



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

JUEGOS DIDÁCTICOS MOTIVACIONALES PARA DESPERTAR EL INTERÉS POR LA LECTURA EN EL IDIOMA INGLÉS, EN LOS ESTUDIANTES DE LOS PRIMEROS AÑOS DE BACHILLERATO DEL COLEGIO UNIVERSITARIO UTN, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014-2015.

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

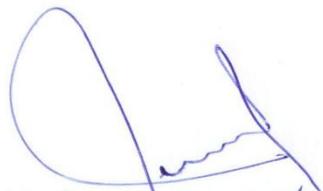
AUTORA: Galarza Guzmán Marcela Vanessa.

DIRECTOR: Congo Maldonado Rubén, MSc.

Ibarra, 2015

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR

En mi calidad de Director del Trabajo de Grado titulado "**JUEGOS DIDÁCTICOS MOTIVACIONALES PARA DESPERTAR EL INTERÉS POR LA LECTURA EN EL IDIOMA INGLÉS, EN LOS ESTUDIANTES DE LOS PRIMEROS AÑOS DE BACHILLERATO DEL COLEGIO UNIVERSITARIO UTN, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014-2015**" de la señorita Galarza Guzmán Marcela Vanessa de la Especialidad de Inglés; considero que el presente informe de investigación reúne todos los requisitos para ser sometido a evaluación del jurado examinador designado por el H. Consejo Directivo de la facultad.



Rubén Congo Maldonado, MSc

DIRECTOR DE TESIS



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

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

Yo, Galarza Guzmán Marcela Vanessa , con cédula de identidad Nro.172443507-6 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 titulado: **“JUEGOS DIDÁCTICOS MOTIVACIONALES PARA DESPERTAR EL INTERÉS POR LA LECTURA EN EL IDIOMA INGLÉS, EN LOS ESTUDIANTES DE LOS PRIMEROS AÑOS DE BACHILLERATO DEL COLEGIO UNIVERSITARIO UTN, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014- 2015”** que ha sido desarrollada para optar por el Título de Licenciada en Ciencias de la Educación especialidad Inglés en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Ibarra, a los diez días del mes marzo de 2016

(Firma) *Vanessa Galarza*
Nombre: Galarza Guzmán Marcela Vanessa
Cédula: 172443507-6



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

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

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

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

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

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	172443507-6		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Galarza Guzmán Marcela Vanessa		
DIRECCIÓN:	Cayambe Chile y Rocafuerte 0e-049		
EMAIL:	marce_galarza1991@hotmail.es		
TELÉFONO FIJO:	2362-670	TELÉFONO MÓVIL	0990753855

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"JUEGOS DIDÁCTICOS MOTIVACIONALES PARA DESPERTAR EL INTERÉS POR LA LECTURA EN EL IDIOMA INGLÉS, EN LOS ESTUDIANTES DE LOS PRIMEROS AÑOS DE BACHILLERATO DEL COLEGIO UNIVERSITARIO UTN, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014- 2015"
AUTOR (ES):	Galarza Guzmán Marcela Vanessa
FECHA: AAAAMMDD	2016/01/05
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Título de Licenciada en Ciencias de la Educación especialidad Ingles
ASESORA /DIRECTORA:	MSc. Congo Maldonado Rubén

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Galarza Guzmán Marcela Vanessa con cédula de identidad Nro.172443507-6, en calidad de autora (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

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

Ibarra, a los diez días del mes marzo de 2016

LA AUTORA:

(Firma).....
Nombre: Galarza Guzmán Marcela Vanessa
C.C. 172443507-6

DEDICATORIA

El presente Trabajo de Grado la dedico a Dios quien me ha dado la fortaleza y la vida, a mis padres Marcelo y Marcia que gracias a su esfuerzo y comprensión me ayudaron a alcanzar con éxito una meta más; a mis hermanas Paola y Daniela que siempre me apoyan y me alientan a seguir adelante con sus sabios consejos; a mi querido hermano Said que me inspira cada día a ser mejor y poder ser un ejemplo para él.

Marcela

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Técnica del Norte por haberme brindado la oportunidad de mejorar mi nivel académico y lograr altos conocimientos para la sociedad, hecho que me servirá en mi labor educativa como docente.

De manera especial a mi director de trabajo de grado MSc. Rubén Congo Maldonado quien me orientó y me apoyó con sus sabios consejos para concluir este trabajo de investigación.

Marcela

ÍNDICE GENERAL

PORTADA	i
ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR	¡Error! Marcador no definido.
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	vii
INDICE GENERAL	ix
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiii
ÍNDICE DE TABLAS	xiv
RESUMEN	xv
ABSTRACT	xvi
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	3
1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	3
1.1 Antecedentes	3
1.2 Planteamiento del Problema	5
1.3 Formulación del Problema	6
1.4 Delimitación	6
1.4.1 Delimitación de las Unidades de Observación	6
1.4.2 Delimitación Espacial	6
1.4.3 Delimitación Temporal	6
1.5 Objetivos	6
1.5.1 Objetivo General	6
1.5.2 Objetivos Específicos	7
1.6 Justificación	7
1.7 Factibilidad	8
CAPÍTULO II	9
2. MARCO TEÓRICO	9
2.1 Fundamentación Teórica	9
2.1.1 Fundamentación Epistemológica	10
2.1.2 Fundamentación Psicológica	12
2.1.3 Fundamentación Pedagógica	14

2.1.4 Fundamentación Educativa.....	16
2.2 Dimensiones y Categorías	18
2.2.1 Los Juegos Didácticos	18
2.2.1.1 Tipos de Juegos Didácticos	20
2.2.1.2 Fases de los Juegos Didácticos.....	25
2.2.1.2 Principios de los Juegos Didácticos	32
2.2.2 La Motivación.....	36
2.2.2.1 Tipos de Motivación	38
2.2.3 La Lectura	42
2.2.3.1 Técnicas de Lectura.....	45
2.3 Posicionamiento Teórico Personal.....	50
2.4 Glosario de Términos.....	50
2.5 Matriz Categorial.....	54
CAPÍTULO III.....	55
3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	55
3.1 Tipo de Investigación	55
3.2 Métodos	56
3.2.1 Método Analítico-Sintético	56
3.2.2 Método Inductivo-Deductivo.....	56
3.3 Técnicas e Instrumentos.....	57
3.4 Población	57
CAPÍTULO IV	58
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	58
4.1 Encuesta a Docentes	59
4.2 Encuesta a Estudiantes	67
CAPÍTULO V	75
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	75
5.1 Conclusiones	75
5.2 Recomendaciones	76
CAPÍTULO VI.....	77

6. PROPUESTA.....	77
6.1 Título de la Propuesta.....	77
6.2 Justificación e Importancia.....	77
6.3 Fundamentación	78
6.4 Objetivos	80
6.4.1 Objetivo General	80
6.4.2 Objetivos Específicos.....	80
6.5 Ubicación Sectorial	81
6.6 Desarrollo de la Propuesta.....	81
6.7 Impactos	106
6.8 Difusión	106
CHAPTER VI	107
6. PROPOSAL	107
6.1 Title of the Proposal.....	107
6.2 Justification and Importance	107
6.3 Theoretical Foundation	108
6.4 Objectives	109
6.4.1 General Objective	109
6.4.2 Specific Objectives.....	109
6.5 Physical Location	110
6.6 Development of the Proposal.....	111
6.7 Impacts	133
6.8 Diffusion	134
BIBLIOGRAFÍA	134
Anexos	138
ANEXO 1	140
Árbol de Problemas	140
ANEXO 2	141
Matriz de Coherencia.....	141
ANEXO 3	143
Encuesta Dirigida a los Estudiantes.....	143

ANEXO 4	145
Encuesta Dirigida a los Docentes	145
ANEXO 5	148
Socialización del Manual Didáctico	148

ÍNDICE DE GRÁFICOS

2.2 Dimensiones y Categorías	18
Gráfico 1. Fases de los Juegos Didácticos	25
Gráfico 2. Principios de los Juegos Didácticos	32
Gráfico 3. Tipos de Motivación.....	38
Gráfico 4. Técnicas de Lectura	45
4.1 Encuesta a Docentes	59
Gráfico 5. Juegos Didácticos Motivacionales.....	59
Gráfico 6. Tipos de Juegos Motivacionales	60
Gráfico 7. Problemas de Enseñanza-Aprendizaje de la Lectura.....	61
Gráfico 8. Falta de Motivación	62
Gráfico 9. Nivel de Interés por la Lectura.....	63
Gráfico 10. Selección de Lecturas	64
Gráfico 11. Técnicas de Lectura	65
Gráfico 12. Manual Didáctico para Despertar el Interés por la Lectura...	66
4.2 Encuesta a Estudiantes	67
Gráfico 5. Juegos Didácticos Motivacionales.....	67
Gráfico 6. Tipos de Juegos Didácticos.....	68
Gráfico 7. Problemas de Enseñanza-Aprendizaje de Lectura	69
Gráfico 8. Falta de Motivación	70
Gráfico 9. Nivel de Interés por la Lectura.....	71
Gráfico 10. Selección de Lecturas	72
Gráfico 11. Técnicas de lectura	73
Gráfico 12. Manual Didáctico para Despertar el Interés por la Lectura....	74

ÍNDICE DE TABLAS

4.1 Encuesta Aplicada a Docentes	59
Tabla 1: Juegos Didácticos Motivacionales	59
Tabla 2. Tipos de Juegos Didácticos	60
Tabla 3. Problemas de Enseñanza-Aprendizaje de la Lectura	61
Tabla 4. Falta de Motivación	62
Tabla 5. Nivel de Interés por la Lectura	63
Tabla 6. Selección de la Lectura.....	64
Tabla 7. Técnicas de Lectura.....	65
Tabla 8. Manual Didáctico para Despertar el Interés por la Lectura	66
4.2 Encuesta Aplicada a Estudiantes	66
Tabla 1. Juegos Didácticos Motivacionales	67
Tabla 2. Tipos de Juegos Didácticos	68
Tabla 3. Problemas de Enseñanza-Aprendizaje de la Lectura	69
Tabla 4. Falta de Motivación	70
Tabla 5. Nivel de Interés por la Lectura	71
Tabla 6. Selección de la Lectura.....	72
Tabla 7. Técnicas de Lectura.....	73
Tabla 8. Manual Didáctico para Despertar el Interés por la Lectura	74

RESUMEN

Es indiscutible que el inglés se ha convertido en un idioma global de comunicación por excelencia, uno de los de mayor uso en el mundo. Su uso ya no puede tratarse como un lujo, sino que es una necesidad evidente. El presente trabajo de tesis se realizó para aportar con los docentes y estudiantes de los Primeros Años de Bachillerato del Colegio Universitario UTN. El propósito fundamental de ésta investigación fue aportar con una guía didáctica sobre juegos educativos motivacionales para despertar el interés por la lectura en inglés. Para ello se incluye la investigación de campo, documental y descriptiva, para luego plantear el problema de investigación y establecer objetivos. Luego de aquello se considera el marco teórico como un aspecto fundamental en el desarrollo de la investigación, ya que el mismo provee información epistemológica, psicológica, pedagógica y educativa. La técnica de la encuesta fue aplicada a una población determinada como son estudiantes y profesores con el propósito de obtener resultados para luego ser analizados e interpretados. Así, se obtuvieron las conclusiones y recomendaciones respectivamente tanto para docentes como para estudiantes. Finalmente se presentó la propuesta alternativa al problema de investigación, consiguiendo así como resultado la motivación a través de juegos didácticos para despertar el interés por la lectura en inglés. Se puede concluir que la presente investigación es un aporte científico orientado al campo educativo para el mejor rendimiento académico del estudiante.

ABSTRACT

It is indisputable that English has become a global language of communication for excellence; it is one of the most used languages in the world. Its use cannot be treated as a luxury; instead of that it is an evident necessity. This thesis was performed to contribute with teachers and students of the first years of bachillerato from the UTN High School; the main purpose of this research was to provide a manual guide about educative motivational games to encourage the interest in English reading. In this work includes field research, documentary and descriptive research, and then it sets up the research problem and set goals. After that it is considered the theoretical framework as a fundamental aspect in the development of research, since it provides epistemological, psychological, pedagogical and educational information. The survey technique was applied to specific population such as students and teachers in order to get results then analyzed and interpreted. The conclusions and recommendations were obtained for both teachers and students respectively. Finally the alternative proposal to the research was presented and getting motivation and results through educational games to encourage interest in reading in English. It can be concluded that the present research is a scientific contribution oriented to the educational field for the best student achievement.

INTRODUCCIÓN

Hoy en día hay varios motivos para aprender el Idioma Inglés, su dominio ya no puede tratarse como un lujo, sino que es una necesidad evidente por esta razón se debe concienciar a la juventud de la enorme importancia de aprender dicho idioma.

En el Capítulo I, se presenta el problema de investigación con sus antecedentes, el planteamiento del problema en el que consta un diagnóstico de la situación actual sobre los juegos didácticos motivacionales que utilizan los docentes para despertar el interés en la *destreza de reading* para lo cual se detectó las causas y efectos de dicho problema, a la vez permitió la formulación del problema con sus delimitaciones. Los resultados que se quieren alcanzar se enumeran en los objetivos generales y específicos.

En el Capítulo II, consta el marco teórico con la fundamentación teórica que fortalece las categorías, dimensiones e indicadores. El posicionamiento teórico personal y las interrogantes.

En el Capítulo III, se detalla la metodología de la investigación donde describe el tipo de investigación, los métodos y técnicas a utilizarse; la población o universo que es el soporte para la factibilidad de desarrollo de este proyecto.

En el Capítulo IV, se centra en el marco administrativo con el cronograma de actividades, recursos y la bibliografía.

En el Capítulo V, se obtienen conclusiones en base al análisis e interpretación de resultados y objetivos específicos; lo cual constituye el soporte de la elaboración de las recomendaciones.

En el Capítulo VI, presentación de la propuesta al problema de investigación cuyo título es Juegos Didácticos Motivacionales para Despertar el Interés por la Lectura en el Idioma Inglés.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Antecedentes

Hoy más que nunca resulta imprescindible aprender el Idioma Inglés, cada día éste idioma es usado en casi todas las áreas del conocimiento y desarrollo humano; es indiscutible que el inglés se ha convertido en un idioma global de comunicación por excelencia.

Su dominio ya no puede considerarse como un lujo, sino que es una necesidad evidente, incluso se dice que quien no domine esa lengua estaría en una clara situación de desventaja; entonces, hoy en día hay varios recursos didácticos que facilitan el aprendizaje del Idioma Inglés, uno de ellos es con seguridad el uso de Juegos Didácticos Motivacionales en la lectura para aprender dicho idioma.

Dando a conocer la historia del Colegio Universitario UTN, quienes han vivido de cerca, durante 25 años, autoridades, docentes, estudiantes y personal administrativo han contribuido de manera decidida al engrandecimiento del plantel. Transcurría el año 1987, cuando la Universidad Técnica del Norte había cumplido un año de autonomía.

El decano de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología, con la colaboración de varios docentes y el apoyo del Dr. Antonio Posso Salgado Rector de la Universidad de ese entonces, pusieron de manifiesto las innovaciones metodológicas, didácticas y pedagógicas para hacer posible una enseñanza dinámica y que involucre el entorno socio-económico del norte del país.

Un año más tarde el Colegio inicia sus labores académicas en las instalaciones de la Facultad de Ciencias de la Salud y laboratorios de la FICAYA, ubicado en el sector de los Huertos Familiares: Calles Luis Ulpiano de la Torre y Jesús Yerovi.

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

La infraestructura de ese entonces era muy limitada, sin embargo las muchas iniciativas permitieron organizar el Colegio administrativa y académicamente de una manera adecuada. Un 27 de febrero de 1994 se efectúa la primera proclamación de abanderados, y en el mes de Julio del mismo año el Colegio Universitario entrega la primera promoción de bachilleres en la Especialidad de Comercio y Administración.

Actualmente el Colegio Universitario "UTN" tiene aproximadamente 650 estudiantes, cuenta con un edificio moderno de 2 plantas, donde funciona el ciclo diversificado con las especialidades de Comercio y Administración y Físico Matemático, y un bloque de aulas destinadas al ciclo básico.

Cada año los estudiantes de Cuarto Año de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología de las diferentes especialidades realizan su práctica durante un año lectivo, permitiéndoles conocer, desarrollar y aplicar habilidades y destrezas como futuros docentes.

1.2 Planteamiento del Problema

La falta de interés por la lectura en inglés tiene como consecuencia un bajo nivel de las competencias a alcanzar por parte del estudiante respecto a esta habilidad; como forma básica de organización del aprendizaje debe plantearse un espacio donde el alumno desarrolle integralmente la destreza de la lectura.

Los juegos didácticos motivacionales son una forma de utilizar la mente para despertar el interés por la lectura en inglés. Además los juegos en general, permiten a los estudiantes descubrir nuevas facetas de su imaginación, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal.

Otra causa importante para la falta de interés por la lectura en inglés en los jóvenes es que los docentes no aplican juegos motivacionales adecuados en el aula; lo importante sería que se escojan juegos motivacionales adecuados, lecturas dinámicas y de interés a la edad de los estudiantes.

Otra de las causas es que los contenidos de las lecturas escogidas por los docentes son muy complejos y extensos; por este motivo los estudiantes sienten frustración y desmotivación para leer en inglés; por tal razón es indispensable que los docentes busquen otras lecturas acorde al nivel e interés de los estudiantes.

Finalmente, la causa más inquietante es que los estudiantes carecen de hábitos de lectura en inglés, además del desconocimiento de vocabulario básico para poder entender lo que leen dificulta su comprensión.

1.3 Formulación del Problema

Escasa aplicación de juegos didácticos no permite despertar el interés por la lectura en el Idioma Inglés en los estudiantes de los primeros años de bachillerato del Colegio Universitario UTN.

1.4 Delimitación

1.4.1 Delimitación de las Unidades de Observación

La investigación se llevó a cabo con los estudiantes y docentes del Colegio Universitario UTN.

1.4.2 Delimitación Espacial

Este trabajo investigativo se realizó en el Colegio Universitario UTN de la Ciudad de Ibarra, localizado en los Huertos Familiares, calles Luis Ulpiano de la Torre y Jesús Yerovi.

1.4.3 Delimitación Temporal

Este trabajo de investigación se ejecutó durante el año lectivo 2014-2015.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo General

Determinar los juegos didácticos motivacionales que utiliza el docente para despertar el interés por la lectura en el Idioma Inglés, en los estudiantes de los primeros años de bachillerato del Colegio Universitario "UTN", durante el periodo 2014-2015.

1.5.2 Objetivos Específicos

- * Identificar las causas que dificultan la práctica de la lectura en el Idioma Inglés en los estudiantes de los primeros años de bachillerato del Colegio Universitario UTN.

- * Definir el nivel de conocimientos que tienen los estudiantes en la práctica de las lecturas de los primeros años de bachillerato del Colegio Universitario UTN.

- * Proponer un manual de juegos didácticos motivacionales para despertar el interés por la lectura en los estudiantes investigados.

1.6 Justificación

El Idioma Inglés como lengua extranjera es un proceso motivador para los estudiantes ya que les gusta conocer nuevas lenguas; por esta razón se ha tomado en cuenta los juegos didácticos motivacionales para atraer el interés por la lectura en los estudiantes.

La lectura es una actividad que consiste en interpretar y descifrar mediante la vista. La cual se caracteriza por la traducción de símbolos o letras en palabras y frases que contienen su respectivo significado. La lectura es la principal fuente de enriquecimiento personal, pues permite adquirir conocimientos útiles, mejorar las destrezas comunicativas, desarrollar la capacidad de análisis, además a pensar con claridad y resolver problemas.

El aporte más significativo que los juegos didácticos motivacionales darán tanto a estudiantes como a docentes en las actividades cotidianas y de aula es que elevarán el conocimiento del Idioma Inglés en las dos

partes; los juegos didácticos motivacionales ayudarán con toda seguridad en la práctica real del Idioma Inglés, manteniendo así una efectiva interacción entre estudiantes y docentes; además, los juegos didácticos demandarán una gran concentración y esfuerzo tanto en estudiantes como en docentes pero sin dejar de lado la motivación para llevar a cabo determinada acción direccionada a fortalecer el hábito por la lectura que es objetivo final de este proyecto.

1.7 Factibilidad

Este proyecto de investigación es factible por cuanto autoridades, docentes y estudiantes brindarán las facilidades necesarias para el desarrollo de la investigación. El aporte de la investigadora al proveer a la institución de una guía didáctica donde se concentren actividades y juegos didácticos motivacionales seguramente será de gran ayuda para la institución en general.

Se concluye entonces que este proyecto es factible por cuanto los beneficiarios directos serán estudiantes, docentes e institución educativa en este caso el Colegio Universitario UTN. Además la investigadora será responsable de los gastos en que incurra este proyecto desde el inicio hasta la culminación del mismo.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Fundamentación Teórica

Teoría del Aprendizaje Significativo

Según Ausubel citado por Moreira M. (2000):

“Aclara que el término significativo se utiliza como contrario a memorístico. El punto de partida de todo aprendizaje son los conocimientos y experiencias previas. En palabras del propio Ausubel “el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe.” (p. 58)

Es evidente entonces que el aprendizaje significativo produce una retención más duradera de la información; facilitando así la adquisición de nuevos conocimientos, ya que al estar claros la estructura cognitiva facilita la retención del nuevo contenido.

Se concluye que la nueva información al ser relacionada con la anterior, es guardada en la memoria a largo plazo, esta puede ser activa dependiendo de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del estudiante. También se puede decir que este aprendizaje es individual debido a que depende de recursos cognitivos del alumno.

Teoría del Constructivismo

Según Piaget citado por Gómez C. (2000):

“Para construir conocimientos no basta con ser activo frente al entorno. El proceso de construcción es un proceso de reestructuración y reconstrucción, en el cual todo conocimiento nuevo se genera a partir de los otros previos. Lo nuevo se construye siempre a partir de lo adquirido y lo trasciende.” (p. 7)

En efecto el aprendizaje implica un proceso constructivo interno, eso quiere decir que es subjetivo y personal. Gracias a la interacción y mediación con otros se puede decir que es social y cooperativo. Además es la construcción de saberes culturales; el grado de aprendizaje depende del nivel de desarrollo cognitivo, emocional y social y de la naturaleza de las estructuras de conocimiento.

Se concluye que el constructivismo tiene como fin que el alumno construya su propio aprendizaje por lo tanto el profesor en su rol de mediador debe apoyar al alumno para enseñarle a desarrollar las habilidades cognitivas. Además de puede decir que este aprendizaje no se considera como una actividad individual sino más bien social.

2.1.1 Fundamentación Epistemológica

Según Escribano A. (2008), en su texto “Aprender a Enseñar: Fundamentos de Didáctica General” dice:

“El término epistemológico significa por su origen: teoría, estudio del conocimiento, ciencia de la ciencia. La epistemología estudia la investigación científica y su producto, el conocimiento científico. Lo que especifica la ciencia actual, son los métodos, los modelos

utilizados, la finalidad de conocimiento objetivo de lo que se estudia y el consiguiente rigor y sistematización.” (p. 25)

Según se ha citado la epistemología es el estudio del conocimiento de la ciencia, ya que se obtiene un conocimiento significativo, esto quiere decir que el aprendiz aprenderá a través de conocimientos debido a que la finalidad de la epistemología es atender las condiciones objetivas por la teoría de la ciencia.

Entonces la epistemología ayudará en la formación del estudiante ya que ellos podrán aprender con conocimientos propios y de cierto modo actuará en la solución de problemas al aprender nuevos conocimientos, como en este caso de un nuevo idioma.

Se concluye que la epistemología será tomada muy en cuenta para la adquisición de un nuevo conocimiento como en el Idioma Inglés. Además la epistemología actuará como un rol muy importante en los estudiantes ya que ellos deberán producir en él un nuevo idioma.

Según Calderón C. (2011), en su libro “Fundamentos Epistemológicos” manifiesta que:

“Epistemología significa ciencia, conocimiento, es el estudio científico que trata de los problemas relacionados con las creencias y el conocimiento, su naturaleza y sus limitaciones. Además la epistemología estudia, el origen, la estructura, los métodos y la validez del conocimiento, y también se conoce como la teoría del conocimiento y está relacionada con la metafísica, la lógica y la filosofía de la ciencia.”(p.18)

Por lo expuesto anteriormente la epistemología tiene el propósito de mostrarle al estudiante que la investigación no comienza con el proceso

metodológico, sino que al realizarla es importante iniciar por reconocer que en el campo del saber los estudiantes deberán ponerla en práctica para obtener buenos resultados. Se pretende entonces que el estudiante conozca que para toda disciplina o campo del conocimiento se requiere de la epistemología ya que determina el grado de conocimiento de tal disciplina, en este caso del inglés; para poder dominar éste idioma se requiere de un conocimiento, comprensión y noción del mismo.

2.1.2 Fundamentación Psicológica

Según Escribano A. (2008), en su texto “Aprender a Enseñar: Fundamentos de Didáctica General” afirma que:

“El fundamento psicológico de la didáctica lo componen un conjunto de elementos que son imprescindibles en el proceso de enseñanza y aprendizaje, hacen referencia a la conducta humana del sujeto que aprende, las características y capacidades que están implicadas en los procesos de aprendizaje.” (p. 139)

Es evidente entonces que la psicología es un punto primordial en la enseñanza-aprendizaje, ya que tiene procesos importantes que los docentes deben seguir para obtener buenos principios que ayudarán a los estudiantes.

Los procesos de aprendizaje necesarios para que los estudiantes puedan seleccionar, aplicar e innovar por medio de las destrezas y habilidades, llevará a la adquisición gradual de la competencia de la lectura.

En conclusión, la psicología de la educación es un enfoque basado en las competencias, el cual exige conocer acerca de la psicología ya que

actúa como mediador de los entornos educativos y así poder estimular a los estudiantes y lograr un buen aprendizaje en el aula.

Según Palacin J. (2010), en su texto “Educación Psicológica y Desarrollo en Edad Escolar” dice:

“La psicología es el estudio científico de los procesos mentales y del comportamiento de los seres humanos y sus interacciones con el ambiente físico y social. Además la psicología es la ciencia que estudia o investiga los procesos y los estados conscientes, así como sus orígenes y sus efectos.” (p.83)

De acuerdo con los razonamientos que se ha venido realizando el comportamiento de los estudiantes dependiendo la edad en la que se encuentran; ya que si se le enseña a un estudiante antes de tiempo o a una edad no adecuada no se logrará obtener resultados.

Por lo tanto los docentes deben ser capaces de comprender y tomar las debidas estrategias para enseñar. Es por eso que la psicología socializa el trato y la comprensión a los estudiantes a una edad apropiada. Además quiere decir que la psicología busca describir sensaciones, emociones, pensamientos, percepciones y otros estados motivadores de la conducta humana para así poder analizar el comportamiento del estudiante en el aula.

En definitiva la fundamentación psicológica ayudará tanto al docente como al estudiante, ya que el estudiante será comprendido con respecto a su edad y su comportamiento, mientras que el docente comprenderá como tratar a sus estudiantes dependiendo la madurez de ellos.

2.1.3 Fundamentación Pedagógica

Según Celi R. (2010), en su libro “Fundamentos de Pedagogía y Didáctica” dice:

“La pedagogía engloba a la didáctica, ésta constituye la parte teórica y aquella la parte práctica, las dos se fusionan en el proceso enseñanza- aprendizaje. La educación y los problemas de la educación en todos sus aspectos constituye el propósito fundamental de la ciencia pedagógica, y el proceso de enseñanza-aprendizaje, el arte de enseñar.” (p.6)

Es evidente entonces que la pedagogía es un fundamento muy importante ya que la clase necesita de la gestión, control, orden, respeto y disciplina de los estudiantes y docentes, para poder conseguir sus fines y objetivos que es la enseñanza-aprendizaje.

Además en el aula deben existir buenos valores y actitudes sociales para tener una buena comunicación entre docente y alumno. Si la clase es bien organizada ésta será eficaz; si el docente es eficaz la clase será mejor organizada.

Además las corrientes pedagógicas actuales hacen ahínco en un proceso de enseñanza-aprendizaje que estimule la creatividad, la participación activa en el proceso de apropiación de los conocimientos en el aula la mayor ejercitación en el aprendizaje independiente, y el enfoque curricular por competencias que desarrollan durante la enseñanza en el aula.

En definitiva la pedagogía da a conocer ciertas reglas de comportamiento dentro del aula, ya que es muy necesario para mantener un buen ambiente de trabajo, desarrollo y comunicación entre estos dos actores (docente y alumno). Todo depende del docente en como el

desempeñe y desarrolle su clase, mientras esta sea más eficaz mejores resultados obtendrá.

Según Malpica F. (2013), en su libro “Calidad de la Práctica Educativa” dice:

“La pedagogía es la ciencia que tiene como objeto de estudio a la educación. Es una ciencia perteneciente al campo de las Ciencias Sociales y Humanas. La presencia ya sea de ciencias Sociales y Humanidades, como dos campos independientes, o como aquí se trata de ambas en una misma categoría, que no equivale a igualdad absoluta sino a lazos de comunicación y similitud etimológica.” (p. 38)

En efecto, en la educación es significativo tener en cuenta a la pedagogía, ya que ésta abarca a la didáctica la cual es fundamental para la enseñanza. Por esta razón la pedagogía es una ciencia que enseña a educar, demostrando las mejores técnicas y estrategias para estimular la creatividad de los estudiantes. Como bien dice la pedagogía es el arte de enseñar.

De esta manera se puede decir que la pedagogía estudia a la educación como fenómeno complejo y multireferencial, es aquello que indica que existen conocimientos provenientes de otras ciencias y disciplinas que la pueden ayudar a comprender lo que es la educación. Así tanto estudiantes como docentes logran comprender y analizar el proceso de enseñanza con el aprendizaje dentro de las aulas.

En síntesis, la pedagogía debe ser utilizada para obtener buenos resultados tanto del docente como del alumno. La pedagogía enseña a aplicar los debidos parámetros que el docente necesita hacia sus alumnos, ya que aquí se toma mucho en cuenta el arte de enseñanza del

docente en especial se relaciona con los materiales didácticos que va a utilizar y como va a aplicarlos.

También es importante como utilizar el espacio dentro de las aulas o fuera de ella. Una planificación ayudará al docente a tener una mejor enseñanza.

2.1.4 Fundamentación Educativa

Según Escribano A. (2013), en su libro “Inclusión Educativa y Profesorado Inclusivo” dice:

“Fundamentación teórica de la inclusión educativa y su praxis en el aula. Identifica algunas barreras u obstáculos al aprendizaje en los medios escolares aportando diversos apoyos educativos. También estudian opciones didácticas innovadoras que aportan en las prácticas docentes como respuesta a la inclusión educativa: el diseño universal de Aprendizaje, el aula diversificada, la enseñanza multinivel, y el diseño de programación múltiple y los Planes Educativos Individuales.” (p. 12)

Sobre la base de las condiciones anteriores la educación ayuda a orientar el trabajo de los docentes. Con el avance en la campo de la educación los docentes deben estar actualizados, utilizando los nuevos métodos de enseñanza.

La educación en el aula se diversifica y ayuda a aumentar el nivel de aprendizaje, es por eso que los docentes deberán utilizar los materiales más prácticos que son herramientas necesarias en el aula para que ésta sea activa y eficaz.

También se puede decir que hay materiales prácticos para los profesores sobre los planes educativos individualizados y algunas herramientas para trabajar con el alumnado y el profesorado. La participación social hace cada vez más activa y eficaz, hará avanzar la educación hacia metas de mayor exclusividad y mejorar la educación.

En definitiva la educación avanza y los docentes deben utilizar los materiales más activos y eficaces en el aula con sus alumnos, para obtener buenos resultados en la enseñanza-aprendizaje. Además, los docentes deben investigar más acerca de la educación y alcanzar objetivos más altos, por cuanto la educación avanza de forma rápida y con pasos firmes.

Según Marina J. (2013), en su texto “Las Claves para una Educación Eficaz” dice:

**“El objetivo de la educación es desarrollar el talento de los individuos y de las colectividades. <<Talento>> es una palabra que no pertenece al léxico psicológico ni al pedagógico, pero que se usa mucho fuera de la escuela. Además a todos nos gustaría tener talento. Todos lo admiramos. Nos parece una cualidad deseable. Con eso basta para convertirlo en un objetivo educativo.”
(p. 15)**

Después de lo expuesto anteriormente los estudiantes deberán reconocer que estudiar no es sólo recopilar información y conocimiento de la materia sino también desarrollar capacidades, talentos y dominio del inglés. Muchos estudiantes tienen talentos sólo que los docentes no saben explotar debido a que no son suficientemente capacitados o no utilizan las mejores estrategias para lograrlo.

Es por que los docentes deben utilizar una trilogía importante dentro del campo educativo como es la motivación, juegos y destrezas las cuales

ayudará a los estudiantes a encontrar talentos en ellos. Además cabe recalcar que los padres son otro pilar fundamental para el logro o búsqueda de talentos.

El padre de familia también apoyo a los hijos para que desarrollen sus habilidades en el Idioma Inglés. En efecto, la educación es importante para todos ya que ayuda a encontrar talentos dentro del aula. Los estudiantes deberán poner el debido interés en el aprendizaje del Idioma Inglés, así podrán encontrar un talento en sí mismos. Al momento en que el estudiante logre encontrar su talento el docente deberá motivar hasta llegar a un nivel alto donde estudiante y docente se sientan felices y orgullosos de lograr metas que las plantearon.

2.2 Dimensiones y Categorías

2.2.1 Los Juegos Didácticos

Según Garaigordobil M. (2008), en su libro “El Juego Como Estrategia Didáctica” dice:

“El juego es una pieza clave en el desarrollo integral del estudiante. El juego no es solo una posibilidad de autoexpresión para los chicos, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo.” (p. 13)

Según se ha citado los juegos didácticos ayudan a los alumnos a ser más participativos, más competitivos y aumentan sus conocimientos; dejan sus dudas atrás y empiezan a actuar de forma espontánea. Por esta razón el juego es un instrumento muy eficaz dentro del aula; además éste permite la socialización y a los alumnos tener más confianza en sí mismos.

Además el juego es una herramienta que estimula a los chicos y la capacidad de comunicación aumenta de forma eficiente. Es evidente que jugando los niños se comunican e interactúan con sus iguales, la cual permite ampliar su capacidad de comunicación; desarrollan de forma espontánea la capacidad de cooperación, evolucionan normalmente, ya que aprenden normas de comportamiento; y se conocen a sí mismos formando su yo social a través de las imágenes que reciben de sí mismos por parte de sus compañeros de juego.

También cabe recalcar que el juego es un importante instrumento de socialización y comunicación es uno de los caminos por los cuales los estudiantes se incorporan orgánicamente a la sociedad a la que pertenecen y empiezan a demostrar todo con naturalidad, aprender a ser ellos mismos y demuestran su confianza en ellos.

En definitiva el juego debe ser un instrumento muy utilizado dentro de la educación. Los juegos le permiten tanto a los alumnos como a los docentes conocerse más y tener más confianza; cuando existe esta confianza mutua mejora el aprendizaje.

Además se puede decir que el juego es un aspecto muy positivo para los estudiantes porque ellos conocerán más y aprenderán de una forma fácil, práctica y rápida.

Según Ortiz A. (2008), en su texto "Educación Infantil" afirma que:

“Un estudiante motivado, aprende jugando puesto que esta es un actividad natural del ser humano, que le permite interactuar con el medio y con los demás de una manera placentera y le desarrolla el intelecto.” (p. 40)

Es evidente entonces que los juegos hacen parte como guía y orientación para los estudiantes, además es necesario utilizar a los juegos por ser estructuras participativas para aumentar la relación del grupo en el aula, para superar diferencias de formación y hará incrementar la responsabilidad de los estudiantes en el aprendizaje.

Además los juegos didácticos permiten la asimilación de la información, la aplicación y la reafirmación de los conocimientos, con el cual se logra el desarrollo de las capacidades intelectuales de los participantes en los juegos. La utilización de los juegos en el proceso de enseñanza y aprendizaje la cual respalda y da diferentes ventajas por lo que pueden ser utilizados en cualquier momento al constituir un estímulo para el desarrollo psíquico del educando.

En síntesis, los juegos didácticos ayudan tanto a docentes como a estudiantes para lograr un mejor ambiente de trabajo; éstas aumentan la cohesión del aula en el grupo. El juego es una activación de animación en los estudiantes. Además éstos deberán ser aplicados en momentos debidos para no provocar el desorden o indisciplina en el aula.

2.2.1.1 Tipos de Juegos Didácticos

1. Juegos de Mesa

Es un juego que se practica generalmente sobre una mesa u soporte que es jugado por uno o más personas, las cuales están situadas a su alrededor. Puede requerir de los jugadores el uso del razonamiento táctico y estratégico, la coordinación y la destreza manual, la memoria la capacidad, la psicología o simplemente estar basado en el puro azar.

Los juegos de mesa por lo general no conllevan actividad física, la mayor parte del tiempo pasan sentados.



2. Adivinanzas

Es un tipo de acertijo con enunciado, generalmente en forma de rima. Se tratan de enigmas sencillos en los que se describe una cosa de forma indirecta para que alguien lo adivine. En el enunciado se incluyen pistas para resolver. Muchas adivinanzas están dirigidas al público en este caso a los estudiantes, como un componente educativo, para representar tradiciones y conceptos básicos como animales, frutas, personajes y toda clase de objetos.



3. Juegos grupales

Brinda al estudiante la oportunidad de convivir con otros compañeros aprender lo que es la cooperación, establecer y respetar reglas, aceptar que se puede ganar o perder, compartir con otros. Estos juegos a veces necesitan de movilidad como pueden estar sentados.



4. Carrera de vocabulario

Repasa términos importantes ya sea vocabulario o términos científicos o históricos con la carrera de vocabulario. Este juego mantendrá a los estudiantes motivados con el material al sacar sus tendencias competitivas. Se divide a los estudiantes en equipos para la realización de este juego.



5. Juegos Competitivos

Es una disposición en la práctica de un juego o actividad con la que se evalúa la competencia de los participantes. Se suele obtener como

resultado una clasificación de ganadores y perdedores, así se otorga algún tipo de reconocimiento para los mejores, tal como un trofeo, premio económico o título, en función del cumplimiento de un objetivo.



6. Juegos Cooperativos

Es un juego en el cual dos o más jugadores (estudiantes) no compiten, sino que se esfuerzan por conseguir el mismo objetivo y por lo tanto ganan o pierden en conjunto. De otra manera, es un juego donde grupos de jugadores pueden tomar comportamientos cooperativos, pues el juego es una competición, donde los jugadores escogen las estrategias por un proceso de toma de decisiones consensuada.



7. Mímica

Es un tipo de expresión o comunicación no verbal en la que se recurre a gesticulaciones y movimientos corporales para transmitir una idea o descifrar una palabra. La mímica es también una expresión artística que se utiliza sentimientos y emociones en diferentes disciplinas artísticas como la danza y las representaciones dramáticas.



8. El juego de reglas

Tiene un carácter necesariamente social. Se basa en reglas simples y concretas que todos deben respetar. Los beneficios del juego de reglas son: Se aprende a ganar y perder, a respetar turnos y normas y opiniones y acciones de los compañeros de juego. Aprendizaje de distintos tipos de conocimientos habilidades, y desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.



2.2.1.2 Fases de los Juegos Didácticos

Según Ortiz A. (2008) existen tres fases de los juegos didácticos que son:

Gráfico 1. Fases de los Juegos Didácticos



Elaborado por: Marcela Galarza, 2015.

a.- Introducción.- “Comprende los pasos o acciones que posibilitan comenzar o iniciar el juego incluyendo los acuerdos que posibilitan establecer las normas o tipos de juegos”. (p. 41)

La fase de introducción del juego es aquel que encamina al estudiante dando las pautas; órdenes precisas y adecuadas para que el juego se ejecute de la mejor manera. Ésta fase permite al estudiante desarrollar un buen estímulo y una buena recepción de disposiciones para demostrar una buena conducta y motivación en el juego.

Además la introducción hace referencia a la acción y efecto de introducir o referirse a una parte inicial; como en este caso recibir órdenes de cómo realizar un juego siguiendo las reglas y pautas para una mejor comprensión y lograr un objetivo el cual es realizar el juego y obtener provecho de ello.

El objetivo de la introducción es captar la atención de los estudiantes por medio del planteamiento de un tema, en este caso de un juego en forma clara y atractiva. Por lo cual no debe existir preámbulos excesivamente largos o explicaciones realmente largas.

Una introducción debe referirse al tema siendo breve, explícito y práctico. Es necesario formular una interrogante, ya que estos pueden ser métodos seguros y sencillos para abrir la mente de los oyentes. Los cuales ayudan a una mejor recepción del mensaje. De esta manera se logran los juegos sin novedad alguna y siguiendo los comandos.

También este término se emplea para determinar a aquella preparación que se realiza con la misión de lograr un determinado fin. Como puede ser lograr la persuasión de un público acerca de un tópico. Es habitual por ejemplo hablar sobre un tema de interés por el cual se realiza la introducción adecuada antes de desarrollar la cuestión en este caso un juego.

b.- Desarrollo.- “Durante el mismo se produce la actuación de los chicos en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.” (p.41)

Una vez adquiridas las órdenes se inicia el proceso de avance, es decir se aplican los mandatos de la primera fase. El estudiante deberá actuar obedeciendo cada una de las reglas del juego, ya que si no cumple; el juego no se desarrollará de la manera apropiada.

La fase del desarrollo permite a los estudiantes a través del juego realizar actividades amenas de recreación que sirve para mostrar las habilidades mediante una participación activa y efectiva. Por lo que en este sentido el aprendizaje se transforma en una experiencia feliz.

Se desarrolla en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación, es decir no solo desarrolla habilidades sino también contribuye al logro de la motivación.

En la utilización de juegos didácticos para la identificación y estimulación de las potencialidades que se vinculan con el desarrollo físico, emocional y social de los estudiantes, con el propósito de un mayor desarrollo de las habilidades en el aprendizaje por la lectura en inglés.

Al momento de realizar un juego permite al estudiante despertar el interés hacia la actividad, además toman la necesidad de adoptar decisiones, creando así habilidades de colaboración con un conjunto de técnicas optadas a través de la introducción para lograr un mejor desarrollo.

c.- Culminación.- “El juego culmina cuando un jugador o un grupo de jugadores logran alcanzar la meta, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.” (p. 41)

Después de haber aplicado cada una de las fases se verán los resultados, notando así quien demostró el dominio de las fases de los juegos. Cada estudiante o grupo de estudiantes debían desarrollar sus habilidades empleando cada etapa.

En efecto, es importante tomar en cuenta las tres fases de los juegos que son: introducción, desarrollo y culminación. Para aplicar los juegos en el aula es necesario conocer las fases, ya que se logrará obtener mejores resultados de enseñanza-aprendizaje además lograr un ambiente de disciplina.

Al momento que el docente aplique estas fases el logrará controlar y sobrellevar los juegos obteniendo una buena adquisición de conocimientos en los estudiantes. En definitiva las fases de los juegos ayudarán a los estudiantes a lograr alcanzar las metas propuestas. Además, los docentes deben saber que fases aplicar y en qué momento necesita de normas y tipos de juegos.

Al momento de ser aplicadas el docente siempre tiene que tener objetivos claros y cumplirlos.

Según Roso A. (2012):

<http://juegoseducativos.blogspot.com/2012/02/fases-y-caracteristicas-de-los-juegos.html>. Existen algunas **características de los juegos didácticos** las cuales ayuda a tener más conocimiento de cada una de las fases:

- Despiertan el interés hacia una asignatura como en este caso el inglés
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones para mejorar y demostrar sus mejores dotes
- Crean en los estudiantes las habilidades de trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento mutuo de tareas
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas como por ejemplo el inglés
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades

- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes
- Aceleran la adaptación de los estudiantes en el proceso sociales dinámicos de su vida
- Rompen con el esquema del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan de potencialidades creativas de los estudiantes

Al momento de crear juegos didácticos se debe tener presente las particularidades psicológicas de los estudiantes, debido a que están fundamentalmente diseñados para el aprendizaje y desarrollo de las habilidades en determinados contenidos específicos.

Estos juegos ayudarán a aumentar el conocimiento y el desarrollo de las destrezas en una asignatura que tengan menor importancia. Los juegos didácticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los estudiantes en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes para fomentar que los estudiantes adquieran decretos de mejor manera, rápida y concisa.

Según Roso A. (2012):

<http://juegoseducativos.blogspot.com/2012/02/ventajas-fundamentales-de-los-juegos.html>

Ventajas Fundamentales de los Juegos Didácticos:

Tradicionalmente se han empleado de manera indistinta los términos juegos didácticos y técnicas participativas, sin embargo todos los juegos

constituyen técnicas participativas pueden ser enmarcadas en las categorías de juegos didácticos, para ello es preciso que haya competencia, de lo contrario no hay juego, y en este sentido dicho principio adquiere una relevancia y un valor didáctico en primer orden.

- ❖ Garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
- ❖ Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.
- ❖ Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.
- ❖ Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.
- ❖ Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.
- ❖ Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
- ❖ Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.
- ❖ Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido.

Según Otlet P. (2008), en su libro “El Tratado de Documentación” dice:

“Los juegos didácticos favorecen el despertar de los estudiantes y para repetir muchas veces las mismas nociones. Así pues los juegos incorporan ideas, nociones, problemas y por ello son documentos. El juego interesa captar la atención de la juventud apasiona incluso a los mayores.” (p. 243)

De acuerdo con los razonamientos que se ha venido realizando los juegos permiten a los docentes incorporar nuevas ideas y nociones. Los juegos llaman la atención tanto a personas adultas como a los chicos; es por eso que los juegos didácticos forman un papel muy significativo dentro del aula de clase. Ayudan a atraer la atención de los chicos y a aprender de forma más rápida, eficaz y segura.

También la psicología ha asimilado el juego a la actividad normal en donde el juego es sinónimo de ocupaciones fructíferas de varias distracciones que pueden a veces relajar el espíritu tanto del docente como del estudiante dentro y fuera del aula, pero que a menudo no tiene otro efecto que apartarlo de la acción del tiempo.

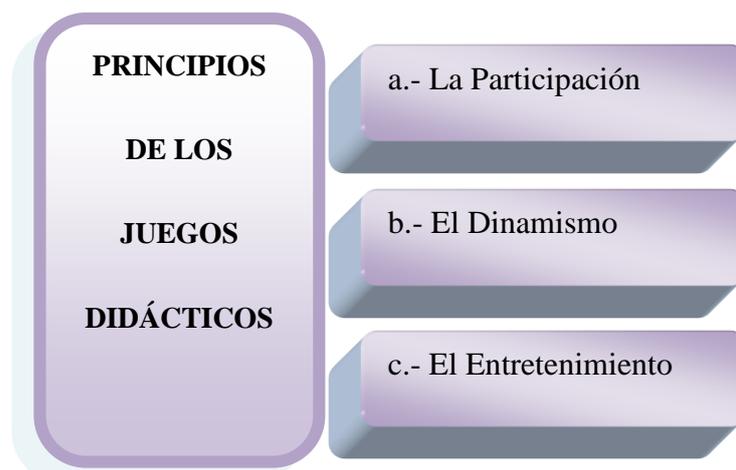
La mayoría de juegos constan de un material que por algunos aspectos se pueden asimilar a documentos los cuales son muy útiles para la enseñanza de los estudiantes. En resumen, los juegos deben ser aplicados en clase ya que ayudan a atraer la atención de los chicos. Cualquier deporte es una lucha del hombre contra el hombre, es por eso, que los juegos le permiten a los estudiantes ser más competitivos y a aprender de manera rápida y segura utilizando el mejor material y las mejores técnicas.

2.2.1.2 Principios de los Juegos Didácticos

Los principios de juego son todas aquellas acciones técnicas que se realiza siempre. Además son la raíz y el cimiento sobre el cual se va a construir el juego mismo. Esto quiere decir que son normas o expresiones permanentes que deben considerar todos y cada uno de los estudiantes durante el juego.

Para Ortiz A. (2008) manifiesta la división de los principios de los juegos didácticos:

Gráfico 2. Principios de los Juegos Didácticos



Elaborado por: Marcela Galarza, 2015

“a.- La Participación.- “Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador. La participación es una necesidad intrínseca ya que se encuentra en sí mismo y negársela es impedir que lo haga.” (p. 244)

Es el principio básico de una actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador en este caso del estudiante. Este principio tiene la necesidad intrínseca del

ser humano debido a que se encuentra por sí mismo; negársela es impedir que lo realice y no participar significa dependencia a la aceptación de valores ajenos, la participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

La participación es el principio básico, que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, además es un elemento clave en la atención educativa a la diversidad, en el sentido de que sin ella considerada sin reservas no se puede hablar de verdad de educar en la diversidad.

Este principio es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra así mismo negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda.

La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego. Al momento de realizar una actividad lúdica como un juego; se toma en cuenta la participación de los estudiantes debido a que ellos son el objetivo primordial para una mejor comprensión de las lecturas.

Al realizar actividades lúdicas el profesor debe brindar confianza al participe para que de esta manera se sienta seguro y motivado a cumplir con el juego. La participación se torna un aporte de valor considerable, ya sea por el beneficio que crea o por la necesidad, se puede decir que éste tiene como objetivo la intervención de los estudiantes para lograr una mejor comprensión lectora y de esta manera llegar a despertar el interés por la misma.

b.- El Dinamismo.-“Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin por lo tanto el factor tiempo tiene en este el mismo significado primordial que en la vida. Además el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en el proceso pedagógico.” (p. 244)

Éste principio expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin por lo tanto el factor tiempo tiene en este el significado primordial que en la vida. Además el juego es movimiento, desarrollo e interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

Ser dinámicos consiste sencillamente en ser flexibles y tener mente abierta para lo nuevo, lo que funciona y marca la diferencia de un mundo revolucionario. Todo en el mundo actual cambia, se actualiza y mejora es así que se logra en los estudiantes inyectar esa dinámica propia de cada uno de ellos a través de la lectura.

El dinamismo expresa significado de actividad lúdica, siendo así el juego es interacción activa en la dinámica de los acontecimientos. A ello se suma que todo juego tiene principio y fin, y que por consiguiente el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida lógica que demanda de profesores su uso como componente organizativo en la trama didáctica.

Este principio se lo demuestra a través de la energía propia debido a que es activa y propulsora, esto quiere decir que es un sistema en el cual se utiliza la parte corporal del ser humano para producir el dinamismo; en donde se necesita la creatividad y el sentir para lograr ser dinámico.

c.- El Entretenimiento.- “Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en los chicos y puede ser uno de los motivos.” (p. 244)

Refleja las manifestaciones interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte afecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego.

El valor didáctico en este principio consiste en que el entrenamiento refuerza el interés y la actividad cognitiva de los estudiantes, esto quiere decir que el juego no permite el aburrimiento. Según lo citado hay principios para la aplicación de juegos en el aula que son: participación, dinamismo y entretenimiento.

Todos estos principios ayudarán al docente para lograr buenas ventajas en la aplicación de juegos con los estudiantes. Estos principios motivarán tanto al docente como al estudiante aplicando actividades lúdicas que ejercen un fuerte efecto emocional y puede ser un motivo para aprender mejor.

En definitiva los juegos son estrategias importantes que se deben aplicar en el aula. Al momento de aplicar los juegos hay que tomar en cuenta los principios que ayudarán al docente a desarrollar un juego en clase para que obtenga buenos resultados en la enseñanza-aprendizaje de un idioma.

Estas técnicas interesantes animarán al estudiante a elevar su autoestima y a tener confianza para actuar en clase.

2.2.2 La Motivación

Según Dornyei Z. (2008), en su texto “Estrategias de Motivación en el Aula de Lenguas” dice:

“Motivación es una de las cuestiones más importantes en el ámbito de la enseñanza de idiomas, y de cómo la capacidad de los profesores para motivar a los alumnos es crucial. La motivación es un concepto abstracto e hipotético del que nos servimos para explicar por qué la gente piensa y se comporta como lo hace.” (p. 17)

Según se ha citado la motivación es un concepto abstracto que a veces se necesita de incentivos para poder aprender algo, por ejemplo a los alumnos se les puede incentivar con una nota la cual les ayuda en su promedio general.

Es evidente que la motivación en este sentido, el término incluye toda una gama de motivos desde los incentivos como ideales en la línea del deseo de libertad, que tiene muy poco en común excepto el hecho de que todos influyen en la conducta. En consecuencia lo mejor es considerar la motivación como un concepto amplio que engloba una gran variedad de significados.

En definitiva, la motivación es un fundamento muy importante en la educación ya que a veces los estudiantes necesitan de incentivos motivacionales que les ayudará en su aprendizaje. La motivación es una gran herramienta que cada docente tiene con sus estudiantes en el aula.

Según Urcola J. (2008), en su texto “La Motivación Empieza en uno Mismo” dice:

“La motivación es un área compleja en la que teóricamente todo el campo de la conducta humana podría estar cerrado. Motivar viene del latín –movere- que significa mover. Es generar en otros una energía conducente al logro de un fin. Es dar o tener “motivos” para la acción. En definitiva, motivar es algo tan sencillo como “mover” a una persona a realizar algo que deseamos que haga.” (p. 58)

Sobre la base de las condiciones anteriores la motivación en definitiva es algo tan sencillo como mover a una persona a realizar algo que deseamos que haga, pero para esto se necesitó de conocimientos para lograr buenos resultados. Es por eso que los docentes deben investigar las mejores técnicas y estrategias en el aula.

Para motivar eficientemente hay que saber, hay que poseer unos conocimientos básicos, pero sobre todo hay que ejercitarlos con sentidos comunes estructurados e inteligencia a través de la experiencia que cada uno vaya adquiriendo gradualmente a lo largo del tiempo.

También para motivar eficientemente hay que saber, este rol le corresponde al docente en el cual lograra motivar a sus estudiantes, además hay que poseer unos conocimientos básicos, pero sobre todo hay que ejercitarlos a través de la experiencia que cada uno vaya adquiriendo gradualmente a lo largo del tiempo dentro y fuera de las aulas y aplicando en todo momento por medio de una permanente actitud de mejora.

En definitiva, la motivación que un docente desarrolla dentro del aula es a través de experiencias las cuales ayudan al estudiante a sentirse más identificado. Por este motivo el saber del docente ayuda incluso en la actitud de los estudiantes. Un docente debe motivar y tener objetivos bien propuestos, para lograr una buena enseñanza-aprendizaje.

Si un docente puede motivar llegará a su meta propuesta obteniendo lo mejor de los estudiantes.

2.2.2.1 Tipos de Motivación

Los tipos de motivación son los que se basan en los factores internos y externos que engloban al estudiante.

Para Urcola J. (2008); resulta oportuno mencionar que existen cuatro tipos de motivación que son integradora, instrumental, extrínseca e intrínseca. Las cuales ayudan a identificar a los estudiantes con que motivación se relacionada. Es por eso que los docentes deben conocer de los tipos de motivación como se presenta en el siguiente gráfico.

Gráfico 3. Tipos de Motivación



Elaborado por: Marcela Galarza, 2015.

a.- Motivación Integradora. “Como su nombre indica, consiste en un deseo por integrarse en una comunidad educativa, con el firme propósito de juntar los conocimientos dentro de un entorno social apto para el proceso del interaprendizaje.” (p.57)

Este tipo de motivación se refiere al aprendizaje del lenguaje por motivos de crecimiento personal y enriquecimiento cultural; esto quiere decir si una persona siente una afición por un cierto lenguaje tiene una conexión de tipo cultural; quiere decir que tiene un interés por la lectura del lenguaje ya que tiene una afinidad para aprender un lenguaje.

Esta motivación toma en cuenta al aprendizaje del lenguaje por motivos de crecimiento personal, debido a que permite socializar conocimientos con otras personas, lo cual quiere decir adherirse o compartir conocimientos o experiencia adquiridos a lo largo de su vida.

Con la aplicación de la motivación integradora se logra asociar de forma positiva el éxito en el aprendizaje de los estudiantes, por ejemplo al adquirir una nueva lengua ellos necesitarán de un grupo de personas que le impulsen a aprender un lenguaje; debido a que es necesario compartir ideas y criterios para un mejor conocimiento y mejorar dicho idioma.

Existen dos factores muy importantes como la aptitud y la motivación integradora que ayudan en el aprendizaje de una segunda lengua; debido a que si un estudiante utiliza la aptitud en el cual le permite ser competente en una determinada actividad lograra su objetivo; y es más si aplica la motivación su propósito será más efectivo.

Se puede decir que el ámbito de estudio está reducido al aprendizaje de una segunda lengua en una escena natura, debido a que enfatiza la importancia de la motivación integradora, indicando que los estudiantes de segundas lenguas la adquirirán en una relación proporcional al modo de relacionarse o integrarse con la comunidad de esta segunda lengua.

b.- Motivación Instrumental. “Se refiere a un motivo práctico como pasar los exámenes o porque hoy en día sea necesario un segundo idioma para conseguir un trabajo mejor y por ende mejor situación económica.” (p. 57)

Se refiere al aprendizaje del lenguaje por motivos pragmáticos, como el conseguir una titulación o un trabajo. Es la motivación que está presente en los estudiantes que desean aprender otro idioma, debido a que necesitan tener más conocimiento dentro de la sociedad.

La motivación instrumental lleva a los aprendices a estudiar una lengua pensando en la utilidad que a corto o largo plazo pueden obtener, además indican la correlación existente entre la motivación y el éxito que se observa en el aprendizaje de una lengua.

Un estudiante con motivación instrumental respecto al aprendizaje de una lengua, puede estar motivado como un alumno con una integración integrativa, sin embargo piensan que los alumnos con la orientación integrativa hacia el aprendizaje de dicha lengua lograrán un mejor dominio lingüístico de la lengua en cuestión.

Se concluye que la motivación instrumental es por qué se hace algo, el objetivo práctico podría ser aprobar un examen, obtener un título universitario o conseguir un trabajo en el extranjero. Esto motiva a los estudiantes a continuar y a ser mejores para conseguir logros de superación en la vida.

c.- Motivación Extrínseca. “Es la que viene y se desenvuelve en el medio social que se encuentra el estudiante, es un factor externo relacionado con los resultados. Los alumnos estudian para aprobar los exámenes, conseguir algún tipo de premio o recompensa o para evitar castigos. En general, estos estudiantes intentan obtener los mejores resultados posibles según sus objetivos con el mínimo de esfuerzo.” (p. 58)

Esta motivación es aquella donde los factores ajenos a la persona, las recompensas, la obligación moral social entre otros le obliga a realizar.

Por lo cual es un factor que ayuda a los estudiantes a mejorar; en este caso puede la motivación de los profesores en el aula. También se puede decir que la motivación extrínseca es aquella que es causada por un agente externo a nosotros, lo que nos lleva a una ejecución de una tarea, por ejemplo cuando se otorga un permiso a quien mejor realice una determinada actividad.

Premiar la conducta obediente con incentivos atractivos es solo un aspecto de motivación extrínseca. Otra estrategia sería el uso de estímulos adversivos. Para realizar un análisis completo de la conducta es necesario realizar un seguimiento de la causa interna y hacer un detallado análisis de las consecuencias ambientales de una conducta en concreto.

La motivación extrínseca es también importante, ya que un estudiante podría trabajar más duro para mejorar una nota pero si al final queremos que el estudiante desarrolle una capacidad de aprender a aprender, deberíamos animarle a que sienta curiosidad, animarle a que investigue y animarle a auto provocarse el éxito por medio del trabajo, es decir a animarle a desarrollar su motivación intrínseca.

d.- Motivación Intrínseca. La motivación intrínseca, como su nombre sugiere, procede del alumno, de sus ganas de conocer y aprender. De esta forma los alumnos sienten curiosidad por la materia y satisfacción cuando la estudian. El propio aprendizaje es el premio.” (p. 58)

Este tipo de motivación es donde la persona lleva a cabo su trabajo o acción por gusto o interés propio, sin esperar una recompensa. Es un tipo de motivación que el estudiante lo realiza por gusto, por hobby en las cuales intervienen los incentivos internos, pues es parte inherente de la naturaleza humana y se lleva a cabo sin esperar recompensas externas.

La motivación intrínseca es fundamental en el aprendizaje, debido a que los profesores deberían estudiar a sus estudiantes en relación a sus necesidades e intereses. La motivación se origina con la curiosidad que hace que el estudiante esté dispuesto a aprender, entender y experimentar cosas nuevas, ésta motivación constituye la mejor forma de aprendizaje y la más efectiva.

La motivación que se debe aplicar o tomar en cuenta es la intrínseca ya que la educación proviene por cuenta propia de los estudiantes, además tiene ganas de aprender y conocer. Además se puede decir que la intrínseca es la que tiene más valor y la que debería darse siempre o al menos en la mayoría de casos, ya desde pequeños niños, niñas se mueven por el mundo a causa de una motivación que proviene de dentro.

Desean explorar, investigar, conocer y curiosean por todos lados. En conclusión, la motivación es indispensable en la enseñanza-aprendizaje. Para motivar hay que tomar en cuenta qué tipos de motivación el docente conoce para que pueda identificar a sus alumnos. Además estas motivaciones ayudan al docente para conducir a sus estudiantes. Para motivar los docentes deben adquirir experiencia a lo largo del tiempo.

2.2.3 La Lectura

Según Carrasquillo A. (2012), en su texto “La Enseñanza de la Lectura en Español Para Estudiante Bilingüe” dice:

“La lectura en el Inglés será introducido tan pronto los estudiantes tengan bastante vocabulario y estructuras gramaticales de entendimiento para hacer las lecturas con sentido. Lo que se recomienda es elegir un libro con una historia clara, primero porque ellos entenderán fácilmente y aumentaran la confianza con la lectura.” (p. 58)

Es evidente entonces que la lectura no es un proceso fácil de aprendizaje, ya que para adquirir un nuevo lenguaje se necesita de un proceso muy complejo; hay que recordar que las estructuras gramaticales son diferentes. También es importante la elección de libros, porque motivará a los estudiantes a través de temas primordiales que les servirá en la vida diaria.

Además los docentes deben hacer la elección de un libro adecuado de acuerdo a los niveles de conocimientos de los alumnos. En cuanto a la lectura los estudiantes necesitan leer para comprender. Aplicando métodos de lectura en forma oral y en silencio de forma apropiada.

Debido a que hay varios pasos o etapas para la lectura en el cual se pone en práctica la entonación de las palabras y esto ayudará a la comprensión de los estudiantes. Si el vocabulario de los estudiantes y las estructuras gramaticales tienen una limitación es recomendable utilizar lecturas aproximadas a su conocimiento.

Para la elección de los libros es otro punto muy importante, en el cual se pueden elegir acerca de la cultura, del positivismo, de poesía, de experiencias o algunos libros que motiven a los estudiantes utilizando temas relevantes para la vida diaria y su lucha por ella. También lecturas que llamen más su atención en la etapa que se encuentran.

En definitiva, la lectura es un punto fundamental en la educación es por eso que los docentes tienen que buscar lecturas fáciles que los estudiantes entiendan y comprendan, ya que a veces las estructuras gramaticales de algunos libros son difíciles de entender. Los docentes tienen que elegir lecturas que ayuden a los estudiantes a saber acerca de la cultura, poesía y algo que les instruya y les motive a seguir instruyéndose a través de la lectura.

Según Ruiz de Zarobe Y. (2011), en su libro “La Lectura en Lengua Extranjera” dice:

“Sin olvidar el uso de las nuevas herramientas y tecnologías de la información y la comunicación. Los estudiantes tienen que estar equipados lingüísticamente. Ello quiere decir que su capacidad de lectura tiene que estar más desarrollada que una clase tradicional de lengua extranjera.” (p. 231)

Es evidente entonces que la lectura es una destreza estimada importante en el aula. La comprensión de la lectura está relacionada con documentos y otros materiales para adquirir conocimientos en el contenido de otra materia. Además existen estrategias de lectura que juegan un rol importante en el aprendizaje.

Para la adquisición de un nuevo idioma es necesario recurrir a la lectura, los estudiantes obtendrán más vocabulario y conocerán formas gramaticales en las cuales ellos lograrán captar de mejor manera.

También se dice que la lectura de textos va unida con las estrategias de lectura que deben ser dadas a los estudiantes. Las lecturas son destrezas estimadas importantes en el aula para el mejoramiento de ella. La adquisición de vocabulario y la competencia competitiva obtenida es muy importante.

En resumen, la lectura tiene que ser tomada en cuenta, ya que ayudará a los estudiantes a incrementar su léxico en el Idioma Inglés. Además para la elección de un libro es muy importante tomar en cuenta el nivel en el que se encuentran los estudiantes.

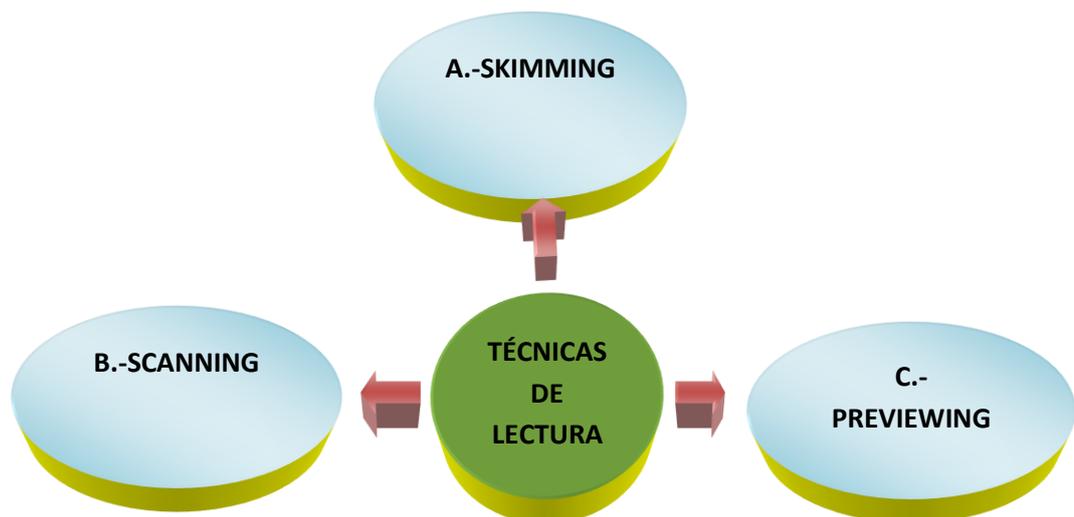
Al guardar suficiente información en el cerebro en los estudiantes se lograra obtener mejores conocimientos, y además ellos se sentirán

motivados para continuar con lecturas relacionadas a temas importantes para el bien de ellos mismos.

2.2.3.1 Técnicas de Lectura

Según West C. (2008), en su texto “Técnicas de Lectura” anota las siguientes técnicas de lectura entre otras:

Gráfico 4. Técnicas de Lectura



Elaborado por: Marcela Galarza, 2015

Skimming.- “Es una técnica de lectura rápida, en el cual lees por placer y sin tanto detalle. Con ésta técnica se obtiene la idea principal de forma rápida y efectiva.”(p. 215)

Esta técnica es una herramienta de gran importancia en el aprendizaje y se enfatiza como una estrategia de lectura en particular. El propósito de esta estrategia es obtener una visión general y no los detalles específicos

del material; logrando así obtener ideas principales e importantes de la lectura.

Skimming es útil en tres diferentes situaciones:

- ❖ **Pre-reading** (*lectura previa*).- es más profundo que la vista previa y puede dar una imagen más precisa del texto para ser leído más tarde
- ❖ **Reviewing** (revisado).- es útil para revisar el texto ya leído
- ❖ **Reading** (lectura).- se utiliza con mayor frecuencia para el material de lectura rápida, para cualquier número de razones, no se necesita una atención más detallada.

Pasos para leer un artículo

- ❖ Leer el título este es el resumen más pequeño del contenido
- ❖ Leer la introducción en un párrafo
- ❖ Leer el primer párrafo completamente
- ❖ Si hay subtítulos leer cada uno para ver si hay relación entre ellos
- ❖ Leer la primera oración de cada párrafo restante
- ❖ La idea principal de los párrafos aparece en la primera oración
- ❖ Si el diseño del autor empieza con una pregunta o anécdota

Scanning.-“Es una técnica de lectura más lenta, mediante la cual usas detalles como fechas, descripciones entre otros. Ésta técnica ayuda a una mejor comprensión debido a que se lee pausadamente y esto permite ir analizando y comprendiendo cada detalle de la lectura.”(p. 215)

Otra manera para optimizar la lectura es aplicando ésta técnica, la cual permite la búsqueda de información específica; esto quiere decir que es un escaneo rápido que implica mover los ojos rápidamente empezando por la parte superior de la hoja y luego mover los ojos hacia la parte inferior. El escaneo es útil en la localización de las definiciones; además es una lectura de manera superficial y apresurada.

Pasos para leer un artículo

- ❖ Tener siempre en cuenta lo que se está buscando. Si se mantiene la imagen de la palabra o idea clara en mente; es probable que aparezca más claramente que las palabras que rodean.
- ❖ Anticipar en qué forma es probable que aparezca; números, nombres propios.
- ❖ Analizar la organización del contenido antes de empezar a explorar la lectura.
- ❖ Deja que tus ojos se ejecuten rápidamente en varias líneas de impresión a la vez.
- ❖ Cuando se encuentra la frase que tiene la información que se busca, lea la frase completa.

Previewing.- “Significa tener una idea de lo que vamos a leer, esto quiere decir aprender acerca de un texto antes de leer. Ésta estrategia ayuda a tener una idea acerca de lo que se va a leer a través de los títulos y encabezados. De esta manera se logra ahorrar tiempo y se evalúa si el texto cumple con nuestro propósito o no.” (p. 216)

El conocimiento previo es la información que el individuo tiene almacenada en su memoria debido a sus experiencias pasadas, de esta manera el estudiante puede leer títulos o encabezados y de inmediato logrará tener una idea acerca de la lectura. De esta manera se logra ahorrar tiempo y se evalúa si el texto cumple o no con el propósito.

Según Cetal U. (2009):

http://cetal.utep.edu/docs/PREVIEW_STRATEGY_Oct_28.pdf

“Cuando obtiene una vista previa de una tarea de lectura que se familiarice con su contenido y los objetivos antes de empezar a leer. Esto ayuda a hacer que la lectura sea más fácil y rápida, y tener una experiencia de aprendizaje más rápido y eficaz.” (p. 1-2)

Avance básico

- Leer y pensar en el título

- Comience pasando las hojas y lea y piense en cada una de las rubricas que se encuentran con negrita.

- Cuando llegue al final del capítulo, escriba las rubricas para conocer los propósitos y objetivos de ese capítulo. Después continúe con la lectura activa

- Observe que esta visión rápida del capítulo se proporciona un marco para la comprensión de los propósitos y objetivos del capítulo. Esto puede ayudarle a tener una mejor comprensión de la lectura.

Avance amplio

- Lea el título
- Lea la introducción
- Lea cada palabra señalada con negrita y subraye la primera oración, para lograr tener las ideas principales.
- Mire todas las fotos, incluyendo gráfico y tablas y lea los subtítulos.
- Lea la conclusión
- Lea las preguntas de comprensión al final del capítulo para averiguar lo que los autores consideran lo más importante del capítulo.
- Ahora que usted tiene una buena idea de sus metas y propósitos de la lectura, usted debería escribir cuales son los propósitos del capítulo antes de empezar a leer el texto

Sobre la base de las condiciones anteriores la lectura desarrolla y fortalece las habilidades lectoras de los estudiantes en el aula, se utilizan ciertas técnicas de lectura que ayudan a los alumnos para una mejor comprensión y entendimiento de las lecturas y, por otra parte ayudan a interpretar el mensaje y a seleccionar y organizar los conceptos que son interesantes.

Hay varias estrategias de lectura importantes entre las que se encuentran skimming, scanning, y previewing. En definitiva la lectura

ayuda al estudiante ya que si aplica las estrategias mencionadas, los alumnos tendrán mayor entendimiento y ayuda para comprender las lecturas. Además los docentes deben conocer las estrategias para que los estudiantes presten atención y las clases sean más interesantes y lo más importante obtener excelentes resultados en la lectura.

2.3 Posicionamiento Teórico Personal

Este trabajo investigativo se identificó con la Teoría Constructivista y el Aprendizaje significativo, ya que ésta se basa en que el educando entrelaza sus conocimientos, previos con los nuevos a conocer, esto quiere decir, que a través de la interacción el proceso de la enseñanza-aprendizaje resultará más provechoso por el hecho de que se va a obtener excelentes resultados.

Se considera también la Teoría Constructivista lo que quiere decir que lo nuevo se construye siempre a partir de lo adquirido y lo trasciende, es fundamental el conocimiento preliminar que el docente refleja para 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.

2.4 Glosario de Términos

Las siguientes palabras fueron investigadas en Microsoft Encarta 2009:

Esfera social.- Es todo lo que un individuo percibe de su entorno, ella lo afectara en todos sus aspectos; estado de ánimo, forma de relacionarse.

Estimular.- Animar o incitar a hacer algo o a hacerlo más rápido o mejor.

Apropiación.- Acción y resultado de tomar para sí alguna cosa haciéndose dueño de ella.

Interdisciplinarietà.- Cualidad de interdisciplinario, dicho de un estudio o actividad que se realiza con la cooperación de varias disciplinas.

Corroborar.- Dar mayor fuerza a la razón o la opinión con nuevos datos, dar mayor fuerza al débil.

Directriz.- Dicho de una línea, de una figura o de una superficie, conjunto de instrucciones generales para la ejecución de algo.

Inclusión.- Proceso mediante el cual una persona o cosa pasan a formar parte de un conjunto.

Aludir.- Mencionar o hacer referencia a una persona o cosa, generalmente de manera breve y sin considerarla el asunto principal de lo que se dice.

Inestimable.- Se aplica a la cosa no material que tiene un valor tan grande, que es imposible calcularlo.

Peripecia.- Suceso imprevisto y repentino que altera el transcurso de una acción.

Fútil.- Que tiene poco valor e importancia por su naturaleza o por su falta de contenido.

Convergir.- Converger juntarse dos o más cosas en un punto.

Insuficiencia.- Falta de suficiencia, cortedad o escasez de algo. Incapacidad total o parcial de un órgano para realizar adecuadamente sus funciones.

Conexa.- Dicho de una cosa que está enlazada o relacionada con otra. Dicho de varios delitos que por su relación deben ser objeto de un mismo proceso.

Obsoleta.- Poco usado, anticuado, inadecuado a las circunstancias actuales.

Curricular.- Perteneiente o relativo al currículo o a un currículo.

Retroceso.- Acción y efecto de retroceder; movimiento brusco y hacia atrás de un arma de fuego al ser disparada

Psíquico.- Perteneiente o relativo a las funciones y contenidos psicológicos.

Prejuicio.- Acción y efecto de prejuzgar; Opinión previa y tenaz, por lo general desfavorable, acerca de algo que se conoce mal.

Aunada.- Dicho de una persona que acompaña a otra en alguna comisión o encargo. Persona que forma parte de una asociación o compañía. Profesor asociado.

Tipográfico.- Perteneiente o relativo a la tipografía

Prefacio.- Prólogo o introducción de un libro. Parte de la misa que precede inmediatamente al canon.

Espontánea.- Voluntario o de propio impulso. Que se produce sin cultivo o sin cuidados del hombre. Que se produce aparentemente sin causa.

Interactivo.- Que procede por interacción. Dicho de un programa. Que permite una interacción, a modo de diálogo, entre el ordenador y el usuario.

Engloba.- Incluir o considerar reunidas varias partidas o cosas en una sola.

Extraescolar.- Dicho de una actividad educativa. Que se realiza fuera del centro de enseñanza o en horario distinto al lectivo.

Abstracto.- Que significa alguna cualidad con exclusión del sujeto. Dicho del arte o de un artista. Que no pretende representar seres o cosas concretos y atiende solo a elementos de forma, color, estructura, proporción.

2.5 Matriz Categorical

CONCEPTO	CATEGORÍAS	DIMENSIÓN	INDICADOR
<p>Los Juegos Didácticos son actividades necesarias para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras y afectivas.</p> <p>La Motivación es generar en otros una energía conducente al logro de un fin. Es dar o tener "motivos" para la acción. Es la fuerza que impulsa a un sujeto a adoptar una conducta determinada.</p> <p>La lectura es el proceso mediante el cual el ser humano capta una sucesión de símbolos visuales y los decodifica en una secuencia de contenido lógico.</p>	<p>Juegos didácticos</p> <p>Motivación</p> <p>Destreza de la lectura</p>	<p>Juegos de mesa Adivinanzas Juegos grupales Carrera de vocabulario Juegos competitivos Juegos comparativos Mímicas El juego de reglas</p> <p>Tipos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Integradora • Instrumental • Extrínseca • Intrínseca <p>Técnicas de lectura</p> <ul style="list-style-type: none"> • Skimming • Scanning • Previewing 	<p>Monopolio de verbos Adivina el personaje La secuencia Basura al bote Ensalada de preguntas Solo no puedes Atrápame si puedes Quien responde rápido</p> <p>Trabajo grupal Aplicación de pruebas Juegos con recompensas Hobbies</p> <p>Barrida del texto Búsqueda de información rápida Una carta</p>

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipo de Investigación

De campo ya que se encarga de señalar la información específica respecto a la problemática que se trata de estudiar y averiguar la realidad en el sitio mismo donde se realizará la investigación; la finalidad es obtener testimonios para cerciorarse de las condiciones reales del aprendizaje de la lectura en los estudiantes de los Primeros Años de Bachillerato utilizando juegos didácticos motivacionales.

Con este tipo de investigación lo que se pretende es que el docente anime al estudiante a desarrollar correctamente la destreza de Reading. Consecuentemente, es relevante considerar también a **la investigación documental bibliográfica** porque ayudará en el proceso de recolección de información para la construcción de este proyecto, que ocupa un lugar importante dentro del proceso del trabajo investigativo y garantiza la calidad de los fundamentos del marco teórico.

Este proyecto es factible porque tiene un propósito de utilización inmediata de la información para la solución del problema a investigarse. En este sentido, se tomará en cuenta los requerimientos y necesidades para lograr resultados propuestos.

3.2 Métodos

3.2.1 Método Analítico-Sintético

Este **Método Analítico** implicará el análisis de la necesidad de desarrollar juegos didácticos motivacionales; en este orden de ideas se puede mencionar a las causas y efectos para estudiar sus elementos constitutivos que permitieron detectar la necesidad.

De igual manera no se puede dejar de lado al **Método Sintético** porque trabaja conjuntamente con el analítico para alcanzar una síntesis significativa y clara de la realidad que se pretende dar solución mediante las conclusiones, hasta determinar las posibles recomendaciones.

3.2.2 Método Inductivo-Deductivo

El **Método Inductivo** influirá en los estudiantes a utilizar el razonamiento; que lleva de lo particular a lo general, es decir de una parte a un todo. Para una mejor organización del procedimiento es necesario seguir los siguientes pasos que son: observación, experimentación, comparación, abstracción, generalización.

Además se integra el **Método Deductivo** que es otra fuente de ayuda para el estudiante ya que utilizarán el razonamiento que lleva de lo general a lo particular, de lo complejo a lo simple. Es decir analizará el concepto para llegar a los elementos de las partes del todo. Para una mejor estructuración del proceso del método deductivo se sigue varios pasos los cuales son: aplicación, comprensión, demostración.

3.3 Técnicas e Instrumentos

La técnica a emplearse en este proyecto es la **encuesta** y como **instrumento** se aplicará un cuestionario tanto para estudiantes como para docentes del área de inglés.

3.4 Población

La investigación será aplicada al total de universo en estudio:

Institución	Curso/Paralelo	N° Estudiantes	Área de Inglés
Colegio Universitario UTN	1° "A"	43	4
	1° "B"	35	
	1° "C"	36	
TOTAL	3 Paralelos	114	4

FUENTE: Secretaria del Colegio Universitario UTN

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

Para realizar este capítulo de Análisis e Interpretación de Resultados, fue necesario aplicar las encuestas a los estudiantes y docentes del área de Inglés con respecto al uso de los juegos didácticos motivacionales para despertar el interés por la lectura en el Idioma Inglés, en los estudiantes de los primeros años de bachillerato del Colegio Universitario UTN, durante el año lectivo 2014-2015, y posteriormente tabular los datos obtenidos.

Luego estos datos se procedieron a representar en cuadros y gráficos estadísticos a fin de visualizar de mejor manera los resultados de cada pregunta realizada a los estudiantes y docentes de la institución investigada ya que constituye la evidencia real del trabajo de investigación realizado.

Finalmente, se procedió al análisis e interpretación de resultados obtenidos en forma detallada de cada pregunta, donde se da a conocer los logros de todo este trabajo investigativo conforme al problema diagnosticado.

4.1 Encuesta a Docentes

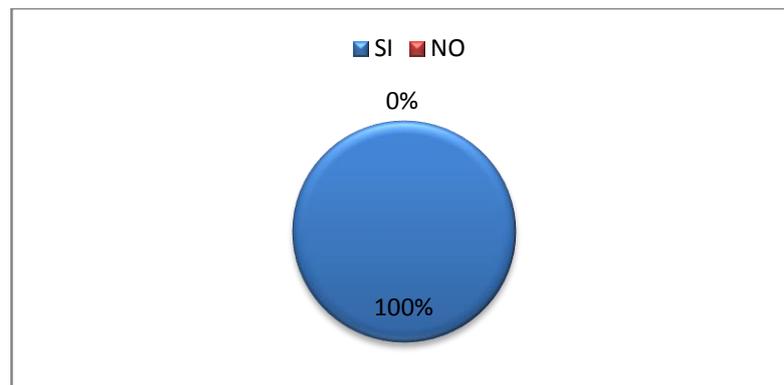
Pregunta N°1. ¿Cree Ud. que es necesario utilizar juegos didácticos motivacionales para despertar el interés por la lectura en el idioma Inglés?

Tabla 1: Juegos Didácticos Motivacionales

Respuesta	Frecuencia	%
SI	4	100%
NO	0	0%
TOTAL	4	100%

Elaborado por: Marcela Galarza, 2015

Gráfico 5. Juegos Didácticos Motivacionales



Elaborado por: Marcela Galarza, 2015

Interpretación

En cuanto si el profesor debe utilizar juegos didácticos motivacionales para despertar el interés por la lectura en inglés, la totalidad de docentes encuestados manifiestan que sí, consecuentemente, es necesario utilizar los juegos para motivar a los estudiantes por la lectura en el Idioma Inglés.

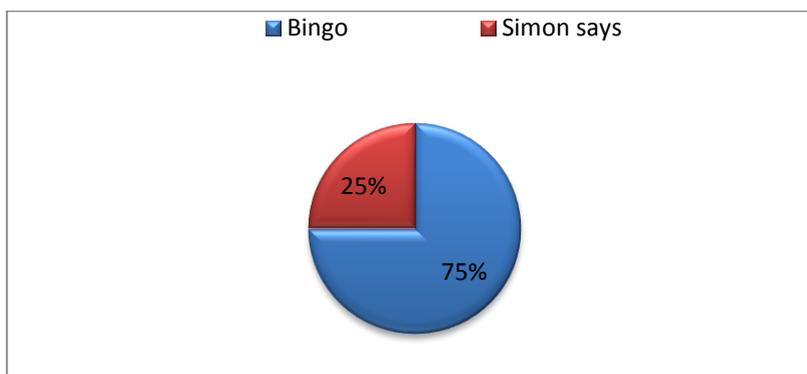
Pregunta N°2 ¿Cuáles son los juegos didácticos motivacionales que Ud. utiliza para despertar el interés por la lectura en el Idioma Inglés?

Tabla 2. Tipos de Juegos Motivacionales

Respuesta	Frecuencia	%
Bingo	3	75%
Adivina el personaje	1	25%
TOTAL	4	100%

Elaborado por: Marcela Galarza, 2015

Gráfico 6. Tipos de Juegos Motivacionales



Elaborado por: Marcela Galarza, 2015

Interpretación

En lo referente a los juegos didácticos motivacionales que utiliza el docente para despertar el interés por la lectura, como se puede observar un alto porcentaje de docentes consideran que el bingo es el juego más utilizado, seguido también por el juego Adivina el Personaje, por lo tanto es notorio que los docentes hacen uso de apenas dos juegos, descuidándose de usar el resto de juegos didácticos.

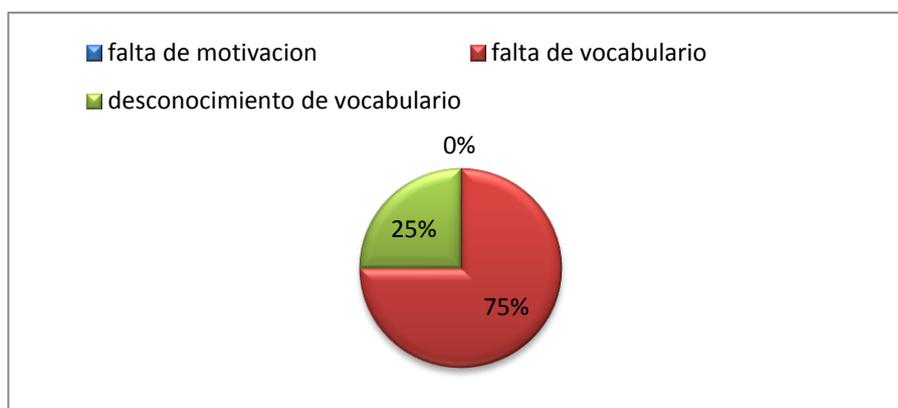
Pregunta N°3. Indique ¿Cuál es el problema más frecuente que Ud. ha identificado en el proceso enseñanza aprendizaje de la lectura en inglés?

Tabla 3. Problemas de Enseñanza-Aprendizaje de la Lectura

RESPUESTA	Frecuencia	%
Falta de motivación	0	0%
Falta de vocabulario	4	75%
Desconocimiento de vocabulario	3	25%
TOTAL	7	100%

Elaborado por: Marcela Galarza, 2015

Gráfico 7. Problemas de Enseñanza-Aprendizaje de la Lectura



Elaborado por: Marcela Galarza, 2015

Interpretación

Todos los docentes manifiestan que el problema más frecuente que se enfrenta en el proceso enseñanza aprendizaje de la lectura es la falta de vocabulario y un alto porcentaje aseguran el desconocimiento de la gramática, de tal manera que es importante enfatizar en el vocabulario y gramática básica para lograr una buena comprensión lectora en el Idioma Inglés.

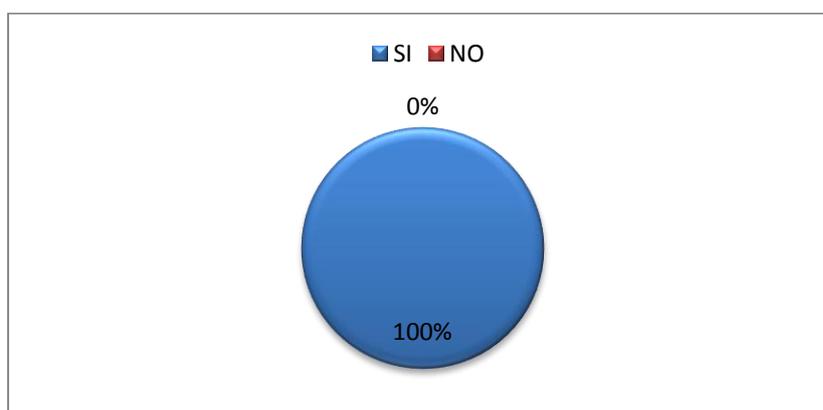
Pregunta N°4. ¿Cree Ud. que la falta de motivación implica un problema en el interés por la lectura del Idioma Inglés?

Tabla 4. Falta de Motivación

Respuesta	Frecuencia	%
SI	4	100%
NO	0	0%
TOTAL	4	100%

Elaborado por: Marcela Galarza, 2015

Gráfico 8. Falta de Motivación



Elaborado por: Marcela Galarza, 2015

Interpretación

La totalidad de los docentes encuestados afirman que la falta de motivación implica un problema en el interés por la lectura, es decir, es indispensable el uso de juegos didácticos para despertar el interés por la lectura del Idioma Inglés.

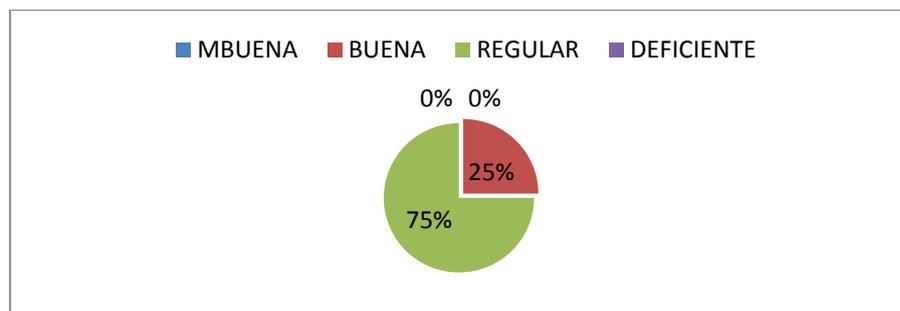
Pregunta N°5. ¿En qué nivel les ubicaría a sus estudiantes con respecto al interés por la lectura en Inglés?

Tabla 5. Nivel de Interés por la Lectura

Respuesta	Frecuencia	%
MBUENA	0	0%
BUENA	1	25%
REGULAR	3	75%
DEFICIENTE	0	0%
TOTAL	4	100%

Elaborado por: Marcela Galarza, 2015

Gráfico 9. Nivel de Interés por la Lectura



Elaborado por: Marcela Galarza, 2015

Interpretación

El mayor porcentaje de docentes afirman que los estudiantes están en un nivel regular, sin embargo la encuesta aplicada a los estudiantes los resultados son en su mayoría de insuficientes, es decir, es necesario superar el nivel de aprendizaje de la lectura en Inglés.

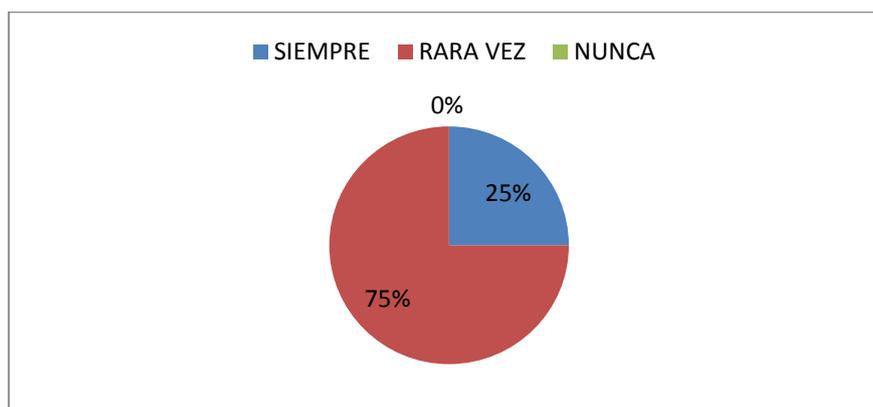
Pregunta N°6. ¿Selecciona usted las lecturas de acuerdo a la edad e interés de sus estudiantes?

Tabla 6. Selección de Lecturas

Respuesta	Frecuencia	%
SIEMPRE	1	25%
RARA VEZ	3	75%
NUNCA	0	0%
TOTAL	4	100%

Elaborado por: Marcela Galarza, 2015

Gráfico 10. Selección de Lecturas



Elaborado por: Marcela Galarza, 2015

Interpretación

Un alto porcentaje de docentes encuestados manifiestan que rara vez seleccionan las lecturas de acuerdo a la edad e interés de los estudiantes, consecuentemente para despertar el interés por la lectura en Inglés es muy importante tomar en cuenta que los temas sean de total agrado de los estudiantes.

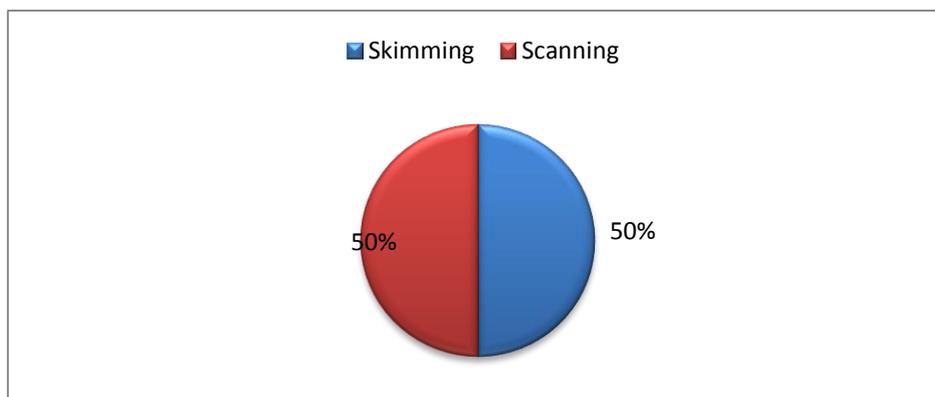
Pregunta N°7. Señale 3 técnicas de lectura que usted utiliza con más frecuencia en sus clases de lectura en Inglés.

Tabla 7. Técnicas de Lectura

Respuesta	Frecuencia	%
Skimming	4	50%
Scanning	4	50%
TOTAL	8	100%

Elaborado por: Marcela Galarza, 2015

Gráfico 11. Técnicas de Lectura



Elaborado por: Marcela Galarza, 2015

Interpretación

La totalidad de docentes encuestados afirman que utilizan únicamente el skimming y scanning como técnicas de lectura en las clases de Inglés, es decir, no hacen uso de otros juegos didácticos motivacionales para despertar el interés por la lectura en Inglés.

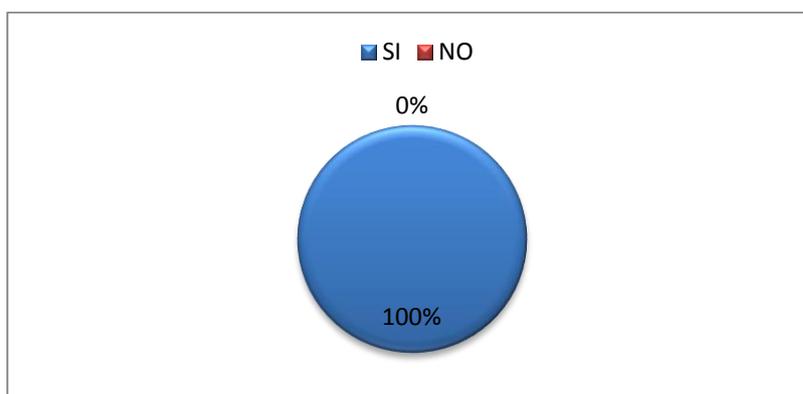
Pregunta N°8. ¿Le gustaría contar con un manual de juegos didácticos motivacionales para despertar el interés por la lectura en Inglés?.

Tabla 8. Manual Didáctico para Despertar el Interés por la Lectura

Respuesta	Frecuencia	%
SI	4	100%
NO	0	0%
TOTAL	4	100%

Elaborado por: Marcela Galarza, 2015

Gráfico 12. Manual Didáctico para Despertar el Interés por la Lectura



Elaborado por: Marcela Galarza, 2015

Interpretación

De acuerdo a los resultados de la pregunta enunciada, la totalidad de los docentes afirman que “**sí**” les gustaría tener una guía didáctica de apoyo con juegos didácticos motivacionales para despertar el interés de los estudiantes por la lectura en inglés.

4.2 Encuesta a Estudiantes

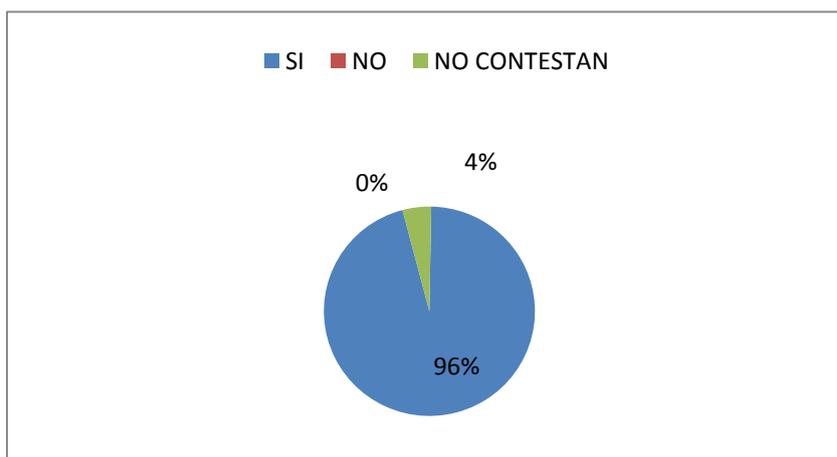
Pregunta N°1. ¿Cree Ud. que su profesor debe utilizar juegos didácticos motivacionales para despertar el interés por la lectura en el Idioma Inglés?

Tabla 1. Juegos Didácticos Motivacionales

Respuesta	Frecuencia	%
SI	109	96%
NO	0	0%
NO CONTESTAN	5	4%
TOTAL	114	100%

Elaborado por: Marcela Galarza, 2015

Gráfico 5. Juegos Didácticos Motivacionales



Elaborado por: Marcela Galarza, 2015

Interpretación

En cuanto si el profesor debe utilizar juegos didácticos motivacionales para despertar el interés por la lectura en Inglés, un alto porcentaje de los encuestados manifiestan que sí, consecuentemente, es necesario utilizar los juegos para motivar a los estudiantes por la lectura en el Idioma Inglés.

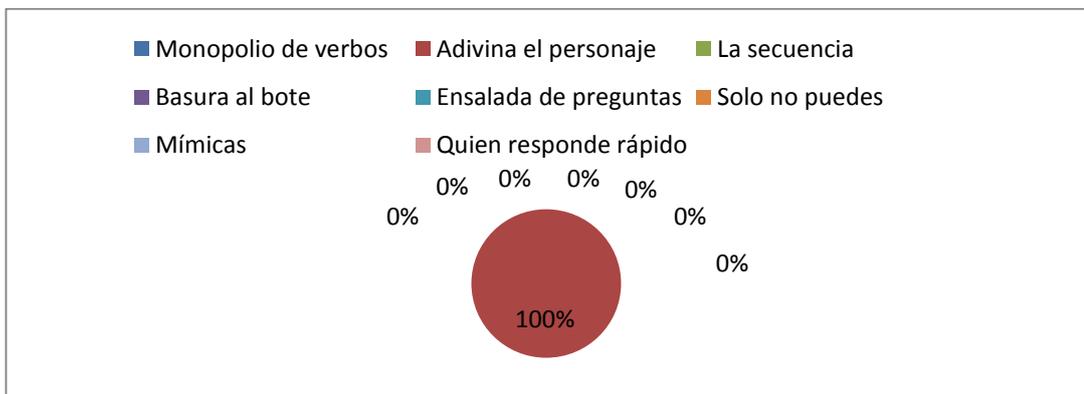
Pregunta N°2. Indique ¿Cuál de los siguientes juegos didácticos motivacionales utiliza su profesor para despertar el interés por la lectura del Idioma Inglés?

Tabla 2. Tipos de Juegos Didácticos

Respuesta	Frecuencia	%
Monopolio de verbos	0	0%
Adivina el personaje	114	100%
La secuencia	0	0%
Basura al bote	0	0%
Ensalada de preguntas	0	0%
Solo no puedes	0	0%
Mímicas	0	0%
Quien responde rápido	0	0%
TOTAL	114	100%

Elaborado por: Marcela Galarza, 2015

Gráfico 6. Tipos de Juegos Didácticos



Elaborado por: Marcela Galarza, 2015

Interpretación

En lo referente a los juegos didácticos motivacionales que utiliza el docente para despertar el interés por la lectura, como se puede observar todos los estudiantes consideran que *Adivina el personaje* es el juego más utilizado, por lo tanto es notorio que los docentes hacen uso de apenas un juego, descuidándose de usar el resto de juegos didácticos.

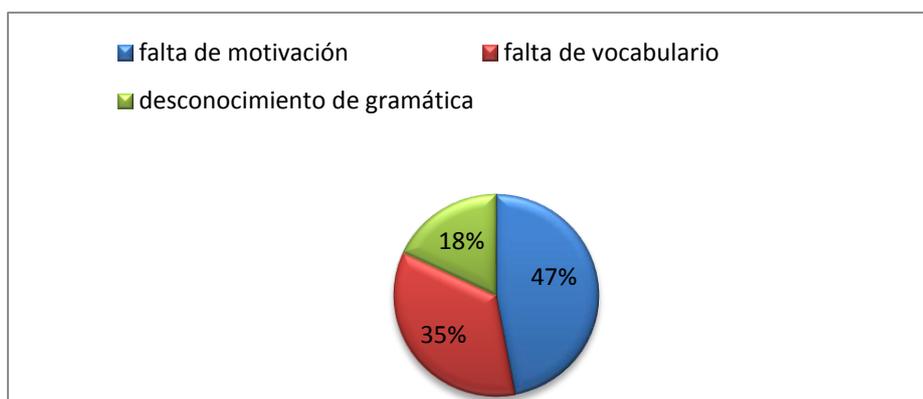
Pregunta N°3. Indique ¿Cuál es el problema que Ud. tiene en el momento de realizar una lectura en Inglés?

Tabla 3. Problemas de Enseñanza-Aprendizaje de Lectura

Respuesta	Frecuencia	%
Falta de motivación	52	47%
Falta de vocabulario	41	35%
Desconocimiento de gramática	21	18%
TOTAL	114	100%

Elaborado por: Marcela Galarza, 2015

Gráfico 7. Problemas de Enseñanza-Aprendizaje de Lectura



Elaborado por: Marcela Galarza, 2015

Interpretación

Un alto porcentaje de los estudiantes manifiestan que el problema más frecuente que se enfrenta en el proceso enseñanza aprendizaje de la lectura es la falta de motivación seguido de falta de vocabulario y desconocimiento de la gramática, de tal manera que es importante enfatizar en la motivación, en el vocabulario y gramática básica para lograr una buena comprensión lectora en el Idioma Inglés.

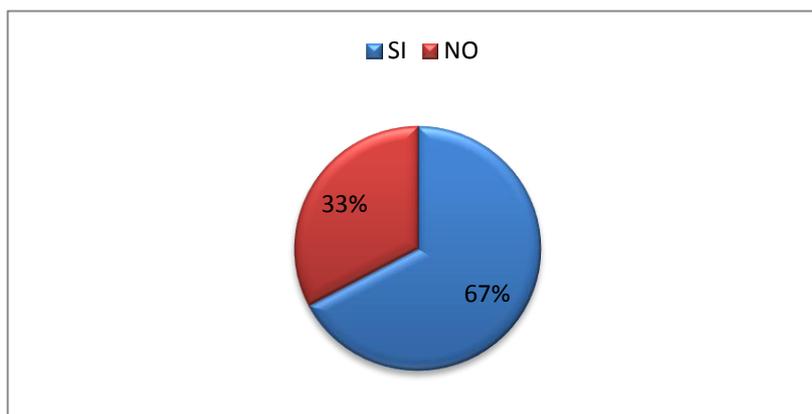
Pregunta N°4. ¿Cree Ud. que la falta de motivación implica un problema en el interés por la lectura en Inglés?

Tabla 4. Falta de Motivación

Respuesta	Frecuencia	%
SI	73	64%
NO	41	36%
TOTAL	114	100%

Elaborado por: Marcela Galarza, 2015

Gráfico 8. Falta de Motivación



Elaborado por: Marcela Galarza, 2015

Interpretación

En cuanto a la pregunta si la falta de motivación implica un problema en el interés por la lectura, un alto porcentaje de los encuestados afirman que sí, es decir, es indispensable el uso de juegos didácticos para despertar el interés por la lectura del Idioma Inglés.

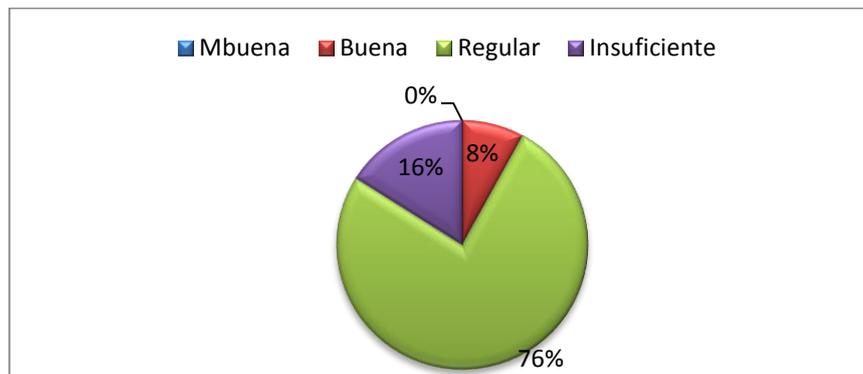
Pregunta N°5. Aplicación de un test de lectura.

Tabla 5. Nivel de Interés por la Lectura

Respuesta	Frecuencia	%
MBUENA	0	0%
BUENA	9	8%
REGULAR	87	76%
INSUFICIENTE	18	16%
TOTAL	114	100%

Elaborado por: Marcela Galarza, 2015

Gráfico 9. Nivel de Interés por la Lectura



Elaborado por: Marcela Galarza, 2015

Interpretación

De acuerdo a los resultados de la encuesta aplicada sobre comprensión lectora el mayor porcentaje de estudiantes están en un nivel regular, es decir, es necesario superar el nivel de aprendizaje de la lectura en Inglés mediante juegos didácticos motivacionales.

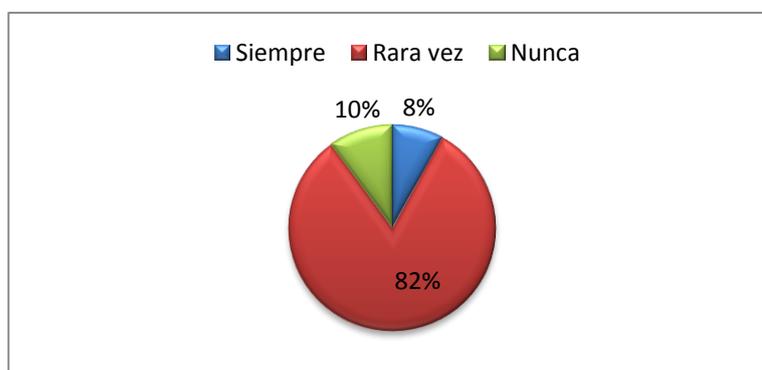
Pregunta N°6. ¿Su profesor selecciona las lecturas de acuerdo a su edad e interés?

Tabla 6. Selección de Lecturas

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre	9	8%
Rara vez	94	82%
Nunca	11	10%
TOTAL	114	100%

Elaborado por: Marcela Galarza, 2015

Gráfico 10. Selección de Lecturas



Elaborado por: Marcela Galarza, 2015

Interpretación

Un alto porcentaje de estudiantes encuestados manifiestan que rara vez los docentes seleccionan las lecturas de acuerdo a la edad e interés de los estudiantes, consecuentemente para despertar el interés por la lectura en Inglés es muy importante tomar en cuenta que los temas sean de total agrado de los estudiantes.

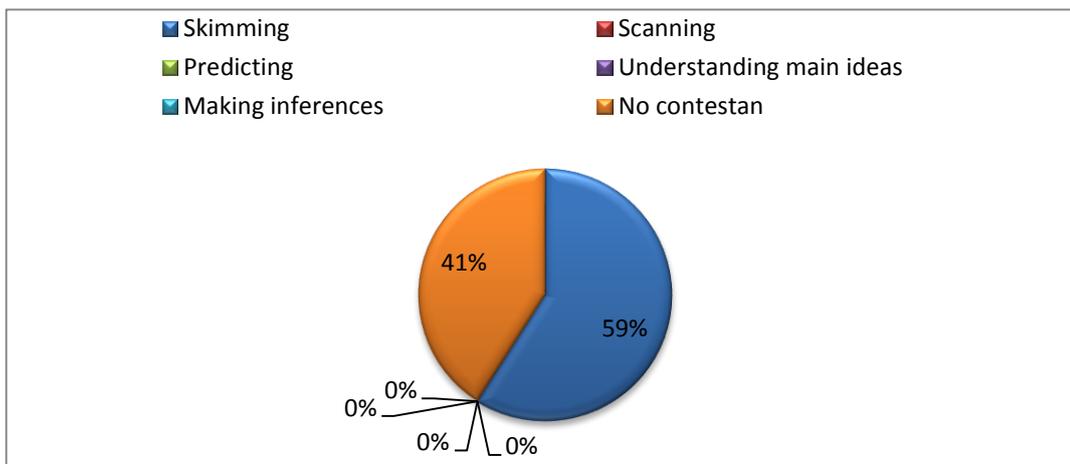
Pregunta N°7. Señale 3 técnicas de lectura que su profesor utiliza con más frecuencia en las clases de lectura en Inglés.

Tabla 7. Técnicas de Lectura

Respuesta	Frecuencia	%
Skimming	67	59%
Scanning	0	0%
Word forms	0	0%
Predicting	0	0%
Understanding main ideas	0	0%
Making inferences	0	0%
No contestan	47	41%
TOTAL	114	100%

Elaborado por: Marcela Galarza, 2015

Gráfico 11. Técnicas de lectura



Elaborado por: Marcela Galarza, 2015

Interpretación

En lo referente a las técnicas que utiliza el profesor con más frecuencia en las clases de lectura, la mayoría señalan que utilizan únicamente el skimming y casi la mitad de los investigados no contestan, es decir, hace falta el uso de más técnicas de lectura para despertar el interés por la lectura de los estudiantes.

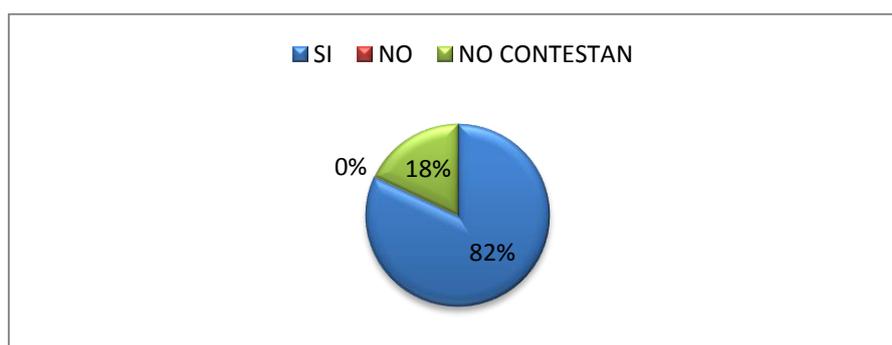
Pregunta N°8. ¿Le gustaría que su profesor utilice un manual de juegos didácticos motivacionales para despertar el interés por la lectura en Inglés?

Tabla 8. Manual Didáctico para Despertar el Interés por la lectura

Respuesta	Frecuencia	%
SI	93	82%
NO	0	0%
NO CONTESTAN	21	18%
TOTAL	114	100%

Elaborado por: Marcela Galarza, 2015

Gráfico 12. Manual Didáctico para Despertar el Interés por la Lectura



Elaborado por: Marcela Galarza, 2015

Interpretación

De acuerdo a los resultados de esta pregunta, la mayoría de los estudiantes **sí** les gustaría que su docente tenga un manual didáctico de apoyo con juegos didácticos motivacionales para despertar el interés por la lectura en inglés.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

Después de haber aplicado las encuestas y recopilado la información, tomando en cuenta que existe el problema debido a algunas de las variables existentes se realiza las siguientes conclusiones y recomendaciones que ayudara y beneficiara a los maestros y a los estudiantes del décimo año de Educación Básica del Colegio “Universitario UTN”.

1. Las **causas que dificultan** a los estudiantes en la práctica lectura es la falta de conocimientos básicos de gramática, vocabulario, el cual se requiere de más práctica para tener mejor destreza para una comprensión lectora.
2. Los estudiantes tiene un **nivel de conocimiento regular** demostrando así que el interés por la lectura en Inglés no satisface sus expectativas, puesto que no tienen el interés de acuerdo a su nivel académico.
3. La falta de un **manual didáctico** con juegos motivacionales para los estudiantes sin duda es una falencia que ocasiona desinterés por la lectura en Inglés.

5.2 Recomendaciones

1. Se recomienda a los docentes que utilicen variados recursos didácticos y actividades interactivas en la enseñanza de gramática, vocabulario e inculcar mayor práctica para que los estudiantes tengan un mayor interés por la lectura sin ningún temor.
2. Se recomienda a los docentes que planifiquen sus clases de lectura con temas de interés de acuerdo a la edad de los estudiantes y brinden un ambiente de seguridad en el que adquieran mayor confianza y puedan desenvolverse sin restricciones ni temores por una buena lectura.
3. Se recomienda a los docentes hacer uso del manual con juegos motivacionales de interés de los estudiantes a fin de incrementar el interés base fundamental para una lectura comprensiva

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA

6.1 Título de la Propuesta

“APRENDAMOS A LEER A TRAVÉS DE JUEGOS DIDÁCTICOS”

6.2 Justificación e Importancia

El desarrollo de un manual didáctico con juegos didácticos motivacionales será de gran ayuda e importancia tanto para docentes como para estudiantes de los primeros años de bachillerato del Colegio Universitario “UTN”. Ésta tiene como objetivo despertar el interés por la lectura en el idioma inglés en los estudiantes a través de juegos didácticos motivacionales.

Otra razón fundamental para la realización de un manual didáctico es recurrir a la motivación dentro y fuera del aula como estrategia para que los estudiantes despierten el interés por la lectura, de esta forma, el rendimiento académico incrementará satisfactoriamente produciendo así un mejor nivel del Idioma Inglés.

Los principales beneficiados con el desarrollo de un manual didáctico con juegos didácticos motivacionales para despertar el interés por la lectura en el Idioma inglés serán docentes y alumnos. Ésta tiene el firme

propósito de crear en el estudiante el máximo nivel de interés y deseo por aprender inglés a través de la lectura.

Vale recalcar que se encontraron por parte de la institución todas las facilidades para realizar y desarrollar la presente investigación que posteriormente servirá como un importante material de apoyo en el proceso del interaprendizaje del Idioma Inglés.

6.3 Fundamentación

Según Garaigordobil M. (2008), en su libro “El Juego como Estrategia Didáctica” dice:

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación.

Además al aplicar juegos en el aula cada docente debe hacer cumplir las reglas del juego; por lo cual los juegos tienen fases y éstos son introducción, desarrollo y culminación; al aplicar estas fases los juegos saldrán de mejor manera para lograr un mejor conocimiento en este caso de la lectura en Inglés.

Los juegos se acatan también a unos principios logrando así obtener mejor aprendizaje para la recepción de nuevas palabras. El inglés requiere de juegos para mejorar el vocabulario de los estudiantes debido a que a través de una dinámica logren recordar las palabras y guarden en su memoria para tener un progreso de la lectura.

Esto quiere decir que los estudiantes al momento de leer ellos van a tener una buena gramática y un buen vocabulario para que tengan una

mejor comprensión lectora. Se dice también que los juegos no sólo ayudan a la autoexpresión de los estudiantes, sino también ayudan al autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones y movimientos que ayudan a tener una mejor retención de palabra ya que a un largo plazo ellos pueden olvidarse, entonces se necesita de experiencias para que los estudiantes recuerden y puedan progresar en la lectura.

La lectura pide en los estudiantes saber vocabulario y nociones gramaticales para fluir en una lectura. Hay variedad de juegos que ayudan a los estudiantes a mejorar por ejemplo existen tipos de juegos que implican la adquisición y el reforzamiento de algún aprendizaje. Suelen ser utilizados principalmente en el ámbito escolar y su propósito es el aprendizaje.

Como todos los juegos, los juegos didácticos no solo benefician el desarrollo del aspecto cognitivo, sino que favorecen todos los aspectos del desarrollo de los niños. La mayoría de estos juegos favorecen en el dominio cognitivo.

La utilización de juegos en el proceso de enseñanza- aprendizaje propicia diferentes ventajas por lo que pueden ser utilizados en cualquier momento al constituir un estímulo para el desarrollo psíquico del educando. Los juegos brindan al estudiantado a ser más activos y participativos en clases, de esta manera pierden el miedo y su vocabulario fluye y logran tener incluso una mejor pronunciación de palabras; también logran reconocer estructuras gramaticales y así despertar el interés por la lectura en Inglés.

Para realizar juegos en la clase o fuera de ella, los estudiantes deben estar lo suficientemente motivados para llegar a una meta propuesta; ya que si un estudiante no está motivado no puede realizar el juego, es por

eso que se recomienda a los docentes utilizar juegos activos y participativos, que sean de interés y para la edad en la que se encuentran los estudiantes. Ahora cada docente debe investigar lo que verdaderamente necesita un estudiante para su mejoraría y progreso. En el caso de la lectura cada profesor debería buscar lecturas motivacionales que ayuden al estudiante a mejorar y despertar el interés por la lectura en Inglés.

6.4 Objetivos

6.4.1 Objetivo General

Mejorar el interés de la lectura en el Idioma Inglés utilizando juegos didácticos motivacionales en los estudiantes de los primeros años de bachillerato del colegio universitario UTN.

6.4.2 Objetivos Específicos

- Proveer de un Manual con juegos didácticos motivacionales para despertar el interés por la lectura en inglés, en los estudiantes de los primeros años de bachillerato del Colegio Universitario “UTN”.
- Despertar el interés por la lectura en el Idioma Inglés con el Manual de Juegos Didácticos motivacionales en los estudiantes Universitario UTN a través de juegos didácticos motivacionales.
- Difundir el manual de juegos didácticos motivacionales a través de un taller dirigido a docentes y estudiantes investigados.

6.5 Ubicación Sectorial

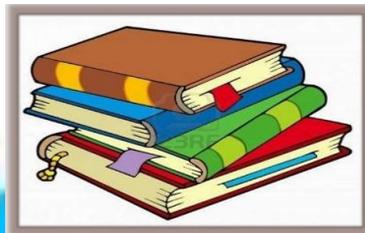
Esta propuesta está dirigida a docentes y estudiantes de los Primeros Años de Bachillerato del Colegio Universitario UTN, de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura, ubicado en el sector de los Huertos Familiares, en la calles Luis Ulpiano de la Torre y Jesús Yerovi.

6.6 Desarrollo de la Propuesta

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y
TECNOLOGÍA**

**APRENDIENDO A LEER A TRAVÉS DE JUEGOS
DIDÁCTICOS**



Marcela Galarza

Ibarra, 2015

TÉCNICA SCANNING

Actividad # 1 Monopolio De Verbos

1.- Tema: Pop soda

2.-Objetivo: Identificar los verbos encontrados en la lectura

3.- Recursos: Copia de lectura, fichas de verbos, preguntas, dado y tablero de juego

4.- Tiempo: 45 minutos

POP SODA



“Soda pop tiene una historia interesante. La historia comienza con el agua mineral. El agua mineral proviene de manantiales. En muchos lugares, la gente se baña en agua mineral. Dicen que el lavado con agua mineral es bueno para su salud. Algunos dicen que beber agua mineral también es bueno para la gente.

El agua mineral tiene burbujas en ella. La gente se inclinó para hacer el agua burbujeante en la década de 1770. Agregaron CO₂ al agua con una máquina para hacer el agua burbujeante. La máquina fue la "fuente de soda". Llamaron al agua nueva "agua de soda" burbujeante o "agua con gas".

Farmacias americanas venden agua de soda. Druggist puso sabores de buen sabor en el agua de soda. La gente bebía agua de soda para su salud. Mucha gente como él por su buen sabor. Muchas personas fueron a la fuente de soda todos los días. La mayoría de las fuentes de soda estaban en farmacias o tiendas de helados.

En el 1900, la gente compraba agua de soda en botellas. Más tarde, en el pueblo de 1900 comenzaron a comprar agua de soda con sabor en latas. Ahora se vende en muchos contenedores en las tiendas de comestibles y otros lugares donde se vende comida. Algunas personas lo llaman "pop." Algunos dicen "soda". Otras personas lo llamaron "cola", "tónico" o "soda pop". www.englishforeveryone.org

VERBOS

VENIR

DECIR

COMPRAR

TENER

COMENZAR

BEBER

VENDER

PREGUNTAS

¿CÚAL ES EL NOMBRE DE LA LECTURA?

¿DE QUÉ TRATA SODA POP?

¿CUÁL ES EL NOMBRE DE LA MAQUINA?

¿CUÁLES SON LOS NOMBRES QUE LAS PERSONAS DICEN?

¿DE DÓNDE PROVIENE EL AGUA MINERAL?

¿CUÁLES SON LOS DIFERENTES NOMBRES DE LA SODA?

5.- Destreza: Reading (Lectura)

6.- Proceso metodológico:



- El tablero consta de 63 casillas con un inicio y meta; algunas de ellas están marcadas con caras felices y con flechas; las cuales indican que cada cara feliz representa un verbo de la lectura, mientras que la flecha representa a una pregunta.
- El juego consiste en formar varios grupos de estudiantes; los cuales deben leer la lectura “Pop soda”
- Al terminar de leer se procede al juego donde cada grupo de trabajo tendrá el tablero, fichas, dado, verbos y preguntas referentes a la lectura.
- Los estudiantes empezaran enumerándose para lanzar el dado.
- El primer estudiante lanzará el dado de ésta manera se conoce el casillero; si la ficha marca una cara feliz, el estudiante deberá responder el significado de un verbo, pero si la ficha marca una flecha el estudiante deberá contestar una pregunta referente al juego.
- Si la ficha marca en un casillero en blanco el estudiante deberá lanzar otra vez el dado.
- Si las respuestas no son correctas el estudiante deberán retroceder dos casilleros.

7.-Evaluación.- Los estudiantes identificarán los verbos en la lectura de forma oral.

TÉCNICA SKIMMING

Actividad #2 Adivina El Personaje

- 1.- Tema:** Abraham Lincoln y Benjamín Franklin
- 2.-Objetivo:** Dar un breve resumen del personaje de la lectura
- 3.-Recursos:** Copia de las lecturas y gráficos
- 4.- Tiempo:** 30 minutos

ABRAHAM LINCOLN

“Abraham Lincoln nació el 12 de febrero de 1809 en una larga cabina en Kentucky. Una cabina es una pequeña casa de madera. Cuando tenía siete años, su familia se mudó a Indiana. En 1830, la familia se mudó a Illinois. Cuando era niño, Abraham Lincoln amaba los libros. Siempre prestado libros de sus vecinos. Los leyó por un corto tiempo y luego los llevó de vuelta a sus propietarios. Creció muy alto. Él era 6'4 "de altura. Pesaba 180 libras.

Abe Lincoln estudió derecho en su tiempo libre. También se interesó en la política. Fue candidato a un cargo político. Perdió en 1832. Más tarde, fue elegido a la legislatura de Illinois 4 veces-en 1834, 1836, 1838, y 1840. Las personas en el poder legislativo hacen las leyes. Se convirtió en presidente de los Estados Unidos en 1861. Fue el 16to presidente de los EE.UU.

Hubo una guerra entre el Norte y el Sur en los EE.UU. Fue la Guerra Civil. Lincoln llamó a los hombres a luchar por el Norte. El Norte ganó la guerra. Había esclavos en el Sur. Los esclavos trabajan a cambio de nada. Deben trabajar. Ellos no son libres de hacer lo que quieren. Lincoln estableció los esclavos libres en 1863. Dejó que ir, así que no tienen que ser esclavos nunca más. Lincoln es famoso por esa razón”. www.englishforeveryone.org

BENJAMIN FRANKLIN

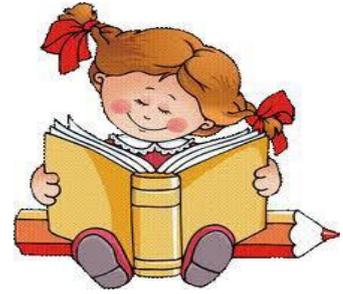
“Benjamin Franklin nació en 1706 en Boston, Massachusetts. Venía de una familia grande. Tuvo 16 hermanos y hermanas. Cuando Benjamín tenía 15 años, su hermano comenzó el primer periódico de Boston. Se llamaba The New England Courant. Trabajó para el periódico por un corto tiempo, pero él no era feliz. Así, se fue a Filadelfia y trabajó como impresor. En 1729, compró un negocio de los periódicos. El periódico fue el Pennsylvania Gazette. Él estaba muy ocupado, en 1733; él comenzó a publicar Almanaque del pobre Richard. Su seudónimo (el nombre que usaba como un autor) fue Richard Saunders. Este libro salió cada año. Almanagues tienen información sobre el clima y los cultivos. También tienen dichos sabios. El refrán sabio "Un centavo ahorrado es un centavo ganado" viene del Almanaque del pobre Richard.

Benjamin Franklin fue también un inventor. En 1743 inventó una muy buena cocina llamado la estufa Franklin. Inventó aletas. Él inventó los lentes bifocales. También inventó el primer odómetro. Se retiró de su negocio de los periódicos en 1749. Dejó de trabajar en él. Entonces se convirtió ocupado con la ciencia”. www.englishforeveryone.org

GRÁFICO:



5.-Destreza: Reading (lectura)



6.-Proceso metodológico:

- El juego consta en formar diferentes grupos de estudiantes en la clase y elegir un líder.
- Una vez que estén formados los grupos el profesor entregará una lectura con un gráfico; así los estudiantes tendrán tiempo necesario para leer y comprender.
- Después el líder de cada grupo pasará a describir al personaje utilizando pistas y frases cortas, de este modo el resto de estudiantes deberá adivinar de qué personaje está hablando.
- El grupo que tenga más aciertos de los personajes será el ganador.

7.- Evaluación: El líder del grupo deberá dar un breve resumen del personaje de la lectura.

TÉCNICA SCANNING

Actividad #3 La Secuencia

1.- Tema: Osos

2.-Objetivos: Aprender a sacar ideas principales de una historia

3.- Recursos: Lectura, papel y lápiz

4.- Tiempo: 45 minutos



OSOS

“Los osos negros americanos viven en los EE.UU., Canadá y México. Un Oso Negro Americano puede ser de hasta dos metros de altura si se coloca en sus patas traseras. Una madre Oso Negro puede tener 2-4 ositos. Ellos tienen los osos en invierno. Los osos bebés se llaman cachorros. Durante el invierno, los cachorros permanecen con su madre en la guarida de oso. Durante el verano, los cachorros les gusta salir a la calle. A ellos les gusta correr y jugar. Los cachorros toman leche proporcionada por su madre. Los cachorros comen nueces, bayas e insectos. Los cachorros también les encantan comer miel. Durante el invierno, los cachorros duermen con sus madres. Descansan durante todo el invierno. Los cachorros dejarán su madre el próximo verano. Ellos se alejarán para iniciar su propia familia.

Osos pardos viven en el Norte. Viven en Wyoming, Montana, Idaho, Washington, Alaska, Canadá y el norte de Eurasia. Osos pardos son muy grandes. Un oso café puede ser de hasta tres metros de altura si se coloca en sus patas traseras. Al igual que los cachorros Negro y cachorros marrones nacen en invierno. Beben la leche hasta la primavera o el verano. Las madres tienen 2-4 cachorros. Osos marrones cachorros permanecen con sus madres durante 2-4 años. Las hembras adultas, llamadas cerdas, les enseñan a cazar. A ellos les gusta cazar de noche. A ellos les gusta cazar en espacios grandes y abiertos. Osos pardos se alimentan principalmente de frutas y verduras, pero también cazan y comen otros animales”. www.englishforeveryone.org

GRUPOS DE TRABAJO



PAPEL



LÁPIZ



5.- Destreza: Reading (Lectura)



6.- Proceso metodológico

- El juego consiste en formar grupos de trabajo y sus respectivos pupitres.
- El profesor empezará motivando a los estudiantes diciendo parase y sentarse varias veces. Después el profesor entregará la lectura llamada “Osos”.
- Cada grupo leerá y comprenderá la lectura
- Después cada estudiante escribirá su propio resumen en una hoja.
- Luego el profesor solicitará un número; el estudiante que adivine el número pasará a representar al grupo.
- Es así que el profesor empieza a relatar la historia y el estudiante que está al lado continúa con la historia, posteriormente el otro estudiante de la misma manera y así sucesivamente.
- Esto consiste en mencionar los detalles más importantes de la historia.
- El estudiante que no siga correctamente el relato de la historia va saliendo del juego.

7.- Evaluación.-Los estudiantes sacarán ideas principales de la lectura.

TÉCNICA SCANNING

Actividad #4 Basurero

1.- Tema: Banderas

2.-Objetivo: Enumerar los adjetivos encontrados en la lectura

3.- Recursos: Lectura, o gorra (papeles) y moneda.

4.- Tiempo.- 45 minutos



BANDERAS

“Las primeras banderas fueron probablemente en China. Las personas volaron banderas en China hace más de 4000 años. Cada parte del ejército tenía su propia bandera por lo que los soldados podían ver a sus líderes. Las primeras banderas fueron palos de madera. Tenían imágenes recortadas en la madera.

Irán tenía banderas de metal hace aproximadamente 3000 años. Monedas griegas antiguas muestran imágenes de las banderas. La gente en Roma también utiliza banderas hace más de 2000 años. La gente hizo por primera vez las banderas de tela de hace unos 2000 años. Esas banderas parecían banderas de la actualidad.

Banderas son importantes en el mar. La mayoría de los buques de enarbolar el pabellón de su país y la bandera del país que están visitando. Cuando un buque enarbola sólo su propia bandera, que está dispuesto a luchar.

Cada país tiene ahora una bandera. Cada estado de EE.UU. tiene una bandera. Los clubes, equipos y escuelas tienen banderas. Los Juegos Olímpicos tienen una bandera. La bandera Olympics cuenta con cinco anillos de cinco colores. Cada anillo representa, o representa, un continente. Significa que las personas de los cinco continentes - África, Asia, Europa, América del Norte y América del Sur - vienen a jugar.

Las líneas ferroviarias también utilizan banderas. Banderas ferroviarias dicen los trenes lo que deben hacer. Por ejemplo, una bandera roja indica que el tren se detenga, como una señal de stop. Una bandera azul, blanco o verde indica que el tren que se puede ir. Una bandera azul en el lado del tren significa que alguien está trabajando en el tren. Esto significa que nadie puede mover el tren”.

www.englishforeveryone.org

5.-Deteza:

Reading (lectura)



6.- Proceso metodológico:

- Este juego es simple y divertido, se inicia por formar dos equipos.
- Después el profesor deberá leer la lectura “banderas”
- Cada grupo debe escribir cinco sustantivos mencionados en la lectura.
- Depositarán todos los papelitos doblados dentro de una canasta o una gorra.
- Se echará una moneda al aire para decidir qué equipo empezará primero.
- El equipo que gane seleccionará a un integrante, éste tendrá que pasar a tomar un papelito y tendrá 20 segundos para explicar lo que está escrito, por ejemplo (perro),
- Solo las personas de su equipo deberá acertar las palabras; si el tiempo no ha terminado la persona que está al frente puede tomar otro papelito y seguir así hasta que termine el tiempo.
- Después de los 20 segundos la persona seleccionada del otro equipo tendrá que pasar al frente y tratar de superar la marca del participante del otro equipo.
- El equipo que junte la mayor cantidad de aciertos será el equipo ganador.

7.- Evaluación: El líder de cada grupo deberá enumerar ciertos sustantivos encontrados en la lectura.

TÉCNICA PREVIEWING

Actividad #5 Ensalada De Preguntas

1.- Tema: Dinero

2.-Objetivos: Enlistar palabras desconocidas para ampliar el vocabulario

3.- Recursos: lectura, preguntas

4.- Tiempo: 30 minutos



DINERO

“Hace nueve mil años, la gente no tenía dinero. Cambiaron los animales para lo que querían. Cambiaron los cultivos para lo que querían. En China, aproximadamente en el 1200 A.C, la gente intercambiaba proyectiles para las cosas que querían. Los chinos también se comercializan herramientas de metal para las cosas que querían. Por ejemplo comerciaban cuchillos de metal y palas para las cosas que querían. Más tarde, en China, la gente hizo dinero metálico. En alrededor de 100 A.C, los chinos hicieron el dinero de los animales de piel. El primer papel moneda se hizo para el blanco de la piel de venado color. Venía de China cerca de 900 años más tarde. En alrededor de 700 A.C, la gente hizo las primeras monedas redondas de metal. Las monedas eran de oro y plata. Se ven muy similares a las monedas que usamos hoy en día. Estas monedas proceden de Lydia. Lydia se encuentra en que el país se llama Turquía se encuentra hoy. Después que las personas hacen las monedas en Lidia, la gente en Roma, Irán y Grecia también comenzaron a hacer monedas. Monedas eran muy durables; eran fuertes y podían durar mucho tiempo sin que se dañen. Wampum son collares de perlas y conchas marinas. Las cuentas tenían agujeros en ellos. La gente pone bolas o cuerdas. Los indios americanos utilizan wampum-precio en la década de 1500. El dinero cambia con el tiempo. No importa lo que parece, el dinero es una idea. Es la idea de que la gente puede comerciar algo que tiene algo que quieren. El dinero hace que el comercio sea más fácil”. www.englishforeveryone.org

PREGUNTAS:

¿Qué comercializaba la gente china?

¿En qué año se hicieron las primeras monedas en c

¿En qué países comenzaron a fabricar monedas?

¿Qué era en Wampum?

¿Qué hace el dinero?

5.- Destreza: Reading (lectura)

6.- Proceso metodológico:



- El juego consiste en que el profesor entrega a cada estudiante la lectura llamada “Dinero”
- Después cada uno leerá y comprenderá en completo silencio.
- Luego de unos minutos el profesor realizará varias preguntas referentes a la lectura.
- Las preguntas estarán en la canasta.
- Para seleccionar a los estudiantes el profesor pensará en una fruta y el estudiante que adivine contestará la pregunta.

7.- Evaluación: Los estudiantes deberán enlistar palabras desconocidas y buscar en el diccionario.

TÉCNICA SCANNING

Actividad #6 Solo No Quedes

1.- Tema: Huella digitales

2.-Objetivos: Escribir ideas principales y secundarias de la lectura

3.- Recursos: Lectura extensa dividida en varios párrafos

4.- Tiempo: 45 minutos



HUELLAS DIGITALES

“Si te gusta ver programas de crímenes en la televisión, ya sabes que las huellas digitales desempeñan un papel importante en la identificación de personas. Pero, es posible que se sorprenda al saber que el uso de huellas dactilares para la identificación no es una ciencia nueva. De hecho, es muy antigua - se remonta por lo menos en cuanto a 1885-1913 AC En Babilonia, cuando las personas llegaron a un acuerdo de negocios, ellos presionaron sus huellas en la arcilla en la que se suscribe el contrato. Huellas digitales también se han encontrado en los sellos de arcilla de la antigua China.

1

En Persia del siglo 14, que ahora es Irán, un médico del gobierno reconoció que todas las huellas dactilares son diferentes. En 1684, un médico británico, Nehemías Grew, habló sobre las superficies estriadas de los dedos. En 1686, un profesor de anatomía (estudio de la estructura del cuerpo humano) llamado Marcello Malpighi, escribió sobre las crestas y los bucles en las huellas dactilares. El trabajo de Malpighi fue considerado tan importante que una capa de piel que se encuentra en las yemas de los dedos fue nombrado después de él. Esta capa de la piel se llama la capa de Malpighi.

2

Aunque los científicos habían estudiado las huellas digitales, el valor de las huellas digitales en la identificación de los individuos no se hizo evidente hasta más tarde. Sir William James Herschel se piensa generalmente para ser el primer europeo en comprender que las huellas dactilares eran únicas para cada persona. En su trabajo como magistrado en el distrito Hoogly en Jungipoor, India, Herschel pidió a la gente a poner sus huellas de manos sobre los contratos. Herschel creía que el contacto personal con los contratos hizo que las personas más propensas a cumplir sus compromisos, o para cumplir sus promesas.

3

Al mirar más y más huellas de las manos, empezó a ver que todas las huellas de las manos eran diferentes. Empezó a creer que las huellas dactilares eran únicas, lo que significa que son todos diferentes unos de otros, y permanente, lo que significa que no cambian nunca. Para demostrar que no cambian nunca, Herschel llevaba la cuenta de sus propias huellas digitales en toda su vida. Fallos Dr. Henry, un cirujano británico en un hospital japonés, comenzaron a estudiar los surcos (también llamados crestas) en yemas del dedo en la década de 1870.

4

Publicó un artículo en una revista científica sobre el uso de las huellas dactilares como una herramienta en la identificación. También ideó, o inventado, un sistema de clasificación de huellas dactilares. Él escribió Charles Darwin sobre sus hallazgos, pero Darwin estaba haciendo demasiado viejo para trabajar sobre los hallazgos. Así, se comprometió a pasar la información a su primo, Sir Francis Galton. Usando los hallazgos Henry faltas, Galton publicó un libro importante en la clasificación de huellas dactilares basado en arcos, bucles y espirales. Su trabajo con Sir Edward R. Henry en la clasificación de huellas dactilares fue la base de un sistema de clasificación que todavía se utiliza por los organismos encargados de hacer cumplir la ley en los países de habla Inglés.

5

La Oficina Federal de Investigaciones (FBI) ahora utiliza una variación del sistema de Galton-Henry. Aunque el uso de las huellas digitales en la identificación de su origen en Gran Bretaña, se ha desarrollado en los Estados Unidos. En 1924, dos grandes colecciones de huellas dactilares se combinaron para formar la base de la división del FBI Identificación. Dentro de la División de Identificación, el automatizado de identificación de huellas de Sistemas Integrados (AFIS) puede buscar y encontrar las huellas digitales en cualquier lugar en los Estados Unidos dentro de los treinta minutos.

El AFIS pueda comparar los resultados con los sistemas de huellas digitales automatizadas en países de todo el mundo. El AFIS tiene las huellas digitales de más de 250 millones de personas en el expediente. Aproximadamente uno de cada seis estadounidenses tiene huellas digitales en los archivos del FBI. Pero no todas las huellas digitales están relacionadas con las investigaciones criminales. Las personas necesitan tener sus huellas digitales tomadas por muchas otras razones. La gente tiene sus huellas dactilares para el empleo, licencias, y la adopción.

Por ejemplo, cuando la gente quiere trabajar para los gobiernos en trabajos secretos de anuncios, sus huellas digitales son revisadas para asegurarse de que no tienen antecedentes penales. Cuando los futuros padres que adoptan a un niño, sus huellas digitales se comparan con las de todos los criminales de la seguridad del niño”.

www.englishforeveryone.org

8

5.- Destreza: Reading (Lectura)

6.- Proceso metodológico:



- Se divide el texto por partes o por párrafos.
- El profesor hace ocho grupos al igual que ocho textos.
- Además se enumera los grupos en el orden de la lectura elegida y se selecciona un líder que pase a leer la estrofa.
- Después el secretario o voluntario dirá el resumen o lo que comprendió de la estrofa elegida.
- Al final de haber escuchado todos los resúmenes un estudiante debe dar un resumen en general de la lectura y será el ganador.

7.- Evaluación: Los estudiantes escribirán ideas principales y secundarias de la lectura

TÉCNICA SKIMMING

Actividad #7 Atrápame Si Puedes

1.- Tema: Un papel para la escuela

2.- Objetivo: Escuchar con atención los comparativos de la lectura

3.- Recursos: Lectura, sillas

4.- Tiempo:: 30 minutos



UN PAPEL PARA LA ESCUELA

“David regresó de la escuela un día con un montón de tareas que hacer. Caminó con enojo a la cocina y puso sus libros en la mesa. Su hermana mayor, Sara estaba escuchando música y haciendo su tarea.

"Mi profesor quiere que nosotros escribamos un documento", dijo a Sarah. "No sé qué escribir."

"Bueno, ¿por qué no vamos a la biblioteca?", Dijo Sarah. Ella estaba tratando de darle algunas ideas útiles. "Podemos encontrar gran cantidad de libros de allí."

Ellos fueron a la biblioteca y David hicieron un montón de lectura sobre temas que le interesaban. Él finalmente encontró algo que escribir. Luego se sentó y cuidadosamente escribió su papel. Sarah miró por encima del papel de los errores.

"Este parece un buen papel", dijo. "Apuesto a que obtendrá una A."”
www.englishforeveryone.org

5.- Destreza: Reading (lectura)



6.-Proceso metodológico:

- Formar un círculo con los estudiantes en clase.
- Después el profesor elige a un estudiante para que lea la lectura “un papel para la escuela”.
- Luego de haber escuchado y comprendido bien la lectura; el profesor selecciona a dos estudiantes, los cuales se sentarán de frente y deberán realizar las frases encontradas en la lectura. Por ejemplo si el profesor dice **escuchar música** un estudiante imitará a una persona escuchando música, mientras que el otro compañero deberá hacer algo diferente por ejemplo leer un libro; los dos estudiantes realizarán esto al mismo tiempo el que más rápido lo haga ganará. De esta manera pasaran más parejas a participar.

7.- Evaluación: Los estudiantes deberán escuchar y realizar comparativos de la lectura.

TÉCNICA SCANNING

Actividad #8 Quien Responde Rápido

1.-Tema: Carros

2.-Objective: Contestar preguntas y encontrar el vocabulario en la lectura

3.-Recursos: lectura, hoja de preguntas, hoja de vocabulario con sus respectivas opciones

4.- Tiempo: 30 minutos

COCHES

“Karl Benz inventó el automóvil moderno en 1888 en Alemania. Emily Roger trabajó para el Benz en Francia. Hizo coches en Francia. En 1900, muchas personas estaban construyendo coches en Francia y en los EE.UU. La primera compañía en construir sólo los coches era Panhard et Levassor en Francia. Panhard se inició en 1889. La empresa automovilística Peugeot comenzó en 1891 en Francia, en los EE.UU., Frank y Charles Duryea comenzaron la Duryea Motor Wagon Company en 1893. Fue la primera empresa de alquiler de EE.UU.. Hacia 1902. Ransom E. Olds comenzó la Olds Motor Vehicle Company. Un año más tarde, Henry Ford fundó la compañía Ford Motor. Produjo el Cadillac. Todos estos coches modernos tempranos queman gasolina o combustible diesel. Ford abrió fábricas en Francia y Gran Bretaña en 1911. Luego, abrieron una fábrica en Dinamarca en 1923. Más tarde, abrieron una fábrica en Alemania en 1925. Ford fue uno de los primeros fabricantes en utilizar una línea de montaje. Con una línea de montaje, los trabajadores de la fábrica podrían producir coches más rápido que otros sistemas de producción. La mayoría de los coches modernos todavía queman gasolina o combustible diesel. Estos coches causan la contaminación del aire. Consiguen el aire sucio. Ahora muchas personas están buscando para los coches menos contaminantes. Y, muchas empresas de automóviles están buscando limpiadores combustibles”.

www.englishforeveryone.org

PREGUNTAS:

1.- ¿Cuál fue la primera compañía que construyó carros?

- a) Benz
- b) Ford
- c) Duryea
- d) Panhard



2.- ¿Cuándo inició la compañía Peugeot?

- a) 1888
- b) 1889
- c) 1890
- d) 1891

3.- ¿Cuál fue la primera compañía de los Estados Unidos?

- a) Ford
- b) Olds
- c) Duryea
- d) Cadillac

4.- La compañía Ford Motor abrió una...

- a) empresa en Denmark en 1911
- b) empresa en Germany en 1925
- c) empresa en Britain en 1929
- d) empresa en France en 1931

5.- ¿De quién fue la idea del ensamblaje en línea?

- a) Charles Duryea's
- b) Emile Roger's
- c) Henry Ford's
- d) Karl Benz's

VOCABULARIO:



1.- Producir significa...

- a) comprar
- b) nombrar
- c) fabricar
- d) vender

2.- Combustible es...

- a) sistema de producción de un carro
- b) algo que hace a los carros ir
- c) el precio del carro
- d) ninguna de las anteriores

3.- ¿Qué es una empresa?

- a) Un lugar donde las personas hacen cosas
- b) Un lugar donde la gente recicla cosas
- c) Una escuela de trabajadores de carros
- d) Una escuela para conductores

4.- ¿Qué es un ensamblaje en línea?

- a) Una forma de hacer productos
- b) Una manera segura de hacer productos
- c) Una forma rápida de hacer productos
- d) Todo lo de arriba

5.- Contaminación en el aire es...

- a) aire sucio
- b) aire limpio
- c) un tipo de gasolina
- d) un sistema de producción

5.-Destreza: Reading (lectura)

6.- Proceso metodológico:



- Este juego se trata de leer la lectura “coches” (2 veces), al terminar la lectura todos los estudiantes dan la vuelta la hoja.
- Luego el docente entregara una hoja con preguntas muy fáciles referente a la lectura.
- Tendrán 5 minutos para hacerlo.
- El primer estudiante que logre contestar todas las preguntas tiene que alzar la mano y el profesor tiene que verificar si las respuestas son correctas, de lo contrario si aún no se cumplen los 5 minutos y el estudiante no tiene bien contestada las preguntas
- Todos tendrán tiempo para continuar respondiendo, hasta encontrar un ganador.

7.- Evaluación: Los estudiantes deberán contestar preguntas y el vocabulario por escrito de la lectura.

6.7 Impactos

El propósito de esta investigación está orientado al campo Educativo y Pedagógico con el anhelo de motivar a los docentes y estudiantes de la institución investigada para con ello lograr un aprendizaje significativo mediante el uso de un manual didáctico con juegos didácticos motivacionales, cuyo resultado fue optimizar el interés por la lectura en inglés. Para la formación integral del estudiante mejorando así el nivel crítico y analítico, en fin educándoles para la vida.

6.8 Difusión

Como futura docente mi aspiración profesional es despertar el interés en los docentes especialmente sobre el juego como una estrategia primordial, en las horas clase y de esta manera continuar haciendo del acto educativo un espacio de crecimiento integral en donde de manera creativa y divertida todos podemos convivir en armonía, para contribuir a tener una sociedad más justa y humana.

Con respecto a la difusión del manual didáctico con juegos didácticos motivacionales, se lo realizó por medio de la entrega de documentos, el cual fue de gran ayuda para docentes y autoridades.

CHAPTER VI

6. PROPOSAL

6.1 Title of the Proposal

“LEARNING TO READ THROUGH DIDACTIC GAMES”

6.2 Justification and Importance

Developing a manual with motivational educational games will help to teachers and students of the first years of bachelor at University high school "UTN". The objective is to encourage interest in reading in English in students through motivational learning games.

Another fundamental reason for making a didactic manual is to use motivation inside and outside the classroom as a strategy for the students to encourage interest in reading, thus, the academic performance increase successfully producing a better standard of English language.

The main beneficiaries of the development of a didactic manual with motivational educational games to encourage interest in reading in English will be teachers and students. This has the firm intention to make in students the highest level of interest and desire to learn English through reading.

It is necessary to say that we found by the institution the facilities to carry out and develop this research, later we serve as an important

support material in the process of teaching and learning the English language.

6.3 Theoretical Foundation

According Garaigordobil M. (2008), in his book "The Game as a teaching strategy" says: The educational game is a participatory teaching technique aimed at developing students' management methods and it is the correct behavior, thereby stimulating the discipline with an appropriate level of decision and self-determination. In addition to applying classroom games each teacher must follow the rules; so the games have phases and these are introduction, development and completion; applying these phases games will be better for a better knowledge in this case of reading in English.

The games are also used to obtain achieving better learning for the reception of new words. English requires games to improve vocabulary because students through a dynamic game they can achieve remembering the words and keep in their memories to have a reading progress. This means that students read when they will have a good grammar even a good vocabulary to have better reading comprehension.

It is also said that games are not only for helping self-expression of students, but also help to self-discovery, exploration and experimentation with sensations and movements that help to have a better retention words, as a term they can forget, then needs of experiences for students to remember and to progress in reading. Reading calls on students learn vocabulary and grammar concepts to be better in a reading.

A variety of games that help students to improve for example there are types of games involving the acquisition and strengthening of some learning. They are usually used primarily in schools and its purpose is learning. Like all games, educational games not only benefit the development of the cognitive aspect, but favor all aspects of child development. Most of these games favor the cognitive domain.

The use of games in the teaching-learning process promotes different advantages so they can be used at any time to be a stimulus for the psychic development of the learner. The games provide to the students to be more active and participatory classes, so students can lose the fear and vocabulary flows and manage to have even a better pronunciation of words; also they fail to recognize grammatical structures and thus arouse interest in reading in English.

To make games in the classroom or outside it, students must be sufficiently motivated to reach a goal proposed; because if a student is not motivated can not make the game, that is why teachers are recommend using active and participatory games, which are interesting at the age which students are. Now every teacher should investigate what really needs a student to improve and progress. In the case of reading every teacher should seek motivational lectures to help students to improve and arouse interest in reading in English.

6.4 Objectives

6.4.1 General Objective

Improve the interest in reading in English language using motivational educational games in the students of the first years of bachelor college UTN.

6.4.2 Specific Objectives

- Provide a handbook with motivational educational games to arouse interest in reading in English to the students of the first years of high school at University College "UTN".

- Arouse interest in reading in English Language with Manual Motivational Educational Games in the UTN University students through motivational educational games.

- Spread the manual motivational educational games through a workshop for teachers and students investigated.

6.5 Physical location

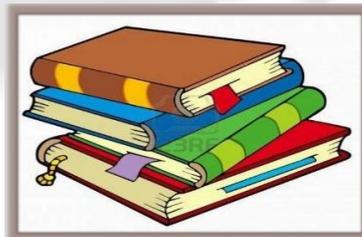
This proposal aimed to the teachers and students of the first years of bachelor at University high school UTN. Ibarra city, Imbabura Province, located in the area of Huertos Familiares in the streets Luis Ulpiano de la Torre and Jesus Yerovi.

6.6 Development of the Proposal

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y
TECNOLOGÍA**

LEARNING TO READ THROUGH DIDACTIC GAMES



Marcela Galarza

Ibarra, 2015

SCANNING TECHNIQUE

Activity # 1 Monopoly of verbs

1.- Topic: Soda Pop

2.-Objective: Identify verbs found in the reading

3.- Resources: Reading, verbs, questions, chips, dice and game board

4.- Time: 45 minutes



SODA POP

“Soda pop has an interesting story. The story begins with mineral water. Mineral water comes from springs. In many places, people take baths in mineral water. They say washing with mineral water is good for their health. Some say drinking mineral water is also good for people.

Mineral water has bubbles in it. People learned to make bubbly water in the 1770’s. They added CO₂ to water with a machine to make the water bubbly. The machine was the “soda fountain”. They called the new bubbly water “soda water” or “carbonated water”.

American drug stores sold soda water. Druggist put good-tasting flavors in the soda water. People drank soda water for their health. Many people like it for its good flavor. Many people went to the soda fountain every day. Most soda fountains were in drug stores or ice cream shops.

In the early 1900’s, people bought soda water in bottles. Later in the 1900’s people started to buy flavored soda water in cans. Now it is sold in many containers in grocery stores and other places where food is sold. Some people call it “pop.” Some say “soda.” Other people called it “cola,” “tonic,” or “soda pop.” www.englishforeveryone.org

VERBS

COME

SAY

BUY

HAVE

BEGIN

DRINK

SELL

QUESTIONS

WHAT IS THE NAME OF THE READING?

WHAT IS SODA POP ABOUT?

WHAT IS THE NAME OF THE MACHINE?

WHAT ARE THE NAMES THAT PEOPLE SAY?

WHERE DOES MINERAL WATER?

WHAT ARE THE DIFFERENT NAMES OF SODA?

CHIPS



DICE



GAME BOARD

5.- Skill: Reading

6.- Methodological process:



- The board consists of 63 squares with start and finish; some of them are marked with arrows and happy faces; which indicate that each represents a verb happy face reading, while the arrow represents a question.
- The game is to form several groups of students; who should read the reading "Soda Pop"
- When you finish reading it comes to the game where each working group will have the board, chips, dice, verbs and questions about the reading.

Activity #2 Guess the Character

- makes
- a happy face, a student must meet the meaning of a verb, but if the record

1.- Topic: Abraham Lincoln and Benjamín Franklin

2.-Objective: Give a brief summary of the character reading

3.-Resources: Copies of the readings and charts

4.- Time:30 minutes

ABRAHAM LINCOLN

“Abraham Lincoln was born on February 12, 1809 in a long cabin in Kentucky. A cabin is a small house made of wood. When he was seven years old, his family moved to Indiana. In 1830, the family moved to Illinois. As a boy, Abraham Lincoln loved books. He always borrowed books from his neighbors. He read them for a short time and then took them back to their owners. He grew very tall. He was 6’4” tall. He weighed 180 pounds.

Abe Lincoln studied law in his free time. He was also interested in politics. He ran for political office. He lost in 1832. Later, he was elected to the Illinois legislature 4 times- in 1834, 1836, 1838, and 1840. People in the legislature make the laws. He became president of the United States in 1861. He was the 16th president of the U.S.

There was a war between the North and the South in the U.S. It was the Civil War. Lincoln called men to fight for the North. The North won the war. There were slaves in the South. Slaves work for no money. They must work. They are not free to do what they want. Lincoln set the slaves free in 1863. He let them go so they did not have to be slaves anymore. Lincoln is famous for that”. **www.englishforeveryone.org**

GRAPHICS:



5.-Skill: Reading

6. - Methodological process:



- The game consists in forming different groups of students in the class and choose a leader.
- Once the groups are formed deliver a reading teacher with a graph; so students will have time to read and understand.
- After the leader of each group will go on to describe the character using short sentences tracks and thus other students must guess which character is speaking.

7.- Evaluation: The group leader will give a brief summary of the character reading

SCANNING TECHNIQUE

Activity #3 The sequence

1.- Topic: Bears

2.-Objective: Learning to get main ideas of the story

3.- Resources: Reading, paper and pencil

4.- Time: 45 minutes



BEARS

“American Black Bears live in the U.S., Canada and Mexico. An American Black Bear can be up to seven feet tall if it stands on its hind legs. A mother Black Bear can have 2-4 baby bears. They have the bears in winter. The baby bears are called cubs. During the winter, the cubs stay with their mother in the bear den. During the summer, the cubs like to go outside. They like to run and play. The cubs drink milk provided by their mother. The cubs eat nuts, berries and insects. The cubs also love to eat honey. During the winter, the cubs sleep in the den with their mothers. They rest all winter. The cubs will leave their mother the next summer. They will move away to start their own family.

Brown Bears live in the North. They live in Wyoming, Montana, Idaho, Washington, Alaska, Canada and northern Eurasia. Brown Bears are very big. A Brown Bear can be up

WORK GROUPS



PAPER



PENCIL

5.- Skill: Reading

6.- Methodological process:



- The game is to form working groups and their respective desks.
- The teacher will begin encouraging students saying stop and sit down several times. After reading Professor delivered called "Bears".
- Each group will read and understand reading
- After each student write his own summary on one sheet.
- The professor requested a number; the student who guesses the number will represent the group.
- Thus, the teacher begins to tell the story and the student who is next continues the story, then the other student in the same way and so on.
- This is to mention the most important details of the story.
- Students who do not follow the story of the history of the game is coming out correctly.

7. Evaluation: Students take the main ideas from the reading

SCANNING TECHNIQUE

Activity #4 TRASOL

1.- Topic: **Flags**

2.-Objective: **Enlist the adjectives found in the reading**

3.- Resources: **Reading, or cap (papers) and currency.**

4.- Time: **45 minutes**



FLAGS

“The first flags were probably in China. People flew flags in China over 4000 years ago. Each part of the army had its own flag so the soldiers could see their leaders. Early flags were sticks of wood. They had pictures cut into the wood.

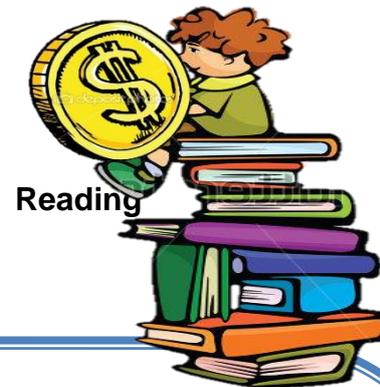
Iran had metal flags about 3000 years ago. Old Greek coins show pictures of flags. People in Rome also used flags over 2000 years ago. People first made flags of cloth about 2000 years ago. Those flags looked like today’s flags.

Flags are important at sea. Most ships fly their own country’s flag and the flag of the country they are visiting. When a ship flies only its own flag, it is ready to fight.

Every country now has a flag. Every U.S. state has a flag. Clubs, teams and schools have flags. The Olympics has a flag. The Olympics flag has five rings of five colors. Each ring stands for, or represents, a continent. It means that people from five continents – Africa, Asia, Europe, North America, and South America - come to play.

Railway lines also use flags. Railway flags tell the trains what to do. For example, a red flag tells the train to stop, just like a stop sign. A blue, white, or green flag tells the train that it can go. A blue flag on the side of the train means someone is working on the train. It means nobody can move the train”. www.englishforeveryone.org

5.-



6.- Methodological process:

- This game is simple and fun, it starts to form two teams.
- After the reading teacher should read "flags"
- Each group must write five aforementioned nouns reading.
- They deposited all the papers folded in a basket or hat.
- A coin will be cast to decide which team will start first.
- The team that wins will select a member, it will have to pass a note and will take 20 seconds to explain what is written, for example (dog)
- Only the people on your team must guess words; if time is not over the person in front you may take another piece of paper and so continue until the end of time.
- After 20 seconds the person selected from the other team will have to come forward and try to break the record of the participant of the other team.
- The team that gather the greater amount of points will be the winner.

4. **Evaluation:** The leader of each group should appoint certain nouns found in reading.

PREVIEWING TECHNIQUE

Activity #5 Salad Questions

1.- **Topic:** Money

2.- **Objective:** Enlist unfamiliar words to expand the vocabulary

3.- **Resources:** Reading and questions

4.- **Time:** 30 minutes



MONEY

“Nine thousand years ago, people did not have money. They traded animals for things they wanted. They traded crops for what they wanted.

In China, in about 1200 B.C., people traded shells for the things they wanted. Chinese people also traded metal tools for the things they wanted. For example they traded metal knives and shovels for the things they wanted. Later in China, people made metal money. In about 100 B.C., the Chinese made money of animals’ skin. The first paper money was made for white colored deer skin. It came from China about 900 years later.

In about 700 B.C., people made the first round metal coins. The coins were made of gold and silver. They look very similar to the coins we use today. These coins came from Lydia. Lydia was located where the country called Turkey is located today. After people made coins in Lydia, people in Rome, Iran, and Greece also began making coins. Coins were very durable; they were strong and could last a long time without becoming damaged.

Wampum is necklaces made from beads and seashells. The beads had holes in them. People put beads or strings. American Indians used wampum for money in the 1500’s.

Money changes with time. No matter what it looks like, money is an idea. It is the thought that people can trade something they have for something they want. Money

QUESTIONS;

What the Chinese people traded?

What year did the first coins made in China?

What countries began minting coins?

What it was in Wampum?

What does the money?



5- Skill: **Reading**

6.- Methodological process:

- The game involves the teacher gives each student reading called "Money"
- After each read and understood completely silent.
- After a few minutes the teacher will several questions about the reading.
- The questions will be in the basket.
- To select students teacher think of a fruit and the student who guesses answer the question.

7.- Evaluation: Students must enlist unknown words and look for in the dictionary.

SCANNING TECHNIQUE

Activity #6 You can't alone

1.- Topic: Fingerprints

2.-Objectives: Write main and supporting ideas of the reading

3.- Resources: Extensive Reading divided into several paragraphs

4., Time: 45 minutes



FINGERPRINTS

If you enjoy watching crime shows on TV, you know that fingerprints play a large role in identifying people. But, you might be surprised to find out that using fingerprints for identification is not a new science. In fact, it is very old — dating back at least as far as 1885-1913 B.C.E. In Babylon, when people agreed to a business contract, they pressed their fingerprints into the clay in which the contract was written. Thumbprints have also been found on clay seals from ancient China.

1

In 14th century Persia, which is now Iran, a government doctor recognized that all fingerprints are different. In 1684, a British doctor, Nehemiah Grew, spoke about the ridged surfaces of the fingers. In 1686, a professor of anatomy (the study of the structure of the human body) named Marcello Malpighi, wrote about the ridges and loops in fingerprints. Malpighi's work was considered so important that a layer of skin found on the fingertips was named after him. This layer of skin is called the Malpighian layer.

2

Although scientists had studied fingerprints, the value of fingerprinting in the identification of individuals did not become clear until later. Sir William James Herschel is generally thought to be the first European to realize that fingerprints were unique to each person. In his work as chief magistrate in the Hooghly district in Jung poor, India, Herschel asked people to put their handprints on contracts. Herschel believed that personal contact with the contracts made people more likely to honor their commitments, or to keep their promises.

3

As he looked at more and more handprints, he began to see that all the hand prints were different. He started to believe that fingerprints were unique, which means they are all different from each other, and permanent, which means that they do not ever change. To prove that they never change, Herschel kept track of his own fingerprints over his entire lifetime. Dr. Henry Faults, a British surgeon at a Japanese hospital, began studying the furrows (also called ridges) on fingertips in the 1870s.

4

He published an article in a scientific journal about the use of fingerprints as a tool in identification. He also devised, or invented, a system of classifying fingerprints. He wrote Charles Darwin about his findings, but Darwin was getting too old to work on the findings. So, he promised to pass the information to his cousin, Sir Francis Galton. Using Henry Faults' findings, Galton published a major book on classifying fingerprints based on arches, loops, and whorls. His work with Sir Edward R. Henry on fingerprint classification was the basis of classification system which is still used by law enforcement agencies in English-speaking countries.

5

The Federal Bureau of Investigation (FBI) now uses a variation of the Galton– Henry system. Although the use of fingerprinting in identification originated in Britain, it has been developed in the United States. In 1924, two large fingerprint collections were combined to form the foundation of the Identification Division of the FBI. Within the Identification Division, the Integrated Automated Fingerprint Identification Systems (IAFIS) can search and find fingerprints anywhere in the United States within thirty minutes.

6

The IAFIS can compare results with automated fingerprint systems in countries around the world. The IAFIS has the fingerprints of more than 250 million people on file. About one in six Americans has fingerprints on file with the FBI. But not all the fingerprints are related to criminal investigations. People need to have their fingerprints taken for many other reasons. People have their fingerprints taken for employment, licenses, and adoption.

7

For example, when people want to work for the governments in classified, secret jobs, their fingerprints are checked to be sure they do not have a criminal background. When prospective parents adopt a child, their fingerprints are matched against those of all criminals for the safety of the child.

www.englishforeveryone.org

8

5.- Skill: Reading

6.- Methodological process:



- The text is divided in parts or paragraphs.
- The teacher asks eight groups like eight texts.
- Further groups listed in the order of reading and a leader chosen happens to read the verse is selected.
- After the secretary or volunteer tell the summary or understood what the chosen verse.
- At the end of all abstracts you have heard a student must give an overall summary of reading and wins.

7. Evaluation: Students write main ideas about the reading

SKIMMING TECHNIQUE

Activity #7 Catch Me If You Can

1.- Topic: A paper for school

2.- Objective: Listen attentively comparative reading

3.- Resources: Readings, chairs

4.- Time: 30 minutes



A PAPER FOR SCHOOL

“David came back from school one day with a lot of homework to do. He walked angrily into the kitchen and put his books down on the table. His older sister Sarah was listening to music and doing her homework.

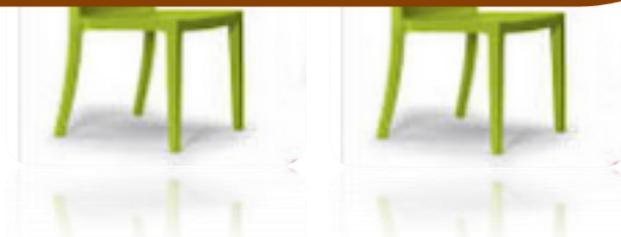
“My teacher wants us to write a paper,” he said to Sarah. “I don’t know what to write.”

“Well, why don’t we go to the library?” Sarah said. She was trying to give him some helpful ideas. “We can find lots of books there.”

They went to the library and David did a lot of reading about subjects that he was interested in. He finally found something to write about. Then he sat down and carefully wrote his paper. Sarah looked over his paper for errors.

“This looks like a good paper!” she said. “I bet you’ll get an A.””

www.englishforeveryone.org



5.- Skill: Reading

6.- Methodological process:



- Form a circle with students in class.
- After the teacher chooses a student to read the reading "a role for school."
- Having heard and understood the reading; the teacher selects two students, who will sit in front and must make phrases found in reading. For example if the teacher tells a student listening to music imitate a person listening to music, while the other partner should do something different as reading a book; the two students made this while the fastest do win. Thus spend more couples to participate

7. Evaluation: Students should listen and make comparative reading

SCANNING TECHNIQUE

Activity #8 Who answers faster

1.-Topic: Cars

2.-Objective: Answer questions and find the vocabulary reading.

3.-Resources: Reading, set of questions, vocabulary cards with their respective options..

4.- Time: 30 minutes



CARS

“Karl Benz invented the modern car in 1888 in Germany. Emily Roger worked for Benz in France. He made cars in France. By 1900, many people were building cars in France and in the U.S. The first company to build only cars was Panhardet Levassor in France. Panhard started in 1889. The Peugeot car company started in 1891 in France, In the US, Frank and Charles Duryea started the Duryea Motor Wagon Company in 1893. It was the first US car company. By 1902. Ransom E. Olds started the Olds Motor Vehicle Company. A year later, Henry Ford started the Ford Motor company. It produced the Cadillac. All these early modern cars burned gasoline or diesel fuel.

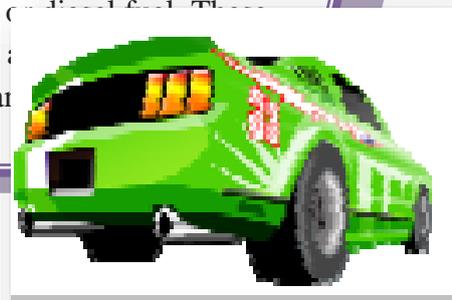
Ford opened factories in France and Britain in 1911. Then, they opened a factory in Denmark in 1923. Later, they opened a factory in Germany in 1925. Ford was one of the first manufacturers to use an assembly line. With an assembly line, factory workers could produce cars faster than other production systems.

Most modern cars still burn gasoline or diesel fuel. These cars cause air pollution. They get the attention of people who are looking for cleaner cars.

QUESTIONS:

1. - What was the first company that built cars?

- a) Benz
- b) Ford
- c) Duryea
- d) Panhard



2.- When did the Peugeot car company start?

- a) 1888
- b) 1889
- c) 1890
- d) 1891

3.- What was the first company in the USA?

- a) Ford
- b) Olds
- c) Duryea
- d) Cadillac

4.- The Ford Motor Company opened a...

- a) Enterprise in Denmark in 1911
- b) Enterprise in Germany in 1925
- c) Enterprise in Britain in 1929
- d) Enterprise in France in 1931

5.- Whom was the idea to assemble in line?

- a) Charles Duryea's
- b) Emile Roger's
- c) Henry Ford's

VOCABULARY:



1.- Produce means...

- a) Buy
- b) Name
- c) Make
- d) Sell

2.- Fuel is...

- a) A car production system
- b) Something that makes the car go
- c) The price of a car
- d) None of the above

3.- What is a factory?

- a) A place where people make things
- b) A place where people recycle things
- c) A school for car workers
- d) A school for drivers

4.- What is an assembly in line?

- a) A way of making products
- b) A sure way of making products
- c) A quick way of making products
- d) All of the above

5.- Pollution in the air is...

- a) Dirty air
- b) Clean air
- c) A kind of petrol
- d) A system of production

5.-Skill: Reading

6.- Methodological process:



- This game is read reading "cars" (2 times), to finish reading all the students go around the blade.

- Then the teacher handed a sheet with respect to the reading very easy questions.

- They will have five minutes to do so.

7. Evaluation: Students must answer questions in writing and vocabulary of reading

6.7 Impacts

The purpose of this research was founded to orient Education and Teaching field, with the desire to motivate teachers of the researched institution by means to achieve significant learning through the use of a tutorial with motivational educational games, which resulted optimize the interest for reading in English. For the formation of the student thus improving the critical and analytical level, in order to educate them for life.

6.8 Diffusion

As a future teacher my professional aspirations to encourage interesting in teaching especially about the game as a primary strategy, in the class, thus to continue making the educational integral growth space where creative and fun way everyone can live in harmony, to contribute to a more just and humane society.

About the diffusion of the didactic manual with motivational educational games, it will be made through the delivery of documents, which was a great help for teachers and authorities.

BIBLIOGRAFÍA

- 1. CALDERÓN C.** (2011), "Fundamentos epistemológicos"
- 2. CARRASQUILLO** Angela (2012), "La enseñanza de la lectura en español para estudiante bilingüe"

3. **CELI** Rosa María (2010), “Fundamentos de Pedagogía y Didáctica” 1era Edición
4. **DORNYEI** Zoltán. (2008), “Estrategias de motivación en el aula de lenguas” 1era Edición, Barcelona
5. **ESCRIBANO** Alicia (2013), “Inclusión educativa y profesorado inclusivo” 1era Edición, Madrid
6. **ESCRIBANO** Benito. (2008), “Aprender a enseñar: fundamentos de didáctica general”
7. **GARAIGORDOBIL** Maite (2008), “El juego como estrategia didáctica” 1ers Edición, Venezuela
8. **MALPICA** Federico (2013), “Calidad de la Práctica Educativa” 1era Edición, Barcelona
9. **MARINA** José Antonio (2013), “Las claves para una educación eficaz” 1era Edición, España
10. **ORTIZ** A. (2008), “Educación infantil”
11. **OTLET** P. (2008), “El tratado de documentación”
12. **PALACIN** José Luis (2010), “Educación Psicológica y desarrollo en edad escolar” 1era Edición, España
13. **RUIZ DE ZAROBÉ** Yolanda (2011), “La lectura en lengua extranjera” 1era Edición, España

14.URCOLA Juan Luis (2008), “La motivación empieza en uno mismo” 2da Edición, España

15.WEST C. (2008), “Técnicas de Lectura”

Lincografía

16.<http://www.englishforeveryone.org/PDFs/Informational%20Passages%20RC%20-%20Soda%20pop.pdf>

17.<http://www.englishforeveryone.org/PDFs/Informational%20Passages%20RC%20-%20Lincoln.pdf>

18.<http://www.englishforeveryone.org/PDFs/Informational%20Passages%20RC%20-%20Bears.pdf>

19.<http://www.englishforeveryone.org/PDFs/Informational%20Passages%20RC%20-%20Money.pdf>

20.<http://www.englishforeveryone.org/PDFs/Informational%20Passages%20RC%20-%20Cars.pdf>

21.<http://www.englishforeveryone.org/PDFs/Informational%20Passages%20RC%20-%20Fingerprints.pdf>

22.<http://www.englishforeveryone.org/PDFs/Intermediate%20Short%20Stories%20with%20Questions%20-%20A%20paper%20for%20School.pdf>

23.<http://www.englishforeveryone.org/PDFs/Informational%20Passages%20RC%20-%20Flags.pdf>

24.<http://www.englishforeveryone.org/PDFs/Informational%20Passages%20RC%20-%20Ben%20Franklin.pdf>

25.<http://juegoseducativos.blogspot.com/2012/02/ventajas-fundamentales-de-los-juegos.html>

26. http://cetal.utep.edu/docs/PREVIEW_STRATEGY_Oct_28.pdf

ANEXOS

Anexos

Árbol de Problemas

Matriz de Coherencia

Encuesta a Estudiantes

Encuesta a Docentes

Socialización del Manual Didáctico

Certificado de Aplicación de Encuestas

Certificado de la socialización de la propuesta

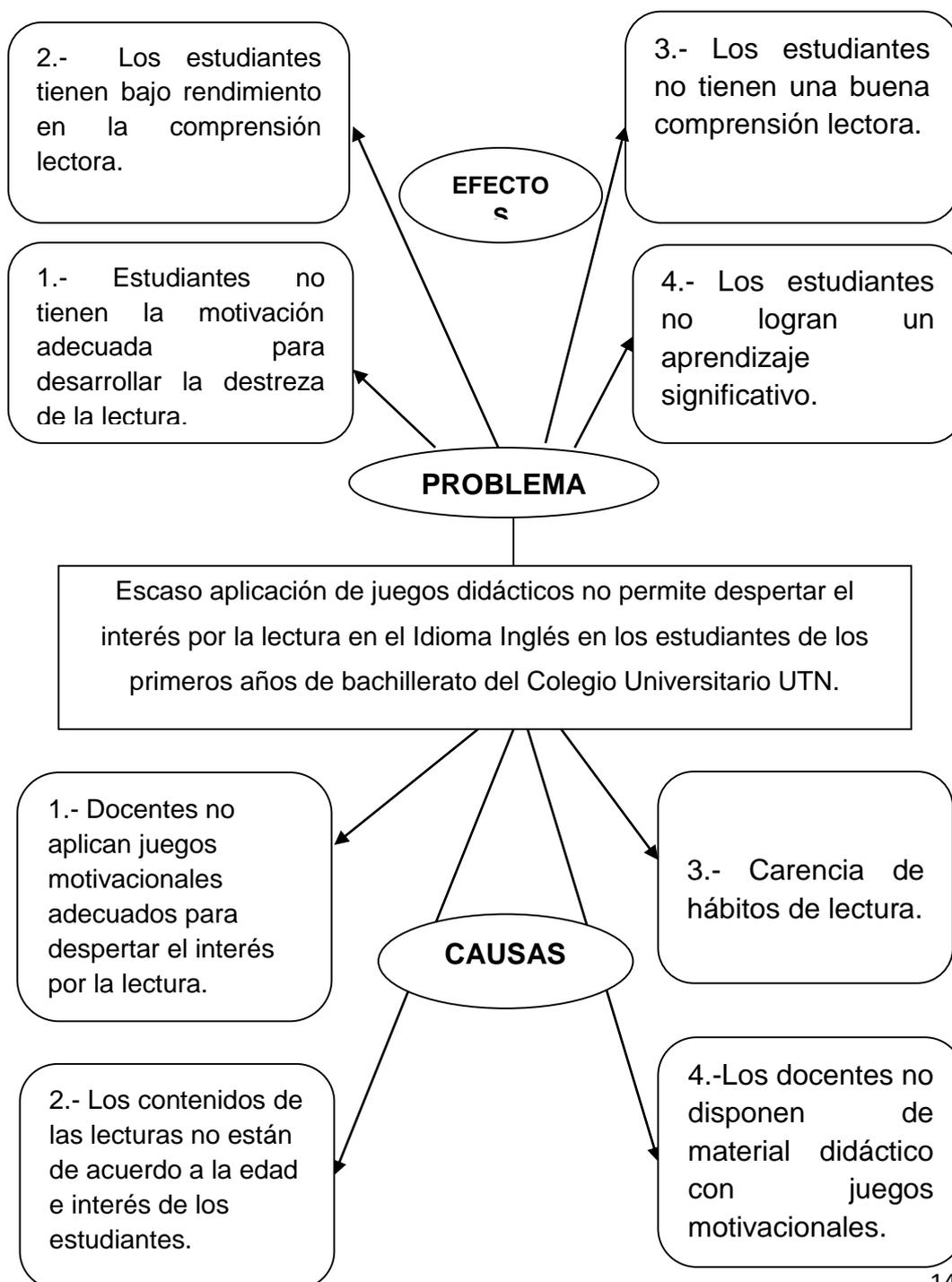
Urkun

Certificado del urkun

Derechos de autor

ANEXO 1

Árbol de Problemas



ANEXO 2

Matriz de Coherencia

TEMA: Juegos didácticos motivacionales para despertar el interés por la lectura en el idioma inglés, en los estudiantes de los primeros años de bachillerato del Colegio Universitario UTN, durante el año lectivo 2014-2015.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
Escasa aplicación de juegos didácticos no permite despertar el interés por la lectura en el Idioma Inglés en los estudiantes de los primeros años de bachillerato del Colegio Universitario UTN.	Determinar los juegos didácticos motivacionales que utiliza el docente para despertar el interés por la lectura en el Idioma Inglés, en los estudiantes de los primeros años de bachillerato del Colegio Universitario "UTN", durante el periodo 2014-2015.
SUBPROBLEMAS/INTERROGANTES	OBJETIVOS ESPECÍFICOS

<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuáles son las causas que dificultan la práctica de la lectura en el Idioma Inglés en los estudiantes de los primeros años de bachillerato del Colegio Universitario UTN? • ¿Cuál es el nivel de conocimientos que tienen los estudiantes en la práctica de las lecturas de los primeros años de bachillerato del Colegio Universitario UTN? • ¿Cómo mejorar el interés por las lecturas en el Idioma Inglés en los estudiantes investigados? 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Identificar las causas que dificultan la práctica de la lectura en el Idioma Inglés en los estudiantes de los primeros años de bachillerato del Colegio Universitario UTN. ❖ Definir el nivel de conocimientos que tienen los estudiantes en la práctica de las lecturas de los primeros años de bachillerato del Colegio Universitario UTN. ❖ Proponer un manual de juegos didácticos motivacionales para despertar el interés por la lectura en los estudiantes investigados.
--	---

ANEXO 3



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CARRERA DE INGLÉS

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE LOS PRIMEROS AÑOS DE BACHILLERATO DEL COLEGIO “UNIVERSITARIO UTN”

Estimado docente

La presente encuesta tiene como finalidad recabar información para conocer sobre la aplicación de juegos didácticos motivacionales para despertar el interés por la lectura; esta encuesta es de carácter anónimo y reservado, por lo que ruego a usted se sirva responder con sinceridad.

INSTRUCCIONES: Marque con una X la respuesta según su criterio

1. ¿Cree Ud. que es necesario utilizar juegos didácticos motivacionales para despertar el interés por la lectura en el idioma Inglés?

SI

NO

2. ¿Cuáles son los juegos didácticos motivacionales que Ud. utiliza para despertar el interés por la lectura en el idioma Inglés?

.....
.....

3. Indique ¿Cuál es el problema más frecuente que Ud. ha identificado en el proceso enseñanza aprendizaje de la lectura en Inglés?

Falta de motivación.

Falta de Vocabulario

Desconocimiento de Gramática

Otra razón.....

4. ¿Cree Ud. que la falta de motivación implica un problema en el interés por la lectura del idioma Inglés?

Si

No

5. ¿En qué nivel les ubicaría a sus estudiantes con respecto al interés por la lectura en Inglés?

MBuena

Buena

Regular

Deficiente

6. ¿Selecciona usted las lecturas de acuerdo a la edad e interés de sus estudiantes?

Siempre

Rara vez

Nunca

7. Señale 3 técnicas de lectura que usted utiliza con más frecuencia en sus clases de lectura en Inglés.

.....
.....

8. ¿Le gustaría contar con un manual de juegos didácticos motivacionales para despertar el interés por la lectura en Inglés?

SI

No

ANEXO 4



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CARRERA DE INGLÉS

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LOS PRIMEROS AÑOS DE BACHILLERATO DEL COLEGIO “UNIVERSITARIO UTN”

Estimado estudiante

La presente encuesta tiene como finalidad recabar información para conocer sobre la aplicación de juegos didácticos motivacionales para despertar el interés por la lectura en la clase de inglés; esta encuesta es de carácter anónimo y reservado, por lo que ruego a usted se sirva responder con sinceridad.

INSTRUCCIONES: Marque con una X la respuesta según su criterio

1. ¿Cree Ud. que su profesor debe utilizar juegos didácticos motivacionales para despertar el interés por la lectura en el idioma Inglés?

Si

No

2. Indique ¿Cuál de los siguientes juegos didácticos motivacionales utiliza su profesor para despertar el interés por la lectura del idioma Inglés?

Monopolio de verbos

Adivina el personaje

La secuencia

Basura al bote

Ensalada de preguntas

Solo no puedes

Mímicas

Quien responde rápido

3. Indique ¿Cuál es el problema que Ud. tiene en el momento de realizar una lectura en Inglés?

Falta de motivación

Falta de vocabulario

Desconocimiento de gramática

Otra razón

4. ¿Cree Ud. que la falta de motivación implica un problema en el interés por la lectura en Inglés?

Si

No

5. Aplicación de un test de lectura.

Read and answer the following questions.

Julian works at the bookstore. First, his job is to unload boxes of books from the truck. Then he opens the boxes. After that, Julian puts the books in different piles. One pile is for books that tell true stories. These are called books of fact. Another pile is for books that tell stories that are not true. These are called books of fiction. Julian then puts the books on shelves in the bookstore. Putting books on shelves is what Julian likes to do best at work. When Julian has free time at work, he likes to read through all of the books. His favorite books are the ones that tell true stories about real people and their lives. On Sunday and Monday, Julian does not work at the bookstore. On these days, he stays at home. He uses this time to write a story about himself. Julian grew up in Peru. Now he lives in the United States. He works at the bookstore to pay for school. Julian wants to be a teacher. One day, he hopes to turn his story into a book. He hopes to see it at the bookstore.

1.- Where does Julian work?

2.- What Does Julian do during his free time at work?

3.- Which boom does Julian like best?

4.- Why does Julian work at the bookstore?

5.- What does Julian hope to turn his story into?

MBUENA

BUENA

REGULAR

INSUFICIENTE

6. ¿Su profesor selecciona las lecturas de acuerdo a su edad e interés?

Siempre

Rara vez

Nunca

7. Señale 3 técnicas de lectura que su profesor utiliza con más frecuencia en las clases de lectura en Inglés.

Skimming

Scanning

Word forms

Predicting

Understanding main ideas

Making inferences

8. ¿Le gustaría que su profesor utilice un manual de juegos didácticos motivacionales para despertar el interés por la lectura en Inglés?

Si

No

ANEXO 5

SOCIALIZACIÓN DEL MANUAL DIDÁCTICO



