



UNIDAD ACADÉMICA:

DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADOS

TEMA:

“DISEÑO DE UNA ESTRATEGIA LÚDICA PARA LA ENSEÑANZA
UNIVERSITARIA DE INGLÉS EN NIVEL B1”

**Tesis previa a la obtención del título de
Magister en Ciencias de la Educación**

Línea de Investigación, Innovación y Desarrollo principal:

Pedagogía, Andragogía, Didáctica y Currículo

Clasificación técnica del trabajo:

Desarrollo

Autor:

María Augusta Villacrés Camino

Director:

Msc. Paola Vanessa Navarrete Cuesta

Ambato – Ecuador

Junio 2015

Diseño de una estrategia lúdica para la enseñanza universitaria de inglés en nivel B1

Informe de Trabajo de Titulación
presentado ante la
Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato

por

María Augusta Villacrés Camino

En cumplimiento parcial de
los requisitos para el Grado de Magister en Ciencias de la Educación.



Departamento de Investigación y Postgrados

Junio 2015

Diseño de una estrategia lúdica para la enseñanza universitaria de inglés en nivel B1

Aprobado por:

Juan Ricardo Mayorga Zambrano, PhD.
Presidente del Comité Calificador
Director del DIP

Msc. Maritza Jackeline Villacís Lizano
Miembro Calificador

Msc. Paola Vanessa Navarrete Cuesta
Miembro Calificador
Directora del Proyecto

Dr. Hugo Altamirano Villaroel
Secretario General

Msc. Gloria Ximena Peralvo Quinteros
Miembro Calificador

Fecha de aprobación: Junio 2015

Ficha Técnica

Programa: Magister en Ciencias de la Educación.

Tema: “Diseño de una estrategia lúdica para la enseñanza universitaria de inglés en nivel B1”

Tipo de trabajo: Proyecto de Investigación y Desarrollo (Tesis)

Clasificación técnica del trabajo: Desarrollo

Autor: María Augusta Villacrés Camino

Directora: Paola Vanessa Navarrete Cuesta, Msc.

Líneas de Investigación, Innovación y Desarrollo

Principal: Pedagogía, Andragogía, Didáctica y Currículo

Resumen Ejecutivo

Se diseñó una estrategia lúdica para la enseñanza de inglés en los estudiantes universitarios del nivel B1 que facilita la participación activa y dinámica del proceso pedagógico, privilegiando el juego como herramienta que permita alcanzar el dominio de las competencias en la comunicación oral, escrita así como también en la lectura. El levantamiento de la información, se realizó mediante la encuesta a 68 estudiantes y 6 docentes, la evaluación del uso de la estrategia lúdica fue antes y después de aplicarse el juego en la planificación curricular. El método aplicado fue el explorativo con el propósito de familiarizarse con el tema de investigación y el lúdico, incorporando actividades técnicas de juego: incorporación física, descubrimiento corporal, mesa, patio, adivinanzas y prendas, estas herramientas metodológicas, se aplicaron en el desarrollo del plan de clase. Los resultados evidenciaron que el uso de actividades lúdicas favorece el dominio de la expresión oral, lectura y escritura, facilitando la participación activa y dinámica, ayuda al aprendizaje autónomo, mejorando los rendimientos académicos, por lo que se recomienda usar el enfoque lúdico, en el proceso de enseñanza y aprendizaje de inglés.

Declaración de Originalidad y Responsabilidad

Yo, María Augusta Villacrés Camino, portadora de la cédula de ciudadanía No. 1803438744, declaro que los resultados obtenidos en el proyecto de titulación y presentados en el informe final, previo a la obtención del título de Magister en Ciencias de la Educación, son absolutamente originales y personales. En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos que se desprenden del trabajo propuesto, y luego de la redacción de este documento, son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

María Augusta Villacrés Camino

CI. 1803438744

DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo a los seres que más amo en este mundo:

A Dios, por ser mi guía y permanecer a mi lado en cada uno de los proyectos que a lo largo de mi vida he emprendido y por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente llenándola de sabiduría para continuar adelante sin desmayar.

A mi amado esposo Marqui, el cual ha sido mi apoyo incondicional, mi amigo, mi amante y compañero fiel, fuente de amor y comprensión.

A mis hermosas princesas María Paula y María Paz, mi más grande inspiración, motores principales en mi vida y quienes con su amor y ternura han transformado a este ser.

Finalmente, a aquella personita tan especial pero que hace 32 años por azares de la vida se convirtió en mi ángel de la guarda, a ti mi madre querida.

RECONOCIMIENTOS

Mi reconocimiento a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato, por abrirme las puertas para formarme académicamente y poder servir a la juventud estudiosa de mi país.

Mi gratitud a la Msc. Paola Vanessa Navarrete Cuesta, Directora del trabajo de tesis, por sus oportunas sugerencias para llegar a culminar con satisfacción el desarrollo de la investigación.

Mi más sincero reconocimiento a la Universidad Técnica de Ambato, al Centro de Idiomas y en particular a su directora Dra. Elsa Hernández.

A mis maestros que supieron enriquecer mis conocimientos y brindarme su amistad sincera.

A mi familia que con cada una de sus acciones me ha demostrado su amor infinito.

Resumen

En el Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Ambato, se diseñó una estrategia lúdica para la enseñanza universitaria de inglés en nivel B1. Se levantó el diagnóstico en el escenario escogido, 68 estudiantes del nivel B1 y 6 profesores, utilizando la encuesta y la observación directa en el aula de clase para apreciar el desempeño en la lectura, escritura y comunicación oral. En el desarrollo de la investigación, se aplicó el método lúdico, los juegos: incorporación física, descubrimiento corporal, mesa, patio, adivinanzas y prendas. Antes de aplicar las estrategias lúdicas, se apreció la utilización de textos, exposición oral y la pizarra en el proceso de enseñanza, condición que afecta en la dinámica y motivación de los estudiantes, no se utiliza adecuadamente el material didáctico, influyendo en el rendimiento académico y desmotivación. Al aplicarse el método lúdico, se observó efectos positivos en la comunicación oral, lectura y escritura, facilitando la participación activa y dinámica de los estudiantes, contribuyendo al aprendizaje autónomo y el mejoramiento del aprendizaje significativo, el trabajo en grupo, la sociabilidad, capacidad creativa y comunicativa. El enfoque lúdico (juego) al formar parte del plan de clase despertó en los estudiantes, el interés y confianza en sí mismos y sus capacidades. En consideración a las respuestas determinadas, se recomienda aplicar estrategias lúdicas en los estudiantes de inglés del nivel B1, precisamente por registrarse efectos positivos en los rendimientos académicos: comunicación oral, escritura y lectura.

Palabras clave: diseño, estrategia lúdica, enseñanza, nivel B1.

Abstract

In the Language Center of the Technical University of Ambato, a new ludic strategy was designed to teach English at university at the B1 level. A diagnostic was undertaken in the chosen setting including 68 students of the B1 level and 6 teachers by using a survey and direct observation in the classroom to value the development of reading, writing and speaking. In the development of the research, the ludic strategy was applied with games of movement, game, body language as well as playground and board games, guessing games and clothing games. Prior to the application of the ludic strategies it was observed that the majority of professors would use text-books, oral presentations and the board in the learning process. This affected the dynamic and motivation of the students. The didactic material was not used in an appropriate way, thus affecting the academic performance and demotivation. When the ludic strategies were used, some positive effects were observed in speaking, reading and writing; the students participated in active and dynamic ways. This contributed to autonomous learning and the improvement of meaningful learning, group work, the students' sociability, creativity and communicative ability. When the ludic approach (game) became part of the lesson plan, the students paid more interest and had more confidence in themselves as well as in their abilities. In consideration of the determined responses, the use of the ludic strategy is recommended for the English at B1 level, because of the positive effects that are observed in the academic performance of speaking, writing and reading.

Key words: design, ludic strategy, teaching, B1 level.

Tabla de Contenidos

Ficha Técnica.....	iii
Declaración de Originalidad y Responsabilidad	iv
Dedicatoria	v
Reconocimientos.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract	viii
Tabla de Contenidos.....	ix
Lista de Tablas.....	xi
Lista de Figuras	xii
Lista de apéndices	xiii
CAPITULOS	
1. Introducción.....	1
1.1. Presentación del trabajo.....	1
1.2. Descripción del documento	2
2. Planteamiento de la Propuesta de Trabajo	4
2.1. Información técnica básica.....	4
2.2. Descripción del problema.....	4
2.3. Preguntas básicas.	5
2.4. Formulación de meta	6
2.5. Objetivos.....	6
2.5.1. Objetivo general.....	6
2.5.2. Objetivos específicos	6
2.6. Delimitación funcional.....	6
2.6.1. ¿Qué será capaz de hacer el producto final del proyecto de titulación?.....	6
2.6.2. ¿Qué no será capaz de hacer el producto final del proyecto de titulación?	7
3. Marco Teórico	8
3.1. Definiciones y conceptos	8
3.1.1. Teorías del aprendizaje.....	8
3.1.2. Adquisición del idioma ingles nivel B1.....	9
3.1.3. Estrategia lúdica del juego en la enseñanza del idioma inglés	10
3.1.4. Aprendizaje significativo.....	17
3.1.5. El proceso enseñanza – aprendizaje	17
3.1.6. Estrategia de aprendizaje o enseñanza	18

3.2.	Estado del Arte.....	19
3.2.1.	Estudios a nivel Internacional	19
3.2.2.	A nivel nacional.....	20
4.	Metodología	23
4.1.	Diagnóstico.....	23
4.2.	Métodos aplicados.....	23
4.3.	Materiales y herramientas.....	27
4.3.1.	Materiales de Campo.....	27
4.3.2.	Materiales de Oficina.....	27
5.	Resultados.....	28
5.1.	Producto final del proyecto de titulación.....	28
5.2.	Evaluación preliminar.....	28
5.2.1.	Encuesta a los estudiantes análisis e interpretación de resultados.....	28
5.2.2.	Encuesta a los docentes análisis e interpretación de resultados.....	40
5.3.	Desarrollo de la estrategia lúdica.....	45
5.3.1.	Comunicación oral.....	45
5.3.2.	Escritura.....	47
5.3.3.	Lectura	49
5.4.	Producto final.....	51
5.4.1.	Justificación.....	51
6.	Conclusiones y recomendaciones.....	57
6.1.	Conclusiones.....	57
6.2.	Recomendaciones.....	58
	APENDICES	59
	REFERENCIAS.....	76

Lista de Tablas

1. Importancia del idioma inglés.....	28
2. Tipo de estrategia metodológica utilizada en la enseñanza de inglés.....	29
3. Estado de la clase de Inglés en el aula	30
4. Utilización de nuevas estrategias metodológicas.....	31
5. Utilización de material didáctico en la clase de inglés.....	32
6. Uso de estrategias metodológicas lúdicas en la enseñanza de inglés.....	33
7. Factores que inciden en el rendimiento académico de los estudiantes	34
8. Trabajo en equipo para la socialización del aprendizaje de inglés.....	35
9. Uso de una estrategia lúdicas (juego) en la enseñanza de Inglés	36
10. Incorporación de juegos en el aula de clase de inglés	37
11. Tipos de juegos para la enseñanza de inglés	38
12. Estrategia lúdica en el desarrollo de las tareas	39
13. Participación de los estudiantes en el aula de clase	40
14. Utilización del juego como estrategia metodológica	41
15. Uso de una estrategia lúdica para facilitar que la clase sea dinámica	42
16. Incorporación de estrategias lúdicas en el plan de clase.....	43
17. Recomendación del uso de una estrategia lúdica para la enseñanza inglés.....	44
18. Comunicación oral de los estudiantes del nivel B1 de Inglés de la Universidad Técnica de Ambato.....	45
19. Escritura de los estudiantes del nivel B1 de inglés de la Universidad Técnica de Ambato.....	47
20. Lectura de los estudiantes del nivel B1 de inglés de la Universidad Técnica de Ambato	49
21. Plan de clase Unidad 1 la Vida.	52
22. Plan de clase amor verdadero.....	53
23. Plan de clase Este es un bonito día, o no lo es	54
24. Plan de clase <i>Blackpool</i>	55

Lista de Figuras

1. Importancia del idioma inglés	28
2. Tipo de estrategia metodológica utilizada en la enseñanza de inglés.....	29
3. Estado de la clase de Inglés en el aula.....	30
4. Utilización de nuevas estrategias metodológicas.....	31
5. Utilización de material didáctico en la clase de inglés	32
6. Uso de estrategias metodológicas lúdicas en la enseñanza de inglés.....	33
7. Factores que inciden en el rendimiento académico de los estudiantes	34
8. Trabajo en equipo para la socialización del aprendizaje de inglés	35
9. Uso de una estrategia lúdicas (juego) en la enseñanza de Inglés	36
10. Incorporación de juegos en el aula de clase de inglés	37
11. Tipos de juegos para la enseñanza de inglés	38
12. Estrategia lúdica en el desarrollo de las tareas	39
13. Participación de los estudiantes en el aula de clase	40
14. Utilización del juego como estrategia metodológica	41
15. Uso de una estrategias lúdicas para facilitar que la clase sea dinámica.....	42
16. Incorporación de estrategias lúdicas en el plan de clase.....	43
17. Recomendación del uso de una estrategia lúdica para enseñar inglés.....	44
18. Comunicación oral de los estudiantes del nivel B1 de inglés de la Universidad Técnica de Ambato.....	46
19. Escritura de los estudiantes del nivel B1 de inglés de la Universidad Técnica de Ambato.....	48
20. Escritura de los estudiantes del nivel B1 de inglés de la Universidad Técnica de Ambato.....	50

Lista de apéndices

Apéndice 1. Encuesta a los estudiantes.....	59
Apéndice 2. Encuesta a los profesores	62
Apéndice 3. Solicitud desarrollo del trabajo investigativo	64
Apéndice 4. Respaldo encuestas realizadas a los docentes y estudiantes	65
Apéndice 5. Respaldo fotográfico del trabajo investigativo.	70

Capítulo 1

Introducción

1.1. Presentación del trabajo

En el nivel B1 de inglés de la Universidad Técnica de Ambato, se registraron bajos rendimientos académicos, en comunicación oral, escritura y lectura. Las principales falencias, se relacionan con la desmotivación, falta de interés y estímulo en el aula de clase; la utilización de solo libros y textos, como material didáctico, hace que los estudiantes se sientan aburridos. La incorporación de juegos para el aprendizaje de inglés como parte del currículo, es una estrategia metodológica que permite a los estudiantes despertar el interés y el entusiasmo para aprender, es una actividad de clase que ayuda a enriquecer el vocabulario para mejorar la lectura, la escritura y la comunicación oral.

Durante el desarrollo de la clase los estudiantes mostraron una baja motivación y dinamismo, la participación pasiva, existiendo individualidades en el aprendizaje, se tornaban aburridas, con bajos rendimientos académicos. Bajo estas condicionantes la incorporación de actividades lúdica el juego, presentaron ventajas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, mejorando la atención y la participación, puesto que los estudiantes se relajan y motivan, facilitándose la comunicación en el aula de clase y favoreciendo el desarrollo cognitivo. Estas respuestas coinciden con lo expuesto por (M. López, 2009), al señalar que a través del juego los estudiantes se divierten, movilizan su cuerpo, tantea, experimenta, imita y aprende. Los juegos, en el aprendizaje de la lengua extranjera, permiten al estudiante: activar su motivación, facilitar la observación e investigación, relacionarse con los compañeros, afianzar la confianza y seguridad en sí mismos.

Al aplicar el juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Inglés en el nivel B1, los estudiantes demostraron una mejora significativa en escritura, lectura y comunicación oral, precisamente por favorecer la repetición y la memorización del vocabulario, la participación activa, la creatividad, ya que se desarrolla en un ambiente cómodo para expresarse con confianza. Estas respuestas coinciden con lo expuesto por (F. Moreno, 2010) al mencionar que el orden psicológico, pedagógico y lingüístico, se afianza de manera atractiva en el desarrollo curricular, ofreciendo conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en los programas, brindando un

medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria; asimismo, guarda relación con (P. Chacón, 2012) al señalar que la utilización de estrategias lúdicas beneficia el aprendizaje significativo, adquiriendo y almacenando la inmensa cantidad de ideas e informaciones representadas en cualquier campo del conocimiento.

El uso de estrategias lúdicas del juego permitió en los estudiantes del nivel B1 de inglés del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Ambato mejorar la lectura, escritura y comunicación oral, es una herramienta importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje, estas respuestas guardan relación con las reportadas por (G. González y M. Pinzón, 2011) en la Institución Educativa los Pinos Caquetá Colombia, mejoró el aprendizaje significativo al utilizar objetos reales en el aula y conocidos por los estudiantes. Asimismo (E. García, 2007), demostró que el juego es una estrategia pedagógica para el aprendizaje del inglés, permitiendo el fortalecimiento de la competencia del lenguaje, a través de la potenciación del componente gramatical. (I. García y E. Carrión, 2011), en el Colegio Nacional Portoviejo, al aplicar el juego en la enseñanza de inglés, encontraron que los estudiantes se involucran activamente en el proceso del inter-aprendizaje (O. Morales, 2013) en el Instituto Tecnológico Superior Bolívar de la ciudad de Ambato, al estudiar las estrategias metodológicas para el desarrollo de la destreza oral (*Speaking*) del idioma inglés, demostró que en la enseñanza del idioma inglés, no se puede y no debe limitarse únicamente a actividades escritas, al usar el juego, los estudiantes muestran su interés por aprender, encuentran su utilidad en diversas situaciones y en cualquier lugar.

Por otra parte, se acota que el uso del juego de incorporación física, descubrimiento corporal, mesa, patio, adivinanzas y prendas en el procesos de enseñanza de inglés en los estudiantes del nivel B1, demostró el mejoramiento del aprendizaje significativo despertando el interés en el aprendizaje autónomo; estas respuestas coinciden con las experiencias reportadas por (A. Ortega, 2013), al emplear actividades lúdicas en el aprendizaje del idioma inglés en el Pensionado Sudamericano en el año lectivo 2012 - 2013, concluyó que el juego además de proporcionarles diversión, permite relacionarse con sus compañeros en el trabajo en grupo, ayuda en el desarrollo físico, mental, emocional, social, afianza los conocimientos y desarrolla sus habilidades y capacidades.

1.2. Descripción del documento

En el Capítulo 1, se presenta el trabajo y se hace una descripción del documento. En el Capítulo 2, se plantea la propuesta de trabajo, informe de la técnica básica, descripción del problema,

preguntas básicas, formación de la meta, objetivos, delimitación funcional. El Capítulo 3, Marco Teórico, presenta la definiciones y conceptos, delimitando las teorías del aprendizaje, lengua extranjera, enfoque lúdico, la música en la educación, aprendizaje significativo, el proceso del docente educativo, proceso de enseñanza y aprendizaje, estrategias de aprendizaje y estado del arte. En el Capítulo 4, Metodología, aborda el diagnóstico y métodos aplicados. El capítulo 5, Resultados, presenta las encuestas a los estudiantes, encuesta a los profesores y desarrollo de la estrategia lúdica. En el Capítulo 6, Conclusiones y Recomendaciones y finalmente, se adjunta los apéndices y las referencias bibliográficas.

Capítulo 2

Planteamiento de la Propuesta de Trabajo

2.1. Información técnica básica

Programa: Magister en Ciencias de la Educación.

Tema: “Diseño de una estrategia lúdica para la enseñanza universitaria de inglés en nivel B1”

Tipo de trabajo: Proyecto de Investigación y Desarrollo (Tesis)

Clasificación técnica del trabajo: Desarrollo

Autor: María Augusta Villacrés Camino

Directora: Msc. Paola Vanessa Navarrete Cuesta

Líneas de Investigación, Innovación y Desarrollo

Principal: Pedagogía, Andragogía, Didáctica y Currículo

2.2. Descripción del problema

La educación en el país vive momentos de profundas transformaciones, donde se busca formar individuos creativos, capaces de enfrentar las exigencias de un mundo cada vez más competitivo con problemas de distinta índole. El papel de los docentes es acercar el conocimiento al máximo de sus posibilidades con un pensamiento verdadero, racional y lógico, aplicando un sistema de reglas, acciones y una estrategia metodológica que favorezca la lectura y la comprensión del inglés acorde con las necesidades e intereses de la sociedad.

El Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Ambato (2013), reportó que durante el periodo académico 2012 al 2013, al evaluar el rendimiento de la asignatura de inglés, advirtiendo falencias en los niveles de aprendizaje, con respecto a lectura, escritura y comunicación oral. Las causas son varias, sin embargo, las más sentidas, se relacionaron con las estrategias metodológicas de aprendizaje aplicadas, no son las más apropiadas a las necesidades de los estudiantes. Por lo que es necesario usar metodologías que permitan mejorar los rendimientos académicos, en esta caso, se presentó como alternativa al mejoramiento de los problemas anotados, la utilización de técnicas lúdicas de juego, como un herramienta que permita la

participación activa y dinámica de los estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje para favorecer el aprendizaje significativo y el mejoramiento de los rendimientos académicos.

La planificación curricular es la herramienta pedagógica que organiza los contenidos para que el docente los desarrolle en el aula de clase, fijando los recursos y materiales necesarios; no obstante, la incorporación de estrategias lúdicas para la enseñanza del inglés, propicia un ambiente amigable y agradable, apoya la participación grupal, permitiendo que las experiencias sean valoradas y reconocidas, desarrollando en los adultos el estímulo, motivación y facilidad para el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El estudio se basó en la búsqueda de una metodología activa con la utilización de una nueva estrategia lúdica para la enseñanza universitaria de inglés en nivel B1 que permita despertar el interés y motivación de los estudiantes, buscando la formación autónoma, propositiva y crítica, pero sobre todo humana, que utilice el razonamiento como fuente de la comprensión y el dominio de la lectura, escritura y comunicación oral del inglés.

2.3. Preguntas básicas.

¿Cómo aparece el problema que se pretende solucionar?

En el Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Ambato, se han registrado bajos rendimientos académicos en la asignatura de inglés.

¿Por qué se origina?

El proceso pedagógico aplicado en la enseñanza y aprendizaje de inglés, no se ajusta a las necesidades que requiere los estudiantes en nivel B1

¿Qué lo origina?

No se aplican metodologías activas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de inglés, como es el caso de las estrategias lúdicas.

¿Cuándo se origina?

No aplica

¿Dónde se origina?

No aplica

¿Dónde se detecta?

No aplica

2.4. Formulación de meta

Diseñar una estrategia lúdica para la enseñanza universitaria del idioma inglés en nivel B1.

2.5. Objetivos

2.5.1. Objetivo general

Diseñar una estrategia lúdica para la enseñanza universitaria del idioma inglés en nivel B1 para mejorar el desarrollo de la comunicación oral y escrita.

2.5.2. Objetivos específicos

1. Determinar las estrategias didácticas utilizadas actualmente en el proceso de enseñanza y aprendizaje universitario del inglés en nivel B1.
2. Planificar una estrategia lúdica para el mejoramiento del proceso de enseñanza y aprendizaje universitaria del idioma inglés en el nivel B1 en el aula de clases.
3. Diseñar una propuesta para la aplicación de una estrategia lúdica que potencialice el aprendizaje significativo del idioma inglés en los estudiantes universitarios del nivel B1 en el aula de clases.
4. Efectuar la evaluación del desarrollo de la estrategia lúdica aplicada en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

2.6. Delimitación funcional

2.6.1. ¿Qué será capaz de hacer el producto final del proyecto de titulación?

- Mejorar el proceso enseñanza y aprendizaje de los estudiantes del nivel B1 del idioma inglés de la Universidad Técnica de Ambato a través de la utilización de estrategias metodológicas lúdicas.

- Utilizar nuevos enfoques metodológicos para la enseñanza del idioma inglés, coadyuvando con la filosofía de aprender a aprender, de manera que la formación del estudiante, sea inteligente, productiva y creadora, garantizando el desarrollo integral y emocional del estudiante como parte de la sociedad.
- Contribuir a la labor docente en el proceso de facilitador o moderador del proceso de enseñanza de inglés, al presentar estrategias activas.
- Socializar los resultados obtenidos a todas las comunidades educativas de la provincia y el país para mejorar la enseñanza del idioma inglés a partir del uso de una estrategia lúdica.

2.6.2. ¿Qué no será capaz de hacer el producto final del proyecto de titulación?

No aplica

Capítulo 3

Marco Teórico

3.1. Definiciones y conceptos

3.1.1. Teorías del aprendizaje

La investigación está basada en varias corrientes pedagógicas propuestas por varios autores, cuyos legados se basan en teorías que busca el desarrollo del conocimiento, en base a estos postulados, investigar una nueva problemática en el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés.

En la pedagogía lúdica han participado varios ilustres pedagogos en la historia, orientando al juego como material educativo que permite al niño, mediante su propia experiencia, la educación de los sentidos y el descubrimiento de las ideas. Al respecto (A, Payá, 2007) cita a Frederic Fröebel (1782-1852) uno de los grandes protagonistas de la educación, quien propuso al juego, como recurso de enseñanza práctica en el *kindergarten*, siendo la actividad del juego los verdaderos protagonistas, basándose en la libertad del niño para que exprese su vida interior, creativa y de fantasía mediante la actividad lúdica. Por otra parte (M. Lucci, 2007), hace referencia a las teorías de Vygotsky, quien consideraba que la adquisición del lenguaje constituye el momento más significativo en el desarrollo cognitivo. El lenguaje, representa un salto de calidad en las funciones superiores; cuando éste comienza a servir de instrumento psicológico para la regulación del comportamiento, la percepción muda de forma radical, formándose nuevas memorias y creándose nuevos procesos de pensamiento. En ese sentido, el lenguaje es el principal mediador en la formación y en el desarrollo de las funciones psicológicas superiores. Ella constituye un sistema simbólico, elaborado en el curso de la historia social del hombre, que organiza los signos en estructuras complejas permitiendo, por ejemplo, nombrar objetos, destacar sus calidades y establecer relaciones entre los propios objetos.

El mobiliario y la libertad, se han de respirar en las instituciones educativas, es la clave para el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés para poder expresarse con total libertad, para lo cual se le debe facilitar la práctica de juegos y el material adecuado. Sin embargo, (M.

Montessori, 2003) citado por (A. Payá, 2007), señala que esto no quiere decir, que los educadores les proporcionen juegos intrascendentes o sin propósito educativo alguno. Por lo contrario, el uso del juego debe estar encaminado a despertar el alma del niño en el hombre que está latente, se deberán realizar una serie de juegos más educativos que ayuden al conocimiento de la gramática, lectura, aritmética, geometría, dibujo lineal, educación musical, religiosa u otras.

El juego establece un conjunto de reglas y propuestas que los estudiantes deben utilizarlas con relación al contexto social, al respecto (A. Munari, A. 1980) hace referencia a los postulados de Jean Peaget, quien plantea un teoría de la naturaleza de los juegos en relación con las estructuras cognitivas del sujeto. Así pues, la evolución de los juegos infantiles se debe concebir como evolución del conocimiento. Es lógico encontrar primero un juego de acción, de naturaleza sensorio-motora, posteriormente un juego de representación, de naturaleza simbólica, y más tarde un juego combinatorio que incluye normas convencionales que son para Piaget los juegos reglados. Así mismo, define el juego como una conducta de orientación, con una actividad que encuentra su fin en sí misma. El juego es considerado una actividad auto-orientada hacia sí misma, una conducta autotélica.

El juego generaliza el uso de la actividad lúdica en las instituciones educativas, es una herramienta hacia una educación renovadora, al propender la individualización de ejercicios, favorece las repeticiones numerosas de los juegos educativos e instructivos, esto es muy aprovechado en el desarrollo cognitivo. Estas aseveraciones coinciden con lo expuesto por (O, Decroly y G. Boon, 1934), al mencionar que un sistema de juegos (auditivo motores, visuales-motores); de relaciones espaciales; asociación de ideas y deducción; noción del tiempo; juegos de iniciación a la lectura, escritura y aritmética, y otros, ayuda al desarrollo de las funciones mentales y a la adquisición de conocimientos concretos. Estos postulados pretende dar a la educación un impulso nuevo y generalizar el uso de la actividad lúdica en la institución escolar, donde deben individualizarse los ejercicios y favorecer las repeticiones numerosas de los juegos educativos e instructivos.

3.1.2. Adquisición del idioma inglés en nivel B1

La adquisición del idioma inglés en nivel B1, requiere que los estudiantes se encuentren debidamente motivados y preparados emocionalmente, esto es muy importante precisamente porque en este nivel se presenta las nociones básicas que serán aplicadas en las secuencias superiores. Estas aseveraciones guardan relación con lo expuesto por (Y. Alcedo y C. Chacón,

2011), al señalar que la adquisición de una lengua extranjera, es un proceso complejo en el cual intervienen múltiples variables de carácter cognitivo y afectivo inherentes al individuo así como factores propios del contexto sociocultural y educativo tales como el currículo, la metodología utilizada y la formación y actualización del docente de lengua extranjera, entre otros.

Ahora bien para comprender cómo los estudiantes aprenden la lengua extranjera, se hace necesario analizar los fundamentos teóricos que explican el proceso de aprendizaje o adquisición de una segunda lengua o lengua extranjera y cómo se relaciona este proceso con la lengua materna y necesidad la social. Al respecto (B. Bahamonde, 2010), indica que la adquisición del idioma inglés, como segunda lengua, se ha transformado en la actualidad en un instrumento o herramienta necesaria e imprescindible para el desarrollo personal del estudiante para alcanzar su formación universitaria e insertarse en el campo laboral. Considerando además, que el idioma Inglés es oficial en 50 países del mundo, la información más actualizada de libros, periódicos, revistas, negocios y el internet, se encuentra disponible en esta lengua.

3.1.3. Estrategia lúdica del juego en la enseñanza del idioma inglés

Una estrategia lúdica, según (Y. Alcedo y C. Chacón, 2011), debe incorporar juegos didácticos, títeres para narrar y dramatizar cuentos, canciones infantiles acompañadas de gestos y pantomima; además, del coloreado, el pegado y las manualidades entre otras experiencias pedagógicas, que pueden organizarse en “rincones” tales como el rincón del dibujo, y el rincón de la música para guiar al estudiante a explorar, investigar, descubrir, organizar y conocer su entorno mediante el uso de la lengua extranjera. Las actividades lúdicas motivan, entretienen, enseñan y valoran la belleza del lenguaje como medio de comunicación. “El juego ofrece numerosas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua. En él intervienen factores que aumentan la concentración del estudiante en el contenido o la materia facilitando la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades. Entre sus grandes aportaciones podemos destacar que el componente lúdico como lo menciona:

- Crea un ambiente relajado y más participativo en la clase, los estudiantes mantienen una actitud activa y se enfrentan a las dificultades de la lengua de manera positiva.
- Disminuye la ansiedad, los estudiantes adquieren más confianza en sí mismos y pierden el miedo a cometer errores.

- Es un instrumento útil para concentrar la atención en los contenidos: la sorpresa, la risa, la diversión, provocan el interés de los estudiantes en la actividad que están realizando.
- Se puede emplear para introducir los contenidos, consolidarlos, reforzarlos, revisarlos o evaluarlos. El juego puede ser una excusa para hablar de un tema, puede ser la actividad central o puede ser una actividad final para fijar los contenidos o comprobar si se han asimilado correctamente o no.
- Proporciona al docente una amplia gama de actividades variadas y amenas, fundamentales para mantener o aumentar la motivación de los alumnos.
- Permite trabajar diferentes habilidades y desarrollar capacidades. El estudiante debe buscar soluciones y activar estrategias para superar los retos y resolver los problemas que se le plantean en cada actividad.
- Activa la creatividad de los estudiantes en cuanto que deben inventar, imaginar, descubrir, adivinar, con el fin de solucionar las diferentes situaciones. La creatividad, a su vez, estimula la actividad cerebral mejorando el rendimiento según los principios de la psicología del aprendizaje.
- Desarrolla actitudes sociales de compañerismo, de cooperación y de respeto, además de que se le permite usar su personalidad e intervenir como individuo que pertenece a una cultura.
- Crea una necesidad real de comunicación con la que los estudiantes tienen la oportunidad de poner a prueba sus conocimientos y poner en práctica tanto las destrezas de expresión como las de comprensión oral y escrita, con todas las dificultades que eso conlleva” (G. Sánchez, 2008).

“La actividad lúdica, haciendo referencia a un conjunto de actividades de expansión de lo simbólico y lo imaginativo, dentro de las cuales está el juego, se delimita, en el discurso psicoanalítico por su relación con el placer y con la satisfacción de demandas instintivas, al ocio, el juego estaría completando narraciones incompletas, copando ausencias o llenando todas aquellas insatisfacciones o represiones. La realización que se deriva de esta práctica transformante se expresa en placeres, actitudes personales frente a situaciones que nos agradan o desagradan en razón de los compromisos y predilecciones consientes e inconscientes que no comprometen” (C. Jiménez, 1996).

“La lúdica, en este sentido se concibe como parte fundamental de la dimensión humana, no es una ciencia, ni una disciplina y muchos menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición de hacer 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 distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la broma, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce en la interacción con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos” (C. Jiménez, 2000).

“La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia, bien sea para cualquier área que se desee trabajar. Los juegos requieren de la comunicación y provocan y activan los mecanismos de aprendizaje. La clase se impregna de un ambiente lúdico y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. Con el juego, los docentes dejamos de ser el centro de la clase, los “sabios” en una palabra, para pasar a ser meros facilitadores-conductores del proceso de enseñanza- aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas” (P. Chacón, 2008).

El juego constituye un escenario psicosocial donde se produce un tipo de comunicación rica en matices, que permite a los niños y niñas indagar en su propio pensamiento, pone a prueba sus conocimientos y desarrollarlos progresivamente en el uso interactivo de acciones y conversaciones entre iguales (C. Castaño, 2010).

“El juego, entendido como actividad humana, potencia el desarrollo de habilidades infinitamente diversas, a las que se pueden añadir, en algunas ocasiones, instrumentos específicos denominados juegos o juguetes. Las actividades lúdicas además poseen un sinnúmero de valores estimulantes: superan las fronteras de edad, de nivel social y cultural, de etnia, de capacidad mental. Facilitan también el desarrollo de principios didácticos como el de comunicación, socialización, globalización, actividad, intuición o creatividad” (M. López, 2009).

“Existen juegos universales de mesa y tablero, de patio y recreo, juegos para reuniones y fiestas o juegos de ingenio y habilidad, que nos demuestran la importancia y trascendencia que estos han tenido y tienen en todas las culturas del mundo, tanto por su aportación al disfrute de la vida, como por el enriquecimiento en las relaciones sociales y en el aprendizaje. Los juegos forman parte de la idiosincrasia de un pueblo, son parte de la cultura. Pensemos, por ejemplo, en la baraja de cartas española y en el tute. El juego, por tanto, ha sido siempre un método de enseñanza para entrenar a los más pequeños en habilidades que necesitaban para enfrentarse más tarde a las tareas de la vida cotidiana. Aplicado a la institución educativa tampoco resulta ser una novedad, ya en el Renacimiento se le daba importancia a las actividades lúdicas que preparaban profesionalmente a los estudiantes. El juego didáctico, es definido entonces como:

“una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz. El juego y el aprendizaje tienen en común varios aspectos: el afán de superación; la práctica y el entrenamiento que conducen al aumento de las habilidades y capacidades; la puesta en práctica de estrategias que conducen al éxito y ayudan a superar dificultades” (G. Sánchez, 2008).

“La amenidad de las clases es un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros alumnos hacia la materia, bien sea ésta de lengua para fines profesionales, lengua extranjera o cualquier otra. En un enfoque comunicativo entendemos por juegos didácticos o lúdico-educativos aquellas actividades incluidas en el programa de nuestra asignatura en las que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico con una finalidad lúdico-educativa. Podemos simular en el aula o en una pantalla de ordenador una situación real que precise de los conocimientos lingüísticos de los alumnos para llevarla a cabo” (M. Andreu y M. García, s/f).

“El juego se contempla como elemento motivador y para establecer relaciones significativas organizando contenidos diversos con carácter global. En las clases de lengua extranjera, el uso del juego debe potenciarse especialmente, ya que es una actividad natural y espontánea. A través de ella el alumno se divierte, moviliza su cuerpo, tantea, experimenta, imita y aprende. Los juegos, en el aprendizaje de la lengua extranjera, permiten al alumnado: activar su motivación, facilitar la observación e investigación en los niños, juzgar diferentes variables dentro de un mismo juego, relacionarse con los compañeros, afianzar la confianza y seguridad en sí mismos. Existen muy diversas tipologías de juegos.

- **Juegos relacionados con las técnicas del TPR (Action Games):** las técnicas propias del TPR (Total Physical Response) resultan muy sugerentes para jugar en el ámbito de Educación Infantil. Los niños las aceptan bien y son especialmente interesantes para desarrollar estrategias de comprensión lingüística y expresión corporal. Cualquier situación y tema puede dar pie para una actividad de TPR. Por ejemplo, ordenar objetos, vestir al personaje/ mascota según la estación del año, saltar, señalar las partes del cuerpo siguiendo una rima, etc. Las variadas ocasiones que se presentan a lo largo de una sesión de clase propician esta clase de juegos. Las instrucciones de la maestra, con la entonación adecuada y acompañada del lenguaje no verbal, ayudarán a que los estudiantes realicen la actividad de manera deseada. Presentamos a continuación algunas actividades lúdicas enmarcadas en el TPR:

- a) *Instrucciones de aula.*
 - b) *Armar o vestir a la mascota.*
 - c) *Teddy Says*
 - d) *Touch something.*
- ***Juegos de patio (Games to play outside the classroom):*** actividades de competencia (*ring games*), comba (*skipping games*), carrera y salto (*running and jumping games – hopscotch, character freeze*), pelota (*ball games*), escondite (*hiding and finding games – hide and seek, treasure hunt, etc.*); y otros juegos de patio de recreo también pueden realizarse en el aula si hay espacio suficiente. Los juegos de competencia o “*ring games*” tienen un efecto positivo en los estudiantes sobre todo en aquellos que se distraen con facilidad, pues ayudan a mantener el contacto visual con la maestra y con otros estudiantes favoreciendo una mayor participación en la actividad. Son además muy apropiados para desarrollar destrezas de comprensión lingüística, de coordinación motora, de sentido del ritmo, etc.
 - ***Juegos de descubrimiento corporal.*** como su nombre indica, estos juegos sirven para lograr el descubrimiento e identificación corporal al tiempo que se aprenden las primeras expresiones en lengua materna o extranjera. Resultan de especial interés los juegos de manos, de dedos (*finger rhymes*), de descubrimiento de la cara y cuerpo, y tantos otros juegos sencillos que se acompañan de rimas tradicionales.
 - ***Juegos de Mesa:*** incluimos aquí aquellas actividades para realizar de manera individual, por parejas o pequeños grupos de forma más relajada como completar un sencillo *puzzle*, dibujar y colorear el animal preferido y reproducirlo en plastilina y llevar a cabo el juego de la oca o el parchís. Muchos de estos juegos los ofrece el mercado del juguete infantil y pueden ser adaptados a las clases de L.E: bingos, juegos con cartas o realizar objetos con plastilina.
 - ***Juegos de adivinanzas y prendas:*** a los estudiantes les gusta todo aquello que esté rodeado de cierto misterio y que a su vez suponga un nuevo desafío para ellos. Este es uno de los tipos de juegos que pueden resultar más motivadores, a continuación se presenta algunos juegos:
 - a) *Listen and guess.*
 - b) *Hide and seek.*
 - c) *Blind my eyes.*
 - d) *Who are you?*
 - e) *I spy.*

f) *Look, look.*

g) *What shape is it?*

h) *The magic box.*

i) *Kim's Game o What's missing?*" (T. López et al, citado por M. López, 2010).

"Las razones que respaldan la utilización del juego como estrategia de enseñanza del inglés son múltiples y variadas, como se menciona a continuación.

a) Razones de orden psicológico

- El juego y las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de la creatividad, la imaginación y conducen a que el estudiante se exprese con naturalidad.
- Se fortalecen ciertas capacidades mentales, como la aptitud verbal.
- Se favorece el desarrollo de habilidades de interacción social, el sentirse parte integral de un grupo.
- Los juegos, por ser relajantes y entretenidos, dan a los estudiantes tímidos oportunidad para expresar con libertad sus opiniones y sentimientos ya que se sienten libres de inhibiciones.
- Los juegos ayudan a crear una atmósfera agradable y afectiva, disminuyendo la ansiedad que produce el temor a cometer errores.

b) Razones de orden pedagógico.

- Se eleva la motivación. Hay que tener presente que éste es un factor determinante en el aprendizaje: un estudiante altamente motivado estará mucho más predispuesto a aprender el idioma que uno que no lo esté.
- La enseñanza está centralizada totalmente en el estudiante, no en el profesor.
- Se hace énfasis en la comunicación efectiva y no en los errores.
- La atención se concentra en el contenido (información) y no en la forma (estructura gramatical); en otras palabras, el juego es un aliado perfecto del enfoque comunicativo.
- En concordancia con lo anterior, se favorece la implementación de estrategias metodológicas orientadas a la interacción y al intercambio de información tales como el trabajo en grupo o por proyectos.
- El juego puede servir en cualquiera de las etapas de la enseñanza de un punto del syllabus: desde la presentación de un nuevo tema, hasta las etapas de práctica controlada y de práctica libre. Igualmente puede ser utilizado para la revisión de temas enseñados en lecciones anteriores.

- Los juegos proveen un elemento de diversión al acto pedagógico en el aula, y sirven para “romper el hielo”. Inmersos en el ambiente ameno que generan los juegos, los estudiantes asimilan y recuerdan los contenidos de manera más eficaz.
- Las actividades lúdicas crean un clima positivo, incitan a la participación y favorecen el trabajo cooperativo, posibilitando que los estudiantes más débiles aprendan de los más aventajados.
- El juego permite la puesta en práctica de diferentes estilos de aprendizaje (visual, auditivo, cinético, entre otros).

c) Razones de orden lingüístico.

- En desarrollo del juego el estudiante tiene la oportunidad de usar el inglés en situaciones comunicativas auténticas, con el propósito de intercambiar mensajes, y no en actividades mecánicas de repetición que la mayoría de las veces resultan tediosas o aburridas.
- El estudiante usa las diferentes estructuras de la lengua para expresar funciones comunicativas (pedir y dar información, dar instrucciones, describir personas u objetos, etc.) y no como simples ejercicios gramaticales estériles.
- Se ayuda a consolidar hábitos pragmáticos de conversación como respetar el turno de la palabra y esperar el momento adecuado para intervenir.
- El juego es un recurso idóneo para practicar de manera integrada las habilidades lingüísticas (escuchar, hablar, leer, escribir) así como los diversos aspectos de la lengua (estructuras, vocabulario, fonética) en contextos significativos” (F. Moreno, 2010).

“Un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los estudiantes, entre los objetivos se pueden mencionar: plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad. Afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa. Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria. Reforzar habilidades que el estudiante necesitará más adelante. Educar constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas. Brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional. Y finalmente, desarrollar destrezas en donde el estudiante posee mayor dificultad. En cada juego didáctico se destacan tres elementos.

- **El objetivo didáctico.** Es el que precisa el juego y su contenido. Por ejemplo, si se propone el juego «Busca la pareja», lo que se quiere es que los estudiantes desarrollen la habilidad de correlacionar objetos diversos como naranjas, manzanas, etc. El objetivo educativo se les plantea en correspondencia con los conocimientos y modos de conducta que hay que fijar.
- **Las acciones lúdicas.** Constituyen un elemento imprescindible del juego didáctico. Estas acciones deben manifestarse claramente y, si no están presentes, no hay un juego, sino tan solo un ejercicio didáctico. Estimulan la actividad, hacen más ameno el proceso de la enseñanza y acrecientan la atención voluntaria de los educandos. Un rasgo característico de la acción lúdica es la manifestación de la actividad con fines lúdicos; por ejemplo, cuando arman un rompecabezas ellos van a reconocer qué cambios se han producido con las partes que lo forman.
- **Las reglas del juego.** Constituyen un elemento organizativo del mismo. Estas reglas son las que van a determinar qué y cómo ejecutar las actividades” (P. Chacón, 2012).

3.1.4. Aprendizaje significativo

“Aprendizaje significativo es el proceso a través del cual una nueva información (un nuevo conocimiento) se relaciona de manera no arbitraria y sustantiva (no-literal) con la estructura cognitiva de la persona que aprende. En el curso del aprendizaje significativo, el significado lógico del material de aprendizaje se transforma en significado psicológico para el sujeto. Para Ausubel (1963, p. 58), el aprendizaje significativo es el mecanismo humano, por excelencia, para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas e información representadas en cualquier campo de conocimiento” (M. Moreira, 2012).

3.1.5. El proceso enseñanza – aprendizaje

“La enseñanza se la entiende cómo hacer posible, facilitar y crear oportunidades para aprender. La responsabilidad recae en el profesor para establecer estas condiciones que permitan al estudiante desarrollar sus competencias. El profesor da la información necesaria para ayudar en la exploración a los estudiantes, coordina las tareas, busca los recursos, facilita el progreso, es responsable que la información sea educativamente significativa. Otro aspecto para lograr un verdadero aprendizaje es lograr que el estudiante se interese, se comprometa con lo

que hace, con lo que aprende. Es necesario que conozca lo que hará. También la participación en experiencias reales de aprendizaje, la búsqueda del conocimiento con la ayuda mutua de estudiantes y el profesor que orienta. La clase como el tiempo de aprender y encuentro y no de transmisión de información. Compartir lo que aprendemos, las dudas, certezas, los cuestionamientos, descubrimientos” (S. Játiva (2007).

“El proceso didáctico incluye el binomio enseñanza-aprendizaje; la didaxis desarrolla la enseñanza pero siempre como tarea dirigida a propiciar el aprendizaje, y todo ello, claro está, en clave educativa. La Didáctica General es la disciplina científica que estudia este proceso, con el imprescindible apoyo de la Psicología de la Educación, dentro de ésta, la Psicología del Aprendizaje y desde la pertenencia de ambas al campo de las Ciencias de la Educación. Por ello, sólo a efectos expositivos y para poder plasmar con absoluta claridad el proceso de enseñanza-aprendizaje, valorando primero desde la perspectiva de la enseñanza y posteriormente desde el aprendizaje, aunque en ambos momentos asuma y refleje esa visión global, holística, de este binomio que constituye el proceso didáctico” (S. Costa, 2010).

“El proceso de aprendizaje es el conjunto de actividades realizadas por los estudiantes, sobre la base de sus capacidades y experiencias previas, con el objeto de lograr ciertos resultados, es decir, modificaciones de conducta de tipo intelectual, psicomotriz y afectivo-volitivo. El proceso de enseñanza en relación con el aprendizaje se puede definir como una serie de actos que realiza el docente con el propósito de plantear situaciones que le den a los estudiantes y alumnas la posibilidad de aprender, es decir, de adquirir nuevas conductas o modificar las existentes” (B. Bahamonde, 2010),

3.1.6. Estrategia de aprendizaje o enseñanza

“La estrategia didáctica puede ser de aprendizaje o de enseñanza, cuando definen que una estrategia de aprendizaje se basa en una serie de habilidades o pasos que el estudiante adquiere intencionalmente para aprender y solucionar demandas académicas, mientras que las estrategias de enseñanza son ayudas que el docente proporciona al estudiante para facilitar un procesamiento más profundo de la información” (M. López, 2010),

“La palabra “estrategia” procede del griego y etimológicamente significa “el arte de dirigir las operaciones militares”. En la actualidad ha perdido la connotación militar, se ha extendido a otros ámbitos y está más en consonancia con las actuaciones realizadas para lograr un objetivo o

solucionar un problema. Aplicado al aprendizaje, el concepto de “estrategia” se refiere a los procedimientos necesarios para procesar la información, es decir, a la adquisición, a la codificación o almacenamiento y a la recuperación de lo aprendido. En este sentido, “estrategia” se vincula a operaciones mentales con el fin de facilitar o adquirir un aprendizaje. En cuanto al ámbito del aprendizaje de una lengua, nos vemos obligados a definir el concepto de estrategia con la realización de una tarea comunicativa: si aprender una lengua es aprender a comunicarse con ella, las estrategias para el aprendizaje de una lengua estarán en función de entender, expresar o interaccionar” (G. Sánchez, 2008).

3.2. Estado del Arte

3.2.1. Estudios a nivel Internacional

En la Institución Educativa los Pinos Caquetá Colombia, se implementó nuevas estrategias didácticas para la enseñanza y el aprendizaje del inglés, considerando que la enseñanza de inglés no se trata solo de llevar vocabulario, y de repetición o memorización, podemos llegar a los estudiantes por medio del arte, la música, el juego, la lúdica. El juego y la lúdica son estrategias fundamentales para la enseñanza y el aprendizaje del inglés en el nivel pre-escolar. Para lograr experiencias de aprendizaje significativas en los estudiantes, es de gran ayuda la utilización de objetos reales en el aula y conocidos por los estudiantes. El inglés es una de las disciplinas que contribuyen de manera significativa al desarrollo de competencias comunicativas, en cuanto a escuchar y pronunciar correctamente las palabras y sonidos. Con este proyecto se lograron aportar nuevas estrategias metodológicas para la enseñanza y el aprendizaje del inglés en el nivel pre-escolar. Se sugiere recomendar a los docentes que dentro del aula de clase implementen el juego y la lúdica como estrategia para la enseñanza del inglés en el nivel pre-escolar (G. González y M. Pinzón, 2011).

“Al estudiar el juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en niños de Quinto Grado “B” del CEDIT Pardo Leal de Bogotá, Colombia. Para el efecto se aplicó una evaluación diagnóstica, previa a la implementación del proyecto, a partir del diagnóstico, se realizó un diseño metodológico que comprende la selección de un método investigativo, basado en la Investigación-Acción Participativa; la elección y delineación de instrumentos de recolección de datos, como diario de campo, encuestas, entrevistas y la planeación de las actividades de orden lúdico desarrolladas con los estudiantes. Los resultados identificaron las debilidades que poseía la población con respecto al desempeño de su

competencia del lenguaje en inglés y se logró avanzar en relación con ellas, a través de la aplicación de estrategias lúdicas (juego) durante la clase. El aprendizaje del inglés propició un ambiente lúdico-didáctico, además de fortalecerse, permite que los estudiantes se habitúen a dicha lengua extranjera, se identifiquen con ella, se sientan más seguros al demostrar sus habilidades con respecto a la misma, la valoren, disfruten y reconozcan los grandes beneficios que esta les puede otorgar frente a su desarrollo profesional. Se determinó que el juego es una estrategia pedagógica múltiple y significativa, puesto que no sólo contribuye al aprendizaje de una lengua, sino al desarrollo pluridimensional del individuo, ya sea a nivel social, ya que forma en valores y favorece el trabajo en equipo; a nivel tanto emocional como psicológico, puesto que fortalece la capacidad para expresar y manejar emociones; además incentiva la imaginación, la curiosidad, capta los niveles de concentración en los niños y afianza sus capacidades para resolver problemas” (E. García, 2007).

“En la Universidad de Valladolid, España, se estudió una metodología lúdica en la enseñanza del inglés en primaria, se trató de buscar una posible solución al problema de la desmotivación en el aprendizaje de una lengua extranjera. La propuesta realizada está basada en un enfoque comunicativo y en el uso de recursos lúdicos como pueden ser el juego, los cuentos y las marionetas. Después del análisis realizado en este trabajo se observa que son muchos los métodos sobre los cuales se puede basar la acción didáctica de los docentes de lengua extranjera. Los resultados demostraron que el desarrollo de una competencia comunicativa en la lengua extranjera, en un ambiente tranquilo y motivador incita al aprendizaje de dicho idioma de forma natural. Asimismo, potencian el trabajo en equipo a través de una metodología participativa partiendo de los conocimientos previos que el estudiante posee, convirtiendo a éste en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Pero no sólo es necesario elegir el método idóneo en el cual basar la enseñanza de la lengua extranjera. La elección de materiales y recursos adecuados hacen que el método elegido sea un éxito. Apostar por materiales lúdicos como el juego, los cuentos o las marionetas es una forma de innovar la enseñanza y de motivar a los estudiantes haciendo de las clases de lengua extranjera algo divertido. Esto contribuye al aumento del interés de los estudiantes por el inglés ya que se muestran más predispuestos a aprender, consiguiendo así mejores resultados. En el ejercicio de la enseñanza del inglés, siempre intento buscar nuevos métodos y recursos que me permitan desempeñar mi trabajo de forma amena y divertida. La alegría y dinamismo de los estudiantes durante mis clases y la motivación que muestran al realizar las diferentes actividades es lo que me empuja a seguir mejorando” (I. del Valle, 2013).

3.2.2. A nivel nacional

“En la Universidad Técnica de Manabí, se estudió el inter-aprendizaje. Los estudiantes se involucran activamente en el proceso de inter-aprendizaje cuando el maestro aplica recursos didácticos, métodos y técnicas activas. El desafío de la excelencia académica exige capacitación e innovación constante. Los recursos materiales y tecnológicos no son empleados con la debida frecuencia. El Departamento de Inglés debe proporcionar a los profesores mayor orientación sobre estrategias metodológicas. Técnicas como los juegos didácticos, canciones, dramatizaciones y lectura exegética no son muy utilizadas durante el proceso educativo. Se recomendó innovar estrategias metodológicas con el propósito de incentivar y desarrollar la autonomía, las capacidades del pensamiento crítico y creativo, asumir responsabilidades y aprender con la cooperación de los demás” (I. García y E. Carrión, 2011).

“En la Universidad Técnica de Ambato, se llevó a cabo el estudio de estrategias metodológicas para el desarrollo de la destreza oral (*Speaking*) del idioma inglés en los estudiantes del 8° año, 4° paralelo de educación general básica del Instituto Tecnológico Superior Bolívar de la ciudad de Ambato. Se determinó que el Profesor no siempre utiliza totalmente el idioma Inglés durante todo el tiempo que duran sus clases. Una importante y muy útil estrategia metodológica para lograr el aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes, es que ellos estén permanentemente expuestos al idioma, por lo tanto los/as docentes de la asignatura deberán preocuparse por cambiar dicha situación que está aconteciendo. Al utilizar destrezas didácticas se observó en los estudiantes la motivación por aprender la asignatura de inglés. La motivación es parte importante dentro del proceso de enseñanza de cualquier asignatura, especialmente en el área de enseñanza de un idioma, por lo tanto es positivo que los profesores se preocupen por motivar a sus estudiantes, y que continúen haciéndolo. La destreza que más se desarrolla en el aula de clase, es la destreza de escribir, permite implementar actividades motivacionales de juego, una mayoría de estudiantes encuestados manifiestan su gusto por poder tener la capacidad de expresarse oralmente acerca de cualquier situación. Bajo estas consideraciones, se recomienda que el profesor debe dar oportunidad a que sus estudiantes sugieran actividades para desarrollarlas en clase, con el fin de que estas sean para practicar y desarrollar la destreza oral, el profesor debe aplicar estrategias metodológicas activas como canciones, juegos, diálogos, conversaciones, etc. para desarrollar la destreza oral” (O. Morales, 2013).

“En la Universidad Central del Ecuador, se estudió el enfoque de las actividades lúdicas en el aprendizaje del idioma Inglés en niños y niñas de Segundo Año de Educación Básica del Pensionado Sudamericano en el periodo 2012-2013. El objetivo general del proyecto fue

determinar la incidencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje del idioma Inglés como lengua extranjera a través de la identificación de cómo el uso de actividades lúdicas en el Pensionado Sudamericano generan aprendizajes significativos, diagnosticando si estas actividades son usadas por los maestros, estableciendo las características de los juegos, estilos y tipos de aprendizaje. Este proyecto ha sido desarrollado en base al enfoque socio-educativo, cualicuantitativo y se apoyó en una investigación no experimental, correlacional, bibliográfica documental y de campo. Después de llevar a cabo esta investigación, se concluyó que los juegos o actividades lúdicas no son utilizados en el Pensionado Sudamericano. Por esta razón se propone como alternativa un Manual Didáctico de Juegos. Se recomienda utilizar juegos que sean creativos, innovadores, espontáneos para de esta manera motivar a los niños y niñas y lograr que aprendan el idioma Inglés eficientemente; utilizar frecuentemente juegos en las clases de inglés que además de afianzar los conocimientos ayuden a los estudiantes a desarrollar sus habilidades y capacidades” (A. Ortega, 2013).

Capítulo 4

Metodología

4.1. Diagnóstico

El diagnóstico, se obtuvo directamente en el aula de clases de los estudiantes universitarios del nivel B1 de inglés de la Universidad Técnica de Ambato, utilizando la técnica de la encuesta prevista con 12 preguntas. Se empleó también la observación directa en el aula de clase para apreciar el desempeño en la lectura, escritura y comunicación oral del idioma inglés antes y después de haberse empleando una estrategia lúdica en el aula de clase. El cuestionario se presenta en el apéndice 1.

Se levantó información a los docentes de inglés de los estudiantes universitarios que cursan el nivel B1, en un total de 6, utilizando la encuesta, que consta de un cuestionario con 5 preguntas, que se adjunta en el apéndice 2.

Se aplicó la fuente de información documental-bibliográfica, con el propósito de conocer, comparar, ampliar, profundizar y deducir diferentes enfoques, teorías, conceptualizaciones y criterios de diversos autores, basándose en documentos como: libros, revistas, periódicos e internet.

Se utilizó la observación directa, gracias a las ventajas que presenta, permite aplicar la apreciación objetiva, clara, definida y precisa del uso de una estrategia lúdica para la enseñanza de inglés en el aula para identificar el desarrollo de la lectura, escritura y comunicación oral.

Obtenida la información de campo, se procedió a la revisión crítica de la información recolectada, es decir limpieza de la información defectuosa: contradictoria, incompleta, no pertinente. Seguidamente se la tabuló en cuadros estadísticos para la presentación de los resultados.

4.2. Métodos aplicados

Los métodos aplicados en relación con el propósito de la investigación, fue la descriptiva por

permitir ampliar, explicar y evaluar nuevas teorías, en este caso el uso de la estrategia lúdica en el proceso de enseñanza y aprendizaje de inglés de los estudiantes universitarios del nivel B1 y la aplicada por tratarse de una investigación práctica o vivencial, buscando respuestas reales.

Por el nivel de estudio, los métodos aplicados fueron la exploratoria con el propósito de familiarizarse con el tema de investigación, pues se trataba de algo desconocido o poco estudiado; la explicativa, en la búsqueda de las razones o causas que provocan ciertos fenómenos y la descriptiva por tratarse del estudio de factores y como se presentan, para alcanzar la descripción de hechos reales.

En el desarrollo de la investigación, se aplicó el método lúdico, el mismo que incorpora una estrategia de juego para la enseñanza de inglés en los estudiantes universitarios del nivel B1, como son: incorporación física, descubrimiento corporal, juego de mesa, juego de patio, adivinanzas y prendas. Estas herramientas metodológicas, se incorporaron dentro del desarrollo del plan de clase, antes y después de usar la estrategia metodológica lúdica.

La metodología de la estrategia lúdica aplicada en el plan de clase para obtener mejores resultados en el aprendizaje de inglés en nivel B1, se describe a continuación:

- **Incorporación física (Mímicas).**

1. El docente explica la actividad
2. Los estudiantes se ponen de pie y son divididos en grupos: Grupo A y Grupo B.
3. Los estudiantes miran las mímicas que realiza al docente e intentan decir en inglés la actividad que ella hace. Por ejemplo: ir, comer, tener, jugar, gastar, etc.
4. Los estudiantes que digan las palabras correctas obtiene un premio.

- **Juego de mesa (Bingo).**

1. El docente invita a los estudiantes a dibujar una rejilla de 9 casilleros en una hoja de papel.
2. Los estudiantes escriben en cada uno de los casilleros verbos o palabras de vocabulario que estén siendo estudiados, sin repetir ninguno de ellos.
3. Antes de empezar a jugar, el docente dice en qué dirección deben ir tachando las palabras (diagonal, vertical, horizontal, en T, etc.).
4. El docente dicta al azar palabras mientras que los estudiantes tachan en sus tablas las que tengan.

5. El estudiante que gana es aquel que logra tachar todas las palabras en la dirección que se acordó al inicio del juego.

- **Juego de patio (Tingo Tingo Tango)**

1. Se sitúan a los estudiantes en forma de círculo
2. El docente entrega a un estudiante una pelota pequeña y explica que éste debe pasar a su compañero mientras el docente dice en voz alta tingo, tingo, tingo, tingo. cuando el docente diga tango, la persona que se quedó con la pelota en sus manos debe responder a una pregunta utilizando el vocabulario o gramática que se está aprendiendo al momento o traducir la palabra que la maestra diga al inglés o español.

- **Juego de patio (Los animalitos de la granja)**

1. Los estudiantes se forman en columnas
2. El docente entrega papelitos en los cuales se encuentra escritos los nombres de un animal
3. Los estudiantes deben hacer el sonido del animal que está escrito en el papel y de esta forma encontrar a su pareja para trabajar con ella en las siguientes actividades.

- **Juego de patio (El teléfono descompuesto)**

1. Los estudiantes son divididos en dos grupos
2. El docente entrega un mensaje escrito al primer estudiante de cada grupo, este lo lee, memoriza y cuando el docente lo diga este pasa el mensaje en forma oral al compañero de atrás y así sucesivamente.
3. Los estudiantes que recibieron el mensaje en último lugar, deben decir en público lo que escucharon.
4. El docente premiará al grupo que mejor haya pasado el mensaje.

- **Juego de patio (El ahorcado)**

1. Los estudiantes son divididos en dos grupos
2. Los estudiantes van dando letras al azar hasta conseguir adivinar la palabra escondida.
3. Cada vez que los estudiantes digan una letra incorrecta, el docente va dibujando un muñequito que al final morirá ahorcado.
4. El grupo ganador es aquel que logre adivinar la mayor cantidad de palabras sin haber sido ahorcados.

- **Incorporación física (Competencias)**

1. Los estudiantes son divididos en dos grupos
2. El docente realiza mímicas de algunas palabras que se estén estudiando al momento
3. Los estudiantes miran a l docente y corren a escribir la palabra en la pizarra.
4. El grupo ganador es aquel que logre escribir la mayor cantidad de palabras en forma correcta.

- **Adivinanzas (Adivine la palabra).**

1. Los estudiantes son divididos en dos grupos
2. El docente realiza mímicas de algunas palabras que se estén estudiando al momento
3. Los estudiantes dicen en voz alta cual es la palabra
4. El grupo ganador es aquel que logre adivinar la mayor cantidad de palabras.

- **Prendas (Juego de prendas)**

1. Los estudiantes se sientan en círculo
2. El docente reparte tarjetitas que contiene diversas palabras que se han vendido estudiando en la unidad.
3. Los estudiantes en forma ordenada empiezan a pronunciar las palabras pero sino pronuncian bien deben entregar al docente una de las prendas de vestir que llevan al momento.
4. El estudiante ganador es aquel que logre conservar en él la mayor cantidad de prendas, pues esto indica que su pronunciación fue la correcta.

- **Simón dice**

1. Presentación del juego (Simón dice)
2. El docente explica a los estudiantes que ellos deben ejecutar la acción solo cuando el docente dice "Simón dice", los estudiantes que hagan la acción sin que el docente pronuncie las palabras antes mencionadas pierden y deben regresar a sus asientos.
3. Los estudiantes se ponen de pie
4. El docente empieza a dar las órdenes para que los estudiantes las ejecuten.

4.3. Materiales y herramientas.

4.3.1. Materiales de Campo.

- Formularios de encuestas
- Fichas de cuestionarios
- Pruebas de evaluación rendimiento académico.
- Maniqués.
- Rompecabezas.
- Tarjetas de varios colores.
- Libreta de campo

4.3.2. Materiales de Oficina.

- Computadora
- Impresora
- CDs.
- Flash Memory
- Stock de oficina

Capítulo 5

Resultados

5.1. Producto final del proyecto de titulación

DISEÑO DE UNA ESTRATEGIA LÚDICA PARA LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA DE INGLÉS EN NIVEL B1.

5.2. Evaluación preliminar.

5.2.1. Encuesta a los estudiantes análisis e interpretación de resultados.

PREGUNTA No. 1. ¿Considera Usted que el idioma inglés es importante en el desarrollo del ser humano?

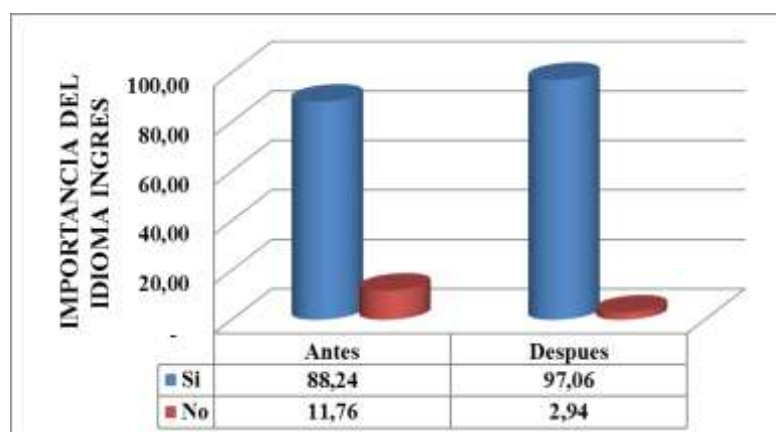
Tabla 1. Importancia del idioma inglés

Respuestas	Antes		Después	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Si	60	88,24	66	97,06
No	8	11,76	2	2,94
Total	68	100,00	68	100,00

Fuente: Estudiantes del nivel B1 de Inglés.

Elaborado por: (M. Villacrés, 2015)

Figura 1. Importancia del idioma inglés



Elaborado por: (M. Villacrés, 2015)

PREGUNTA No. 2. ¿En el desarrollo de la clase, qué tipo de estrategia metodológica utiliza generalmente su profesor?

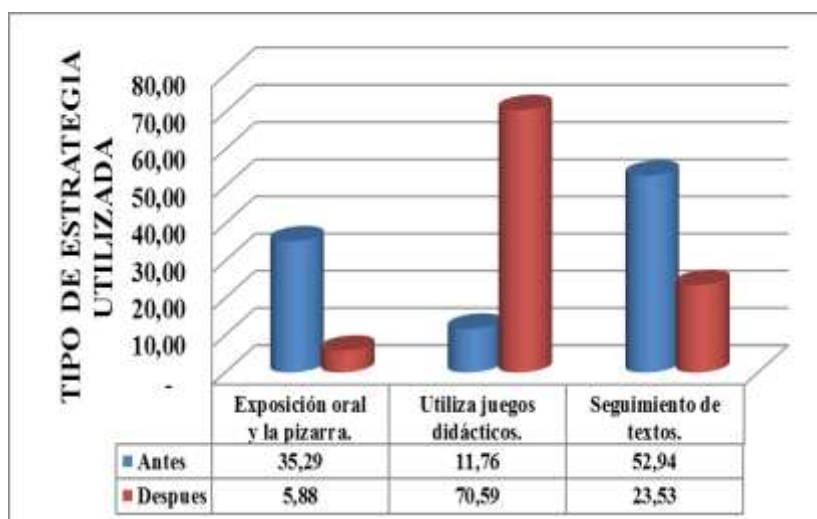
Tabla 2. Tipo de estrategia metodológica utilizada en la enseñanza de inglés

Respuestas	Antes		Después	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Exposición oral y en la pizarra.	24	35,29	4	5,88
Utiliza juegos didácticos.	8	11,76	48	70,59
Seguimiento de textos.	36	52,94	16	23,53
Total	68	100,00	68	68,00

Fuente: Estudiantes del nivel B1 de Inglés

Elaborado por: (M. Villacrés, 2015)

Figura 2. Tipo de estrategia metodológica utilizada en la enseñanza de inglés



Elaborado por: (M. Villacrés, 2015)

Análisis e interpretación.

En relación a las respuestas determinadas, se deduce que los estudiantes prefieren el uso de estrategias motivadoras como es el caso de la incorporación de los juegos, encontrando ventajas en la escritura, lectura y expresión oral.

PREGUNTA No. 3. ¿Considera Usted que las clases de Inglés son dinámicas y motivadoras?

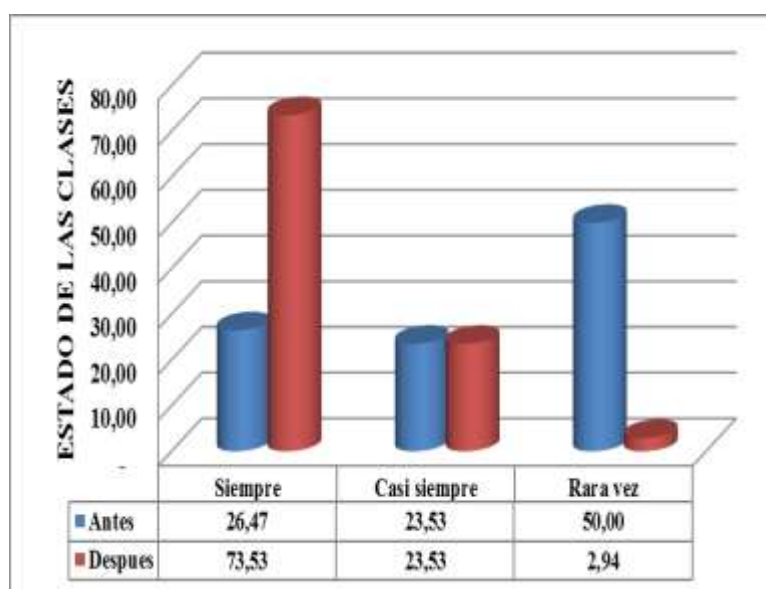
Tabla 3. Estado de la clase de Inglés en el aula

Respuestas	Antes		Después	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	18	26,47	50	73,53
Casi siempre	16	23,53	16	23,53
Rara vez	34	50,00	2	2,94
Total	68	100,00	68	100,00

Fuente: Estudiantes del nivel B1 de Inglés.

Elaborado por: (M. Villacrés, 2015)

Figura 3. Estado de la clase de Inglés en el aula



Elaborado por: (M. Villacrés, 2015)

Análisis e interpretación.

Bajo estas consideraciones, se concluye que existen efectos positivos en el comportamiento de los estudiantes durante el desarrollo de las clases, son activas y la participación de todos los estudiantes es dinámica y significativa.

PREGUNTA No. 4. ¿Considera Usted importante la utilización de nuevas estrategias didácticas que ayuden a la expresión oral y escritura del idioma Inglés?

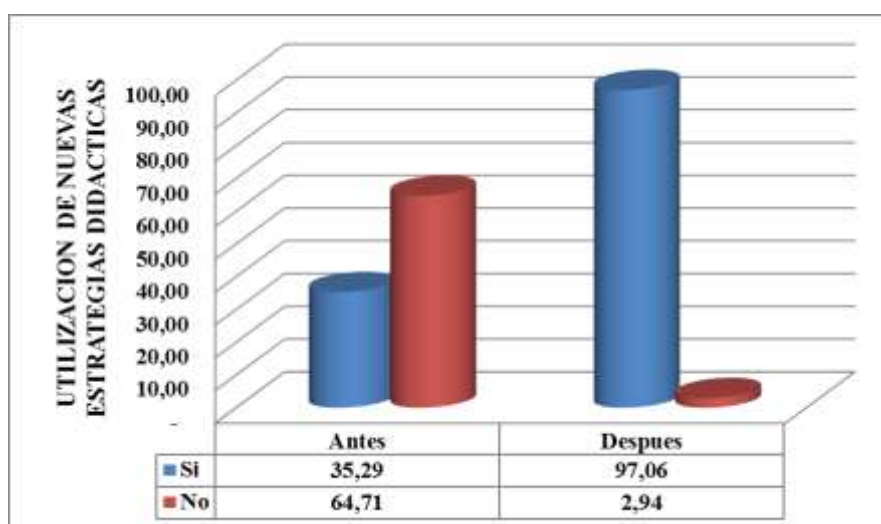
Tabla 4. Utilización de nuevas estrategias metodológicas

Respuestas	Antes		Después	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Si	24	35,29	66	97,06
No	44	64,71	2	2,94
Total	68	100,00	68	100,00

Fuente: Estudiantes del nivel B1 de Inglés.

Elaborado por: (M. Villacrés, 2015)

Figura 4. Utilización de nuevas estrategias metodológicas



Elaborado por: (M. Villacrés, 2015)

Análisis e interpretación.

En consideración a estas respuestas, se desprende ventajas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que facilitan el aprendizaje autónomo permitiendo al estudiante ser artífice de su propio proceso de aprendizaje significativo; es decir, creer en lo que hace.

PREGUNTA No. 5. ¿El profesor utiliza material didáctico en el aula de clase para la enseñanza de inglés?

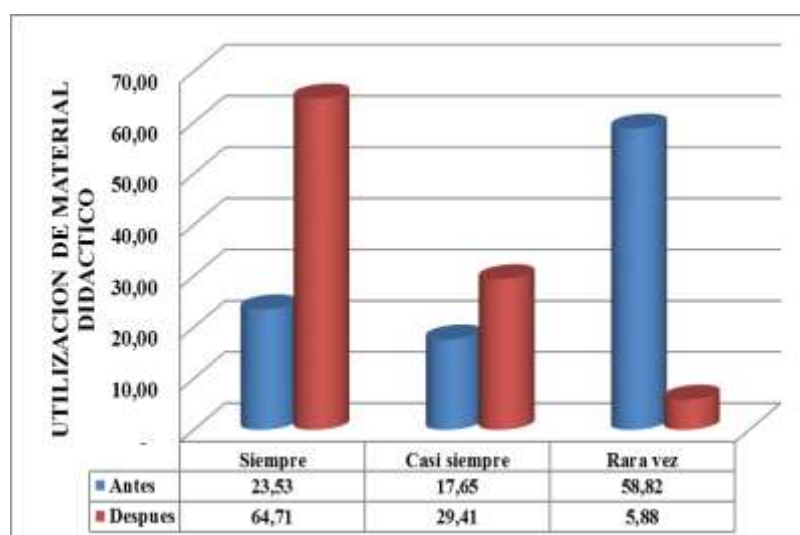
Tabla 5. Utilización de material didáctico en la clase de inglés

Respuestas	Antes		Después	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	16	23,53	44	64,71
Casi siempre	12	17,65	20	29,41
Rara vez	40	58,82	4	5,88
Total	68	100,00	68	100,00

Fuente: Estudiantes del nivel B1 de Inglés.

Elaborado por: (M. Villacrés, 2015)

Figura 5. Utilización de material didáctico en la clase de inglés



Elaborado por: (M. Villacrés, 2015)

Análisis e interpretación.

En relación a las respuestas presentadas, se deduce ventajas en la aplicación y uso del juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje de inglés, pues este facilita el empleo de los recursos disponibles en el aula de clase en beneficio del aprendizaje y el desarrollo de las habilidades básicas para aprender a aprender la asignatura de inglés.

PREGUNTA No. 6. ¿En el proceso de enseñanza y aprendizaje de inglés, el docente utiliza estrategias metodológicas lúdicas?

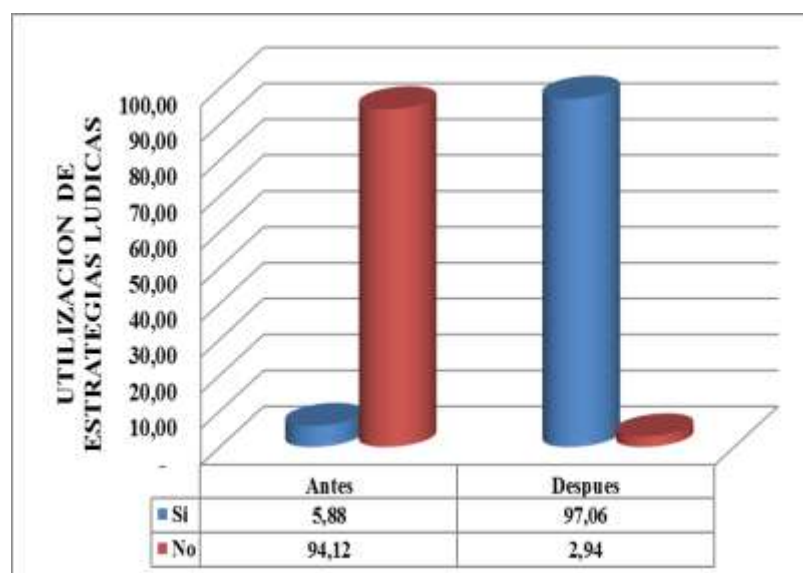
Tabla 6. Uso de estrategias metodológicas lúdicas en la enseñanza de inglés

Respuestas	Antes		Después	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Si	4	5,88	66	97,06
No	64	94,12	2	2,94
Total	68	100,00	68	100,00

Fuente: Estudiantes del nivel B1.

Elaborado por: (M. Villacrés, 2015)

Figura 6. Uso de estrategias metodológicas lúdicas en la enseñanza de inglés



Elaborado por: (M. Villacrés, 2015)

Análisis e interpretación.

En consideración a las respuestas presentadas, se deduce que las estrategias lúdicas usadas apropiadamente en el aula de clase, permiten el desarrollo de elementos para la solución de problemas de la vida cotidiana, ante sí mismo y ante la sociedad.

PREGUNTA No. 7. ¿Según su perspectiva, el bajo rendimiento académico en la asignatura de Inglés se debe a?

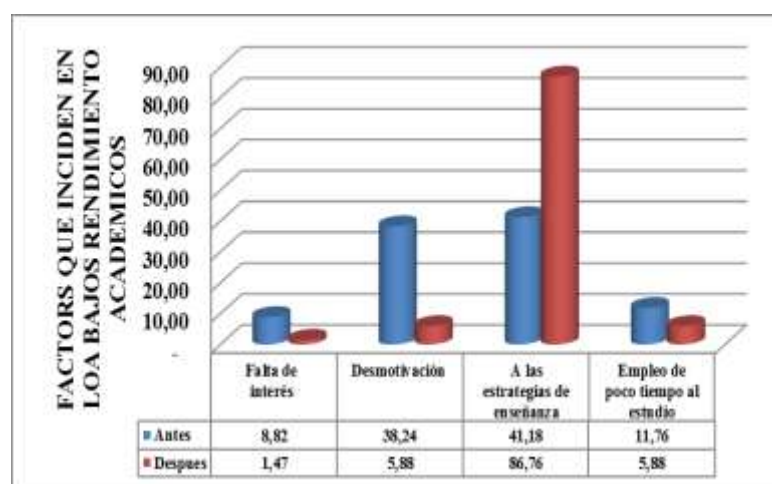
Tabla 7. Factores que inciden en el rendimiento académico de los estudiantes

Respuestas	Antes		Después	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Falta de interés	6	8,82	1	1,47
Desmotivación	26	38,24	4	5,88
A las estrategias de enseñanza	28	41,18	59	86,76
Empleo de poco tiempo al estudio	8	11,76	4	5,88
Total	68	100,00	68	100,00

Fuente: Estudiantes del nivel B1 de Inglés.

Elaborado por: (M. Villacrés, 2015)

Figura 7. Factores que inciden en el rendimiento académico de los estudiantes



Elaborado por: (M. Villacrés, 2015)

Análisis e interpretación.

Luego de usar estrategias lúdicas en el aula de clase, los estudiantes mencionaron estar muy satisfechos por haber utilizado este tipo de estrategias, puesto que estas permiten la interacción grupal, es atractiva, motivadora, captan la atención de los estudiantes hacia la materia, facilitan la comunicación; provocan y activan los mecanismos de aprendizaje.

PREGUNTA No. 8. ¿Considera Usted que durante el desarrollo de la clase de Inglés el trabajo en equipo es importante para la sociabilidad, capacidad creativa y comunicativa?

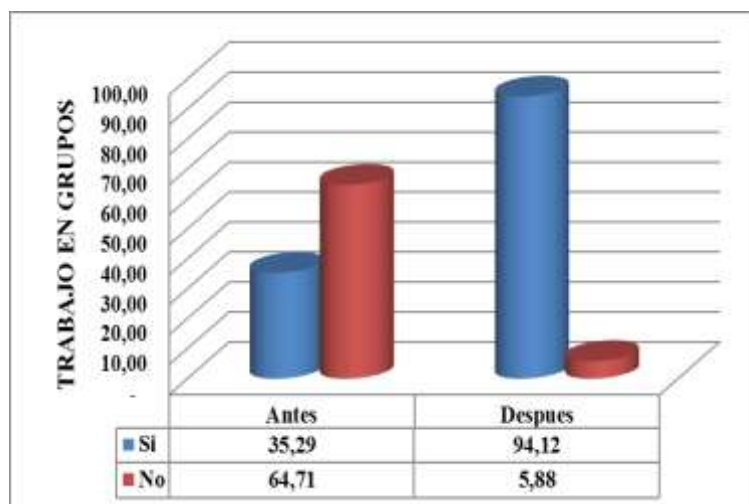
Tabla 8. Trabajo en equipo para la socialización del aprendizaje de inglés

Respuestas	Antes		Después	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Si	24	35,29	64	94,12
No	44	64,71	4	5,88
Total	68	100,00	68	100,00

Fuente: Estudiantes del nivel B1 de inglés.

Elaborado por: (M. Villacrés, 2015)

Figura 8. Trabajo en equipo para la socialización del aprendizaje de inglés



Elaborado por: (M. Villacrés, 2015)

Análisis e interpretación.

Los estudiantes manifestaron que luego de haber utilizado la estrategia lúdica, encuentran ventajas en el trabajo en equipo, precisamente por contribuir a la sociabilidad, capacidad creativa y comunicativa, al utilizar el juego los estudiantes se motivan, utilizan y socializan materiales auténticos existentes en el entorno.

PREGUNTA No. 9. ¿Considera Usted que el uso de una estrategia lúdicas (juegos) debidamente programadas permiten la motivación y el desarrollo del aprendizaje de inglés?

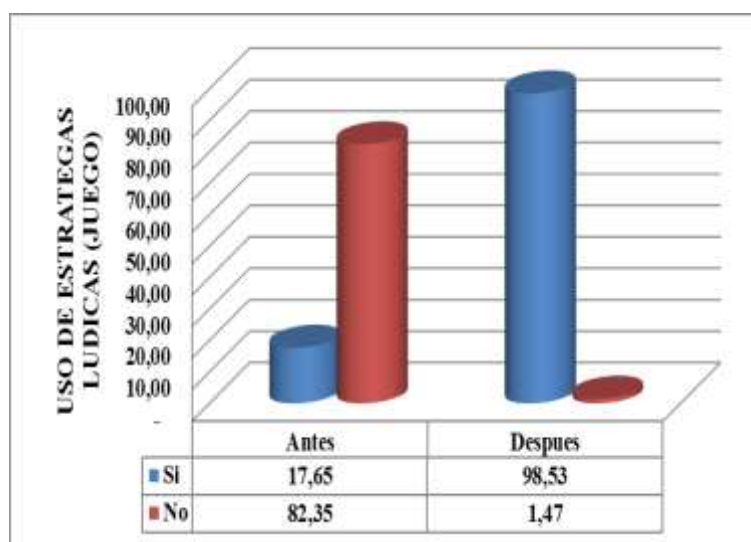
Tabla 9. Uso de una estrategia lúdicas (juego) en la enseñanza de Inglés

Respuestas	Antes		Después	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Si	12	17,65	67	98,53
No	56	82,35	1	1,47
Total	68	100,00	68	100,00

Fuente: Estudiantes del nivel B1 de inglés.

Elaborado por: (M. Villacrés, 2015)

Figura 9. Uso de una estrategia lúdicas (juego) en la enseñanza de Inglés



Elaborado por: (M. Villacrés, 2015)

Análisis e interpretación.

En relación a estas respuestas, se deducen que el uso de la estrategia lúdica (juego) en el aula de clases permite a los estudiantes mantener el interés e incrementa la confianza en sí mismos y en sus capacidades.

PREGUNTA No. 10. ¿Le gustaría incorporar el juego durante el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma Inglés para mejorar sus competencias orales y escritas?

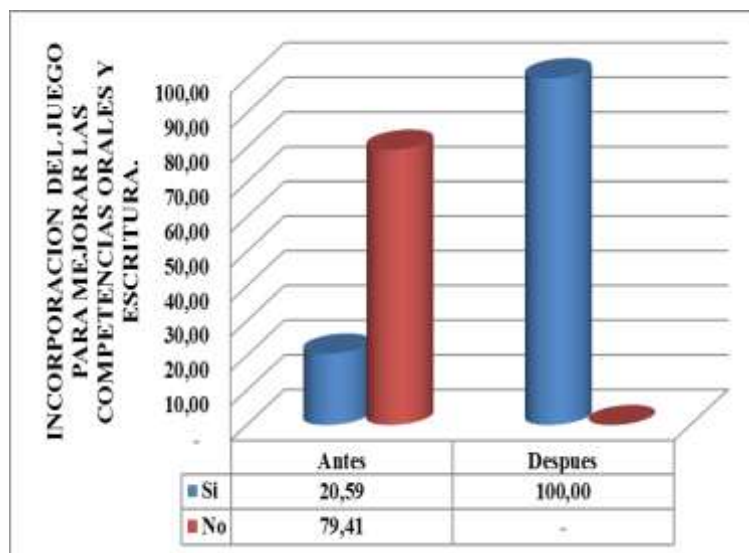
Tabla 10. Incorporación de juegos en el aula de clase de inglés

Respuestas	Antes		Después	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Si	14	20,59	68	100,00
No	54	79,41	-	-
Total	68	100,00	68	100,00

Fuente: Estudiantes del nivel B1 de Inglés.

Elaborado por: (M. Villacrés, 2015)

Figura 10. Incorporación de juegos en el aula de clase de inglés



Elaborado por: (M. Villacrés, 2015)

Análisis e interpretación.

En consideración con estas respuestas, se afirma que el uso del juego, es un medio poderoso para la enseñanza y especialmente para enriquecer el vocabulario, su gramática, los diferentes acentos ingleses, el trabajo en equipo, la sociabilidad del estudiante y el desarrollo de su capacidad creativa y comunicativa.

PREGUNTA No. 11. ¿Qué tipos de juego le gustaría que se usen en la clase de inglés para motivar el proceso de enseñanza y aprendizaje?

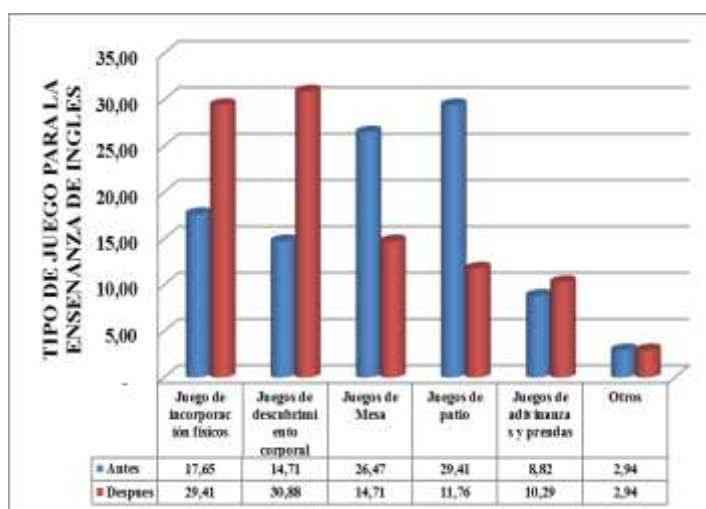
Tabla 11. Tipos de juegos para la enseñanza de inglés

Respuestas	Antes		Después	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Juego de incorporación física	12	17,65	20	29,41
Juegos de descubrimiento corporal	10	14,71	21	30,88
Juegos de mesa	18	26,47	10	14,71
Juegos de patio	20	29,41	8	11,76
Juegos de adivinanzas y prendas	6	8,82	7	10,29
Otros	2	2,94	2	2,94
Total	68	100,00	68	100,00

Fuente: Estudiantes del nivel B1 de inglés.

Elaborado por: (M. Villacrés, 2015)

Figura 11. Tipos de juegos para la enseñanza de inglés



Elaborado por: (M. Villacrés, 2015)

Análisis e interpretación.

En consideración a las respuestas presentadas, se deduce que los juegos con sus diferentes variables son importantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés en nivel B1 de la Universidad Técnica de Ambato, sin embargo los más atractivos son los de descubrimiento corporal e incorporación física.

PREGUNTA No. 12. ¿Cree usted que la incorporación de una estrategia lúdica en el proceso de enseñanza de inglés ayude al desarrollo de las tareas extracurriculares?

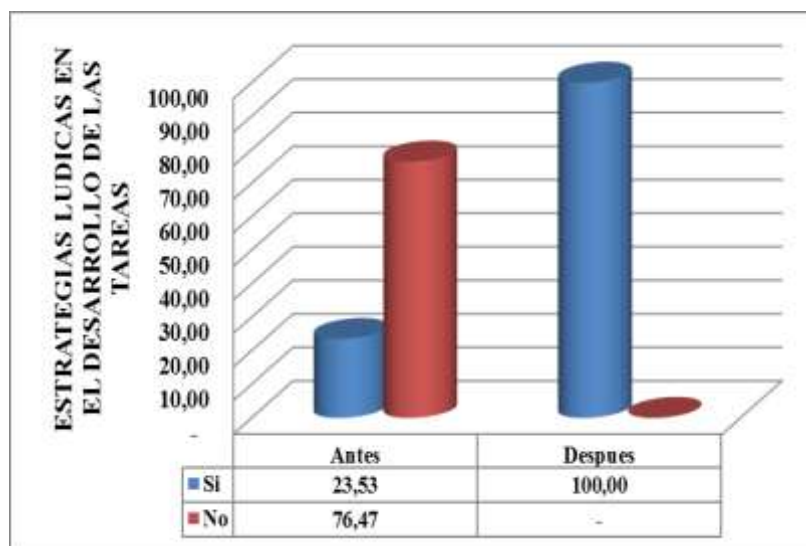
Tabla 12. Estrategia lúdica en el desarrollo de las tareas

Respuestas	Antes		Después	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Si	16	23,53	68	100,00
No	52	76,47	-	-
Total	68	100,00	68	100,00

Fuente: Estudiantes del nivel B1 de inglés.

Elaborado por: (M. Villacrés, 2015)

Figura 12. Estrategia lúdica en el desarrollo de las tareas



Elaborado por: (M. Villacrés, 2015)

Análisis e interpretación.

En consideración a estas respuestas, se admite ventajas en el cumplimiento de tareas, el juego incorpora competencias individuales en favor del proceso de enseñanza y aprendizaje de inglés, favoreciendo un clima afectivo y emocional basado en la confianza, la seguridad y la aceptación.

5.2.2. Encuesta a los docentes análisis e interpretación de resultados.

PREGUNTA No. 1. ¿Durante la clase de inglés, los estudiantes son participativos y están motivados por aprender el idioma?

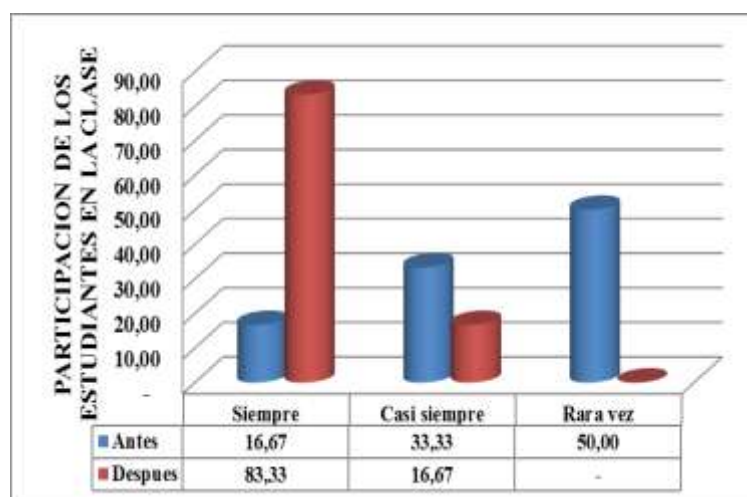
Tabla 13. Participación de los estudiantes en el aula de clase

Respuestas	Antes		Después	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	16,67	5	83,33
Casi siempre	2	33,33	1	16,67
Rara vez	3	50,00	-	-
Total	6	100,00	6	100,00

Fuente: Docentes de Inglés del nivel B1 de la Universidad Técnica de Ambato.

Elaborado por: (M. Villacrés, 2015)

Figura 13. Participación de los estudiantes en el aula de clase



Elaborado por: (M. Villacrés, 2015)

Análisis e interpretación.

Estas respuestas evidencian efectos positivos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, al incorporar el juego, los estudiantes se muestran colaborativos y se fomenta el compromiso y la motivación en ellos.

PREGUNTA No. 2. ¿Utiliza Usted en el proceso de enseñanza y aprendizaje el juego como una estrategia metodológica en la enseñanza de inglés?

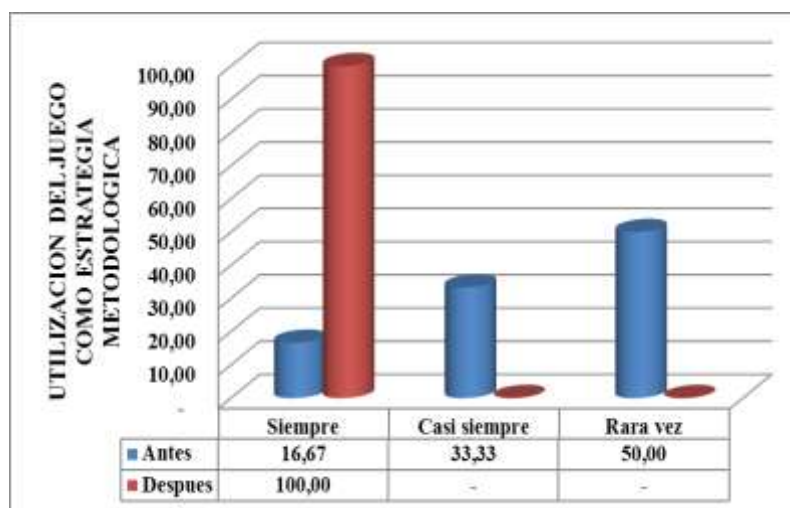
Tabla 14. Utilización del juego como estrategia metodológica

Respuestas	Antes		Después	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	16,67	6	100,00
Casi siempre	2	33,33	-	-
Rara vez	3	50,00	-	-
Total	6	100,00	6	100,00

Fuente: Docentes de Inglés del nivel B1 de la Universidad Técnica de Ambato.

Elaborado por: (M. Villacrés, 2015)

Figura 14. Utilización del juego como estrategia metodológica



Elaborado por: (M. Villacrés, 2015)

Análisis e interpretación.

Los maestros mencionaron que la utilización de juegos en el aula de clase es tan necesaria para la enseñanza de inglés, pues contribuyen favorablemente en la planificación de la clase, estas se hacen más dinámicas, participa todo el grupo y además disminuye las recuperaciones pedagógicas que solicitan los estudiantes.

PREGUNTA No. 3. ¿Cree usted que el uso de una estrategia lúdica permitirá que el desarrollo de la clase de inglés sea dinámico y participativo?

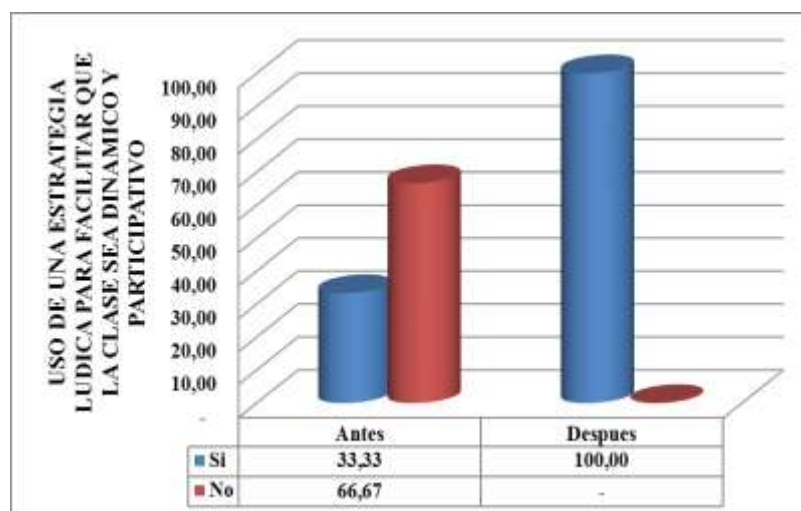
Tabla 15. Uso de una estrategia lúdica para facilitar que la clase sea dinámica

Respuestas	Antes		Después	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	33,33	6	100,00
No	4	66,67	-	-
Total	6	100,00	6	100,00

Fuente: Docentes de Inglés del nivel B1 de la Universidad Técnica de Ambato.

Elaborado por: (M. Villacrés, 2015)

Figura 15. Uso de una estrategias lúdicas para facilitar que la clase sea dinámica



Elaborado por: (M. Villacrés, 2015)

Análisis e interpretación.

Los docentes de inglés del nivel B1, sostuvieron que el uso de una estrategia de juego contribuye favorablemente al compromiso y responsabilidad de los estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje, siendo notorio la participación dinámica y participativa de los mismos.

PREGUNTA No.4. ¿Ha incorporado usted estrategias lúdicas como medio para el aprendizaje de inglés en el desarrollo del plan de clase?

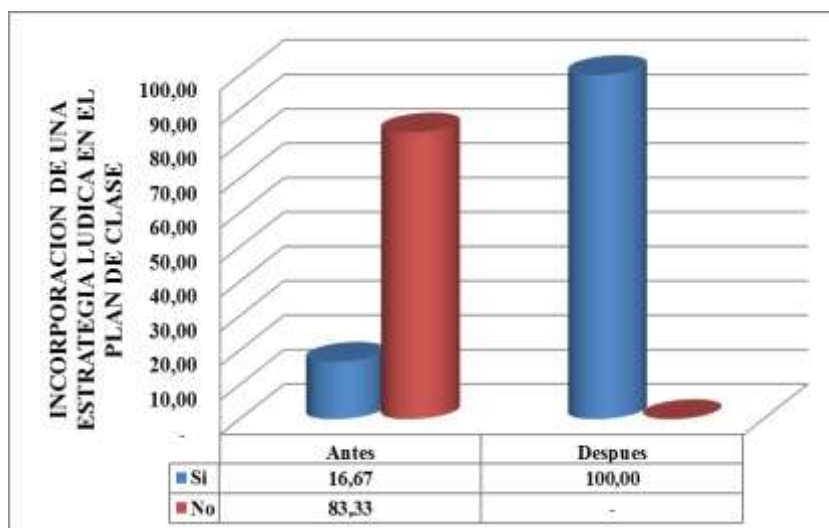
Tabla 16. Incorporación de estrategias lúdicas en el plan de clase

Respuestas	Antes		Después	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Si	1	16,67	6	100,00
No	5	83,33	-	-
Total	6	100,00	6	100,00

Fuente: Docentes de Inglés del nivel B1 de la Universidad Técnica de Ambato.

Elaborado por: (M. Villacrés, 2015)

Figura 16. Incorporación de estrategias lúdicas en el plan de clase



Elaborado por: (M. Villacrés, 2015)

Análisis e interpretación.

Los docentes mencionaron encontrar ventajas en la planificación y desarrollo de la clase al incorporar una estrategia lúdica en la enseñanza de inglés en nivel B1, se cumple satisfactoriamente los objetivos de la unidad, se utiliza adecuadamente el material didáctico, en el proceso pedagógico y en la evaluación de los estudiantes.

PREGUNTA No. 5. ¿Recomendaría la utilización de una estrategia lúdica para mejorar la comprensión oral, lectura y escrita de inglés en los estudiantes?

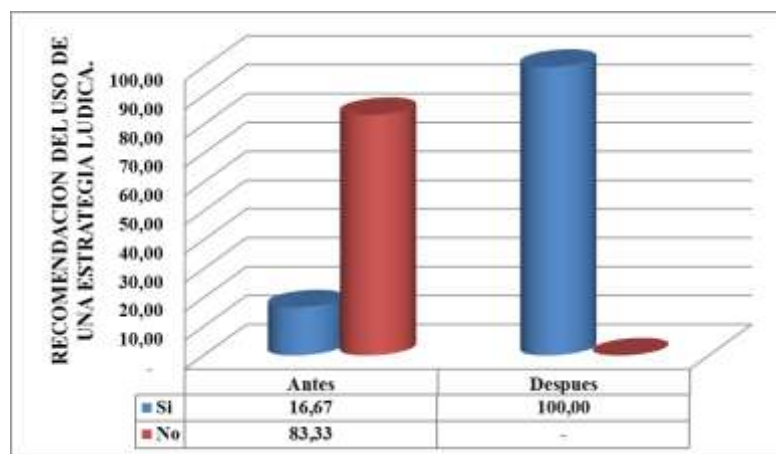
Tabla 17. Recomendación del uso de una estrategia lúdica para la enseñanza inglés

Respuestas	Antes		Después	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Si	1	16,67	6	100,00
No	5	83,33	-	-
Total	6	100,00	6	100,00

Fuente: Docentes de Inglés del nivel B1 de la Universidad Técnica de Ambato.

Elaborado por: (M. Villacrés, 2015)

Figura 17. Recomendación del uso de una estrategia lúdica para enseñar inglés



Elaborado por: (M. Villacrés, 2015)

Análisis e interpretación.

Los docentes del nivel B1 de inglés, indicaron que la estrategia lúdica es muy adecuada para el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que el juego favorece la participación activa de los estudiantes, ayuda en la adquisición de destrezas en lectura, escritura y expresión oral, por lo que recomienda su utilización en la planificación de los planes de clase.

5.3. Desarrollo de la estrategia lúdica.

5.3.1. Comunicación oral.

En la tabla 18, se reporta el análisis académico de los estudiantes del nivel B1 de inglés en comunicación oral.

Tabla 18. Comunicación oral de los estudiantes del nivel B1 de Inglés de la Universidad Técnica de Ambato

Análisis	Rendimiento, puntos
Antes	6,74
Después	9,49

Fuente: Estudiantes del nivel B1 de inglés de la Universidad Técnica de Ambato (2015), las calificaciones se encuentran en el apéndice 3.

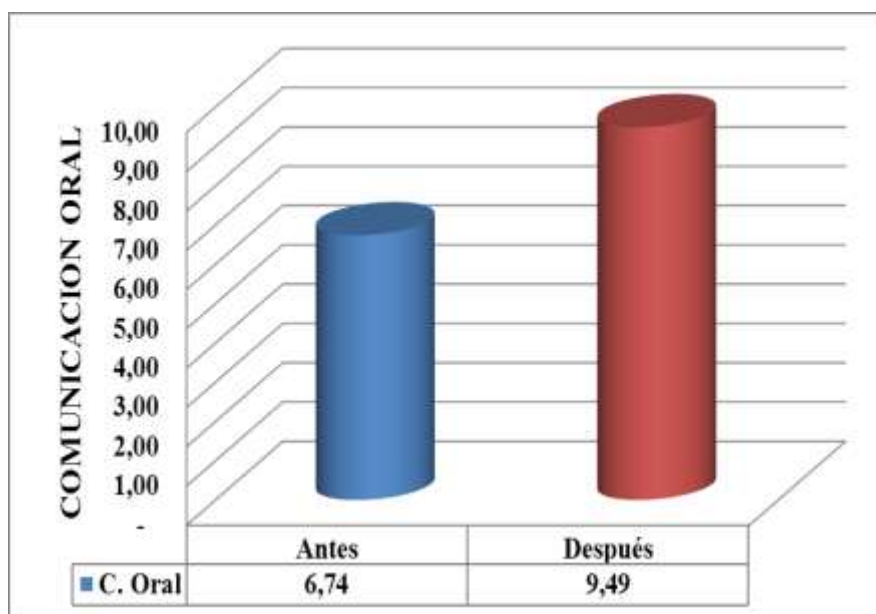
Escala de calificaciones

Puntos	Equivalencia
10	Supera los aprendizajes requeridos
9	Domina los aprendizajes requeridos
7 - 8	Alcanza los aprendizajes requeridos
5 - 6	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos
< 4	No alcanza los aprendizajes requeridos

Fuente: Escala de calificaciones dispuesta en el Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), 2012.

Figura 18. Comunicación oral de los estudiantes del nivel B1 de inglés de la Universidad

Técnica de Ambato



Elaborado por: (M. Villacrés, 2015)

Análisis e interpretación.

Los rendimientos en comunicación oral de los estudiantes del nivel B1 de inglés de la Universidad Técnica de Ambato, antes del uso de una estrategia lúdica se advirtió una valoración de 6,74 puntos, según la escala de calificaciones dispuesta en el Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), 2012, artículo 194, corresponde a alcanza los aprendizajes requeridos. Sin embargo, después de aplicarse la estrategia lúdica, se alcanzó una media de 9,49 puntos correspondiente a domina los aprendizajes requeridos.

Los rendimientos académicos en la comunicación oral de inglés fueron beneficiados por la utilización de las estrategias lúdicas, este comportamiento pedagógico guarda relación con las teorías del aprendizaje (F. Froëbel, 1929) en su obra *La Educación del Hombre*, considera que el juego como método pedagógico, hace que el estudiante tienda a exteriorizar su vida interior, sentimientos, impulsos e imágenes a través de acción y fantasías. M. Lucci (2007), al referirse a los postulados de Vigotsky, concibe que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros estudiantes, se logra adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. De acuerdo con (Y. Alcedo y C. Chacón, 2011), el enfoque lúdico, son todas aquellas actividades didácticas, amenas y placenteras desarrolladas en un ambiente recreativo y cuyo impacto pedagógico promueve el aprendizaje significativo que se planifica a través del juego.

5.3.2. Escritura.

En la tabla 19, se reporta el análisis académico de los estudiantes del nivel B1 de inglés de la Universidad Técnica de Ambato en escritura.

Tabla 19. Escritura de los estudiantes del nivel B1 de inglés de la Universidad Técnica de Ambato.

Análisis	Rendimiento, puntos
Antes	6,72
Después	9,53

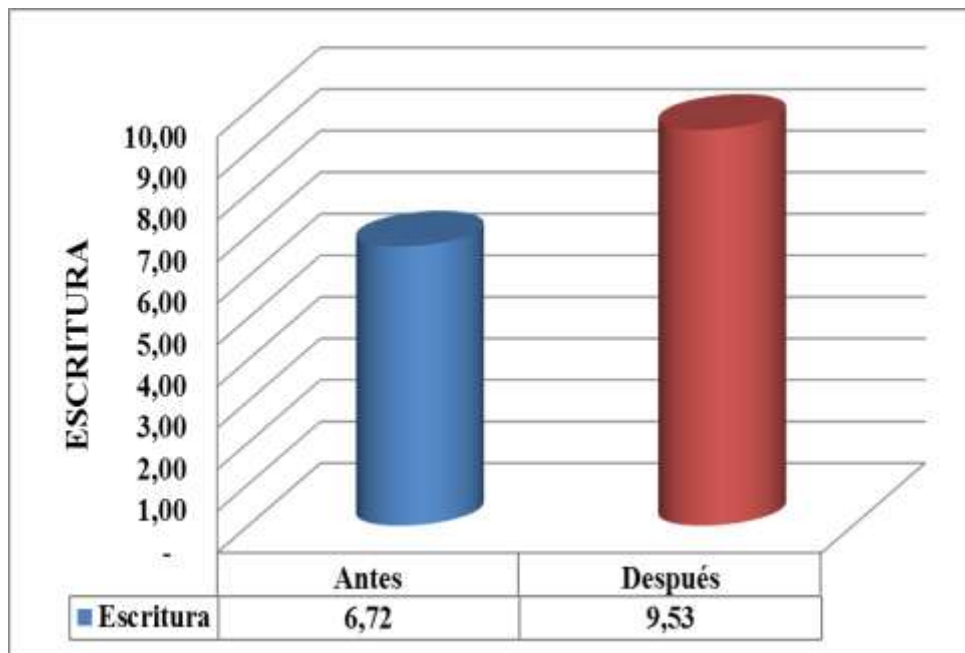
Fuente: Estudiantes del nivel B1 de inglés de la Universidad Técnica de Ambato (2015), las calificaciones se encuentran en el apéndice 3.

Escala de calificaciones

Puntos	Equivalencia
10	Supera los aprendizajes requeridos
9	Domina los aprendizajes requeridos
7 - 8	Alcanza los aprendizajes requeridos
5 - 6	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos
< 4	No alcanza los aprendizajes requeridos

Fuente: Escala de calificaciones dispuesta en el Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), 2012.

Figura 19. Escritura de los estudiantes del nivel B1 de inglés de la Universidad Técnica de Ambato



Elaborado por: (M. Villacrés, 2015)

Análisis e interpretación.

Los rendimientos en escritura de los estudiantes del nivel B1 de inglés de la Universidad Técnica de Ambato, antes del uso de las estrategias didácticas se advirtió una valoración de 6,72 puntos, según la escala de calificaciones dispuesta en el Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), 2012, artículo 194, corresponde a alcanza los aprendizajes requeridos. Sin embargo, después de aplicarse las estrategias lúdicas, se observó una media de 9,53 puntos correspondiente a supera los aprendizajes requeridos.

La incorporación de una estrategia lúdica en el desarrollo de las competencias de escritura de inglés es evidente dentro del rendimiento académico de los estudiantes del nivel B1 de inglés. Estas respuestas coinciden con las aseveraciones propuestas por (A. Munari, A. 1980), al hacer referencia a las postulaciones de Jean Peaget, el juego define reglas en los estudiantes como admirables instituciones sociales, plantea un teoría de la naturaleza de los juegos en relación con las estructuras cognitivas del sujeto, así pues, la evolución de los juegos infantiles se debe concebir como evolución del conocimiento. T. Cañizales, (2010), menciona que la estrategia lúdica es una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados

específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores.

5.3.3. Lectura.

En la tabla 20, se reporta el análisis académico de los estudiantes del nivel B1 de inglés de la Universidad Técnica de Ambato en lectura.

Tabla 20. Lectura de los estudiantes del nivel B1 de inglés de la Universidad Técnica de Ambato

Análisis	Rendimiento, puntos
Antes	6,70
Después	9,54

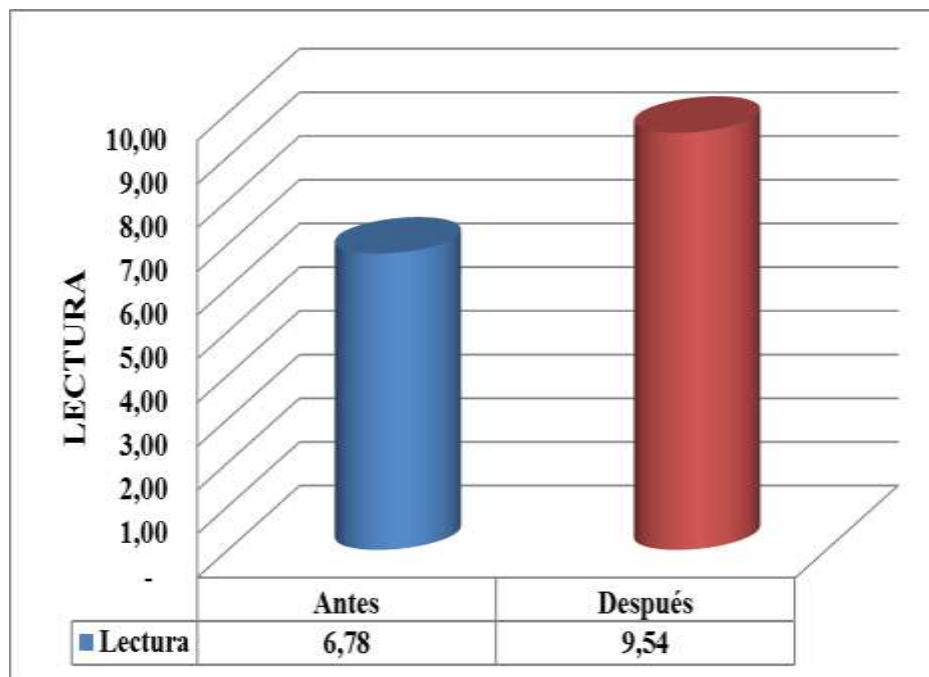
Fuente: Estudiantes del nivel B1 de inglés de la Universidad Técnica de Ambato (2015), las calificaciones se encuentran en el apéndice 3.

Escala de calificaciones

Puntos	Equivalencia
10	Supera los aprendizajes requeridos
9	Domina los aprendizajes requeridos
7 - 8	Alcanza los aprendizajes requeridos
5 - 6	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos
< 4	No alcanza los aprendizajes requeridos

Fuente: Escala de calificaciones dispuesta en el Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), 2012.

Figura 20. Escritura de los estudiantes del nivel B1 de inglés de la Universidad Técnica de Ambato.



Elaborado por: (M. Villacrés, 2015)

Análisis e interpretación

Los rendimientos en escritura de los estudiantes del nivel B1 de inglés de la Universidad Técnica de Ambato, antes del uso de una estrategia lúdica advirtió una valoración de 6,78 puntos, según la escala de calificaciones dispuesta en el Reglamento general a la Ley Orgánica de educación Intercultural (LOEI), 2012, artículo 194, corresponde: alcanza los aprendizajes requeridos. Sin embargo, después de aplicarse las estrategias lúdicas, se observó una media de 9,54 puntos correspondiente a supera los aprendizajes requeridos.

En consideración a las respuestas encontradas en las competencias de la lectura en los estudiantes del nivel B1 de inglés, se deduce ventajas de la aplicación de las actividades lúdicas, estas respuestas coinciden con las expuestas por (M. Flores, 2010) al señalar que el juego en la enseñanza de inglés es atractiva y motivadora, capta la atención de los estudiantes hacia la materia. F. Moreno (2010), advierte que el juego ayuda al reconocimiento de las diferentes estructuras de la lengua para expresar funciones comunicativas (pedir y dar información, dar y ejecutar instrucciones, describir personas u objetos, etc.) y no como simples ejercicios gramaticales. Así mismo S. Játiva (2007), menciona que la enseñanza se la entiende cómo hacer

posible, facilitar y crear oportunidades en el aprendizaje. S. Costa (2010), señala que el proceso didáctico incluye el binomio enseñanza-aprendizaje; la didaxis desarrolla la enseñanza pero siempre como tarea dirigida a propiciar el aprendizaje, y todo ello, claro está, es la clave educativa.

5.4. Producto final

Luego de haberse diseñado una estrategia lúdica (el juego) en base a las necesidades de cada lección de clase de la unidad del libro *Speak Out*, que es utilizando por los estudiantes de Inglés en el nivel B1 de la Universidad Técnica de Ambato. Se incorporó una estrategia lúdica (juego) en los planes de clase de las diferentes unidades de estudio, en consideración con los resultados obtenidos de la encuesta efectuada a los estudiantes y docentes. En cuyo caso, el análisis antes y después del uso de una estrategia lúdica (juego) ha permitido evidenciar ventajas positivas en la lectura, escritura y expresión oral, observándose facilidades en la planificación, desarrollo y evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje. Además, los estudiantes demuestran colaboración, participación activa y motivación, cumplimiento de las tareas encomendadas y un efecto positivo en el aprendizaje significativo del idioma inglés.

5.4.1. Justificación

Para (M. Andreu y M. García, s/f), “Las actividades lúdicas contribuyen a la amenidad de las clases del docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia, bien sea ésta de lengua para fines profesionales, lengua extranjera o cualquier otra. En un enfoque comunicativo entendemos por juegos didácticos o lúdico-educativos aquellas actividades incluidas en el programa de nuestra asignatura en las que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico con una finalidad lúdico-educativa. Podemos simular en el aula o en una pantalla de ordenador una situación real que precise de los conocimientos lingüísticos de los alumnos para llevarla a cabo el aprendizaje significativo”.

Tabla 21. Plan de clase Unidad 1 la Vida.

Plan de Lección Diaria	
Profesor: Ma. Augusta Villacrés Nivel: Intermedio B1	
Tema: UNIDAD 1: VIDA Estas Feliz?	
Objetivos: Al término de esta lección los estudiantes serán capaces de: Objetivos de Contenido:	
<ul style="list-style-type: none"> Utilizar palabras de preguntas (<i>Wh-words</i>), el verbo auxiliar ser o estar (<i>To Be</i>) y el verbo auxiliar "<i>Did</i>". Utilizar el vocabulario (comer, jugar, tener, gastar, ir) 	Objetivos de las destrezas: <ul style="list-style-type: none"> Pedir y dar información personal. Hablar acerca de pequeñas cosas que a los estudiantes les hace sentir felices mediante la utilización del vocabulario aprendido.
Materiales: Marcadores, pizarra, Libro <i>Speak Out</i> Nivel Pre Intermedio, Disco Compacto de audio, grabadora, <i>flash cards</i> .	
Procedimiento de la lección:	Tiempo
Dinámica: <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes son divididos en dos grupos A-B, miran las mímicas que hace el docente e intentan decir en inglés la actividad que se hace (ir, comer, tener, jugar, gastar) 	15 min.
Vocabulario: <ul style="list-style-type: none"> El docente anota en la pizarra las palabras que los estudiantes dijeron correctamente, les enseña la pronunciación correcta de las mismas mediante flash cards y les invita memorizar las palabras a través de la mímica. EL docente invita a los estudiantes a que en parejas miren las imágenes de la página 8 del libro <i>Speak Out</i> y a decir en voz alta qué actividad están haciendo cada una de las personas en las imágenes. Una vez que las palabras de vocabulario están entendidas, el docente pide a los estudiantes que en grupos de 3 armen los rompecabezas entregados, los mismos que contienen imágenes de los verbos aprendidos, así como también que los estudiantes completen el ejercicio de refuerzo que consta en el libro. 	30 min.
Escuchar: <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes escuchan el audio, identifican qué es lo que a las personas en la grabación les hace felices. Para la realización de esta actividad, los estudiantes ocupan flash cards las cuales contienen diferentes imágenes relacionadas al audio, los estudiantes levantan las tarjetas según lo que ellos escuchan, mientras que el docente confirma la respuesta correcta oralmente. Finalmente, a manera de refuerzo, el docente enseña al estudiantado diversos flashes cards mientras que los estudiantes en coro dicen la respuesta correcta. 	20 min.
Gramática: <ul style="list-style-type: none"> El docente presenta flash cards que contienen diferentes palabras de preguntas (<i>Wh-Question Words</i>) así como también el verbo auxiliar "<i>Did</i>" y hace que los estudiantes se familiaricen con la nueva gramática mediante juegos de adivinanza y preguntas cortas las cuales los estudiantes deben responder utilizando el patrón que está escrito en la pizarra así como también mediante la completación del ejercicio de refuerzo existente en el libro. (Pág. 9) 	30 min.
Hablar: <ul style="list-style-type: none"> El docente, jugando Tingo Tingo Tango, selecciona a algunos estudiantes para que hagan y respondan ciertas preguntas al frente de la clase utilizando el vocabulario y la gramática aprendida al momento. 	25 min.
Valoración: Adivinar la palabra que el compañero realiza mediante mímicas.	

Tabla 22. Plan de clase amor verdadero.

Plan de Lección Diaria	
Profesor: Ma. Augusta Villacrés	
Nivel: Intermedio B1	
Tema: UNIDAD 1: VIDA Amor Verdadero	
Objetivos: Al término de esta lección los estudiantes serán capaces de:	
Objetivos de Contenido:	Objetivos de las destrezas:
<ul style="list-style-type: none"> Utilizar el Pasado Simple correctamente con todas sus formas. Utilizar el nuevo vocabulario (conocer, seguir así, enamorarse, etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> Describir eventos utilizando el Pasado Simple de los verbos. Entender artículos pequeños y simples los cuales contienen vocabulario, frases y oraciones con conectores simples como: porque, como, pero e y.
Materiales: Pizarra, marcadores, Libro <i>Speak Out</i> Nivel Pre Intermedio, flash cards, rompecabezas de palabras.	
Procedimiento de la lección:	Tiempo
<p>Dinámica:</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente empieza la clase trabajando en una lluvia de verbos mediante mímicas, los cuales son escritos en la pizarra para la actividad siguiente. 	15 min.
<p>Gramática:</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente utilizando los verbos de la pizarra escribe ejemplos de oraciones en Pasado Simple. El docente centra la atención de los estudiantes en las palabras escritas con color rojo y azul (verbos regulares e irregulares en pasado simple), reparte flash cards que contienen imágenes de verbos y pide a los estudiantes que agrupados en parejas clasifiquen los verbos en regulares e irregulares según los ejemplos de la pizarra. El docente organiza un juego de competencia hombres vs. mujeres en la cual los estudiantes escuchan el verbo que la maestra dice en Presente Simple y ellos escriben el Pasado Simple del verbo dicho en la pizarra. Para reforzar la gramática aprendida, el docente pide a los estudiantes que trabajando en grupos de tres jueguen a descubrir el pasado del verbo dado en las flash cards y que realicen el ejercicio del libro. (pág.11) 	40 min.
<p>Vocabulario y Lectura :</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente enseña carteles que contienen dibujos de diferentes acciones (enamorarse, casarse, divorciarse, conocerse, etc.) y pide indistintamente a los estudiantes que las representen con mímicas. Para reforzar los conocimientos de vocabulario impartidos se juega al teléfono descompuesto, en donde el docente divide a los estudiantes por columnas, inventa un mensaje utilizando las palabras aprendidas, le dice al primero de cada columna y este a su vez trasmite el mensaje al compañero de atrás hasta que el último de la columna escribe el mensaje en la pizarra, la columna ganadora es aquella que escriba correctamente el mensaje original. Una vez que las palabras de vocabulario están entendidas, el docente pide a los estudiantes que lean los artículos del libro y utilizando esa información decidan si las oraciones en el ejercicio 3 de la página 10 son verdaderas o falsas y de igual forma completen el ejercicio 5 A-B 	30 min.
<p>Escritura:</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente escribe oraciones en la pizarra las cuales contienen las palabras (porque, como, pero e y); deja a los estudiantes que por sí solos se den 	25 min.

<p>cuenta de cómo esas palabras son utilizadas mediante la visualización de los ejemplos escritos.</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente pide a los estudiantes que escriban sus propios ejemplos, los cuales deben ser socializados con toda la clase mediante la utilización de rompecabezas los cuales contendrán las palabras que formarán las oraciones con las palabras antes mencionadas. <p>Hablar:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes practican y refuerzan lo aprendido (vocabulario y gramática) mediante el juego llamado Tres en Calle, en el cual los estudiantes deben decir el pasado simple del verbo que consta en la tabla de juego pero en contexto. 	10 min.
<p>Valoración: Lectura: Leer los artículos y clasificar los verbos regulares-irregulares mediante dibujos. Escritura: Escribir un pequeño párrafo utilizando las palabras que sus compañeros representan con mímicas.</p>	

Tabla 23. Plan de clase Este es un bonito día, o no lo es

Plan de Lección Diaria	
Profesor: Ma. Augusta Villacrés	
Nivel: Intermedio B1	
Tema: UNIDAD 1: VIDA Este es un bonito día, o no lo es?	
Objetivos: Al término de esta lección los estudiantes serán capaces de:	
Objetivos de Contenido:	Objetivos de las destrezas:
<ul style="list-style-type: none"> Utilizar técnicas simples para empezar, mantener y finalizar una conversación simple. 	<ul style="list-style-type: none"> Establecer contacto social utilizando saludos, despedidas e introducciones.
Materiales: Marcadores, pizarra, Libro <i>Speak Out</i> Nivel Pre Intermedio, tablas de bingo, papelitos de colores.	
Procedimiento de la lección:	Tiempo
<p>Dinámica:</p> <ul style="list-style-type: none"> La clase empieza haciendo un refuerzo del tema gramatical visto en la lección de clase anterior mediante el juego llamado Bingo de verbos, el cual consiste en completar una tabla previamente diseñada por el docente que contiene verbos en Pasado Simple. 	20 min.
<p>Vocabulario:</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente presenta la nueva lista de palabras de vocabulario haciendo que los estudiantes descubran la nueva palabra mediante el juego el ahorcado, en el cual los estudiantes van dando letras hasta encontrar la palabra escondida. El docente enseña la pronunciación correcta de cada una de las palabras mediante la repetición y hace que los estudiantes interioricen el significado de las palabras, escritura y pronunciación a través de juegos lúdicos de competencia como: quién escribe más rápido la palabra? o adivina la palabra que la maestra representa con mímicas. 	30 min.
<p>Lectura y Habla:</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente divide a los estudiantes en grupos mediante el juego Los animalitos de la Granja, en el cual los estudiantes deben encontrar a sus similares imitando el sonido del animal que les tocó escrito en un papel. Una vez que los estudiantes están en parejas, el docente reparte copias de la lectura la cual está dividida en segmentos y en desorden, pide a los 	35 min.

<p>estudiantes que las lean y ordenen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizando la información obtenida, los estudiantes dan tips a sus compañeros acerca de los consejos que ellos creen son los mejores al momento de sostener una conversación, mediante la utilización de flash cards. <p>Vocabulario, Audio y Pronunciación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes miran los dibujos de la página 13, escucha el audio y completan la información en las burbujas existentes en el ejercicio. • Los estudiantes escuchan nuevamente el audio, comprueban sus respuestas y mientras ellos lo hacen el docente escribe algunos ejemplos de “<i>linked words</i>” (palabras unidas). Una vez finalizado el audio, se comprueban las respuestas escogiendo estudiantes con el juego Tingo Tingo Tango, juego en el cual los estudiantes en los cuales recaiga la palabra Tango deben decir en voz alta las palabras unidas que existan en la lectura. • El docente modela la pronunciación y pide a los estudiantes que identifiquen el suceso. • Una vez que los estudiantes se dan cuenta que algunas palabras se unen con otras y son pronunciadas como una sola palabra, el docente organiza el Juego de Prendas en el cual los estudiantes deben pronunciar correctamente las palabras, si no lo hacen deben sacarse una prenda de vestir como penitencia, el estudiante ganador es el que menos prendas de vestir haya dado. 	35 min.
<p>Valoración: Pronunciación de “<i>linked words</i>”</p>	

Tabla 24. Plan de clase Blackpool.

Plan de Lección Diaria	
<p>Profesor: Ma. Augusta Villacrés Nivel: Intermedio B1</p>	
<p>Tema: UNIDAD 1 VIDA Blackpool</p>	
<p>Objetivos: Al término de esta lección los estudiantes serán capaces de:</p>	
<p>Objetivos de Contenido:</p>	<p>Objetivos de las destrezas:</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar el vocabulario y la gramática aprendida para completar el examen 	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar e identificar ideas generales e información específica. • Leer para extraer información específica. • Discutir acerca de un tema específico.
<p>Materiales: Computadora, CD, parlantes, marcadores, pizarra, Libro <i>Speak Out</i> Nivel Pre Intermedio, <i>flash cards</i>, hojas de evaluación.</p>	
<p>Procedimiento de la lección:</p> <p>Dinámica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes juegan al Teléfono Descompuesto en donde cada estudiante debe decir el mensaje original al compañero de atrás y este al otro, etc. El mensaje contiene palabras del vocabulario, gramática de la unidad así como también una introducción al video que ellos observarán y con el que trabajarán posteriormente. <p>Leer, Escuchar y Hablar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente hace que los estudiantes se relacionen con el contenido de la 	<p>Tiempo</p> <p>20 min.</p> <p>40 min.</p>

<p>página 14 del libro <i>Speak Out</i>, mediante un rompecabezas de frases, en el cual los estudiantes van armando el texto antes mencionado.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente hace una introducción al video de la BBC <i>Blackpool</i> mediante flash cards, con las cuales los estudiantes tendrán una idea básica de lo que observarán en el video. • Utilizando la información visual adquirida en la actividad anterior, los estudiantes numeran la conversación, responden las preguntas, y escriben el nombre de las personas que dijeron cierta información. • El docente invita a los estudiantes a comprobar las respuestas de los ejercicios antes realizados a través del juego llamado Tres en Calle, en el cual los estudiantes divididos en parejas deben ir diciéndolas repuestas en turnos, los ganadores son aquellos que más respuestas puedan decir correctamente. • Finalmente, lo estudiantes, mediante el apoyo de mímicas y flash cards comparten con el resto de la clase acerca de personas que ellos conocen y que son buenos haciendo diferentes cosas como yendo de viaje, trabajando, etc. <p>Prueba Unidad 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente evalúa los contenidos así como también las cuatro destrezas del inglés <i>Listening, Reading, Writing y Speaking</i> los cuales fueron desarrollados a lo largo de esta unidad, a través de la aplicación de diferentes estrategias lúdicas como: mímicas, la resolución de rompecabezas; y/o diciendo en voz alta lo que ellos observan en las flash cards que el docente muestra 	<p>60 min.</p>
<p>Valoración: Examen Unidad 1: Vida.</p>	

Capítulo 6

Conclusiones y recomendaciones

6.1. Conclusiones.

- Antes del uso de las actividades lúdicas en el aula de clase, los estudiantes del nivel B1 de inglés señalaron en su mayoría que el proceso de enseñanza y aprendizaje lo realizan siguiendo el apoyo de textos, exposición oral y la pizarra y en pocas ocasiones empleaban juegos didácticos, situación que origina que las clases sean rara vez dinámicas y motivadoras, aceptando que las estrategias pedagógicas no ayudan en el proceso, pues no se utiliza constantemente material didáctico ni actividades dinámicas como el juego, lo que influye en el rendimiento académico y desmotivación, perdiendo el interés por aprender y la sociabilidad en el grupo, situación que debe cambiarse incorporando estrategias metodológicas activas como es la lúdica.
- Después de incorporarse la estrategia lúdica en el currículo de los estudiantes del nivel B1 de inglés, los estudiantes reconocieron en su mayoría que las actividades de juego, son una herramienta adecuada en el proceso de enseñanza y aprendizaje, que ayuda en el dominio de la expresión oral, lectura, escritura, utilización de material didáctico, participación activa, participativa y dinámica, ayuda al aprendizaje autónomo, permitiendo al estudiante ser artífice de su propio proceso de aprendizaje significativo. El trabajo en grupo es activo, contribuyendo a la sociabilidad, capacidad creativa y comunicativa, descubriendo que la estrategia lúdica (juego) en el aula de clases permite que los estudiantes mantengan el interés y ofrece confianza en sí mismos y sus capacidades.
- En la aplicación de una estrategia lúdica en los estudiantes del nivel B1 de inglés, se observó efectos positivos en los rendimientos académicos, en comunicación oral se obtuvo una media de 9,49 puntos correspondiente a domina los aprendizajes requeridos; en escritura 9,53 puntos corresponde a supera los aprendizajes requeridos y en lectura 9,54 puntos que corresponde a supera los aprendizajes requeridos.

6.2. Recomendaciones.

- En el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes del nivel B1 de Inglés de la Universidad Técnica de Ambato, se recomienda usar una estrategia lúdica, incorporando el juego como herramienta para mejorar la participación activa y dinámica de los estudiantes, precisamente por haberse determinado efectos positivos en la comunicación oral, escritura y lectura.
- Se recomienda al Centro Especializado de Idiomas de la Universidad Técnica de Ambato incluir dentro del plan curricular del nivel B1 de inglés una estrategia lúdica (juego) dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés.
- Conducir nuevos trabajos de investigación y desarrollo aplicando una estrategia lúdica en el proceso de enseñanza de inglés en los demás niveles, lo que permitirá disponer de mejor información acerca de las bondades del juego como herramienta del aprendizaje y de esta manera mejorar los procesos pedagógicos.

APENDICES DETALLADOS

Apéndice 1. Encuesta a los estudiantes



ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL B1 DE INGLÉS DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

Instrucción: Por favor conteste el cuestionario señalando con una (X) en el casillero de su preferencia.

CUESTIONARIO:

PREGUNTA No. 1. ¿Considera Usted que el idioma inglés es importante en el desarrollo del ser humano?

Si ()

No ()

PREGUNTA No. 2. ¿En el desarrollo de la clase, qué tipo de estrategia metodológica utiliza su profesor generalmente?

Exposición oral y la pizarra. ()

Utiliza juegos didácticos. ()

Seguimiento de textos. ()

PREGUNTA No. 3. Considera Usted que las clases de inglés son dinámicas y motivadoras?

Siempre ()

Casi siempre ()

Rara vez ()

PREGUNTA No. 4. ¿Considera Usted importante la utilización de nuevas estrategias didácticas que ayuden a la expresión oral y escritura del idioma inglés?

Si ()

No ()

PREGUNTA No. 5. ¿El profesor utiliza material didáctico en el aula de clase para la enseñanza de inglés?

- Siempre ()
Casi siempre ()
Rara vez ()

PREGUNTA No. 6. ¿En el proceso de enseñanza y aprendizaje de inglés, el docente utiliza estrategias metodológicas lúdicas?

- Si ()
No ()

PREGUNTA No. 7. ¿Según su perspectiva, el bajo rendimiento académico en la asignatura de Inglés se debe a?

- Falta de interés ()
Desmotivación ()
A las estrategias de enseñanza ()
Empleo de poco tiempo al estudio ()

PREGUNTA No. 8. ¿Considera Usted que durante el desarrollo de la clase de inglés el trabajo en equipo es importante para la sociabilidad, capacidad creativa y comunicativa?

- Si ()
No ()

PREGUNTA No. 9. ¿Considera Usted que el uso una estrategias lúdicas (juegos) debidamente programadas permiten la motivación y el desarrollo del aprendizaje del idioma inglés?

- Si ()
No ()

PREGUNTA No. 10. ¿Le gustaría incorporar el juego durante el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés para mejorar sus competencias orales y escritas?

- Si ()
No ()

PREGUNTA No. 11. ¿Qué tipos de juego le gustaría que se usen en la clase de inglés para motivar el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Juego de incorporación físicos ()

Juegos de descubrimiento corporal ()

Juegos de Mesa ()

Juegos de patio ()

Juegos de adivinanzas y prendas ()

Otros ()

PREGUNTA No. 12. ¿Cree usted que la incorporación de una estrategia lúdica en el proceso de enseñanza de inglés ayude al desarrollo de las tareas extracurriculares?

Si ()

No ()

GRACIAS POR SU VALIOSA COLABORACIÓN

NOTA: La presente encuesta es totalmente confidencial, sus resultados se darán a conocer únicamente en forma tabulada e impersonal.

Apéndice 2. Encuesta a los profesores



ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DEL NIVEL B1 DE INGLÉS DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

INSTRUCCIÓN: Por favor conteste el cuestionario señalando con una (X) en el casillero de su preferencia

CUESTIONARIO:

PREGUNTA No. 1. ¿Durante la clase de inglés, los estudiantes son participativos y están motivados por aprender el idioma?

Siempre ()

Casi siempre ()

Rara vez ()

PREGUNTA No. 2. ¿Utiliza Usted en el proceso de enseñanza y aprendizaje el juego como una estrategia metodológica en la enseñanza de inglés?

Siempre ()

Casi siempre ()

Rara vez ()

PREGUNTA No. 3. ¿Cree usted que el uso de una estrategia lúdica permitirá que el desarrollo de la clase de inglés sea dinámico y participativo?

Si ()

No ()

PREGUNTA No. 4. ¿Ha incorporado Usted estrategias lúdicas como medio para el aprendizaje de inglés en el desarrollo del plan de clase?

Si ()

No ()

PREGUNTA No. 5. ¿Recomendaría la utilización de una estrategia lúdica para mejorar la comprensión oral, lectura y escrita de inglés en los estudiantes?

Si ()

No ()

GRACIAS POR SU VALIOSA COLABORACIÓN

NOTA: La presente encuesta es totalmente confidencial, sus resultados se darán a conocer únicamente en forma tabulada e impersonal.

Apéndice 3. Solicitud desarrollo del trabajo investigativo

Ambato 10 de febrero del 2015



PhD
Elsita Hernandez
DIRECTORA del CEDI-UTA
Presente

De mi consideración:

Yo, Ma. Augusta Villacrés Camino, portadora de la cédula número 1803438744, solicito a usted de la manera más comedida se me autorice hacer uso del material empleado en el nivel B1 de Inglés periodo Octubre 2014-Marzo 2015, como son el LIBRO SPEAK OUT y las planificaciones correspondientes, puesto que los documentos antes mencionados serán utilizados para el desarrollo de la tesis previo a la obtención del título de maestría en la Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato.

Por la favorable atención que se sirva dar a la presente, quedo de usted agradecida.

Atentamente,

Ma. Augusta Villacrés

Apéndice 4. Respaldo encuestas realizadas a los docentes y estudiantes



ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DEL NIVEL B1 DE INGLÉS DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

INSTRUCCIÓN: Por favor conteste el cuestionario señalando con una (X) en el casillero de su preferencia

CUESTIONARIO:

PREGUNTA No. 1. ¿Durante la clase de Inglés, los estudiantes son participativos y están motivados por aprender el idioma?

Siempre ()

Casi siempre (X)

Rara vez ()

PREGUNTA No. 2. ¿Utiliza Usted en el proceso de enseñanza y aprendizaje el juego como estrategias metodológicas en la enseñanza de inglés?

Siempre ()

Casi siempre (X)

Rara vez ()

PREGUNTA No. 3.

¿Cree usted que el uso de estrategias lúdicas permitirá que el desarrollo de la clase de inglés sea dinámico y participativo?

Si (X)

No ()

PREGUNTA No. 4. ¿Ha incorporado Usted estrategias lúdicas como medio para el aprendizaje de inglés en el desarrollo del plan de clase?

Si (X)

PREGUNTA No. 5. ¿Recomendaría la utilización de estrategias lúdicas para mejorar la comprensión oral y escrita de inglés en los estudiantes?

Si ()

No ()

GRACIAS POR SU VALIOSA COLABORACIÓN

NOTA: La presente encuesta es totalmente confidencial, sus resultados se darán a conocer únicamente en forma tabulada e impersonal.



ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL B1 DE INGLÉS DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

Instrucción: Por favor conteste el cuestionario señalando con una (X) en el casillero de su preferencia.

CUESTIONARIO:

PREGUNTA No. 1. ¿Considera Usted que el idioma inglés es importante en el desarrollo del ser humano?

Si ()

No ()

PREGUNTA No. 2. ¿En el desarrollo de la clase, qué tipo de estrategia metodológica utiliza su profesor generalmente?

Exposición oral y la pizarra. ()

Utiliza juegos didácticos. ()

Seguimiento de textos. ()

PREGUNTA No. 3. Considera Usted que las clases de inglés son dinámicas y motivadoras?

Siempre ()

Casi siempre ()

Rara vez ()

PREGUNTA No. 4. ¿Considera Usted importante la utilización de nuevas estrategias didácticas que ayuden a la expresión oral y escritura del idioma inglés?

Si ()

No ()

PREGUNTA No. 5. ¿El profesor utiliza material didáctico en el aula de clase para la enseñanza de inglés?

Siempre ()

Rara vez ()

PREGUNTA No. 6. ¿En el proceso de enseñanza y aprendizaje de inglés, el maestro utiliza estrategias metodológicas lúdicas?

Si ()

No ()

PREGUNTA No. 7. ¿Según su perspectiva, el bajo rendimiento académico en la asignatura de Inglés se debe a?

Falta de interés ()

Desmotivación ()

A las estrategias de enseñanza ()

Empleo de poco tiempo al estudio ()

PREGUNTA No. 8. ¿Considera Usted que durante el desarrollo de la clase de inglés el trabajo en equipo es importante para la sociabilidad, capacidad creativa y comunicativa?

Si ()

No ()

PREGUNTA No. 9. ¿Considera Usted que el uso de estrategias lúdicas (juegos) debidamente programadas permiten la motivación y el desarrollo del aprendizaje del idioma inglés?

Si ()

No ()

PREGUNTA No. 10. ¿Le gustaría incorporar el juego durante el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés para mejorar sus competencias orales y escritas?

Si ()

No ()

PREGUNTA No. 11. ¿Qué tipos de juego le gustaría que se usen en la clase de inglés para motivar el proceso de enseñanza y aprendizaje?

- | | |
|-----------------------------------|---|
| Juego de incorporación físicos | (<input checked="" type="checkbox"/>) |
| Juegos de descubrimiento corporal | (<input type="checkbox"/>) |
| Juegos de Mesa | (<input checked="" type="checkbox"/>) |
| Juegos de patio | (<input checked="" type="checkbox"/>) |
| Juegos de adivinanzas y prendas | (<input type="checkbox"/>) |
| Otros | (<input type="checkbox"/>) |

PREGUNTA No. 12. ¿Cree usted que la incorporación de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza de inglés ayude al desarrollo de las tareas extracurriculares?

- | | |
|----|---|
| Si | (<input checked="" type="checkbox"/>) |
| No | (<input type="checkbox"/>) |

GRACIAS POR SU VALIOSA COLABORACIÓN

NOTA: La presente encuesta es totalmente confidencial, sus resultados se darán a conocer únicamente en forma tabulada e impersonal.

Apéndice 5. Respaldo fotográfico del trabajo investigativo.



Maestro impartiendo la clase de manera tradicional utilizando solo la pizarra



Maestro y estudiantes llenando las encuestas



Estudiantes durante la clase tradicional utilizando unicamente textos



Estudiantes aplicando la estrategia lúdica llamada *puzzles* durante la clase



Estudiantes aplicando la estrategia lúdica (*flash cards*) durante la clase





Estudiantes aplicando la estrategia lúdica llamada *mimics* durante la clase



Estudiantes aplicando la estrategia lúdica de competencia durante la clase



Estudiantes y maestras compartiendo la clase aplicando la estrategia lúdica

REFERENCIAS

- Alcedo, Y. y Chacón, C. (2011). *El Enfoque Lúdico como Estrategia Metodológica para Promover el Aprendizaje del Inglés en Niños de Educación Primaria*. Departamento de Pedagogía, Núcleo Universitario del Táchira, Universidad de los Andes. Táchira, Venezuela. Pág. 69, 72.
- Alcedo, Y. y Chacón, C. (2011). *Promover el Aprendizaje del Inglés en Niños de Educación Primaria*. Núcleo Universitario del Táchira, Universidad de los Andes. Venezuela. Vol. 23 N° 1. Pág. 4.
- Andreu, M. y García, M. (s/f). *Actividades Lúdicas en la Enseñanza de LFE: el Juego Didáctico*. Universidad Politécnica Valencia (España) - IES La Moreria, Mislata, Valencia, España. s/f. Pág. 2.
- Bahamonde, B. (2010). *Motivación para el Aprendizaje del Idioma Inglés*. Universidad Academia de Humanismo Cristiano. Puerto Montt, Chile. Pág. 17.
- Castaño, C. (2010). *La Lúdica como Recurso para la Enseñanza de Inglés en el Grado Primero*. Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de la Amazonía. Facultad de Ciencias de la Educación Programa de Educación a Distancia Licenciatura en Pedagogía Infantil. Florencia, Caquetá, Colombia. 2010, Pág. 14.
- Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Ambato (2013). *Rendimiento Académico de los Estudiantes de Inglés Nivel B1*. Ambato, Ecuador.
- Chacón, P. (2008). *El Juego Didáctico como Estrategia de Enseñanza y Aprendizaje, ¿Cómo Crearlo en el Aula?* Universidad Pedagógica Experimental Libertador Instituto Pedagógico de Caracas. Departamento de Educación Especial Venezuela. Pág. 3, 4, 5.
- Costa, S. (2010). *Nuevo Enfoque Metodológico a través de las TIC en el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje del Inglés. Estrategias de Aprendizaje en el Entorno Virtual*. Zaragoza, España. Pág. 185.
- Decroly, O. y Boon, G. (1934). *Hacia la Escuela Renovada*, Traducción de Sidonio Pintado, Madrid: Ediciones de la Lectura Espasa-Calpe. Pág. 53.

Del Valle, I. (2013). *Aplicación de una Metodología Lúdica en la Enseñanza del Inglés en Primaria*. (Tesis de Licenciatura, Universidad de Valladolid. España. Pág. 45, 46.

Froëbel, F. (2007). *La Educación del Hombre*, Traducida por Abelardo Núñez, New York-London: Appleton y Compañía, 1929, citado por Payá, A. *La Actividad Lúdica en la Historia de la Educación Española Contemporánea*. Departamento de Educación Comparada e Historia de la Educación. Universidad de Valencia. Pág. 16.

García, E. (2007). *El Juego como Estrategia Pedagógica para el Aprendizaje del Inglés como Lengua Extranjera en los Niños de Quinto Grado, curso "B", del Cedit Jaime Pardo Leal*. Universidad de la Salle Facultad de Educación Departamento de Lenguas Modernas. Bogotá, D.C., Colombia. Pág. 118, 119.

García, I. y Carrión, E. (2011). *La Metodología Activa y su Incidencia en el Proceso de Inter-Aprendizaje del Idioma Inglés en los Estudiantes del Octavo Año de Educación Básica del Colegio Nacional Portoviejo, durante el Año Lectivo 2010-2011*. (Tesis Maestranter, Universidad Técnica de Manabí). Portoviejo, Ecuador. Pág. 8, 88, 89.

García, R. (1998). *Estrategias de Aprendizaje y Enseñanza del Inglés como Segunda Lengua en Contextos Formales*. Universidad de Valencia. Revista de Educación, núm. 316 (1998), pp. 257-269. Pág. 1.

González, G. y Pinzón, M. (2011). *Nuevas Estrategias Didácticas para la Enseñanza y el Aprendizaje del Inglés en el Preescolar*. Universidad de la Amazonía Facultad Ciencias de la Educación. Florencia – Caquetá, Colombia. Pág. 46.

Játiva, S. (2007). *Sistema de Estrategias Metodológicas para Perfeccionar la Expresión Oral en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje del Idioma Inglés en la Universidad Tecnológica Equinoccial*. Santo Domingo, Ecuador. Pág. 33.

Jiménez, C. (2000). *Cerebro Creativo y Lúdico, hacia la Construcción de una Nueva Didáctica para el Siglo XXI*. Bogotá: Editorial Magisterio. 2000, citado por García, E. *El Juego como Estrategia Pedagógica para el Aprendizaje del Inglés como Lengua Extranjera en los Niños de Quinto Grado, Curso "B", del CEDIT Jaime Pardo Leal*. Universidad de la Salle Facultad de Educación Departamento de Lenguas Modernas. Bogotá, D.C., Colombia. Pág. 118, 119.

Jiménez, C. (2007). *La Lúdica Como Experiencia Cultural, Etnografía y Hermenéutica del Juego*. Bogotá: Editorial Magisterio. 1996, citado por García, E. *El Juego como Estrategia Pedagógica para el Aprendizaje del Inglés como Lengua Extranjera en los Niños de Quinto Grado, Curso "B", del CEDIT Jaime Pardo Leal*. Universidad de la Salle Facultad de Educación Departamento de Lenguas Modernas. Bogotá, D.C., Colombia. Pág. 118, 119.

López, M. (2009). *Estrategias y Enfoques Metodológicos del uso Comunicativo en las Lenguas Extranjeras: Aplicación Teórico-práctica del Paradigma Pragmático*. Facultad de Educación. Universidad de Extremadura. I S S N: 1 9 8 8 - 8 4 3 0. Pág. 8, 9, 10.

López, T. (1999). *Ring a Ring of Roses". Reflexiones y Propuestas para Trabajar la Lengua Inglesa en Educación Infantil*, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Oviedo, Oviedo, citado por López, M. (2009). *Estrategias y Enfoques Metodológicos del Uso Comunicativo en las Lenguas Extranjeras: Aplicación Teórico-Práctico del Paradigma Pragmático*. Facultad de Educación. Universidad de Extremadura. I S B N: 1 9 8 8 - 8 4 3 0. Pág. 8, 9, 10.

Lucci, M. (2007). *La Propuesta de Vygotsky: La Psicología Socio-Histórica*. Pontificia Universidad Católica de São Paulo. Pág. 9.

Montessori, M. (2007). *El Método de la Pedagogía Científica Aplicado a la Educación de la Infancia*, Estudio de Carmen Sanchidrián Blanco, Madrid: Biblioteca Nueva. 2003, citado por Payá, A. *La Actividad Lúdica en la Historia de la Educación Española Contemporánea. Departamento de Educación Comparada e Historia de la Educación*. Universidad de Valencia. Pág. 15, 17.

Morales, O. (2013). *Estrategias Metodológicas para el Desarrollo de la Destreza Oral (Speaking) del Idioma Inglés en los Estudiantes del 8º Año, 4º Paralelo de Educación General Básica del Instituto Tecnológico Superior Bolívar de la ciudad de Ambato*. (Tesis de Licenciatura Inglés. Universidad Técnica de Ambato. Pág. 97, 98.

Moreira, M. (2012). *El Aprendizaje Significativo*. Instituto de Física, UFRGS. Porto Alegre, RS. Brasil. Pág. 2.

Moreno, F. (2010). *100 Juegos y Actividades Lúdicas para Enseñar Inglés*. Descargado de: http://www.autoreseditores.com/book_preview/pdf/000001123.pdf?1370214874. Pág. 6, 7, 8.

Munari, A. (1980). "*Piaget et l'inconscient cognitif*" [*Piaget y el Inconsciente Cognitivo*]. *L'éducateur* (Lausana), vol. 39. Págs. 1179-1180.

Ortega, A. (2012). *Actividades Lúdicas en el Aprendizaje del Idioma Inglés y Propuesta de un Manual de Juegos para su Aplicación con los Niños y Niñas de Segundo Año de Educación Básica del Pensionado Sudamericano en el Año Lectivo 2012 - 2013*. (Tesis de grado Licenciatura. Universidad Central del Ecuador). Pág.13, 76.

Payá, A. (2007). *La Actividad Lúdica en la Historia de la Educación Española Contemporánea*. Departamento de Educación Comparada e Historia de la Educación. Universidad de Valencia. Pág. 15.

Sánchez, G. (2008). *Las Estrategias de Aprendizaje a través del Componente Lúdico*. Departamento de Filología Universidad de Alcalá. Arco ELE. ISSN 1885-2211 / núm. 11, Alcala de Henares, España. Pág. 25, 26.

Resumen Final

“Diseño de una estrategia lúdica para la enseñanza universitaria de inglés en nivel B1”

María Augusta Villacrés Camino

Proyecto dirigido por: Msc. Paola Vanessa Navarrete Cuesta

Se diseñó una estrategia lúdica para la enseñanza universitaria de inglés en nivel B1 en la Universidad Técnica de Ambato. Los métodos aplicados fueron la descriptiva por permitir la ampliación, explicación y evaluación y el lúdico aplicando el juego: incorporación física, descubrimiento corporal, juego de mesa, juego de patio, adivinanzas y prendas dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje de inglés. Al usar las estrategias lúdicas dentro del plan de clases, se observaron efectos positivos en los estudiantes, evidenciándose en el dominio de la expresión oral, lectura y escritura, facilitando a los estudiantes la participación activa, dinámica, capacidad creativa y comunicativa, favoreciendo el aprendizaje significativo y autónomo, siendo artífice de su propio proceso de aprendizaje, advirtiéndose la mejora en los rendimientos académicos en expresión oral, escritura y lectura. En consideración a estas respuestas, se recomienda al Centro Especializado de Idiomas de la Universidad Técnica de Ambato incluir dentro del plan curricular del nivel B1 de inglés el enfoque lúdico como estrategia de enseñanza y aprendizaje este idioma, como herramienta para mejorar la participación activa y dinámica de los estudiantes, precisamente por haberse determinado efectos positivos en los rendimientos académicos: expresión oral, escritura y lectura.