

UNIVERSIDAD TECNICA DEL NORTE  
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGIA

TEMA:

“USO DE LOS JUEGOS INTERACTIVOS COMO RECURSO EN LA ENSEÑANZA DE LA GRAMÁTICA DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE LOS OCTAVOS, NOVENOS Y DÉCIMOS AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA LUIS ULPIANO DE LA TORRE EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013”.

Trabajo de Grado previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Especialidad de Inglés.

AUTORA: Narváez Muñoz Érica Elena

DIRECTOR: MSc. Armando Carrillo

Ibarra, 2014

## **CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR**

Luego de haber sido designado por el honorable Consejo Directivo de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra, he aceptado con satisfacción participar como director del siguiente tema: “USO DE LOS JUEGOS INTERACTIVOS COMO RECURSO EN LA ENSEÑANZA DE LA GRAMÁTICA DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE LOS OCTAVOS, NOVENOS Y DÉCIMOS AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO LUIS ULPIANO DE LA TORRE EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013” Trabajo realizado por la egresada Narváez Muñoz Erica Elena previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Carrera de Inglés.

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

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad.



MsC. Armando Carrillo  
DIRECTOR



**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			
<b>CÉDULA DE IDENTIDAD:</b>	<b>DE</b>	100379291-6	
<b>APELLIDOS Y NOMBRES:</b>	<b>Y</b>	NARVAEZ MUÑOZ ERICA ELENA	
<b>DIRECCIÓN:</b>		Ibarra – Las Dalias 3-84 y Jorge Adum	
<b>EMAIL:</b>		ericaenm@yahoo.com	
<b>TELÉFONO FIJO:</b>	062632376	<b>TELÉFONO MÓVIL:</b>	0982315458

DATOS DE LA OBRA	
<b>TÍTULO:</b>	“USO DE LOS JUEGOS INTERACTIVOS COMO RECURSO EN LA ENSEÑANZA DE LA GRAMÁTICA DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVOS, NOVENOS Y DÉCIMOS AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA LUIS ULPIANO DE LA TORRE EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013”
<b>AUTOR :</b>	Érica Elena Narváez Muñoz
<b>FECHA: AAAAMMDD</b>	2014 – 11 – 21
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
<b>PROGRAMA:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> <b>PREGRADO</b> <input type="checkbox"/> <b>POSGRADO</b>
<b>TÍTULO POR EL QUE OPTA:</b>	Licenciada en Ciencias de la Educación especialización Inglés
<b>ASESOR /DIRECTOR:</b>	MsC. Armando Carrillo

## 2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD


Yo, Narvaez Muñoz Erica Elena con cédula de identidad Nro. 100379291-6, 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 la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

## 3. CONSTANCIAS

El autor manifiesta 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 el titular del derecho patrimonial, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 21 días del mes de Noviembre del 2014

**EL AUTOR:**

(Firma)   
Nombre: **Narvaez Muñoz Erica Elena**  
C.I.: 100379291-6

Facultado por resolución de Consejo Universitario

---



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

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

Yo, Narváez Muñoz Érica Elena, con cédula de identidad Nro. 100379291-6, 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 LOS JUEGOS INTERACTIVOS COMO RECURSO EN LA ENSEÑANZA DE LA GRAMÁTICA DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVOS, NOVENOS Y DÉCIMOS AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA LUIS ULPIANO DE LA TORRE EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013”**, que ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciada en Ciencias de la Educación, especialización 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.

(Firma).....  
Nombre: **Narváez Muñoz Érica Elena**  
C.I.: 100379291-6

Ibarra, a los 21 días del mes de Noviembre del 2014

## DEDICATORIA

Dedico este trabajo a todas aquellas personas que han colaborado con la realización de este proyecto de manera especial a mis padres, quienes han sido el pilar fundamental de mi vida.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios por darme la vida y con ello la oportunidad de estar aquí presente, y a mi familia por su amor y su apoyo incondicional.

## ÍNDICE GENERAL

CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR .....	ii
DEDICATORIA .....	vi
AGRADECIMIENTO .....	vii
RESUMEN.....	xi
ABSTRACT.....	xii
INTRODUCCIÓN.....	xiii
CAPITULO I.....	1
1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	1
1.1 Antecedentes .....	1
1.2 Planteamiento del Problema .....	3
1.3 Formulación del Problema.....	5
1.4 Delimitación.....	6
1.5 Objetivos.....	6
1.6 Justificación.....	7
CAPITULO II.....	9
2. MARCO TEORICO .....	9
2.1 Fundamentación Teórica.....	9
2.1.1 Fundamentación Didáctica .....	9
2.1.2 Fundamentación Educativa .....	10
2.1.3 Fundamentación Psicológica.....	13
2.1.4 Teoría Constructivista.....	14
2.1.4.1 Ventajas del Constructivismo .....	15
2.1.4.2 Aprendizaje Significativo .....	16
2.1.4.3 Ventajas del Aprendizaje Significativo .....	17
2. 2 Desarrollo de las Categorías .....	17



2.1 Gramática.....	17
2.2.1.1 Lenguaje Escrito.....	19
2.2.2 Que genera una Gramática? .....	20
2.2.3 Principales Dificultades Léxicas y Morfo-Sintácticas de los ..... Alumnos Hispanos .....	22
2.3.1 Juegos Interactivos.....	25
2.3.2 Características de los Juegos Interactivos .....	26
2.3.3 Algunas Ventajas de Usar Juegos en la Clase.....	30
2.3.4 El Juego y la Educación .....	31
2.3.5 El Rol del Educador y los Juegos Interactivos.....	32
Tipos de aprendizaje .....	36
Proceso de aprendizaje.....	36
2.4 Posicionamiento Teórico Personal .....	38
2.5 Glosario de Términos .....	39
2.6 Interrogantes .....	41
3.4 Matriz Categorical .....	42
CAPITULO III.....	45
4 METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN.....	45
3.1 Tipo de Investigación.....	45
3.2 Métodos.....	47
3.3 Técnicas e Instrumentos .....	48
3.4 Población.....	48
3.6 Esquema de la Propuesta .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
CAPITULO IV.....	50
4. ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS .....	50
4.1 Encuesta a Estudiantes.....	50
CAPÍTULO V.....	67
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	67
5.1 Conclusiones.....	67

5.2 Recomendaciones.....	68
CAPITULO VI.....	70
6. PROPUESTA ALTERNATIVA .....	70
6.1 Título de la Propuesta .....	70
6.2 Justificación e Importancia .....	70
6.3 Fundamentación.....	70
6.4 Objetivos .....	74
6.5 Ubicación sectorial y Física .....	74
6.6 Desarrollo de la propuesta .....	74
ANEXO 1: Árbol de Problemas .....	124
.....	124
ANEXO 2: Matriz de Coherencia.....	125
ANEXO 3: Encuesta a Estudiantes .....	126
ANEXO 4: Encuesta Docentes.....	129
ANEXO 5: Certificación Aplicación de Encuestas .....	132
ANEXO 6: Certificación Socialización Propuesta .....	133
ANEXO 7: Fotos.....	134

## RESUMEN

La presente investigación se realizó en la Unidad Educativa “Luis Ulpiano de la Torre”, sección nocturna, año lectivo 2011-2012 con el motivo de determinar cuáles son los juegos interactivos que utilizan los maestros al momento de impartir una clase de gramática en inglés, ésto ya que se evidencia una falta casi total de escritura en inglés por parte de los estudiantes. Las razones que justifican esta investigación son la falta de métodos adecuados de enseñanza que logren atraer la atención de los estudiantes de tal manera que su aprendizaje sea práctico y entretenido. Éste trabajo aborda fuentes teóricas de enseñanza – aprendizaje y de aplicación efectiva en el campo educativo como el Constructivismo y el Aprendizaje Significativo, se encuentra conceptos importantes sobre lo que es la gramática y los juegos interactivos. El diseño metodológico utilizado en la presente investigación fue la encuesta, la cual ayudó a la obtención de información específica para la resolución del problema, además se realizó una investigación bibliográfica y de campo de tipo descriptivo, apoyada en el método inductivo-deductivo. Las estrategias metodológicas y técnicas que se utilizaron, fueron factores fundamentales que se conjugaron para fortalecer la práctica y aplicación de ésta destreza comunicativa. La información que se obtuvo para la realización de esta investigación fue recopilada por medio de una serie de fuentes válidas para luego ser tabuladas y analizadas, corroborándose el limitado desarrollo de la destreza de escribir debido a la falta de conocimiento en cuanto a reglas gramaticales se refiere y como alternativa de solución se presenta una guía con Juegos Interactivos que facilite la enseñanza de la gramática en Inglés. Seguidamente se incluyen las conclusiones con sus respectivas recomendaciones que surgen de la investigación realizada. A continuación se presenta la Propuesta Alternativa, para uso del docente, realizada en su totalidad, para de esta manera contribuir con un aporte significativo para mejorar la calidad de educación en el citado Establecimiento Educativo. Finalmente se encuentra el Impacto que causó, la propuesta alternativa y la manera en que fue difundida a los maestros de la Unidad Educativa.

## **ABSTRACT**

This research was carried out in the "Luis Ulpiano de la Torre" school, night section, school year 2011-2012 with the reason in determining which interactive games that teachers use when teaching a class of grammar in English, since it shows an almost total lack of writing in English by students. The reasons that justify this research are the lack of adequate teaching methods that will attract the attention of students in such a way that their learning will be practical and entertaining. The methodological design used in this study was the survey, which helped to obtain specific information for the resolution of the problem, we also carried out a bibliographic and descriptive field, research supported by the inductive-deductive method. This paper deals with theoretical sources of teaching - learning and effective implementation in the field of education as constructivism and significant learning, is important concepts about what is grammar and interactive games. Methodological and technical strategies to be used, the methodology which are fundamental factors that combine to strengthen the practice and application of this communicative skill. The information which was obtained for this research was collected through a series of valid sources then be tabulated and analyzed, corroborating is limited development of the skill of writing due to lack of knowledge regarding grammatical rules concerns and alternative presents a guide with interactive games that facilitates the teaching of grammar in English. Then the conclusions are included with their respective recommendations arising from the investigation. Below is the alternative proposal for use of the teacher, performed in its entirety, to thus contribute a significant help to improve the quality of education in the aforementioned educational establishment. Finally is the impact that caused the alternative proposal and the way in which was diffused to teachers in the educational unit.

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación con tema: “USO DE LOS JUEGOS INTERACTIVOS COMO RECURSO EN LA ENSEÑANZA DE LA GRAMÁTICA DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVOS, NOVENOS Y DÉCIMOS AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA LUIS ULPIANO DE LA TORRE, AÑO LECTIVO 2012-2013” consta de seis capítulos que se encuentran de la siguiente forma:

### Capítulo I

Se planteó el problema de investigación, los antecedentes; el planteamiento del problema con el fin de conocer la situación actual y la exposición de causas y efectos y se trabajó con el árbol de problemas; se explicaron las delimitaciones: espaciales y temporales; los objetivos generales y específicos.

### Capítulo II

En este capítulo se trató sobre la fundamentación teórica, especialmente basada en las más actuales corrientes como son el constructivismo. Se indicaron términos y palabras especificando su significado, incluidas en el glosario. Se elaboró una matriz categorial formada por conceptos, categorías e indicadores.

### Capítulo III

Se hizo referencia al tipo de metodología que se utilizó para el desarrollo de la investigación junto con los diferentes métodos de investigación; las técnicas

e instrumentos que se utilizaron para aplicar las encuestas y obtener resultados reales.

#### Capítulo IV

Se denota la tabulación de resultados obtenidos después de realizar la encuesta, junto con los cuadros estadísticos y la interpretación de cada una de las preguntas aplicadas.

#### Capítulo V

Se destaca las conclusiones que la investigadora ha logrado obtener de acuerdo al problema de investigación y de la misma manera las posibles soluciones para facilitar aquellas dificultades.

#### Capítulo VI

Está basado en la propuesta alternativa donde se propuso una Guía Metodológica como ayuda a docentes de la Unidad Educativa “Luis Ulpiano de la Torre” sección nocturna. Además se hizo la descripción física y sectorial de la institución investigada. Y se analizó los impactos y la difusión de la propuesta.

## **CAPITULO I**

### **1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

#### **1.1 Antecedentes**

La presente investigación se realizó en la Unidad Educativa Luis Ulpiano de la Torre, institución que por más de 78 años viene ofreciendo su servicio educativo a la juventud Cotacacheña y del norte del país, inició sus labores en la casa de doña Olimpia Proaño. Trasfirió el lugar de su vida diaria para que comience las labores la Escuela Profesional de Señoritas. Permanecieron un año y se trasladaron a la calle Pedro Moncayo, a la casa de don Miguel Echeverría Echeverría. Las condiciones mejoraron y estuvieron desde 1938 a 1949.

El tercer cambio de domicilio lo hicieron al actual Mezón de las Flores hasta 1962; el Ilustre Municipio precedido por don Luis Paz Gavilanes decidió en sesión del 21 de noviembre de 1957, asignar el dinero necesario y hacer efectiva la compra de un terreno. En septiembre de 1956 el Ministerio de Educación había entregado al Colegio la primera cuota de 100 mil sucres. Iniciaron la construcción adjudicada al ingeniero José Luis Nieto.

El colegio comenzó con treinta señoritas en la especialidad de corte y confección, bordado a mano y máquina, entregando los títulos

correspondientes. Estas especialidades respondían a las necesidades de Cotacachi en esa época. En 1952 se enseñó música con dos horas semanales a cada curso

Actualmente la Unidad Educativa “Luis Ulpiano de la Torre” es un Plantel educativo formador de bachilleres en Ciencias, Administración, Arte especialidad Música, al servicio de Cotacachi, Imbabura y el Norte del país, se propone brindar una educación con valores críticos, de pensamiento libre y autónomo; con una capacidad de servicio y liderazgo en la comunidad, para una recuperación y potencialización de la cultura musical, desarrollo científico y tecnológico, con identidad y universalidad que fomente el crecimiento social, cultural, científico, técnico y económico de la sociedad, a través de procesos constructivistas.

Esta Institución, al igual que en otras entidades fiscales, experimentan limitaciones para desarrollar con eficiencia la actividad académica en la asignatura de Inglés, se determina que los contenidos programáticos no son tratados en el tiempo previsto y en un ambiente dinámico; lo que se traduce en un deficiente aprovechamiento de los recursos, inadecuado dinamismo de gestión en el aula; roles y funciones no activas de docentes y estudiantes en el proceso de aprendizaje, en la destreza de escribir.

Durante los últimos años se ha podido evidenciar en la institución un alto porcentaje de estudiantes suspensos en esta asignatura, lo que genera preocupación, ya que el problema empieza por la utilización de técnicas tradicionales que no satisfacen el desarrollo de dicha destreza por los docentes, y es por ello que se debe buscar soluciones que ayuden a mejorar



su rendimiento mediante un buen desempeño de parte de los estudiantes y profesores y a la vez lograr que el aprendizaje de Inglés sea agradable, divertido e interesante.

Esta problemática puede ser superada, mediante el diseño y aplicación de una guía didáctica, la misma que como estrategia pedagógica permite utilizar diversos juegos interactivos que promueven el aprendizaje, en función de habilidades; favoreciendo además, el proceso de trabajo individual y de equipo, con orientación del docente.

La importancia de potenciar las destrezas para aprender el Inglés radica en que este idioma se ha convertido en el más utilizado en el mundo, que permite abrir puertas hacia el éxito y constituye una herramienta de aprendizaje necesario para el ser humano, puesto que permite comunicar, intercambiar y obtener el desarrollo de los estudiantes y vincularlos con el mundo globalizado. Por otra parte es esencial para los docentes saber utilizar técnicas para el aprendizaje de Inglés ya que para desarrollar la destreza de escribir se requiere saberlas aplicar eficientemente y con ello motivar su comprensión.

## **1.2 Planteamiento del Problema**

En el mundo actual el Inglés se ha convertido en el idioma universal; es por eso que, los docentes deben mejorar su formación pedagógica hacia los estudiantes para que ellos puedan adquirir mejores conocimientos que conlleven a una procesión la cual vaya encaminada a que el estudiante pueda

redactar, escribir, componer; todo esto sería posible si el estudiante tuviera bases bien formadas, esto será si él tiene una buena gramática. La falta de motivación en la escritura hace que los estudiantes tengan muchos errores al momento de escribir, es por eso que los docentes deben desarrollar estrategias, que ayuden al correcto aprendizaje de la escritura.

La falta de la cultura de la escritura en el medio, es uno de los problemas educativos que existe en las instituciones y en general en la sociedad, esto se debe a que el docente no utiliza estrategias metodológicas que llamen la atención del estudiante, sino que se limita únicamente a la mecánica de la repetición de contenidos educativos; como consecuencia de esto, se encuentra una deficiencia en la escritura del Inglés por parte de los estudiantes.

Otro de los problemas que se puede observar es la falta de motivación de los docentes a los estudiantes hacia la escritura del Inglés, como consecuencia se encuentra el desinterés que muestran hacia el aprendizaje de la gramática, para ello el educador debería proponer métodos claros dirigidos, que encadenen secuencia de actividades interactivas, cuyo orden responde a las finalidades explícitas de cada momento y meta u objetivo final que se quiera obtener.

Así también se encuentra, la falta de destrezas orientadas a desarrollar la destreza de gramática, esto conlleva a que el estudiante tenga una serie de falencias en las estructuras gramaticales del Inglés. Al no enviar suficientes tareas para que el estudiante mejore su escritura; el docente no podrá enfrentar los desafíos propuestos por los cambios didácticos- pedagógicos y

aparecerán muchas dificultades, el panorama se agravará y los estudiantes perderán la curiosidad y hasta el entusiasmo de escribir, para ello, es preciso que los estudiantes hagan explícitas sus ideas previas sobre lo que se trata de aprender y, por tanto, tomen conciencia de ellas y expongan sus puntos de vista hacia el docente para que se mejore y desaparezcan las dudas e inquietudes de cada uno.

### **1.3 Formulación del Problema**

Luego de las consideraciones planteadas se formula el siguiente problema de investigación:

**¿Qué tipo de juegos interactivos se utilizan como recurso en la enseñanza de la gramática del idioma inglés en los estudiantes de los Octavos, Novenos y Décimos años de educación básica de la Unidad Educativa “Luis Ulpiano de la Torre” en el año lectivo 2012-2013?**

#### **Preguntas Directrices**

1. ¿Cuál es el nivel de conocimiento de la escritura y las estructuras gramaticales por parte de los estudiantes?
2. ¿Cómo mejorar y desarrollar las estrategias en la escritura del idioma Inglés?

## **1.4 Delimitación**

### **1.4.1 Delimitación de las unidades de observación**

La presente investigación se realizó a estudiantes y profesores de los Octavos, Novenos y Décimos Años de Educación Básica.

### **1.4.2 Delimitación temporal**

La presente Investigación se realizó en el año lectivo 2012-2013.

### **1.4.3 Delimitación Espacial**

La presente investigación se realizó en la Unidad Educativa “Luis Ulpiano de la Torre” de la ciudad de Cotacachi.

## **1.5 Objetivos**

### **1.5.1 Objetivo General**

Determinar cuáles son los juegos interactivos que se utilizan como recurso en la enseñanza de la gramática del idioma Inglés en los estudiantes de los Octavos, Novenos y Décimos Años de Educación Básica de la Unidad Educativa “Luis Ulpiano de la Torre”, en el año lectivo 2012-2013.

### **1.5.2 Objetivos Específicos**

- Diagnosticar el nivel de escritura y estructuras gramaticales que tienen los estudiantes.
- Elaborar una guía didáctica con juegos interactivos para desarrollar correctamente la destreza de escribir utilizando reglas gramaticales.
- Socializar la guía didáctica

## **1.6 Justificación**

La elaboración de la presente investigación tuvo como motivo esencial descubrir las causas que conllevan a los estudiantes a tener una serie de problemas con la gramática en el idioma Inglés debido a que éste es uno de los grandes inconvenientes que se presentan en los estudiantes de los Octavos, Novenos y Décimos Años de Básica de la Unidad Educativa “Luis Ulpiano de la Torre”, siendo la causa principal la desmotivación en los estudiantes hacia el desarrollo y mejoramiento de la gramática en inglés.

La propuesta del grupo investigador no solo fue descubrir las falencias y la falta de una buena gramática en el idioma Inglés, sino crear una alternativa de solución por medio de la aplicación de juegos didácticos adecuados para la elaboración de composiciones y ensayos en Inglés haciendo énfasis en la escritura del idioma, aplicando correctas metodologías en la gramática para un correcto aprendizaje en el estudiante.

Además de ser necesario para los estudiantes y docentes de Inglés de la provincia, contribuirá en la formación de estudiantes éticos y creativos y con buen desempeño en la escritura y el uso adecuado de las diferentes reglas gramaticales y de esta manera, que el estudiante pueda desarrollar sus capacidades intelectuales y afectivas mejorando de manera sustancial la calidad de educación ya que la escritura y la gramática es una de las principales habilidades que ayudan al aprendizaje del Inglés.

Es factible realizar este proyecto porque se cuenta con los recursos humanos, materiales y financieros necesarios para llevarlo a cabo.

## **CAPITULO II**

### **2. MARCO TEORICO**

#### **2.1 Fundamentación Teórica**

Para hablar de educación y aprendizaje se tomó en cuenta algunos modelos pedagógicos con la finalidad de tener conocimientos con fundamentos, por esta razón el presente trabajo de investigación se basa en las siguientes teorías.

##### **2.1.1 Fundamentación Didáctica**

De acuerdo con Sergio Suarez, en su artículo expuesto en [www.wikipedia.com/fundamentacion-didactica.com](http://www.wikipedia.com/fundamentacion-didactica.com), el documento “Fundamentos Didácticos que fundamentan la Estrategia Didáctica”, los fundamentos didácticos están dirigidos para garantizar el carácter activo y consciente del estudiante dentro del aula de trabajo. También está dirigido hacia la estructuración de la clase de un docente, para que las tareas que se tengan que realizar sean del tipo analítico para que de esta forma el estudiante tenga la oportunidad de desarrollar su análisis y de esta manera encontrar la solución del problema planteado.

La didáctica tiene como base los ejercicios de razonamiento lógico para el desarrollo del pensamiento analítico del estudiante. El docente debe trabajar con este tipo de ejercicios para que el estudiante aprenda a buscar soluciones a determinado problema. La metodología de trabajo debe ser motivadora para

que el alumno sienta el deseo de participar activamente de una clase, de esta manera podrá despertar sus ganas de aprender y retener la información que se le imparta.

La didáctica debe ser aplicada en cada clase, siendo esta uno de los más importantes aspectos a investigar del docente, ya que éste deberá siempre estar actualizado con los métodos nuevos de enseñanza, porque en los procesos didácticos el estudiante siempre demanda nuevos métodos de enseñanza que despierten sus intereses acerca de un tema o una materia específica. Al estudiante se le debe introducir a problemas de la vida real, durante el proceso de aprendizaje, esto para despertar sus ganas de introducirse en el tema a tratar, este es uno de los métodos más apropiados dentro del proceso de estudio.

Después de analizar lo propuesto el grupo investigador coincide con lo expuesto en el documento, ya que la forma cómo se enseña es de gran importancia para que el estudiante desarrolle sus capacidades de entendimiento. Para que un estudiante se sienta motivado a aprender hay que hacer que razone poniéndolo ante problemas de la vida común y relacionarlos con el tema de estudio así se logrará una mayor entrega y se podrá lograr que los objetivos dentro de la clase se cumplan.

### **2.1.2 Fundamentación Educativa**

Según Woolfolck (1996) es su obra *Psicología Educativa* dice: “En esta época llegan a creer que alguien que tiene éxito escolar sin trabajar en absoluto debe ser alguien realmente inteligente” (p. 350)



De acuerdo a la cita antes mencionada el grupo de investigación consideró que en la edad de 12 a 14 años y que en las circunstancias de nivel escolar se dan un sin número de situaciones las cuales poseen diferente connotación de acuerdo al punto de vista que los estudiantes manejan, por lo cual en los primeros años de escolaridad los estudiantes piensan que es lo mismo esfuerzo que inteligencia: las personas inteligentes se esfuerzan mucho y esto las hace inteligentes.

El uso de los materiales didácticos en el interaprendizaje de los estudiantes es fundamental para fomentar la curiosidad por el saber y el interés por aprender, el estudiante debe encontrar sentido y relevancia en los quehaceres del Colegio, de tal manera que lo que no se hace sentir no se entiende y lo que no se entiende, no interesa.

Dos atributos son sustantivos en el aprendizaje: la significación y la funcionalidad. Para ser significativo, el aprendizaje debe responder a las motivaciones de los dicentes, cuyos intereses de aprender se definen a partir de:

- La necesidad de comprender la realidad (interés cognoscitivo),
- La necesidad de autovaloración y reconocimiento por parte de los otros.
- La necesidad de identificarse con su grupo (interés asociativo).

Para ser funcional, el interaprendizaje debe poseer capacidad de aplicación práctica o de transferencia a nuevos aprendizajes. Siendo significativo, el aprendizaje también debe ser placentero. Hay que insistir sobre este punto. La institución y el aula deben ser espacios de trabajo, de esfuerzo por alcanzar

las metas, pero también lugares de regocijo.

Los maestros deben estar preparados para motivar a los dicentes con un sinnúmero de materiales que tenemos al alcance o que bien es cierto lo podemos fabricar de acuerdo al interés a ellos en las clases de entorno natural y entorno social. Tal vez la más importante sea la de acceder al gozo del descubrimiento, a la recreación y la creación, la de conocer, la de familiarizarse con los materiales sobre diversos temas a impartir.

La pedagogía actual favorece el desarrollo del pensamiento actuando deliberadamente sobre la formación y aprehensión de nociones, conceptos enfatizando así las operaciones intelectuales que dan lugar a estos instrumentos de conocimiento.

En el proceso del interaprendizaje, lo que no se comprende suscita un gran número de preguntas de carácter cognoscitivo que se resuelven sobre la marcha a través de discusiones, de debates y respuestas entre el estudiante y docente.

Cuando el estudiante se ha acostumbrado a indagar sobre sus dudas, ya no pregunta. Trata de hallar respuestas por medio de la acción y de la experimentación.

Este procedimiento es un indicativo de que el proceso de aprendizaje va desarrollando el pensamiento analítico y acentuando la curiosidad por saber y

descubrir.

### **2.1.3 Fundamentación Psicológica**

Según la Facultad de Periodismo y Comunicación Social de la UNLP, en su obra *Fundamentos Psicológicos del Aprendizaje* dice:

**“La Fundamentación Psicológica es la base más importante dentro del campo pedagógico, ya que ayuda al desarrollo de la comprensión, del pensamiento crítico y a la apropiación de conocimientos. Sugiere también que el estudiante que aprende participando activamente, siendo producto y produciendo cultura, se desarrolla dentro de la sociedad y de una u otra forma ayuda a que los que lo rodean se desarrollen junto a él”. (p. 60)**

Dentro del aula, en la actualidad, se ha establecido ciertas normas de comportamiento que han formado parte de la vida del estudiante dentro del aula de trabajo, esto condiciona el modo de captar los conocimientos del estudiante. Las normas que están impuestas por códigos o leyes, son las que de una u otra forma van presionando al estudiante a actuar dependiendo de lo que se ha impuesto y esto modifica la forma de aprender del estudiante tanto para bien en unos casos como para mal en otros.

La psicología dentro del aula de trabajo es tan importante como la forma en cómo uno enseña determinada materia de estudio, muchos de los estudiantes no poseen la misma forma de captar los conocimientos, es decir, algunos

pueden aprender una serie de palabras nuevas solo con repetírselas un par de veces, otros deberán primero escribirlas, otros deberán verlas escritas, mientras que otros deberán utilizarlas dentro de un contexto para poder asimilarlas.

El aspecto psicológico dentro del aula juega un rol vital para el desarrollo intelectual del estudiante, para que un estudiante logre aprender un vocabulario extenso en inglés no solo se necesita de una buena metodología de enseñanza, sino también del aspecto psicológico del estudiante y del docente para desarrollar un buen ambiente en el que el estudiante despierte sus ganas de aprender y le resulte más fácil su comprensión.

El investigador, después de un análisis al texto propuesto por la Facultad de Psicología de la UNLP, afirma que lo expuesto, esto se debe a que la relación que tiene la psicología, dentro del ámbito del aprendizaje, con la metodología de enseñanza es de gran importancia, ya que si no hay la motivación psicológica adecuada para que el estudiante despierte su interés acerca de un tema determinado, muy difícilmente él logrará retener y comprender los conocimientos nuevos que se le presenten.

#### **2.1.4 Teoría Constructivista**

Según Coll C., (1996), en su obra "*Constructivismo y Educación Escolar*" dice: "El principio de la importancia de la actividad mental constructiva del alumno en la realización de los aprendizajes escolares" (p.161).

El grupo investigador estuvo de acuerdo con la acotación del autor Coll C. ya que el estudiante mediante su actividad en el aula, además de mental y física avanza en su progreso intelectual desarrollando así la construcción del aprendizaje.

También el grupo de indagación argumentó que la teoría constructivista del aprendizaje puede situarse en oposición a la instrucción clásica del aprendizaje. En general, el aprendizaje puede facilitarse, pero cada persona reconstruye su propia experiencia interna, con lo cual puede decirse que el conocimiento no puede medirse, ya que es único en cada persona, en su propia reconstrucción interna y subjetiva de la realidad.

#### **2.1.4.1 Ventajas del Constructivismo**

- Promueven la autonomía en los estudiantes.
- Generan procesos de interacción, planificación y evaluación participativos.
- Son flexibles y dinámicos y se adecuan a las necesidades del grupo.
- Permite la interacción y la coparticipación en el proceso de aprendizaje entre estudiantes que se encuentren en puntos geográficos alejados o remotos.
- Propicia el desarrollo de las destrezas del pensamiento, la interdisciplinariedad y el trabajo cooperativo.

#### **2.1.4.2 Aprendizaje Significativo**

Según María Ruth Vargas, (2011), en su obra: *“Instituto Tecnológico de Tijuana Proyecto Institucional: Modulo Competencias Básicas”* dice:

“Aprendizaje significativo es el proceso en que se establece una relación sustantiva y no arbitraria entre el contenido a aprender y lo que el aprendiz ya sabe”. (p. 2)

Se considera además que el aprendizaje significativo se presenta cuando el estudiante estimula sus conocimientos previos, es decir, que este proceso se da conforme va pasando el tiempo y va aprendiendo nuevas cosas. Dicho aprendizaje se efectúa a partir de lo que ya se conoce.

También el grupo de indagación argumentó que la teoría constructivista del aprendizaje puede situarse en oposición a la instrucción clásica del aprendizaje. En general, el aprendizaje puede facilitarse, pero cada persona reconstruye su propia experiencia interna, con lo cual puede decirse que el conocimiento no puede medirse, ya que es único en cada persona, en su propia reconstrucción interna y subjetiva de la realidad.

### 2.1.4.3 Ventajas del Aprendizaje Significativo

El aprendizaje significativo tiene algunas ventajas como por ejemplo:

- Es personal, ya que el significado de aprendizaje depende los recursos cognitivos del estudiante.
- Es activo, ya que depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del alumno.
- Produce una retención de la información más duradera.
- Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo contenido.
- La nueva información, al ser relacionada con la anterior, es guardada en la memoria a largo plazo.

## 2. 2 Desarrollo de las Categorías

### 2.1 Gramática

Para Gómez S, (1996), en su obra *Gramática Esencial de la Lengua Española* dice:

**“La gramática no enseña a hablar, leer o escribir, pero enseña a reflexionar sobre estos actos, examinando los elementos que constituyen la lengua, la organización y el funcionamiento de los mismos, *“...viene a ser como el plano de una ciudad: no nos lleva de la mano a través de sus calles, pero nos dice cómo está trazada y dónde se encuentra cada edificio.”* ( p 31)**

La lengua es, también forma, función y contiene significado. Estos tres aspectos no se presentan de manera aislada, no se estudia la palabra sin tener en cuenta su significado, tampoco se puede estudiar sin considerar su función dentro de la oración, por tanto existen diferentes criterios que se encargan de estudiar diferentes aspectos de la lengua:

1. **Criterio morfológico:** Analiza las variaciones (flexiones o inflexiones) en la construcción de las palabras, este criterio, además indica la variabilidad o invariabilidad de las palabras.

2. **Criterio sintáctico:** Analiza de manera lógica las funciones y relaciones de las palabras, su concordancia, régimen, analiza sus funciones (sujeto, predicado, complementos etc.)

3. **Criterio Semántico:** Busca la significación de las palabras, o lo que expresan". (p. 31)

Los aspectos anteriormente mencionados, suelen ser trabajados de manera separada en el aula, pues de esta manera, dice Gómez son más asimilables para el alumno, sin embargo conviene integrarlos progresivamente a medida que el conocimiento del estudiante se va incrementando.

Es clara la necesidad de partir de estos criterios para llevar a cabo la enseñanza de la lengua, sin dejar de lado las funciones de la misma con



respecto a la realidad comunicativa, pues la orientación gramatical debe ofrecer al estudiante ciertas ventajas:

- Desarrollo de habilidades mentales.
- Adquisición de técnicas de análisis.
- Fomento de la deducción y la creatividad.

### **2.2.1.1 Lenguaje Escrito**

Piaget (1980), en su obra define el lenguaje escrito como: “La representación de una representación, el lenguaje escrito es una representación gráfica arbitraria del lenguaje hablado, el cual, a su vez, no es otra que una representación igualmente arbitraria, socialmente determinada. Habiendo sido abstraído dos veces de la realidad, el lenguaje escrito es la forma más abstracta de representación. Estas configuraciones arbitrarias son formas características y arreglos, llamadas palabras, no tienen relación natural con los objetos ni eventos que representan. Cada letra tiene un nombre, una forma característica y representa uno o más sonidos. Descifrar estas marcas en sonidos no hace automáticamente que la palabra tenga significado”. (p.2)

Toda regla gramatical tiene sus funciones específicas, por ende el docente pone en práctica la metodología correcta y las estrategias adecuadas, entonces el estudiante es capaz de reconocer las diferentes reglas, conoce ya muy de cerca sonidos, palabras, letras, sabe estructurar muy bien las reglas gramaticales y plasmarlas en su aprendizaje.

### 2.2.2 Que genera una Gramática?

Chomsky N, (1997), en su obra *Sintáctica y Semántica: En la Gramática Generativa* dice:

**“Una gramática genera oraciones con descripciones estructurales, recientemente, George Lakoff, ha propuesto algo que parece radicalmente nuevo, una gramática no debe generar oraciones aisladas, sino más bien pares, que constan de una oración , que es gramatical solo con relación a las presuposiciones. Lakoff plantea la cuestión de si tiene sentido hablar de la buena formación de oraciones aisladas, independientemente de toda asunción acerca de la naturaleza del mundo, y arguye que la competencia incluye el estudio de la relación entre una oración y lo que presupone acerca del mundo mediante reglas sistemáticas” (p. 130)**

Según el autor, el conocimiento del lenguaje debe incluir conocimientos de estas reglas, por ejemplo:

*John called Mary a Republican and then she insulted him.*

Juan llamó a María *Republicana* y ella lo insultó.

Lakoff considera que esta oración está escrita correctamente y comenta además que los juicios del hablante depende de sus creencias, de manera que puede expresarse de acuerdo a ello, manifiesta además que la gramática genera oraciones y expresar el hecho de que éste tipo de oraciones conllevan ciertas presuposiciones, y no hace referencia alguna creencias específicas.

Josse de Krock y Carmen G, (2002), en su obra *Gramática Española Enseñanza e Investigación* dice:

“La enseñanza de la lengua hablada únicamente, previa o incluso paralelamente a la lengua escrita, nos parece inoportuna. Si se admite que el conocimiento de la gramática es importante para el aprendizaje de una lengua, esto parece evidente. La gramática de la lengua escrita es la única que puede aprenderse de manera consiente; la que se asimila más fácilmente; la más fácil de aplicar correctamente; la que permite mayor precisión en la variedad”.  
(p. 298)

La lengua escrita y su gramática es también más sencilla que la lengua hablada, no sufre de fenómenos que perturban, interrupciones, las asociaciones heteróclitas en la sintaxis y en la morfología, por no hablar de irregularidades fonadoras y acústicas que son autorizadas, normales y frecuentes en el habla. Estas son difíciles de analizar, de enseñar y de aprender. Es una ilusión creer que uno se expresa y se hace entender bien con más rapidez oralmente que por escrito, según el autor.

### **2.2.3 Principales Dificultades Léxicas y Morfo-Sintácticas de los Alumnos Hispanos**

Para María M, (2008), en su obra *“Una Aproximación A Las Principales Dificultades Léxicas y Morfo-Sintácticas para Aprender Inglés de los Hablantes Hispanos”* expresa que:

Un estudio muestra que los principales problemas en los estudiantes de habla hispana al momento de aprender inglés son:

El fenómeno llamado “Spanglish” presumiblemente se repitió en cada ciclo de inmigración no inglesa a los Estados Unidos: y así en su momento, debió haber un “italianglish”, un “greekenglish”, etc. Es decir, un italiano o un griego, un alemán, un polaco, etc., inficionados de anglicismos, puros instrumentos, muy precarios sí, pero casi inevitables en el ajuste de generaciones hasta la total absorción lingüística por parte del inglés.

1. Problemas de interferencia con la lengua materna, ya que la fonología y la gramática de la lengua materna se impone sobre la segunda lengua. Como resultado obtenemos patrones gramaticales y léxicos incorrectos o pronunciación inadecuada. En la lengua oral y escrita es muy normal usar Spanglish, mezcla entre la lengua española y la lengua inglesa.
2. Problemas de generalización (overgeneralization), es decir, los estudiantes predicen y crean reglas basadas en la evidencia. Normalmente estas predicciones son erróneas pues la regla no se aplica a un elemento

determinado aunque se le haya reconocido dentro de la categoría adecuada, por lo que los alumnos deben aprender excepciones a la regla general.

Un ejemplo claro es el de los verbos irregulares en inglés como se puede observar en el siguiente ejemplo en el que el alumno emplea dos verbos regulares en pasado y establece una generalización en el tercero pues se trata de un verbo irregular y presenta el pasado como si fuera regular: She invited everybody to come, prepared the cake and eated all of it.

En la lengua oral se ha de poner de manifiesto que a veces los alumnos emplean la pronunciación española para pronunciar palabras en inglés; esta es la razón por la que es común escuchar pronunciar palabras en inglés de la manera en que están escritas.

3. En tercer lugar los alumnos tienen problemas con el registro: es común olvidar la palabra “por favor” o “gracias”, tan utilizadas en la lengua inglesa. También emplean palabras propias del registro coloquial en redacciones.

En este sentido, los alumnos han de ser conscientes de que la lengua escrita es más formal, explícita y concreta que la lengua oral.

4. Un problema importante es el de los falsos amigos (false friends): es difícil concienciar a los alumnos de que hay palabras que presentan una forma muy parecida en las dos lenguas pero cuyo significado es bien diferente.

Por ejemplo, library no significa “librería” en español (“librería” en inglés es bookshop); “in front of” no significa “en frente de” (“en frente de” significa opposite to); y “constipated” no significa “constipado” (“constipado” quiere decir to have a cold).

5. En la escritura siempre se encuentran problemas relacionados con el orden de palabras y la sintaxis ya que los alumnos tienden a escribir siguiendo el orden de palabras que encuentran en su lengua materna si no están muy familiarizados con los patrones sintácticos.

El inglés es una lengua con un orden de palabras fijo (Sujeto-Verbo-Objeto) mientras que en el español el orden de palabras es más flexible. Desde un punto de vista sintáctico, los alumnos tienden a escribir frases más cortas y con menor grado de subordinación, menos complejas en comparación con lo acostumbrado en lengua española, lo que hace que la sintaxis no fluya.

6. La omisión de partículas en inglés es habitual como por ejemplo, la omisión de auxiliares en preguntas y tiempos compuestos así como de las preposiciones en phrasal verbs, o la terminación –ing en el gerundio”.  
(p. 143,144.)

Así, se encuentra que los alumnos escriben o dicen oralmente: “I gone to the party” en lugar de “I have gone to the party”, “I can not give smoking” en lugar de “I can not give up smoking”, “I look forward to hear from you” en lugar de “I look forward to hearing from you”, entre otros.

Además la investigadora considera un problema que detrás de todas estas dificultades está la falta de motivación que el docente para ver en ella un propósito de logro determinado, En este sentido , al aprender una lengua extranjera se ha de aprender cuestiones relacionadas con la cultura y los sucesos del entorno, temas que los estudiantes estén familiarizados; entonces para el docente este tratamiento se convierte en un reto, difícil de cumplirlo pero no imposible.

### **2.3.1 Juegos Interactivos**

Según la página Web: Monografías.com dice: “Mientras que los procesos tradicionales de enseñanza – aprendizaje interesan casi exclusivamente la dimensión cognoscitiva del niño o la niña, los juegos interactivos implican todo su ser, pensamientos y sentimientos, conocimientos y curiosidad, despertando sobre todo su motivación al juego”. (p.1)

Es admirable en la realidad la seriedad y la energía con que los niños y niñas se entregan al juego son motivo de renovada admiración para el adulto. Por ejemplo, respetan las reglas del juego mucho más escrupulosamente que otras reglas, por ejemplo, las de la escuela o la familia el que en el juego infringe una regla no podrá contar con la comprensión que encuentra en los compañeros cuando molesta en clase.

Precisamente a estos efectos apuntan los juegos interactivos, que permiten a los educadores aprovechar el potencial de energía psíquica liberado en el

juego a favor de procesos sistemáticos de aprendizaje. Estas actividades lúdicas constituyen además un estímulo eficaz para la socialización y el desarrollo de la personalidad porque facilitan la integración de conocimientos, capacidades y habilidades. El uso de los juegos interactivos permite al educador o educadora realizar un amplio espectro de objetivos en el ámbito psicosocial, interesando la dimensión cognoscitiva y afectiva, en modo más incisivo que el que consiguen las acostumbradas estrategias didácticas.

### **2.3.2 Características de los Juegos Interactivos**

#### **Participación Activa**

Todo niño y niña física y psíquicamente quiere tomar parte activa en el aprendizaje. Desgraciadamente muchas situaciones didácticas están caracterizadas por la pasividad, como si éste estuviese sólo para recibir. No hay que extrañarse que situaciones didácticas de este tipo provoquen apatía y aburrimiento, pues no dejan espacio alguno a la curiosidad natural de los educandos y a su necesidad de exploración.

Sintiéndose forzado a aprender cosas que no cuentan con su interés, se defiende por todos los medios, de los intentos de manipulación de los adultos. Con los juegos interactivos, en cambio, el educando participa en primera persona, expresa espontáneamente sus sentimientos, se comunica a través de códigos verbales y no verbales, interpreta diversos roles, se mueve libremente, establece relaciones, se enfrenta a situaciones, toma decisiones. Puede experimentar un amplio abanico de acciones que influyen eficazmente



en la vida del grupo. Así se hace sujeto del proceso educativo y no inerte destinatario de la "sabiduría" del educador.

### **Objetivos bien definidos.**

Todo juego interactivo acaba con un momento de reflexión en que se discute sobre lo que ha pasado en el desarrollo del juego. Esto depende del hecho de que el juego interactivo responde a tiempos y contenidos muy precisos lo que provoca un despliegue de energías físicas e intelectuales del niño.

La fatiga que el niño siente al término de estas actividades es bien distinta de la causada por la pasividad y la frustración.

### **Resultados Abiertos**

Mientras los objetivos de un juego interactivo son bien definidos, los resultados a que puede conducir son abiertos y también esto tiene gran importancia. En un juego interactivo no se dan soluciones acertadas y equivocadas. Cada uno juzga, guiado por sus sensaciones y por la retroalimentación que recibe de sus compañeros, es decir, si un determinado comportamiento es adecuado o no a la finalidad.

### **Interacción**

Muchos juegos interactivos aprovechan precisamente aquellas energías que normalmente se consideran un obstáculo al aprendizaje, por ejemplo, las ganas de hablar y de moverse propias del educando. Algunos educadores

pretenden que los niños sepan concentrarse, limitando al máximo el movimiento y la interacción con los compañeros.

Los juegos interactivos, en cambio, tienen en cuenta las necesidades del niño, que pueda moverse libremente, establecer contactos verbales o no verbales, dar libre escape a sus energías. Igualmente importantes son los procesos de comunicación que se establecen en el grupo, en el que cada uno aprende en contraste con los otros miembros, probablemente de modo más intenso y motivado que cuando todo se centra en el docente. Existen pocas estrategias didácticas que favorezcan tanto las dinámicas interactivas.

El deseo natural de comunicación del niño es considerado frecuentemente como un atentado a la disciplina. Por el contrario, los juegos interactivos utilizan para el aprendizaje las necesidades y energías naturales del niño, en vez de reprimirlos con fatiga y, a fin de cuentas sin ningún resultado.

### **Competitividad Y Colaboración**

Muchos juegos interactivos tienen un componente de competitividad. Responden así a una necesidad natural del niño o la niña que hay que encauzar a objetivos constructivos, si no se quiere crear tensiones latentes que amenacen el clima del grupo. Por otra parte casi todos los juegos interactivos incentivan el espíritu de colaboración. Muchas actividades suponen trabajos por parejas o en pequeños grupos. Se tiene así en cuenta la disposición natural del educando a colaborar constructivamente.

### **Posibilidad de participación para todos.**

En todo grupo hay sujetos particularmente dotados en que se polarizan las expectativas de los compañeros, que esperan de esta pequeña elite los mejores resultados, las ideas más brillantes. Quien no forma parte de este grupo privilegiado asume las más de las veces actitudes de renuncia que aumentan notablemente las probabilidades de fracaso.

Los juegos interactivos ofrecen nuevas posibilidades a estos sujetos que ven como soluciones espontáneas y originales, son con frecuencia más apreciadas y eficaces que las respuestas estandarizadas. La facilidad de palabra, casi siempre garantía de éxito, no es la única que se valora: son igualmente importantes la capacidad de trabar relaciones, la apertura y el espíritu de iniciativa, la osadía y la sensibilidad empática. Todo esto lo captan pronto los chicos, que pueden así concentrar serenamente su atención en el juego y no en la pregunta de si van a tener éxito.

### **Cohesión De Grupo**

Frecuentemente a través de las normales técnicas didácticas es casi imposible convertir un cierto número de niños y niñas, que se encuentran casi al azar, en un verdadero grupo. Precisamente es esta una nueva fuerza de los juegos interactivos, que favorecen la cohesión y el acuerdo. Cada componente toma conciencia de ser parte del grupo, no sólo porque asume un determinado rol, sino en cuanto persona.

Sintiéndose aceptado, se capacita para aceptar y apreciar a los otros. Satisfecha su necesidad de pertenencia, puede orientar su energía psíquica e intelectual al logro de los objetivos del grupo.

### **2.3.3 Algunas Ventajas de Usar Juegos en la Clase**

Según Guastalegnanne H, (2009), en su obra *V ENCUENTRO BRASILEÑO DE PROFESORES DE ESPAÑOL* dice :

Algunas de las ventajas de usar juegos en la clase son:

- Son divertidos
- Les dan a las clases más vida, color, nuevas sensaciones.
- Los juegos ayudan a “olvidar” el trabajo con la lengua.
- El incentivo de un premio o el reconocimiento al ganador los motiva a jugar
- Nos sirven para repasar y volver a repasar temas que hemos trabajado hasta el cansancio
- Los juegos son buenos para trabajar los errores (fossilizados y los fossilizables).
- El material lúdico es diferente al impreso para la clase y la novedad, es atractiva.
- Los juegos apelan a estudiantes con estrategias de memorización visuales, cinéticas y auditivas.
- Los juegos apelan a todos los estilos de estudiantes como: activos y reflexivos, intuitivos y sensitivos, visuales y verbales, secuenciales y globales, inductivos y deductivos.

- El trabajo en equipos conecta a los estudiantes y los pone en situación de dialogar para ponerse de acuerdo en los juegos de equipo y esto ayuda a crear un ambiente de familiaridad donde es más factible que actúen con menos inhibiciones
- Son un reto personal
- Fomentan que el estudiante esté activo y tome responsabilidad por su propio aprendizaje
- Generan reales situaciones de necesidad de obtener información y de negociación

#### **2.3.4 El Juego y la Educación**

Según, ModuloXVIIWIKI, en su obra : *“El Juego y la Educación”* dice:

“Alrededor del concepto del juego existen muchas teorías. De su estudio se han ocupado Psicólogos, Pedagogos, Filósofos, Antropólogos, Sociólogos, Recreólogos, Historiadores, etc. Cada teórico ha abordado dicho concepto desde el dominio experiencial de las disciplinas o ciencias implicadas. De igual forma, dicha problemática, ha sido analizada desde un interés reduccionista, que hace que la comprensión de este concepto sea incorrecta.

El juego desde estas perspectivas teóricas , puede ser entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales (Vigotsky), como un estado liso y plegado (Deleuze), como un lugar que no es una cuestión de realidad síquica interna ni de realidad exterior (Winnicott), como algo sometido a un fin (Dewey); como un proceso libre, separado, incierto, improductivo, reglado y ficticio (Callois), como una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijados de tiempo y lugar

(Huizinga) . Desde otras perspectivas, para potenciar la lógica y la racionalidad (Piaget), o para reducir las tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar los deseos. (Freud)". (p.1)

El juego no se puede caracterizar como simple diversión, capricho o forma de evasión, el juego es el fundamento principal del desarrollo Sico afectivo - emocional y el principio de todo descubrimiento y creación. Como proceso ligado a las emociones contribuye enormemente a fortalecer los procesos cognitivos, pues la racionalidad, surge evolutivamente del sistema límbico.

Por otra parte como práctica creativa e imaginaria, permite que la conciencia se abra a otras formas del ser originando un aumento de la gradualidad de la misma. Desde esta perspectiva a mayor conciencia lúdica, mayor posibilidad de comprenderse a sí mismo y comprender al mundo.

### **2.3.5 El Rol del Educador y los Juegos Interactivos**

En el juego interactivo la función del guía o educador queda delegada a la misma estructura del juego.

Los niños y niñas experimentan que el grupo es quien los estimula y sostiene, y descubren que pueden hacer experiencias significativas aun sin la ayuda del educador. Esto resulta particularmente importante para aquellos educandos que manifiestan actitudes de excesiva dependencia de la autoridad o de injustificada rebeldía. No teniéndose que preocupar de las reacciones del educador, están más libres para compartir con los compañeros la responsabilidad para el resultado del juego. El alternar situaciones de aprendizaje centradas exclusivamente en el grupo, con otras en que el grupo aprende con la ayuda del educador con situaciones de aprendizaje centradas en el educador permite a los niños y niñas, desarrollar una relación más elástica con la autoridad.

Los juegos interactivos tienen varias funciones:

- Los juegos interactivos, por su naturaleza, estimulan a los educandos a aprender, despertando el interés y el gusto por un aprendizaje fundado en la realidad.
- A través de estas actividades lúdicas, se crea un mayor equilibrio entre los educandos más activos y los menos activos, que se sienten estimulados a una más intensa participación.
- Los juegos interactivos facilitan la introducción de nuevos códigos de comunicación y de comportamiento, con frecuencia descuidados en la cultura corriente.

- Ayudan al educando a verse a sí mismo y a los demás de modo más completo.
- A través de los juegos interactivos, los educandos ejercitan otras actitudes psicosociales: aprende a comunicarse abiertamente, a proponer iniciativas, a tomar decisiones, a ayudar a los compañeros, a colaborar y también a lograr colaboraciones; aprende a defender sus posiciones y a hacerse responsable de sus opciones.
- Los juegos interactivos, precisamente porque el educando los toma como juegos, permiten abandonar aquellas defensas que frecuentemente se levantan ante los nuevos compromisos y nuevas exigencias.
- Estas técnicas pueden ser usadas aun en grupos bastante numerosos.
- Los juegos interactivos reducen, sobre todo en la fase inicial, el miedo y la inseguridad y facilitan la cohesión del grupo. Es decir, ayudan a desarrollar las Inteligencias Personales de los individuos.
- La presión de ganar puede ser demasiado estresante.

Solución: Pueden hacerse algunos juegos sin puntaje. Cambiar las parejas o los equipos de clase en clase también ayuda a que los estudiantes no sientan demasiada presión por ganar o hacer ganar a su equipo.

- Si hay alumnos demasiado competitivos los juegos pueden separar el grupo.



Solución: En estos casos también ayuda mucho cambiar constantemente los equipos y dar premios a todos de vez en cuando, solo que más grande o importante al ganador.

- Algunos alumnos pueden ver el juego como una pérdida de tiempo.

Solución: Los profesores sabemos por qué hacemos los juegos: para practicar vocabulario, fijar reglas gramaticales, mejorar la fluidez, trabajar algún contenido sociocultural, erradicar errores fosilizados o evitar los fosilizables . Es bueno hacer este objetivo explícito a los estudiantes para que vean que el juego es parte integral del proceso de aprendizaje, no sólo el momento de relajarse y divertirse.

- Algunos estudiantes pueden sentirse subestimados o que están siendo puestos en situaciones demasiado infantiles.

Solución: Hablemos del juego, de los juegos que ellos juegan en sus idiomas, que vean que en consignas anteriores en clases anteriores estaban jugando cuando adivinaban un verbo, cuando incluían una mentira, cuando actuaban un rol, cuando tenían que unir dos frases o dos partes de una palabra y que así y todo, estaban haciendo un trabajo útil con la lengua.

- Hay que prepararlos demasiado para que sean útiles, atractivos y de buena calidad.

Solución: Es verdad que no hay buenos juegos específicamente diseñados para la clase y que producirlos lleva muchísimo tiempo y esfuerzo, pero vale la pena, un juego puede ser usado, generalmente, para más de un objetivo y para muchos niveles, llevan mucho tiempo, pero luego los usamos muchísimas veces.

## **Tipos de aprendizaje**

**Aprendizaje receptivo:** en este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.

**Aprendizaje por descubrimiento:** el sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.

**Aprendizaje repetitivo:** se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos.

## **Proceso de aprendizaje**

El proceso de aprendizaje es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones, se construyen nuevas representaciones mentales significativas, que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron.

Aprender no solamente consiste en memorizar información, es necesario también otras operaciones cognitivas que implican: conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar. En cualquier caso, el aprendizaje siempre conlleva un cambio en la estructura física del cerebro y con ello de su organización funcional.

Para aprender se necesita de cuatro factores fundamentales: inteligencia, conocimientos previos, experiencia y motivación.

A pesar de que todos los factores son importantes, se debe señalar que sin motivación cualquier acción que se realice no será completamente satisfactoria. Cuando se habla de aprendizaje la motivación es el querer aprender, resulta fundamental que el estudiante tenga el deseo de aprender. Aunque la motivación se encuentra limitada por la personalidad y fuerza de voluntad de cada persona.

La experiencia es el saber aprender, ya que el aprendizaje requiere determinadas técnicas básicas tales como: técnicas de comprensión (vocabulario), conceptuales (organizar, seleccionar), repetitivas (recitar, copiar,) y exploratorias (experimentación). Es necesario una buena organización y planificación para lograr los objetivos.

La inteligencia y los conocimientos previos, que al mismo tiempo se relacionan con la experiencia. Con respecto al primero, se dice que para poder aprender, el individuo debe estar en condiciones de hacerlo, es decir, tiene que disponer de las capacidades cognitivas para construir los nuevos conocimientos.

La enseñanza es una de las formas de lograr adquirir conocimientos necesarios en el proceso del interaprendizaje, la comprensión de la información recibida por parte del estudiante que, a partir de sus

conocimientos anteriores, sus intereses y sus habilidades cognitivas, analizan, organizan y transforman la información recibida para elaborar conocimientos.

Una retención a largo plazo de esta información y de los conocimientos asociados que se hayan elaborado.

La transferencia del conocimiento a nuevas situaciones para resolver con su concurso las preguntas y problemas que se planteen.

#### **2.4 Posicionamiento Teórico Personal**

La investigadora está fundamentada y da enfoque en esta investigación alrededor de dos corrientes constructivismo y cognitivismo, teorías sustentadas en enfatizar el rol del estudiante como sujeto activo en el aprendizaje y las del profesor de mediador en dicho proceso.

El aprendizaje significativo, juega un rol importante, ya que ésta se basa en aprender algo nuevo en base a los conocimientos previos; es decir a lo que el estudiante ya conoce.

Se considera fundamental el conocimiento preliminar que el docente refleja, crear un ambiente propicio y apto para que el estudiante sienta un verdadero interés por los diversos temas a tratar en el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés.

Se supone también que cuando; el docente inicia su clase partiendo de los conocimientos que el estudiante ya sabe y conoce, lo más probable es que la nueva información recibida se quede guardada en la memoria a largo plazo, ya que lo asoció con información que le resultaba familiar. Los estudiantes beneficiarios directos son los de la Unidad Educativa Luis Ulpiano de la Torre, se espera que lo aprovechen conjuntamente con sus profesores de Inglés

## **2.5 Glosario de Términos**

- Abstracta.- No concreto, que no tiene realidad propia
- Anglicismos.- Vocablo o giro propios del inglés y empleados en otra lengua
- Atañen- Tocar a una persona una responsabilidad u obligación, o una cosa que tiene interés para ella
- Cinéticas.- Del movimiento.
- Cognoscitiva.- Que es capaz de conocer o comprender
- Cohesión.- Adhesión de las cosas entre sí o entre las materias de que están formadas.
- Deducción.- Método de razonamiento que parte de conceptos generales o principios universales para llegar a conclusiones particulares
- Elite.- Minoría selecta y destacada en un ámbito social o en una actividad
- Escrúpulo.- Duda, temor o recelo sobre si una cosa es o no cierta, moral, justa, etc.
- Explicita.- Que expresa con claridad una cosa
- Factible.- Que se puede hacer
- Falencia.- carencia (falta o privación).
- Ficticio.- Fingido, falso
- Fonador.- Que interviene la fonación

- Fossilizarse.- Anquilosarse, quedarse estancado sin evolucionar o mejorar
- Gradualidad.- progresivo.
- Heteróclitas.- Irregular, extraño, fuera de orden
- Hispanos.- De los países americanos de habla hispana, en especial los habitantes estadounidenses de este origen, o relacionado a ellos
- Inficionado.- Corromper moralmente
- Infringe.- Quebrantar leyes, órdenes, o norma
- Inhibiciones.- Abstenerse, dejar de actuar
- Inmovilista.- Resistencia al cambio
- Léxicas.- Vocabulario, conjunto de palabras de una lengua, de una región, de un colectivo, una actividad, etc.
- Lingüística.- Relativo a la lengua o al lenguaje
- Lúdico.- Del juego o relativo a él
- Monótona.- Uniforme, que no cambia
- Morfológico.- Parte de la lingüística que estudia la flexión, derivación y composición de las palabras
- Obsoletos.- Anticuado, inadecuado a las circunstancias actuales
- Pasividad.- Apatía, indiferencia, actitud y cualidad del que deja que los demás hagan las cosas que a él le corresponden o afectan
- Perturbar.- Quitar la paz o tranquilidad a alguien
- Plasmar.- Reflejar o representar una idea o un sentimiento en un medio físico
- Plegar.- Hacer pliegues en una cosa
- Precario.- Que carece de los recursos y medios económicos suficientes
- Presuposición.- Suposición previa sin fundamento
- Semántico.- Parte de la lingüística que estudia el significado de los signos lingüísticos y de sus combinaciones, desde un punto de vista sincrónico o diacrónico

- Sintaxis.- Parte de la gramática que estudia la forma en que se combinan y relacionan las palabras para formar secuencias mayores, cláusulas y oraciones y la función que desempeñan dentro de estas.
- Sistema Límbico.- Es un sistema formado por varias estructuras cerebrales que gestionan respuestas fisiológicas ante estímulos emocionales. Está relacionado con la memoria, atención, instintos sexuales, emociones, personalidad y la conducta. Está formado por partes del tálamo, hipotálamo, hipocampo, amígdala cerebral, cuerpo calloso, septo y mesencéfalo.

El sistema límbico interacciona muy velozmente (y al parecer sin que necesiten mediar estructuras cerebrales superiores) con el sistema endócrino y el sistema nervioso autónomo.

- Variabilidad.- Capacidad de variar
- Yuxtaponer.- Poner una cosa junto a otra o inmediata a ella

## **2.6 Interrogantes**

1. ¿Cuál es el nivel de conocimiento de la escritura y las estructuras gramaticales por parte de los estudiantes?
2. ¿Cómo mejorar y desarrollar las estrategias en la escritura del idioma inglés.

## 2. Matriz Categorical

CONCEPTO	CATEGORIAS	DIMENSION	SUBDIMENSIONES	INDICADOR
Los juegos interactivos son juegos de uso sencillo, en el que los participantes interactúan con su ordenador, a la par que aprenden conceptos nuevos, y estrechan lazos con la tecnología del futuro.	Juegos Interactivos	Ventajas	Participación Activa	Divertidos
			Interacción	Trabajo mutuo
			Competitividad y Cooperación	Fomenta estudiantes activos
				Permite trabajar errores
			Cohesión de Grupo	Todos aprenden
	Gramática	Ventajas		Desarrollo de habilidades mentales
				Adquisición Técnica de análisis
				Fomenta la Educación y la Creatividad



<p>La gramática es el estudio de las reglas y principios que regulan el uso de las lenguas y la organización de las palabras dentro de una oración.</p>	Aspectos	Criterio Morfológico	Analiza Variaciones en la construcción de palabras
		Criterio Sintáctico	Función y relación de las palabras lógicamente
		Criterio Semántico	Busca la significación de las palabras
	Principales Dificultades Léxicas y Morfosintácticas	Problemas de Inferencia con la lengua Materna	Spanglish
		Los estudiantes crean reglas a partir de su criterio	Los estudiantes crean reglas a partir de su criterio
		Problemas con el registro	Por favor Gracias
		Falsos Amigos	Estudiantes creen que una lengua se parece a otra

	Enseñanza Aprendizaje		Problemas con el orden de las palabras	Orden de su lengua materna
			Omisión de Partículas	Auxiliares
		Tipos de Aprendizaje	Aprendizaje Receptivo	Comprende-Reproduce
			Aprendizaje Por Descubrimientos	Descubre conceptos
			Aprendizaje Repetitivo	Memoriza sin comprender

## **CAPITULO III**

### **3. METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1 Tipo de Investigación**

El trabajo de investigación es un proyecto factible porque guía la indagación fue por interrogantes y no por hipótesis, además el proyecto es factible ya que la propuesta que se realizó, únicamente será útil para la institución investigada, en la Unidad Educativa “Luis Ulpiano de la Torre”.

##### **3.1.1 Investigación Bibliográfica**

Este tipo de investigación fue muy útil para la investigadora ya que proporcionó valiosa información de diferentes autores y con ello aportar con argumentaciones científicas para categorías en estudio.

##### **3.1.2 Investigación de Campo**

Este tipo de investigación ayudó con la ejecución de éste proyecto investigativo, ya que permitió la recopilación de datos reales directamente de docentes y estudiantes, para luego interpretar, analizar y evaluar la situación actual de la Institución.

##### **3.1.3 Descriptiva-Propositiva**



### 3.2 Métodos

En la presente investigación se utilizó los siguientes métodos:

**Método Científico.**- Se utilizó para recoger y analizar los datos, el uso de un estilo propio de lógica y la utilización de teorías y modelos para reforzar los conocimientos sobre el uso de los Juegos Interactivos en la enseñanza de la gramática en Inglés, extraer resultados y analizarlos e interpretarlos fueron características importantes de esta investigación.

**Método Inductivo.**- Se empleó este método inductivo para la observación y análisis de los hechos particulares que atañan a esta investigación, en las que se establezca un hecho sobre la problemática de la enseñanza de la gramática en Inglés.

**Método Deductivo.**- Se utilizó para deducir por medio del razonamiento lógico, varias suposiciones de lo que acontece en la institución investigada; es decir parte de verdades previamente establecidas con la población tomada para el desarrollo de este trabajo de grado, que finalmente se concluyó y recomiendo para que la propuesta presentada tenga la validez necesaria y significativa.

**Método Estadístico.**- Este método sirvió en la investigación para reunir y tabular los datos de las encuestas, sobre todo en el proceso de interpretación de esa información.

### 3.3 Técnicas e Instrumentos

Se utilizó en el trabajo de investigación la **técnica de encuesta** que fue aplicada a los estudiantes de los octavos, novenos y decimos años de básica sección nocturna de la Unidad Educativa “Luis Ulpiano de la Torre” en la destreza de la gramática. Para ello se elaboró un listado de preguntas que se entregaron a los sujetos a investigar, para que las contesten, con la finalidad de recabar todos los datos necesarios que ayudaron a la realización del presente trabajo de grado.

### 3.4 Población

En vista de que la población de docentes y estudiantes es pequeña se aplicó a todo el Universo; consecuentemente no se aplicó la fórmula no estratificada

La población que se estudiaron fueron los Octavos, Novenos y Décimos Años de Educación Básica sección nocturna de la Unidad Educativa “Luis Ulpiano de la Torre” y a docentes del Área de Inglés.

Institución	Curso	No. Estudiantes	No. Docentes
Unidad Educativa Luis Ulpiano	Octavo de Básica	35	1
	Noveno de Básica	35	1

De la Torre	Décimo de 30	1	
	Básica		
	TOTAL	100	3

## CAPITULO IV

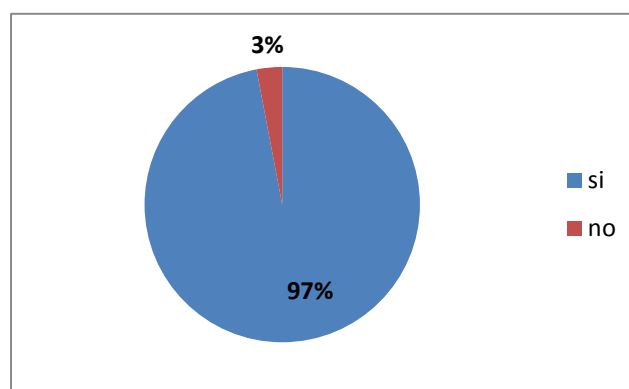
### 4. ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

#### 4.1 Encuesta a Estudiantes

1. ¿Considera usted que los juegos interactivos se pueden utilizar como un recurso en la enseñanza de la gramática en el idioma inglés?

RESPUESTAS	ESTUDIANTES	PORCENTAJE %
SI	97	97 %
NO	3	3 %
TOTAL	100	100%

**Gráfico No. 1:**



Fuente: Erica Narváez . 2014



Con respecto a la pregunta número uno se puede deducir que casi la totalidad de los estudiantes consideran que sería favorable utilizar juegos interactivos como recurso en la clase de gramática en Inglés, por otro lado un porcentaje mínimo de estudiantes considera que no sería favorable. Como conclusión se puede argumentar que el uso de juegos interactivos en la gramática en inglés, puede ser un recurso muy útil, ya que esto lograría motivar al estudiante cuando aprende una nueva regla gramatical.

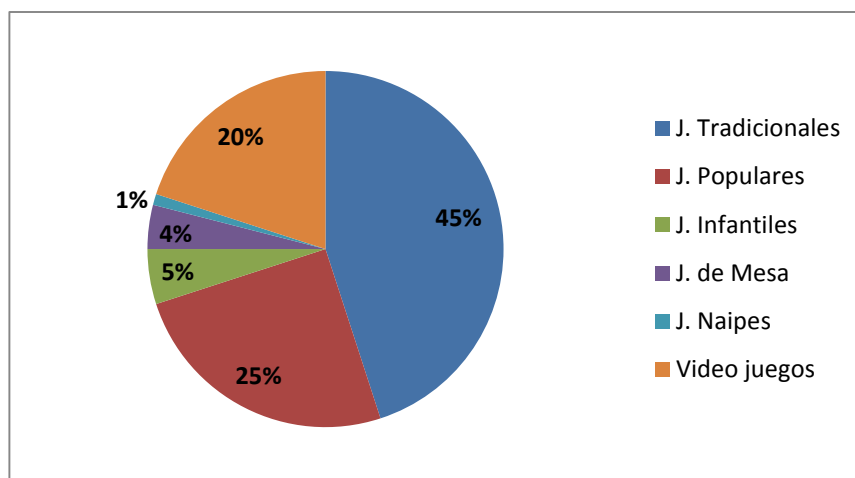
2. ¿Con cuál de los siguientes tipos de juego interactivos siente usted, que ha sido más productivo aprendiendo una regla gramatical?

RESPUESTA	ESTUDIANTES	PORCENTAJE
Juegos tradicionales	45	45%
Juegos populares	25	25%
Juegos infantiles	5	5%
Juegos de mesa	4	4%
Juegos de naipes	1	1%
Video juegos	20	20%
TOTAL	100	100%

**Gráfico**

**No.**

**2:**



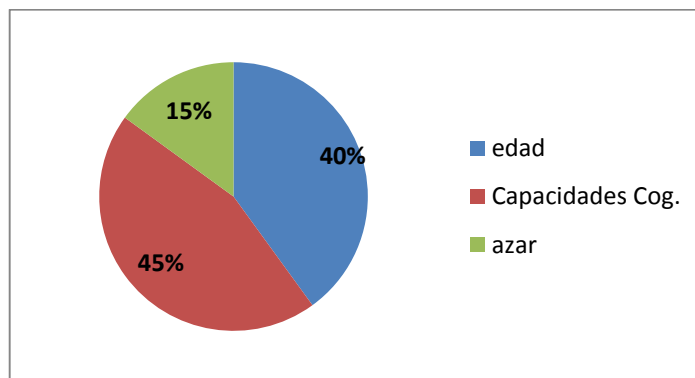
Fuente: Erica Narváez . 2014

Casi la mitad de los estudiantes consideran que los juegos tradicionales hacen que ellos logre comprender con mayor facilidad una regla gramatical, ya que con este tipo de juegos se sienten más familiarizados, y conocen mejor las reglas del juego, seguido por la cuarta parte de la población que considera que son los juegos populares los que les facilitan el aprendizaje, el resto de la población se encuentra divididos entre los juegos infantiles, juegos de mesa, juegos de naipes y videojuegos. En conclusión los juegos tradicionales serían una muy buena opción para motivar al estudiante a aprender reglas gramaticales en inglés.

3. ¿Cómo cree Ud., que su maestro debe escoger el mejor juego interactivo para la clase de gramática?

RESPUESTA	ESTUDIANTES	PORCENTAJES
Según la edad	40	40%
Según las capacidades cognitivas	45	45%
Al azar	15	15%
TOTAL	100	100%

**Gráfico No. 3:**



Fuente: Erica Narváez . 2014

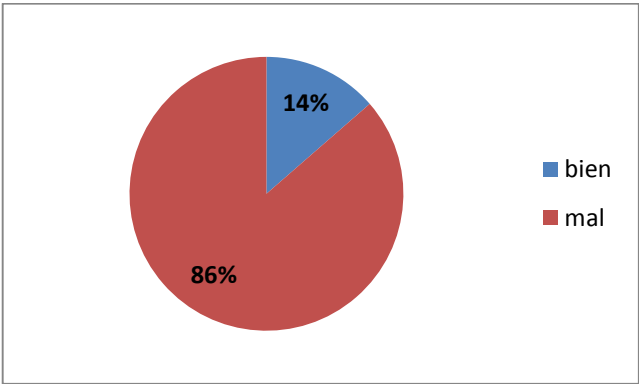
En la pregunta número tres, cerca de la mitad de la población de estudiantes contestan que el docente debería escoger los juegos que van a utilizar en clase, teniendo en cuenta las capacidades cognitivas de los estudiantes, así también un alto porcentaje considera que se debe tener en cuenta la edad, por otro lado un porcentaje bastante reducido considera que se lo debería hacer al azar. Como conclusión se podría decir que los estudiantes consideran conveniente que su maestro escoja el juego que va a utilizar en la clase de gramática teniendo en cuenta las capacidades cognitivas de cada estudiantes, esto lo logra evaluando a los estudiantes desde el primer día de clases, es por ello que se cree que los dos aspectos son importantes antes de escoger un juego para los alumnos.

4. El siguiente cuestionario medirá su conocimiento en cuanto a estructuras gramaticales. Sírvase contestar el siguiente cuestionario, utilizando estructuras gramaticales correctas

RESPUESTA	BIEN	PORCENTAJE	MAL	PORCENTAJE	TOTAL
How old are you?	10	10%	90	90%	100%
Do you live here in Cotacachi?	15	15%	85	85%	100%
Are you my friend?	5	%	95	95%	100%
Where are the chairs?	1	1%	99	99%	100%

Do you speak French very well?	6	6%	94	94%	100%
What time is it?	15	15%	85	85%	100%
When is your birthday?	1	1%	99	99%	100%
How many brothers and sisters do you have?	5	5%	95	95%	100%
What do you like to eat?	3	3%	97	97%	100%
What is your name?	75	75%	25	25%	100%
Total	136	13.6%	864	86.4%	100%

**Gráfico No. 4:**



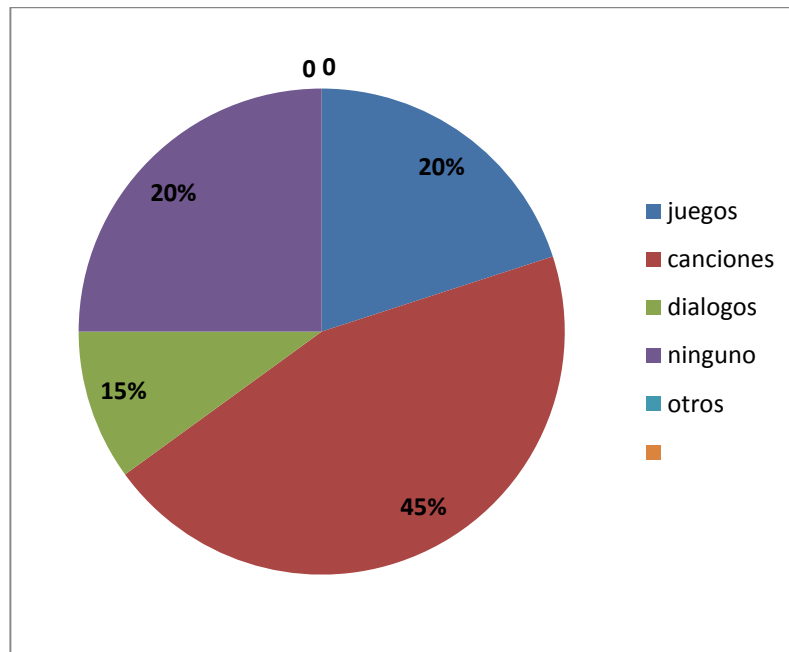
Fuente: Erica Narváez . 2014

En cuanto a la pregunta que mide el nivel de conocimiento sobre estructuras gramaticales en inglés a los estudiantes se puede observar que más de las tres cuartas partes de la población contesta de manera errónea, mientras que un porcentaje bastante reducido contesta de manera correcta. Como conclusión el grupo investigador considera que los estudiantes de Octavos, Novenos y Décimos años de educación básica en la Unidad Educativa Luis Ulpiano de la Torre tienen un gran déficit en conocimiento de estructuras gramaticales.

5. ¿Cuáles son las estrategias de motivación que utilizan su profesor en clase?

RESPUESTA	ESTUDIANTES	PORCENTAJES
Juegos	20	20%
Canciones	45	45%
Diálogos	10	10%
Ninguno	25	25%
Otros	0	0%
Total	100	100%

**Gráfico No. 5:**



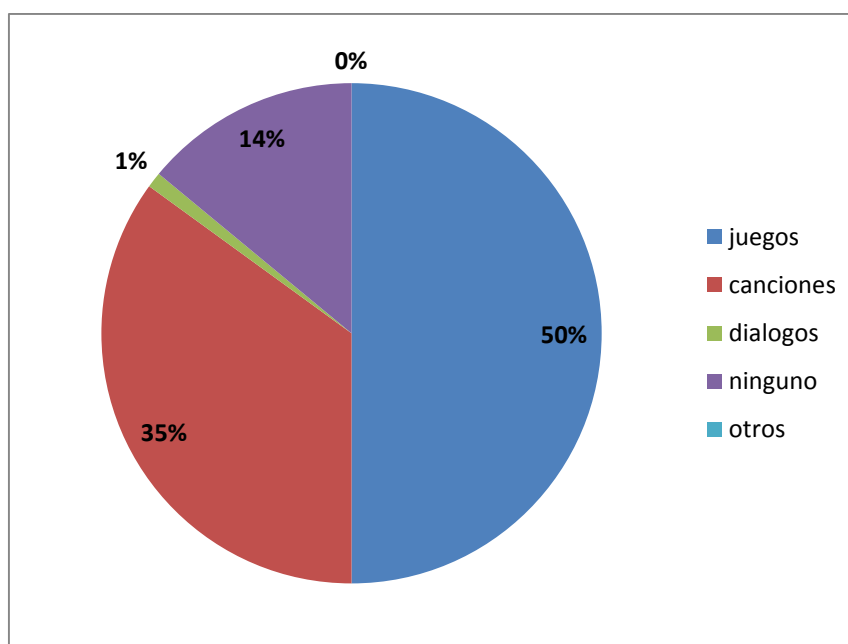
**Fuente: Erica Narváez . 2014**

En la pregunta número cinco, cerca de la mitad de la población contesta que el docente utiliza canciones como estrategia de motivación para los estudiantes, seguido de la cuarta parte de los estudiantes que mencionan que el maestro no utiliza ninguna estrategia de motivación en sus clases de gramática, por otro lado un porcentaje reducido contesta que son los diálogos la estrategia de motivación. Se puede concluir que el recurso más utilizado por los maestros son las canciones en inglés.

6. ¿Cuáles de las siguientes estrategias utilizadas por su profesor es más motivante para Ud.?

RESPUESTA	ESTUDIANTES	PORCENTAJES
Juegos	50	50%
Canciones	35	35%
Diálogos	01	01%
Ninguno	14	14%
Otros	0	0%
Total	100	100%

**Gráfico No. 6:**



**Fuente: Erica Narváez . 2014**

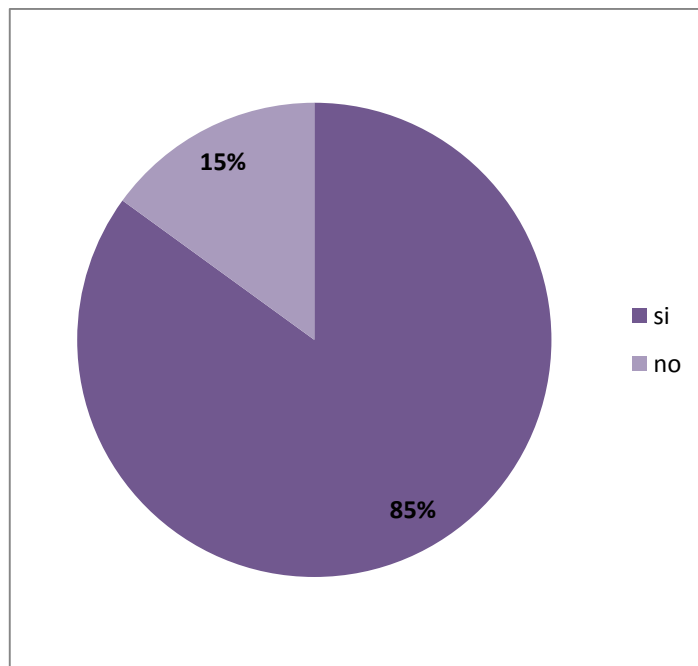
En la pregunta número seis mitad de los estudiantes considera que los juegos son la estrategias que más atrae su atención al momento de comprender una regla gramatical, más de la cuarta parte de la población señala que son las canciones, tan solo un porcentaje mínimo cree que son los diálogos y

finalmente el catorce por ciento considera que ninguna estrategia es motivante.

7. ¿Considera Ud. que si su profesor utilizaría más juegos interactivos al momento de impartir una clase de gramática en inglés, sería más fácil que usted lograra comprender la regla?

RESPUESTA	ESTUDIANTES	PORCENTAJES
Si	85	85%
No	15	15%
Total	100	100%

**Gráfico No. 7:**



Fuente: Erica Narváez . 2014



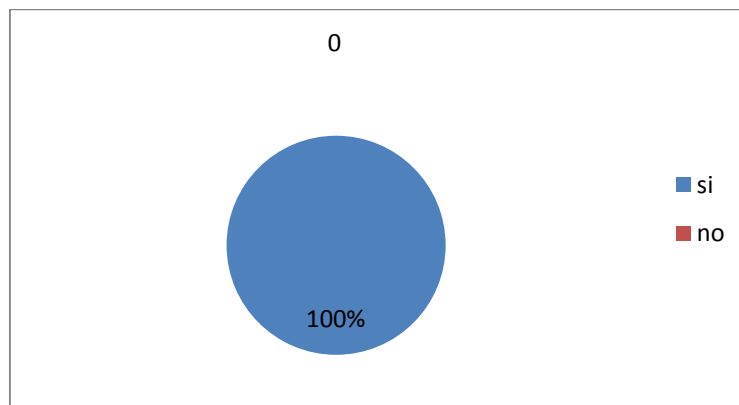
Finalmente más de las tres cuartas partes de los estudiantes considera que si el profesora utilizará más juegos interactivos en su clase de gramática en ingles les resultaría más sencillo comprender una regla gramatical, mientras que tan solo una pequeña parte de la población considera que no lo sería.

#### 4.2 Encuesta a Docentes

1. Considera usted que los juegos interactivos se pueden utilizar como un recurso en la enseñanza de la gramática en el idioma inglés?

RESPUESTA	Docentes	PORCENTAJES
Si	3	100%
No	0	0%
Total	3	100%

**Gráfico No. 8:**



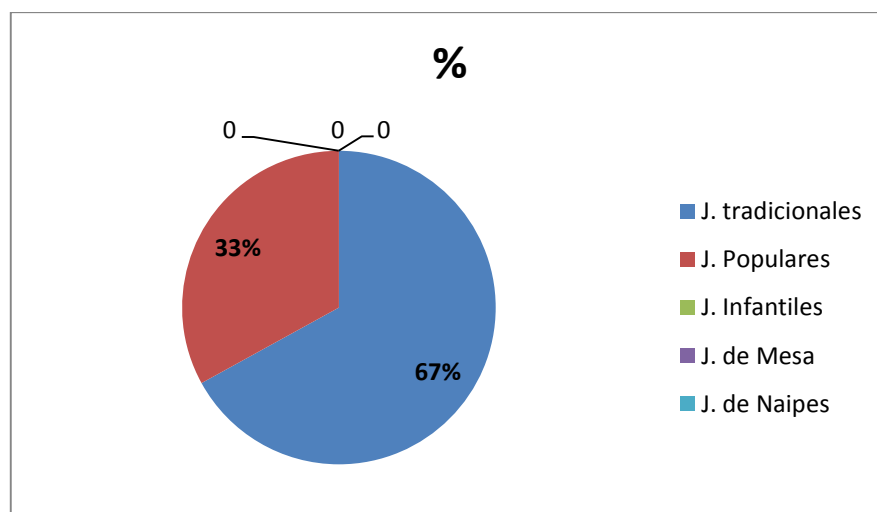
Fuente: Erica Narváez . 2014

La totalidad de los docentes de la Unidad Educativa Luis Ulpiano de la Torre, consideran conveniente el uso de Juegos Interactivos en la enseñanza de gramática en inglés, ya que consideran que se podría utilizar como una estrategia que motivaría al estudiante a aprender de manera divertida.

2. ¿Qué tipo de juegos interactivos se puede utilizar como recurso viable en la enseñanza de la gramática del idioma inglés en los estudiantes?

RESPUESTA	Docentes	PORCENTAJES
Juegos Tradicionales	2	67%
Juegos Populares	1	33%
Juegos Infantiles	0	0%
Juegos de Mesa	0	0%
Juegos de Naipes	0	0%
Video Juegos	0	0%

**Gráfico No. 9:**



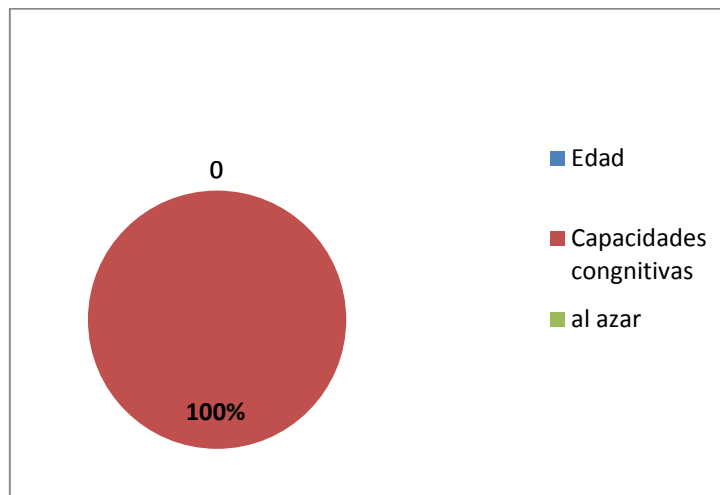
Fuente: Erica Narváez . 2014

La mayoría de docentes consideran que los juegos tradicionales serian una buena opción para utilizarlos como recurso en la enseñanza de la gramática, mientras que un pequeño porcentaje considera que los juegos populares serian un buen recurso. Como conclusión se podría argumentar que los juegos tradicionales serian la mejor opción para que el docente pueda mejorar su clase de gramática, ya que los estudiantes conocen bien las reglas del juego, y esto facilitaría la producción.

3. ¿Qué aspectos toma Ud. en cuenta antes de escoger un juego para su gramática?

RESPUESTA	DOCENTES	PORCENTAJES
Según la edad	0	%
Según las capacidades cognitivas	3	100%
Al azar	0	0%
TOTAL	3	100%

**Gráfico No. 10:**



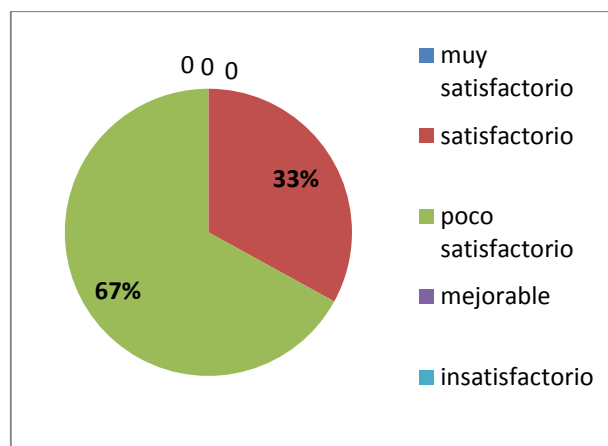
**Fuente: Erica Narváez . 2014**

La totalidad de la población considera que, lo que hay que tomar en cuenta para escoger un juego para la clase de gramática son las capacidades cognitivas de los estudiantes y se logra conocer esto mediante una evaluación previa que el docente toma en la primera como un diagnóstico previo para ver reacciones en los estudiantes.

4. ¿Cuál es el grado de competencia de sus estudiantes en cuanto a gramática?

RESPUESTA	Docentes	PORCENTAJES
Muy satisfactorio	0	0%
Satisfactorio	1	33%
Poco satisfactorio	2	67%
Mejorable	0	0%
Insatisfactorio	0	0%
Total	3	100%

**Gráfico No. 11:**



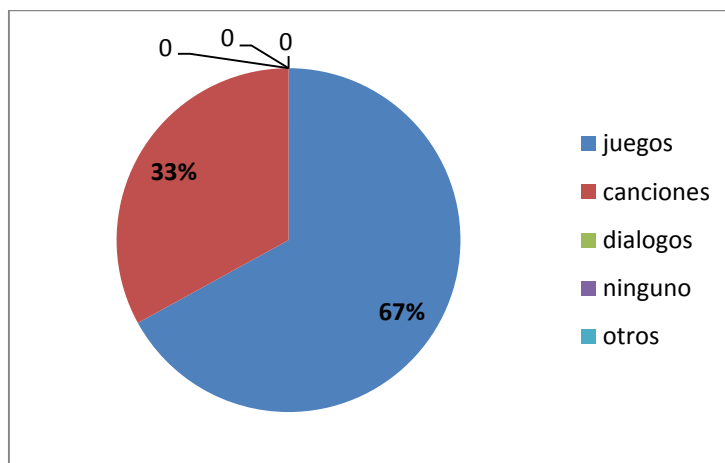
Fuente: Erica Narváez . 2014

La mayoría de docentes califica como poco satisfactorio el grado de competencias de los estudiantes en cuanto al nivel de gramática en Inglés que poseen sus estudiantes, mientras que tan solo una mínima cantidad considera como satisfactorio. Esto quiere decir que los profesores no están conformes con los conocimientos que sus estudiantes tienen.

5. ¿Cuáles son las estrategias de motivación que utiliza Ud. en su clase de gramática en inglés?

RESPUESTA	DOCENTES	PORCENTAJES
Juegos	2	2
Canciones	1	1
Diálogos	0	0
Ninguno	0	0
Otros	0	0

**Gráfico No. 12:**



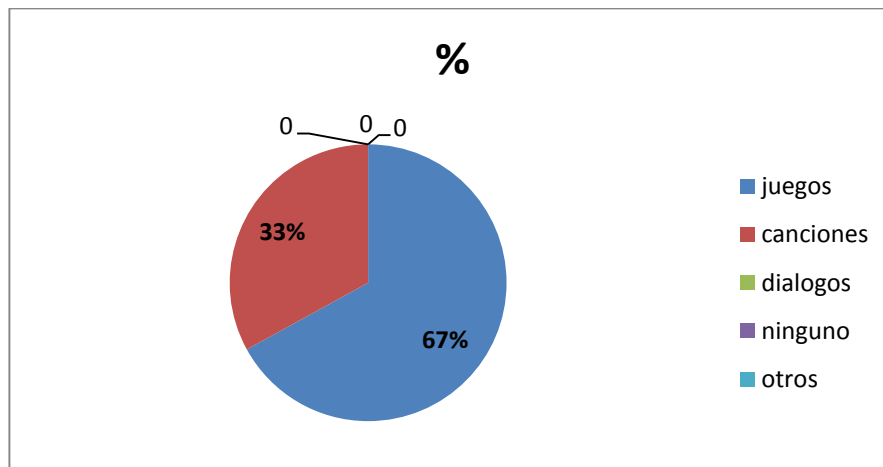
**Fuente: Erica Narváez . 2014**

La mayoría de docentes creen que los juegos interactivos son la estrategia de motivación que los estudiantes prefieren seguido por un porcentaje reducido que considera que son las canciones las que atraen la atención de los estudiantes al momento de aprender una regla gramatical nueva.

6. ¿Cuál de las estrategias que Ud. utiliza considera que es más motivante para el estudiante?

RESPUESTA	DOCENTES	PORCENTAJES
Juegos	2	67%
Canciones	1	33%
Diálogos	0	0%
Ninguno	0	0%
Otros	0	0%

**Gráfico No. 13:**



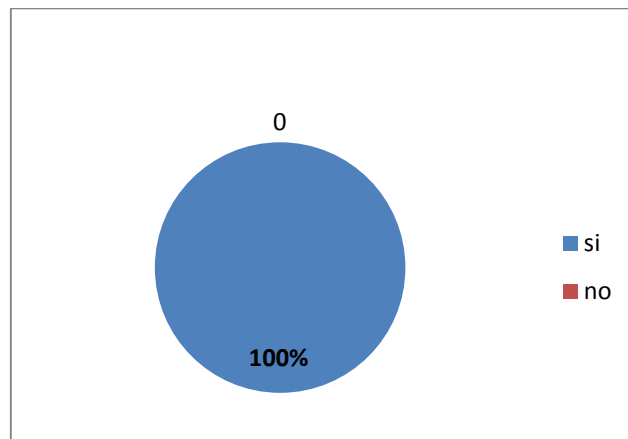
Fuente: Erica Narváz . 2014

La gran mayoría de los docentes aciertan con los estudiantes de que los juegos son la mejor motivación que tiene los estudiantes al momentos de comprender una nueva regla gramatical, mientras que un porcentaje reducido considera que serían las canciones en inglés lo más motivante para el estudiante. Como conclusión el grupo investigador cree que definitivamente los juegos pueden ser de gran ayuda para la educación de los estudiantes.

7. Considera Ud. que una guía didáctica con juegos interactivos, facilitaría la enseñanza de gramática en ingles a sus estudiantes?

RESPUESTA	Docentes	PORCENTAJES
Si	3	100%
No	0	0%
Total	3	100%

**Gráfico No. 14:**



Fuente: Erica Narváez . 2014

La totalidad de la población acierta que una guía didáctica con juegos interactivos, facilitaría la enseñanza de gramática en inglés a los estudiantes de octavos, novenos y decimos años de educación básica sección nocturna de la Unidad Educativa “Luis Ulpiano de la Torre”.



## **CAPÍTULO V**

### **5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

Después de haber aplicado las encuestas, tomando en cuenta que el problema existe y se debe a diferentes variables, el grupo investigador llega a las siguientes conclusiones y recomendaciones que beneficiará a los profesores y estudiantes de la Unidad Educativa “Luis Ulpiano de la Torre ”

#### **5.1 Conclusiones**

5.1.1 La gran mayoría de estudiantes encuestados no pueden aplicar reglas gramaticales correctas y frases básicas, lo cual impide una construcción correcta de las oraciones que ellos utilizan, por lo que su producción es baja.

5.1.2 Los juegos que utilizan los maestros no atraen la atención del estudiante, debido a que siempre se utiliza los mismos juegos para la clase de gramática, tornándose la clase tediosa y poco motivante.

5.1.3 Los estudiantes están conscientes de que el uso de juegos interactivos, facilitaría su aprendizaje de las diferentes funciones del Idioma y consecuentemente la comprensión de la gramática inmersa en éstas.

5.1.4 La producción del estudiante es baja, tanto en la expresión oral como en la escrita, lo cual desmotiva la participación en clase.

5.1.5 El docente desconoce de una variedad de técnicas que promuevan un aprendizaje significativo y motivante, además de incentivar a un aprendizaje autónomo.

## **5.2 Recomendaciones**

5.2.1 El docente debe buscar técnicas adecuadas que permitan que el estudiante comprenda mejor las reglas gramaticales y sea capaz de generalizarlas y en forma deductiva aplicarla en posteriores estructuras gramaticales.

5.2.2 Los maestros deberían conocer y estar familiarizados con una gama de juegos, para poder escoger el que más convenga de acuerdo a la clase que vaya a impartir, basado en los diferentes estilos de aprendizaje y expectativas del estudiante.

5.2.3 El docente debe basar su enseñanza a través de funciones, puesto que éstas son el objeto del lenguaje, más la gramática es importante pero como un “medio” para lograr la comunicación.

5.2.4 El docente debe buscar nuevas técnicas y estrategias metodológicas para solventar la falencia de las destrezas del Idioma, y que conjuntamente con los juegos interactivos la enseñanza-aprendizaje se vuelve motivante.

5.2.5 Los docentes deben ser capacitados en nuevas técnicas metodológicas que enfoquen y solventen las debilidades de los estudiantes y que se los haga autónomos en su aprendizaje.

## **CAPITULO VI**

### **6. PROPUESTA ALTERNATIVA**

#### **6.1 Título de la Propuesta**

“GRAMÁTICA DIVERTIDA A TRAVÉS DE JUEGOS”

#### **6.2 Justificación e Importancia**

La investigadora se siente motivada a la realización de esta propuesta, ya que los logros que se espera conseguir con la misma son alcanzables, y de gran ayuda para la comunidad escolar, que tiene una gran necesidad de métodos que faciliten la enseñanza-aprendizaje de gramática en inglés. Los beneficiarios de esta propuesta encontrar una gama de juegos interactivos que podrán ser utilizados de acuerdo a sus necesidades.

La meta de la investigadora es proveer a los docentes una guía con una gama de juegos interactivos para que de acuerdo a la clase que vayan a impartir los utilicen con sus estudiantes para que con esto puedan facilitar el aprendizaje de ellos, al mismo tiempo que volverá sus clases más significativas, motivantes y además podrá promover hacia un aprendizaje autónomo.

#### **6.3 Fundamentación**

Los cambios que se han producido en la educación, demanda de un mayor protagonismo de los maestros de inglés para producir una interacción necesaria entre el maestro y el alumno.

Para sustentar adecuadamente la presente investigación se realizó un análisis de documentos bibliográficos que contienen información sobre los ámbitos de esta investigación, seleccionando aquellas propuestas teóricas más relevantes que fundamenten la concepción del problema y la elaboración de la propuesta de solución al mismo.

¿Por qué usar?

Los juegos despiertan la creatividad y nos dan un recurso para que los estudiantes se “olviden” de que están trabajando con la lengua y participen en una situación de comunicación real. Son entretenidos, interactivos y comunicativos, además, resultan atractivos para todos los estilos de aprendizaje.

Son muchos los autores que le han dado al juego un papel preponderante en el desarrollo humano y lo han tratado como una herramienta eficaz que lo acompaña en el proceso de aprendizaje y crecimiento, a veces en forma más “regulada”, como en el ámbito escolar, y a veces en forma más “libre” durante los juegos espontáneos en el que los niños se embarcan cuando están con sus pares o inclusive cuando están solos. Pero el juego no se limita a la edad infantil y la época de la escolarización, por el contrario, es una actividad que perdura en la adultez y hasta en la vejez. El mercado de juegos para adultos es enorme y los juegos tienden a ocupar en la vida diaria un rol social de interacción y entretenimiento.

Durante la clase de Inglés, los juegos nos permiten llegar a nuestros estudiantes en forma más natural y nos dan la posibilidad de recrear juegos de roles, tal cual ellos lo han venido haciendo en su propia lengua durante su vida de aprendientes, nos permiten aportar una instancia de comunicación con un fin comunicativo claro: ganar el juego y para llegar a este fin, una herramienta eficaz y pertinente, la lengua.

Los juegos de habilidad, de reto personal, de competición, de colaboración, de simulación, de asociación, adivinanzas, invenciones, juegos de mesa, los que implican movimiento y los que no. Desde el punto de vista de la lengua, están los que se centran en la forma o en el significado de las palabras, los que trabajan estructuras gramaticales o léxico. Asimismo, hay juegos en los que se debe manejar cierta información sociocultural, histórica o geográfica; están los que se focalizan en la interacción oral o en la escrita, los que requieren de habilidades como las de inferir significado, parafrasear, encontrar sinónimos o antónimos, deducir reglas, construir familias de palabras, explorar colocaciones y muchos, muchísimos aspectos más.

Los tipos de juegos más pertinentes son aquellos que nos dan la posibilidad de lidiar con temas relacionados con el inglés, ya sea su estructura, su léxico, su fonética o el mundo sociocultural en el que se enmarca. También, desde el punto de vista de la clase, es importante tener en cuenta las destrezas que se utilizarán para jugar el juego y llegar a buen puerto, es decir: ganarlo.

¿En qué momento de la clase deberíamos usar juegos?

Lo más frecuente es ver que los profesores dejamos los juegos para la última clase o como recompensa en alguna clase “especial” y excepcionalmente divertida. A veces los usamos como complemento de salidas o clases de conversación, a veces cuando nos sobran 10 o 15 minutos al final de una clase y a veces, después de una presentación larga y aburrida sobre un tema gramatical especialmente pesado o difícil de simular, para que los estudiantes no huyan despavoridos.

En realidad, los juegos pueden usarse en todo momento de la clase, tanto en las presentaciones, como en las prácticas, en los repasos o en el trabajo de habilidades, al principio de la clase como entrada en calor, al final como un cierre o entre actividades como “separadores”. En realidad, no hay ninguna razón por la cual cada actividad de la clase no pueda ser un juego, más que, evitar que se pierda el elemento sorpresa.

Siempre y cuando se presente el juego como una herramienta más en la batería de recursos del aula, los estudiantes lo percibirán como útil y relevante, y de esta manera, se puede usarlo en cualquier momento de la clase y en más de una ocasión durante la misma.

Es bueno presentar al juego como actividades para presentar o practicar lengua, en lugar de como un juego. Por ejemplo, en lugar de decirles “Ahora vamos a jugar al ahorcado” mejor decirles “Ahora vamos a practicar las letras con un juego”, en lugar de “Ahora vamos a jugar al Bingo” decirles “Ahora vamos a practicar el Pretérito Indefinido y al comprensión oral con un Bingo de verbos”.

## **6.4 Objetivos**

### **6.4.1 Objetivo General**

Desarrollar una Guía Didáctica con Juegos Interactivos para desarrollar correctamente la destreza de escribir utilizando reglas gramaticales.

### **6.4.2 Objetivos Específicos**

- Habilitar al estudiante para entender y aceptar diferentes modos de pensar y aprender y así enseñarle a ser libre de prejuicios.
- Seleccionar y Ejecutar la Guía Didáctica con Juegos Interactivos como practica creativa en el proceso de aprendizaje gramatical en el Idioma Inglés

## **6.5 Ubicación sectorial y Física**

La Unidad Educativa “Luis Ulpiano de la Torre”, se encuentra ubicada en la ciudad de Cotacachi, calle Bolívar 19-45 Y Quiroga Barrio Cachipugro

## **6.6 Desarrollo de la propuesta**



# FUNNY GRAMMAR THROUGH GAMES

## GAME 1: TAP TAP

### OBJECTIVE

To use personal pronouns to introduce yourself and identify classmates

**MATERIALS:** a balloon

**SKILLS:** Speaking: To talk about your classmates using personal pronouns

### PROCEDURE

- Have students sit in a circle on the floor.
- Tap a balloon to student.
- Lead the class in asking the student his or her name and age.

**Grammar:** T: What's your name?

S: I am (Amanda)

T: How old are you?

T: I am 17 years old

Have student tap the balloon back to you.

Repeat the procedure until all students have participated.

Then, ask one student: Who is she/he? Pointing to him or her.

Encourage them to use the personal pronouns to identify the boy or girl pointed.

Students' own answers

She is Amanda

He is Pablo

Separate the class into groups to use the plural forms of personal pronouns.

Point to one group and ask: who are they?

Encourage them to use the personal pronouns to identify the group of students.

Students' own answers

They are students

They are my classmates

Join all students and ask: Who are you?

Students' own answers

We are students

Acquired Knowledge: personal pronouns 1<sup>st</sup>, 2<sup>nd</sup> and 3<sup>rd</sup> person of singular and plural

To be verb

\***Game variation:** You as a teacher may use this game to practice other grammar structures.

## GAME 2: WRONG SENTENCES

### **OBJECTIVE**

To conjugate the verb to be

**MATERIALS:** paper and pencil

**SKILLS:** To read the false sentences and correct them

**PROCEDURE:**

- Write a list of sentences on the board, the enough to be sure that students practice the conjugation of “to be” with each personal pronoun.
- Each student, copy one sentence of the board in a piece of paper, then he or she have to correct the sentence in your mind.
- When the student is sure that the sentence is right, change the paper with a classmate and so on.
- Finally the students have to correct all the sentences again on their notebooks as a way to improve the writing and internalize the grammatical structures.

Grammar: S1: read the wrong sentence: she *are* listening to music

S1: the same student in the mind change the sentence: she *is* listening to music.

*Writing way:*

On their notebooks:

*False sentence*

She *are* listening to music

*Right sentence*

She *is* listening to music.

Acquired Knowledge: verb “to be” (am, is, are)

\*Game variation: You as a teacher may use this game to practice other words or grammatical structures. This is just an example, and it gives you ideas to change a typical class.

### GAME 3: COLOR MIX – UP

## OBJECTIVE

To review new words or vocabulary

**MATERIALS:** a variety of colors

**SKILLS:** To internalize new vocabulary learned in a past lesson.

## PROCEDURE:

- Have students sit in chairs in a circle. Give each of them a piece of colored paper (see materials)
- Call out different colors and have students who are holding that colored piece of paper raise it in the air.
- Now tell the students that when they hear their color called, they should stand up and change place. For example, when you call out yellow, all those holding a yellow piece of paper need to stand up and change places while the other students remain seated.
- When students hear you say *Color mix – up*, all students must stand up and change places.

**Grammar:** T: Show me (blue)

SS: (students with a blue piece of paper hold it up for the others to see.)

Acquired Knowledge: In this case, with this game, the students learn colors in English

**\*Game variation:** You as a teacher may use this game to practice other words or grammatical structures. This is just an example, and it gives you ideas to change a typical class.

## GAME 4: VACATIONS

### OBJECTIVE

To learn yes/no questions in past simple tense

**MATERIALS:** paper and pencil

**SKILLS:** To describe actions in past tense

### PROCEDURE:

- Have students write five places where they have gone on vacations.
- Write on the board a list of the places.
- Point to one of the place on the board and ask to one student imagine that he or she went there on vacations.
- Divide the group in couples. The students have five opportunities to guess, what place, their classmate chose.

**Grammar:** SS1: Did you go to the beach?

SS2: Yes, I did / No, I didn't

Acquired Knowledge: Students learned with this simple game the interrogative form of the past tense in English

\***Game variation:** You as a teacher may use this game to practice other words or grammatical structures. This is just an example, and it gives you ideas to change a typical class.

## GAME 5: PAST ACTIONS

### OBJECTIVE

To review the past of the regular and irregular verbs

**MATERIALS:** markers and a board

**SKILLS:** To write the “past tense” of the verbs correctly

### PROCEDURE:

- Divide the class into two groups or teams.
- Invite to one of student from each team go to the front.
- Say a verb in present tense.
- The first student, who writes the correct past tense of the verb, wins a point for his or her team.
- Repeat the same procedure with other verbs.

**Grammar:** T: Drink

SS: Drank

Acquired Knowledge: Students practiced with this game the past tense of the verbs and the correct way to write them too

**\*Game variation:** You as a teacher may use this game to practice other words or grammatical structures. This is just an example, and it gives you ideas to change a typical class.

## GAME 6: SWATTER

### OBJECTIVE

To review the past of the regular and irregular verbs

**MATERIALS:** Two swatters

**SKILLS:** To swat the “past tense” of the verbs

### PROCEDURE:

- Divide the class into two groups or teams. Also divide the board in two parts with a line.
- Write the next verbs in both parts of the board: went, had, felt, drank, invited, was, arrived, fell, broke, and stayed.
- Invite to one of the students from each team go to the front. Give each one a swatter.
- Students have to turn to the board.
- Say the present of one verb written on the board.
- The students turn quickly, and the first student who swats the past of the verb wins a point for his or her team.
- Repeat the same procedure with other verbs.

**Grammar:** T: Go

SS: (Swat) Went

Acquired Knowledge: Students practiced with this game the past tense of the verbs

\***Game variation:** You as a teacher may use this game to practice other words or grammatical structures. This is just an example, and it gives you ideas to change a typical class.

## GAME 7: INTELLIGENT DICTATION

### **OBJECTIVE**

To classify countable and uncountable nouns

**MATERIALS:** pen and paper

**SKILLS:** To identify a countable noun and an uncountable noun

### **PROCEDURE:**

- Students have to draw two big squares on the paper. And write in the first square “countable”, in the second square “uncountable”.
- Dictate the next words and encourage students to write them in the correct square: fish, tomato, apple, love, ketchup, hot dog, bag, peach, bread, pie, rice, and tie.
- Finally, check the answers and let students correct, if they have mistakes, and with the list of “countable and uncountable” nouns. You can teach them the use of “How much” and “How many”
- When you have explained to your students, you can find next an easy and funny activity.



## IDEAL HOT DOG

Students have to draw a hot dog and describe what it has. For example: My hot dog has a lot of ketchup, a little mayonnaise and no mustard.

**Grammar:** T: how much ketchup?

SS: a lot

T: how much mayonnaise?

SS: a little

T: how much mustard?

SS: none

T: how many hot dogs?

SS: one

Acquired Knowledge: Students learned how to ask about quantities

\***Game variation:** You as a teacher may use this game to practice other words or grammatical structures. This is just an example, and it gives you ideas to change a typical class.

## GAME 8: TRUE OR FALSE?

### OBJECTIVE

To practice present of to be

**MATERIALS:** masking tape, a poster of a house with rooms and furniture (optional it depends on you)

**SKILLS:** To describe location

### PROCEDURE:

- Display the poster of the house.
- Place a long piece of masking tape on the floor down the center of the classroom.
- Have students line up on the tape.
- Designate one side of the tape *true* and the other *false*.
- Describe the location of the different pieces of furniture.
- If students think that the teacher has made a correct statement, they jump to the true side of the line; if not, they jump to the false side.
- If a student jumps to the wrong side of the line, he or she must sit down.
- The last student to remain standing wins the game.

**Grammar:** T: The (fridge) is in the (kitchen).

SS: true

T: The (bed and closet) are in the (bathroom)

SS: false

Acquired Knowledge: singular and plural of to be, locations

\***Game variation:** You as a teacher may use this game to practice other words or grammatical structures. This is just an example, and it gives you ideas to change a typical class.

### GAME 9: WHAT DO YOU DO WHEN...?

#### OBJECTIVE

To practice the meaning of adverbs of frequency.

**MATERIALS:** pen and paper

**SKILLS:** To describe the frequency of activities.

**PROCEDURE:**

- Ask a student: What do you do when you are happy? And have him or her write a few ideas, using one of the adverbs of frequency each time, e.g., *I sometimes buy new CDs.*
- In pairs, students think of other situations and write sentences using adverbs of frequency.
- Set a time limit.
- The student with the most sentences wins.

Other situations could be moods, e.g., *sad* or events, e.g., *when you have a free day.*

**Grammar:** T: What do you do when you are happy?

SS: I sometimes buy new CDs.

Acquired Knowledge: adverbs of frequency

\***Game variation:** You as a teacher may use this game to practice other words or grammatical structures. This is just an example, and it gives you ideas to change a typical class.

### GAME 10: FIND SOMEONE WHO...

**OBJECTIVE**

To talk about free-time activities

**MATERIALS:** pen and paper

**SKILLS:** To study the form of *like, love and hate*, + ing.

**PROCEDURE:**

- Students write two questions about free- time activities and their own answers.

*What do you like doing on the weekend?*

*I like hanging out with my friends*

*Do you like eating out?*

*I love eating out*

- Give them five minutes to find as many students as they can who give the same answers to both questions.

**Grammar:** SS: What do you like doing on the weekend?

SS: I like hanging out with my friends

Acquired Knowledge: like, love and hate, + ing.

\***Game variation:** You as a teacher may use this game to practice other words or grammatical structures. This is just an example, and it gives you ideas to change a typical class.

## GAME 11: MYSTERY QUESTIONS

**OBJECTIVE**

To talk about free-time activities

**MATERIALS:** pen and paper

**SKILLS:** To study the form of *like, love and hate*, + ing.

**PROCEDURE:**

- Students write six questions requesting personal information:

*Where do you live?*

*What do you have in your bag?*

*When do you eat out?*

*How do you come to school?*

- Students then answer their own questions, writing the six answers on a separate piece of paper.
- The students swap their answers with another student and see if they can guess what the correct questions are.

**Grammar:** SS: What do you like doing on the weekend?

SS: I like hanging out with my friends

Acquired Knowledge: like, love and hate, + ing.

**\*Game variation:** You as a teacher may use this game to practice other words or grammatical structures. This is just an example, and it gives you ideas to change a typical class.

## GAME 12: LOVE TO KNOW

**OBJECTIVE**

To study the form of the past simple of irregular (affirmative and negative)

**MATERIALS:** pen and paper

**SKILLS:** To talk about the person you most like using past simple of irregular verbs.

**PROCEDURE:**

- In pair, students think of a famous person and write the five questions they would most like to ask the person.
- All the questions should be in the past tense.
- Student read their questions aloud. The rest of the class guesses the person.

**Grammar:** SS: What did he/she get for birthday last year?

SS:

Acquired Knowledge: Past simple of irregular (affirmative and negative)

\***Game variation:** You as a teacher may use this game to practice other words or grammatical structures. This is just an example, and it gives you ideas to change a typical class.

### GAME 13: COMPARATIVE CHALLENGE

#### **OBJECTIVE**

To study the form of comparatives.

#### **MATERIALS:**

**SKILLS:** To make comparisons between to items.

#### **PROCEDURE:**

- Ask to pairs of students to come to the front of the class.
- Say an adjective, e.g., *good*.
- The first pair who can think of a sentence with the comparative of *good* raises their hands.
- If their sentence is correct, the pair wins a point.
- If their sentence is wrong, they lose a point.

**Grammar:** SS: *good*

SS: Brazil's soccer team is better than Ecuador's soccer team

Acquired Knowledge: form of comparatives

\***Game variation:** You as a teacher may use this game to practice other words or grammatical structures. This is just an example, and it gives you ideas to change a typical class.

### GAME 14: WHO IS IT?

#### **OBJECTIVE**

To study the form of *going to*

**MATERIALS:** pen and paper

**SKILLS:** To talk about future plans

#### **PROCEDURE:**

- Students take a piece of paper and write three sentences about themselves with *going to*.
- Students write their names on the paper and give it to you.

- Distribute the papers round the class.
- Students read out the three sentences they have been given.
- The rest of the class has to guess the person.

**Grammar:** SS1: *I'm going to buy a laptop*

*My mom is going to earn more money*

*My cousins are going to go to the college*

SS1: (this student read the three sentences)

SS3: (this student guess) She is Amanda

Acquired Knowledge: form of “going to”

\***Game variation:** You as a teacher may use this game to practice other words or grammatical structures. This is just an example, and it gives you ideas to change a typical class.

### GAME 15: DESCRIBE AND DRAW

#### **OBJECTIVE**

To study the form of *going to*

**MATERIALS:** pen and paper

**SKILLS:** To talk about future plans

#### **PROCEDURE**

- Draw a person on the board with lots of health problem and injures.
- Don't worry – you don't have to be a great artist! A stick figure with arrows pointing to the problem areas is good enough.
- Tell students to do the same, using different problems and injures.



- In pairs, students describe their person to their partner. Their partner draws the person.
- When they finish, students compare their drawings

**Grammar:** SS1: *I'm going to buy a laptop*

*My mom is going to earn more money*

*My cousins are going to go to the college*

SS1: (this student read the three sentences)

SS3: (this student guess) She is Amanda

Acquired Knowledge: form of “going to”

**\*Game variation:** You as a teacher may use this game to practice other words or grammatical structures. This is just an example, and it gives your ideas to change a typical class.

### GAME 16: WHAT'S WRONG

**OBJECTIVE:**

To study the form and use of should and shouldn't

**MATERIALS:** board, markers

**SKILLS:** To give advices

**PROCEDURE:**

- Have one student come to the front of the class and sit with his or her back to the board.
- Either you or another student write a problem on the board, e.g., *I feel tired.*
- The other students have to give the student at the front advice. *You should go to bed early. You shouldn't go to parties. You shouldn't work hard.*

- The student has to guess what the problem is.

**Grammar:** SS1: *I feel tired.*

SS2: *You should go to bed early.*

SS1: Headache

Acquired Knowledge: form and use of should and shouldn't

**\*Game variation:** You as a teacher may use this game to practice other words or grammatical structures. This is just an example, and it gives you ideas to change a typical class.

### GAME 17: RUNNING DICTATION

**OBJECTIVE:**

To review present and past tenses

**MATERIALS:** text, pen and paper.

**SKILLS:** To practice present and past tenses

**PROCEDURE:**

- Stick copies of one of two paragraphs from the texts on the back wall of the classroom.
- Divide the class into pairs and have one student in each pair sit facing away from the back wall, memorize as much of the text as they can and then run back and dictate it to their partner.
- As pairs finish ask them to compare their text with the original in their books.

**Grammar:** SS1: *Read and memorize the text and dictate it to their partner*

SS2: *Copy and compare the text with the original*

Acquired Knowledge: present and past tenses structures

**\*Game variation:** You as a teacher may use this game to practice other words or grammatical structures. This is just an example, and it gives your ideas to change a typical class.

### GAME 18: SUMMER PLANS

#### **OBJECTIVE:**

To study the form of *going to*

**MATERIALS:** pen and paper

**SKILLS:** To talk about future plan for summer vacation

#### **PROCEDURE:**

- Working individually, students write their top five plans for the summer vacation.
- Put the students in small groups. Students compare their plans.
- Compare with whole class and see if you can agree on three things that everyone in the class is planning to do!
- Ask groups to agree on the top three plans together.

**Grammar:** SS1: *I'm going to go to the beach*

*I'm going to a hip-hop festival*

*I'm going to get a summer job*

*I'm going to visit Cancun this summer*

Acquired Knowledge: form of “going to”

\***Game variation:** You as a teacher may use this game to practice other words or grammatical structures. This is just an example, and it gives you ideas to change a typical class.

### GAME 19: SNAKES AND ELEVATORS

#### **OBJECTIVE:**

To review some grammar aspects

**MATERIALS:** board game, die, coins

**SKILLS:** To play a board game

#### **PROCEDURE:**

- Divide the class into groups of five or six students per group.
- Each group appoints one student as a judge.
- Have each student find or make a counter. Students can use coins or small pieces of paper with their names on.
- Tell students to put their counters on *Start*. Explain that they should take turns rolling the die.
- If a student lands on a normal square and answer the question correctly, he or she stays on that square. If he or she cannot answer the question, the student goes back to the square he or she was on before rolling the die.
- If students land on an elevator, they must answer the question in the elevator. If they answer correctly, they go up. If they answer incorrectly, they stay in the elevator.
- If students land on a snake's head, they must answer the question on that square. If they answer correctly, they stay on the snake's head. If they answer incorrectly, they slide to the bottom of the snake.
- The judge should tell the students whether they have answered the questions correctly or not.

- The judges should not correct any incorrect answers.
- Students play the game in their groups.

**Grammar:** The teacher makes the questions that will be on the board game, according to the grammar aspects that he or she needs to review. And mark the snakes and elevators

Acquired Knowledge: review

**\*Game variation:** You as a teacher may use this game to practice other words or grammatical structures. This is just an example, and it gives your ideas to change a typical class.

31	32	33			
30	29	28		27	26
21	22	23		24	25

20	19	18	17	16
11	12	13	14	15
10	9	8	7	6
1	2	3	4	5
ST AR T				

# GRAMÁTICA DIVERTIDA A TRAVES DE JUEGOS

## Juego 1: TAP TAP

**EI OBJETIVO** Usar pronombres personales para introducirse e identificar a compañeros de clase

**MATERIALES:** un globo

**HABILIDADES:** Oratoria: Hablar de sus compañeros de clase usando pronombres personales

### PROCEDIMIENTO

- Haga estudiantes sentarse en un círculo en el suelo.
- Llame un globo a estudiante.
- Conduzca la clase en la petición del estudiante su nombre y edad.

**Gramática:** P: What is your name?

E: I'm (Amanda)

P: How old are you?

P: I am 17 years old

Haga que el estudiante de atrás toque el globo

Repita el procedimiento hasta que todos los estudiantes hayan participado.

Luego, pregunta a un estudiante: Quién es ella/él? Apuntando a el o ella.

Animelos a usar pronombres personales para identificar al chico o la chica señalada.

Respuestas propias de los estudiantes

Ella es Amanda

Él es Pablo

Separe la clase en grupos para usar la forma plural de los pronombres personales.

Señale a un grupo y pregunte: Quienes son ellos?

Anímelos a usar el pronombre personal para identificar el grupo de estudiantes.

Respuestas propias de los estudiantes

Ellos son estudiantes.

Ellos son mis compañeros.

Junte a todos los estudiantes y pregunte: Quienes son ustedes?

Respuesta propia de los estudiantes

Nosotros somos estudiantes

Conocimientos Adquiridos: pronombres personales primera, segunda y tercera persona del singular y plural.

Verbo ser o estar

\***Variación del Juego:** Usted como profesor puede usar este juego para practicar otra estructura gramatical.



## JUEGO 2: WRONG SENTENCES

### OBJETIVO

Conjugar el verbo ser o estar.

**MATERIALES:** papel y lápiz

**DESTREZAS:** Leer la oración incorrecta y corregirla

### PROCEDIMIENTO:

- Escribir una lista de oraciones en el pizarrón, para asegurarse que los practican la conjunción de ser o estar con cada pronombre personal.
- Cada estudiante, copia una oración del pizarrón en un pedazo de papel, luego él o ella tiene que corregir la oración en su mente.
- Cuando el estudiante este seguro de que la oración es correcta, cambie el papel con otro compañero y así sucesivamente.
- Finalmente los estudiantes tienen que corregir todas las oraciones después en sus cuadernos de esa manera mejoran su escritura e internalizan las estructuras gramaticales.

Gramatica: E1: Lee la oracion incorrecta: Ella/Él están escuchando musica

E1: El mismo estududiante en la mente cambia la oracionc: Ella/Él está escuchando música.

*Manera de escritura:*

En los cuadernos de ellos:

*Oracion Falsa*

She *are* listening to music

*Oracion Correcta*

She *is* listening to music.

Conocimiento Adquirido: verb "to be" (am, is, are)

\* Variacion del Juego: Usted como professor puede usar este juego para practicar otras palabras o estructuras gramaticales. Este es solamente un ejemplo, y esto le da una idea para cambiar una clase típica.

### JUEGO 3: COLOR MIX – UP

#### **OBJECTIVO**

Revisar nuevas palabras y vocabulario.

**MATERIALES:** Una variedad de colores

**DESTREZAS:** Internalizar vocabulario nuevo aprendido en la leccion pasada.

#### **PROCEDIMIENTO:**

- Haga que los estudiantes se sienten en sillas en un circulo. Dar a cada uno de ellos un pedazo de papel de color (ver materiales)
- Diga en voz alta diferentes colores y pida a los estudiantes que están sosteniendo ese pedazo de papel de color elevarlo en el aire.
- Ahora diga a los estudiantes que cuando ellos escuchen el color que se llama, ellos deben ponerse de pie y cambiarse de lugar. por ejemplo, cuando ellos escuchen llamar yellow, todos aquellos que tengan el pedazo de papel yellow necesitan levantarse y cambiarse de lugar, mientras que el resto de estudiantes permanece sentados.
- Cuando los estudiantes escuchen que usted diga *Color mix – up*, todos los estudiantes deben levantarse y cambiarse de lugar.

**Gramatica:** P: show me (blue)

ES: (Los estudiantes con pedazo de papel azul sostienen para que los otros puedn ver.)

Conocimiento Adquirido: En este caso, con este juego, los estudiantes aprenden colores en inglés.

**\*Variacion del Juego:** Usted como professor puede usar este juego para practicar otras palabras o estructuras gramaticales. Este es solo un ejemplo, y esto le da ideas para cambiar un clase típica.

### JUEGO 4: VACATIONS

#### **OBJECTIVO**

Aprender yes/no questions en pasado simple

**MATERIALES:** papel y lápiz

**DESTREZAS:** Describir acciones en pasado

#### **PROCEDIMIENTO:**

- Haga que los estudiantes escriban cinco lugares a donde ellos hayan ido de vacaciones.
- Escriba en el pizarrón una lista de lugares.
- Señale uno de los lugares en la pizarra y pida a uno de los estudiantes que imagine que él o ella fue allí de vacaciones.
- Divida al grupo en parejas. Los estudiantes tienen cinco oportunidades para adivinar, que lugar, sus compañeros escogieron.

**Gramatica:** ES1: Did you go to the beach?

ES2: Yes, I did / No, I didn't

Conocimiento Adquirido: Los estudiantes aprendieron con este juego sencilla forma interrogativa del tiempo pasado en inglés.

**\*Variacion del Juego:** Usted como profesor puede usar este juego para practicar otras palabras o estructuras gramaticales. Este es solo un ejemplo, y este le puede dar ideas para cambiar una clase típica.

### GAME 5: PAST ACTIONS

#### **OBJECTIVO**

Revisar el pasado de verbos regulares e irregulares.

**MATERIALES:** marcadores y una pizarra

**DESTREZAS:** Escribir el “tiempo pasado” de los verbos correctamente

#### **PROCEDIMIENTO:**

- Divida la clase en dos grupos o equipos.
- Invite a uno de los estudiantes de cada equipo a ir al frente.
- Decir un verbo en tiempo presente.
- El primer estudiante que escriba correctamente el tiempo pasado del verbo, gana un punto para su equipo.
- Repita el mismo procedimiento con los otros verbos.

**Grammatical:** P: Drink

ES: Drank

Conocimiento Adquirido: Los estudiantes practican con este juego el tiempo pasado de los verbos y también escriben de manera correcta.

**\*Variacion del Juego:** Usted como profesor puede usar este juego para practicar otras palabras o estructuras gramaticales. Este es solo un ejemplo, y este le puede dar ideas para cambiar una clase típica.

## JUEGO 6: SWATTER

### **OBJECTIVO**

To review the past of the regular and irregular verbs

**MATERIALES:** 2 matamoscas

**SKILLS:** Aplastar el “past tense” de los verbos

### **PROCEDIMIENTO:**

- Divida la clase en dos grupos o equipos. También divida la pizarra en dos partes con una línea.
- Escriba los siguientes verbos en las dos partes de la pizarra: went, had, felt, drank, invited, was, arrived, fell, broke, and stayed.
- Invite a uno de los estudiantes de cada equipo a ir al frente. Dar a cada uno un matamoscas
- Los estudiantes tienen el turno en el pizarrón.
- Decir el presente de un verbo escrito en el pizarrón.
- El estudiante en turno rápidamente, y el primer estudiante que aplaste el pasado del verbo gana un punto para su equipo.
- Repita el mismo procedimiento con los otros verbos.

**Grammar:** P: Go

ES: (Swat) Went

Conocimiento Adquirido: Los estudiantes practican con este juego el tiempo pasado de los verbos.

**\*Variacion del Juego:** Usted como profesor puede usar este juego para practicar otras palabras o estructuras gramaticales. Este es solo un ejemplo, y este le puede dar ideas para cambiar una clase típica.

### JUEGO 7: INTELLIGENT DICTATION

#### **OBJECTIVO**

Clasificar sustantivos contables y no contables

**MATERIALES:** esfero y papel

**DESTREZAS:** Identificar sustantivos contables y sustantivos no contables

#### **PROCEDIMIENTO:**

- Los estudiantes tiene que dibujar dos grandes cuadrados en el papel. Y escribir en el primer cuadro "countable", en el segundo cuadro "uncountable".
- Dictar las siguientes palabras y animar a los estudiantes a escribir en el cuadro correcto: fish, tomato, apple, love, ketchup, hot dog, bag, peach, bread, pie, rice, and tie.
- Finalmente, comprobar las respuestas y dejar que los estudiantes corrijan, si tienen errores, y con la lista de los nombres contables e incontables "".
- Usted puede enseñarles el uso de "cuánto" y "¿Cuántos"
- Cuando haya explicado a sus estudiantes se puede encontrar alado una actividad fácil y entretenida.

## IDEAL HOT DOG

Los estudiantes tienen que dibujar un hot dog y describir lo que tiene. Por ejemplo: Mi hot dog caliente tiene una gran cantidad de salsa de tomate, un poco de mayonesa y sin mostaza.

**Gramatica:** P: how much ketchup?

ES: a lot

P: how much mayonnaise?

ES: a little

P: how much mustard?

ES: none

P: how many hot dogs?

ES: one

Conocimiento Adquirido: Los estudiantes aprenden como preguntar sobre cantidades.

**\*Variacion del Juego:** Usted como profesor puede usar este juego para practicar otras palabras o estructuras gramaticales. Este es solo un ejemplo, y este le puede dar ideas para cambiar una clase típica.

## JUEGO 8: TRUE OR FALSE?

### OBJECTIVO

Practicar el presente del to be

**MATERIALES:** cinta adhesiva, un cartel de una casa con habitaciones y los muebles (opcional, depende de usted)

**DESTREZAS:** describir la ubicación

**PROCEDIMIENTO:**

- Vizualizar el cartel de la casa
- Coloque un pedazo largo de cinta adhesiva en el piso en el centro de la sala de clase.
- Haga que los estudiantes se alinien en la cinta
- Designar un lado de la cinta verdadera y la otra falsa.
- Describe la ubicación de las diferentes piezas de mobiliario.
- Si los estudiantes piensan que el maestro ha hecho una declaración correcta, saltan a la cara verdadera de la línea; si no, se suben a la parte falsa.
- Si un estudiante salta hacia el lado equivocado de la línea, él o ella debe sentarse.
- El último estudiante a permanecer de pie, gana el juego.

**Gramatica:** P: La (nevera) está en la (cocina).

ES: verdadero

P: La (cama y closet) estan en el (baño)

ES: falso

Conocimiento Adquirido: singular and plural of to be, locations



**\*Variación del Juego:** Usted como profesor puede usar este juego para practicar otras palabras o estructuras gramaticales. Este es solo un ejemplo, y este le puede dar ideas para cambiar una clase típica.

### JUEGO 9: WHAT DO YOU DO WHEN...?

#### **OBJECTIVO**

Practicar el significado de los adverbios de frecuencia.

**MATERIALES:** esfera y papel

**DESTREZAS:** Describir la frecuencia de las actividades.

#### **PROCEDIMIENTO:**

- Preguntar a un estudiante: What do you do when you are happy? Y el o ella tiene que escribir pocas ideas, usando uno de los adverbios de frecuencia de cada tiempo, Ejemplo., *I sometimes buy new CDs.*
- En parejas, los estudiantes piensan en otras situaciones y escriben oraciones usando adverbios de frecuencia.
- Ponga un tiempo límite.
- El estudiante con mas oraciones gana.
- Otras situaciones pueden ser estados de ánimo, por ejemplo, tristes o eventos, por ejemplo, cuando se tiene un día libre.

**Gramática:** P: What do you do when you are happy?

ES: I sometimes buy new CDs.

Conocimiento Adquirido: Adverbios de Frecuencia

**\*Variación del Juego:** Usted como profesor puede usar este juego para practicar otras palabras o estructuras gramaticales. Este es solo un ejemplo, y este le puede dar ideas para cambiar una clase típica.

### JUEGO 10: FIND SOMEONE WHO...

#### OBJECTIVE

Hablar de actividades de tiempo libre

**MATERIALES:** esfero y papel

**DESTREZAS:** Estudiar la forma del *like, love and hate*, + ing.

#### PROCEDIMIENTO:

- Los estudiantes escriben dos oraciones sobre sus actividades de tiempo libre y sus propias respuestas.

*What do you like doing on the weekend?*

*I like hanging out with my friends*

*Do you like eating out?*

*I love eating out*

Déles cinco minutos para encontrar el mayor número de estudiantes, ya que pueden dar las mismas respuestas a las dos preguntas.

**Gramática:** ES: What do you like doing on the weekend?

ES: I like hanging out with my friends

Conocimiento Adquirido: like, love and hate, + ing.

**Variación del Juego:** Usted como profesor puede usar este juego para practicar otras palabras o estructuras gramaticales. Este es solo un ejemplo, y este le puede dar ideas para cambiar una clase típica.

### JUEGO 11: MYSTERY QUESTIONS

#### **OBJECTIVE**

Hablar sobre las actividades de tiempo libre

**MATERIALES:** esfero y papel

**DESTREZAS:** estudiar las formas del *like, love and hate*, + ing.

#### **PROCEDIMIENTO:**

- Los estudiantes escriben seis preguntas que requieran información personal:

*Where do you live?*

*What do you have in your bag?*

*When do you eat out?*

*How do you come to school?*

- Los estudiantes luego de responder a sus propias preguntas, escriben las seis respuestas en una hoja de papel.
- Los estudiantes intercambian sus respuestas con otro estudiante y ver si pueden adivinar cuáles son las preguntas correctas son.

**Gramática:** ES: What do you like doing on the weekend?

ES: I like hanging out with my friends

Conocimiento Adquirido: like, love and hate, + ing.

**Variación del Juego:** Usted como profesor puede usar este juego para practicar otras palabras o estructuras gramaticales. Este es solo un ejemplo, y este le puede dar ideas para cambiar una clase típica.

### JUEGO 12: LOVE TO KNOW

#### **OBJECTIVO**

Estudiar la forma del pasado simple irregular (afirmativo and negativo)

**MATERIALES:** esfera y papel

**DESTREZAS:** Hablar de la persona que más te gusta usar el pasado simple de los verbos irregulares.

#### **PROCEDIMIENTO:**

- En parejas, los estudiantes piensan en una persona famosa y escriben cinco preguntas que a ellos más les gustaría preguntarle a esa persona.
- Todas las preguntas deben estar en tiempo pasado.
- Los estudiantes leen sus preguntas en voz alta. El resto de la clase adivina la persona.

**Gramática:** ES: What did he/she get for birthday last year?

ES:

Conocimiento Adquirido : Past simple of irregular (affirmative and negative)

**Variación del Juego:** Usted como profesor puede usar este juego para practicar otras palabras o estructuras gramaticales. Este es solo un ejemplo, y este le puede dar ideas para cambiar una clase típica.

### JUEGO13: COMPARATIVE CHALLENGE

#### **OBJECTIVO**

Estudiar las formas de los comparativos.

#### **MATERIALES:**

**DESTREZAS:** Hacer comparaciones entre los items.

#### **PROCEDIMIENTO:**

- Pregunta a parejas de alumnos a pasar al frente de la clase.
- Diga un adjetivo, por ejemplo, bien.
- La primera pareja que pueda pensar en una oración con el comparativo del bien plantea sus manos.
- Si la condena es correcta, la pareja gana un punto.
- Si la condena es errónea, pierden un punto.

**Gramática:** ES: *good*

ES: Brazil's soccer team is better than Ecuador's soccer team

Conocimiento Adquirido: form of comparatives

**Variacion del Juego:** Usted como profesor puede usar este juego para practicar otras palabras o estructuras gramaticales. Este es solo un ejemplo, y este le puede dar ideas para cambiar una clase típica.

### JUEGO 14: WHO IS IT?

#### **OBJECTIVO**

Estudiar la forma del *going to*

**MATERIALES:** esfera y papel

**DESTREZAS:** Hablar sobre planes futuros

#### **PROCEDIMIENTO:**

- Los estudiantes toman un pedazo de papel y escriben tres oraciones acerca de ellos mismos con *going to*.
- Los estudiantes escriben sus nombres en el papel y le entregan a usted.
- Distribuya los papeles alrededor de la clase.
- Los estudiantes leen las tres oraciones que les han dado.
- El resto de la clase tiene que adivinar de quien es.

**Gramatica:** ES1: *I'm going to buy a laptop*

*My mom is going to earn more money*

*My cousins are going to go to the college*

ES1: (this student read the three sentences)

ES3: (this student guess) She is Amanda

Conocimiento Adquirido: form of “going to”

**Variacion del Juego:** Usted como profesor puede usar este juego para practicar otras palabras o estructuras gramaticales. Este es solo un ejemplo, y este le puede dar ideas para cambiar una clase típica.

### JUEGO 15: DESCRIBE AND DRAW

#### OBJECTIVO

Estudiar la forma del *going to*

**MATERIALES:** esfero y papel

**DESTREZAS:** Hablar sobre planes futuros

#### PROCEDIMIENTO

- Dibujar a una persona en el pizarron con algunos problemas de salud y lesiones.
- No te preocupes – no tienes que ser un gran artista! Una figura enferma con flechas señalando las áreas de problemas es suficiente.
- Digales a los estudiantes que hagan lo mismo, usando diferentes problemas y lesiones.
- En parejas, los estudiantes describen la persona de su pareja.
- La pareja dibuja a la persona.
- Cuando ellos terminen, los estudiantes comparan sus dibujos.

**Gramatica:** ES1: *I'm going to buy a laptop*

*My mom is going to earn more money*

*My cousins are going to go to the college*

ES1: (this student read the three sentences)

ES3: (this student guess) She is Amanda

Conocimiento Adquirido: form of “going to”

**Variacion del Juego:** Usted como profesor puede usar este juego para practicar otras palabras o estructuras gramaticales. Este es solo un ejemplo, y este le puede dar ideas para cambiar una clase típica.

### JUEGO 16: WHAT'S WRONG

**OBJECTIVO:**

To study the form and use of should and shouldn't

**MATERIALES:** pizarra, marcadores

**DESTREZAS:** dar consejos

**PROCEDIMIENTO:**

- Haga un estudiante pasar al frente de la clase y sentarse con su espalda a la junta.
- Usted o otro estudiante escribe un problema en el tablero, por ejemplo, me siento cansado.
- Los otros estudiantes tienen que dar al estudiante en el asesoramiento frente. Hay que ir a la cama temprano. Usted no debe ir a fiestas. Usted no debe trabajar duro.
- El estudiante tiene que adivinar cuál es el problema.

**Gramatica :** ES1: *I feel tired.*

ES2: *You should go to bed early.*

SS1: Headache

Conocimiento Adquirido: form and use of should and shouldn't



**Variacion del Juego:** Usted como profesor puede usar este juego para practicar otras palabras o estructuras gramaticales. Este es solo un ejemplo, y este le puede dar ideas para cambiar una clase típica.

### JUEGO 17: RUNNING DICTATION

**OBJECTIVO:**

Revisar tiempo presente y pasado

**MATERIALES:** libro, esfero y papel.

**DESTREZAS:** Practicar tiempo presente y pasado

**PROCEDIMIENTO:**

- Pegar copias de uno o dos párrafos de un libro en la pared trasera del aula de clase.
- Dividir la clase en parejas y tener a un estudiante de cada pareja sentado mirando a la pared del fondo, memorizar a mayor cantidad de texto que puedan y luego correr hacia atrás y dictar a su pareja.
- Cuando las parejas terminan pedirles que comparen su texto con el original en sus libros.

**Gramatica:** ES1: *Read and memorize the text and dictate it to their partner*

ES2: *Copy and compare the text with the original*

Conocimiento Adquirido: present and past tenses structures

**Variacion del Juego:** Usted como profesor puede usar este juego para practicar otras palabras o estructuras gramaticales. Este es solo un ejemplo, y este le puede dar ideas para cambiar una clase típica.

## JUEGO 18: SUMMER PLANS

### OBJECTIVO:

Estudiar las formas del *going to*

**MATERIALES:** esfero y papel

**DESTREZAS:** Hablar sobre planes futuros en las vacaciones de verano

### PROCEDIMIENTO:

- Trabajar individualmente, los estudiantes escriben sus cinco principales planes para las vacaciones de verano
- Poner a los estudiantes en pequeños grupos. Los estudiantes comparan sus planes.
- Comparar con toda la clase y ver si puede ponerse de acuerdo en tres cosas que todos en la clase tiene la intención de hacer!
- Hacer grupos para ponerse de acuerdo sobre los tres primeros planes juntos.

**Gramatica:** ES1: *I'm going to go to the beach*

*I'm going to a hip-hop festival*

*I'm going to get a summer job*

*I'm going to visit Cancun this summer*

Conocimiento Adquirido: form of "going to"

**Variacion del Juego:** Usted como profesor puede usar este juego para practicar otras palabras o estructuras gramaticales. Este es solo un ejemplo, y este le puede dar ideas para cambiar una clase típica.

## JUEGO 19: SNAKES AND ELEVATORS

### **OBJETIVO:**

Revisar algunos aspectos de gramática

**MATERIALES:** juegos de mesa, dado, monedas

**DESTREZAS:** jugar un juego de mesa

### **PROCEDIMIENTO:**

- Divida la clase en grupos de cinco o seis alumnos por grupo.
- Cada grupo nombra a un estudiante como juez.
- Cada estudiante debe encontrar o hacer una contraoferta. Los estudiantes pueden utilizar monedas o pequeños trozos de papel con sus nombres .
- Diga a los estudiantes que pongan sus fichas en Inicio. Explique que deben turnarse para tirar el dado.
- Si un estudiante cae en una casilla normal, y responden a la pregunta correctamente, él o ella se queda en esa casilla. Si él o ella no puede responder a la pregunta, el estudiante regresa a la plaza que él o ella se encontraba antes de tirar el dado.
- Si los estudiantes aterrizan en un ascensor, deberán responder a la pregunta en el ascensor. Si responden correctamente, suben. Si la respuesta es incorrecta, se quedan en el ascensor.
- Si los estudiantes posan en la cabeza de una serpiente, tienen que responder a la pregunta en esa casilla. Si responden correctamente, se quedan en la cabeza de la serpiente. Si contestan incorrectamente, se deslizan hasta el fondo de la serpiente.
- El juez debe decirle a los estudiantes si han respondido a las preguntas correctamente o no.
- Los jueces no deben corregir las respuestas incorrectas.
- Los estudiantes juegan el juego en sus grupos.

**Gramatica:** El profesor hace las preguntas que estarán en el juego de mesa, de acuerdo con los aspectos gramaticales que él o ella necesita revisar. Y marcar las serpientes y los ascensores

Conocimiento Adquirido: review

**Variacion del Juego:** Usted como profesor puede usar este juego para practicar otras palabras o estructuras gramaticales. Este es solo un ejemplo, y este le puede dar ideas para cambiar una clase típica.

31	32	33		
30	29	28	27	26
21	22	23	24	25

20	19	18	17	16
11	12	13	14	15
10	9	8	7	6
1	2	3	4	5
<b>ST AR T</b>				

**6.7 Impact**

The main purpose of the researching group is focused to Educative and Pedagogy field with the desire of motivating students of Unidad Educativa Luis Ulpiano de la Torre, in order to achieve meaningful inter-learning of English language through the usage of motivation strategies manual with a variety of game that teachers can use and modify according their necessities, the goal of it is facilitate the teaching of English grammar.

### **6.8 Diffusion**

According to the dissemination of the manual with interactive games that they intend to facilitate the teaching of English grammar in the proposed by the research group, which will be shown through a workshop, where it involves teachers of institution.

### **6.9 Bibliografía**

1. Chomsky N, (1997), "Sintáctica y Semántica: En la Gramática Generativa"
2. COLL C, (1996), en su obra "Constructivismo y Educación Escolar.
3. GABOR SANDRO "Estrategias para Mejorar Metodología en Docentes del Idioma Ingles del Colegio Metropolitano"
4. GOMEZ S, (1996) en su obra: "Gramática Esencial de la Lengua Española"
5. GUASTALEGNANNE H, (2009), en su obra "V ENCUENTRO BRASILEÑO DE PROFESORES DE ESPAÑOL"
6. JOSSE DE KROCK Y CARMEN G, (2002), en su obra: "Gramática Española Enseñanza e Investigación"
7. LA FACULTAD DE PERIODISMO Y COMUNICACIÓN SOCIAL DE LA UNLP, en su obra "Fundamentos Psicológicos del Aprendizaje".

8. MARÍA M, (2008), en su obra: “Una Aproximación A Las Principales Dificultades Léxicas Y Morfo-Sintácticas Para Aprender Inglés De Los Hablantes Hispanos”
9. Módulo XVII WIKI, EL JUEGO Y LA EDUCACIÓN
10. Monografías.com
11. PIAGET (1980), en su obra: “Lenguaje Escrito”
12. VARGAS MARIA RUTH, (2011), en su obra: “Instituto Tecnológico de Tijuana Proyecto Institucional: Modulo Competencias Básicas”
13. VILLARARROEL Jorge , (1996) en su obra: “Didáctica General”
14. WOOLFOLCK (1996), es su obra “Psicología Educativa”

### **Lincografía**

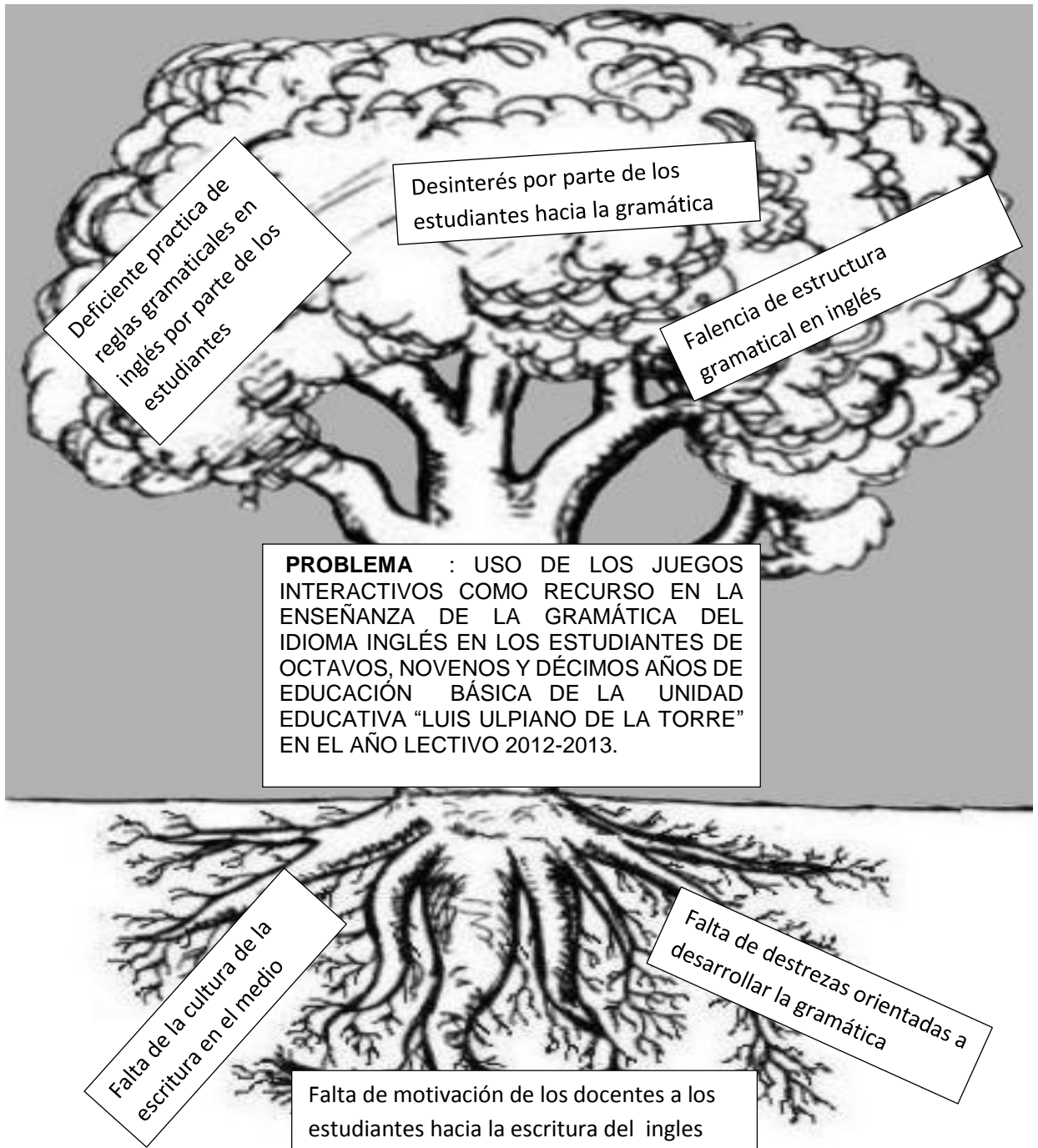
15. <http://www.wikilengua.org/index.php/Portal:Gram%C3%A1tica>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Gram%C3%A1tica> ,
16. [www.wikipedia.com/fundamentacion-didáctica.com](http://www.wikipedia.com/fundamentacion-didáctica.com)
17. [www.wikipedia.com/fundamentacion-didáctica.com](http://www.wikipedia.com/fundamentacion-didáctica.com)





# ANEXOS

## ANEXO 1: Árbol de Problemas



ANEXO 2: Matriz de Coherencia

TEMA: “USO DE LOS JUEGOS INTERACTIVOS COMO RECURSO EN LA ENSEÑANZA DE LA GRAMÁTICA DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVOS, NOVENOS Y DÉCIMOS AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA LUIS ULPIANO DE LA TORRE EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013”.

PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
<p>Qué tipo de juegos interactivos se puede utilizar como recurso viable en la enseñanza de la gramática del idioma inglés en los estudiantes de los décimos años de educación básica de La Unidad Educativa “Luis Ulpiano de la Torre” en el año lectivo 2012-2013?</p>	<p>Determinar cuáles son los juegos interactivos que se puede utilizar como recurso viable en la enseñanza de la gramática del idioma inglés en los estudiantes de los décimos años de básica de la Unidad Educativa “Luis Ulpiano de la Torre” en el año lectivo 2012-2013</p>
SUBPROBLEMAS	OBJETIVOS ESPECIFICOS
<p>3. ¿Cuál es el nivel de conocimiento de las estructuras gramaticales por parte de los estudiantes?</p> <p>4. ¿Cómo mejorar y desarrollar las estructuras gramaticales del idioma inglés?</p>	<p>1. Determinar el nivel de conocimiento de las estructuras gramaticales que tienes los estudiantes.</p> <p>2. Proponer un manual didáctico con juegos interactivos para facilitar el aprendizaje de las estructuras gramaticales.</p>

## ANEXO 3: Encuesta a Estudiantes



Universidad Técnica del Norte

Facultad de Educación Ciencia y Tecnología

### ENCUESTA

Señores estudiantes:

De la manera más comedida solicito contestar la presente encuesta que me permitirá tener la información necesaria para realizar mi tesis sobre el tema: "USO DE LOS JUEGOS INTERACTIVOS COMO RECURSO EN LA ENSEÑANZA DE LA GRAMÁTICA DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE LOS OCTAVOS, NOVENOS Y DÉCIMOS AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL LA UNIDAD EDUCATIVA "LUIS ULPIANO DE LA TORRE" EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013". La información se tratara con absoluta confidencialidad y servirá exclusivamente para el objetivo señalado

Lea detenidamente cada una de las preguntas, revise todas las opciones y elija la alternativa con la que más se identifique.

1. ¿Considera usted que los juegos interactivos se pueden utilizar como un recurso en la enseñanza de la gramática en el idioma inglés?
  - Si ( )
  - No ( )
2. ¿Qué tipo de juegos interactivos se puede utilizar como recurso viable en la enseñanza de la gramática del idioma inglés en los estudiantes?
  - Juegos tradicionales ( )
  - Juegos populares ( )
  - Juegos infantiles ( )
  - Juegos de mesa ( )
  - Juegos de naipes ( )
  - Video juegos ( )

3. ¿Cómo cree Ud., que su maestro debe escoger el mejor juego interactivo para la clase de gramática?

- Según la edad ( )
- Según las capacidades cognitivas ( )
- Al azar ( )

4. Conteste el siguiente cuestionario.

- ¿How old are you?  
.....
- ¿Do you live here in Cotacachi?  
.....
- ¿Are you my friend?  
.....
- ¿Where are the chairs?  
.....
- ¿Do you speak French very well?  
.....
- ¿What time is it?  
.....
- ¿When is your birthday?  
.....
- ¿How many brothers and sisters do you have?  
.....
- ¿What do you like to eat?  
.....
- ¿What is your name?  
.....

5. ¿Cuáles son las estrategias de motivación que utiliza su profesor en clase?

- Juegos ( )
- Canciones ( )
- Diálogos ( )
- Ningunos ( )
- Otros.....

6. ¿Cuál de las siguientes estrategias utilizadas por su profesor es más motivante para Ud.?

- Juegos ( )
- Canciones ( )
- Diálogos ( )
- Ningunos ( )
- Otros.....

7. ¿Considera Ud., que, si su profesor utilizaría más juegos interactivos al momento de impartir una clase de gramática en inglés, sería más fácil que usted lograra comprender la regla?

- Si ( )
- No ( )
- Por qué?.....

## ANEXO 4: Encuesta Docentes



Universidad Técnica del Norte

Facultad de Educación Ciencia y Tecnología

### ENCUESTA

Señores docentes:

De la manera más comedida solicito contestar la presente encuesta que me permitirá tener la información necesaria para realizar mi tesis sobre el tema: "USO DE LOS JUEGOS INTERACTIVOS COMO RECURSO EN LA ENSEÑANZA DE LA GRAMÁTICA DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE LOS OCTAVOS, NOVENOS Y DÉCIMOS AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL LA UNIDAD EDUCATIVA "LUIS ULPIANO DE LA TORRE" EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013". La información se tratara con absoluta confidencialidad y servirá exclusivamente para el objetivo señalado

Lea detenidamente cada una de las preguntas, revise todas las opciones y elija la alternativa con la que más se identifique.

1. ¿Considera usted que los juegos interactivos se pueden utilizar como un recurso en la enseñanza de la gramática en el idioma inglés?

Si ( )

No ( )

2. ¿Qué tipo de juegos interactivos se puede utilizar como recurso viable en la enseñanza de la gramática del idioma inglés en los estudiantes?

Juegos Tradicionales ( )

Juegos Populares ( )

Juegos Infantiles ( )

Juegos de Mesa ( )

Juegos de Naipes ( )

Video Juegos ( )

3. ¿Qué aspectos toma Ud. en cuenta antes de escoger un juego para su gramática?

Según la edad ( )

Según las capacidades cognitivas ( )

Al azar ( )

4. ¿Cuál es el grado de competencia de sus estudiantes en cuanto a gramática?

Muy satisfactorio ( )

Satisfactorio ( )

Poco satisfactorio ( )

Mejorable ( )

Insatisfactorio ( )

5. ¿Cuáles son las estrategias de motivación que utiliza Ud. en su clase de gramática en inglés?

Juegos ( )

Canciones ( )



Diálogos ( )

Ninguno ( )

6. ¿Cuál de las estrategias que Ud. utiliza considera que es más motivante para el estudiante?

Juegos ( )

Canciones ( )

Diálogos ( )


Ninguno ( )

7. Considera Ud. que una guía didáctica con juegos interactivos, facilitaría la enseñanza de gramática en inglés a sus estudiantes

Si ( )

No ( )

ANEXO 5: Certificación Aplicación de Encuestas

**UNIDAD EDUCATIVA**  
**"LUIS ULPIANO DE LA TORRE"**  
CREADO el 13 de abril de 1996  
Resolución 207 Dirección de Educación Básica  
General - Ecuador Dirección: Calle Bolívar y Curoca Tel. 062221111 06222222

---


Cotacachi, 27 de junio 2013


**CERTIFICADO**

A petición de la interesada Erica Elena Narváez Muñoz portadora de la cedula número 1003792916 quien aplicó la encuesta a los Octavos, Novenos y Décimos Años de Educación Básica Superior, con el tema: "USO DE LOS JUEGOS INTERACTIVOS COMO RECURSO EN LA ENSEÑANZA DE LA GRAMÁTICA DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE LOS 8vos, 9nos y 10mos AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA LUIS ULPIANO DE LA TORRE EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013"


Pudiendo la interesada hacer uso del presente en lo que a bien tuviere.

Atentamente,

  
Lic. Milton Álvarez  
RECTOR (E)



ANEXO 6: Certificación Socialización Propuesta

  
**UNIDAD EDUCATIVA**  
**"LUIS ULPIANO DE LA TORRE"**  
Creada el 17 de abril de 1966  
Resolución 007 Dirección de Educación de Imbabura  
Cotacachi - Avenida Diagonal: Calle Bolívar 19-45 y Guerrero - Tel: 062915119 - 062916853

---

Cotacachi, febrero 17 de 2014

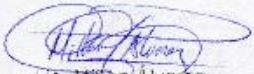
**LIC. MILTON ÁLVAREZ**  
**RECTOR ENCARGADO**


**CERTIFICA:**

A petición de la interesada Érica Elena Narváez Muñoz portadora de la cédula número 100379291-0, certifico que la mencionada señorita socializó su propuesta de tesis denominada "Gramática Divertida a través de Juegos" de su tema de tesis titulado: "USO DE LOS JUEGOS INTERACTIVOS COMO RECURSO EN LA ENSEÑANZA DE LA GRAMÁTICA DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE LOS OCTAVOS, NOVENOS Y DÉCIMOS AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA LUIS ULPIANO DE LA TORRE EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013" a los docentes de inglés de la institución sección nocturna.

Pudiendo la interesada hacer uso del presente en lo que a bien tuviere.

Atentamente,

  
Lic. Milton Álvarez  
RECTOR (E)

  
UNIDAD EDUCATIVA  
LUIS ULPIANO DE LA TORRE  
RECTORADO  
COTACACHI - ECUADOR

ANEXO 7: Fotos



