

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI



CARRERA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS, HUMANÍSTICAS Y DEL HOMBRE

TESIS DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADA, EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, ESPECIALIDAD
INGLÉS.

TEMA:

MODELO DIDÁCTICO LÚDICO PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA
INGLÉS EN OCTAVO, NOVENO Y DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA
DEL COLEGIO NACIONAL “ALÁQUEZ” DE LA PARROQUIA ALÁQUEZ Y
DEL COLEGIO PRIMERO DE ABRIL DEL CANTÓN LATACUNGA.

POSTULANTES:

Sandra J. Molina Vizúete
Inés María Garcés Ruiz
Mirian de las M. Reyes Valladares

DIRECTOR DE TESIS

Dr. Raúl Cárdenas Q. Msc.

ASESOR DE TESIS

Lic. Patricia Mena

Latacunga – Ecuador

2.006

AUTORIA

El presente trabajo de investigación fue realizado por: **SANDRA J. MOLINA VIZUETE, INES MARIA GARCÉS RUIZ, MIRIAN DE LAS M. REYES VALLADARES.** Egresadas de la Universidad Técnica de Cotopaxi, Carrera de Ciencias Administrativas y humanísticas y del Hombre, Especialidad Inglés, responsabilizándonos de los criterios y opiniones vertidas en la investigación.

Postulantes:

Sandra Molina Vizquete
C.I. 050252523-1

Inés María Garces Ruiz
C.I. 0501838288

Mirian Reyes Valladares
C.I: 100112150-6

CERTIFICACION

Doctor, Raúl Cárdenas Q, Profesor de la Universidad Técnica de Cotopaxi y Director de Tesis.

CERTIFICO:

Que el trabajo de Tesis de Grado con el tema: **“MODELO DIDACTICO LUDICO PARA EL APRENDIZAJE DEL IDOMA INGLES EN OCTAVO, NOVENO Y DECIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LOS COLEGIOS NACIONAL “ALAUQUEZ” Y NACIONAL PRIMERO DE ABRIL DEL CANTÓN LATACUNGA.”**, elaborado por la señoras: Inés **María Garcés**, **Sandra Molina Vizuite** y **Mirian de las Mercedes Reyes Valladares**, ha sido revisado prolijamente y cumple con los requerimientos Teóricos, Científicos, Técnicos Metodológicos y Legales, establecidos por la Universidad Técnica de Cotopaxi, por lo que autorizo al grupo de postulantes para que lo presenten y sustenten públicamente.

DR. RAUL CARDENAS Q. Msc.

C.I.050140114-6

DIRECTOR DE TESIS

AVAL POR EL ASESOR DE TESIS

Lic. Patricia Mena, Profesora de la Universidad Técnica de Cotopaxi y Asesora de Tesis.

CERTIFICO

Que he revisado cuidadosamente la TESIS de grado denominada

MODELO DIDACTICO LUDICO PARA EL APRENDIZAJE DEL IDOMA INGLÉS EN OCTAVO, NOVENO Y DECIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LOS COLEGIOS NACIONAL “ALAUQUEZ” Y NACIONAL PRIMERO DE ABRIL DEL CANTÓN LATACUNGA”. Cuya autoría pertenece:

- **Sandra M. Molina Vizuete**
- **Ines Maria Garcés Ruiz**
- **Mirian de las M. Reyes Valladares**

En tal virtud sugiero que se continúe con el trámite de defensa de la misma.

Atentamente.

Lic. Patricia Mena
C.I. 0501574297
ASESOR DE TESIS

AGRADECIMIENTO

A la **Universidad Técnica de Cotopaxi y al Instituto Técnico Superior Aeronáutico, por brindarnos la Formación Académica**, para llegar a ser líderes en nuestra carrera profesional.

A los señores **Lic. Patricia Mena**, Asesora y el **Doctor Raúl Cárdenas Q. Msc.** Director de tesis; nuestro sincero agradecimiento, por ser los guías y brindarnos su valioso contingente en la elaboración de esta tesis de grado.

A las **Autoridades Educativas, Personal Docente y Administrativo de los Colegios Primero de Abril y Colegio Nacional Alaquez**, por su apoyo durante el desarrollo del presente trabajo de investigación.

Sandra M. Molina Vizuete
Ines Maria Garcés Ruiz
Mirian de las M. Reyes Valladares

DEDICATORIA

” Los ideales son como las estrellas: no alcanzarás a tocarlos pero puedes escogerlas como tus guías y seguirlas hasta alcanzar tu destino”

A **Dios** fuente indeleble de amor, **mis padres (+). Hermano (+)**, que cada día me alcanzan las bendiciones de nuestro Padre Celestial, **Esposo, Hijo, Hermano y Padres Políticos**, por su sacrificio y apoyo incondicional que me brindaron en todo este tiempo, quienes fueron testigos de este trabajo fecundo, que hoy se ha plasmado en realidad.

INES MARIA.

A Dios el ser supremo, creador y rey del universo.

A mis padres que me dieron la maravillosa oportunidad de estar en el mundo y el apoyo incondicional para la culminación del presente trabajo.

A mi esposo por el apoyo durante la realización del trabajo.

A mi hijo por ser mi mayor inspiración para llegar a obtener mi título.

A todas las personas que estuvieron junto a mí apoyándome incondicionalmente para la culminación de este trabajo.

SANDRA.

Doy gracias a **Dios y a la Virgen Santísima**, por darme la fuerza suficiente para culminar este trabajo de investigación.

A mis hijos, por que fueron fuente de inspiración para la ejecución de este trabajo.

A mi madre, fiel compañera en la realización de este trabajo.

A todas aquellas personas que ha pesar de no estar a mi lado, me brindaron su apoyo incondicional y desinteresado.

MIRIAN.

RESUMEN

El idioma inglés, se ha convertido en el idioma universal de la comunicación en muchos campos de acción. Es el idioma a través del cual se produce la información científica y técnica actualizada. Es así que el Ministerio de Educación y Cultura, en el año 2000 pone en vigencia un Acuerdo Ministerial en el que se incrementa la carga horaria para el aprendizaje de inglés tanto para los años de educación básica como para el bachillerato, además que ratifica la aplicación experimental obligatoria de los textos *Our World Through English* (Nuestro Mundo a través del Inglés), para el estudio de la asignatura de inglés.

Más estas reformas no han coadyuvado a la mejora del aprendizaje del idioma inglés, siendo una de las asignaturas que para el estudiante le resulta difícil por las estrategias que utiliza el maestro para su enseñanza, siendo menester que se establezcan metodologías que permitan un aprendizaje significativo para el alumno que conlleve al mejoramiento de la calidad educativa

Tomando en cuenta que en el proceso educativo intervienen los estudiantes, el maestro y el saber, actuando en un contexto determinado, la relación que se establece y el papel asignado a cada uno de ellos determinando el método. Entonces el diseño de estrategias, son elementos valiosos del currículo que se constituyen en una herramienta fundamental del diseño curricular orientando especialmente a los docentes, el mismo que sirve de guía para el desarrollo de sus clases.

Por lo que el presente trabajo de investigación constituye una propuesta del Sistema de trabajo para los Docentes y estudiantes de los Colegios Nacional Alaquez y Primero de Abril.

El grupo de tesis en la búsqueda de brindar una educación de calidad y excelencia académica, tiene el reto de mejorar los procesos de docencia e investigación. Para cumplir con este compromiso debe poner énfasis en la formación de sus bachilleres y en la capacitación y perfeccionamiento del colectivo profesoral. Resulta imprescindible entonces, contar con un sistema de técnicas lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje del idioma Inglés.

Se fundamenta en la necesidad de determinar tanto los logros, las fortalezas, así como también los problemas, las limitaciones y las deficiencias existentes en el desempeño del docente, para luego, con los resultados obtenidos establecer mecanismos que permitan la realimentación de procesos para elevar la calidad educativa.

Este trabajo investigativo que se presenta a continuación se encuentra organizado en tres capítulos: Capítulo I contiene el fundamento teórico para el aprendizaje. Capítulo II presenta el análisis e interpretación de resultados de la aplicación de los diferentes instrumentos de investigación con lo que se comprobó la hipótesis planteada; para finalmente en el Capítulo III presenta la propuesta de un manual modelo didáctico lúdico para el aprendizaje del idioma inglés en octavo, noveno y décimo año de educación básica de los objeto de estudio.

SUMMARY

The English language has become the universal language of the communication in many action fields. It is the language through which takes place the scientific information and up-to-date technique. It is the reason that the Education and Cultural Ministry, in 2000 year put in validity a Ministerial Agreement in which the load schedule was increased for so much English learning for the years of basic education in high school, also that it ratifies the obligatory experimental application of the texts Our World Trough English (Our World through English), for the study of English subject.

Furthermore, these reformations have not cooperated to the improvement of the learning English language, being one of the subjects that for the student is difficult for the strategies that the teachers use for their teaching, being need that methodologies that allow a significant learning for the student that bears to the improvement of the quality educational position.

Taking into account that in the educational process the students, the teacher and the knowledge intervene, acting in a certain context, the relationship that settles down and the paper assigned to each one of them determining the method. Then the design of strategies is one of the most valuable elements in curriculum that is constituted in a fundamental tool of the curricular design guiding especially to the educational ones, the same one that serves as guide for the development of its classes.

The present investigation work constitutes a proposal of the work System for the teachers and students of the National Alaquez and Primero de Abril school.

The tesistas group in their search offering an education of quality and academic excellence has the challenge of improving the teaching and investigation processes. To fulfil this commitment it should put emphasis in the formation of its high schools and in the training and improvement of the professorial community. It is indispensable then, to have a system of game techniques in the teaching learning process of the English language.

It is based in the necessity of determining the achievements so much, the strengths, as well as the problems, the limitations and the existent deficiencies in the acting of the teachers fulfilment. Then, with the obtained results or establishing mechanisms that allow the feedback of processes to elevate the educational quality.

This investigative work is organized in three chapters: Chapter I contains the theoretical learning foundation. Chapter II has analysis and interpretation of application results from different investigation instruments that we prove the outlined hypothesis; finally in Chapter III to present the proposal of a didactic game model manual for the learning of the English language in eighth, ninth and tenth year of basic education.

INDICE

CONTENIDOS	Pág.
AUTORIA	i
CERTIFICACION	ii
AVAL POR EL ASESOR DE TESIS	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
RESUMEN	vi
SUMARY	viii
INDICE	x
INTRODUCCION	1
CAPITULO I	
FUNDAMENTO TEORICO	
1. Marco Teórico	4
1.1. Antecedentes históricos de educación.....	5
1.2. Problemas actuales de la Educación.....	7
1.3. Tendencias de desarrollo de la Educación.....	8
1.4. Enseñanza aprendizaje	9
1.5. Proceso enseñanza aprendizaje.....	12
1.6. Planificación de la enseñanza	13
1.7. La motivación en el aprendizaje	15
1.8. La didáctica	17
1.9. Aprendizaje Significativo	17
1.10. Ciclos del aprendizaje	20
1.11. Estrategias instruccionales del aprendizaje	22
1.12. Técnicas instruccionales del aprendizaje	25
1.13. Método lúdico	27

CAPITULO II

ANALISIS E INTERPRETACION DE RESUTALDOS

2. Caracterización	39
2.1. Colegio Primero de Abril	39
2.2. Colegio Nacional Gonzalo Alba (Alaquez)	39
2.3. Análisis e interpretación de docentes.....	40
2.5. Análisis e interpretación de estudiantes.....	48
2.7. Comprobación de hipótesis.....	87
2.8. Conclusiones	89
2.9. Recomendaciones	90

Chapter III

PROPOSAL

3.1. Presentación.....	134
3.2. Justificación.....	135
3.3. Objectives	
3.3.1. General Objectives	136
3.3.2. Especific Objectives	136
3.4. Foundation	136
3.5. Proposal of organization	138
3.5.1. Listening games	142
3.5.2. Speaking games	148
3.5.3. Reading games	152
3.5.4. Writing games	156
3.5.5. Grammar games	158
3.5.6. Vocabulary games	169

BIBLIOGRAFIA:	181
----------------------------	-----

ANEXOS	184
---------------------	-----

INTRODUCCION

La educación en América Latina evidencia profundas desigualdades entre clases sociales, esto se refleja en una educación antidemocrática y elitista, lo que se ha agudizado con la aplicación de las políticas neoliberales, que quieren establecer mecanismos de control y evaluación de la calidad de los servicios educativos, basándose en la necesidad de mejorar su eficiencia, eficacia y productividad, todo esto con un sentido represivo y sancionador, más no desde el punto democratizador y participativo que es la esencia en la educación.

En la compleja configuración mundial, las instituciones educativas juegan un papel fundamental, un rol protagónico, para responder a las necesidades de la sociedad y buscar alternativas de solución a los problemas del país, convirtiéndose en generadoras del cambio social, educativo y docente, asumiendo un liderazgo que permita transformarse en un centro del pensamiento crítico, de creación y recreación del conocimiento a través de la investigación, la docencia y la gestión.

En el debate educativo actual adquiere suma importancia la idea que los viejos estilos de desarrollo educativo, deben ser sustituidos por otros nuevos, que comprendan innovadores métodos de gestión cualitativamente superiores destinados al mejoramiento de la educación, que enfatizan en sus actores principales; es decir, el maestro y el alumno que incentiven ante todo la participación de la sociedad en el quehacer educativo.

Una transformación de tal naturaleza involucra indudablemente la aplicación de técnicas lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje, que permita coadyuvar al perfeccionamiento de la labor educativa y a la vigilancia de que el concepto de calidad de la enseñanza se vincule estrechamente con la necesidad de niños y jóvenes de recibir una buena educación.

La aplicación de técnicas lúdicas en el ámbito educativo ha sido siempre una constante preocupación, especialmente en las Instituciones de carácter particular, sin embargo el panorama que se presenta actualmente, puede generar una variedad de conceptos en virtud de las controversias que se originan al tocar los intereses de los involucrados o de la institución, por lo que el alcance y el sentido que se le dé al término lúdico dependerá del enfoque que se seguirá y la definición de los compromisos de tipo ideológico y político que se asuman.

En este contexto surge “La aplicación de métodos lúdicos” como un concepto dinámico, dado el hecho que los docentes deben utilizar métodos lúdicos con cierta continuidad, de manera formal o informal.

Por lo que el tema de la presente investigación esta orientado a adaptar el programa de estudios del octavo, noveno y décimo año de educación Básica de los Colegios Nacional “Alaquez” y Nacional “Primero de Abril” del cantón Latacunga, con un modelo Didáctico Lúdico, el mismo que cimentará su estructura en el empleo de juegos, tests y acertijos de observación; lo que permitirán al docente, activar el interés de los alumnos hacia el idioma inglés, logrando de esta manera que éste tenga más participación en el desarrollo de las clase y el conocimiento sea realmente aprehendido.

El objetivo que ha guiado la investigación ha sido: “Elaborar un modelo didáctico lúdico que coadyuve a un ínter aprendizaje significativo del idioma inglés, en el octavo, noveno, décimo año de educación básica de los colegio Nacional Aláquez, y Nacional “primero de Abril” del cantón Latacunga”, lo que nos ha permitido guiar el presente trabajo investigativo.

Así también se planteó la siguiente hipótesis: “La práctica de métodos tradicionales, dificulta el ínter aprendizaje del idioma inglés en los alumnos de octavo, noveno y décimo año de educación básica de los colegios nacional “Aláquez” y nacional “Primero de Abril”, la misma que

fue despejada con la aplicación de las diferentes técnicas de recolección de datos y que fueron analizados a través de la estadística descriptiva.

También para el desarrollo de la investigación se utilizó el Método Hipotético Deductivo dado que es un trabajo de investigación original y científico, con lo que se demostró la hipótesis planteada; el Método Inductivo – Deductivo nos consintió desarrollar la propuesta de investigación, partiendo de hechos particulares, para inferir el conocimiento en conclusiones y recomendaciones respecto al diseño de un modelo Didáctico Lúdico.

Las técnicas que se utilizaron fueron la Observación lo que nos ayudó a realizar la observación directa de los hechos y sucesos de la realidad, realizando una observación intencional y crítica con lo que se pudo extractar e incorporar estas ideas a nuestras experiencias y conocimientos. Con la encuesta se recopiló información para despejar la hipótesis y cumplir los objetivos propuestos.

Este trabajo se constituye un aporte teórico práctico, con lo que se está contribuyendo al mejoramiento de la calidad de la educación ecuatoriana.

CAPITULO I

FUNDAMENTO TEORICO

1. MARCO TEÓRICO

Los últimos años han atestiguado grandes avances teóricos en el campo del aprendizaje y un rápido aprendizaje en la investigación de ambientes educativos. Asimismo, el tema del aprendizaje se ha vuelto más importante para maestros y otros docentes en su esfuerzo por modelar experiencias educativas significativas para una población estudiantil cada vez más diversa.

El cambio que ha sufrido la sociedad exige de los maestros y profesionales de la educación, la adopción de metodologías y técnicas creativas y dinámicas aplicables al nivel de madurez mental del alumno, capaces de despertar el interés por aprender nuevos conceptos y desarrollar nuevos esquemas de pensamientos; es una realidad de fundamental importancia porque determina la Filosofía y la práctica de la educación es decir el PARA QUÉ y CÓMO se educa. A la primera interpretación corresponde la concepción de la escuela tradicional individualista, con una actitud pasiva, receptiva y conformista del educando, a la segunda corresponde la concepción de la escuela nueva, basada en la actividad, en la participación del alumno en el proceso de su aprendizaje, con libertad y espontaneidad. (Dale H. Schunk - Teorías del aprendizaje pag. v).

Resulta fácil reconocer a cual de las interpretaciones se aproxima nuestra educación: La escuela tradicional vive en toda su plenitud, tanto la que está perdida en la montaña o el páramo como en el aula elegante de la más rica y exclusiva escuela de las grandes ciudades.

Por lo que el grupo de tesistas consideran que la enseñanza del Idioma Inglés en nuestro país se ha basado tradicionalmente, en procesos

mecánicos que han favorecido el memorismo, antes que el desarrollo del pensamiento, como consecuencia de la ausencia de políticas adecuadas de desarrollo educativo, insuficiente preparación, capacitación especialmente en modelos lúdicos, por parte de los docentes.

1.1. Antecedentes históricos de educación.

Fueron los griegos quienes desarrollaron la noción de que las únicas actividades merecedoras del nombre de educación eran aquellas que permitían al hombre trascender las limitaciones del tiempo y del espacio impuestas por su finitud; es decir, aquellas limitaciones de base biológica que ligan al hombre a un momento y lugar particularmente en los que vive su vida.

En los siglos XVII y XIX hubo un gran empuje hacia el mejoramiento educativo, gracias al tremendo número de reformadores entusiastas, entre los que sobresalen Comenio, Rousseau, Pestalizzi, Herbart y Forebel. Sin embargo, en general prácticamente toda la actividad de esos siglos continuó dentro del marco tradicional: la mayor parte de esos reformadores, con la obvia excepción de Rousseau, trataron de modificar y superar las prácticas existentes.

"Los problemas con los que nos encontramos en el análisis psicológico de la enseñanza no pueden resolverse de modo correcto, ni siquiera formularse, sin situar la relación entre aprendizaje y desarrollo en niños de edad escolar". A partir de esta proposición, L.S. Vygotsky, psicólogo soviético, que trabajó hacia mediados de este siglo, propuso una aproximación completamente diferente frente a la relación existente entre aprendizaje y desarrollo, criticando la posición comúnmente aceptada, según la cual el aprendizaje debería equipararse al nivel evolutivo del niño para ser efectivo. Quienes sostienen esta posición consideran, por ejemplo, que la enseñanza de la lectura, escritura y aritmética debe iniciarse en una etapa determinada.

Para Vygotsky, "todas las concepciones corrientes de la relación entre desarrollo y aprendizaje en los niños pueden reducirse esencialmente a tres posiciones teóricas importantes. La primera de ellas se centra en la suposición de que los procesos del desarrollo del niño son independientes del aprendizaje. Este último se considera como un proceso puramente externo que no está complicado de modo activo en el desarrollo. Simplemente utiliza los logros del desarrollo en lugar de proporcionar un incentivo para modificar el curso del mismo...esta aproximación se basa en la premisa de que el aprendizaje va siempre a remolque del desarrollo, y que el desarrollo, avanza más rápido que el aprendizaje, se excluye la noción de que el aprendizaje pueda desempeñar un papel en el curso del desarrollo o maduración de aquellas funciones activadas a lo largo del aprendizaje. El desarrollo o maduración se considera como una condición previa del aprendizaje, pero nunca como un resultado del mismo"

"La segunda posición teórica más importante es que el aprendizaje es desarrollo...el desarrollo se considera como el dominio de los reflejos condicionados; esto es, el proceso de aprendizaje está completa e inseparablemente unido al proceso desarrollo...el desarrollo como la elaboración y sustitución de las respuestas innatas...el desarrollo se reduce básicamente a la acumulación de todas las respuestas posibles. Cualquier respuesta adquirida se considera o bien un sustituto o una forma más compleja de la respuesta innata...aprendizaje y desarrollo coinciden en todos los puntos, del mismo modo que dos figuras geométricas idénticas coinciden cuando se superponen".

"La tercera posición teórica...según la cual el desarrollo se basa en dos procesos inherentemente distintos pero relacionados entre sí, que se influyen mutuamente. Por un lado está la maduración, que depende directamente del desarrollo del sistema nervioso; por el otro, el aprendizaje, que, a su vez, es también un proceso evolutivo...el proceso de maduración prepara y posibilita un proceso específico de aprendizaje...el proceso de aprendizaje estimula y hace avanzar el proceso de maduración."
(<http://www.nodo50.org/sindpitagoras/Vigosthky.htm>)

Actualmente, el punto crítico es solventar la controversia entre las perspectivas conservadora, liberal y radical; esto es, determinar hasta que grado requiere de cambios la educación. La tarea de este campo crítico con respecto al rápido cambio social, intelectual y tecnológico, es percatarse de las bases sobre las que procedemos; hacer que nuestro pensamiento educativo sea tan explícito como se pueda y expandirlo hacia un diálogo social más amplio.

1.2. Problemas actuales de la Educación

Durante los últimos años son frecuentes las referencias a la crisis que sufren los centros de estudios, en gran parte se adjudica a la calidad en la formación de los profesionales. Es esta problemática existen factores extra-institucionales que condicionan esta realidad y factores internos que dependen del funcionamiento de la institución. Ambos son de obligado conocimiento por todo aquel vinculado a las tareas relacionadas con el diseño y realización del currículo.

Así mismo es criterio de las tesis, que la merma continua del financiamiento público de las instituciones educativas ha ido erosionando su infraestructura, se ha hecho obsoleto su equipamiento técnico, desactualizado su dotación bibliográfica, dificultando además la posibilidad de incorporar a la enseñanza de pre - grado y pos - grado las aplicaciones actuales de las nuevas tecnologías.

A su vez los problemas financieros han repercutido en la dispersión laboral del personal académico lo que influye de forma y desfavorece en la dedicación que requiere su función formadora, y también en no pocos casos, en el hecho de que esta fuerza capacitadora abandone su función como docente para dedicarse a otras tareas con mayor remuneración económica.

Según Abril, la década de los 60, en respuesta a movimientos estudiantiles que luchaban por una mayor democratización de la educación, en un

contexto de reivindicaciones sociales, se produce un aumento de la matrícula de pre-grado y una mayor diversidad en su composición. A su vez, este incremento del alumnado condiciona una amplia incorporación de profesores sin una adecuada preparación para desempeñar sus labores docentes. Ambos acontecimientos ocasionan una falta de profesionalismo en el profesor, una merca en la calidad de la formación y el) sucesivo cuestionamiento de la universidad como institución, (2001; Pág. 17).

De acuerdo a criterio de las tesis esta situación en los principales sujetos del proceso de enseñanza - aprendizaje se añade la transmisión de modelos tradicionales en lo que respecta al diseño curricular y a la práctica de su realización, fundamentados sobre todo en el sujeto que enseña. En contradicción a los modelos imperantes en la actualidad, disciplinar y tecnológico, se ha venido produciendo una fuerte crítica desde referenciales teóricos muy diversos que reclaman mayor protagonismo del sujeto que aprende. Se han producido innovaciones pedagógicas parciales, sin que muchas veces se transforme sustancialmente el modelo en cuestión.

1.3. Tendencias de desarrollo de la Educación

Desde hace algunos decenios la educación ha ido cambiando desde que el libro impreso fue creado por la escuela moderna hace más de trescientos años. Una economía en que los conocimientos han venido a ser el verdadero capital y el principio recurso para la producción de riqueza.

Paredes manifiesta que “Como la escolaridad y los diplomas controlan el acceso a los empleos, a las formas de ganarse la vida y a las carreras en la sociedad ilustrada, todos los miembros de la sociedad deben ser alfabetizados. Pero ya no basta con saber leer y escribir y las cuatro operaciones. Hoy alfabetismo incluye habilidades elementales de computador, requiere considerable comprensión de la tecnología, sus dimensiones, sus características, sus ritmos, algo de que carecen casi totalmente en la actualidad todos los países”. (2.002; Pag. 111).

A criterio de las tesis, toda institución escolar es una realidad que se inserta en un determinado tipo de sociedad con la cual se relaciona de forma estrecha y de la cual surgen sus principales determinaciones en el contexto sociohistórico en que desarrolla su actividad. A su vez, el desarrollo histórico de este tipo de institución social condiciona la dinámica de sus propias transformaciones. En el proceso de planteamiento de la enseñanza estos factores deben tenerse en cuenta si se quiere conciliar las demandas de uno con las condiciones y posibilidades del otro.

En primera instancia se realizará un análisis de algunas de las condiciones que pudieran tener, en el curso de los próximos años, una influencia de consideración en la enseñanza. Se divide este análisis en cuatro aspectos principales: demográfico, económico, sociopolítico y científico tecnológico.

1.4. Enseñanza Aprendizaje

Vigotski dice que el **aprendizaje** es una actividad social y no solo un proceso de realización individual, una actividad de producción y reproducción del conocimiento mediante la cual el individuo asimila los modos sociales de actividad y de interacción para afianzarlo más tarde en la escuela; además los fundamentos del conocimiento científico bajo condiciones de orientación e integración social. (1985; Pág. 193).

A decir de Néreci **la enseñanza** “es una acción dirigida al trabajo; educativo con los estudiantes en donde el profesor actúa como promotor de experiencias educativas, con capacidad para utilizar estrategias y recursos que produzcan en el educando el desarrollo de la creatividad, la participación activa en su aprendizaje, la transferencia de conocimientos, habilidades y destrezas a situaciones de la vida real y el desarrollo de actividades y valores”. (1995; Pág. 205).

Tratando de objetivizar el concepto de enseñanza Wittrock explica que “en este proceso siempre están involucradas dos personas y estas dos personas están implicadas de algún modo; se advierte que una de las dos

sabe, entiende o es capaz de hacer algo, que trata de compartir con la otra". (1995; Pág. 205).

Es decir, la persona está en posesión del conocimiento o la habilidad que intenta transmitir a la otra persona. Para aclarar mejor el proceso, el autor marca con P a quien posee y provee el conocimiento o la habilidad, a la segunda persona lo marca con R quien recibe el conocimiento o la habilidad; al interactuar P y R se puede transmitir desde conocimientos habilidades, comprensión, hasta creencias, emociones y rasgos de carácter, a lo que le denomina Carácter Interrelacionando el acto de la enseñanza, Wittrock dice que P y R se comprometen en una relación a fin de que R adquiera C, y para demostrar que existe una conexión estrecha entre enseñanza y aprendizaje argumenta que cuando P enseña, R debe adquirir lo que P enseña, es decir que no puede haber enseñanza sin aprendizaje.

Según Hernández "La enseñanza debe ser enfocada de tal manera que ayude al alumno a comprender la realidad, desarrollar capacidades y comprometerse con principios. Es más probable que el maestro enfoque su enseñanza hacia estos fines si planifica su clase usando objetivos de desempeño y objetivos de aprendizaje y si programa las actividades de la clase, basándose en el ciclo de aprendizaje".(1999; Pág.).

Según las tesis, este concepto de aprendizaje pone la atención en el sujeto activo, consciente orientado hacia un objetivo; en su interacción con otros sujetos, sus acciones con el objeto, con la utilización de diversos medios en condiciones sociales e históricas determinadas. Por supuesto que el autor pone énfasis en el entorno del sujeto a lo que también se ha dado en llamar el contexto.

Los principios básicos de Vygotski son el enfoque holístico, la mediación, la interiorización, estas ideas han sido retomadas y profundizadas por varios psicólogos, los mismos que después de muchos análisis proponen el aprender a aprender, como desarrollo del potencial del aprendizaje.

El aprender a aprender puede definirse como el procedimiento personal más adecuado para adquirir un conocimiento. Ello supone que este procedimiento puede ser enseñado e indica una actitud de acercamiento a un problema determinado. Según Vygotski, en suma el aprender a aprender implica:

- a) El aprendizaje y uso adecuado de estrategias cognitivas.
- b) El aprendizaje y uso adecuado de estrategias meta cognitivas.

El aprendizaje y uso adecuado de modelos conceptuales.” (1985; Pág. 195)

Desde esta perspectiva el aprender a aprender supone dotar al individuo de herramientas para aprender y de este modo desarrollar sus potencias de aprendizaje.

Al respecto, Adam, puntualiza que “El aprendizaje constituye el hecho de aprisionar o adquirir elementos exteriores símbolos o representaciones, expresados de manera concreta o abstracta. De este modo cuando se habla de aprendizaje, se debe entender como el proceso por el cual los seres vivos adquieren una forma conductual que cambia o modifica una estructura previa en nuestra naturaleza; por lo tanto, todo aprendizaje modifica la conducta humana en direcciones diversas que condicional a la vez distintas reacciones”. (1984; Pág. 89)

A criterio del grupo de tesis por otro lado, a la enseñanza también se le considera como el esfuerzo educativo, deliberado, consciente y sistematizado de la transmisión de conocimientos, dirigiendo técnicamente el aprendizaje. De ahí que una buena enseñanza es entendida como la difusión del acervo de conocimientos, métodos, procedimientos y valores acumulados por la humanidad con repercusión en la vida personal y social del estudiante.

El aprendizaje desde el enfoque histórico cultural es una actividad social y no solo un proceso de realización individual; una actividad de producción y

reproducción del conocimiento mediante la cual el individuo asimila los modos sociales de actividad y de interacción.

Conceptualmente enseñanza y aprendizaje son procesos distintos aunque están interrelacionados; esto se puede apreciar en la operatividad de enseñar y aprender. Al respecto Ausubel, dice:

“Enseñar y aprender no son coextensivos, pues enseñar es tan solo una de las condiciones que pueden influir en el aprendizaje. Así pues, los alumnos pueden aprender también sin ser enseñados; esto es, enseñándose a sí mismo; y ni siquiera cuando la competencia del maestro está fuera de duda se logrará forzosamente el aprendizaje, si los alumnos son desatentos, están faltos de motivación o imprevistos cognoscitivamente” (1986; Pág. 27)

De tal manera que el enseñar concierne al docente y aprender al estudiante lo que significa que el docente debe utilizar los mejores procedimientos metodológicos y una oportuna motivación para alcanzar que los estudiantes aprendan lo que el profesor enseña.

1.5. Proceso enseñanza aprendizaje

Schunk manifiesta que “un tema básico en el estudio del aprendizaje concierne el proceso por el que ocurre. Para mejor comprensión de este proceso debemos distinguir entre teorías conductuales que consideran que el aprendizaje es un cambio en la tasa, la frecuencia de aparición o la forma de comportamiento, en lo que se afirma que aprender consiste en la formación de asociaciones entre estímulos y respuestas y las teorías cognoscitivas que subrayan la adquisición de conocimientos y estructuras mentales y el procesamiento de información y creencias por lo que se basa sobre el aprendizaje como un fenómeno mental interno, que se infiere de lo que la gente hace y dice”. (1.997;. Pag. 12).

Realizando un análisis de varias bibliografías, las tesis infieren que el ser humano no solo aprende relaciones arbitrarias perfectamente explicables

por simples conexiones estímulo-respuesta, sino también relaciones lógicas, racionales, significativas que entrañan proceso de razonamiento inductivo o deductivo, es decir, procesos naturales complejos como son los que caracterizan el pensamiento humano. De este modo la enseñanza aprendizaje, debe promover actividades que permitan utilizar estrategias y recursos que produzcan el desarrollo de la creatividad, la participación activa en la transferencia de conocimientos, habilidades y destrezas a situaciones de la vida real y el desarrollo de valores.

Saber cómo enseñar es lógicamente, uno de los cometidos del profesorado encargado de estas disciplinas. Sin embargo, en las últimas décadas, los avances en el conocimiento acerca de cómo aprenden las personas y cómo puede mejorarse, por tanto, la enseñanza de las disciplinas científicas, han supuesto un salto cualitativo en el campo de la educación científica.

Además la progresiva delimitación del campo propio de la didáctica de las ciencias ha ido pareja a la argumentación razonable de que enseñar ciencias exige relacionar conocimientos relativos tanto a la educación como a las propias disciplinas científicas, de forma integrada y no por separado. Una de las críticas más frecuentemente esgrimidas desde la didáctica de las ciencias es que en la formación de los profesores de ciencias se ha añadido sólo recientemente a la tradicional demanda de conocimientos científicos una batería de contenidos relacionados con la psicología de la educación y la educación misma, pero generalmente de forma aislada, destacándose la ausencia de un enfoque integrado que reconozca el hecho de que las estrategias de enseñanza están en buena manera determinadas por la especificidad de los contenidos a enseñar.

1.6. Planificación de la enseñanza

Así como cualquier actividad humana debe ser planificada, con mayor razón tiene que serlo la actividad educativa; de manera que el hombre antes de realizar una tarea siempre reflexiona sobre el proceso que va a utilizar, busca aquel que le resulte más eficiente y económico. Al respecto Gagné

manifiesta que “..Todo aprendizaje debe planificarse para que cada individuo se aproxime al máximo de empleo óptimo de sus

Capacidades, disfrute de su vida en la integración de su modo físico y social”. (1977; Pág. 256) Por su parte, Avolio señala que “, El planeamiento es necesario para poder desarrollar una tarea eficaz, evitar la rutina, pérdida de tiempo, esfuerzo y dinero” (1976; Pág. 122) considera que la importancia de la planificación ha sido destacada teóricamente pero en la práctica todavía existe docentes que la consideran como una tarea de poca utilidad. Esto implica cierta pérdida de tiempo y muy pocos beneficios.

Igualmente, Nérci propone que todo plan debe tomar en cuenta los siguientes interrogantes:

1. “¿A quién enseñar? Cuando se refiere al estudiante.
2. ¿Por qué enseñar? Cuando relaciona a los objetivos de la asignatura que se va enseñar.
3. ¿Qué enseñar? Se refiere a los contenidos del programa de estudios.
4. ¿Cómo enseñar? Se relaciona con los métodos, estrategias y técnicas que va a utilizar el profesor para alcanzar los objetivos propuestos.
5. ¿Cómo evaluar? Se refiere a la forma cómo se va a determinar si las estrategias utilizadas resultan eficientes para alcanzar los resultados esperados, o a su vez se necesita realizar ajustes a la planificación”. (1985 Pág. 295)

Una planificación cuidadosa y con la debida anticipación evitará la improvisación, permitirá programar actividades adecuadas a las características e los estudiantes, tomará en cuenta las experiencias anteriores de los educandos, así como también sus intereses, necesidades y expectativas; permite además verificar los recursos disponibles, y, de manera especial, ayuda a seleccionar las estrategias instruccionales más adecuadas considerando los elementos internos y externos del proceso de enseñanza.

1.7. La motivación en el aprendizaje

Detrás de cada modelo de enseñanza existe una intencionalidad pública y política. El currículo (todo aquello que el medio escolar ofrece al alumno como posibilidad de aprender, conceptos, procedimientos y actitudes) abarca también aquellos medios a través de los cuales la escuela proporciona oportunidades. El diseño curricular base de un determinado sistema educativo está condicionado históricamente por las prácticas sociales desarrolladas dentro de una cultura.

Modelo Socioeconómico

De acuerdo a Vigotski la transición desde el plano *inter* al *intrapsicológico* es denominada internalización y este proceso se da dentro de lo que se denomina *Zona de desarrollo próximo*, se afirma, a partir de aquí que la enseñanza efectiva es la que se sitúa en la ZDP y fuera de ella se produce frustración o aburrimiento.

Otro concepto interesante desde la perspectiva socio-histórica es que si el vehículo de transmisión de las funciones psicológica es social, debemos estudiar el desarrollo del niño como un proceso dinámico en el cual la cultura y el niño interactúan dialécticamente.

Y finalmente, otro aspecto importante es la mediación instrumental y semiótica que es el producto del desarrollo cultural. Vigotsky pensaba que las funciones psíquicas superiores tuvieron su origen en la historia de la cultura.

Teoría socio histórica y motivación en el aula

De acuerdo a Vigotsky, toda motivación específicamente humana, aparece dos veces primero en el plano interpsicológico y luego en el intrapsicológico, lo cual implica que la necesidad de autodeterminación no sería consustancial a nuestra especie.

Si estudiamos el desarrollo de las diferentes estructuras cerebrales implicadas en el proceso motivacional podemos observar morfológicamente que tienen una estructura jerárquica, de tal modo que sobre las estructuras más primitivas (por ejemplo, los centros hipotalámicos de control del placer) se superponen a otros más recientes (corteza límbica o frontal temporal). Ciertas prácticas sociales, por ejemplo, pueden inhibir ciertos impulsos que no es posible satisfacer (como ciertos comportamientos sexuales dentro de la cultura occidental). Otras prácticas, sin embargo, pueden estar encaminadas a lograr nuevas conexiones funcionales (por ejemplo, gente a la que le produce placer el estudio de las matemáticas) Todo el sistema motivacional se ha movido a lo largo del desarrollo filo y sociogenético siguiendo dos vías: por un lado la posibilidad de posponer la satisfacción de la necesidad y por el otro la de controlar el acceso a la fuente de satisfacción de la misma.

Finalmente, cabe observar que dado que la escuela es una actividad institucionalizada de claro origen social, existen en ella determinadas maneras de motivar el aprendizaje. Del mismo modo, la teoría curricular incluye la adquisición de habilidades y actitudes, además de conocimientos, en tanto que habría que promover la inclusión de la adquisición de determinados patrones o sistemas motivacionales entre los objetivos del currículum. Se trata de optar por los patrones más adaptativos, esto es, los que promueven sistemas autorregulados con clara orientación hacia el aprendizaje.

Cierta serie de ideas que operan como mediadores de patrones motivacionales son promovidos en la escuela: el tipo de meta que se enfatiza en el aula, el tipo de inteligencia que promueve el docente, la interpretación que se realiza del éxito y del fracaso, el énfasis en el control conciente del proceso de aprendizaje, el tipo de atribuciones que se fomentan, etc... Así como también influye el modo en que la actividad misma se organiza dentro del aula. (<http://educacion.idoneos.com/index.php/344742>).

1.8. La didáctica

No todos los autores se han puesto de acuerdo en la concepción de didáctica y descartando el origen griego, la didáctica es el conjunto sistematizado de principios, normas, recursos y procedimientos específicos que todo profesor debe conocer y saber aplicar para orientar con seguridad a sus alumnos en el aprendizaje. Este concepto se fundamenta en la opinión de Aguayo que define simplemente como “..Dirección del aprendizaje, que la didáctica está constituida por un conjunto de normas destinadas a dirigir el aprendizaje e manera más eficiente que sea posible”. (1973; Pág. 75) Por otro lado Tomas Cheswsky, citado por Galarza conceptúa a la didáctica como “la teoría general de la enseñanza, y que constituye una disciplina particular de la Pedagogía, encaminada a resolver una enorme cantidad de problemas teóricos con la investigación de las leyes del proceso unitario de la instrucción y de la educación de una clase”. (1983; Pág. 89)

Estas concepciones permiten señalar que la didáctica es una disciplina pedagógica dedicada al quehacer educativa, que mediante el interaprendizaje alcanza una unidad activa entre el estudiante y el profesor.

Resumiendo las tesis, se puede decir que la didáctica es una disciplina pedagógica que procura enrumbar el proceso de interaprendizaje formulando principios, normas, leyes, métodos, técnicas que permitan alcanzar las metas planificadas, que nos den resultados siempre positivos, tanto para el estudiante como para el docente, enfocados hacia el mejoramiento de la educación.

1.9. Aprendizaje significativo

Cuando un docente se hace cargo de un grado, un curso o una división lo asaltan un sinnúmero de interrogantes: ¿qué voy a enseñar, cómo voy a enseñar, cómo evaluar si aprendieron, cómo calificarlos, qué hacer con la disciplina, cómo calificar al que no aprende o a quien se porte mal?

Por suerte lo primero que encuentra es un programa analítico (el currículo), que sin duda lo tranquilizará. Sumergido en la interminable secuencia de conceptos, sus preguntas se reducirán a: *¿cómo voy a hacer para enseñar todo esto?*

La lista de contenidos a enseñar es tranquilizadora: ahora es sólo cuestión de buscar material informativo. Como en un globo de historieta, surge en su mente la imagen de un aula repleta de alumnos tomando nota muy interesados en lo que el docente dice, con silencio total, orden absoluto, levantando la mano para preguntar y pidiendo permiso para salir... ¡La clase perfecta! ... Bastará buscar mucho material para tenerlos ocupados copiando. Y estudiarlo antes, para eludir ese escalofrío en la espalda que puede sobrevenir frente a una pregunta impensada.

Pero la realidad a la hora de ponerse frente a la clase es muy distinta. ¿Por qué? Quizás porque "los alumnos de ahora no son como los de antes", son más indisciplinados, inquietos, insolentes, indolentes, carentes de motivación para aprender hechos y verdades.

Es un hecho reconocido por la mayoría de los docentes que los "alumnos cada vez vienen peor", no quieren ni les interesa estudiar.

Además con la evaluación de la tecnología podemos advertir lo poco preparado que está el maestro de escuela para competir en ese mismo *modelo sedentario* en el cual el alumno debe recibir pasivamente los aprendizajes que el docente le querrá enseñar

La escuela, en realidad, debería ser un espacio diferente, de aprendizaje activo, un lugar donde los alumnos se "descontaminen" de la polución mental; y, mejor, aún, donde se preparen con recursos valiosos para hacer frente a los niveles de polución mental que vendrán. Pero... ¿cómo hacerlo? Un primer paso es cambiar el modelo educativo.

El alumno debe ser más protagonista de su propio camino de aprendizaje, de su propia capacidad de imaginar Un modelo de clase donde los alumnos descubran verdades, que aunque archiconocidas para el maestro serán

nuevas para ellos; un modelo de clase donde la imaginación no tenga límites, y donde habrá que buscar la forma de comunicarla a los compañeros, discutirla, compartirla y disfrutarla; un modelo de clase creativa y participativa, donde el objeto de conocimiento se construya activamente en la mente de los alumnos y no pretenda estampárselos en sus cabezas con la forma ya definitiva, compite avasalladoramente contra el modelo sedentario y representa, al mismo tiempo el espacio eficaz de "detoxificación" y reflexión sobre el papel del niño y del adolescente frente al bombardeo de información.

En este modelo de clase el lugar del docente ya no es aquél que mostraba el globo de historieta, sino que su función es ahora la de acompañar y facilitar al alumno en su camino de aprendizaje. Un camino que deberá ser transitado al mismo tiempo que construido por cada individuo. La tarea del docente será estimular dicha construcción, y no esperar del otro lado del camino, o alzar en brazos al alumno y caminar por él.

Como educadores brindemos al alumno lo que éste necesitará para vivir en el siglo XXI

Es importante conocer, aceptar y respetar el tiempo que requiere el hombre en su proceso de aprendizaje, como uno de los tantos que él ejercita. De esta forma, se entiende que no importa la cantidad de información y conocimientos que pujen desafortadamente por "entrar" en nuestra inteligencia: sólo entrarán algunos, con diferente nivel de comprensión, y a su debido tiempo. En apenas unos cuantos miles de años de historia, la mente del hombre común no evolucionó como para acumular, en una vida, la suma de los conocimientos producidos mundialmente con el aporte de miles de cerebros excelsos. La mayoría de nosotros somos felizmente comunes, necesitamos un tiempo para aprender y tenemos una memoria limitada.

La conclusión es, por lo tanto, enseñar a pensar, enseñar a aprender, enseñar a crear.

Debemos aceptar que antes de enseñar teoría sobre cada conocimiento humano, deberíamos saber algo más sobre teorías de aprendizaje del ser humano. Ya que para ayudar a los alumnos a pensar creativamente, los docentes necesitamos entender el proceso creativo y las cualidades que caracterizan a los individuos creativos, así podremos acondicionar el escenario para los estudiantes.

(<http://educacion.idoneos.com/index.php/311404>)

1.10. Ciclos del aprendizaje

A decir de Cold, el ciclo de aprendizaje presenta cuatro momentos fundamentales que son: la experimentación, la reflexión, la conceptualización y la aplicación, esto sirve como estructura para la planificación de una clase dinámica que ayuda a los estudiantes a comprender lo que estudian e integrarlo a su forma de pensar y actuar.

Los objetivos de desempeño son un tipo especial de objetivos hacen referencia a lo que el alumno será capaz de hacer después de estudiar el tema, mientras que los objetivos de aprendizaje, hacen referencia a lo que el alumno aprenderá por medio de su participación activa en la clase.

Al redactar los objetivos, es preciso iniciar con el infinitivo de un verbo activo que defina lo que se espera que los alumnos sean capaces de hacer en el caso de objetivos de desempeño.

La Experiencia.

Según Cold., la experiencia puede incluir actividades tales como: socio dramas, simulacros, dinámicas relacionadas con el tema, visualizaciones, presentación de dibujos, fotos, diapositivas o videos, lectura de una narrativa personal, entrevistas, paseos, o visitas extra aula. El maestro también puede basarse en experiencias que los alumnos tienen en común, pidiéndoles que hablen o escriban sobre ellas.

La Reflexión.

A criterio de Cold, la reflexión normalmente está estimulada por una o más preguntas, y puede ser realizada por medio de cuchicheos, trabajo en grupo o con toda la clase.

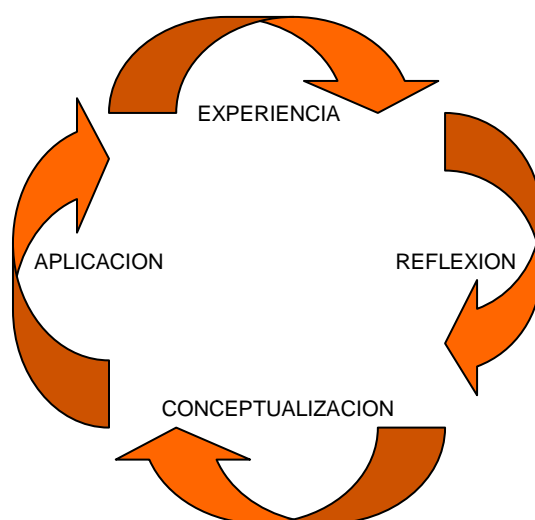
La Conceptualización.

La conceptualización a decir de Cold, puede consistir en una clase magistral tradicional o puede incorporar otras actividades, tales como la sistematización de ideas, la lectura, una investigación bibliográfica o presentaciones audiovisuales.

La Aplicación.

Según Hernández la aplicación, puede abarcar actividades tales como ejercicios y prácticas, la elaboración de diagramas o gráficos, la creación de música, arte, poesía, cuentos o dramatizaciones, la elaboración de un periódico mural, y la planificación y ejecución de proyectos o trabajo de campo que se lleva a cabo fuera del aula". (1999 Pág.).

DIAGRAMA DEL CICLO DEL APRENDIZAJE



1.11. Estrategias instruccionales del aprendizaje

De acuerdo a varios autores el grupo de tesis una de las innovaciones en el proceso enseñanza aprendizaje es la introducción del término estrategia en el campo educativo, cuando era común utilizar los métodos, las técnicas y los procedimientos.

El término estrategia fue utilizado inicialmente en el campo militar, luego en el campo empresarial y por último en el ámbito educativo en donde según Ishler, citado por Ruiz, conceptúan a la estrategia "como un planeamiento para el desarrollo de la instrucción, que permite al docente guiar la toma de decisiones, respecto al rol del docente, rol de los estudiantes, selección de métodos, selección de materiales de instrucción, etc." (1992; Pág. 74) En este plano la estrategia constituye el arsenal pedagógico que permite al profesor organizar los objetivos de la instrucción, los métodos de enseñanza y las técnicas de evaluación de los aprendizajes.

Pero es necesario aclarar lo que significa una instrucción la misma que es considerada como un proceso mediante el cual se orienta el aprendizaje de un individuo, tomando en cuenta los resultados esperados del aprendizaje, así como las características y fases de este último proceso.

Ruiz, en relación a la confusión entre las conceptualizaciones y jerarquización de estrategias y métodos, manifiesta que en el contexto educativo, "el método estará siempre subordinado a la estrategia, de manera que el desarrollo de un objetivo específico de aprendizaje de una tarea es breve, de algunas horas de actividad docente, que se conduce a través de métodos de enseñanza; mientras que la estrategia, que implica un campo más amplio a largo plazo, se refiere al conjunto de elementos que conforman un programa de asignatura, tales como: objetivos, métodos didácticos y técnicas de evaluación". (1992; Pág. 96)

En este sentido, Gerlach y Ely, citados por Ruiz manifiestan que: "...la estrategia es el modo que el profesor utiliza la información, selecciona las

fuentes define el papel de los alumnos e incluye prácticas específicas utilizadas para dar cumplimiento al objetivo de enseñanza” (1992 Pág. 138); más adelante el mismo autor expresa que la estrategia educacional es un plan para lograr los objetivos del aprendizaje; consta de métodos y técnicas o procedimientos, y que los investigadores pedagógicos han establecido tres estrategias:

- a) “Enseñanza directa o estrategia magistral,
- b) Enseñanza cooperativa o estrategia grupal, y,
- c) Mastery learning o estrategia individual. (1992 Pág. 138)

La estrategia magistral se refiere al modelo académico en donde el docente se dirige, controla y desarrolla las actividades del proceso enseñanza aprendizaje; para este propósito, utiliza formas o modalidades que se pueden aplicar en diferentes circunstancias.

La estrategia grupal o aprendizaje cooperativo, destaca el trabajo conjunto de los estudiantes en actividades académicas, conducidas con la mediación del profesor y los compañeros; este hecho confirma que durante el proceso, crea nuevos lazos sociales, positivos y duraderos.

La estrategia individual, es un modelo que tiene como base un programa para cada alumno. El propósito de esta estrategia es el cumplimiento de tareas específicas de aprendizaje, para que el estudiante alcance individualmente, habilidades y conocimientos específicos en un lapso flexible de tiempo.

Por otro lado, Szczureck, , define a la estrategia instruccional como “el conjunto de acciones programadas y arreglos organizacionales para llevar a cabo la situación de enseñanza aprendizaje, el mismo que está estructurado por técnicas instruccionales, actividades, organización de la secuencia, organización de la secuencia, organización de grupos, organización de tiempo y organización del ambiente”. (1989; Pág. 155)

El mismo Szczurek, afirma que “la utilización de una estrategia instruccional ha preocupado al hombre desde el primer momento en el cual decidió enseñar algo”. (1989; Pág. 157) En verdad existe una gran cantidad de textos, artículos, experiencias e investigaciones referentes al uso de determinadas técnicas de enseñanza aprendizaje, sin embargo la determinación de la estrategia apropiada para una situación instruccional es uno de los aspectos menos desarrollados en el estudio y aplicación del diseño de instrucción.

Para diseñar la instrucción se considera el proceso de enseñanza aprendizaje con una visión sistemática, esto es, como un conjunto de elementos que se interrelaciona con un propósito común, se debe considerar también que cada uno de esos elementos son a su vez sistemas; entonces, la estrategia como elemento del sistema instruccional debe considerarse a su vez como un sistema con sus propios elementos, interrelaciones y propósitos.

Al respecto Dorrego, define a las estrategias instruccionales como “el conjunto de eventos instruccionales diseñados para cada una de las fases del proceso de aprendizaje en función del tipo de resultados a alcanzar. Comprende las actividades a ser realizadas tanto por el docente como por el alumno”. (1991; Pág. 62) De esta manera la estrategia depende de varios factores, entre ellos la modalidad de enseñanza, el énfasis en la actividad ya sea del profesor o del alumno (socializada o individualizada); las fases del aprendizaje (motivación, aprehensión, etc.) y los procesos internos implicados.

Según Weintein y Mayer, citado por Wittrock, señala que “las estrategias de aprendizaje son las acciones y pensamientos de los alumnos que se dan durante el aprendizaje e influyen en la motivación y la codificación, incluidas la adquisición, la retención y la transferencia”. (1990; Pág. 574).

Es fundamental destacar los componentes de la estrategia de instrucción propuesta por Dick y Carey, citado por Alvarado que dicen:

1. Actividades preparatorias centradas en la motivación, los objetivos y los prerrequisitos cognoscitivos.
2. Presentación de la información. En ello se encuentra inmersa la secuencia el tamaño de la unidad de instrucción, la exposición del contenido y los ejemplos.
3. Participación de los estudiantes, se refiere a las pruebas intermedias, los ejercicios prácticos, la confección de las pruebas.
4. Evaluación en donde se incluye la conducta de entrada, las pruebas previas, las pruebas intermedias y la prueba final". (1979; Pág. 42).

Se considera aplicable este enfoque, siempre y cuando el docente conozca y domine los aspectos antes planteados, los cuales deberán incluirse en el diseño de instrucción, elaborado de acuerdo a los principios estipulados en la Escuela Básica, para así lograr los objetivos previstos en cada una de las asignaturas que integran el plan de estudios.

1.12. Técnicas instruccionales del aprendizaje

Las tesis indican que en el proceso de la enseñanza aprendizaje es insustituible la utilización de técnicas que forman parte del método y a su vez éste forme parte de la Estrategia, sin embargo no todos los autores participan de esta categorización.

Sobre este aspecto, Nérci, afirma que "Técnica es un conjunto de procesos para desarrollar una actividad con los estudiantes, o simplemente quiere decir cómo hacer algo". (1973; Pág. 286) El mismo autor señala que el método indica el camino y la técnica indica como recorrerlo.

Sin embargo, se considera que método y técnica se refieren a procedimientos, pero los métodos son procedimientos más generales aplicables a diversas áreas del conocimiento, mientras que las técnicas son procedimientos regulares y funcionales más específicos, propios de ciertas disciplinas.

Las técnicas instruccionales son procedimientos específicos para llevar a cabo el acto instruccional, bien delimitado por una serie de pasos o características definidas, las cuales contribuyen al logro de los objetivos y metas de instrucción planificadas. En el campo educativo se menciona una serie de técnicas; al respecto, el autor mencionado clasifica en las siguientes: presentación, interacción, estudio individual.

Presentación: Es la más empleada y la más tradicional, utilizada como la expresión oral, visual y las demostraciones.

Interacción: Ocurre entre docentes y estudiantes o entre estudiantes, utilizadas como técnicas entre ellas: la discusión, el seminario, los proyectos de grupo, la mesa redonda, etc.

Estudio individual: Consiste en el trabajo independiente de cada estudiante cuyos ejemplos de estas técnicas son: lecturas guiadas, instrucción programada, proyectos individuales, estudio libre y descubrimiento.

Generalmente se utiliza una técnica para cada situación instruccional o a su vez una combinación de ellas; la selección de la técnica es un paso fundamental en la planificación de la estrategia instruccional en la que se debe tomar en cuenta los objetivos, el contenido, los fines y propósitos, así como también las características de los estudiantes, edad, sexo, desarrollo mental, habilidades, intereses, etc. No se puede destacar también las características del docente.

Actividades: Se considera una serie de acciones que desarrollan los estudiantes durante el proceso de la clase dirigidos por el profesor y jamás se puede prescindir de ellas.

Las actividades dependerán de la técnica que se haya seleccionado pues esta determina una serie de pasos a seguir, además de las actividades rutinarias tales como la constatación de la asistencia, la revisión de tareas,

trabajos, etc.

1.13. Método lúdico

A finales del siglo XX se inician los trabajos de investigación psicológica por parte de K. Groos, quien define una de las tantas teorías acerca del juego, denominada Teoría del Juego, en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias.

El jugar no se contrapone al aprender. Por el contrario, toman la forma de juego todas las experiencias del ser humano para conocerse a sí mismo, ubicarse en su medio, conocer y trabar relaciones con los demás.

A través del jugar-actuar, el hombre desarrolla su capacidad de simbolizar, estructura el lenguaje, comprende mejor el ambiente que lo rodea y lo adapta a sus intereses, recomponiendo a la realidad.

Las tesis concluyen que el niño aprende a percibir y a expresarse, poniendo en juego todo su aparato sensorio-motriz y su capacidad de relacionar, además, interactúa con el mundo que lo rodea y lo estimula de diferentes maneras. De ahí la importancia de desarrollar toda su capacidad creativa sin privilegiar una forma de expresión particular.

1.13.1. Conceptualizaciones del Método Lúdico

A decir de Ortiz Alex el método lúdico “Es una técnica participativa de la enseñanza profesional encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos técnicos y el desarrollo de habilidades profesionales, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas y la especialidad; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los alumnos en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas” (www.monografias.com 05-01-2005)

Según Jiménez Carlos “El método lúdico es parte fundamental de la dimensión humana, no es una ciencia, ni una disciplina y mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego.” (www.monografias.com. 05-01-2005)

Las tesisistas infieren que el método lúdico es la forma enseñar a través de juegos ya que el juego en el niño es una actividad vital, emocionante y placentera. no es sólo diversión, es socialización, construcción, investigación, creación, es adecuación a la realidad, respeto, seguir normas y además un ejercicio para la vida futura, el juego no se contrapone al aprender. Por el contrario, el juego forma parte de todas las experiencias del niño para conocerse a sí mismo, ubicarse en su medio, conocer y trabar relaciones con los demás. Desarrollando su capacidad de simbolizar, estructurar el lenguaje, comprender mejor el ambiente que lo rodea y lo adapta a sus intereses, recomponiendo la realidad.

1.13.2. Importancia del Método Lúdico

A criterio del grupo de tesisistas, en la particularidad de los Juegos Didácticos radica su importancia, pues consiste en el cambio del papel del profesor en la enseñanza profesional, quien influye de forma práctica en el grado o nivel de preparación del juego, ya que en éste él toma parte como guía y orientador, llevando el análisis del transcurso del mismo. Se pueden emplear para desarrollar nuevos contenidos técnicos o consolidarlos, ejercitar hábitos y habilidades profesionales, formar actitudes y preparar al estudiante para resolver correctamente situaciones que deberá afrontar en la esfera productiva o de los servicios en la que posteriormente se desenvolverá.

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

Se aplicación persigue los siguientes objetivos:

- “Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas profesionales que pueden surgir en la práctica laboral.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia profesional práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades técnicas organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos técnicos teóricos de las diferentes asignaturas y la especialidad, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje profesional.
- Preparar a los futuros especialistas en la solución de los problemas de las actividades profesionales”. (www.monografias.com. 05-01-2005)

Los Juegos Didácticos Profesionales ejercen una gran influencia en la preparación de los futuros especialistas como resultado de sus características y acontecimientos que a continuación se detallan:

- “Despiertan el interés profesional hacia las asignaturas técnicas y la especialidad.
- Provocan la necesidad profesional de adoptar decisiones.
- Crean en los estudiantes las habilidades profesionales del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas técnicas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos técnicos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con el juego.

- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades profesionales.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los graduados a la esfera de la producción o los servicios.” (Tomado de www.monografias.com. 05-01-2005)

Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los alumnos.

1.13.3. Principios de la actividad lúdica

Las grandes ventajas que proporcionan los métodos lúdicos de enseñanza profesional están dadas por los principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de los juegos didácticos:

- **“La participación:**

Es el principio básico de la actividad lúdica profesional que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí 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 alumno constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

- **El dinamismo:**

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

- **El entretenimiento:**

Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica profesional, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego. El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés profesional y la actividad cognoscitiva de los alumnos, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a éste.

- **La interpretación de papeles:**

Está basado en la modelación lúdica profesional de la actividad del futuro especialista, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

- **La competencia:**

Se basa en que la actividad lúdica profesional reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones profesionales para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.” (www.monografias.com. 05-01-2005)

1.13.4. El juego en la educación de jóvenes en edad escolar

Para Vigosky, el juego del niño con objetos para suplir demandas y conocerlos, es una actividad ligada a la vida cotidiana, en la que el juego actúa como mediador del proceso psíquico (interioridad) y del proceso de socialización externa, demandas institucionales, instintivas y culturales. (1989; Pág. 142).

En los niños, a partir de los dos años, se producen en los juegos cotidianos o protagonizados los mayores logros en un sentido básico de acción lúdica y del aprendizaje de las reglas de la cultura (moralidad entre otras). Estas situaciones imaginarias que construye el niño desde pequeño no son necesariamente como se ha creído acciones simbólicas, pues, según Vigotsky, “..existe el peligro de asociar al juego con una actividad semejante al álgebra; podríamos preguntarnos: ¿Qué significado tiene el juego del niño en una situación imaginaria?, para lo cual podríamos argumentar que el juego que comporta una situación imaginaria, es de hecho un juego provisto de reglas, en la que los niños al final del período preescolar y a lo largo de algunos años construye y se apropia de las reglas de la cultura, es decir el niño imagina ser maestro y en consecuencia está obligado a observar e imitar las reglas de la conducta de un maestro”. (1989; Pág. 148)

Ahora, si se acepta parcialmente las teorías de Vigotsky sobre el juego, en el sentido de que sirve para potenciar la zona de desarrollo proximal, la cual "No es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz", el sentido de la didáctica del juego cambia. (1989; Pág. 133)

Las teorías de Vigotsky con respecto al juego se mueven en el terreno del significado y en el de la interioridad. De esta forma el pensamiento está separado de los objetos y de las acciones que los niños hacen frente a los juegos imaginarios; los cuales surgen a partir de las ideas más que de las cosas: una caja es una nave espacial, una sombra es un monstruo, un palo es un caballo.

Desde esta perspectiva las acciones están de acuerdo a las reglas, según Vigotsky "El problema del niño es que para poder imaginar un caballo,

tiene que definir su acción mediante el uso de "el - caballo - en - el - palo" como punto de partida". (1989; Pág. 149).

Para ser creadores, es necesario abordar el mundo mágico del niño, para poderlo potenciar dentro de lógicas combinatorias y transformativas que nos permitan vivir el mundo de la creación y del juego. La creación desde ésta última perspectiva no es producto de un sólo plano del pensamiento racional, sino que el acto creativo es producto de una actividad mental en que operan los dos mundos. (Mundo de la objetividad y mundo de la fantasía).

A decir de las tesis, la fantasía y la imaginación son espacios ideales para la libertad y la creatividad. Lo irreal, lo ficticio es sinónimo en cierta medida de la fantasía, la cual se asocia fácilmente con los sueños o con los niños. De esta forma para muchas teorías científicas-Dogmáticas, el juego y la fantasía no son actividades serias, lo serio corresponde al mundo de la ciencia. El desprecio o la subvalorización se ha mantenido tradicionalmente en la escuela tradicional y moderna, debido a los mecanismos o instrumentos de poder que tienen los nuevos conocimientos y las nuevas tecnologías. El maestro a través de la interiorización de esquemas de acción y percepción del conocimiento, lo ha hibridado como hábito de instrucción.

1.13.5. Proceso de Juegos Didácticos

A decir de Robert Fulghum los Juegos Didácticos constan de las siguientes fases:

- **Objetivo.**

Comprende lo que el maestro desea alcanzar de sus alumnos al final de la ejecución del juego a ser aplicado.

- **Proceso**

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

- **Aplicación:**

El juego culmina cuando un jugador o equipo logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos técnicos y desarrollo de habilidades profesionales.” (1998; Pág. 89)

Los profesores que nos dedicamos a esta tarea de crear juegos didácticos profesionales debemos tener presente las particularidades psicológicas de los estudiantes para los cuales están diseñados los mismos. Los juegos didácticos profesionales se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes asignaturas técnicas, la mayor utilización ha sido en la consolidación de los conocimientos técnicos y el desarrollo de habilidades profesionales.

Según las tesis, los Juegos Didácticos Profesionales permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los alumnos en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades profesionales para la evaluación de la información técnica y la toma de decisiones colectivas.

1.13.6. El juego como estrategia de atención a la diversidad

Revisadas varias bibliografías, las tesis infieren que son muchas las teorías existentes alrededor de la lúdica y de los juegos, pero son muy pocos los planteamientos que de tipo interdisciplinario se han hecho. ¿Qué sucede cuando jugamos? Cuando leemos algo que nos apasiona? Cuando escuchamos música o simplemente nos sentamos en una roca

a mirar las nubes o el resplandor del horizonte?, o cuando creamos algo nuevo para nosotros aunque para el observador sea una reproducción. En síntesis, ¿qué sucede con el tiempo y el espacio en el jugar creador? Para iniciar este proceso de reflexión teórica es necesario plantearnos que en los momentos creativos, el juego actúa como un artesano en la fabricación de una zona de distensión, de goce, de placer, propicia para el acto creador. Esta zona de característica neutra se encuentra entre el caos y el orden, entre lo inconsciente y consciente, entre lo interno y lo externo, producto esto último, de los procesos de legitimación social y cultural en que se mueve el sujeto creador.

Desde la perspectiva anterior el juego no pertenece a una realidad psíquica interna, ni a una realidad exterior, sino que el juego a nivel del desarrollo humano, se encuentra en una zona neutra propicia para el acto creador. Es decir, lo que allí sucede no está sujeto a la lógica ni a reglas, sino que es un espacio libertario y sin sentido. De esta forma se podría afirmar que el juego es el camino más corto que hay entre el reino de la posibilidad y el reino de la libertad. En el cruce de las dos zonas anteriores (interna – externa) se produce un auto ordenamiento que produce la acción misma del juego, permitiendo que en dicho espacio el sujeto creador viole todo tipo de reglas existentes para poder producir un espacio del placer libertario que sólo se produce en el juego libre, permitiendo de esta forma gestar un lugar difuso o borroso, que no permite delimitar límites o espacios predeterminados. El juego como una tercera zona de carácter neutra es paradójica; Puesto que es, una zona que permite reafirmar al mismo tiempo lo interno y lo externo como ausencias y como presencias, similar a lo que ocurre en los sueños, es decir, donde se unen el caos y el orden para presentarnos un ambiente propicio a la libertad de nuestros pensamientos.

- Según Jiménez, “El tiempo del jugar es efímero y placentero cuando se liga a lo creativo; una tarde llena de juego y diversión parece un suspiro cuando nos entregamos al tiempo fractal de la lúdica. Lo contrario

ocurre cuando el juego se vuelve didáctico o se somete a la rigidez de reglas impuestas desde afuera y no negociadas, allí el tiempo para el niño o para el sujeto creador se vuelve eterno, similar al paso del tiempo en las escuelas tradicionales, que no son más que espacios atravesados por el tedio y el aburrimiento producto de una inadecuada concepción del ser humano y de la sociedad en que vivimos.” www.monografias.com. 05-01-2005).

1.13.7. Significación metodológica de los juegos didácticos

Según las tesis, tradicionalmente se han empleado de manera indistinta los términos juegos didácticos y técnicas participativas; sin embargo, es nuestro criterio que todos los juegos didácticos constituyen técnicas participativas, pero no todas las técnicas participativas pueden ser enmarcadas en la categoría 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 de primer orden.

Así mismo las tesis indican que las técnicas participativas son las herramientas, recursos y procedimientos que permiten reconstruir la práctica profesional de los estudiantes, para extraer de ella y del desarrollo científico acumulado por la humanidad hasta nuestros días, todo el conocimiento técnico necesario para transformar la realidad y recrear nuevas prácticas, como parte de una metodología dialéctica.

Existen técnicas de presentación y animación, técnicas para el desarrollo de habilidades profesionales y técnicas para la ejercitación y consolidación del conocimiento técnico. En la bibliografía existente acerca de este tema aparecen nombradas también como ejercicios de dinámica, técnicas de dinámica de grupo, métodos activos o productivos.

Exigencias metodológicas para la elaboración y aplicación de los juegos didácticos:

- Garantizar el correcto reflejo de la realidad productiva o de servicios de las empresas, en caso que sea necesario, para recibir la confianza de los participantes, así como suficiente sencillez para que las reglas sean asimiladas y las respuestas a las situaciones profesionales planteadas no ocupen mucho tiempo.
- Las reglas del juego deben poner obstáculos a los modos de actuación de los estudiantes y organizar sus acciones, deben ser formuladas de manera tal que no sean violadas y nadie tenga ventajas, es decir, que haya igualdad de condiciones para los participantes.
- Antes de la utilización del juego, los estudiantes deben conocer las condiciones de funcionamiento del mismo, sus características y reglas.
- Deben realizarse sobre la base de una metodología que de forma general se estructure a partir de la preparación, ejecución y conclusiones.

Es necesario que provoquen sorpresa, motivación y entretenimiento a fin de garantizar la estabilidad emocional y el nivel de participación en su desarrollo". (www.monografias.com. 05-01-2005)

Para el grupo de tesistas evidentemente, el Juego Didáctico Profesional es un procedimiento pedagógico sumamente complejo, tanto desde el punto de vista teórico como práctico. La experiencia acumulada a lo largo de muchos años en cuanto a la utilización de los Juegos Didácticos Profesionales muestra que el uso de la actividad lúdica profesional requiere una gran preparación previa y un alto nivel de maestría pedagógica profesional por parte de los profesores.

Los Juegos Didácticos no son simples actividades que pueden utilizarse una tras otra, sino que deben constituir actividades conclusivas, o sea, finales. No son procedimientos aislados aplicables mecánicamente a cualquier circunstancia, contexto o grupo, por cuanto podemos incursionar en un uso simplista del juego, generar conflictos en el grupo,

no lograr los objetivos esperados, desmotivar a los estudiantes y crear indisciplinas en éstos.

Los objetivos, características, principios y exigencias de los Juegos Didácticos Profesionales nos conducen a sus **ventajas fundamentales:**

- “Garantizan al futuro especialista hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
- Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas técnicas y la especialidad.
- Permiten comprobar el nivel de conocimiento técnico 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 profesionales en el orden práctico.
- Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos profesionales, 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 técnico impartido.” (www.monografias.com. 05-01-2005).

CAPITULO II

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

2. CARACTERIZACION DE LAS INSTITUCIONES

2.1. COLEGIO “PRIMERO DE ABRIL”

El pueblo de Latacunga, preocupados por la educación de sus hijos, gestiona la creación de este nuevo colegio, valiéndose de las Autoridades Provinciales como son: Señores, Prefecto Provincial, Lic. José Gabriel Terán Varea; Gobernador, Profesor Alfonso Terán, Rectores de los Colegios, Gonzalo Albán, Rodrigo Iturralde entre otros; después de grandes esfuerzos y en gobierno del Dr. José María Velasco Ibarra y su Ministro de Educación Dr. Francisco Jaramillo Dávila dictan el decreto de creación del Colegio Básico que luego se llamará “Primero de Abril”, en honor a nuestra Provincia, puesto que un 1º de Abril de 1.851 nuestra jurisdicción territorial fue elevada a la categoría de tal.

El 30 de Septiembre de 1.971, se emite un decreto de creación del colegio “1º de Abril”, el mismo que inicia sus funciones con el primer curso a partir del año lectivo 1.971 – 1.972, el 10 de enero de 1.972 el colegio da inicio a sus labores docentes y administrativas, en cuya inauguración interviene el Sr. Leopoldo Egas, gobernador provincial el mismo que inaugura el presente año lectivo.

2.2. COLEGIO NACIONAL “GONZALO ALBAN” (ALAQUEZ)

El pueblo de Alaquez, preocupado por la educación de sus hijos, gestiona la creación de un colegio, valiéndose de las autoridades seccionales, cantonales y provinciales. Idea que después de grandes esfuerzos realizado por sus hijos se ve cristalizada dictándose el decreto de creación del Colegio Básico que toma el nombre de la parroquia en la cual es creado así Colegio Nacional “Alaquez”. Este nombre posteriormente es cambiado por Colegio Nacional “Gonzalo Alban” como actualmente se le conoce y cuenta con ciclo básico y diversificado con la especialidad de Ciencias Sociales.

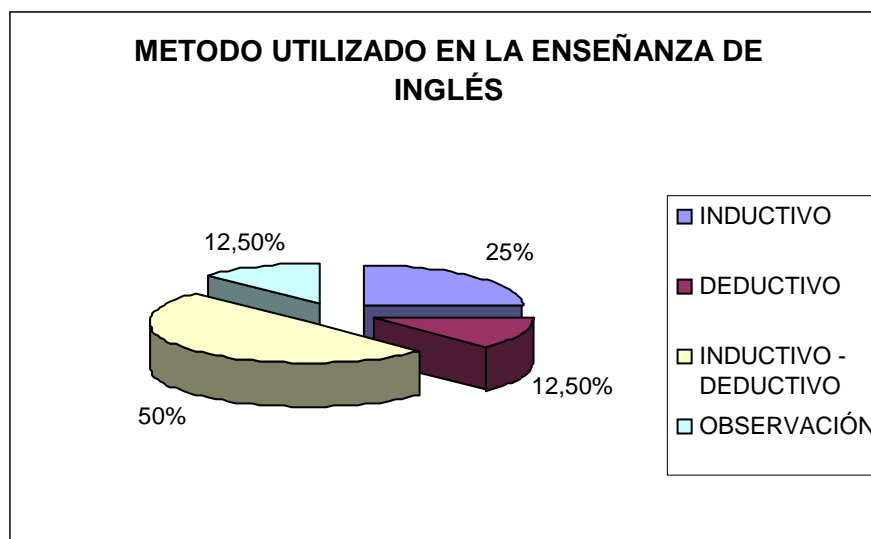
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE DOCENTES

2.3. COLEGIO PRIMERO DE ABRIL

1. ¿Cuál es el método utilizado para la enseñanza del idioma Inglés?

ÍTEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INDUCTIVO	2	25,00
DEDUCTIVO	1	12,50
INDUCTIVO – DEDUCTIVO	4	50,00
OBSERVACIÓN	1	12,50
TOTAL	8	100,00

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DEL COLEGIO 1º DE ABRIL
RESPONSABLES: GRUPO DE TESISTAS



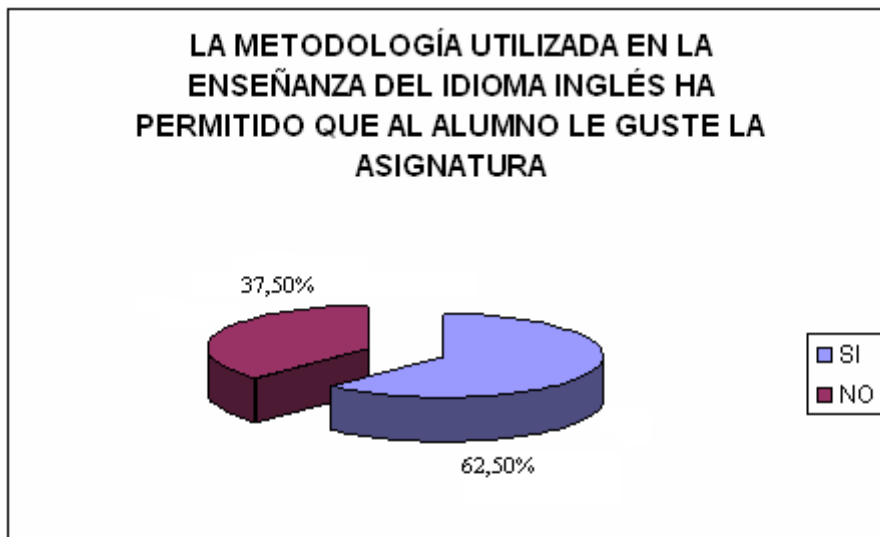
ANÁLISIS LÓGICO

Consultados los docentes sujeto de investigación acerca del método utilizado en la enseñanza de inglés responden un 25 % el método inductivo un 12,50% indica el método deductivo, un 50% el método inductivo – deductivo y un 12,50 % la observación. Por lo que se deduce que la mayoría de docentes en el proceso enseñanza del idioma inglés utiliza el método inductivo deductivo.

2. Considera que los métodos utilizados han permitido que a sus estudiantes realmente le guste la asignatura?

ÍTEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	5	62,50
NO	3	37,50
TOTAL	8	100,00

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DEL COLEGIO 1º DE ABRIL
RESPONSABLES: GRUPO DE TESIS



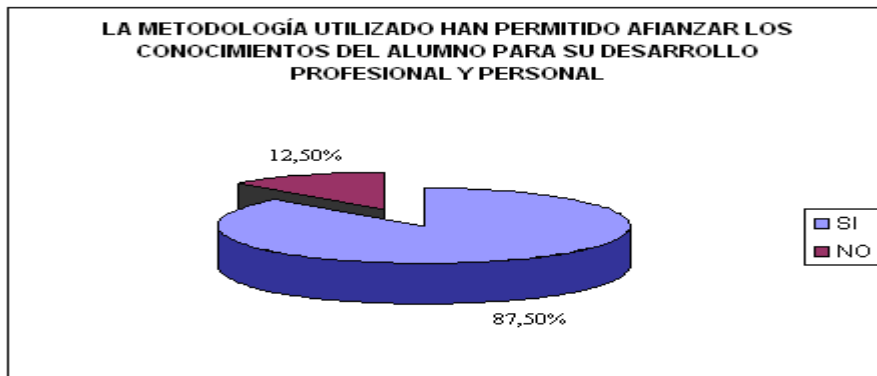
ANÁLISIS LÓGICO

Un 62,50% de maestros considera que la metodología utilizada en la enseñanza del idioma inglés le ha permitido que ha sus alumnos realmente le guste esta asignatura., mientras el 37,50% considera que NO. Por lo que se puede concluir que se debe implementar un nuevo método que guste a todos los estudiantes.

3. Cree que los conocimientos alcanzados en el idioma Inglés le permiten a sus alumnos obtener un aprendizaje significativo?

ÍTEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	7	87,50
NO	1	12,50
TOTAL	8	100,00

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DEL COLEGIO 1º DE ABRIL
RESPONSABLES: GRUPO DE TESIS



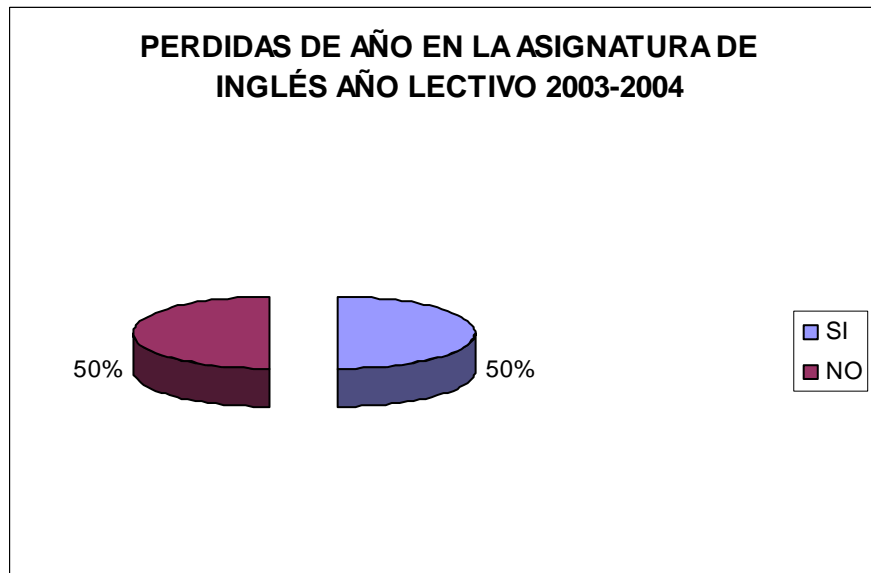
ANALISIS LOGICO

Los encuestados indican en un 87,50% que la metodología que utiliza para la enseñanza de la asignatura de inglés ha permitido que los conocimientos del alumno se afiancen permitiendo obtener un aprendizaje significativo y tan solo el 12,50 indica que NO. Esto demuestra que no todos los docentes están satisfechos con el trabajo que desarrollan.

4. En el año lectivo anterior los estudiantes perdieron el año en su asignatura?

ÍTEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	50,00
NO	4	50,00
TOTAL	8	100,00

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DEL COLEGIO 1º DE ABRIL
RESPONSABLES: GRUPO DE TESISTAS



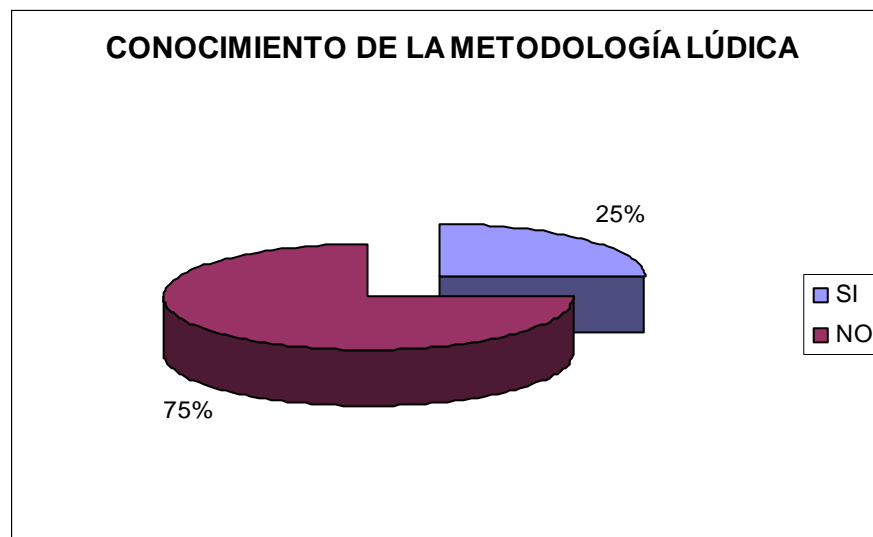
ANALISIS LOGICO

El 50,00% de los docentes encuestados señalaron que en el año lectivo 2004-2005, Si perdieron el año, en igual porcentaje indicaron que No perdieron el año. De lo que se deduce que si existieron pérdidas de año.

5. Conoce acerca del método lúdico en el proceso de enseñanza aprendizaje?

ÍTEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	25,00
NO	6	75,00
TOTAL	8	100,00

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DEL COLEGIO 1º DE ABRIL
RESPONSABLES: GRUPO DE TESISISTAS



ANALISIS LOGICO

Al ser requeridos los docentes acerca de la metodología lúdica un 75,00% indica que No conoce esta metodología mientras que el 25,00% indica Si conocerla. Este resultado implica que es necesario socializar la metodología lúdica.

6. Considera que la aplicación de juegos en la enseñanza del idioma Inglés le permitirán al alumno le guste la asignatura y por ende afiance los conocimientos de mejor manera?

ÍTEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	8	100,00
NO	0	0,00
TOTAL	8	100,00

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DEL COLEGIO 1º DE ABRIL
RESPONSABLES: GRUPO DE TESISTAS



ANALISIS LOGICO

Los profesores encuestados responden en un 100,00% que la aplicación de juegos en la enseñanza del idioma Inglés SI le permitirán al alumno le guste la asignatura y por ende afiance los conocimientos de mejor manera.

7. Qué aspectos considera debe incluirse en este Modelo a desarrollarse?

ÍTEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
CONTENIDOS POR AÑO	0	0
EJERCICIOS	0	0
JUEGOS DE ACUERDO A CADA TEMA	8	100
GUÍA PARA APLICACIÓN	0	0
TOTAL	8	100,00

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DEL COLEGIO 1º DE ABRIL
RESPONSABLES: GRUPO DE TESIS



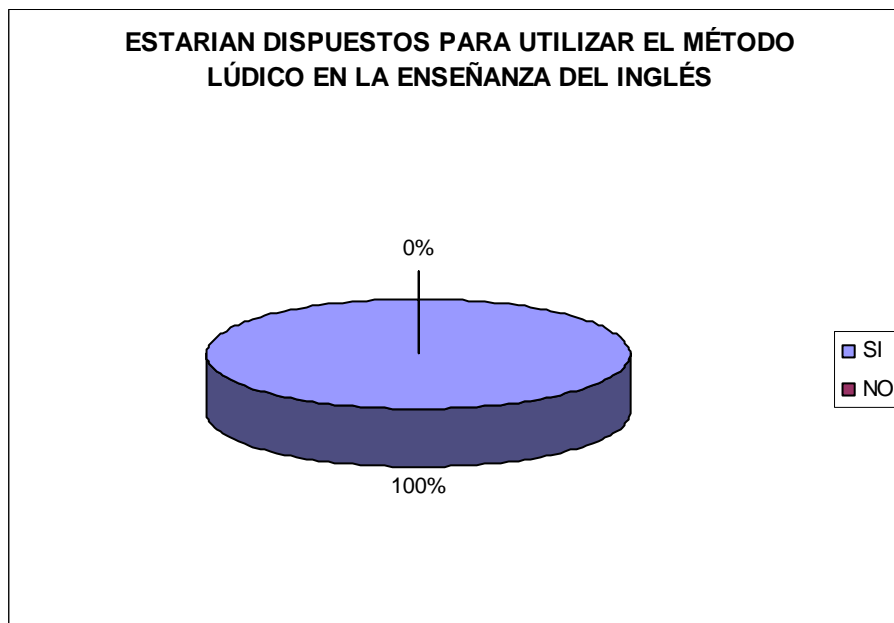
ANALISIS LOGICO

Siendo indagados sobre los aspectos que consideren debe incluirse en una metodología lúdica, los docentes en un 100% responden que debe incluirse juegos de acuerdo al tema.

8. Estaría dispuesto a utilizar en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma Inglés un Modelo Didáctico Lúdico en los octavos, novenos y décimos años de educación Básica?

ÍTEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	8	100,00
NO	0	0,00
TOTAL	8	100,00

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DEL COLEGIO 1º DE ABRIL
RESPONSABLES: GRUPO DE TESIS



ANALISIS LOGICO

Los docentes sujetos a investigación, en un 100% indican que SI estarían dispuestos a utilizar en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma Inglés un Modelo Didáctico Lúdico en los octavos, novenos y décimos años de educación Básica

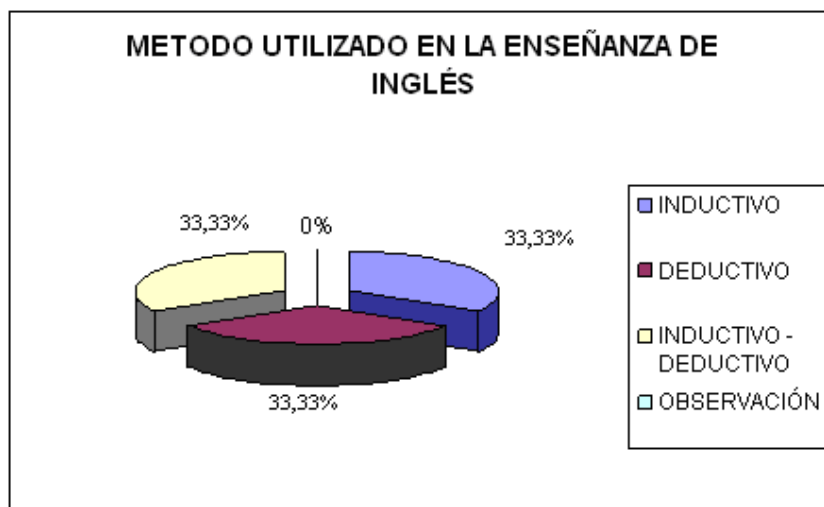
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE DOCENTES

2.4. COLEGIO NACIONAL GONZALO ALBA (ALÁQUEZ)

1. Cuál es el método que utiliza para la enseñanza del idioma Inglés?

ÍTEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INDUCTIVO	1	33,33
DEDUCTIVO	1	33,33
INDUCTIVO – DEDUCTIVO	1	33,33
OBSERVACIÓN	0	0,00
TOTAL	3	100,00

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DEL COLEGIO 1º DE ABRIL
RESPONSABLES: GRUPO DE TESIS



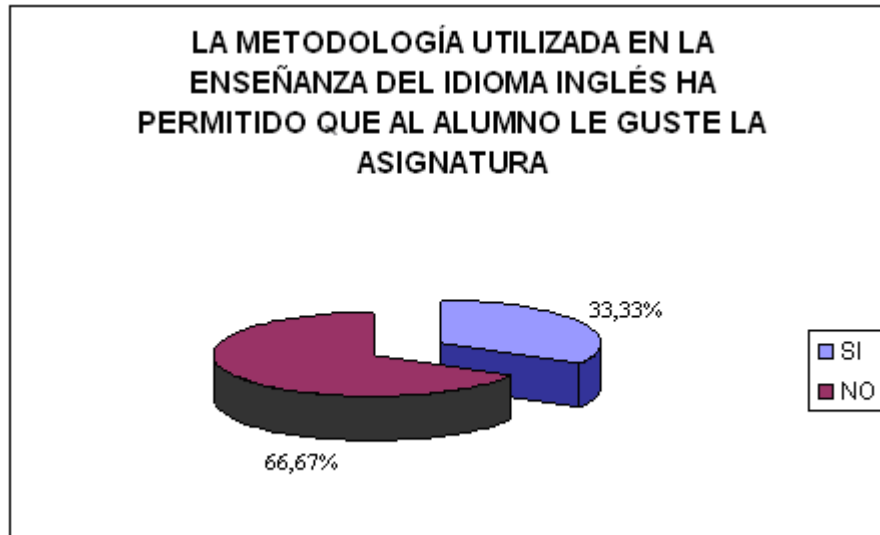
ANALISIS LOGICO

Consultados los docentes sujeto de investigación acerca del método utilizado en la enseñanza de inglés responden un 33,33% tanto el método inductivo como el método deductivo, así mismo el método inductivo deductivo. Por lo que se deduce que la mayoría de docentes en el proceso enseñanza del idioma inglés utiliza el método inductivo deductivo.

2. Considera que los métodos utilizados han permitido que sus alumnos realmente le guste la asignatura?

ÍTEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	33,33
NO	2	66,67
TOTAL	3	100,00

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DEL COLEGIO 1º DE ABRIL
RESPONSABLES: GRUPO DE TESIS



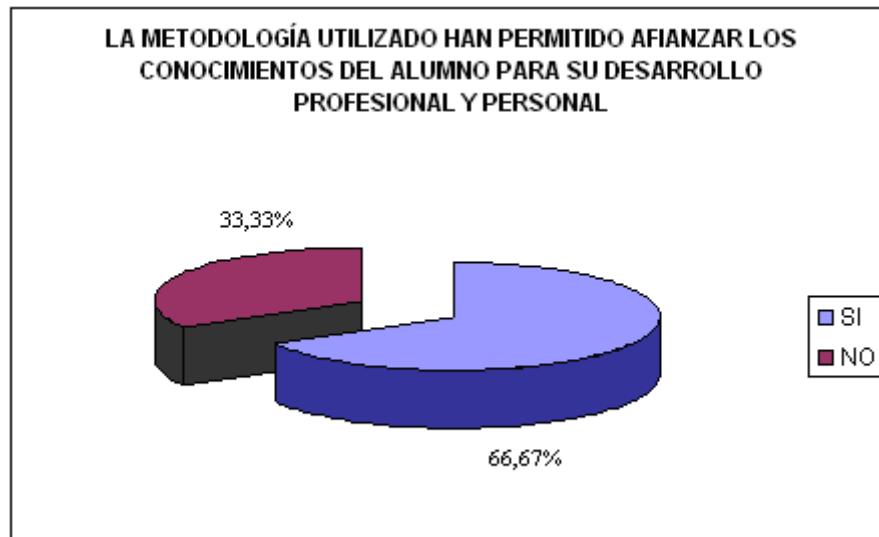
ANALISIS LOGICO

Un 33,33% de maestro considera que la metodología utilizada en la enseñanza del idioma inglés le ha permitido que ha sus alumnos realmente le guste esta asignatura, mientras que 66,67% indica que al alumno no le gusta el idioma inglés, lo que a decir de los maestros se refleja en las bajas notas del estudiante.

3. Cree que los conocimientos alcanzados en el idioma Inglés le permiten a sus alumnos obtener un aprendizaje significativo?

ÍTEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	66,67
NO	1	33,33
TOTAL	3	100,00

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DEL COLEGIO 1º DE ABRIL
RESPONSABLES: GRUPO DE TESISTAS



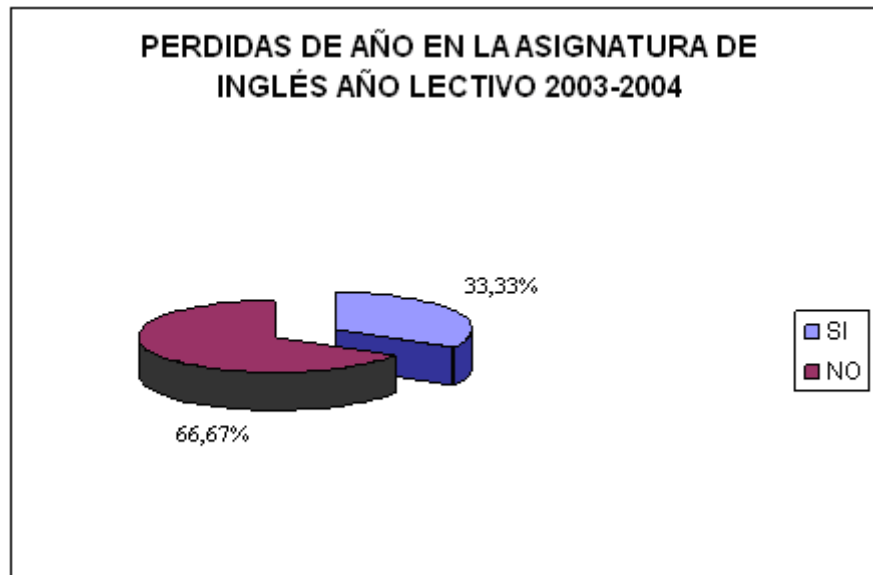
ANALISIS LOGICO

Los encuestados indican en un 66,67% que la metodología que utiliza para la enseñanza de la asignatura de inglés ha permitido que los conocimientos del alumno se afiancen permitiendo obtener un aprendizaje significativo, frente a un 33,33% indica que NO.

4. En el año lectivo anterior los estudiantes perdieron el año en su asignatura?

ÍTEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	33,33
NO	2	66,67
TOTAL	3	100,00

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DEL COLEGIO 1º DE ABRIL
RESPONSABLES: GRUPO DE TESISTAS



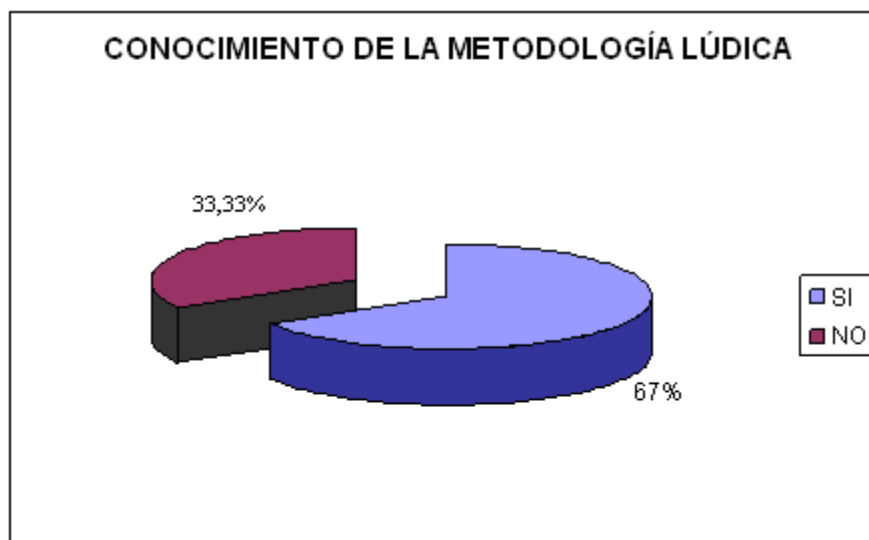
ANALISIS LOGICO

El 33,33% de los docentes encuestados señalaron que en el año lectivo 2004-2005, Si perdieron el año, mientras que un 66,67% indicaron que NO. Lo que demuestra que si existió un número significativo de pérdidas de año.

5. Conoce acerca de el método lúdico en el proceso de enseñanza aprendizaje?

ÍTEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	66,67
NO	1	33,33
TOTAL	3	100,00

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DEL COLEGIO 1º DE ABRIL
RESPONSABLES: GRUPO DE TESIS



ANALISIS LOGICO

Al ser requeridos los docentes acerca de la metodología lúdica un 66,67% indica que No conoce esta metodología mientras que el 33,33% indica Si conocerla. Estos resultados hace necesario socializar la metodología lúdica.

6. Considera que la aplicación de juegos en la enseñanza del idioma Inglés le permitirán al alumno le guste la asignatura y por ende afiance los conocimientos de mejor manera?

ÍTEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	100,00
NO	0	0,00
TOTAL	3	100,00

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DEL COLEGIO 1º DE ABRIL
RESPONSABLES: GRUPO DE TESISISTAS



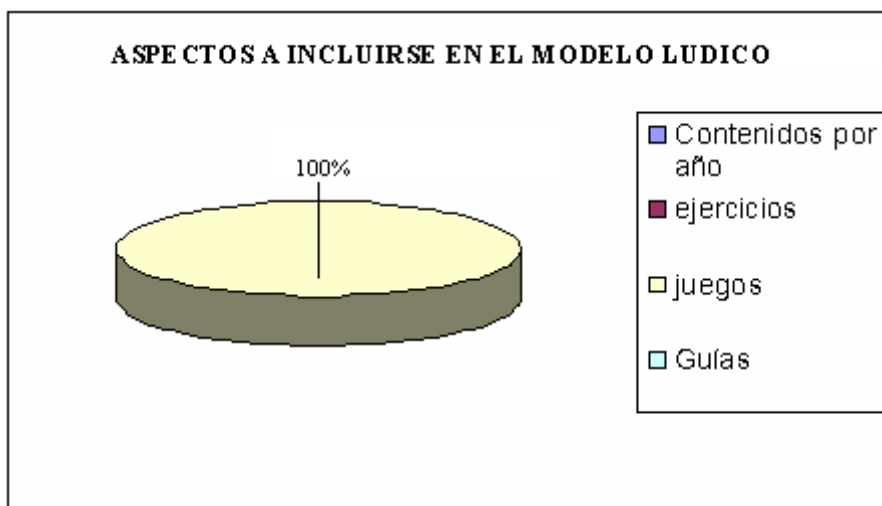
ANALISIS LOGICO

Los profesores encuestados responden en un 100% que la aplicación de juegos en la enseñanza del idioma Inglés SI le permitirán al alumno le guste la asignatura y por ende afiance los conocimientos de mejor manera.

7. Qué aspectos considera debe incluirse en este Modelo a desarrollarse?

ÍTEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
CONTENIDOS POR AÑO	0	0
EJERCICIOS	0	0
JUEGOS DE ACUERDO A CADA TEMA	3	100
GUÍA PARA APLICACIÓN	0	0
TOTAL	3	100,00

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DEL COLEGIO 1º DE ABRIL
RESPONSABLES: GRUPO DE TESIS



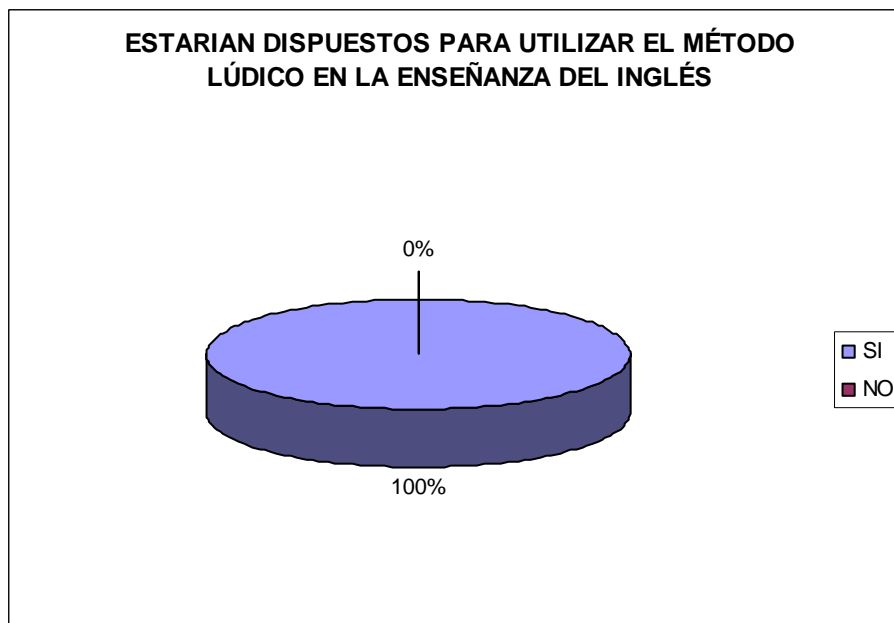
ANALISIS LOGICO

Siendo preguntados sobre los aspectos que considera debe incluirse en una metodología lúdica, los docentes en un 100 % responden que debe incluirse juegos de acuerdo al tema

8. Estaría dispuesto a utilizar en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma Inglés un Modelo Didáctico Lúdico en los octavos, novenos y décimos años de educación Básica?

ÍTEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	3	100,00
NO	0	0,00
TOTAL	3	100,00

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DEL COLEGIO 1º DE ABRIL
RESPONSABLES: GRUPO DE TESISTAS



ANALISIS LOGICO

Los docentes sujetos a investigación, en un 100% indican que SI estarían dispuestos a utilizar en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma Inglés un Modelo Didáctico Lúdico en los octavos, novenos y décimos años de educación Básica

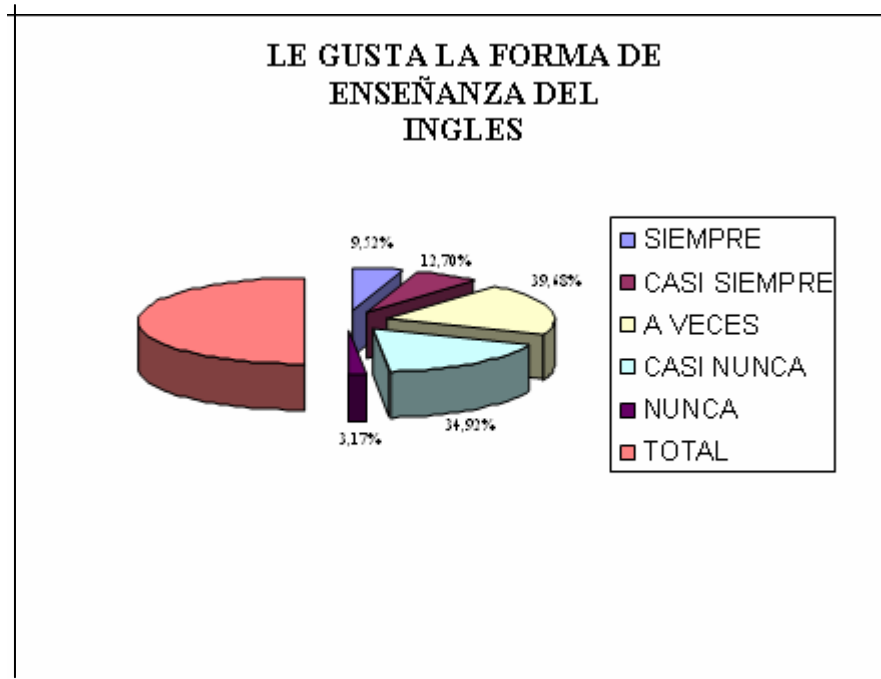
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS A ESTUDIANTES

2.5. COLEGIO NACIONAL "GONZALO ALBA" (ALAUQUEZ)

1. Le gusta la forma que utiliza para la enseñanza del Idioma Inglés su maestro (a)

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	6	9,52
CASI SIEMPRE	8	12,70
A VECES	25	39,68
CASI NUNCA	22	34,92
NUNCA	2	3,17
TOTAL	63	100,00

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DEL COLEGIO GONZALO ALBA
RESPONSABLES: GRUPO DE TESISTAS



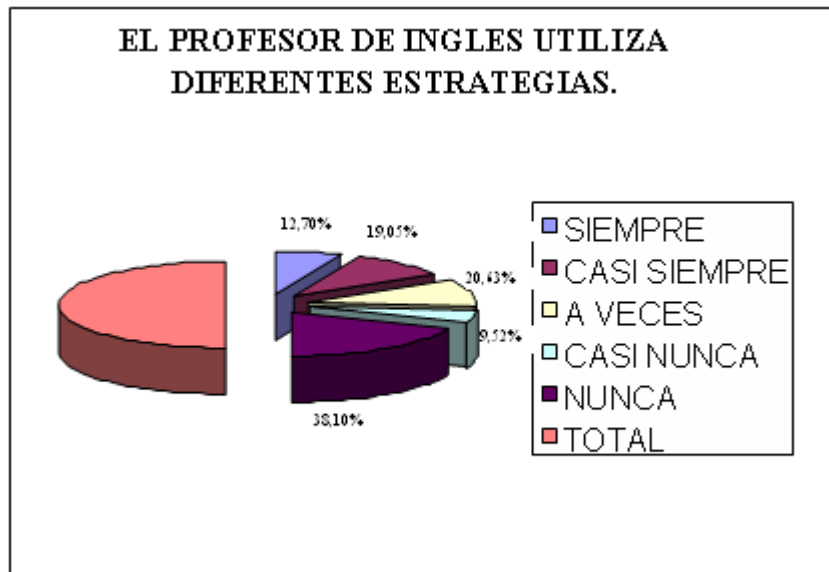
ANALISIS LOGICO

Los estudiantes encuestados acerca de que si le gusta la forma en que se imparte la enseñanza del idioma inglés, responden en un 39.68% que A veces, 34.92% Casi Nunca, 12.70% Casi Siempre, 9.52% Siempre, y un 3.17% Nunca. De estos resultados podemos deducir que un alto porcentaje manifiesta que a veces o casi nunca les gusta esta asignatura.

2. Su profesor de inglés utiliza diferentes estrategias para la enseñanza como: Dramatizaciones, Diálogos, Juegos, Trabajos en grupo.

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	8	12,70
CASI SIEMPRE	12	19,05
A VECES	13	20,63
CASI NUNCA	6	9.52
NUNCA	24	38.10
TOTAL	63	100,00

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DEL COLEGIO GONZALO ALBA
RESPONSABLES: GRUPO DE TESISTAS



ANALISIS LOGICO

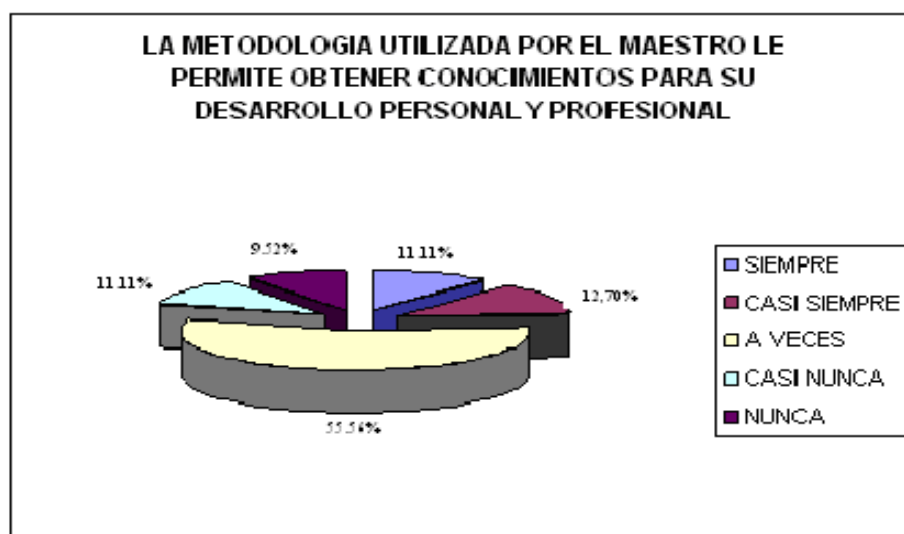
Los estudiantes responden en un 38.10% que su profesor nunca utiliza diferentes estrategias para enseñanza como: Dramatizaciones, Diálogos, Juegos, Trabajos en grupo, un 20.63% a veces; 19.05% Casi Siempre, 12.70% Siempre, y un 9.52% Casi Nunca lo hacen. Un alto porcentaje manifiesta que los docentes de ésta área muy poco o casi nunca

diversifican sus estrategias en el proceso enseñanza aprendizaje de esta asignatura, utilizando casi siempre modelos tradicionales.

3. La actual metodología utilizada en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma Inglés le permite obtener conocimientos que le servirán posteriormente para su desarrollo personal y profesional?

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	7	11,11
CASI SIEMPRE	8	12,70
A VECES	35	55,56
CASI NUNCA	7	11,11
NUNCA	6	9,52
TOTAL	63	100,00

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DEL COLEGIO GONZALO ALBA
RESPONSABLES: GRUPO DE TESIS



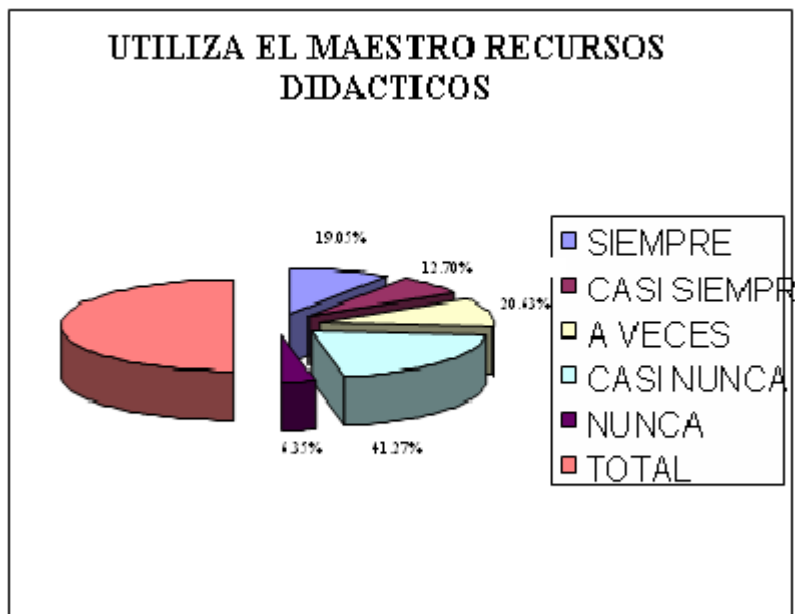
ANALISIS LOGICO

Acerca de la actual metodología utilizada en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma Inglés le permite obtener conocimientos que le servirán posteriormente para su desarrollo personal y profesional los alumnos responden en un 55.56% A veces; 12.70% Casi Siempre; 11.11% Siempre, 11.11% Casi Nunca; 9.52% Nunca. Estos resultados nos demuestran que es necesario utilizar nuevos métodos en la enseñanza aprendizaje del idioma Inglés.

4. Su profesor de Inglés utiliza recursos didácticos en la enseñanza de la asignatura?

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	12	19,05
CASI SIEMPRE	8	12,70
A VECES	13	20,63
CASI NUNCA	26	41,27
NUNCA	4	6,35
TOTAL	63	100,00

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DEL COLEGIO GONZALO ALBA
RESPONSABLES: GRUPO DE TESISTAS



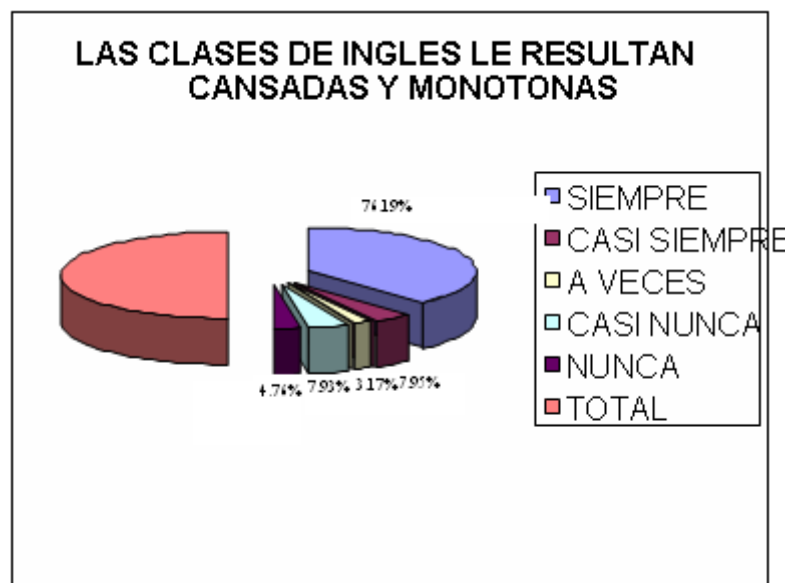
NALISIS LOGICO

Los estudiantes sujetos de investigación al ser requeridos acerca de la utilización de recursos didácticos en la enseñanza de la asignatura por parte de su profesor indican en un 41.27% Casi Nunca, 20.63% que A veces, el 19.05% Siempre; el 12.70% Casi Siempre y el 6.35% Nunca lo realizan. Estos resultados nos demuestran en muy pocas veces los docentes utilizan material didáctico en su proceso de enseñanza aprendizaje.

5. Las clases que comparte su profesor de inglés le resultan cansadas y monótonas?

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	48	76,19
CASI SIEMPRE	5	7.95
A VECES	2	3.17
CASI NUNCA	5	7.93
NUNCA	3	4.76
TOTAL	63	100,00

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DEL COLEGIO GONZALO ALBA
RESPONSABLES: GRUPO DE TESISTAS



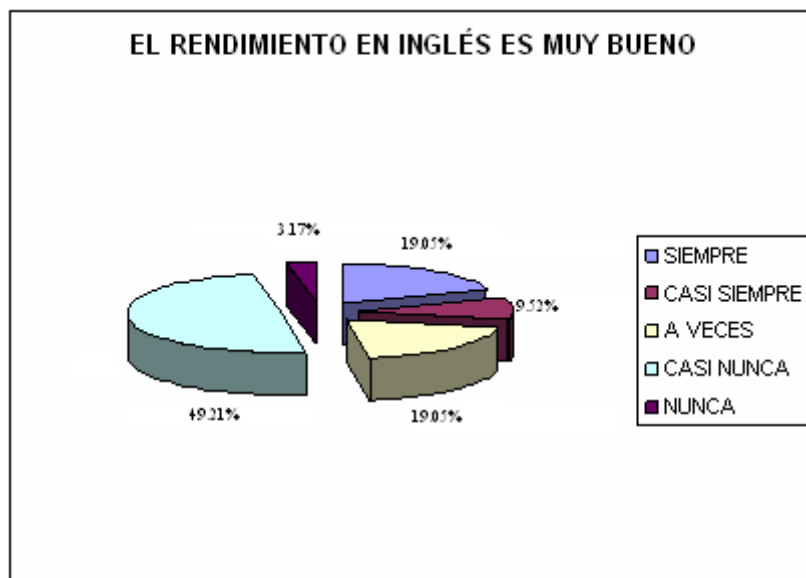
ANALISIS LOGICO

Acerca de que si las clases que imparte su profesor de inglés le resultan cansadas y monótonas un 76.19% contestaron que Siempre, el 7.95% Casi Siempre, el 7.93% Casi Nunca, el 4.76% Nunca, el 3.17% A Veces; lo que demuestra que en un alto porcentaje las clases les resultan cansadas y monótonas.

6. Su rendimiento en la asignatura de inglés es Muy Bueno?

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	12	19,05
CASI SIEMPRE	6	9,52
A VECES	12	19,05
CASI NUNCA	31	49,21
NUNCA	2	3,17
TOTAL	63	100,00

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DEL COLEGIO GONZALO ALBA
RESPONSABLES: GRUPO DE TESISISTAS



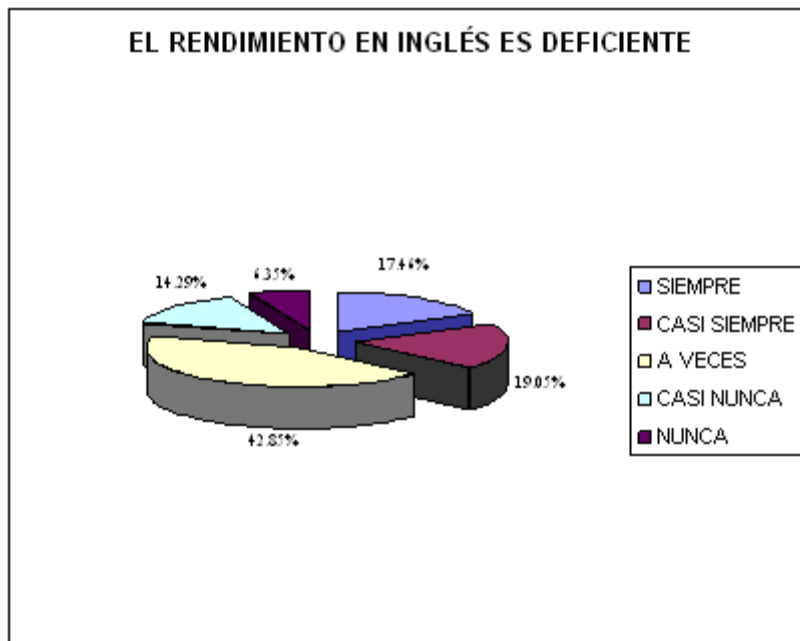
ANALISIS LOGICO

El estudiante al ser requerido si su rendimiento en la asignatura de inglés es Muy Bueno responde el 49.21% Casi Nunca, el 19.05% que A veces, el 19.05% Siempre, el 9.52% Casi Siempre, y el 3.17% responde que Nunca. Por los resultados podemos deducir que el porcentaje es alto en que los resultados son bajos, por lo tanto es necesario buscar estrategias que permitan a los estudiantes mejorar su rendimiento.

7. Su rendimiento en la asignatura de inglés es Deficiente?

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	11	17,46
CASI SIEMPRE	12	19,05
A VECES	27	42,85
CASI NUNCA	9	14,29
NUNCA	4	6,35
TOTAL	63	100,00

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DEL COLEGIO GONZALO ALBA
RESPONSABLES: GRUPO DE TESISTAS



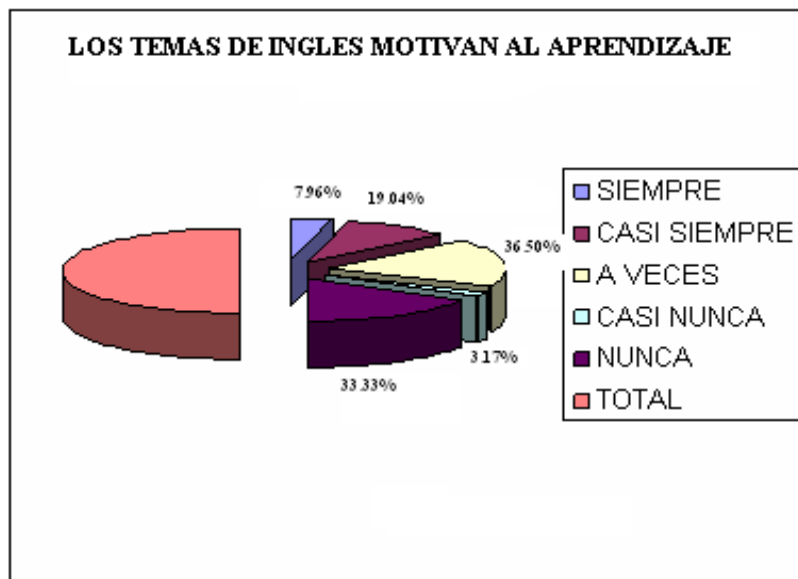
ANÁLISIS LÓGICO

El estudiante al ser requerido si su rendimiento en la asignatura de inglés es Deficiente responde el 42.85% que A veces, el 19.05% Casi Siempre, el 17.46% Siempre, el 14.29% Casi Nunca y el 6.35% responde que Nunca. Por lo tanto es necesario aplicar estrategias en la que el rendimiento de los alumnos no se deficiente.

8. La metodología que se utiliza en la asignatura de inglés le motivan al aprendizaje?

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	5	7.96
CASI SIEMPRE	12	19.04
A VECES	23	36.50
CASI NUNCA	2	3.17
NUNCA	21	33.33
TOTAL	63	100,00

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DEL COLEGIO GONZALO ALBA
RESPONSABLES: GRUPO DE TESISTAS



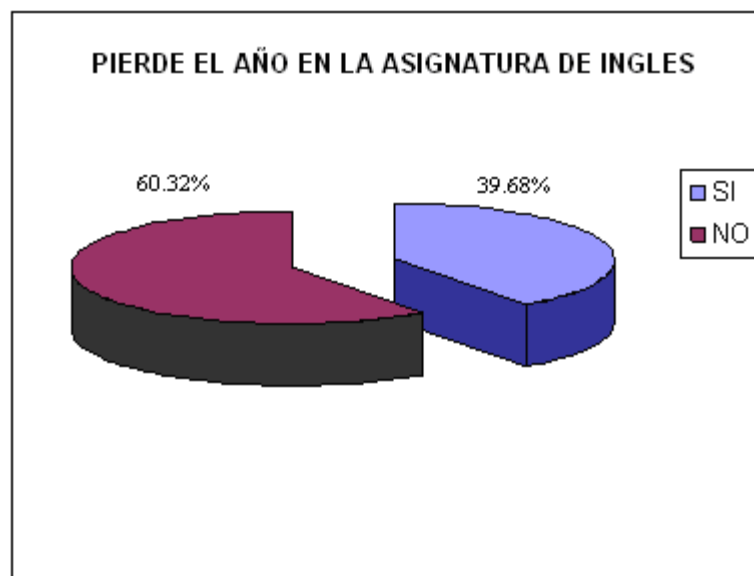
ANALISIS LOGICO

Acerca de que los temas que se tratan en la asignatura de inglés le motivan al aprendizaje los encuestados responden en un 36.50% A veces, 33.33% que Nunca, 19.04% que Casi Siempre, el 7.96% Siempre, y el 3.17% Casi Nunca. Estos resultados nos demuestran que es necesario motivar a los estudiantes en su aprendizaje para alcanzar buenos resultados.

9. Ha perdido el año en la asignatura de Inglés?

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	25	39.68
NO	38	60.32
TOTAL	63	100,00

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DEL COLEGIO GONZALO ALBA
RESPONSABLES: GRUPO DE TESISTAS



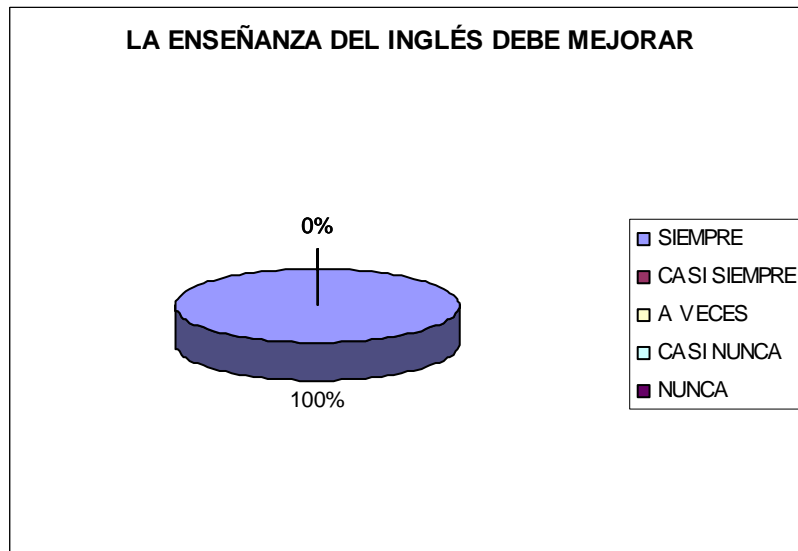
ANALISIS LOGICO

Los estudiantes encuestados responden acerca que si han perdido el año en Inglés el 60.32% que NO, y el 39.68% que SI; por los resultados podemos deducir que si hay un gran porcentaje de perdidas de año en los estudiantes.

10. Considera que la actual metodología utilizada por su maestro para impartir las clases de Inglés debe cambiar?

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	63	100,00
NO	0	0,00
TOTAL	63	100,00

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DEL COLEGIO GONZALO ALBA
RESPONSABLES: GRUPO DE TESIS



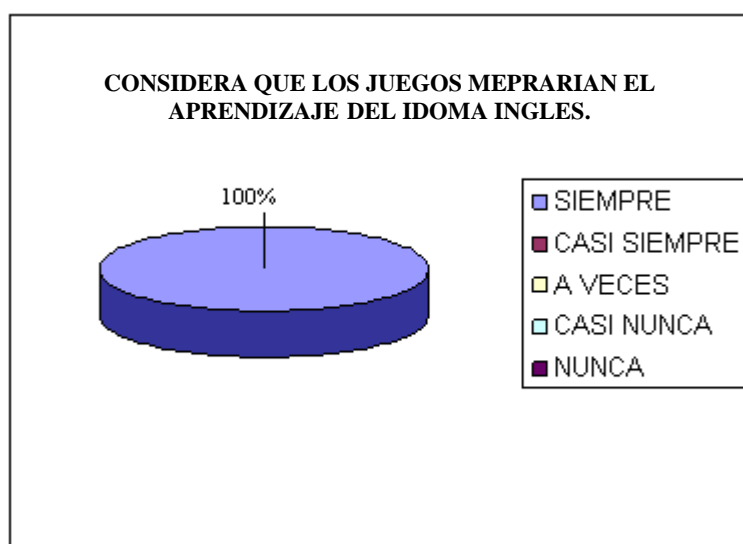
ANALISIS LOGICO

Los estudiantes consideran que la actual forma de impartir las clases de inglés de su maestro debe Siempre mejorar en un 100%. Lo que implica que el actual proceso de ínter aprendizaje es considerado deficiente por lo tanto urge el cambio.

11. Considera que la enseñanza a través de juegos mejoraría el aprendizaje del idioma inglés?

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	63	100.00
CASI SIEMPRE	0	0.00
A VECES	0	0,00
CASI NUNCA	0	0,00
NUNCA	0	0,00
TOTAL	63	100,00

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DEL COLEGIO GONZALO ALBA
RESPONSABLES: GRUPO DE TESISTAS



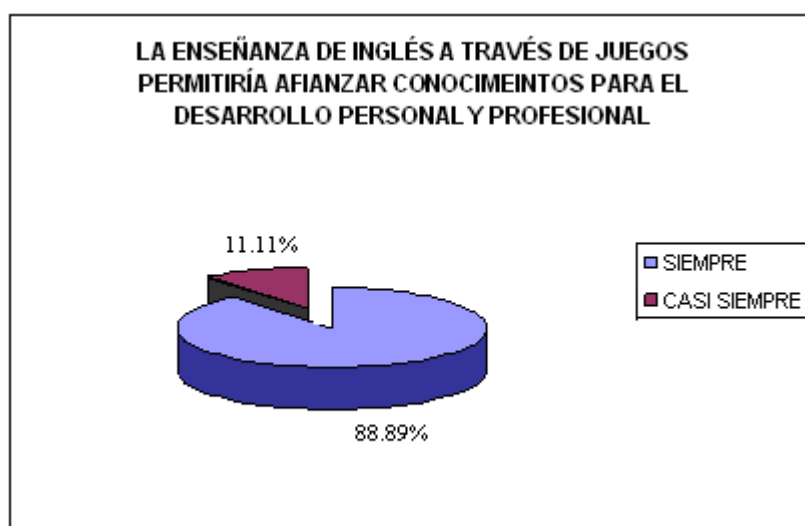
ANALISIS LOGICO

Los estudiantes consideran en un 100% de la enseñanza a través de juegos Siempre mejoraría el aprendizaje del idioma inglés. Por lo tanto es necesario aplicar juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje de esta asignatura.

12. La enseñanza del idioma Inglés a base de juegos le permitirán afianzar sus conocimientos tendientes a su desarrollo personal y profesional?

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	56	88,89
CASI SIEMPRE	7	11,11
A VECES	0	0,00
CASI NUNCA	0	0,00
NUNCA	0	0,00
TOTAL	63	100,00

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DEL COLEGIO GONZALO ALBA
RESPONSABLES: GRUPO DE TESISTAS



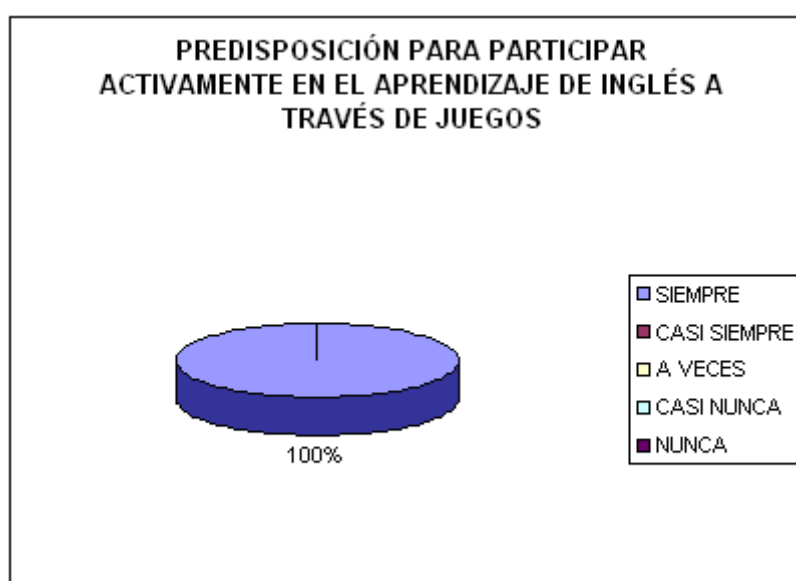
ANALISIS LOGICO

Los encuestados razonan que la enseñanza del idioma Inglés a base de juegos le permitirán afianzar sus conocimientos tendientes a su desarrollo personal y profesional en un 88.89% que Siempre y un 11.11% que Casi Siempre.

13. Estaría dispuesto a participar activamente en los diferentes juegos para el mejor aprendizaje del idioma Inglés?

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	63	100,00
CASI SIEMPRE	0	0,00
A VECES	0	0,00
CASI NUNCA	0	0,00
NUNCA	0	0,00
TOTAL	63	100,00

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DEL COLEGIO GONZALO ALBA
RESPONSABLES: GRUPO DE TESISTAS



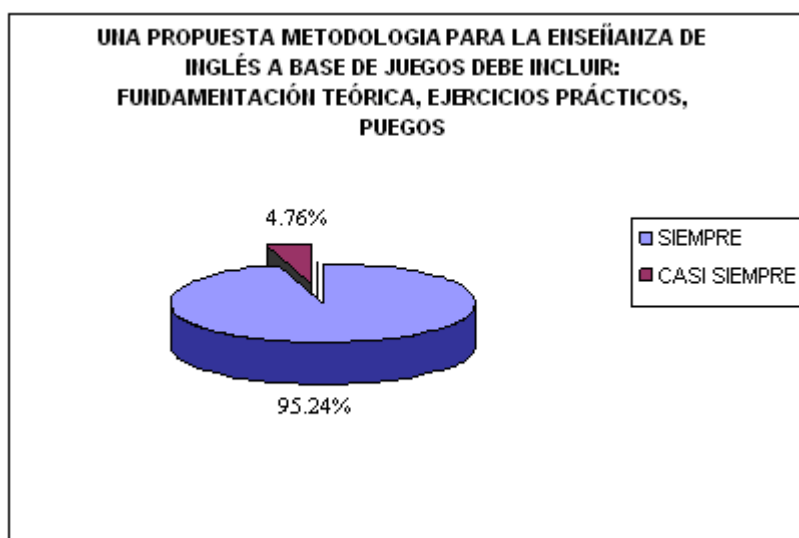
ANÁLISIS LÓGICO

Acerca de la predisposición para participar activamente en los diferentes juegos para el mejor aprendizaje del idioma Inglés el 100% de los encuestados indican que Siempre lo harían. Estos resultados demuestran que los estudiantes disfrutarían aprendiendo este nuevo lenguaje a través de juegos.

14. Cree que en una propuesta metodológica para la enseñanza del idioma inglés a base de juegos se incluyan aspectos como: fundamentación teórica, ejercicios prácticos, juegos aplicados al tema?

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	60	95,24
CASI SIEMPRE	3	4,76
A VECES	0	0,00
CASI NUNCA	0	0,00
NUNCA	0	0,00
TOTAL	63	100,00

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A DOCENTES DEL COLEGIO GONZALO ALBA
RESPONSABLES: GRUPO DE TESISISTAS



ANALISIS LOGICO

Los alumnos acerca de que en una propuesta metodológica para la enseñanza del idioma inglés a base de juegos se incluyan aspectos como: fundamentación teórica, ejercicios prácticos, juegos aplicados al tema en un 95.24% que Siempre y un 4.76% que Casi Siempre.

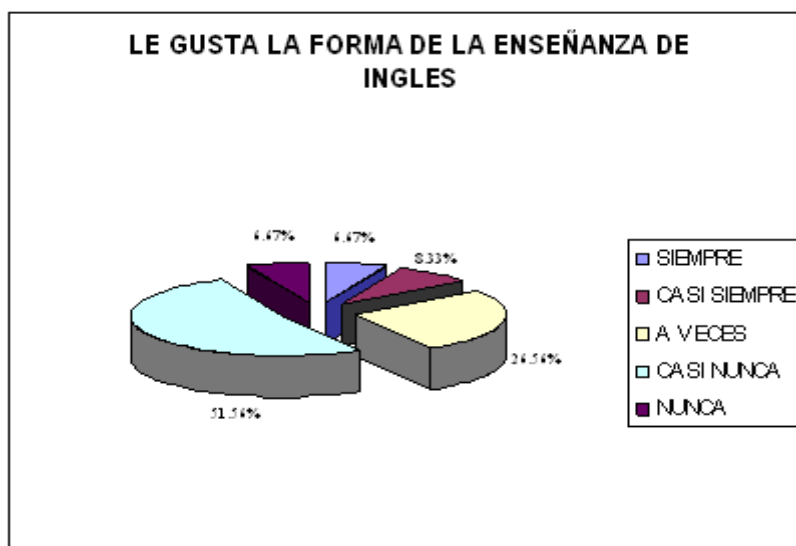
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS A ESTUDIANTES

2.6. NACIONAL “PRIMERO DE ABRIL”:

1. Le gusta la forma que su maestra (o) utiliza para la enseñanza del idioma Inglés?

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	26	6,77
CASI SIEMPRE	32	8,33
A VECES	102	26,56
CASI NUNCA	198	51,56
NUNCA	26	6,77
TOTAL	384	100,00

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A ALUMNOS DEL COLEGIO 1º DE ABRIL
RESPONSABLES: GRUPO DE TESIS



ANÁLISIS LÓGICO

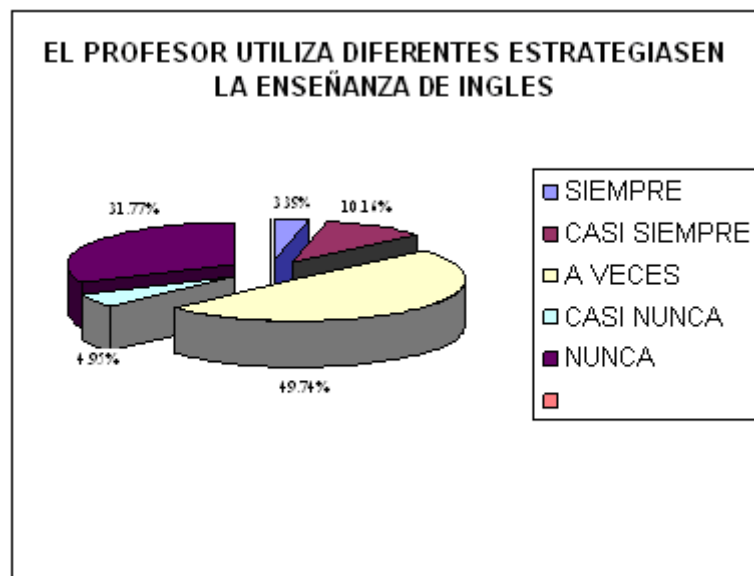
Los estudiantes encuestados acerca de que si le gusta la forma en que se imparte la enseñanza del idioma inglés, responden en un 51.56% Casi Nunca, 26.56% A Veces, 8.33% Casi Siempre, un 6.77% Nunca, y un

6.77% Siempre. De la misma forma también podemos manifestar que es necesario aún en los colegios de las grandes urbes aplicar dinámicas en el proceso enseñanza aprendizaje.

2. Su profesor de inglés utiliza diferentes estrategias para la enseñanza como: Dramatizaciones, Diálogos, Juegos, Trabajos en grupo.

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	13	3,39
CASI SIEMPRE	39	10,16
A VECES	191	49,74
CASI NUNCA	19	4,95
NUNCA	122	31,77
TOTAL	384	100,00

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A ALUMNOS DEL COLEGIO 1º DE ABRIL
RESPONSABLES: GRUPO DE TESIS



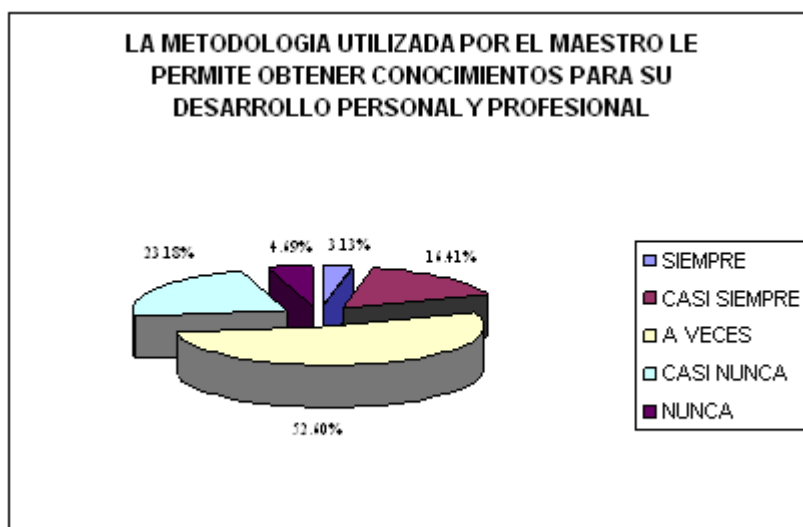
ANALISIS LOGICO

Los estudiantes responden en un 49.74% que A Veces su profesor de inglés utiliza diferentes estrategias para la enseñanza como: Dramatizaciones, Diálogos, Juegos, Trabajos en grupo, un 31.77% Nunca; 10.16% Casi Siempre, 4.95% Casi Nunca, y un 3.39% Siempre lo hacen. Esto demuestra que es necesario utilizar variedad de estrategias para obtener mejores resultados con los alumnos.

3. La actual metodología utilizada en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma Inglés le permite obtener conocimientos que le servirán posteriormente para su desarrollo personal y profesional?

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	12	3,13
CASI SIEMPRE	63	16,41
A VECES	202	52,60
CASI NUNCA	89	23,18
NUNCA	18	4,69
TOTAL	384	100,00

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A ALUMNOS DEL COLEGIO 1º DE ABRIL
RESPONSABLES: GRUPO DE TESISSTAS



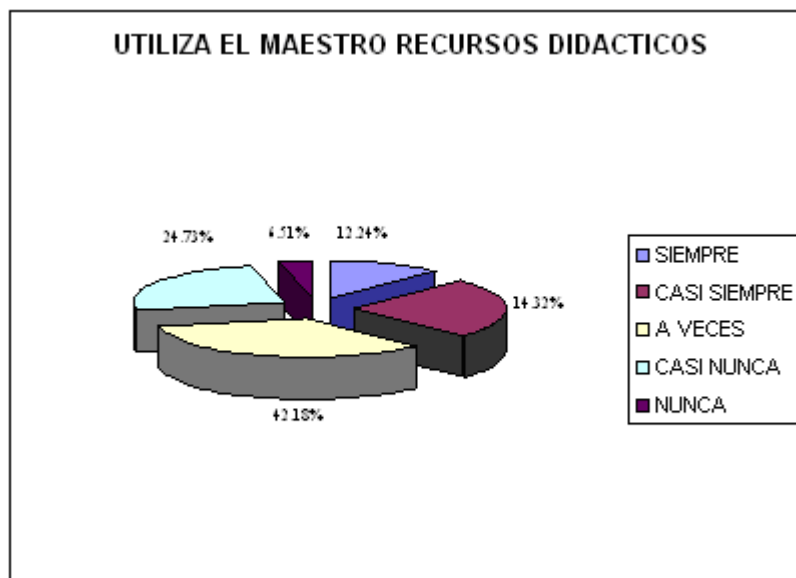
ANALISIS LOGICO

Acerca de la actual metodología utilizada en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma Inglés le permite obtener conocimientos que le servirán posteriormente para su desarrollo personal y profesional los alumnos responden en un 52.60% que A veces, en un 23.18% Casi Nunca, 16.41% Casi Siempre, 4.69% Nunca y 3.13% Siempre. Esto demuestra que es necesario que los conocimientos que los alumnos obtengan sean a futuro de beneficio personal.

4. Su profesor de Inglés utiliza recursos didácticos en la enseñanza de la asignatura?

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	47	12,24
CASI SIEMPRE	55	14.32
A VECES	162	42.18
CASI NUNCA	95	24.73
NUNCA	25	6.51
TOTAL	384	100,00

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A ALUMNOS DEL COLEGIO 1º DE ABRIL
RESPONSABLES: GRUPO DE TESIS



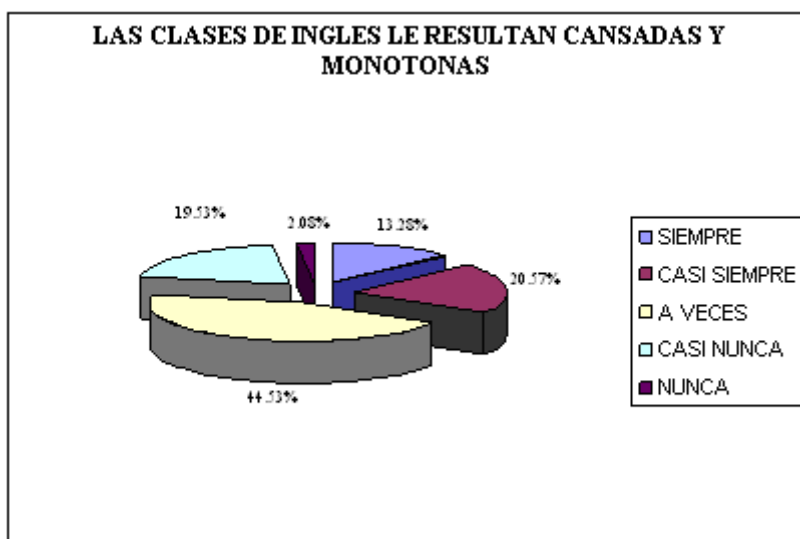
ANALISIS LOGICO

Los estudiantes sujetos de investigación al ser requeridos acerca de la utilización de recursos didácticos en la enseñanza de la asignatura por parte de su profesor indican en un 42.18% que A veces, el 24.73% Casi Nunca; el 14.32% Casi Siempre; el 12.24% Siempre y el 6.51% Nunca lo realizan. Estos resultados indican que es necesario utilizar recursos didácticos para que los estudiantes obtengan conocimientos significativos.

5. Las clases que comparte su profesor de inglés le resultan cansadas y monótonas?

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	51	13,28
CASI SIEMPRE	79	20,57
A VECES	171	44,53
CASI NUNCA	75	19,53
NUNCA	8	2,08
TOTAL	384	100,00

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A ALUMNOS DEL COLEGIO 1º DE ABRIL
RESPONSABLES: GRUPO DE TESIS



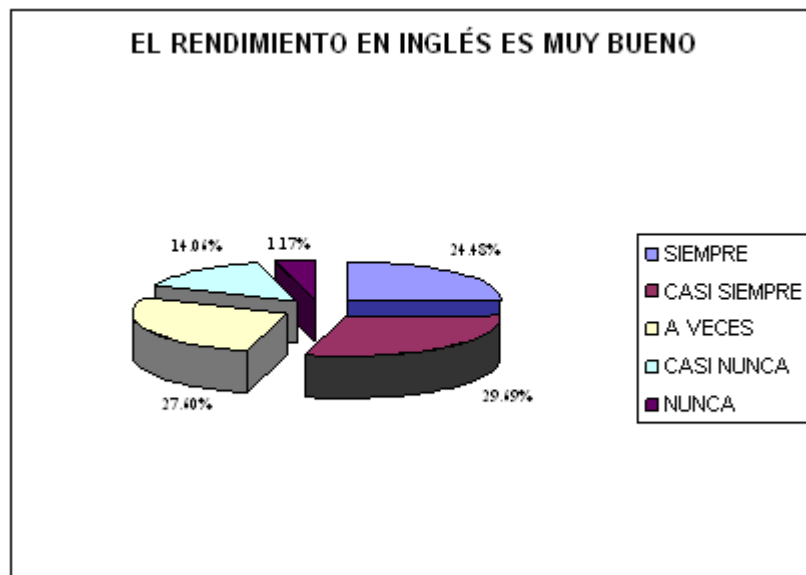
ANALISIS LOGICO

Acerca de que si las clases que comparte con su profesor de inglés les resultan cansadas y monótonas los estudiantes responden en un 44.53% que A veces, el 19.53% Casi Nunca, el 20.57% Casi Siempre, el 13.28% que Siempre y un 2.08% que Nunca. Esto resultados nos demuestran las clases impartidas por el maestro si suelen ser monótonas.

6. Su rendimiento en la asignatura de inglés es Muy Bueno?

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	94	24,48
CASI SIEMPRE	114	29,69
A VECES	106	27,60
CASI NUNCA	54	14,06
NUNCA	16	4,17
TOTAL	384	100,00

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A ALUMNOS DEL COLEGIO 1º DE ABRIL
RESPONSABLES: GRUPO DE TESISAS



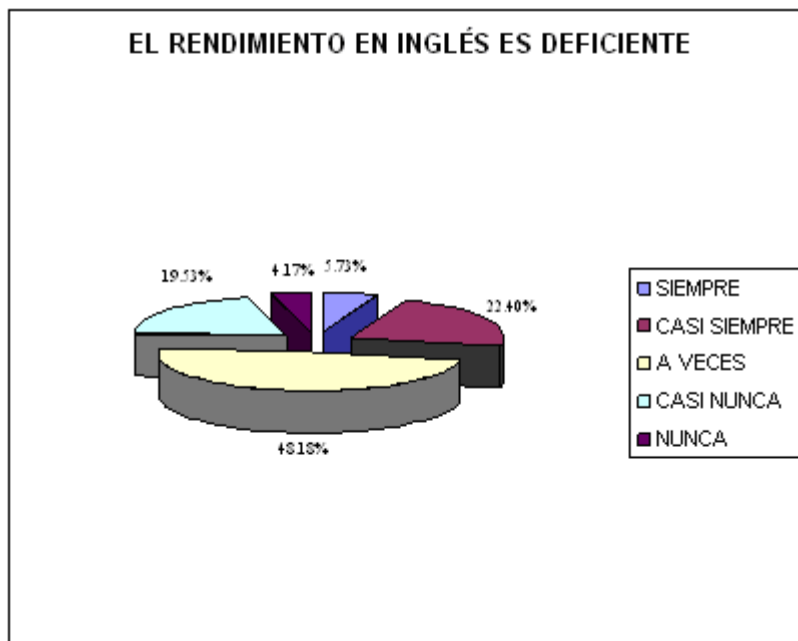
ANALISIS LOGICO

El estudiante al ser requerido si su rendimiento en la asignatura de inglés es Muy Bueno responde el 29.69% Casi Siempre, 27.60% que A veces, el 24.48% Siempre, el 14.06% Casi Nunca y el 4.17% responde que Nunca. Los resultados nos invitan a meditar por que es muy bajo el número de alumnos que indican que su rendimiento es bueno.

7. Su rendimiento en la asignatura de inglés es Deficiente?

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	22	5,73
CASI SIEMPRE	86	22,40
A VECES	185	48,18
CASI NUNCA	75	19,53
NUNCA	16	4,17
TOTAL	384	100,00

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A ALUMNOS DEL COLEGIO 1º DE ABRIL
RESPONSABLES: GRUPO DE TESIS



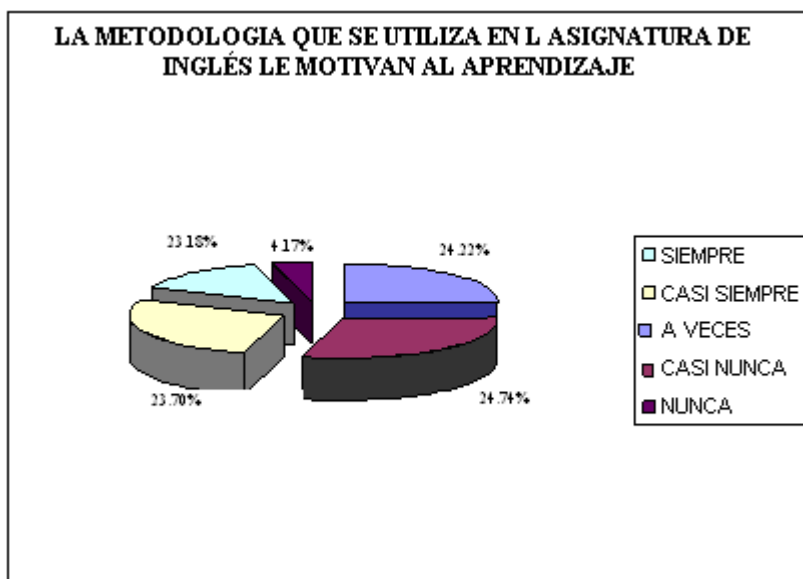
ANALISIS LOGICO

El estudiante al ser requerido si su rendimiento en la asignatura de inglés es Deficiente responde el 48.18% que A veces, el 22.40% Casi Siempre, el 19.53% Casi Nunca, el 5.73% Siempre, y el 4.17% responde que Nunca. En estos resultados podemos preguntar el por que de que un alto número de estudiantes manifiesten que su rendimiento es deficiente.

8. La metodología que se utiliza en la asignatura de inglés le motivan al aprendizaje?

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	16	23,18
CASI SIEMPRE	91	23,70
A VECES	93	24,22
CASI NUNCA	89	24.74
NUNCA	95	4,17
TOTAL	384	100

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A ALUMNOS DEL COLEGIO 1º DE ABRIL
RESPONSABLES: GRUPO DE TESISSTAS



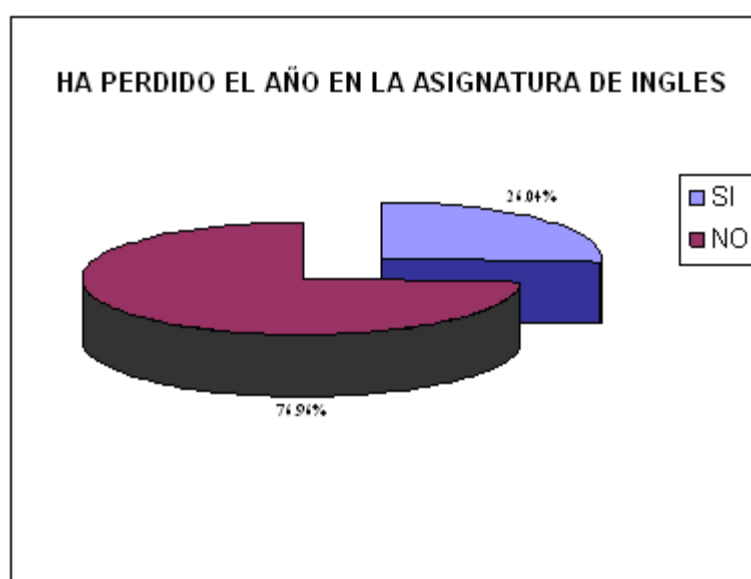
ANALISIS LOGICO

Acerca de que la metodología que se utiliza en la asignatura de inglés no le motivan al aprendizaje los encuestados responden en un 24.74% Casi Nunca, 24.22% A veces, 23.70% que Casi Siempre, el 23.18% Siempre y el 4.17% Nunca. Los resultados nos indican que las horas clase de esta asignatura no son motivantes.

9. Ha perdido el año en la asignatura de Inglés?

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	100	26.04
NO	284	73.96
TOTAL	384	100,00

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A ALUMNOS DEL COLEGIO 1º DE ABRIL
RESPONSABLES: GRUPO DE TESIS



ANALISIS LOGICO

Los estudiantes encuestados responden acerca que si han perdido el año el Inglés en un 73.96% indica que no, en tanto que el 26.04% que si, a pesar que el porcentaje de perdidas de año no es superior, sin embargo es preocupante que un gran porcentaje de alumnos pierdan el año en esta asignatura.

10. Considera que la actual metodología utilizada por su maestro para impartir las clases de Inglés debe cambiar?

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	384	100,00
NO	0	0,00
TOTAL	384	100,00

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A ALUMNOS DEL COLEGIO 1º DE ABRIL
RESPONSABLES: GRUPO DE TESIS



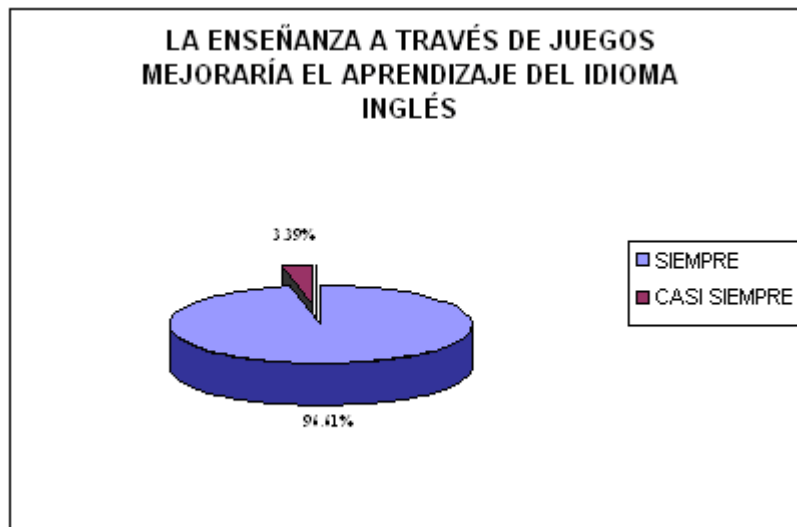
ANALISIS LOGICO

Los estudiantes consideran que la actual forma de impartir las clases de inglés de su maestro debe Siempre mejorar en un 100%. Lo que implica que el actual proceso de ínter aprendizaje es considerado deficiente por lo tanto urge el cambio.

11. Considera que la enseñanza a través de juegos mejoraría el aprendizaje del idioma inglés?

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	371	96,61
CASI SIEMPRE	13	3,39
A VECES	0	0,00
CASI NUNCA	0	0,00
NUNCA	0	0,00
TOTAL	384	100,00

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A ALUMNOS DEL COLEGIO 1º DE ABRIL
RESPONSABLES: GRUPO DE TESIS



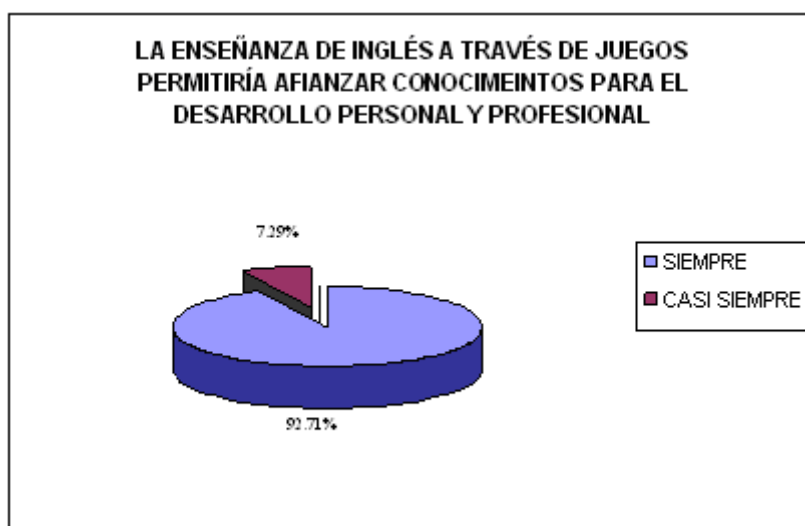
ANÁLISIS LÓGICO

Los estudiantes consideran en un 96.61% que la enseñanza a través de juegos Siempre mejoraría el aprendizaje del idioma inglés y un 3.39% consideran que Casi Siempre. Esto implica que es necesario enseñar a través de juegos.

12. La enseñanza del idioma Inglés a base de juegos le permitirán afianzar sus conocimientos tendientes a su desarrollo personal y profesional?

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	356	92,71
CASI SIEMPRE	28	7,29
A VECES	0	0,00
CASI NUNCA	0	0,00
NUNCA	0	0,00
TOTAL	384	100,00

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A ALUMNOS DEL COLEGIO 1º DE ABRIL
RESPONSABLES: GRUPO DE TESIS



ANALISIS LOGICO

Los encuestados razonan que la enseñanza del idioma Inglés a base de juegos le permitirán afianzar sus conocimientos tendientes a su desarrollo personal y profesional en un 92.71% que Siempre y un 7.29% que Casi Siempre.

13. Estaría dispuesto a participar activamente en los diferentes juegos para el mejor aprendizaje del idioma Inglés?

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	384	100,00
CASI SIEMPRE	0	0,00
A VECES	0	0,00
CASI NUNCA	0	0,00
NUNCA	0	0,00
TOTAL	384	100,00

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A ALUMNOS DEL COLEGIO 1º DE ABRIL
RESPONSABLES: GRUPO DE TESIS



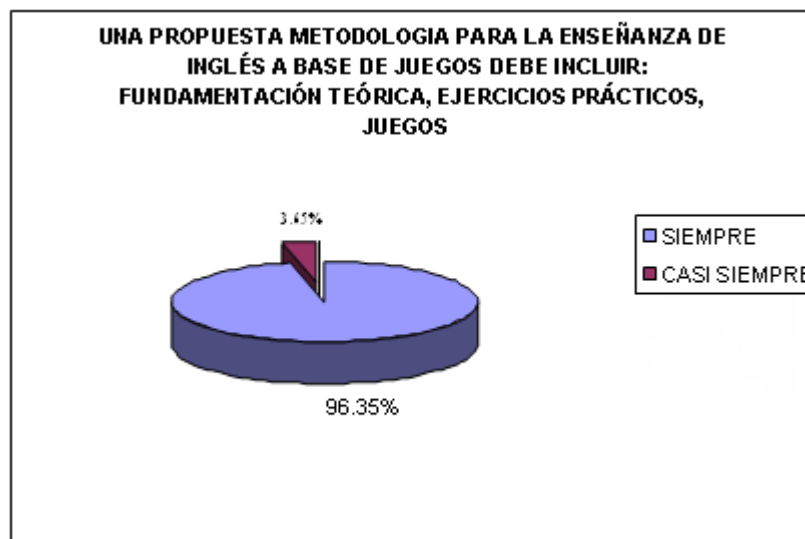
ANALISIS LOGICO

Acerca de la predisposición para participar activamente en los diferentes juegos para el mejor aprendizaje del idioma Inglés el 100% de los encuestados indican que Siempre lo harían.

14. Cree que en una propuesta metodológica para la enseñanza del idioma inglés a base de juegos se incluyan aspectos como: fundamentación teórica, ejercicios prácticos, juegos aplicados al tema?

ITEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	370	96,35
CASI SIEMPRE	14	3,65
A VECES	0	0,00
CASI NUNCA	0	0,00
NUNCA	0	0,00
TOTAL	384	100,00

FUENTE: ENCUESTA APLICADA A ALUMNOS DEL COLEGIO 1º DE ABRIL
RESPONSABLES: GRUPO DE TESIS



ANALISIS LOGICO

Los alumnos acerca de que en una propuesta metodológica para la enseñanza del idioma inglés a base de juegos se incluyan aspectos como: fundamentación teórica, ejercicios prácticos, juegos aplicados al tema en un 96.35% que Siempre y un 3.65% que Casi Siempre.

2.7. Comprobación de hipótesis

Para el desarrollo del presente trabajo de investigación se ha estructurado la siguiente hipótesis que ha guiado el mismo:

Hipótesis:

“La práctica de métodos tradicionales, dificulta el aprendizaje del idioma inglés en los alumnos de octavo, noveno y décimo año de Educación Básica del Colegio Nacional “Aláquez” de la parroquia Aláquez y Nacional Primero de Abril del cantón Latacunga.”

Una vez realizada la interpretación y el análisis de los datos objetivos mediante la etapa de diagnóstico y factibilidad puede colegir que la Hipótesis planteada es ACEPTADA, toda vez que:

Los docentes en un 81.81% utilizan el método inductivo – deductivo, para la enseñanza del idioma inglés pero hay que tomar en cuenta que el inglés debe ser interactivo, en el que debe fluir la participación tanto del profesor como del alumno, pues más bien deben ser destrezas en la que mayormente participe el alumno.

Por otro lado hay una contradicción respecto a lo que manifiestan los maestros y los alumnos respecto a que la metodología utilizada en la enseñanza del idioma inglés le ha permitido que a los alumnos realmente le guste esta asignatura, pues el 72.73% de maestros considera que si mientras que los alumnos indican en un 86,79% entre Nunca a Casi Siempre. Lo que implica que la metodología utilizada para el maestro la considera que llega al estudiante no así para los mismos.

Así también, los docentes señalaron en un 51.35% que utilizan como recursos didácticos el libro y los cassettes, lo que implica la enseñanza se torna memorística, superficial, libresca, sin que exista una interacción entre el alumno y el docente.

Los encuestados indican en un 90.91% que la metodología que utiliza para la enseñanza de la asignatura de inglés ha permitido que los conocimientos del alumno se afiancen permitiendo obtener un aprendizaje significativo.

Mientras los docentes encuestados indican en un 90.91% que la metodología que utiliza para la enseñanza de la asignatura de inglés ha permitido que los conocimientos del alumno se afiancen permitiendo obtener un aprendizaje significativo los alumnos responden en un 75.37% que Casi Nunca, A Veces y Nunca. Lo que implica que existe una contradicción en las percepciones pues para el docente su enseñanza es significativa no así para el estudiante que aprende solo para el momento.

Por otro lado los docentes no utilizan recursos didácticos ni una metodología que motiven al estudiante a realmente a aprehender el inglés, convirtiendo a la asignatura en monótona sin que despierte en el estudiante el ímpetu por estudiar considerando que es una herramienta fundamental para ir a la par del avance de la ciencia y la tecnología, y para enfrentarse a un mundo globalizado que avanza a pasos agigantados.

La mayoría de estudiantes consideran que su rendimiento en la asignatura es deficiente frente a un escaso porcentaje que lo considera que es bueno, situación que debe ser cambiada urgentemente, ya que con estrategias instruccionales activas que motiven al estudiante a aprehender el idioma estaríamos automáticamente mejorando su rendimiento académico.

Además el 100% de alumnos consideran que la enseñanza de esta asignatura debe mejorar.

2.8. CONCLUSIONES:

- La enseñanza del idioma Inglés es tradicional en la que predomina la memoria y la repetición.
- Los estudiantes de los octavos, novenos y décimos años sujetos a investigación tienen problemas para aprehender el idioma inglés, por lo que existe repitencia de años en un alto porcentaje.
- La enseñanza del idioma inglés a través de actividades lúdicas es acogida por las autoridades docentes y estudiantes de los colegios sujetos a investigación.
- El aprendizaje es poco activo participativo, por lo que esta asignatura se esta volviendo monótona, tediosa y cansada.
- El rendimiento de los estudiantes en esta asignatura no es óptimo, por cuanto no les gusta y la metodología utilizada no les motiva a su aprendizaje.
- La poca aceptación de los estudiantes a esta asignatura a incidido en que exista un nivel elevado de perdida de año.
- No existe un documento que guíe el proceso hora clase de la asignatura de Inglés para que la misma sea activa y participativa.

2.9. RECOMENDACIONES:

- La propuesta ofrece una exhibición clara y simple de cómo ejecutar el proceso enseñanza – aprendizaje, poniendo en práctica el uso de técnicas de juegos, el mismo que es el resultado de un trabajo arduo de investigación, recopilación, selección y adaptación.
- El docente debería utilizar el modelo lúdico en el proceso enseñanza aprendizaje con lo que el estudiante aceptaría de buena forma el aprendizaje de este idioma.
- Implementar técnicas activas lúdicas para que los estudiantes tengan interés por aprehender el idioma inglés.
- La implementación de técnicas lúdicas cambiaría a que el aprendizaje de este idioma sea más activo y participativo.
- El utilizar el modelo lúdico en el proceso enseñanza aprendizaje de un nuevo idioma permitirá que los alumnos acepten esta asignatura y se disminuya totalmente el porcentaje de repitencia.
- Crear un documento que guíe el proceso enseñanza aprendizaje del idioma Inglés para que este sea activo participativo.
- Socializar el Modelo Didáctico Lúdico elaborado como propuesta a los colegios sujetos a investigación, incentivando a que lo practiquen y por ende el rendimiento académico del estudiante.

CAPITULO III

PROPUESTA

3.1. Presentación.

El hombre sigue múltiples caminos para apropiarse y producir un saber social que a veces se le presenta misterioso o en ocasiones tedioso. Como señala Vigotski, en ese proceso él interloca, pregunta, compara, analiza, recrea, trastoca, destruye y reconstruye en un movimiento continuo esa realidad que lo rodea.

El sentido del asombro, la metáfora y la trasgresión, ponen en evidencia que la producción del conocimiento es un espacio abierto sin fronteras, un llamado a la libertad. Como dice Humberto Eco, al referirse a la obra artística “el conocimiento es un proyecto inconcluso que se está reinventando”. Sin embargo, la escuela toma ese saber y lo inmoviliza, cierra las puertas a esos otros caminos, niega las posibles lecturas que podamos realizar de la vida cotidiana, establece normas rígidas, introduce parámetros profundamente dogmáticos y en ocasiones erróneos. De esa manera se convierten en un territorio árido para la cultura, la creatividad, la aventura y la imaginación.

El hombre se está inventando todos los días; construyendo su saber y enriqueciendo la cultura con nuevas preguntas y significados. El quehacer cotidiano en la calle, en los espacios del ocio, en el juego con los amigos, con los padres, en el amor y en el trabajo, son los espacios en los cuales se mantienen o se crean nuevos horizontes, se crean los significados y las experiencias que nos acompañan durante mucho tiempo.

Auscultar los conceptos que el adulto y el niño crean, interpelar los significados que le dan a la realidad, conocer la cultura que ellos apropian, modifican y recrean, acompañarlos en esas aventuras de la imaginación, caminar por esos

espacios que ellos abre, son los hilos conductores de la trama que teje la pedagogía de la cotidianidad que se presenta en esta propuesta.

Pues el juego es parte de la vida, es anterior a la cultura. Así lo entienden muchos profesionales, autores e investigadores que trabajan en el ámbito de la educación y la salud. El juego ha sido abordado a lo largo de la historia, por muchos teóricos desde distintas perspectivas del conocimiento debido a su poder transformador, a su flexibilidad y potencialidad como lenguaje humano universal. Se lo ha definido desde diferentes ciencias como la psicología, la antropología, la sociología, las ciencias de la educación y también desde áreas como el arte, la salud, el medio ambiente y otros. Por ejemplo se ha definido al juego como un modo creativo de comunicación, un modo de conocer el mundo, un medio para desarrollar las potencialidades del ser humano. Se ha hablado de el juego desde su poder transformados de contextos críticos, desde su poder terapéutico, como constructor de la subjetividad humana como medio para manejar creativamente la propia libertad, etc. El juego es todo eso, podríamos definirlo en un concepto integrador por que es parte de la vida.

Por lo que se presenta a continuación una serie de juegos a aplicarse en la enseñanza del idioma inglés en los octavos, novenos y décimos años de educación básica.

3.2. Justificación.

Los resultados del diagnóstico realizado en los colegios Nacional Aláquez y Primero de Abril a los alumnos y profesores de los octavos, novenos y décimos años de educación básica demuestran que a los alumnos no les gusta la asignatura de Inglés, pues la consideran difícil, incomprensible, monótona, en la que no se utilizan técnicas activas para su aprendizaje. El docente se ha limitado a la utilización del texto emitido por el Ministerio de Educación y Cultura, lo que en muchos casos el alumno realmente no aprende si no que descifra por el contenido de los dibujos que presenta.

A esto se suma el bajo rendimiento académico demostrado por los estudiantes, lo que hace necesario que se pongan en práctica técnicas activas que

coadyuven a un mejor aprendizaje y por ende mejore el rendimiento del alumno, considerando que el juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los alumnos, por lo que en este sentido el aprendizaje se transforma en una experiencia feliz.

Se necesita que nuestros jóvenes desarrollen un pensamiento crítico y creativo que les permita adaptarse a la diversidad, a la incertidumbre y a la velocidad de los cambios. Además que su equilibrio significativo este sujeto a las posibilidades reales de juego en la vida, sobre todo en la primera infancia.

Para esto es necesario también que nuestros educadores se sigan formando constantemente en distintas disciplinas integradoras y expresivas como el arte, la música, la actuación, la creatividad, las ciencias, etc. Además que estén atentos a su desarrollo humano como complemento indispensable para poder ser facilitadores del cambio. No podemos dar o facilitar lo que no tenemos. Se necesita que nuestros educadores transmitan coherencia entre el pensar, el hacer y el sentir para provocar cambios significativos en su contexto.

No han que olvidar que nuestra generación fue educada con Pedagogía tradicional y en su contexto político de autoritarismo puro, lo cual hace difícil la transición a ludo-educadores. La nueva generación que hoy se esta formando ya tendrá a favor este modelo de pedagogía lúdica en el que esta siendo formada y la tercera tendrá vientos de libertad y creatividad en su ecuación diaria.

3.3. OBJETIVOS:

3.3.1. Objetivo General:

Elaborar un manual de técnicas didácticas lúdicas que coadyuve a un inter aprendizaje significativo del idioma Inglés en los Octavos, Novenos y Décimos años de Educación básica en los colegios Nacional “Alaquez” y “Primero de Abril”, del cantón Latacunga.

3.3.2. Objetivos Específicos:

- Determinar los lineamientos básicos que guíen la elaboración de una Guía Didáctica.
- Elaborar la Guía didáctica.
- Socializar la Guía didáctica.

3.4. Fundamentación

El academicismo, el contenidismo, el autoritarismo, tan vistos hasta hoy en nuestras instituciones, ya que no son herramientas válidas ni dan respuestas a la realidad compleja que enfrentamos. Tampoco lo son los espacios carentes de límites claros, la formación vacía de significados y de reflexión crítica. Se está construyendo una Pedagogía que facilite el desarrollo de todas las áreas de la personalidad en forma integral y armónica, con un planificado equilibrio entre la teoría y la práctica, entre el contenido y la vivencia.

La Pedagogía lúdica es la propuesta a construir entre todos, ya su nacimiento la enmarca en una perspectiva colectiva y solidaria con apoyo de todos los niveles y sectores de la educación. Esta pedagogía cuyas características básicas son el protagonismo de los destinatarios, la horizontalidad del vínculo del educador como facilitador y el desarrollo de la personalidad total del ser humano, posibilita alfabetizar íntegramente al hombre a través del modelo lúdico de intervención que propone el trabajo simultáneo de tres ejes centrales el desarrollo de las inteligencias múltiples, descubrimiento y potencialización de conductas protectoras de la educación en valores humanos.

La construcción de la Pedagogía lúdica puede transformar problemáticas acuciantes de nuestra realidad educativa como la deserción, la violencia en la escuela, la desmotivación y la desconcentración denunciada por tantos docentes, alumnos y especialistas del tema.

Ya no alcanza con alfabetizar la lengua y la matemática en nuestras aulas. Hoy, alfabetización emocional e integral muestra su necesidad de inclusión educativa urgente.

La Pedagogía Lúdica tiene la posibilidad de desarrollar a partir del Juego la personalidad total y equilibrada del ser humano. El concepto de inteligencias múltiples tomado de Howard Gardner define a las inteligencias como zonas naturales o capacidades a ser desarrolladas durante toda la vida. Las clasifica en siete inteligencias: lingüística, lógico matemático, espacial, musical, corporal, interpersonal e intrapersonal. El desarrollo armónico de todas las inteligencias en el hombre le posibilitará resolver problemas y elaborar productos que sean valiosos en diferentes realidades culturales, le dará la flexibilidad y creatividad necesaria para adaptarse fácilmente a los cambios. Además ofrecerá posibilidades equitativas de descubrir las zonas inteligentes que genéticamente cada ser humano tiene como predominantes para poder potencializarlas sin desmedro del desarrollo de la personalidad total.

Otro eje facilitado por la Pedagogía Lúdica es el desarrollo de las capacidades protectoras resilientes que todos tenemos pero que muchas veces se ven obstaculizadas por la complejidad del contexto y por el modelo tradicional de educación.

Definimos la resiliencia en el hombre como la aptitud para soportar las crisis y adversidades, recobrando la fortaleza o resistencia para adaptarse positivamente. Implica enfrentar los problemas que producen stress con posibilidades de superarlos, de recuperarse y fortalecerse pero también de transformar la realidad con la propia acción.

Esta capacidad de auto sostén se logra a partir del desarrollo fortalecido de la autoestima. El juego tiene entre sus posibilidades la facilitar este desarrollo sumado al de las inteligencias múltiples y al espontáneo aprendizaje de los valores humanos.

Los valores humanos fueron vaciándose de significado por esa compleja realidad podemos enfrentar con las herramientas educativas con que

contamos. Esto hace que el ser humano este en crisis porque ni docentes, ni alumnos, ni padres muchas pueden comunicarse, escucharse o llegar a acuerdos sin que el autoritarismo o la violencia se hagan presentes. Modelo que también se repiten en muchas familias o su polarización en la falta de límites claros y en el vaciamiento de significado de los valores humanos como la justicia, la libertad, la paz, la solidaridad, el amor, etc.

Necesitamos transitar espacios donde la expresión del hombre sea el objetivo primordial y a partir de ahí construir un perfil de hombre que posibilite el desarrollo de un país que contenga y facilite el desarrollo humano.

Proponemos el diseño de juego tecas en distintos ámbitos donde el hombre se desarrolla como modelo de cambio educativo y socio cultural.

3.5. Organización de la propuesta:

La incorporación de las Nuevas tecnologías de la información y la comunicación al proceso de enseñanza – aprendizaje es hoy una realidad innegable y también un desafío al que la escuela y las instituciones educativas deben responder con imaginación y cierta dosis de audacia. Efectivamente, la integración curricular de los medios permite abordar educativamente nuevos retos: extender instantáneamente el horizonte cultural a todo el planeta, incentivar las actividades de comprensión y expresión, potenciar el trabajo el colaboración, estimular la creatividad.

El presente manual esta compuesto por un grupo de juegos que ayudan a desarrollar las cuatro destrezas del proceso enseñanza aprendizaje como son escuchar, leer, escribir y hablar, además también se ha incluido juegos que permitan mejorar los conocimientos gramaticales y de vocabulario.

3.5.1. ESCUCHAR

Como en el caso de las otras habilidades como la expresión escrita, lectura comprensiva y expresiones orales. Los juegos de escuchar juegan dos roles

principales en el proceso de enseñanza de un lenguaje. El primero es como un objetivo de enseñanza. Es muy importante que los estudiantes desarrollen la destreza de escuchar para comprender el inglés hablado y para comunicarse con los demás. El otro rol está relacionado con el medio de aprendizaje. La destreza de escuchar proporciona diferentes formas de aprender que pueden ayudar al estudiante a memorizar y recordar palabras, frases, o puntos gramaticales en el proceso de aprendizaje. Trabajando con la destreza de escuchar el trabajo de los estudiantes está estrechamente involucrado con el lenguaje y al mismo tiempo la habilidad de desarrollar el mismo, la destreza de escuchar es una parte imperativa de un curso de aprendizaje de un nuevo idioma.

3.5.2. HABLAR.

Uno de los principales objetivos de la enseñanza del Inglés es transmitir a los estudiantes la habilidad y destreza de hablar por eso ellos podrían comunicarse fluidamente.

3.5.3. LECTURA.

Un camino similar ocurre en la comprensión auditiva, expresión oral y escrita, la comprensión lectora tiene dos papeles importantes en el proceso de aprendizaje de un lenguaje. El primero, la habilidad de leer es un proceso del aprendizaje, el segundo es un método del aprendizaje un camino para desarrollar el dominio del Inglés y el conocimiento general que los estudiantes de colegio necesitan en sus destrezas de lectura. Esto es seguro que los estudiantes mejorarán la lectura comprensiva del inglés por medio de la lectura, especialmente si ellos van a estudiar en una universidad o en otro país o trabajar en una empresa internacional.

Leyendo se aprende el contexto y el vocabulario. Los estudiantes pueden crear una imagen mental de la correcta ortografía de las palabras. Los libros son usados para trabajos escritos. El interés de los estudiantes en el lenguaje inglés aumentará especialmente y si ellos no tienen muchas horas de inglés.

Escuchando a un libro hablado ayudaría los estudiantes a desarrollar sus destrezas comprensivas. Los estudiantes podrían ayudarse entre si discutiendo diferentes opiniones.

3.5.4. ESCRITURA

Igual que escuchar, leer comprensivamente y la expresión escrita es otra parte esencial para aprender un lenguaje. Es importante para los estudiantes aprender a ser buenos lectores, desarrollar destrezas para comunicarse con otros, por medio de cartas, mensajes, historias, etc. La forma escrita es otro medio de aprender un lenguaje. Nosotros aprendemos un lenguaje, nuevo vocabulario, frases idiomáticas, nuevos puntos gramaticales etc. Las tareas escritas ayudan a dominar un lenguaje. Las expresiones escritas son realmente un aspecto importante en el proceso aprendizaje.

3.5.5. GRAMATICA:

La gramática ayuda a los estudiantes a organizar sus pensamientos, ideas y a expresarlas en un camino comprensivo.

3.5.5. VOCABULARIO.

El vocabulario es una parte importante del aprendizaje de un lenguaje. Si una persona tiene un rico conocimiento de vocabulario ellos podrían tener una comunicación eficiente aunque tenga un nivel pobre de gramática, en la presente propuesta nosotros enfatizamos el mejoramiento del vocabulario. El vocabulario aprendido por si mismo es muy importante y el estudiante retendría este conocimiento con mayor facilidad.

El Grupo de tesistas sugiere motivar a los estudiantes a participar activamente en cada uno de los juegos. Los profesores deberían motivar a los estudiantes dando un punto a los ganadores de cada grupo si es individual y si es en grupo a cada uno de los estudiantes que conforman el grupo. Algunos juegos pueden ser usados solo para motivar a los estudiantes es decir que no deben ser

evaluados cuantitativamente. Estos juegos pueden ser adaptados a las necesidades de cada institución educativa ayudando al profesor en el proceso enseñanza aprendizaje de esta nueva lengua.

Todos los juegos pueden ser usados en cualquier nivel, pero los profesores deben cambiar el grado de dificultad de acuerdo a sus necesidades.

WASSERSTOFF

3.5.1.1. JUGUEMOS AL TELEFONO



Objetivo: Escuchar y hablar
Materiales: Ninguno
Participantes: Todos los estudiantes

PROCESO Y APLICACIÓN

Dividir a los estudiantes en dos grupos.

Los estudiantes de pie en orden.

El último estudiante de cada fila murmura una frase corta u oración en el oído del siguiente estudiante. Por ejemplo podría decir "My dad once met Bernard Cribbins in a bus queue in Dover." Cada estudiante repite la misma frase a su vecino. Cuando el último estudiante de cada línea dice la oración que el escuchó y el profesor revele la oración original. El grupo que este mas cerca de la oración original es el ganador.

3.5.1.2. APRENDER CANTANDO



- Objetivo: Escuchar
Materiales: Grabadora, cassette o Cd
Participantes: Todos los estudiantes

PROCESO Y APLICACION

Los dos juegos estan en dos juegos de cassettes (El cassette de la clase y el libro de trabajo de escuchar y hablar) el profesor puede pedir practicas de canciones en casa.

Los estudiantes pueden sugerir una canción conocida por todos ellos. Esto es recomendado usar canciones populares que permitan a los estudiantes la oportunidad para llevar los CDs favoritos a clases. Ellos podrían también decidir que canción ellos escucharían la siguiente clase.

La canción puede ser escuchada al inicio, durante o al final de la clase.

10 minutos son suficientes para escuchar y aprender la canción

Algunos estudiantes son tímidos para cantar frente a los demás. Ellos no deben ser forzados a cantar pero si pueden ser guiados a hacerlo.

Es mejor escuchar la canción complete desde el inicio hasta el final para dar a los estudiantes la oportunidad de familiarizarse con esa canción Si los estudiantes conocen la canción o tienen las estrofas ellos podrían cantarla solos.

Estas actividades pueden ser aplicadas.

Mientras una parte de la clase esta practicando los versos, otros podrían estar cantando el coro.

A veces la mitad de la clase podría cantar versos alternados.

Usted podría decidir que el estudiante que canta mejor cante solo.

Hay muchas técnicas que pueden ser usadas con las canciones, Los estudiantes mejorarán la destreza de escuchar, llenar espacios en blanco, cambiar palabras erradas, reestructurar frases, etc.

Realizar preguntas sobre las canciones escuchadas.

Todos los versos de las canciones son cantados excepto el último. El profesor dará copias de tres versos de los cuales los estudiantes deben decidir cual es el verso final de la canción. Este procedimiento permite la profesor modificar las estrofas y crear una nueva versión de la canción.

JUEGOS DE HABLAR

3.5.2.1. UN LIBRO SOBRE MI.



Objetivo:	Mejorar el hablar
Materiales:	Papel, cuadros y goma
Participantes:	Todos los estudiantes

PROCESO Y APLICACIÓN

Los estudiantes hacen un collage de dibujos, revistas y o periódicos para hablar de su vida.

Los estudiantes trabajan en parejas.

Un estudiante habla sobre si mismo, indicando los diferentes cuadros de acuerdo a su explicación Por ejemplo: cuando nació, el país de donde viene, donde vive ahora, información sobre su familia, ropa que le gusta vestir, estación favorita, animal, comida, carros, deportes, plantas, música y sus objetivos para el futuro.

Los otros estudiantes darán un pequeño resumen sobre lo que escucharon.

Todos los estudiantes participan en el juego.

Los ganadores serán quienes utilicen la mejor pronunciación y gramática y quién repita lo que escuchó usando la mejor gramática y pronunciación.

3.5.2.2. TRABALENGUAS



Objetivo: Mejorar el hablar
Materiales: Pizarra
Participantes: Todos los estudiantes

PROCESO Y APLICACION

El profesor escribe un trabalenguas en la pizarra o en una tarjeta y el guía a los estudiantes a repetir despacio y luego rápido con una correcta pronunciación. Por ejemplo:

- She sold sea shells by the sea shore
- Pete peppers picked a peck of pickle peppers
- How much wood could a woodchuck chuck if a woodchuck could chuck wood.
- Rubber baby buggy bumper.
- Toy boat.

3.5.2.3. PELOTA INTERACTIVA:



Objetivo: Mejorar el escuchar y el hablar

Materiales: Una pequeña pelota

Participantes: Y no mas de 15 estudiantes, esto hace mas activo

PROCESO Y APLICACION

El profesor dará a cada estudiante una palabra. Los jugadores formarán un círculo con un estudiante en la mitad con una pelota. Los estudiantes caminarán en círculo rápidamente. El estudiante de la mitad lanzará la pelota aun estudiante. Este estudiante gritará inmediatamente la palabra que le fue dada.

3.5.2.4. EL DIBUJO LOCO



Objetivo: Mejorar el escuchar y seguir direcciones

Materiales: Una hoja de papel, lápiz y marcador

Participantes: De cinco a diez estudiantes

PROCESO Y APLICACION

Los profesores hacen un dibujo en una hoja de papel en la pizarra, el jugador esta vendado los ojos. Siguiendo las instrucciones del profesor ellos tratarán de dibujar el mismo dibujo. El ganador será quien cuyo dibujo este mas cerca del original.

3.5.2.5. MICROFONO MAGICO



Objetivo: Mejorar el escuchar y el hablar

Materiales: El micrófono

Participantes: Todos los estudiantes

PROCESO Y APLICACION

Los estudiantes en círculo. El profesor en la mitad del círculo con el micrófono. El profesor pasará el micrófono de un estudiante a otro estudiante en el círculo. El estudiante quien recibe el micrófono debe hablar un poco de oraciones de cualquier tópico. Los tópicos no deben ser repetidos por los otros estudiantes cuando a ellos les toque su turno. El ganador será quien tenga la mejor pronunciación en gramática y el tópico más creativo.

JUEGOS DE LECTURA

3.5.3.1. UNA VIEJA Y UN VIEJO



- Objetivo: Desarrollar el interés y el hábito de la lectura
Materiales: Copias de cuentos o historias cortas
Participantes: Todos los estudiantes

PROCESO Y APLICACION

El profesor entregará a cada estudiante una copia de un cuento o una historia corta, los estudiantes tomarán turnos leyendo diferentes párrafos del cuento o de la historia.

3.5.3.2. LEYENDO CUENTOS

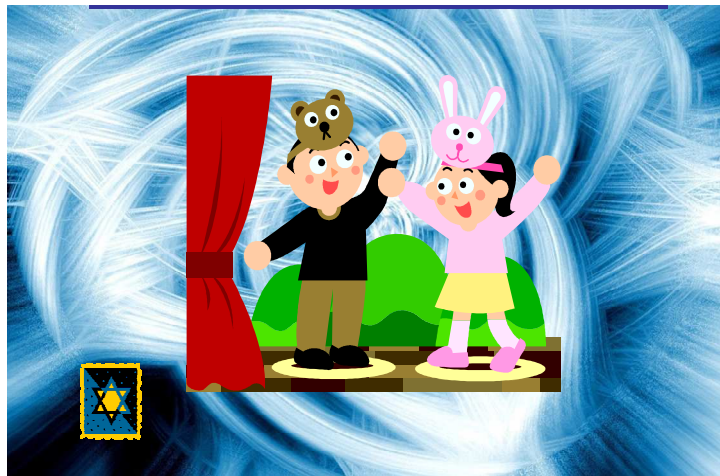


- Objetivo: Mejorar la destreza lectora
Materiales: Copias de cuentos o historias
Participantes: Todos los estudiantes

PROCESO Y APLICACION:

Se entregará a cada estudiante un cuento o una historia para leer en casa.
Luego, ellos escribirán un pequeño resumen sobre la historia.

3.5.3.3. DRAMATIZANDO EL CUENTO.

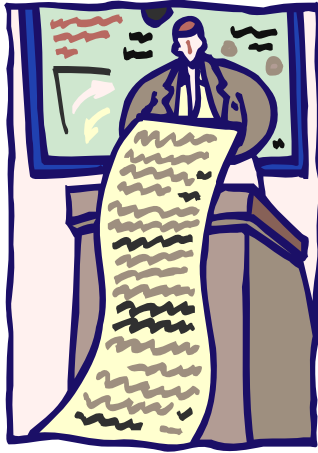


- Objetivo: Desarrollar el hábito de la lectura
- Materiales: Copias de juegos o de costumbres sencillas
- Participantes: Grupos de 10 estudiantes.

PROCESO Y APLICACIÓN.

A un grupo de estudiantes se entregara copias del tema a ser representado. Ellos escogerán sus partes o papeles y dramatizarán el juego.

3.5.4.1. Escuchando y escribiendo.



Objetivo: Mejorar las destrezas de escuchar y escribir

Materiales: Papel y marcadores

Participantes: Todos los estudiantes

PROCESO Y APLICACION

El profesor pondrá copias de oraciones en la pizarra. Los estudiantes trabajarán en parejas, un estudiante va a la pizarra y lee una oración o parte de ella, regresa y le repite a su compañero. El compañero escribe lo que escuchar. El ganador es la pareja quien termina primero y ha escrito correctamente las oraciones.

UNOS DE GRAMÁTICA

3.5.5.1. LA ORACION DE OFERTA.

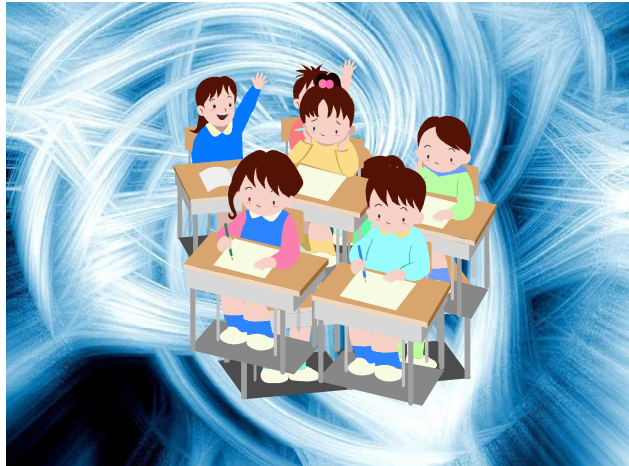


- Objetivo: Mejorar gramática
Materiales: Oraciones el mismo número de estudiantes
Participantes: Todos los estudiantes

PROCESO Y APLICACIÓN

Hacer aproximadamente la mitad de oraciones gramaticalmente correctas y el resto incorrectas. Dar a los estudiantes cinco minutos para leer y discutir cuales son correctas. Este es un buen trabajo para discutir entre compañeros la gramática de las oraciones. Ellos luego pueden apostar en las oraciones que piensan están correctos. Ustedes juegan a apostar. Los estudiantes les gusta jugar este rol. Las oraciones pueden ser escritas por los estudiantes, con errores comunes etc. Este juego forza a los estudiantes a usar dinero figurativamente y enfocar en el punto gramatical correcto. Los estudiantes ganarán un punto por cada respuesta correcta. Finalmente ganará el que más puntos haya alcanzado.

3.5.5.2. REGLAS GRAMATICALES.



Objetivo: Recordar reglas gramaticales.

Materiales: Cartulinas y marcadores

Participantes: Grupos de 10 estudiantes

PROCESO Y APLICACION

Una regla gramatical será asignada a cada grupo las cuales serán escritas en una cartulina. El otro grupo elaborará ejemplos de cada una de las reglas. Los estudiantes jugarán investigando los ejemplos de cada regla gramatical.

3.5.5.3. CONSTRUYENDO UN ARBOL DE PALABRAS.



- Objetivo: Reconocer palabras
Materiales: Cartulina, marcadores
Participantes: Grupos de diez estudiantes

PROCESO Y APLICACION

Formando grupos de diez estudiantes, ellos escribirán una palabra de base y bajo la misma escribirán palabras relacionadas con eso.

Ellos podrían hacer lo mismo con las reglas gramaticales escribiendo ejemplos.

3.5.5.4. ASOCIACION.



Objetivo: Asociar dibujos con las actividades

Materiales: Papel, marcadores y periódico.

Participantes: Todos los estudiantes

PROCESO

Los estudiantes cortan figures de revistas o periódicos, pegan en la cartulina.

Luego escribirán la palabra que indique la acción del cuadro

3.5.5.5. MI FAMILIA.



- Objetivo: Construir el árbol familiar
- Materiales: Cartulina y marcadores.
- Participantes: Todos los estudiantes

PROCESO Y APLICACIÓN

Dibujar y pintar una casa en la cartulina. Escriba los nombres de los miembros de la familia. Realice una conversación sobre la familia, preguntando quién es quién y que hacen ellos.

3.5.5.6. ORGANIZANDO FRASES



Objetivo: Recordar reglas gramaticales

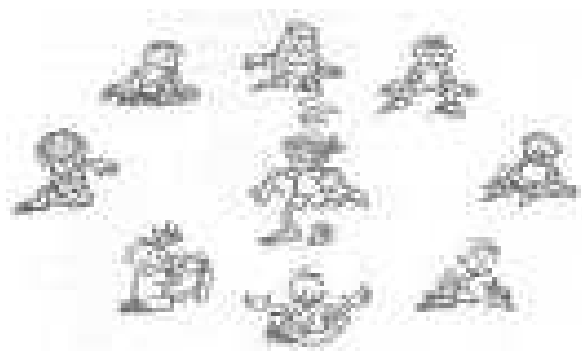
Materiales: Hojas de papel y marcadores.

Participantes: Grupos de 5 estudiantes.

PROCESO Y APLICACIÓN

El profesor entrega las hojas con palabras. Cada grupo organizará las palabras formando oraciones. Ganará el grupo que mas oraciones correctas tenga.

3.5.5.7. PREGUNTAS Y RESPUESTAS



- Objetivo: Mejorar gramática
- Materiales: Traer tres tarjetas guías para cada estudiante
- Participantes: Todos los estudiantes

PROCESO Y APLICACION.

Escribir una oración en la pizarra. Por ejemplo: Evan's a waiter at Joseph's restaurante.

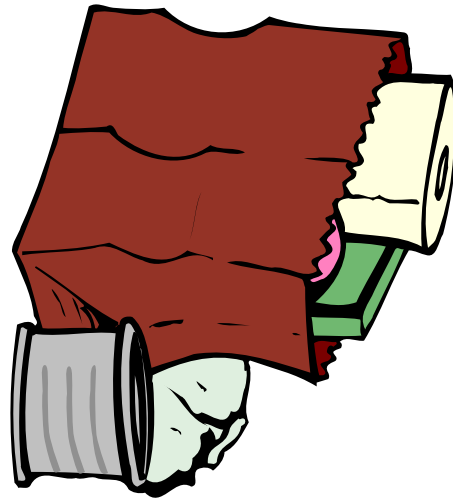
Elaborar preguntas informativas como por ejemplo (ej: Where does Evan work?, What does Evan do?, Who's the waiter at the Joseph's restaurant?.

Dar a cada estudiante tres tarjetas guías escrita una oración en cada tarjeta que pueda tener varias preguntas informativas. Gire alrededor de la clase brindando ayuda si es necesario.

Coleccione todas las tarjetas y mezcle. Luego divida la clase en dos grupos (A y B).

Explique el juego. El estudiante 1 del grupo A escoge una tarjeta y lee la oración en voz alta. El estudiante 1 del grupo B. Hace una pregunta informativa. Si la pregunta es correcta gana un punto el grupo B, pero si es incorrecta gana un punto el grupo A. Luego el estudiante 2 escoge una carta. Jugar hasta que se haya usado todas las cartas. El equipo con mas puntos gana.

3.5.5.8. ARTICULOS INTERESANTES.



Objetivo: Gramática
Materiales: Lista de sustantivos.
Participantes: Todos los estudiantes

PROCESO Y APLICACIÓN.

Escriba diferentes sustantivos en la pizarra.

Divida la clase en dos grupos. Discutirán y escribirán bajo el sustantivo si debe usar una “a” o un “an” antes de la palabra. Este es un juego rápido y fácil, dirigido para estudiantes elementales, que permiten identificar y practicar las reglas gramaticales para los artículos.

3.5.5.9 . – VERDADERO O FALSO?



Objetivo: Mejorar gramática, hablar y escuchar.
Materiales: Ninguno
Participantes: Todos los estudiantes

PROCESO Y APLICACION.

Cada estudiante escribe 6 oraciones sobre ellos mismos.

Tres oraciones son verdaderas y tres falsas.

Por ejemplo: Yo canto realmente bien.

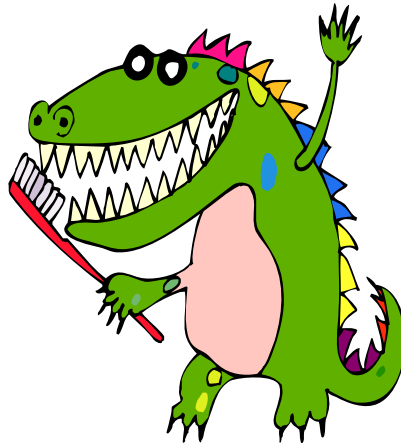
Yo tengo tres hermanos.

Los estudiantes leen las oraciones en voz alta en pequeños grupos. Los otros estudiantes deben adivinar que oraciones son verdaderas y cuales son falsas.

Los estudiantes ganarán un punto por cada respuesta correcta.

Gana un estudiante que mas puntos haya conseguido.

3.5.5.10. QUE ES ESTO?



Objetivo: Mejorar la gramática
Materiales: Una lista de palabras.
Participantes: Todos los estudiantes

PROCESO Y APLICACION.

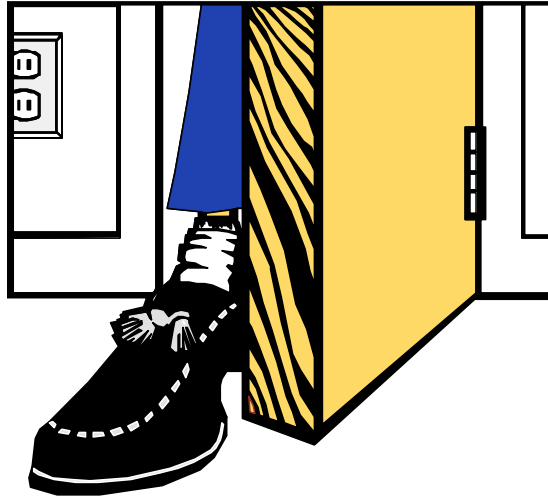
Divida a los estudiantes en grupos y entregue una lista de palabras.

Dibuje tres cuadros y escriba la palabra **NOUN** en uno de ellos, la palabra **VERB**, en otro cuadro y en el tercer cuadro **BOTH** un sustantivo y un verbo.

Luego el profesor llamará a alguien de cada grupo para pasar a la pizarra y escriba una palabra bajo el cuadro correcto

UNOS DE VOCABULARIO

3.5.6.1. PARE



- Objetivo: Mejorar vocabulario
Materiales: Papeles y marcadores.
Participantes: Todos los estudiantes

PROCESO Y APLICACION

El profesor pide a los estudiantes dibujar 5 columnas en sus hojas. El profesor asigna 5 letras del alfabeto, una para cada columna y dice IR, El primer estudiante llena en todas las columnas con una palabra que empiece con la letra de cada columna y dice parar. Ud., puede utilizar el alfabeto completo como puede ser una letra común o dos letras como ex, sh, sp, ch etc..

Para una versión mas difícil se puede asignar a las cinco columnas categorías como comida, ropa, emociones, objetos de oficina, cosas en la casa etc.

3.5.6.2. TRES EN LINEA

Know	Give	Think
Fall	Feel	Buy
Catch	Sing	Swim

- Objetivo: Mejorar la gramática
- Materiales: Papeles, Una lista de palabras.
- Participantes: Todos los estudiantes

PROCESO Y APLICACION

Dibujar un cuadrado dividido en partes. Dividir a la clase en dos partes y a la mitad designarle la letra x, a la otra mitad la letra o. Los estudiantes deben elaborar oraciones con las palabras que están en los cuadros. Cuando ellos han usado las palabras correctamente marcar x o cero de acuerdo al grupo. Tres en línea gana. Se puede usar este juego para revisar vocabulario en general, formas de verbos, y puede ser jugado hasta una hora sin que los estudiantes se cansen.

3.5.6.3. EI PICNIC



Objetivo: Mejorar el vocabulario

Materiales: Ninguna

Participantes: Todos los estudiantes

PROCESO Y APLICACION

Se pide a los estudiantes imaginarse que están yendo a un picnic. El trabajo es sugerir las cosas para llevar. El profesor dice sí o no a las sugerencias, los estudiantes deben conocer que el profesor dice sí a la sugerencia si esta empieza con la primera letra del nombre del estudiante, y el profesor dice no si es que el objeto no empieza con la primera letra. Por ejemplo:

Alicia: Yo quiero manzanas (apples)

Profesor: Usted puede traer manzanas. ¿Qué va a traer usted, Marco?

Marco: Yo quiero traer una radio (radio)

Profesor: Perdón, usted no puede traer una radio.

Si los estudiantes necesitan que usted les sugiera puede hacerlo. Por ejemplo:

María: Yo quiero traer bananas

Profesor: Perdón, usted no puede traer bananas. ¿Por qué no pide a Barbara traer bananas.

Usualmente alguien no comprende el juego. Esto obliga al profesor a forzar a los estudiantes sugerir palabras que empiecen con la primera letra de sus

3.5.5.9. CARAS Y GESTOS



Objetivo: Mejorar el vocabulario

Materiales: Ninguna

Participantes: Todos los estudiantes

PROCESO Y APLICACION

El profesor divide a la clase en dos grupos. El profesor escoge un estudiante de cada grupo y le da una palabra a cada uno. El estudiante expresa la palabra a su grupo con gestos. Sus compañeros deben adivinar la palabra. El grupo ganador es aquel que más palabras haya adivinado.

3.5.6.5. NOMBRE Y EXPLICACION.



Objetivo: Mejorar el vocabulario

Materiales: Ninguna

Participantes: Todos los estudiantes

PROCESO Y APLICACION

Divida la clase en dos grupos y de cada grupo un paquete de marcas. La tarea es escribir los nombres y pegarlas en veinte diferentes objetos de la clase. El deletreo debe ser correcto al final del juego los estudiantes deben recorrer explicando que es cada objeto.

3.5.6.6.UN JUEGO CAPITAL



Objetivo: Mejorar el vocabulario

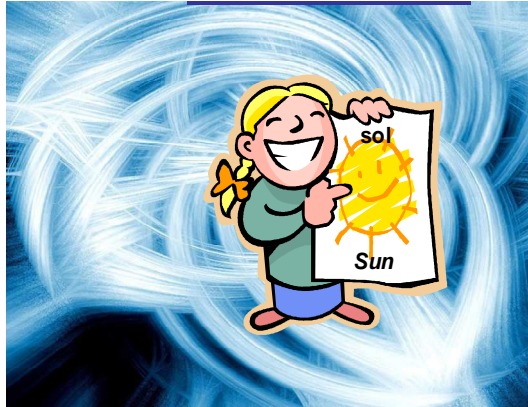
Materiales: Ninguna

Participantes: Todos los estudiantes

PROCESO Y APLICACION

Escriba varios sustantivos en la pizarra, pueden ser propios y comunes, pero no use letras mayúsculas. El vocabulario varía de acuerdo al nivel del grupo. Por eso para un nivel elemental podrían ser: mesa, usa, libro, casa, jardín, Inglaterra, philip, el tiempo, camisa, helado y los estudiantes divididos en dos grupos deben hacer una lista de palabras utilizando letras mayúsculas en donde corresponda así: USA, Inglaterra, Philip, El tiempo”

3.5.6.7.COMO ESTA



Objetivo: Mejorar el vocabulario

Materiales: 20 oraciones

Participantes: Todos los estudiantes

PROCESO Y APLICACION

Dividir la clase en dos grupos.

Prepare veinte preguntas. Pueden ser preguntas basadas en que está pasando en las noticias. También puede incluir preguntas de deletreo o preguntas de diferentes miembros de la clase.

CHAPTER III

PROPOSAL

3.1 Presentation

Man follows different paths to appropriate and produce social knowledge that at times seems mysterious or tedious, as Vigotski shows them in the process. He asks, compares, analyzes, recreates, transforms, destroys and reconstructs in a continuous movement surrounded by reality.

The sense of astonishment, metaphor and transgression put in evidence that the production of knowledge is an open space without an opposite, as a call of freedom. Umberto Eco said referring to the artistic work, "Knowledge is an unfinished project that is reinventing itself". However, schools take knowledge and immobilize it, closing the doors to other possibilities, denying the lessons learned from daily life. It establishes rigid norms, introduces fundamental dogmatic parameters that occasionally are erroneous. Because of these people live in an arid existence lacking in a creative, adventurous imagination.

Man invents every day. He builds his knowledge and elevates the culture with new ideas, questions and meanings during his times of leisure, play and work, and in his relationships with his family and friends. These daily experiences and encounters are continuously broadening his horizons.

Reviewing the concepts that adults and young people believe, questioning the meanings they give to reality, knowing the culture that they adapted, modified and recreated, opening themselves to new adventures of the imagination; these are the conductive threads that knit together the pedagogy of the day-to-dayness that is presented in this proposal.

Play is part of life and has always been part of the culture. This is understood by many professionals, authors and investigators that work in the education and health environment. Play has been approached from many different theoretical perspectives. It has power to transform, has flexibility like the universal human

language. Man has been defined by the different sciences like psychology, anthropology, sociology and education and also from areas like art, health, environment and others. For example, Play is a creative way of communication, a way of knowing the world, a means to develop man's potentialities. Play has power to transform critical contexts, has therapeutic power, is manufacturer of human subjectivity, is a means to manage ones own freedom creatively, etc. We could define play as an integrative concept because it is part of human life.

For this reason we are presenting a serie of games to be applied in teaching the English language in the eighth, ninth and tenth grades of Basic education.

3.2. JUSTIFICATION

The results of the survey carried out in the National Aláquez and Primero de Abril school students and teachers of the eighth, ninth and tenth years of basic education demonstrate that the students don't like studying the English language, because they consider it difficult, incomprehensible and monotonous, in which active techniques are not useful to self learning. The study of English has been limited to the use of the text presented by the Ministry of Education and Culture. In many cases the student doesn't really learn but rather he/she deciphers the content of the drawings presented.

The academic poor showed by the students make it necessary that the teachers practice active techniques that will help and improve the students learning. Playing games is an interesting re-creative activity that serves as a means to develop interactive participation in the students.

Our country needs the young people to develop a critical and creative thinking process that allows them to adapt to diversity, uncertainty and rapid changes. Also, their equilibrium is related to the real possibilities of play in their youth. Working from here it is necessary that our educators continue being formed in different integrative and expressive disciplines such as art, music, theater, the sciences, and others. And because of this indispensable formation and their personal development the educators will be ready to be facilitators of change.

We cannot give or facilitate that what we ourselves don't have. We need our educators to transmit coherence in thinking, doing and feeling.

We should not forget that our generation was educated in the traditional Pedagogy and in a political context of pure authoritarianism. This has made the transition to learning through games difficult. The generation of today that is being formed already has to their advantage this new pedagogy of teaching with games. The pedagogy of play in education will have results of freedom and creativity in the students.

3.3. OBJECTIVES.

3.3.1. General Objective.

To write a technical manual with play methods that it helps in self learning of English language for the Eighth, Ninth and Tenth years of Basic Education in the National Alaquez and Primero de Abril school of the Latacunga Canton.

3.3.2. Specific objectives:

- To determine the basic rules of the methods to be used.
- To elaborate on these methods.
- To make the manual available to all teachers.

3.4. Foundation

The academics, contents, and authority, still seen in our institutions today, are not valid tools. They do not give answers to the complex reality that we face. Nor they do to give clear limits to the formation of meanings and critical reflection. A new Pedagogy has been building that facilitates the development of the personality in integral and harmonic form, with a planned balance between theory and practice, between content and living.

The proposal of this new pedagogy will benefit everyone. Its creation already frames it in a collective and common perspective with support from all the levels

and sectors of education. The basic characteristics of this pedagogy are the development of leadership skills in the students, the horizontality of the educator's bond as facilitator and the development of the total human personality. It facilitates the essential learning of the students through participation in playing games. It proposes three central points: the development of multiple intelligences, the behavior of the protectors of education and the potential of human values.

Learning through games can also transform constructively the problems existing in our schools; for example, truancy, violence, lack of motivation and concentration that are denounced by so many educators, students and specialists. Today, the integration of emotions is urgent necessity in the educational system.

Learning through games has the possibility to develop and balance the whole human personality. Howard Garner defines the concept of multiple intelligences as natural areas or capacities to be developed during a lifetime. He classifies multiple intelligences in seven categories: linguistics, logical mathematics, space, music, physics, interpersonal and intra-personal relationships. The harmonic development of all intelligence in man facilitates problem solving that produces valuable results in the different cultural realities. This development gives him the flexibility and necessary creativity to adapt easily to change. It also offers equal possibilities to discover and promote the innate intelligence of each student, without destroying the development of the total personality.

Another point facilitated by learning with games is the discovery and development of resilient protective abilities, capabilities of interaction and participation that we all have but many times are blocked by the complexity of the context and the traditional pattern of education.

Resilience is defined as men's aptitude to support the crisis and adversity, recovering strength or resistance to adapt themselves from crises and setbacks, positively. These implicate to face the problems caused by stress with the ability to solve them, recover and get strength but it is to change reality with the own action, too.

This ability of auto-hold is reached from the strongly development of auto-stem. The game may facilitate the development add to the multiple intelligence and the spontaneous learning of human values.

Human values were getting mean is because of the hard reality that we can not face with the educative tools that we have. This makes human beings involved in a crisis because neither teachers, pupils nor parents can communicate, listen to each other or have agreements without using authority or violence. Model that is repeated in many families or because its not clear limits and in the decrease of the meaning of human values. Such as, justice, liberty, peace, solidarity, loves, etc.

We need to get through spaces when men's expressions become the principal objective and from there on built a man's profile that facilitates the development of a country that has opportunities and makes human improving easier.

3.5. PROPOSAL OF ORGANIZATION:

PRESENTATION

The human being has the ability of self-learning that which he finds to have sense or logic; He also has the ability to reject what does not have sense. The only authentic learning is through experience; this is a learning that makes sense. Any other learning will be purely mechanical, memoirist or example. On the other hand the learning to pass an exam, to win the matter, etc. is learning through experience; It is a relational learning. It gives sense to the relationship of the new knowledge with previous knowledge, with daily situations, with one's own experience and with real situations.

The active techniques that are used are a complement to the learning process, in order to make it concrete, intuitive and motivated, becoming an indispensable and basic element in any classroom, mainly in those of our schools where the professors do not use interactive learning methods.

The students need to be motivated to learn the English language. Participating actively through games will lead the student to a real knowledge of English.

Putting at the disposition of the teachers a guide to facilitate and motivate the learning of the English language through games will allow the students to act in a free and spontaneous way, developing the capacities of imagination, creativity and investigation.

This proposal offers a series of games that can be used in the teaching process of the English language, transforming it into an active learning that will allow the improvement of the four basic skills: listening, speaking, reading, writing, include grammar and vocabulary.

ORGANIZATION:

The present manual is composed of some games that will help to develop the four skills, grammar and vocabulary of the students. These games are based on the skills of Listening, speaking, reading and writing, enabling the students to develop grammar and vocabulary.

LISTENING:

As the same case of other abilities such as writing expression, reading comprehension and oral expressions. Listening comprehension plays two principal roles in the teaching process of a language. The first is as a teaching goal. It is very important that the student develops listening comprehension in order to comprehend spoken English and to communicate with other people. The other role is related to the learning media. Listening comprehension provides different sources of knowledge that may help the student to memorize and remember words, phrases or grammar points in the learning process.

Working with listening comprehension homework the student is getting involved closely with the language and at the some time has the ability to develop the

master of the language, during listening comprehension to become an imperative part of the course.

SPEAKING.

One of the main objectives of the English language teaching is to transmit to the students the ability and skills of speaking so they will be able to communicate fluently.

READING.

In similar ways that occur in audible-comprehension, oral expression and written expression, reading comprehension has two imperative roles in the learning language process. The first, reading ability is an objective of the learning process. The second is a learning method, a move to develop the mastery of English and the students' general knowledge. High school students need to improve their reading skills. It is certain that the students will improve the understanding of English by reading; especially if they are going to study at a university in a foreign country or work in an international enterprise.

WRITING

Along with listening and reading comprehension and oral expression writing is another essential role in language learning. It is important for students to be taught good writing skills in order to communicate with others through letters, messages, stories, etc. The written word is another medium of learning a language. We learn new vocabulary, idiomatic phrases, new grammar points, etc. Written homework assignments help to develop the mastery of the language. Written expression is really an important aspect of the learning process

GRAMMAR:

Grammar helps the students to organize their thoughts and ideas and to express them in an understandable way.

VOCABULARY

Vocabulary is the most important means in learning a language. If a person has a rich vocabulary they could have a more efficient communication even though their grammar level is poor. In the following proposal we emphasize the use and improvement of vocabulary. Self learning (Passive knowledge) of vocabulary is very important and the student will retain this knowledge more readily.

The thesis group suggests motivating the students to participate actively in each of the games. The teachers should motivate the students giving 1 point to the winners. In other cases some games can be used just to motivate the class. These games can also be adapted to the needs of each educational institution aiding the teacher in the teaching process of this new language.

All games can be used for any level, but the teachers should change the grade of difficulty according to their necessities.

LISTENING GAMES

LEARN SINGING



- Aim:** Listening
- Materials:** Cd player, cassette or Cd.
- Participation:** All groups

PROCESS AND APPLICATION

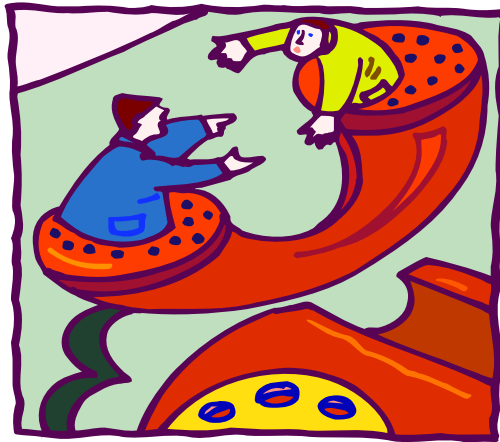
- The two games are available in two sets of cassettes (class cassette and workbook or listening and speaking cassette pack) The teacher may ask home practice of the songs.
- The students can suggest a song known by all of them. It's recommended to use a popular song so that you get all the students to sing. The use of popular songs allows the students the opportunity to bring the favorite CDs to class. They could also decide which song they will listen to the next class.
- The song could be listened to at the beginning, during or at the end of the class.
- Ten minutes are enough for the students to listen to the song and learn it.
- Some students are shy to sing in front of others. They should not be forced to sing but be encouraged.
- It's better to listen to the whole song from beginning to end to give students the chance to become familiar with it. If the students know the song or have the lyrics they could sing along.

- The activities below could be applied.
- While part of the class is practicing the verses; others could be singing the refrain.
- Sometimes half of the class could sing alternate verses.
- You could have the student who has the best singing skills to sing solo.
- There are many didactics that may be used with the songs. The students will improve their ability to listen, to fill in the blanks, change misused words, restructure phrases, etc.
- To have questions about the song after listening to it.
- All verses of the song are sung except the last one. The teacher will give copies of three other verses from which the students must decide which is the actual final verse of the song. This procedure allows the teacher to modify the lyrics and create a new version of the song.

A song can be used for all levels but the difficulties will be different. For example the difficulties for beginners' students will be with a basic vocabulary, pronouns, and articles. For the advanced students the teacher can use advance vocabulary, idioms, and phrasal verbs.

The teachers should give 1 point the students who complete correct the exercise.

LET'S PLAY TELEPHONE



Aim: Listening and speaking

Materials: None

Participants: All class

PROCESS AND APPLICATION

Divide the students in two groups.

Each group standing in a line.

Stand at one end of each column and whisper a short phrase or sentence in the ear of the student next to you. For example, you could say, 'My dad once met Bernard Cribbins in a bus queue in Dover.' Each student repeats the phrase to their neighbor. When the last student in each line tells the class the sentence they heard, and the teacher reveals the original sentence.

The group that is closer to the original sentence is the winner, and the teacher should give 1 point.

CRAZY DRAWING.



Aim: Improve listening and following the directions

Materials: A sheet of paper, pencil

Participants: From 5 to 10

PROCESS AND APPLICATION

The teacher makes a drawing on a sheet of paper or on the board. The player is blindfolded. Following the instructions of the teacher they will try to draw the same drawing. The winner will be the one whose picture is most like the original.

The teacher should give 1 point to the winner.

INTERACTIVE BALL.



Aim: Improve listening and speaking.

Materials: A small ball

Participants: No more than 10 to 15, this will make it more active.

PROCESS AND APLICATION

The teacher will give each student a word. The players will form a circle with one student in the middle with the ball. The students will walk in the circle quickly. The student in the middle will throw the ball to student. This student will shout immediately the word that was given to them.

This game will not be evaluating.

SPARKING GAMES

A BOOK ABOUT ME

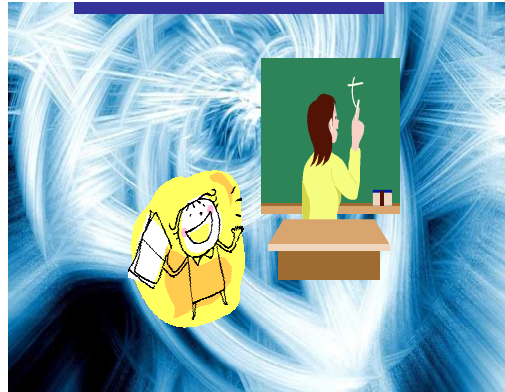


- Aim:** Improve speaking.
- Materials:** Papers, pictures, glue.
- Participants:** All students

PROCESS AND APPLICATION

- The students make a collage of pictures from magazines and/or newspapers in order to talk about their life.
- The students work in pairs
- One student talks about himself or herself, pointing to the different pictures as he/she talks. Example: When he/she was born, the Country he/she came from, where he/she lives now, information about his or her family, the clothes he/she likes to wear, his or her favorite season, animal, food, car, sports, plants, music, and his or her future goals.
- The other student will give a little summary about what he/she heard.
- All students play the game.
- The winners will be the one tell the story using the best pronunciation and grammar and the one who repeat back what they heard also using the best grammar and pronunciation.
- The teacher should give 1 point to the winner.

TONGUE TWISTERS



Aim : Improve speaking

Materials : Cards

Players : All students

PROCESS AND APPLICATION

Teacher writes a tongue twister on the board on the flash card and he encourages the students repeat slow and then faster with a correct pronunciation. Example:

- She sold sea shells by the sea shore
- Pete peppers picked a peck of pickle peppers
- How much wood could a woodchuck chuck if a woodchuck could chuck wood.
- Rubber baby buggy bumper.
- Toy boat.
- This game will not be evaluated.

MAGIC MICROPHONE.



Aim: Improve speaking

Material: A microphone.

Participants: All class

PROCESS AND APPLICATION

Students form a circle. The teacher is in the middle in the circle with the microphone. The teacher will pass the microphone the one student to another student in the circle. The student who receives the microphone must speak a few sentences on any topic. The topics must not be repeated by the other students when they have their turn. The winner will be who has the best pronunciation in grammar and the most creative topic.

The teacher should give 1 point to the winner.

READING GAMES

AN OLD LADY AND AN OLD MAN:



Aim: Develop an interest in and habit of reading

Material: Copies of tales or short stories.

Participants: All class

PROCESS AND APPLICATION

The teacher will give to each student a copy of a short tale or story; the students will take turns reading different paragraphs of the tale or story.

This game will not be evaluated.

READING TALES



Aim: Improve reading comprehension

Materials: Copies of tales or stories

Participants: All class

PROCESS AND APPLICATION:

Each student is given a tale or story to read at home. Then, they will write a short report about the story.

This game will not be evaluated.

DRAMATIZE THE TALE.



Aim: Develop the reading habit.

Materials. Copies of a play and simple costumes.

Participants: Groups of ten students.

PROCESS AND APLICATION

A group of students will be given copies of a play. They will choose their parts or roles and dramatize the play for the class.

The teacher should give 1 point the students who dramatize correctly with good pronunciation.

WRITING GAMES

LISTENING AND WRITING



Aim: Improve listening and writing skills.

Materials: Papers, markers

Participants. All class.

PROCESS AND APPLICATION

The teacher will put copies of sentences on the board. Students work in pairs. one student goes to the board and reads a sentence or a part of it, goes to his partner and repeats it. The partner writes down what he hears. The winner is the pair who finishes first and has written the sentences correctly.

The teacher should give 1 point to the winners.

GRAMMAR GAMES

THE SENTENCE AUCTION.



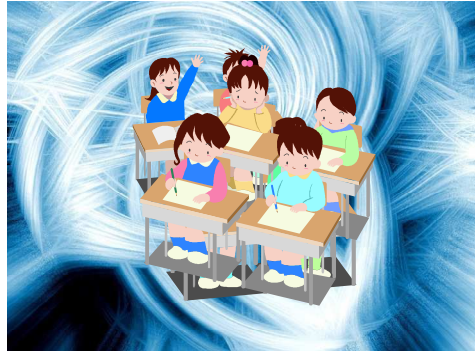
- Aim:** Improve grammar.
- Materials:** Sentences equal number of students
- Participants:** All students

PROCESS AND APPLICATION

Make roughly half the sentences grammatical, and the rest ungrammatical. Give the students a few minutes to read and discuss which sentences are correct. It is good to assign partners to discuss which sentences are grammatical. They can then bid on the sentences that they think are good. The teacher is the auctioneer. Students love it if you play the role to the hilt, and do not forget to slam the gavel! Sentences can be drawn from student writings, common errors, etc.... This game forces students to focus on the fine points of grammar.

The teacher should give 1 point for each correct answer and the student wins who has the most points.

GRAMMAR RULES.



Aim: Remember grammar rules

Material: Cardboard and markers

Participants Groups of ten students

PROCESS AND APLICATION

A grammar rule will be assigned to each group which will be written on the cardboard. Each group will elaborate examples of the rule given them. The students will check the examples of each grammar point.

This game will not be evaluated.

BUILDING A WORD TREE.



Aim: To recognize words

Materials: Cardboard, markers.

Participants: Group of ten students

PROCESS AND APLICATION

Form groups of ten students. One student has to write a leading word on the cardboard, and then the group together will write down other words related to it. The teacher should give 1 point the group that most correct words have.

ASSOCIATION



Aim: To associate the drawings with its abilities

Material: Cardboard, markers, newspaper.

Participants All class

PROCESS

Ask the students cut out pictures from magazines or news papers, glue them on the cardboard. Have the students write the word depicting the action in the picture.

This game will not be evaluated.

MY FAMILY



Aim: Build the family tree

Material: Cardboard, markers.

Participants All class

PROCESS AND APLICATION

Draw and color a house on the cardboard. Write the names of the family members. Have a conversation about the family, asking who is who and what do they do?.

This game will not be evaluated.

ORGANIZING PHRASES



Aim: Remember grammar rules

Materials: Sheet of papers, markers

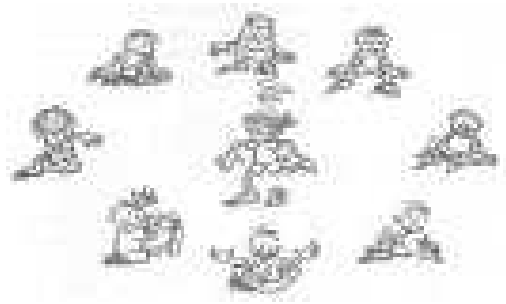
Participants: Groups of 5 students

PROCESS AND APLICATION

Teacher hands out papers with words on them. Each group will organize the words to form sentences. The group wins that form the most correct sentences.

The teacher should give 1 point to the winners.

JEAPORDY

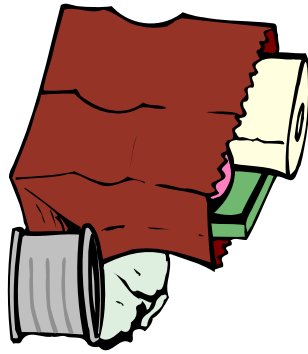


- Aim:** Improve grammar.
- Materials:** Bring three index cards for each student
- Participants.** All students

PROCESS AND APLICATION

- Write a statement on the board. For example:
Evan's a chef at Ricky's Restaurant
- Elicit Wh – questions that the statement could answer (e.g., “Where does Evan work? What does Evan do? Who's the chef at Ricky's Restaurant?”
- Give each Student three index cards. students write one statement on each card that could answer several Wh-questions. Go around the class and give help as needed.
- Collect all the cards and mix them up. Then divide the class into two teams
(A and B).
- Explain the game. Student 1 from Team A chooses a card and reads the statement aloud. Student 1 from Team B makes a Wh – question for it. If the question is correct. Team B gets a point. If it is not correct, Student 1 from Team A makes a Wh-question. If the question is correct, Team A gets a point. Then Student 2 from Team B chooses a card.
- Model the game a few times.
- Play the game until you use all the cards. The team with the most points wins.
- The teacher should give 1 point for each correct question.

INTERESTING ARTICLES...



Aim: Grammar

Materials: List of nouns

Participants: All class

PROCESS AND APPLICATION

Write many different nouns on the board.

Divide the class into two teams. Have them discuss and write down whether there should be an 'a' or an 'an' before the word. This is a quick and easy game, intended for elementary students, that allows them to identify and practice the grammar rule for articles.

This game will not be evaluated.

TRUE OR FALSE?

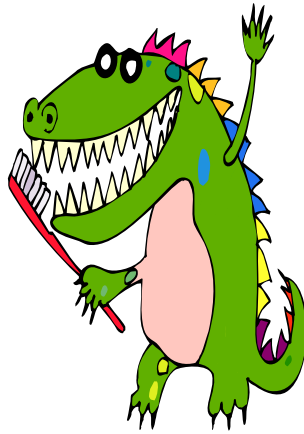


- Aim:** Improve grammar, speaking and listening
- Materials:** None
- Participants.** All students

PROCESS AND APLICATION

- Each Student writes six statements about themselves.
Three statements are true and three are false.
For example:
I can sing really well.
I have three sisters.
- Students take turns reading their statements aloud in small groups. The other students guess which statements are true and which are false.
- The teacher should give one point for each correct guess.
- The Student in each group with the most points wins.

WHAT IS IT?



Aim: Improve grammar.

Materials: A list of words.

Participants: All students

PROCESS AND APPLICATION

Split the students into groups. Give each group the list of words.

Draw three boxes on the board. Write the word **NOUN** on one box, the word

VERB on another box, on the third box write **BOTH** a noun and a verb.

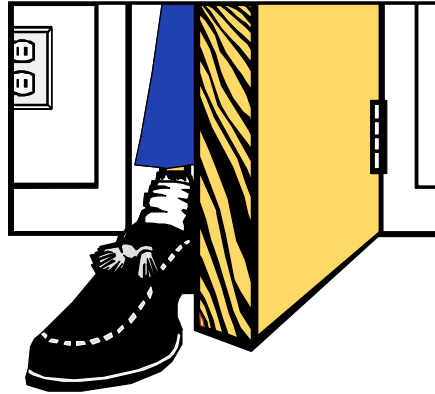
Then the teacher will call on someone from each group to go to the board and

Write a word under the correct box.

This game will not be evaluated.

COMPANY GAMES

STOP



Aim: Improve vocabulary.

Materials: Papers and markers

Participants: All students

PROCESS AND APPLICATION

The teacher asks the students to draw five columns on their paper. The teacher assigns five letters from the alphabet, one for each column and shouts Go! The first student to fill in all the columns with a word that begins with the letter of each column shouts, STOP!. You can go through the whole alphabet like this and also use common two letter word beginning with ex, sh, sp, ch, etc....

In the more difficult version, assign each of the five columns a general category like food, clothing, emotions, office items, things in the house, etc.

This game will not be evaluated.

TIC TAC TOE

Know	Give	Think
Fall	Feel	Buy
Catch	Sing	Swim

Aim: Improve vocabulary.

Materials: Papers. A list of
vocabulary

Participants: All students

PROCESS AND APPLICATION

Draw a nine square grid on the board and fill each box with one word. Divide the class in half, and designate one half as -x- and the other half as -o-. The students on each team collaborate in coming up with grammatical sentences using the words in the squares. When they use a word in a correct sentence, mark either x or o over the word. Three in a row wins! Use this game to review general vocabulary, parts of speech, and verb forms. It can be played for an hour without the students seeming to tire.

The teacher should give 1 point the winner group.

At last, the group who has most points is the winner.

THE PICNIC



Aim: Improve vocabulary.

Materials: None

Participants: All students

PROCESS AND APPLICATION

The class is asked to imagine that they are going on a picnic. Their job is to suggest things to bring along. The teacher says yes or no to each suggestion. What the students do not know is that the teacher says yes when a student suggests something whose first letter is the same as the first letter of the name of the student. The teacher says no if the first letter of the suggested object and the first letter of the name of the student do not match. For example:

- Alicia: I want to bring apples.
- Teacher: You can bring apples, Alicia. Alicia can bring apples. What do you want to bring, Marco?
- Marco: I want to bring a radio.
- Teacher: Sorry, you cannot bring a radio.

If students need a hint after a while you can interject something like:

- Maria: I want to bring bananas.
- Teacher: Sorry, you cannot bring bananas. Why not ask Barbara to bring bananas?

Usually someone figures out the game. Knowing the secret forces them to narrow their suggestions to words beginning with the same letter as their name. This game will not be evaluated.

FACES AND GESTS



Aim: Improve vocabulary

Materials: None

Participants: All class

PROCESS AND APLICATION

The teacher divides the class into two groups. The teacher chooses one student from each group, and gives a word to the student. The student gives the word to the group with gests. Their partners must guess the word.

The teacher should give 1 point for each guess and the group wins the guesses the most words.

NAME & EXPLAIN.



Aim: Vocabulary

Materials: None

Participants: All class

PROCESS AND APPLICATION

Split the class into two groups and give each group a pack of sticky labels. Their task is to write labels and stick them on twenty different things in the classroom. Spelling must be correct, and at the end of the game students must give you a tour of their labeled items, explaining what each object is.

This game will not be evaluated.

A CAPITAL GAME.



Aim: Vocabulary

Materials: List of nouns

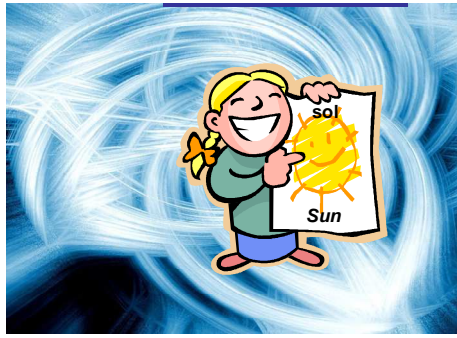
Participants: All class

PROCESS AND APPLICATION

Write many nouns on the board, both common nouns and proper nouns, but don't use capital letters. Vary the list of words to suit the level of your group, so for an elementary class you could write something like: 'table, usa, book, house, garden, england, philip, the times, shirt, ice cream,' and so on. The students split into two groups and compete to be the first to write the list of words again, but this time putting capital letters on the proper nouns (in this example, 'USA, England, Philip, The Times').

The teacher should give 1 point for each correct word and the group wins write the most correct words.

WHAT IS GOING ON



Aim: Vocabulary

Materials: Twenty sentences.

Participants: All class

PROCESS AND APPLICATION

Split the class into two teams

Prepare twenty questions. For example questions based on what is happening in the news, you could include spelling questions, or questions about different members of the class.

This game will not be evaluated.

SONGS

LISTEN THE SONG AND CHANGE THE UNDERLINE WORDS.

LET IT BE

When I find myself in times of trouble,

Mother Mary calms to me (1)

Speaking words of wisdom,

Let it Be

And in my hour of brightness, (2)

She is standing right in front of me

Speaking words of give ness (3)

Let it Be

Let it Be, let it Be

Let it Be, let it Be

Whisper songs of wisdom,

Let it Be

And when the broken-hearted people

Living in the world agree

There will be an eagle, (4)

Let Be

For though they may be parted

There is still a romance that they will see (5)

There will be an answer, Let it Be

Let it Be, Let it Be

Let it Be, Let it Be yeah

There will be an answer, Let it Be

Let it Be, Let it Be

Let it Be, Let it Be

Whisper words of wisdom,

Let it Be (instrumental)

Let it Be, Let it Be

Let it Be, Let it Be

Whisper words of wisdom
Let it Be
And when the night is loud, (6)
There is still a light that shines on me.
Shine unless tomorrow, (7)
Let it Be
I wake up to the sound of music
Let it Be
And in my hour of brightness, (8)
She is standing right in front of me
Speaking words of give ness (9)
Let it Be
Let it Be, let it Be
Let it Be, let it Be
Whisper songs of wisdom,
Let it Be
And when the broken-hearted people
Living in the world agree
There will be an eagle, (10)
Let Be
For though they may be parted
There is still a romance that they will see (11)
There will be an answer, Let it Be

Sister Mary comes to me,
Speaking words of wisdom, Let it Be
Let it Be, Let it Be
Let it Be, Let it Be
There will be an answer, Let it Be
Let it Be, Let it Be
Let it Be, Let it Be
There will be an answer, Let it Be
Let it Be, Let it Be
Let it Be, Let it Be

Whisper words of wisdom,
Let it Be.

Keys:

1. comes
2. darkness
3. wisdom
4. answer
5. change
6. cloudy
7. until
8. darkness
9. wisdom
10. answer
11. chance

Note: This song can be use for the intermediate level. The teachers can use the same song for different levels, but they must change the difficulties.

The tesistas group hopes these games are applied by the teachers and help the students accept with love and motivation the new language learning. In fact, it is tedious and very little accepted.

THANKS

BIBLIOGRAFÍA

CONSULTADA

ASOCIACIÓN ESCUELAS DE CIENCIAS Ext. “Revista ciencia” Delta Diseño Gráfico. Ambato-Ecuador.

AVOLIO de C.S., Pensamiento del proceso de enseñanza Aprendizaje, 1989, México.

COOPER, J.M., Estrategias de Enseñanza, Guía para una mejor instrucción, 1993, México.

DE LA MATA, Héctor. “Como jugar y divertirse a solas” Alcalina. Edit Madrid-España.

DOMINGO Paredes Castillo Domingo – Sociología de la Educación.

DUMONT, SCUSTER “Como aprender a razonar “. Printed Colombia Ltda. Bogota-Colombia.

GUTIERREZ, Abraham “curso Técnico de investigación” Edit. Andina quito-ecuador.

HERNÁNDEZ Roberto, FERNANDES Carlos y BAPTISTA Pilar, metodología de la investigación, 1993, quito.

KIRST, W y DIEMEYERV “desarrolle su inteligencia” edit. Drago Barcelona-España.

NIETO, Mariano “Cómo jugar y divertirse con Freíd” Altalena Edit. S: A: Madrid-España.

SAMOILOVICH, Daniel "Cómo y divertirse con Freud" Altalena Edit. S: A: Madrid-España.

SCHUNK Dale H - Teorías del aprendizaje pag. v).

TOWNSENO, Charles "Acertijos Clásicos" Edit. Selector S: A 1991 México D: F: México. ation desire.

CITADA

ALVAREZ MATOS, Luís. "Comprendido de Didáctica General" Edit. Kapeluz B.A. Argentina.

DICCIONARIO ENCICLOPÉDICO UNIVERSAL AULA, editorial cultural S.A., polgonos, anogolinos, mosteles-Madrid 1990, Pág.: 134, 149, 194, 490, 532, 610, 681, 688, 714, 756, 965, 981.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA. "Propuesta consensuada de la reforma curricular para la educación básica" 1996.

REFORMA CURRICULAR PARA LA EDUCACIÓN BASICA. Tercera edición, quito-ecuador. Unidad ejecutora MEC-BID 1997, PAG.11, 134, 194, 490

VEGA ESPINOZA Iván. "El trastorno Psicológico en la edad escolar". 532, 610, 681

ZEA LEIVA FRANCISCO. "Didáctica General para una Educación Comprometida" 11, 134, 194.

<http://educacion.idoneos.com/index.php/311404> 17-03-06

www.monografias.com 05-01-2005) trabajos11/creca/creca2shtm/ - 76k -

www.monografias.com. 05-01-2005) tesisgrado/tesisgrado.shtml

www.monografias.com.05-01-2005) tesisgrado/tesisgrado.shtml

www.monografias.com. 05-01-2005) trabajos11/creca/creca2shtm/ - 76k -

www.monografias.com. 05-01-2005) trabajos11/creca/creca2shtm/ - 76k -

www.monografias.com. 05-01-2005) trabajos11/influ/influ.shtml

www.monografias.com. 05-01-2005) trabajos11/influ/influ.shtml

www.monografias.com. 05-01-2005). trabajos11/influ/influ.shtml

<http://www.nodo50.org/sindpitagoras/Vigosthky.htm>)

ANEXOS

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

1. TEMA.

MODELO DIDACTICO LUDICO PARA EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN OCTAVO, NOVENO Y DECIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LOS COLEGIOS NACIONAL "ALAJUEZ" Y NACIONAL PRIMERO DE ABRIL DEL CANTÓN LATACUNGA.

2. SELECCIÓN Y DE LIMITACIÓN DEL PROBLEMA.

El Sistema Educativo ecuatoriano desde hace varias décadas vive una crisis permanente causada por varios factores de orden económico, social, político y étnico. Este hecho ha impactado negativamente en el desarrollo del país. Al respecto es común leer los comentarios de prensa, radio, televisión, y de manera concreta están las quejas de los padres de familia que señalan que la enseñanza en todos los niveles es deficiente, los profesores no planifican sus clases, improvisándolas y sin utilizar métodos y técnicas apropiadas para la enseñanza. Se ha puesto énfasis en el qué y no el cómo enseñar, es decir abundando los conocimientos teóricos, que de nada sirven al niño, al joven para enfrentar la vida, no se motiva al estudiante hacia una predisposición para pensar, razonar, crear investigar.

La crisis educativa es evidente que se expresa como un reflejo y consecuencia de la crisis general que soporta el país, tiene varias interpretaciones, para los maestros como parte de los sectores populares se trata de una crisis motivada por la insuficiencia presupuestaria, el irrespeto a las leyes educativas, la inexistencia de una política educativa nacional realmente de carácter nacional y en el menosprecio a la labor docente reconocida tan solo en discursos de educación.

Existentes disciplinas como el inglés, que se han convertido en monótonas, donde los estudiantes generalmente tiene bajo rendimiento, sin tomar en

cuenta que en la sociedad actual, el beneficio del inglés es integral, pues tiene vinculación directa con todas las ciencias del saber humano, tales como: la economía, la química, la física, la historia, la geografía, la computación, etc., contribuyendo directamente al desarrollo personal del individuo, lo que permite además que cada ser humano desarrolle su capacidad de razonamiento y análisis formando hombres creativos, reflexivos y críticos.

La enseñanza del idioma inglés, presenta muchas irregularidades, probablemente se deba a una inadecuada planificación del micro currículo, por cuanto se ha detectado que algunos profesores no planifican y si lo hacen no lo ejecutan ni utilizan métodos ni técnicas apropiadas para la enseñanza del idioma inglés, tan importante para el mundo globalizado en el que vivimos. Sobre el particular Barreiro Ortiz Carlos, manifiesta que hay casos de profesores que proclaman su desconocimiento total a las normas pedagógicas, insinuando al mismo tiempo que su preparación científica justifica más allá de los suficientes su presencia en la institución educativa. (1997, pag167). Esto determina la falta de preocupación de las instituciones para capacitar seriamente a sus docentes. Al respecto el mismo autor advierte algunos signos deficientes en los profesores tales como. La utilización de un solo texto como fuente de información, despreocupación por la actualización de conocimientos aduciendo que el programa oficial no ha sufrido modificaciones, falta de ejercicio en el manejo de, tablas, manuales, fuentes de consultas y resolución de nuevos problemas, entre otros.

El idioma inglés posiblemente se ha vencido enseñando tradicionalmente de forma mecánica y repetitiva en todo el ámbito social, sea urbano o rural, en donde el maestro expone ante sus alumnos en forma magistral, un cúmulo de conceptos, principios y fórmulas que este debe obligadamente

Memorizar y repetir, solucionando problemas que el maestro le presenta, convirtiendo de esta forma al estudiante en un receptor pasivo, dejando lo crítico, reflexivo e investigativo.

Por todos estos aspectos señalados surgió la inquietud de realizar un diagnóstico de las estrategias instruccionales que utiliza el profesor en la enseñanza del idioma inglés, a fin de proponer estrategias lúdicas que faciliten aprendizajes más efectivos de los alumnos, octavo, noveno y décimo año de educación básica de los colegios nacional “Aláquez” y “Primero de Abril”, del cantón Latacunga.

Pues se hace necesaria la adopción de metodologías activas que permitan al estudiante aportar positivamente con la construcción del nuevo conocimiento, por lo mismo, se propone un modelo Didáctico Lúdico, que se fundamentará en la utilización y adaptación de juegos, tests y acertijos, que hacen que el Inter. Aprendizaje sea activo y participativo.

3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

América latina se apresta a entrar en una fase de cambios significativos como respuesta a la revolución científica – tecnológica, a la globalización del mercado, la planetarización de la información entre otros aspectos. Lo que determina la necesidad de trabajar en la búsqueda de alcanzar la producción de bienes y servicios de calidad capaces de competir y ganar en el mercado andino y mundial.

Este hecho pone a América Latina y al Ecuador en una encrucijada, o producen bienes y servicios de calidad que compitan en esta realidad o afrontar una quiebra inminente.

En material educativo, el único camino que nos queda es avanzar y mejorar, entendiéndose como la alternativa de formar profesionales capaces de intervenir activamente con todo su potencial, cantidad y voluntad en la producción de bienes y servicios de la más alta calidad.

Al respecto el estado se encuentra empeñado en reformarse al sistema educativo, ha emprendido varios programas en un intento de mejorar la

calidad educativa , sin embargo es latente que son únicamente parches de momento y no se han convertido en verdaderas políticas de estado que permitan salir del meollo en el que se hunde la educación ecuatoriana.

El idioma inglés, se ha convertido en el idioma universal de la comunicación en muchos campos de acción. Es el idioma a través del cual se produce la información científica y técnica actualizada. Es así que el ministerio de Educación y cultural, en el año 2000 pone en vigencia un acuerdo ministerial en el que se incrementa la carga horaria para el aprendizaje de inglés tanto para los años de educación básica como para el bachillerato, además que ratifica la aplicación experimental obligatoria de los textos Our World Through English (nuestro mundo a través del inglés), para el estudio de la asignatura de inglés.

Más estas reformas no han coadyuvado a la mejora del aprendizaje del idioma inglés, siendo una de las asignaturas que para el estudiante el resulta difícil por las estrategias que utiliza el maestro para su enseñanza, siendo menester que se establezcan metodologías que permitan un aprendizaje significativo para el alumno que conlleve al mejoramiento de la calidad educativa

Tomando en cuenta que en el proceso educativo intervienen los estudiantes, el maestro y el saber, actuando en un contexto determinado, la relación que se establece y el papel asignado a cada uno de ellos determinando el método. Entonces el diseño de estrategias, es uno de los elementos más valiosos de currículo, que se constituye en una herramienta fundamental del diseño curricular orientando especialmente a los docentes, el mismo que sirve de guía para el desarrollo de sus clases.

Por lo que el tema de investigación esta orientado a adaptar el programa de estudios del octavo, noveno y décimo año de educación Básica de los Colegios Nacional “Alaquez” y Nacional “Primero de Abril” del cantón Latacunga, con un modelo Didáctico Lúdico, el mismo que cimentará su estructura en el empleo de juegos, tests y acertijos de observación; lo que permitirán al docente, activar el interés de los alumnos hacia el idioma

inglés, logrando de esta manera que éste tenga más participación en el desarrollo de la clase y el conocimiento sea realmente aprehendido.

4. ENUNCIADO DEL PROBLEMA.

¿Cómo la utilización de métodos y técnicas conductuales, incide en el proceso enseñanza, aprendizaje del idioma inglés?

5. JUSTIFICACIÓN.

El idioma inglés se ha convertido, hoy en día, en un idioma universal de la comunicación en muchos campos de acción. Es el idioma a través del cual se produce la información científica y técnica actualizada. Por tanto, es importante los métodos que sean empleados para su enseñanza. Actualmente más de trescientos millones de personas en el mundo hablan inglés.

Las exigencias de un proceso acelerado de modernización en nuestra sociedad, demanda una educación que lleva a potenciar las capacidades intelectuales de las nuevas generaciones de los ecuatorianos, así como el desarrollo de su pensamiento crítico y creativo.

El diseño de estrategias instruccionales es uno de los elementos más valiosos del currículo, constituyéndose en una herramienta fundamental de un buen diseño curricular, que sirve de guía para el desarrollo del interaprendizaje.

Desde este punto de vista las estrategias representan una orientación o una guía para los docentes en el proceso de enseñanza, a los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Además las estrategias permiten la operacionalización del currículo a nivel micro, donde es necesario diagnosticar, revisar, corregir y diseñar nuevas estrategias que se ajusten a las necesidades del entorno y de la vida actual.

Dada la importancia que tiene el inglés, el docente necesita de un instrumento eficaz que le permite combatir el estrés, el aburrimiento de sus alumnos, y aumentar el interés por el idioma inglés, transformándolo en el punto de partida para desarrollar en el educando su innata capacidad de razonamiento lógico, fortaleciendo sus iniciativas e intereses, de esta forma se porta con un nuevo material ético educativo, que permita alcanzar un aprendizaje significativo, en el que el estudiante aceptara al inglés como su segunda lengua, el mismo que llevado a la práctica le permitirá transmitir claramente sus conocimientos, para que el educando lo interiorice con naturalidad. Por tal razón se contribuye con una técnica de aprendizaje basada en la motivación que presentan los juegos de ingenio, enmarcados en un modelo lúdico que aceptará resolver y analizar cualquier problema de la vida real.

Este estudio se justifica por cuanto el diseño de un modelo Didáctico Lúdico supone la búsqueda permanente de información que permita la corrección y reformulación de los planes del proceso de enseñanza aprendizaje.

Con el presente trabajo investigativo se esta contribuyendo positivamente a cambiar la actitud del estudiante frente al aprendizaje del inglés, permitiendo desarrollar en el educando su capacidad de razonamiento y fortaleciendo sus iniciativas e intereses propios en beneficio de una educación participativa.

Esta investigación es factible por cuanto existe el interés de los involucrados en el proceso educativo como maestros, alumnos y autoridades de los Colegios Nacional "Alaquez" y "Primero de Abril".

Finalmente el presente estudio proporciona y orienta en la toma de decisiones del proceso, de manera que se garantice el mejoramiento del currículo y en consecuencia la calidad de la educación en general.

6. MARCO TEÓRICO.

6.1.- ANTECEDENTES.

La enseñanza del idioma inglés en nuestro país posiblemente se ha favorecido el memorismo, antes que el desarrollo del pensamiento, como consecuencia de la ausencia de políticas adecuadas de desarrollo educativo, insuficiente preparación, capacitación especialmente en modelos lúdicos, por parte de los docentes.

El cambio que ha sufrido la sociedad exige de los maestros y profesionales de la educación, la adopción de metodologías y técnicas creativas y dinámicas aplicables al nivel de madurez mental del alumno, capaces de despertar el interés por aprender nuevos conceptos y desarrollar nuevos esquemas de pensamientos; ya que en la educación pone la sociedad sus mayores esperanzas; es una realidad de fundamental importancia porque determina la filosofía y la práctica de la educación es decir el PARA QUÉ y COMO se educa. A la primera interpretación corresponde la concepción de la escuela tradicional individualista, con una actitud pasiva, receptiva y conformista del educando, a la segunda corresponde la concepción de la escuela nueva, basada en la actividad, en la participación del alumno en el proceso de su aprendizaje, con libertad y espontaneidad.

Resulta fácil reconocer a cual de las interpretaciones se aproxima nuestra educación: la escuela tradicional vive en toda su plenitud, tanto la que está perdida en la montaña o el páramo como en el agua elegante de la más rica y exclusiva escuela de las grandes ciudades. En esta segunda mitad del siglo XX, por lo nuevo en teoría se ha descartado la escuela tradicional y se ha adoptado la escuela nueva, activa y racional. Compañías del IPED en convenio con la universidad de Babahoyo, realizaron un trabajo de modelo lúdico en séptimos años de Educación Básica, lo que nos motiva a realizar para octavo, noveno y décimo año de Educación Básica de los colegios antes mencionados, pues enseñar el idioma inglés a base de juegos es lo mejor que puede captar un adolescente.

6.2- METODO LUDICO.

“El hombre solo es hombre total cuando juega”. Esta frase del poeta y filósofo Schiller muestra el gran valor que tiene el fenómeno social del juego para el ser humano. Pero todavía no nos ayuda a estructurar, analizar y comprender este fenómeno que va desde el manipuleo de un objeto por un bebe hasta el partido profesional de fútbol. Pero el desarrollo del niño nos da la pauta para encontrar diferentes juegos, que tiene diferencias inmensas pero al mismo tiempo algo en común. Lo que tienen en común nos permite decir: “Esto es un juego”.

Porque hay que saber qué es un juego?. Pero hay que tener una teoría de juego? Por qué queremos enseñar los juegos, jugarles mejor y entender más de su caracterización, de sus diferencias, de sus funciones, efectos y condiciones. Para solo jugar un juego no es necesario una teoría, pero para comprender, organizar y jugar mejor, la comprensión es necesario para la creación y la variación de juegos, porque solo comprendiendo estructuras, similitudes y diferencias se puede inventar y adaptar el juego a sus necesidades, como niño, joven o adulto. El marco de qué es juego, es inmenso: el bebé en sus primeros meses juega con su biberón, con un palito, con su almohada, etc. A los dos y tres años empieza a jugar como “chofer”, “mama”, “carpintero”, “vaquero”, etc. Y unos años más tarde el niño juega al “ratón y al gato”, “las cogidas”, “al fútbol”, “al básquet”... juegos con reglas, estructuras y cuerpo. Cada vez se incrementa la complejidad del tiempo de juego en que practica el niño.

Partiendo de estos parámetros, el **modelo didáctico lúdico** es un ejemplo de reforma de carácter práctico y normativo que tiene como objetivo específico, la técnica de la enseñanza a través de juegos recreativos, físicos y mentales.

El juego en el ser vivo es una actividad vital, emocionante y placentera. El juego no es solo diversión, es socialización, construcción, investigación,

creación, es adecuación a la realidad, respecto, seguir normas y además un ejercicio para la vida futura.

Por tanto, el jugar no se contrapone al aprender. Por el contrario, toman la forma de juegos todas las experiencias del ser humano para conocerse a sí mismo, ubicarse en su medio, conocer y trabar relaciones con los demás.

A través del jugar-actuar, el hombre desarrolla su capacidad de simbolizar, estructura el lenguaje, comprende mejor el ambiente que lo rodea y lo adapta a sus intereses, recomponiendo a la realidad.

Las actividades y técnicas empleadas se adecuan a los requerimientos propios de cada edad y se van ajustando al proceso y a las características específicas del grupo.

De este modo se va promoviendo la construcción de sujetos con ganas de aprender que es lo que les favorecerá en toda su vida.

La expresividad natural del ser humano, permanentemente estimulada, facilita el desarrollo de sus potenciales y constituye un factor fundamental para que logre consolidar su identidad personal y cultural. A través de un proceso continuo y dialéctico de externalización, objetivación e internalización, es como el individuo se va construyendo a sí mismo en un mundo del cual es partícipe.

El niño aprender a percibir y a expresarse, poniendo en juego todo su aparato sensorio-motriz y su capacidad de relacionar, además, interactúa con el mundo que lo rodea y lo estimula de diferentes maneras. De ahí la importancia de desarrollar toda su capacidad creativa sin privilegiar una forma de expresión particular.

El método lúdico es la forma enseñar a través de juegos ya que el juego en el niño es una actividad vital, emocionante y placentera. No es sólo diversión es socialización, construcción, investigación, creación, es la vida

futura, el juego no es contrapone al aprender. Por el contrario, el juego forma parte de todas las experiencias del niño para conocerse a sí mismo, ubicarse en su medio, conocer y trabar relaciones con los demás. Desarrollando su capacidad de simbolizar, estructurar el lenguaje, comprender mejor el ambiente que lo rodea y lo adapta a sus intereses, recomponiendo la realidad.

6.3.-Enseñanza Aprendizaje.

6.3.1.-La enseñanza.

Es una acción dirigida al trabajo educativo con los estudiantes en donde el profesor actúa como promotor de experiencias educativas, con capacidad para utilizar estrategias y recursos que produzcan en el educando el desarrollo de la creatividad, la participación activa en su aprendizaje, la transferencias de conocimientos, habilidades y destrezas a situaciones de la vida real y el desarrollo de actividades y valores.

Tratando de objetivizar el concepto de enseñanza Wittrock (1989) explica que en este proceso siempre están involucradas dos personas y están dos personas están implicadas de algún modo; se advierte que una de las dos sabe, entendiendo o es capaz de hacer algo, que trata de compartir con la otra. Es decir, la persona está en posesión del conocimiento o la habilidad que intenta transmitir a la otra persona. Para aclarar mejor el proceso, el autor marca con P a quien posee y provee el conocimiento o la habilidad, a la segunda persona lo marca con R quien recibe el conocimiento o la habilidad; al interactuar P y R se pueden transmitir desde conocimientos habilidades, comprensión, hasta creencias, emociones y rasgos de carácter, a lo que le denomina C. interrelacionando el acto de la enseñanza, Wittrock dice que P y R se comprometen en una relación a fin de que R adquiera C, y para demostrar que existe una conexión estrecha entre enseñanza y aprendizaje argumenta que cuando P enseña, R debe adquirir lo que P enseña, es decir que no puede haber enseñanza sin aprendizaje.

6.3.2.- Aprendizaje.

Tomando en cuenta esta relación corresponde ahora describir lo que significa **aprendizaje**. Así, Vigotski (1979) dice: “El aprendizaje es una actividad social t no solo un proceso de realización individual, una actividad de producción y reproducción del conocimiento mediante la cual el individuo asimila los modos sociales de actividad y de interacción para afianzarlo más tarde en la escuela; además los fundamentos del conocimiento científico bajo condiciones de orientación e integración social”.

Este concepto de aprendizaje pone la atención en el sujeto activo, consciente orientando hacia un objetivo; en su interacción con otros sujetos, sus acciones con el objetivo, con la utilización de diversos medios en condiciones sociales e históricas determinadas. Por supuesto que el autor pone énfasis en el entorno del sujeto a lo que también se ha dado en llamar el contextos.

Los principios básicos de Vigotski son el enfoque holístico, la mediación, la interiorización, estas ideas han sido retomadas y profundizadas por varios psicólogos, los mismos que después de muchos análisis proponen el aprender a aprender, como desarrollo potencial del aprendizaje.

El aprender a prender puede definirse como el procedimiento personal más adecuado para adquirir un conocimiento. Ello supone que este procedimiento puede ser enseñado e indica una actitud de acercamiento a un problema determinado. En suma el aprender a aprender implica:

- a) El aprendizaje y uso adecuado de estrategias cognitivas.
- b) El aprendizaje y uso adecuado de estrategias meta cognitivas,
- c) El aprendizaje y uso adecuado de modelos conceptuales.

Desde esta perspectiva el aprender supone dotar al individuo de herramientas para aprender y de este modo desarrollar su potencia de aprendizaje.

Al respecto, Adam (1984), puntualiza que el aprendizaje constituye el hecho de aprisionar o adquirir elementos exteriores símbolos o representaciones, expresados de manera concreta o abstracta. De este modo cuando se habla de aprendizaje, se debe entender como el proceso por el cual los seres vivos adquieren una forma conductual que cambia o modifica una estructura previa en nuestra naturaleza: por lo tanto aprendizaje modifica la conducta humana en direcciones diversas que condicional a la vez distintas reacciones.

Por otro lado, a la enseñanza también se le considera como el esfuerzo educativo, deliberado, consciente y sistematizado de la transmisión de conocimiento, dirigiendo técnicamente el aprendizaje. De ahí que una buena enseñanza es entendida como la difusión del acervo de conocimientos, métodos, procedimientos y valores acumulados por la humanidad con repercusión en la vida personal y social del estudiante.

El aprendizaje desde el enfoque histórico cultural es una actividad social y no solo un proceso de realización individual; una actividad de producción y reproducción del conocimiento mediante la cual el individuo asimila los modos sociales de actividad y de interacción.

Conceptualmente enseñanza y aprendizaje son procesos distintos aunque están interrelacionales; esto se puede apreciar en la operatividad de enseñar y aprender. Al respecto Ausubel (1986), dice:

“enseñar y aprender no son coextensivos, pues enseñar es tan solo una de las condiciones que pueden influir en el aprendizaje. Así pues, los alumnos pueden aprender también sin ser enseñados; esto es enseñándose a si mismo; y ni siquiera cuando la competencia del maestro está fuera de duda se logrará forzosamente el aprendizaje, si los alumnos son desatentos, están faltos de motivación o imprevistos cognoscitivamente (p.27)”

De tal manera que el enseñar concierne al docente y aprender al estudiante lo que significa que el docente debe utilizar los mejores

procedimientos metodológicos y una oportunidad motivación para alcanzar que los estudiantes aprendan lo que el profesor enseña.

6.3.2.- Aprendizaje significativo.

Concepto acuñado por David Paúl Ausabel con la intención de superar tanto los límites de la enseñanza tradicional (memorística y acumulativa), como el exceso de actividad que se deriva de las corrientes a favor del aprendizaje por descubrimientos, el cual impedía en ocasiones la asimilación de nuevos contenidos.

Es a partir de la experiencia que, Carl Rogers plantea, que el aprendizaje significativo se da en el estudiante cuando lo estudiado es relevante en los intereses personales del estudiante. El individuo tiene a la autorrealización formula la “**Teoría del aprendizaje empírico**”.

Lo que identifica a la ciencia como tal es una actitud frente a las cosas y a la vida que exige una metodología estricta, con la búsqueda de la verdad y con lo que ella, con fidelidad absoluta, nos exige.

La ciencia, en realidad, es por definición una búsqueda desinteresada, afanosa de la verdad y como tal es desde sus orígenes “ecléctica”.

Algunos autores consideran que todo aprendizaje es significativo por tanto el individuo de cualquier manera dispone de algún conocimiento anterior con el que se relacione el nuevo conocimiento que el docente imparte, así en la fase exploratoria de proceso de la lección se constata la dimensión de las experiencias anteriores que tienen el aprendiz.

Ausabel, citado por Lejter (1990), afirma que el aprendizaje significativo a través del cual una nueva información se relaciona con un aspecto sobresaliente de la estructura del conocimiento del individuo, este proceso involucra una interacción entre la información nueva y la estructura específica del conocimiento que posee el estudiante. De este modo la

nueva información se enlaza a los conceptos que existe previamente en la mente del que aprende; así el autor observa el almacenamiento de información en el cerebro humano como un proceso altamente organizado, en el cual se forma una jerarquía conceptual donde los elementos más específicos del conocimiento se adhiera a conocimientos más generales.

Ausabel considera el lenguaje como un factor importante que facilita el aprendizaje significativo, de tal manera que el lenguaje clarifica los significativos haciéndolos más preciosos y transferibles; el significativo surge cuando se establece una relación entre las entidades y el símbolo que les presenta y por supuesto que el lenguaje, según Lejter (1990) no es simplemente un vehículo de comunicación sino que tiene un papel integral y operacional.

De acuerdo a Ausabel (1978) para facilitar el aprendizaje significativo las variables más importantes a ser considerados en la estructura cognoscitiva son:

1. Existencia de ideas de anclaje pertinentes al área del conocimiento en consideración
2. Grado en que esas ideas se pueda discriminar conceptos y principios similares y diferentes, que aparecen en el material por aprender.
3. Estabilidad, claridad, de las ideas de anclaje.

Se considera que en la fase de exploración de conocimientos durante el proceso de la lección se debe verificar las experiencias anteriores del estudiante, utilizando las estrategias apropiadas que desarrollen el nuevo conocimiento.

6.3.4.- La didáctica.

Luís Alves de Mattos expresa: “La didáctica es la disciplina pedagógica de carácter práctico y normativo que tiene como objeto específico la técnica de

la enseñanza. Esto es la técnica de investigar y orientar eficazmente a los alumnos en su aprendizaje.

La progresiva delimitación del campo propio de la didáctica de las ciencias ha ido pareja a la argumentación razonable de que enseñar ciencias exige relacionar conocimientos relativos tanto a la educación como a las propias disciplinas científicas, de forma integrada y no por separado. Una de las críticas más frecuentemente esgrimidas desde la didáctica de las ciencias es que en la formación de los profesores de ciencias se ha añadido sólo recientemente a la tradicional demanda de conocimientos científicos una batería de contenidos relacionados con la psicología de la educación y la educación misma, pero generalmente de forma aislada, destacándose la ausencia de un enfoque integrado que reconozca el hecho de que las estrategias de enseñanza están en buena manera determinados por la especificidad de los contenidos a enseñar.

La enseñanza de las ciencias, entendida como didáctica específica de las disciplinas científicas, adquiere sentido ya en la educación secundaria, dado que en la primaria (hasta los 12 años) no tienen cabida las didácticas específicas, al tratarse de una enseñanza fundamentalmente globalizada. Por otra parte, dada la estructuración de la educación y la progresiva compartimentación de las ciencias a lo largo de las etapas secundarias y superior, la enseñanza de las ciencias se enfrentan a la progresiva especialización en didácticas específicas. Existe un debate no resuelto sobre la forma de abordar la docencia al comienzo de la secundaria, y se han elaborado diferencias propuestas que van desde la globalización e integración hasta el tratamiento delimitado por especialidad de los contenidos científicos durante esos primeros años de de aproximación a la ciencia.

La didáctica de las ciencias tiende lazos indisolubles con numerosos otros campos del conocimiento, además de las propias disciplinas científicas, como la historia de la ciencia, la filosofía de la ciencia, la sociología de la ciencia o la psicología de la educación, entre otras.

6.3.5.- La motivación

Ninguna actividad intelectual se puede realizar sin la predisposición del alumno para practicar en forma dinámica en los trabajos de aula, en este sentido Nérici, (1985) manifiesta:

“La motivación consiste en el intento de proporcionar a los alumnos una situación que los induzca a un esfuerzo intencional a una actividad orientada hacia determinados resultados queridos y comprendidos. Así, motivar es predisponer a los alumnos a que prendan y, consecuentemente, realicen un esfuerzo para alcanzar los objetivos previamente establecidos (p.203)”.

Al respecto lo que se pretende es despertar el interés, estimular el deseo de aprender; sin estas condiciones será difícil que el profesor pueda desarrollar las actividades en clase. El mayor fracaso en el proceso de aprendizaje radica en la falta de motivación que causa indiferencia, apatía, tedio y hasta resistencia del alumno al aprendizaje; puesto que no sabe ni porqué ni para qué aprende.

Leiva Zea, manifiesta: “Todo cuando realizamos en la vida tiene un motivo el hecho mismo de vivir, de desear vivir implica tener un motivo para ello; la motivación es inherente a la naturaleza humana”. Siempre estamos motivados por algo, aunque parezca pedagógico, hasta para no hacer nada debemos tener un motivo, un estímulo interior que nos impulse a actuar de tal manera.

En términos didácticos motivar es estimular en los alumnos para participar activa y conscientemente en el proceso enseñanza-aprendizaje.

En los seres humanos, la motivación engloba tanto los impulsos conscientes como los inconscientes. Las teorías de la motivación en psicología, establecen un nivel de motivación primario, que se refiere a la satisfacción de las necesidades elementales, como respirar, como comer o

beber, y un nivel secundario referido a las necesidades sociales, como el logro o el afecto. Se supone que el primer nivel debe estar satisfecho antes de plantearse los secundarios.

El psicólogo estadounidense Maslow diseñó una jerarquía motivacional en seis niveles que, según él explicaban la determinación del comportamiento humano. Este orden de necesidades sería el siguiente: (1) fisiológicas, (2) de seguridad, (3) amor y sentimientos de pertenencia, (4) prestigio, competencia y estima sociales, (5) autorrealización, y (6) curiosidad y necesidad de comprender el mundo circundante.

Ninguna teoría de la motivación ha sido universalmente aceptada. En primer lugar, muchos psicólogos, dentro del enfoque del conductismo, plantearon que el nivel mínimo de estimulación hacia a un organismo comportarse de forma tal que trataba de eliminar dicha estimulación, ocasionando un estado deseado de ausencia de estimulación. De hecho, gran parte de la fisiología humana opera de este modo. Sin embargo, las recientes teorías cognitivas de la motivación describen a los seres humanos intentando optimizar, antes que eliminar, su estado de estimulación. Con ello, estas teorías resultan más eficaces para explicar la tendencia humana hacia el comportamiento exploratorio, la necesidad-o el gusto-por la variedad, las reacciones estéticas y la curiosidad.

6.4.-CONCEPTUALIZACIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS.

APRENDIZAJE: Es un cambio de conducta, cambio de actitud o de comportamiento, que se opera en el individuo a consecuencia de su interacción con el medio externo.

HIPERACTIVIDAD: El sujeto presenta un exceso de actividad y necesidad de movimiento, un poco de atención mínima, irritabilidad, impaciencia, agresividad, dificultad de conciliar el sueño, repentinamente canta a viva voz y un rendimiento académico deficiente.

ESTRATEGIA: Modo que el profesor utiliza la información, selecciona las fuentes define el papel de los alumnos e incluye practicas especificas utilizadas para dar cumplimiento al objetivo de enseñanza.

DIDACTICA: Didáctica es la ciencia y el arte de enseñar; es ciencia en cuanto investiga y experimenta nuevas técnicas de enseñanza y es arte cuando establece normas de acción y sugiere formas de comportamiento didáctico.

ENSEÑAR: Es facilitar para que alguien aprenda como resultado de lo que hace. Es decir, el fin de enseñanza no es producir aprendizajes sino producir condiciones de aprendizaje.

CREATIVIDAD: Psicológicamente no hay un concepto claro sobre creatividad, pero estamos seguros que ésta es sinónimo de ingenio, imaginación, originalidad, talento, inventiva y que guarda una relación y es parte de la inteligencia y susceptible de estimulación.

ACTIVIDAD LUDICA: Acciones a través del juego.

MODELO: Conjunto de procedimientos ordenados a fin de aplicar un conocimiento nuevo.

MÉTODO DIDÁCTICO: Es el conjunto lógico y unitario de los procedimientos didácticos que tienden a dirigir el aprendizaje incluyendo en él desde la presentación y elaboración de la materia hasta la verificación y consiguiente rectificando del aprendizaje.

INTERRACCIÓN: Ocurre entre docentes y estudiantes, utilizadas como técnicas entre ellas: la discusión, el seminario, los proyectos de grupo, la mesa redonda, etc.

ESTUDIO INDIVIDUAL: Consiste en el trabajo independiente de cada estudiante cuyos ejemplos de estas técnicas son: lecturas guiadas,

instrucción programada, proyectos individuales, estudio libre.
Descubrimiento.

ACTIVIDADES: Se considera una serie de acciones que desarrollan los estudiantes durante el proceso de la clase dirigidos por el profesor y jamás se puede prescindir de ellas.

CONFERENCIA: Consiste en el uso de la expresión verbal para transmitir información.

ENSEÑANZA: Se refiere particularmente a las actividades que desempeña el docente.

INSTRUCCIÓN: Se define como un proceso mediante el cual se orienta al aprendizaje de un individuo, tomando en cuenta los resultados del aprendizaje, así como las características y fases de este último proceso.

INVESTIGACIÓN DEL CAMPO: Es un proceso sistemático, dirigido, crítico y organizado que busca información, datos, experiencias mediante la observación de la realidad física, social y cultural.

INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA: Consiste en la búsqueda de información datos, conceptos, teorías, etc. En fuentes impresas.

PLANIFICACIÓN: Es la determinación de estrategias y recursos para la ejecución y evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje y puede ser a nivel macro o micro.

EJECUCIÓN: Son las metodologías, estrategias y actividades para ejecutar el proceso de enseñanza aprendizaje y puede expresarse en forma adecuada o inadecuada por el docente.

EVALUACIÓN: Es el nivel del éxito que obtenemos en la comparación entre el objetivo formulado y los logros alcanzados

RENDIMIENTO: Son los resultados logrados como consecuencia del proceso de enseñanza-aprendizaje y puede ser expresado en forma cualitativa y/o cuantitativa.

CURRÍCULO: Instrumento de planificación de la actividad educativa, constituyendo el eje en torno al cual se articula y se vértebra el proceso de la vida académica de una institución educativa.

ENSEÑANZA: Se refiere particularmente a las actividades que desempeña el docente.

INSTRUCCIÓN: Se define como un proceso mediante el cual se orienta el aprendizaje de un individuo tomando en cuenta los resultados del aprendizaje, así como las características y frases de este último proceso.

MÉTODO: método didáctico es el camino para alcanzar los objetivos estipulados en un plan de enseñanza, o camino para llegar a un fin preestablecido.

TÉCNICA: Técnica es un conjunto de procesos para desarrollar una actividad con los estudiantes, o simplemente quiere decir cómo hacer algo. El método indica el camino y la técnica indica como recorrerlo.

MOTIVACIÓN: Es despertar el interés y la atención de los alumnos por los valores contenidos en la materia, excitando en ellos el interés de aprenderlo, el gusto de estudiarla y la satisfacción de cumplir las tareas que exige.

EDUCACIÓN: Es el proceso de socialización al que se someten todos los individuos para lograr que se incorporen sin resistencias al sistema socioeconómico en que viven.

7. OBJETIVOS.

7.1.-Objetivo General.

Elaborar un modelo didáctico lúdico que coadyuve a un ínter aprendizaje significativo del idioma inglés, en el octavo, noveno, décimo año de educación básica de los colegio Nacional Aláquez, y Nacional “primero de Abril” del cantón Latacunga.

7.2.-Objetivos Específicos:

7.2.1. Diagnosticar las estrategias utilizadas en el proceso de interpretación del idioma inglés.

7.2.2. Proponer estrategias lúdicas para el proceso de Inter. Aprendizaje del idioma inglés en octavo, noveno, décimo año de educación básica, que permitan mejorar el aprendizaje de inglés.

7.2.3. Socializar el manual de juegos didácticos para a lograr un aprendizaje significativo en el idioma inglés.

8. HIPÓTESIS.

La práctica de métodos tradicionales, dificulta el ínter aprendizaje del idioma inglés en los alumnos de octavo, noveno y décimo año de educación básica de los colegios nacional “Aláquez” y nacional “Primero de Abril”.

9. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES.

CONCEPTO	VARIABLE	INDICADORES
Métodos Tradicionales: Es aquel que descompone la complejidad del aprendizaje en una	Independiente La práctica de métodos tradicionales:	➤ Utilización de métodos tradicionales. ➤ Carencia de recursos pedagógicos,

<p>multitud de destrezas, que concibe el aprendizaje como un proceso ciego y mecánico de asociación de estímulos y respuestas. Lo que dificulta la visión del contexto de la realidad y la práctica.</p>		<p>actualizados.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Evaluaciones habituales. ➤ Lecciones escritas ítems acostumbrados. ➤ Lecciones orales memorísticas. ➤ Trabajos mecánicos. ➤ Clases monótonas y cansadas.
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

CONCEPTO	VARIABLE	INDICADORES
<p>Aprendizaje: Adquisición de una nueva conducta en un individuo a consecuencia de su interacción con el medio externo. Psicología; Psicología de la educación ; memoria (psicología)</p>	<p>Dependiente. Dificultad en el aprendizaje del idioma ingles:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Interperndizaje significativo deficiente. ➤ Bajo rendimiento. ➤ Despreocupación por la asignatura. ➤ Desmotivación por los temas atrasados. ➤ Pérdidas de año en la materia. ➤ Deserción por parte de algunos estudiantes.

10.ESQUEMA DE CONTENIDO.

INTRODUCCIÓN.

CAPITULO I

MARCO TEORICO.

- 1.1. Antecedentes.
 - 1.1.1. Antecedentes históricos.
 - 1.1.2. Problemas actuales
 - 1.1.3. Tendencias de desarrollo

- 1.2. Proceso Enseñanza Aprendizaje.
 - 1.2.1. Enseñanza Aprendizaje.
 - 1.2.2. Planificación de la enseñanza.
 - 1.2.3. La motivación en el aprendizaje.
 - 1.2.4. La didáctica.
 - 1.2.5. Estrategias instruccionales.
 - 1.2.6. Técnicas instruccionales.
 - 1.2.7. Aprendizaje significativo

- 1.3. Método lúdico.
 - 1.3.1. conceptualizaciones.
 - 1.3.2. Importancia.
 - 1.3.3. Proceso.

 - 1.3.4. El juego didáctico estrategias de atención a la diversidad.
 - 1.3.4.1. El juego en la educación de niños y niñas en edad escolar.
 - 1.3.4.2. Principios de la actividad lúdica.
 - 1.3.4.3. Juego didáctico y atención a la diversidad.

CAPITULO II

2. RESULTADOS.

- 2.1. Análisis e interpretación de resultados.
 - 2.1.1. Información de docentes.
 - 2.1.2. Información de alumnos.
- 2.2. Comprobación de hipótesis.
- 2.3. Conclusiones.
- 2.4. Recomendaciones.

CAPITULO III.

3. PROPUESTA.

- 3.1. Introducción.
- 3.2. Justificación.
- 3.3. Fundamentación.
- 3.4. Esquema teórico práctico.
- 3.5. El modelo didáctico lúdico aplicado a los programas
De estudio.

11. UNIVERSO Y MUESTRA.

La investigación propuesta se realizará en los colegios Nacional “Alaquez” y Nacional “Primero de Abril” del cantón Latacunga, con los alumnos de los octavos, novenos y décimos años de educación básica, los mismos que cuenta con los siguientes alumnos matriculados, según datos de las secretarías de los establecimientos, en el año lectivo 2004-2005:

Colegio Nacional “Alaquez”

Años de educación básica N de alumnos. No de profesores.

Octavo Año de Educación	27	1
Noveno año de Educación.	26	1

Décimo Año de Educación.	25	1
TOTAL	78	3

**Colegio Nacional “Primero de Abril.
Años de Educación Básica N de alumnos.**

Octavo Año Paralelo.	177	3
Noveno Año Paralelo.	161	3
Décimo Año Paralelo.	128	2
TOTAL	466	8

Para el presente estudio se tomo una muestra probabilística estratificada de los estudiantes, a partir de la aplicación de la siguiente fórmula:

$$n = \frac{PQ * N}{(N - 1) \frac{E^2}{K^2} + PQ}$$

Simbología

- n = tamaño de la muestra
- PQ = Constante de la varianza poblacional (0.25)
- N = Tamaño de la población
- E = Error máximo admisible (al 2% = 0.02)
- K = Coeficiente de corrección del error (2)

Los resultados obtenidos son los siguientes:

Nacional Aláquez	63
Nacional Primero de Abril	384

12. PROCEDIMIENTOS METODOLÓGICOS.

METODOS

Para el desarrollo de la investigación se utilizaran:

Método Hipotético Deductivo dado que es un trabajo de investigación original y científico, para poder demostrar la hipótesis planteada.

Inductivo – Deductivo.- Nos permitirá desarrollar la propuesta de investigación, partiendo de hechos particulares, para inferir el conocimiento en conclusiones y recomendaciones respecto al diseño de un modelo Didáctico Lúdico.

Analítico Sintético.- Porque será un desglose y estudio de las causas que intervienen en el aprendizaje del idioma inglés, lo cual nos ayudara a “Elaborar el Modelo Didáctico Lúdico para los octavos, novenos, y décimos años de Educación Básica del Colegio Nacional “Alaquez” de la parroquia Alaquez del cantón Latacunga.

TECNICAS.

Observación.-Nos permitirá la observación directa de los hechos y sucesos de la realidad, satisfaciendo nuestra necesidad de curiosidad y que al realizar esta observación intencional y crítica podemos extractar e incorporar estas ideas a nuestras experiencias y conocimientos.

Nuestra observación es de carácter estructurada acudiendo a procedimientos fundamentales para la recopilación de datos y la observación de hechos, lo realizaremos los investigadores en forma conjunta garantizar la validez y la fiabilidad de los resultados.

Entrevista.- Siendo un instrumento que se utiliza en las investigaciones, considera como una técnica de recopilación porque se aplica a las personas en forma directa, desde la interrogación hasta la conversación libre se aplicará a Profesores de los Planteles sujetos a investigación, del Área de inglés.

Encuesta.- Es una técnica de investigación, que mediante la aplicación de cuestionarios a los alumnos se recopilará información que servirá a base para el desarrollo de la Tesis.

INSTRUMENTOS

Se emplearán como instrumentos:

El cuestionario.

Las Fichas.

13.DISEÑO ESTADÍSTICO.

Para el procesamiento de la información se utilizará la estadística descriptiva para la tabulación de las respuestas enmarcadas en los cuestionarios. Los instrumentos se formarán por variables y multivariabes que serán codificadas en base a símbolos (número). Se utilizará el código para referirse a cada pregunta y número para las diferentes alternativas de cada uno de ellas.

El análisis de los datos se lo realizará de manera cuantitativa y cualitativa para lo que se empleará gráficos de pastel lo que nos permitirá realizara el inferir conclusiones y recomendaciones.

14.RECURSOS.

POTENCIAL HUMANO

- ✓ Tres alumnas responsables de la tesis: Inés Garcés, Sandra Molina y Mirian Reyes.
- ✓ Director de la tesis:
- ✓ Profesores de los Colegios Nacional "Alaquez" y Nacional "Primero de Abril"
- ✓ Estudiantes

MATERIALES

- ✓ Computadora

- ✓ Hojas de Papel bond
- ✓ Libretas para apuntes.
- ✓ Diskets.
- ✓ Esferográficos.
- ✓ Cajas (minas)
- ✓ Cartuchos de impresora
- ✓ Foto copias (folletos, encuestas)
- ✓ Folletos en imprenta.

MATERIALES	VALOR
Impresión y encuadernación.	200,00
Hojas de papel bond.	50,00
Libretas para apuntes.	2,00
Diskets.	5,00
CD.	10,00
Internet.	50,00
Esferográficos.	3,00
Cajas (minas).	5,00
Cartuchos de impresora.	50,00
Foto copias (folletos, encuestas).	100,00
Transporte.	30,00
Folletos en imprenta.	50,00
Imprevistos.	50,00
TOTAL	605,00

Diagrama de Actividades

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES																												
ACTIVIDADES	Nov.05		Dic. 05				Enero - 06				Feb. - 06				Marz - 06				Abril - 06				Mayo - 06					
	SEMANAS	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Selección del tema		█																										
Detección del problema			█	█																								
Diseño del proyecto					█	█																						
Elaboración de instrumentos							█	█																				
Recolección de información									█	█																		
Tabulación de datos											█	█																
Análisis de datos													█	█														
Elaboración de resultados															█	█												
Corrección final del texto																												
Entrega de ejemplares																												
Pre-defensa																												
Defensa																												

ENCUESTAS

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
CONVENIO UTC - ITSA

CARRERA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS HUMANÍSTICAS Y DEL
HOMBRE

ENCUESTA DIRIGIDA A ALUMNOS DE OCTAVO, NOVENO Y DÉCIMO
AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LOS COLEGIOS NACIONAL
“ALÁQUEZ” Y “PRIMERO DE ABRIL” DEL CANTÓN LATACUNGA.

Con el propósito de elaborar Modelo Didáctico Lúdico para la enseñanza del idioma Inglés, es necesario recabar información sobre el proceso de evaluación que se viene llevando a cabo, además los actores, aspectos, etc. que deben incluirse, por lo que se solicita emita sus criterios y comentarios, como parte integrante del proceso.

OBJETIVO:

Elaborar un Modelo Didáctico Lúdico que coadyuve a un interaprendizaje significativo del idioma Inglés, en el octavo, noveno y décimo año de Educación Básica de los Colegios Nacional Aláquez y Nacional “Primero de Abril” del Cantón Latacunga.

INSTRUCCIONES:

- Una vez leídas y comprendidas las preguntas proceda a seleccionar una sola respuesta por pregunta.
- Las opiniones de los encuestados serán tomadas en cuenta exclusivamente con fines educativos.
- Marque con una X la respuesta que considere la más adecuada de acuerdo a la siguiente escala:

Siempre	S
Casi siempre	CS

A veces AV
 Casi nunca CN
 Nunca N

CUESTIONARIO

N°	ÍTEMS	S	CS	AV	CN	N
1	Le gusta la forma que utiliza para la enseñanza del Idioma Inglés su maestro (a)					
2	Su profesor de inglés utiliza diferentes estrategias para la enseñanza como: Dramatizaciones, Diálogos, Juegos, Trabajos en grupo.					
3	La actual metodología utilizada en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma Inglés le permite obtener conocimientos que le servirán posteriormente para su desarrollo personal y profesional?					
4	Su profesor de Inglés utiliza recursos didácticos en la enseñanza de la asignatura?					
5	Las clases que comparte su profesor de inglés le resultan cansadas y monótonas?					
6	Su rendimiento en la asignatura de inglés es Muy Bueno?					
7	Su rendimiento en la asignatura de inglés es Deficiente?					
8	La metodología que se utiliza en la asignatura de inglés le motivan al aprendizaje?					
9	Ha perdido el año en la asignatura de Inglés?					

10	Considera que la actual metodología utilizada por su maestro para impartir las clases de Inglés debe cambiar?					
11	Considera que la enseñanza a través de juegos mejoraría el aprendizaje del idioma inglés?					
12	La enseñanza del idioma Inglés a base de juegos le permitirán afianzar sus conocimientos tendientes a su desarrollo personal y profesional?					
13	Estaría dispuesto a participar activamente en los diferentes juegos para el mejor aprendizaje del idioma Inglés?					
14	Cree que en una propuesta metodológica para la enseñanza del idioma inglés a base de juegos se incluyan aspectos como: fundamentación teórica, ejercicios prácticos, juegos aplicados al tema?					

GRACIAS POR SU COLABORACION

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
CONVENIO UTC - ITSA

**CARRERA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS HUMANÍSTICAS Y DEL
HOMBRE**

**CUESTIONARIO PARA ENTREVISTA DIRIGIDA A PROFESORES DE
INGLÉS DE OCTAVO, NOVENO Y DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA
DE LOS COLEGIOS NACIONAL “ALÁQUEZ” Y “PRIMERO DE ABRIL” DEL
CANTÓN LATACUNGA.**

Con el propósito de elaborar Modelo Didáctico Lúdico para la enseñanza del idioma Inglés, es necesario recabar información sobre el proceso de evaluación que se viene llevando a cabo, además los actores, aspectos, etc. que deben incluirse, por lo que se solicita emita sus criterios y comentarios, como parte integrante del proceso.

OBJETIVO:

Elaborar un Modelo Didáctico Lúdico que coadyuve a un interaprendizaje significativo del idioma Inglés, en el octavo, noveno y décimo año de Educación Básica de los Colegios Nacional Aláquez y Nacional “Primero de Abril” del Cantón Latacunga.

CUESTIONARIO

- 1.- Cuál es el método que utiliza para la enseñanza del idioma Inglés?
- 2.- Considera que los métodos utilizados han permitido que sus alumnos realmente le guste la asignatura?
- 3.- Cree que los conocimientos alcanzados en el idioma Inglés le permiten a sus alumnos obtener un aprendizaje significativo?
- 4.- En el año lectivo anterior los estudiantes perdieron el año en su asignatura?
- 5.- Conoce acerca de el método lúdico lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje?

- 6.- Considera que la aplicación de juegos en la enseñanza del idioma Inglés le permitirán al alumno le guste la asignatura y por ende afiance los conocimientos de mejor manera?
- 7.- Qué aspectos considera debe incluirse en este Modelo a desarrollarse?
- 8.- Estaría dispuesto a utilizar en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma Inglés un Modelo Didáctico Lúdico en los octavos, novenos y décimos años de educación Básica?

GRACIAS POR SU COLABORACION.