



Pontificia Universidad  
Católica del Ecuador

**UNIDAD ACADÉMICA:**

OFICINA DE POSTGRADOS

**TEMA:**

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DEL MÉTODO SGAV EN EL DESARROLLO DE  
DESTREZAS COMUNICATIVAS EN EL IDIOMA INGLÉS PARA EDUCACIÓN  
BÁSICA MEDIA

**Proyecto de Investigación previo a la obtención del título de**

**Magister en Ciencias de la Educación**

**Línea de Investigación, Innovación y Desarrollo principal:**

Pedagogía, Andragogía, Didáctica y/o Currículo

**Caracterización técnica del trabajo:**

Investigación, Desarrollo y Aplicación

**Autor:**

Carmen de Lourdes Sánchez Carrasco

**Director:**

Lic. Juan José Ramos Paredes, Mg

Ambato – Ecuador

Marzo 2018

**Estrategias Didácticas del Método SGAV en el  
Desarrollo de Destrezas Comunicativas en el Idioma  
Inglés para Educación Básica Media**

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

por

Carmen de Lourdes Sánchez Carrasco

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



**Oficina de Postgrados**  
Marzo 2018

# Estrategias Didácticas del Método SGAV en el Desarrollo de Destrezas Comunicativas en el Idioma Inglés para Educación Básica Media

Aprobado por:

Concepción del Carmen Bedón Vaca, Mg.  
Presidente del Comité Calificador  
Coordinador de la oficina de Postgrados

María Soledad Miranda Salazar, Mg.  
Miembro Calificador

Juan José Ramos Paredes, Mg.  
Miembro Calificador  
Director de Proyecto

Paola Vanessa Navarrete Cuesta, Mg.  
Miembro Calificador

Hugo Rogelio Altamirano Villarroel, Dr.  
Secretario General



Pontificia Universidad  
Católica del Ecuador

SECRETARÍA GENERAL  
PROCURADURÍA

Fecha de aprobación:  
Marzo 2018



Pontificia Universidad  
Católica del Ecuador

BIBLIOTECA

## Ficha Técnica

**Programa:** Magister en Ciencias de la Educación

**Tema:** Estrategias Didácticas del Método SGAV en el Desarrollo de Destrezas Comunicativas en el Idioma Inglés para Educación Básica Media

**Tipo de trabajo:** Propuesta de Investigación y Desarrollo

**Clasificación técnica del trabajo:** Investigación, Desarrollo y Aplicación

**Autor:** Carmen de Lourdes Sánchez Carrasco

**Director:** Juan José Ramos Paredes, Mg,

### Líneas de Investigación, Innovación y Desarrollo

**Principal:** Pedagogía, Andragogía, Didáctica y/o Currículo

**Secundaria:** Comunicación y/o Libertad de Expresión

### Resumen Ejecutivo

El presente proyecto tiene como objetivo de la investigación implementar la metodología didáctica propia del método SGAV en los estudiantes de Educación Básica Media de la Unidad Educativa “Francisco de Orellana”; la institución se encuentra localizada en la ciudad del Puyo de la provincia del Pastaza; la cual fue creada con la unión de la unidad educativa “El Dorado”, durante el régimen del Eco. Rafael Correa; la finalidad de fortalecer las destrezas comunicativas del idioma Inglés a partir de la presentación sincronizada de imágenes de dos tipos: transcodificación, que traducen a imágenes las frases que se escuchan en la grabación; y situacionales, que contextualizan gráficamente la situación con el uso adecuado de herramientas tecnológicas, que aportan con componentes lingüísticos y explotación de diálogos mediante ejercicios estructurales. Además, el proyecto se fundamentó en la compilación de información documental y bibliográfica de autores, que determinó el uso del método SGAV en la elaboración de una guía de estrategias didácticas en el desarrollo de destrezas comunicativas. El método incorpora el uso de los materiales audiovisuales y tecnologías adecuadas en la enseñanza de las lenguas extranjeras. Se realizó un estudio cuali-cuantitativo, explicativo, correlacional, pre-experimental y con diseño de campo; ya que se examinó y se buscó a través del problema dar una mejor comprensión. Se elaboró un pre-test y post-test ad-hoc

validado por expertos, cuyos datos se expresaron cuantitativamente y cualitativamente. Como resultado final de la investigación se diseñó y aplicó una guía de estrategias didácticas basadas en los postulados didácticos del método SGAV con la utilización apropiada de recursos tecnológicos; los cuales ofrecieron recursos pedagógicos de utilidad práctica para los docentes en el área de Inglés, cuyas estrategias cuentan con técnicas, actividades, instrumentos, criterios e indicadores de evaluación que orientan a lograr una integración e interpretación del conocimiento de los estudiantes en esta área de formación.

## Declaración de Originalidad y Responsabilidad

Yo, Carmen de Lourdes Sánchez Carrasco, portador de la cédula de ciudadanía y/o pasaporte No. 1803619434, 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.

Carmen de Lourdes Sánchez Carrasco

1803619434



## **Dedicatoria**

*A mi querida y abnegada madre*

*Quien con su esfuerzo y cariño*

*Me ha enseñado a no doblegar ante las adversidades*

*A mis hermanos, amigos y amigas,*

*Quienes estuvieron en cada momento*

*Para fortalecerme en los momentos de flaqueza*

*Demostrándome que con esfuerzo y constancia*

*se logra cualquier meta.*

*A mi querido tutor,*

*Que con su nobleza y amistad*

*me ha enseñado a ser leal a mis principios*

*¡Gracias Dios! Por darme la oportunidad de conocer*

*a grandiosas personas y lograr una meta más en*

*Mi vida.*

## **Reconocimientos**

A la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato (PUCESA) y con ello a quienes conforman tan digno staff de docentes, que han colaborado en la realización de este proyecto de investigación y un especial reconocimiento al Lcdo. Juan José Ramos Mg. quién me ha guiado acertadamente durante este proceso; como también al Dr. Diego Jiménez, que con su conocimiento ha fortalecido dicho trabajo y de manera muy especial al Ing. Rodrigo Aguilar Mg. docente de la Unidad Educativa “Francisco de Orellana”, quien ha trabajado junto a mi día tras día transmitiéndome sus conocimientos y apoyo moral.

## Resumen

El presente proyecto tiene como objetivo de la investigación implementar la metodología didáctica propia del método SGAV en los estudiantes de Educación Básica Media de la Unidad Educativa “Francisco de Orellana” con la finalidad de fortalecer las destrezas comunicativas del idioma Inglés a partir de la presentación sincronizada de imágenes de dos tipos: transcodificación, que traducen a imágenes las frases que se escuchan en la grabación; y situacionales, que contextualizan gráficamente la situación con el uso adecuado de herramientas tecnológicas, que aportan con componentes lingüísticos y explotación de diálogos mediante ejercicios estructurales. Además, el proyecto se fundamentó en la compilación de información documental y bibliográfica de autores, que determinó el uso del método SGAV en la elaboración de una guía de estrategias didácticas en el desarrollo de destrezas comunicativas. El método incorpora el uso de los materiales audiovisuales y tecnologías adecuadas en la enseñanza de las lenguas extranjeras. Se realizó un estudio cualitativo, explicativo, correlacional, pre-experimental y con diseño de campo; ya que se examinó y se buscó a través del problema dar una mejor comprensión. Se elaboró un pre-test y post-test ad-hoc validado por expertos, cuyos datos se expresaron cuantitativamente y cualitativamente. Como resultado final de la investigación se diseñó y aplicó una guía de estrategias didácticas basadas en los postulados didácticos del método SGAV con la utilización apropiada de recursos tecnológicos; los cuales ofrecieron recursos pedagógicos de utilidad práctica para los docentes en el área de Inglés, cuyas estrategias cuentan con técnicas, actividades, instrumentos, criterios e indicadores de evaluación que orientan a lograr una integración e interpretación del conocimiento de los estudiantes en esta área de formación.

Palabras clave: herramientas tecnológicas, interpretación, SGAV, situacionales, transcodificación.

## **Abstract**

The aim of this research project is to implement a teaching methodology derived from the SGAV method with middle level elementary students from Francisco de Orellana School that strengthens the communicative skills of the English language with the synchronized presentation of two types of images, transcoding which translates phrases that are heard in the recording into images and situational which graphically contextualizes the situation with the appropriate use of online tools. Both of these provide linguistic components and the exploitation of dialogues through structured exercises. Furthermore, the project was based on the compilation of documentary and bibliographic information from authors, which determined the use of the SGAV method in the elaboration of a teaching strategy guide in the development of communicative skills. The method incorporated the use of suitable audiovisual and technological materials for the teaching of foreign languages. A quantitative and qualitative study was carried out that was explicative, correlational, pre-experimental and with a fieldwork design since it examined the problem and aimed to give deeper understanding. An ad-hoc pre-test and post-test, both validated by experts, was created and the results were expressed quantitatively and qualitatively. As a final result of the study, a guide of teaching strategies that are based on the teaching hypotheses of the SGAV method was designed and applied. The guide includes the appropriate use of online resources which offer useful pedagogical resources that are practical for English teachers. The strategies include techniques, activities, instruments, evaluation criteria and indicators which steer toward the integration and interpretation of the students' knowledge in this area of education.

Key words: interpretation, online tools, SGAV, situational, transcoding.

## Tabla de Contenidos

<b>Ficha Técnica</b> .....	<b>iii</b>
<b>Declaración de Originalidad y Responsabilidad</b> .....	<b>v</b>
<b>Dedicatoria</b> .....	<b>vi</b>
<b>Reconocimientos</b> .....	<b>vii</b>
<b>Resumen</b> .....	<b>viii</b>
<b>Abstract</b> .....	<b>ix</b>
<b>Tabla de Contenidos</b> .....	<b>x</b>
<b>Lista de Tablas</b> .....	<b>xiii</b>
<b>Lista de Figuras</b> .....	<b>xv</b>
<b>Lista de Ilustraciones</b> .....	<b>xvii</b>
<b>CAPÍTULOS</b>	
<b>1. Introducción</b> .....	<b>1</b>
1.1. Presentación del trabajo .....	2
1.2. Descripción del documento .....	2
<b>2. Planteamiento de la Propuesta de Trabajo</b> .....	<b>4</b>
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
2.6. Delimitación funcional.....	6
<b>3. Marco Teórico</b> .....	<b>8</b>
3.1. Definiciones y conceptos.....	8
3.1.1. Educación .....	8
3.1.2. Pedagogía.....	11
3.1.3. El constructivismo.....	12

3.1.4.	Didáctica.....	13
3.1.5.	Metodología.....	14
3.1.6.	Modelos Pedagógicos.....	17
3.1.7.	Técnicas.....	20
3.1.8.	Aprendizaje.....	22
3.1.9.	Estrategias Didácticas.....	22
3.1.10.	Método SGAV.....	30
3.1.11.	Estrategias didácticas en el Idioma Inglés:.....	35
3.1.12.	Herramientas tecnológicas.....	40
3.1.13.	Práctica Social.....	44
3.1.14.	Comunicación Oral y Escrita.....	44
3.2.	Estado del Arte.....	50
<b>4.</b>	<b>Metodología.....</b>	<b>56</b>
4.1.	Diagnóstico.....	56
4.2.	Métodos aplicados.....	57
4.3.	Materiales y herramientas.....	58
4.4.	Población y muestra.....	58
<b>5.</b>	<b>Resultados.....</b>	<b>59</b>
5.1.	Producto final del proyecto de titulación.....	59
5.2.	Evaluación preliminar.....	127
5.3.	Análisis de resultados.....	128
<b>6.</b>	<b>Conclusiones y Recomendaciones.....</b>	<b>149</b>
6.1.	Conclusiones.....	149
6.2.	Recomendaciones.....	150
<b>APÉNDICES</b>		
<b>Apéndice A — Autorización.....</b>		<b>151</b>
<b>Apéndice B — Solicitud de Autorización de Encuestas.....</b>		<b>152</b>
<b>Apéndice C — Certificación de estudio de investigación.....</b>		<b>153</b>

<b>Apéndice D — Encuesta Dirigida a Estudiantes .....</b>	<b>154</b>
<b>Apéndice E — Ejemplo de Encuesta Dirigida a Estudiantes .....</b>	<b>156</b>
<b>Apéndice F — Encuesta Dirigida a Docentes .....</b>	<b>158</b>
<b>Apéndice G — Ejemplo de Encuesta Dirigida a Docentes.....</b>	<b>160</b>
<b>Apéndice H — Pre-Test Ad-Hoc.....</b>	<b>162</b>
<b>Apéndice I — Post-Test Ad-Hoc.....</b>	<b>165</b>
<b>Apéndice J — Concordancia Por Expertos.....</b>	<b>168</b>
<b>Apéndice K — Validación Por Expertos.....</b>	<b>170</b>
<b>Apéndice L — Instrucciones Para La Validación De La Propuesta .....</b>	<b>171</b>
<b>REFERENCIAS .....</b>	<b>173</b>

## Lista de Tablas

1. Definiciones del Método SGAV según autores.....	54
2. Muestra del Universo Poblacional.....	58
3. Estrategias Didácticas.....	63
4. Tres en línea o Tic-Tac-Toe .....	65
5. Pictionary Strategy.....	70
6. Juegos de Memoria o Memory Games.....	75
7. Crucigramas o Crossword puzzles .....	80
8. Completar textos / Text Completion.....	85
9. Cánticos o Chants.....	90
10. Caricaturas y Comics / Cartoons & Comics .....	95
11. Oral Evaluation .....	101
12. Written Evaluation.....	101
13. Rubrics Criteria Oral Evaluation .....	102
14. Rubrics Criteria Written Evaluation.....	103
15. Checking Answers.....	104
16. Matching Exercise.....	105
17. Negative Sentences and Yes/No questions .....	106
18. Completing a Story.....	107
19. Oral Questions.....	108
20. Crossword .....	109
21. Memory Games .....	110
22. Conversation .....	111
23. Text Completion .....	112
24. Oral questions.....	113
25. Pregunta N° 1 Checking Answers and Crossword.Puzzles.....	114
26. Pregunta N° 2. Matching & Memory Games .....	115
27. Pregunta N° 3. Sentences & Conversation .....	116
28. Pregunta N° 4. Text Completion.....	117
29. Pregunta N° 5. Oral Questions.....	118
30. Conglomerado del pre-test y post-test.....	119
31. Pregunta N° 1.....	121
32. Pregunta N° 2.....	122

33. Pregunta N° 3.....	123
34. Pregunta N° 4.....	124
35. Pregunta N° 5.....	125
36. Conglomerado de Resultados.....	126
37. Material Didáctico.....	129
38. Explicación del docente.....	130
39. Destrezas Comunicativas (writing & speaking).....	131
40. Material Audiovisual.....	132
41. Destrezas Productivas.....	133
42. Aprendizaje.....	134
43. Audiovisuales.....	135
44. Aplicación de canciones y canticos.....	136
45. Interés por el uso de flashcards.....	137
46. Material Didáctico.....	138
47. Material Didáctico.....	139
48. Estrategias Didácticas.....	140
49. Audiovisuales en el proceso Enseñanza-aprendizaje.....	141
50. Destrezas productivas.....	142
51. Destrezas Comunicativas.....	143
52. Aprendizaje.....	144
53. Actividad Docente.....	145
54. Canciones.....	146
55. Expresion Oral-auditivo y lecto-escritura.....	147
56. Desarrollo del aprendizaje.....	148

## Lista de Figuras

1. Checking Answers .....	104
2. Matching sentences. ....	105
3. Negative Sentences and Yes/No Questions.....	106
4. Completing a Story.....	107
5. Oral Questions.....	108
6. Crossword-Puzzle.....	109
7. Memory Games.....	110
8. Conversation.....	111
9. Text Completion.....	112
10. Oral questions .....	113
11. Pregunta N° 1. Pre-test & Post-test.....	114
12. Pregunta N°2. Pre-test & Post-test.....	115
13. Pregunta N° 3. Sentences & Conversation .....	116
14. Pregunta N° 4. Text Completion.....	117
15. Pregunta N° 5. Oral Questions .....	118
16. Conglomerado del pre-test y post-test.....	120
17. Herramientas Tecnológicas .....	121
18. Método SGAV .....	122
19. Método SGAV .....	123
20. Estrategias .....	124
21. Destrezas Comunicativas .....	125
22. Resultados.....	127
23. Pregunta N° 1 (Estudiantes).....	129
24. Pregunta N° 2 (Estudiantes).....	130
25. Pregunta N° 3 (Estudiantes).....	131
26. Pregunta N° 4 (Estudiantes).....	132
27. Pregunta N° 5 (Estudiantes).....	133
28. Pregunta N° 6 (Estudiantes).....	134
29. Pregunta N° 7 (Estudiantes).....	135
30. Pregunta N° 8 (Estudiantes).....	136
31. Pregunta N° 9 (Estudiantes).....	137

32. Pregunta N° 10 (Estudiantes) .....	138
33. Pregunta N° 1 (Docentes) .....	139
34. Pregunta N° 2 (Docentes) .....	140
35. Pregunta N° 3 (Docentes) .....	141
36. Pregunta N° 4 (Docentes) .....	142
37. Pregunta N° 5 (Docentes) .....	143
38. Pregunta N° 6 (Docentes) .....	144
39. Pregunta N° 7 (Docentes) .....	145
40. Pregunta N° 8 (Docentes) .....	146
41. Pregunta N° 9 (Docentes) .....	147
42. Pregunta N° 10 (Docentes).....	148

## Lista de Ilustraciones

1. Tic-tac-toe .....	66
2. Miembros de la Familia o Family Members Topic .....	67
3. Flashcards .....	67
4. J-clic flashcards .....	68
5. Juego de Tres en línea o Tic-tac-toe Game.....	68
6. Tic-tac-toe desarrollo.....	69
7. Tic-tac-toe pantalla “Ganador” .....	69
8. Quick, Draw Estrategia .....	71
9. Ingreso al sistema .....	72
10. Selección de palabras.....	72
11. Diseño .....	73
12. Ilustración .....	73
13. Resultados Quick Draw!.....	74
14. Memory Games .....	76
15. Juego de Memoria entre figuras .....	77
16. Juego de Memoria entre palabras y figuras.....	77
17. Juego de Memoria entre vocablos auditivos.....	78
18. Juego de Memoria entre palabras y vocablos.....	78
19. Juego de Memoria entre vocablos y figuras .....	79
20. Juego de Memoria Compleja .....	79
21. Crossword Puzzles .....	81
22. Crucigrama con figuras .....	82
23. Crucigrama con vocablos auditivos .....	82
24. Puzzle entre palabras.....	83
25. Puzzle con vocablos auditivos.....	83
26. Puzzle de conversación .....	84
27. Puzzle entre figuras .....	84
28. Text Completion .....	86
29. Respuestas de Selección. ....	87
30. Completación .....	87
31. Completación (2 parte) .....	88
32. Selección de palabras.....	88

33. Orden de frases .....	89
34. Completar textos con audios .....	89
35. Chants.....	91
36. Pantalla de inicio .....	92
37. Ritmos a elegir.....	92
38. Cronómetro .....	93
39. Grabación.....	93
40. Playlist .....	94
41. Cartoons and Comics .....	96
42. Elección de paneles.....	97
43. Elección de imágenes. ....	97
44. Elección de sonidos.....	98
45. Fondo de pantalla. ....	98
46. Imágenes seleccionadas.....	99
47. Textos y audios insertados. ....	99
48. Cartoons and Comics .....	100

## Capítulo 1

# Introducción

La enseñanza-aprendizaje del Idioma Inglés en los últimos tiempos no ha reflejado muy buenos resultados en el sector público; especialmente en el desarrollo de destrezas comunicativas, que es el aspecto prioritario en educación como también el bajo rendimiento escolar y la carencia de vocabulario por parte de los estudiantes para comunicarse tanto en el ámbito oral como escrito. La falta de métodos y técnicas por parte de los docentes ha sido uno de los puntos clave para ejercer su labor; donde el uso de una metodología comunicativa actual requiere de métodos tradicionales para mejorar su nivel de aprendizaje, en un currículo que se implementa el Idioma Inglés a partir del nivel básico elemental y medio; con bases estipuladas por los libros del vocabulario para su ejecución continua.

Actualmente en Ecuador, la carga horaria del idioma inglés se ha instaurado desde educación básica superior; tal decisión no ha obtenido los resultados esperados por el Ministerio de Educación (MEC), para lo cual el MEC ha re-planificado y ha decidido establecer a la lengua extranjera desde educación básica elemental y de esta manera obtener una educación de elite como las que invierten las instituciones partículas, fiscos misionales y de gestión militar, policial, naval, entre otros. Cabe recalcar que este proyecto se puso en marcha desde el año lectivo 2016-2017 en el Régimen Sierra y desde el 2017-2018 en el Régimen Costa.

Hoy en día algunas instituciones partículas, fiscos misionales y de gestión militar, policial, naval imparten la asignatura de inglés desde inicial. Estas instituciones desarrollan las habilidades de los estudiantes desde sus inicios y con el uso adecuado de métodos, técnicas y recursos; los cuales facilitan el desarrollo de las destrezas comunicativas de los estudiantes y en la que se visualiza la educación por niveles, como lo es en 7º Año de Educación General Básica; que se inicia con libros relacionados a vocabulario y frases cotidianas, en las cuales se ejerce la pre-escritura y pre-lectura.

El presente trabajo de investigación tiene como propósito final elaborar una guía de estrategias didácticas para mejorar las destrezas comunicativas del Idioma Inglés para 7º Años de Educación Básica Media de la Unidad Educativa “Francisco de Orellana”; en base a un método de enseñanza

como lo es el Structuro-Globale Audiovisuelle (SGAV), debido a que el uso de imágenes fortalece el aprendizaje visual y el sonido ayuda a mejorar el aprendizaje auditivo y con ello corregir la escritura y pronunciación del Idioma a estudiar y una de las referencias más actuales son la estipuladas por (Kalnina, 2014), en sus recientes estudios. Este método también es incluido para estudiantes con capacidades especiales y personas quienes desean aprender diferentes idiomas.

## **1.1. Presentación del trabajo**

Aprovechar las bondades que presta la tecnología para la educación es uno de los temas sobre los que han procurado teorizar los pedagogos en la actualidad. Sin embargo, el influjo teórico no se ha concretado en la praxis educativa; más aún cuando ahora se concibe que una clase magistral no se limita únicamente al uso de la palabra sino a la estimulación de todos los sentidos que generen procesos integrales y holísticos de aprendizaje. En este sentido el método Structuro-Globale Audiovisuelle o SGAV constituye una herramienta que brinda una amplia gama de posibilidades de construcción de procesos pedagógicos, que rompen la brecha de aprendizajes pasivos y descontextualizados abriendo puentes hacia aprendizajes interactivos y dinámicos.

El interés por realizar este estudio, responde al excesivo número de estudiantes con debilidades en la expresión oral, una destreza fundamental en la adquisición de un segundo idioma y las constantes observaciones de los docentes de no contar con medios o estrategias adecuadas para facilitar el aprendizaje de un segundo idioma.

El método SGAV tiene como objetivo general capacitar a los estudiantes para comunicarse de forma oral o escrita en situaciones cotidianas, se da prioridad absoluta al lenguaje oral considerado como la manifestación primigenia del lenguaje. Este trabajo nace como respuesta a este desajuste entre el uso creciente de grabaciones audiovisuales y la falta de estudios al respecto, y tiene el propósito de investigar cómo aprovechar las grabaciones audiovisuales para desarrollar la comprensión oral en el aula de lenguas extranjeras.

## **1.2. Descripción del documento**

El documento está conformado por seis capítulos, de los cuales el Capítulo 1, referente a la Introducción, proporciona una visión global del temático objeto de estudio a fin de dar a conocer, con claridad y precisión, los lineamientos teóricos e investigativos abordados en el desarrollo del estudio.

En el Capítulo 2, del Planteamiento de la Propuesta de Trabajo, contempla la descripción, formulación y establecimiento de las variables, objetivos y delimitación de la investigación. El Marco Teórico se desarrolla en el Capítulo 3, mismo que en la Sección 3.1 hace referencia a las principales definiciones y conceptos que delimitan la investigación, y en la Sección 3.2, se realiza un breve recuento de las investigaciones, innovaciones y/o desarrollos que ya se han realizado sobre la temática en el ámbito regional, nacional e internacional. En el Capítulo 4, de la Metodología, se establecen el parámetro investigativo empleado para la concreción de los fines del trabajo de desarrollo en ejecución, mismos que giran en torno a la variante metodológica deductivo y documental. En el Capítulo 5, Resultados, se realiza un superficial análisis derivado de la realización de la investigación de campo, esto es, de la aplicación de las técnicas e instrumentos utilizados para la recopilación de información de la población sujeto de estudio. En el Capítulo 6, se establecen las Conclusiones y Recomendaciones fijadas como resultado de la recolección, tabulación y análisis de la información obtenida en el transcurso de la investigación.

El trabajo está complementado por siete Apéndices, los cuales están enfocados en el diagnóstico, procedimientos detallados de la propuesta de evaluación, la validación respectiva y las estructuras genéricas del proyecto de investigación. Adicionalmente, el proyecto incorpora las respectivas normativas de referencia a los diferentes autores quienes han sido citados a lo largo de la investigación.

## Capítulo 2

# Planteamiento de la Propuesta de Trabajo

### 2.1. Información técnica básica

**Tema:** Estrategias Didácticas del Método SGAV en el Desarrollo de Destrezas Comunicativas en el Idioma Inglés para Educación Básica Media. Trabajo)

**Tipo de trabajo:** Propuesta Metodológica y Tecnológica Avanzada.

**Clasificación técnica del trabajo:** Propuesta de Investigación, Desarrollo y Aplicación.

#### Líneas de Investigación, Innovación y Desarrollo

**Principal:** Pedagogía, Andragogía, Didáctica y/o Currículo

**Secundaria:** Comunicación y/o Libertad de Expresión.

### 2.2. Descripción del problema

El problema relativo al desarrollo de competencias comunicativas en las unidades educativas de educación básica es uno de los más grandes problemas en el desarrollo cultural del país. Se solía considerar que si se podía leer el resultado directo era la comprensión lectora; sin embargo, muchos docentes han notado que varios de sus estudiantes aun sabiendo leer no logran comprender e interpretar lo que leen.

A pesar de que la mayoría de instituciones de educación básica media cuenta con un laboratorio de Inglés, en la mayoría de los casos se desconoce las estrategias didácticas que se pueden aplicar en las mismas para obtener ventajas y beneficios de estos recursos, por lo que gran parte de los estudiantes presentan dificultades en la expresión oral del idioma Inglés, lo cual se refleja en su deficiente vocabulario, dicción, y falta de capacidad para expresar frases sencillas con fluidez y pertinencia.

Además, desde el inicio de la educación básica media los estudiantes tienden a ser diagnosticados con dificultades de aprendizaje y de atención ya que es en este nivel cuando las lecciones y el trabajo escolar se torna más complejo y exigente y el Inglés se hace más evidente en vista de que no sólo es

importante tener conocimiento sobre una lengua extranjera, sino que su uso pueda ser trasladado a la vida real. Además, las unidades educativas no proporcionan apoyo adicional para el aprendizaje del idioma, muchas veces asumiendo que los niños tienen dificultades de aprendizaje y de atención cuando en realidad el problema es que no dominan aprenden de forma eficaz el idioma Inglés.

Estos problemas surgen debido a la deficiente metodología de enseñanza, al uso inadecuado de material didáctico incluyendo los recursos o medios que les permita una mejor captación del idioma. Así mismo se percibe el poco uso que hace el docente de los medios mencionado, por lo que los estudiantes reciben poco estímulo visual y auditivo.

La realización de la presente investigación se justifica a razón de que contribuirá a proponer un modelo de enseñanza que permitirá a futuro no solo considerar el valor epistémico y pedagógico del método SGAV sino mejorar las competencias comunicativas y lingüísticas de los estudiantes a través de una serie de ejercicios prácticos que servirán como retroalimentación y refuerzo de sus clases, en consideración de que los estudiantes utilizan a diario los medios informáticos y las herramientas web para sus actividades diarias de estudio. Los estudiantes que se hallan en esta situación ideal de aprendizaje bilingüe muestran excelente aprovechamiento porque entienden lo que oyen y pueden, por lo tanto, establecer las bases subyacentes conceptuales y lingüísticas necesarias para el aprendizaje.

### **2.3. Preguntas básicas**

#### **¿Cómo aparece el problema que se pretende solucionar?**

- Las dificultades de aprendizaje, como la comunicación fluida, el bajo rendimiento escolar y desmotivación generada por deficiente estimulación lectora en los estudiantes.
- Se observa un estancamiento de la lectura en un nivel textual lo que ha conllevado a involución de procesos cognitivos de comprensión, inferencia y criticidad en los estudiantes.

#### **¿Por qué se origina?**

- La lengua se contempla desde un punto de vista más léxico que gramatical, se hace más hincapié en el aprendizaje de vocabulario que en el uso de estructuras gramaticales graduadas y prácticas.

#### **¿Qué lo origina?**

- Los estudiantes de EGB leen cada vez menos y de una forma muy poco comprensiva y crítica, ya que, al momento de leer, lo hacen de manera mecánica y sin comprenderlo en su totalidad, además, el tiempo que el estudiante dedica a la lectura no es el óptimo.

### **¿Dónde se detecta?**

- En el aula de clases, en el desenvolvimiento del estudiante en lecciones, tareas y trabajos grupales.

## **2.4. Formulación de meta**

Mejorar las habilidades comunicativas y lingüísticas de los estudiantes a fin de fortalecer sus competencias receptivas y productivas, con la ayuda de los soportes audiovisuales lo cual proporcionará un alto grado de motivación para el aprendizaje del Idioma Inglés como idioma extranjero en 7º Año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Francisco de Orellana”.

## **2.5. Objetivos**

### **2.5.1. Objetivo general**

Implementar estrategias didácticas del método SGAV para el desarrollo de destrezas comunicativas en el idioma Inglés para Educación Básica Media de la Unidad Educativa “Francisco de Orellana”.

### **2.5.2. Objetivos específicos**

- Fundamentar teórica y científicamente las estrategias didácticas del método SGAV.
- Diagnosticar el nivel de desarrollo de destrezas comunicativas en el idioma Inglés en 7º Año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Francisco de Orellana”.
- Diseñar estrategias didácticas del método SGAV para el desarrollo de destrezas comunicativas en el idioma Inglés en 7º Año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Francisco de Orellana”.
- Aplicar las estrategias didácticas del método SGAV para el desarrollo de destrezas comunicativas en 7º Año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Francisco de Orellana”.
- Valorar la efectividad de las estrategias didácticas del método SGAV por medio de la técnica de test y re-test y análisis de concordancia por medio de expertos.

## **2.6. Delimitación funcional**

### **2.6.1. Pregunta 1.- ¿Qué será capaz de hacer el producto final del trabajo de titulación?**

- Convertir a los estudiantes en lectores autónomos y eficaces, capaces de enfrentarse a cualquier texto en forma inteligente.
- Estimular a los estudiantes a desarrollar las habilidades de producción oral y producción escrita (habilidades productivas) y, comprensión auditiva y comprensión lectora (habilidades receptivas) que se requieren para fortalecer la competencia comunicativa.

- Desarrollar las competencias receptivas y productivas de los estudiantes con la ayuda de los soportes audiovisuales.
- Permitir que el estudiante asimile una cantidad de información mayor al percibirla de forma simultánea a través de dos sentidos: la vista y el oído.
- Promover la formación de estudiantes críticos, reflexivos y creativos, que interpreten, argumenten y propongan, a través del desarrollo de las competencias cognitivas básicas del razonamiento.

**2.6.2. Pregunta 2. ¿Qué no será capaz de hacer el producto final del proyecto de titulación?**

- Generalizar la aplicación de la estrategia a otro grupo de edades ya que se necesita investigar las características y necesidades propias de cada una de los estudiantes dependiendo de su estadio cronológico.

## Capítulo 3

# Marco Teórico

### 3.1. Definiciones y conceptos

#### 3.1.1. Educación

El propósito esencial de la educación es la transmisión de información mediante la comunicación directa o soportada en medios auxiliares, que presentan un mayor o menor grado de complejidad y costo. Como resultado de su acción, debe quedar una huella en el individuo, un reflejo de la realidad objetiva, del mundo circundante que, en forma de conocimiento, habilidades y capacidades, le permitan enfrentarse a situaciones nuevas con una actitud creadora, adaptativa y de apropiación.

*La palabra educación viene del latín educere que significa "hacer salir, sacar afuera"; también está relacionado con el término educare que simboliza "enseñar, instruir, hacer crecer, alimentar, nutrir", dichos términos provienen de la raíz Dux, Ducis, Ducere las cuales significan "guiar, conducir". Además, se los relaciona con el vocablo Educatio "acto de educar". (FULLAT, 1992)*

Adicionalmente, el vocablo *educare* proviene de una doble etimología, de *ex* "fuera", *ducere* "llevar", y por lo tanto significa "extraer, desarrollar, desenvolver". La educación como parte primordial de la sociología, pedagogía y psicología ejerce relación directa con el comportamiento del individuo dentro de la sociedad tomando en cuenta la edad cronológica del estudiante.

*La educación es la acción ejercida por las generaciones adultas sobre aquellas que no han alcanzado aún un grado de madurez suficiente para desenvolverse en la vida social. Tiene por objeto el suscitar y desarrollar en el niño un cierto número de estados físicos, intelectuales y morales, que exigen de él tanto la sociedad política tomada en conjunto como el medio especial al que está destinado particularmente. (...)«la educación es una socialización...de la joven generación». (DURKHEIM, 1975)*

Al respecto, (BARBA, 2008), señala:

*Es el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia. Este concepto es más restringido que el de educación, ya que ésta tiene por objeto la formación integral de la persona humana, mientras que la enseñanza se limita a transmitir, por medios diversos, determinados conocimientos. En este sentido la educación comprende la enseñanza propiamente dicha. (p. 39)*

La educación existe para el aprendizaje; sin ella, este no se alcanza en la medida y cualidad requeridas; mediante ella, el aprendizaje estimula. Así, estos dos aspectos, integrantes de un mismo proceso, de enseñanza-aprendizaje, conservan, cada uno por separado sus particularidades y peculiaridades, al tiempo que conforman una unidad entre la función orientadora del maestro o profesor y la actividad del educando.

Al respecto, (MEDINA & SALVADOR, 2002) señalan:

*La noción de educación implica una serie de transformaciones que le comienzan a ocurrir al sujeto hasta que finalmente alcanza un cierto estado de desarrollo. Cualquier proceso educativo necesariamente está vinculado con una noción de educación que sustente y dé cuenta de dicho proceso. Hablar de procesos supone, por tanto, dar cuenta de un estado inicial o preliminar del sujeto, así como de una serie de operaciones de transformación que se van dando en el sujeto de forma sucesiva, acumulativa y progresiva en el tiempo. (p. 21-22)*

Implica, por un lado, la noción de progreso, desarrollo, o marcha de una acción transformadora; y, por otro, es reconocer la existencia de un cierto sentido de sistematización que está presente en todo proceso que le permite a su vez cierto grado de orden. Por tanto, al hablar del proceso educativo se está dando a entender las diferentes etapas que posibilitan, de una manera ordenada, el acercamiento al estado ideal de perfección del ser humano; pero, siempre vinculado a una visión ideal de la concepción de hombre y de sociedad

### **Elementos constitutivos del proceso educativo**

La situación que presenta un objeto y que genera en alguien una necesidad. Así pues, el encargo social es un problema, porque en este se concreta la necesidad que tiene la sociedad de preparar a

sus ciudadanos con determinada formación, con determinados conocimientos, habilidades y valores para actuar en un contexto social en una época dada.

A decir de (CASTELLANOS, 2012), *el problema es el componente de estado que posee el proceso docente-educativo como resultado de la configuración que adopta el mismo sobre la base de la relación proceso-contexto social y que se manifiesta en el estado inicial del objeto que se selecciona, como proceso, que no satisface la necesidad de dicho contexto social. En su desarrollo, se transforma y alcanza el objetivo, lo que implica la solución de dicho problema.*

La parte de la realidad portador del problema. Es decir, el objeto es un aspecto del proceso productivo o de servicio, en el cual se manifiesta la necesidad de preparar o superar a obreros o a profesionales para que participen en la solución del problema, que se resuelve inmerso en el proceso de formación del ciudadano. El objeto es aquel componente del proceso docente-educativo que, según Castellanos, D. (2012), expresa la configuración que este adopta como portador del problema y que en su desarrollo lo transforma, dándole solución a dicho problema y alcanzando el objetivo.

La aspiración que se pretende lograr en la formación de los ciudadanos del país y en particular de las nuevas generaciones, para resolver el problema. El objetivo es el componente de estado que posee el proceso docente-educativo como resultado de la configuración que adopta el mismo sobre la base de la relación proceso-contexto social y que se manifiesta en la precisión del estado deseado o aspirado que se debe alcanzar en el desarrollo de dicho proceso para resolver el problema.

Para alcanzar ese objetivo el estudiante debe formar su pensamiento, cultivar sus facultades, mediante el dominio de una rama del saber, y que está presente en el objeto en que se manifiesta el problema. El contenido es, como Castellanos, D. (2012) indica, *el componente del proceso docente-educativo que expresa la configuración que este adopta al precisar, dentro del objeto, aquellos aspectos necesarios e imprescindibles para cumplimentar el objetivo y que se manifiesta en la selección de los elementos de la cultura y su estructura de los que debe apropiarse el estudiante para alcanzar los objetivos.*

La secuencia u ordenamiento del proceso docente-educativo es el componente didáctico que con sentido lógico y unitario estructura el aprendizaje y la enseñanza desde la presentación y construcción del conocimiento hasta la comprobación, evaluación y rectificación de los resultados.

Todos aquellos elementos del proceso docente que le sirven de soporte a los métodos de enseñanza para posibilitar el logro de los objetivos propuestos. Por esto se dice que los medios son

atributos legítimo, obligatorio y necesario para la revelación de los conocimientos contemporáneos y el desarrollo de habilidades y actitudes requeridas por los estudiantes. El proceso docente-educativo se desarrolla con ayuda de algunos objetos, como son, el pizarrón, la tiza, los equipos de laboratorios.

El componente que expresa las transformaciones que se lograron alcanzar en el escolar; es el producto que se obtiene del proceso. El resultado es un componente de estado que posee el proceso docente-educativo como consecuencia de la configuración que adopta el mismo sobre la base de la relación proceso-contexto social y que se manifiesta en el estado final alcanzado en dicho proceso, que satisface o no el objetivo programado.

### **3.1.2. Pedagogía**

La consideración epistémica de la pedagogía permite tener en cuenta todas aquellas derivaciones didácticas que procuran establecer una relación estrecha entre el docente y el estudiante a fin de concatenar las actividades metodológicas en torno al mejoramiento del proceso de enseñanza – aprendizaje.

El término "pedagogía" se origina en la antigua Grecia, al igual que todas las ciencias primero se realizó la acción educativa y después nació la pedagogía para tratar de recopilar datos sobre el hecho educativo, clasificarlos, estudiarlos, sistematizarlos y concluir una serie de principios normativos. Al respecto, (CORONEL, 2009) señala:

*Etimológicamente, la palabra pedagogía deriva del griego "Paidos" que significa niño y "Agein" que significa guiar, conducir. Se llama pedagogo a todo aquel que se encarga de instruir a los niños; se trata de un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto. (p. 19)*

La palabra pedagogía viene del griego antiguo παιδαγωγός (*paidagogós*), el esclavo que traía y llevaba niños a la escuela. Este vocablo tiene dos raíces *paidos* que es "niño" y *gogía* que es "llevar o conducir", y se la define como "la guía del niño" que etimológicamente es "el arte de enseñar". La pedagogía es considerada parte fundamental de la psicología y ente primordial de la educación desde la antigüedad.

A pesar de que se piensa que es una ciencia de carácter psicosocial que tiene por objeto el estudio de la educación con el fin de conocerla, analizarla y perfeccionarla, y a pesar de que la pedagogía es una ciencia que se nutre de disciplinas como la sociología, la economía, la antropología, la psicología, la historia, la medicina, etc., es preciso señalar que es fundamentalmente filosófica y que su objeto de estudio es la "formación", es decir, de aquel proceso en donde el sujeto pasa de una conciencia en sí a una conciencia para sí y donde el sujeto reconoce el lugar que ocupa en el mundo y se reconoce como constructor y transformador de éste.

*La pedagogía es una ciencia y un arte. Como ciencia, es la aplicación de las leyes naturales del entendimiento humano al desarrollo de cada entendimiento o razón individual: o de otro modo, es el estudio del orden en que se han de comunicar los conocimientos, fundado en las leyes de la razón. Como arte, es el conjunto de recursos y procedimientos que emplean los educadores en la transmisión de conocimientos. (HOSTOS, 1991).*

Tomando en cuenta a la pedagogía como un arte de enseñar y una ciencia al implantar conocimientos en cada individuo, en síntesis es el conjunto de procedimientos y conocimientos a los que recurren los docentes para transferir la ciencia y cultura de una sociedad imponiendo a la razón del individuo. Según (SAAVEDRA, 2001) define a la pedagogía como el "estudio de los contenidos de la teoría y práctica de la educación". Adicionalmente, la pedagogía brinda el estudio de la teoría a través de métodos que involucran la enseñanza-aprendizaje de la educación mediante la práctica de contenidos, como indica (Dictionary, 1828)

*"The field of study that deals mainly with methods of teaching and learning in schools". (El campo de estudio que se ocupa principalmente de los métodos de enseñanza y aprendizaje en las escuelas)*

### **3.1.3. El constructivismo**

El constructivismo es un modelo pedagógico y un paradigma dentro de la educación, debido a su historia e importancia; es así que, para Piaget, el constructivismo era parte primordial del conocimiento a partir de la acción y experimentación en los cuales el individuo procesa esquemas mentales mediante la acomodación y asimilación. Desde este punto de vista, se deduce que el docente

es el que lleva el conocimiento; mientras que el estudiante es el que va construyendo su conocimiento a través de su experiencia personal.

Para Ausubel, el aprendizaje significativo surge a partir de las necesidades del estudiante por construir su propio conocimiento a partir de los conocimientos adquiridos. Por otro lado, para Bruner, el aprendizaje significativo parte del descubrimiento del conocimiento y coloca al estudiante como eje central del proceso educativo.

Según Soledad Mena Andrade manifiesta (CARRIAZO M, 2009) *“La educación es una institución social que responde a una determinada manera de concebir al ser humano y sus relaciones para fortalecer y permitir la continuidad de una determinada sociedad”*.

A partir de esta teoría, se deduce como tal paradigma ayuda a evolucionar el nivel de conocimiento con el uso oportuno y didáctico del método SGAV y con la ayuda de herramientas tecnológicas que faciliten el constructivismo del aprendizaje en cada estudiante; es decir, el desarrollo de esquemas mentales mediante la revisión de ideas y representaciones.

#### **3.1.4. Didáctica**

Didáctica viene del griego *didaktiké*, *arte de enseñar*. La palabra didáctica fue empleada por primera vez, con el sentido de enseñar, en 1629, por Ratke. Más tarde, la didáctica pasó a ser conceptuada como ciencia y arte de enseñar, prestándose por consiguiente, a investigaciones referentes a cómo enseñar mejor.

La Didáctica es la ciencia de la educación que estudia e interviene en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de conseguir la formación intelectual del educando. Según (FERNANDEZ, 2010), entre las características más relevantes, se tienen:

- *Orientar la enseñanza de acuerdo con la edad evolutiva del alumno, de modo de ayudarlo a desarrollarse y realizarse plenamente, en función de sus esfuerzos de aprendizaje.*
- *Orientar el planeamiento de las actividades de aprendizaje de manera que haya progreso, continuidad y unidad, para que los objetivos de la educación sean plenamente logrados.*
- *Guiar la organización de las tareas escolares para evitar la pérdida de tiempo y esfuerzos inútiles.*

Como resultado de su acción, debe quedar una huella en el individuo, un reflejo de la realidad objetiva, del mundo circundante que, en forma de conocimiento, habilidades y capacidades, le permitan enfrentarse a situaciones nuevas con una actitud creadora, adaptativa y de apropiación.

La didáctica es el estudio del proceso de enseñanza-aprendizaje. Y su objeto formal consiste en la prescripción de métodos y estrategias eficaces para desarrollar el proceso mencionado. Si la Didáctica es la ciencia que tiene por objeto el estudio del proceso de enseñanza-aprendizaje, como decíamos antes, éste será su objeto principal. Pero no sólo de estudio, sino también su ámbito de actividad práctica.

### **3.1.5. Metodología**

La palabra metodología es un vocablo que proviene de tres palabras de origen griego: *methodos* que deriva de *meta* que significa “más allá” y *odos* “camino”; mientras que *logia* se deriva de *logos* “ciencia o estudio de”, llegando a definirla etimológicamente como “ciencia que estudia métodos”.

Desde este punto, (LORENZO & ZANGARO, 2013) señala a la metodología como “*el conjunto de técnicas, procedimientos y herramientas de distinto tipo que un científico hace intervenir en la investigación. Este campo de trabajo del investigador es más preciso y delimitado*”.

El término metodología se vincula con la investigación educativa debido a su relación que se establece en su significado de estudiar a la ciencia mediante un camino; por tanto es capaz de construir el conocimiento mediante procesos de investigación y desarrollo. En relación a lo planteado, (LATORRE, RINCON, & ARNAL, 2003), indican:

*Otro aspecto del proceso de investigación lo constituye la metodología, pues es el plan o esquema de trabajo del investigador [...] El investigador deberá elegir un método adecuado para los objetivos de su investigación. El problema puede tener una orientación de comprobación, de descubrimiento o de aplicación para la práctica. Puede ir desde la experimentación a la descripción o interpretación de los hechos. [...] El método se traduce en un diseño que refleja el plan o esquema de trabajo del investigador.*

Esto es fundamental y en buena medida determina el éxito o el fracaso del proceso, sobre todo cuando se tiene la auténtica intención de orientar y aplicar métodos esenciales en su ejecución y no

solamente de cumplir con un programa. La adecuación de metodologías en la enseñanza de una Lengua Extranjera se visualiza a través de teorías psicológicas, pedagógicas y lingüísticas. Por lo tanto, la enseñanza y aprendizaje mediante un método adecuado fortalece el dominio de otro idioma y el enfoque funcional y estructural del principio metodológico.

Como se ha hecho referencia, la didáctica es una disciplina y herramienta docente encargada de hacer práctico el proceso de aprendizaje, además de ello debemos de estar conscientes que la didáctica se relaciona además de los elementos, momentos, principios didácticos con las fases del proceso didáctico, es decir, con la metodología, que es una serie de acciones ordenadas e interrelacionadas entre sí que en la práctica se consideran como los pasos exitosos en el desempeño docente respecto al proceso educativo, entre las cuales, como (FIERRO, FORTOUL, & ROSAS, 2009) indica, se destacan:

- *Se encargada de activar, mantener y dirigir la atención del alumnado.*
- *Fase que se encarga de poner en contacto al alumnado con el objeto o contenido de aprendizaje. Presentar es informar de forma ordenada y general lo que será discutido y se hace de forma global.*
- *Fase relacionada en orientar la actividad conceptual, procedimental y actitudinal del alumnado, con la intención de que logre el aprendizaje. Es la fase de interacción, es la facilitación ordenada de lo presentado.*
- *Es la aprehensión que el alumnado va asimilando del proceso ejecutado; es la adquisición significativa y permanente que el alumnado debe tener de los contenidos o temas desarrollados. Es el aprendizaje permanente.*
- *Fase encargada en lograr que el alumnado adquiera una visión global del objeto de aprendizaje; fase que permite asociar y/o relacionar el nuevo aprendizaje con otros anteriores.*
- *Fase consistente en determinar niveles de logro alcanzados relacionados con los objetivos de aprendizaje. Es la evaluación del proceso propiamente dicho.*
- *Fase del proceso didáctico, esta etapa literalmente es la última de todas y es la encargada de visualizar el aseguramiento de los logros previstos, es decir, si la fase anterior permite verificar si los objetivos en general fueron alcanzados o no; la rectificación mediante el uso de variadas estrategias, es la encargada de asegurar que los objetivos sean logrados en altos porcentajes.*

Como consecuencia del proceso de enseñanza, ocurren cambios sucesivos e ininterrumpidos en la actividad cognoscitiva del estudiante). Con la ayuda del maestro o profesor, que dirige su actividad conductora u orientadora hacia el dominio de los conocimientos, así como a la formación de habilidades y hábitos acordes con su concepción científica del mundo, el estudiante adquiere una visión sobre la realidad material y social.

## **Estrategias de Enseñanza**

Es un procedimiento que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los estudiantes.

La estrategia es, según (NOVAK & GOWIN, 2008), *“un conjunto de actividades mentales cumplidas por el sujeto, en una situación particular de aprendizaje, para facilitar la adquisición de conocimientos”*. (p. 96)

Partiendo de estas definiciones, se podría decir que las estrategias de enseñanza son el medio o recursos para la ayuda pedagógica, las herramientas, procedimientos, pensamientos, conjunto de actividades mentales y operación mental que se utiliza para lograr aprendizajes.

## **Recursos Didácticos**

Es cualquier material, medio o herramienta, que en un contexto educativo determinado, es utilizado con una finalidad didáctica para facilitar el desarrollo de actividades formativas.

## **Tipos de Medios y Materiales de Enseñanza**

Los procesos educativos de enseñanza y aprendizaje son procesos de comunicación en los que intervienen tres elementos básicos: el emisor, el mensaje y el receptor. Según (CARRANZA, 2009), *en el enfoque clásico o transmisivo de enseñanza se considera que el emisor es fundamentalmente el profesor y los medios del conocimiento, el mensaje son los contenidos educativos que se pretenden transmitir a través de:*

- *Medios Manipulativos: Conjunto de recursos y materiales que se caracterizan por ofrecer a los sujetos un modo de representación del conocimiento, es decir, la representación de la información se puede hacer mediante un conjunto de operaciones motoras o acciones apropiadas para alcanzar cierto resultado.*
- *Medios Impresos: Esta categoría incluye todos los recursos que emplean principalmente los códigos verbales como sistema simbólico predominante. En gran parte, está constituido por materiales producidos por algún tipo de mecanismo de impresión.*
- *Medios Visuales: Incluyen todos los recursos que emplean principalmente representaciones icónicas, es decir, representaciones de la realidad a través de imágenes.*
- *Medios Auditivos: Emplean el sonido como modalidad de codificación predominante. La música, la expresión oral, sonidos reales, representan los códigos más habituales de estos medios.*

- *Medios Audiovisuales: Conjunto de recursos que predominantemente codifican sus mensajes a través de representaciones icónicas. La imagen es la principal modalidad simbólica a través de la cual se presenta el conocimiento combinado con el sonido.*
- *Medios Informáticos: Se caracterizan debido a que posibilitan desarrollar, utilizar y combinar indistintamente cualquier modalidad de codificación simbólica de la información. Los códigos verbales, icónicos fijos o en movimiento y el sonido, son susceptibles de ser empleados en cualquier medio informático.*

En un enfoque más moderno y participativo de la educación todos los agentes emiten y reciben información, de modo que el mensaje se refiere tanto a los contenidos de la enseñanza como a las ideas que manifiestan los alumnos en sus intervenciones, en sus actividades y en cualquiera de los mecanismos en los que se expresa su opinión.

### **3.1.6. Modelos Pedagógicos**

Toda actividad docente debe partir de un proceso de ubicación inicial en el contexto institucional, social, filosófico, curricular, e incluso material, del curso que se va a impartir. Esto es fundamental y en buena medida determina el éxito o el fracaso del proceso, sobre todo cuando se tiene la auténtica intención de educar y no solamente de cumplir con un programa.

En torno al tema planteado, (ELDREDGE, RUIZ, & CÁRDENAS, 2011), indican:

*El modelo pedagógico es una representación ideal o constructo mental que construyen los actores de una comunidad educativa determinada para reflexionar, formular, organizar, experimentar, evaluar e innovar el proceso educativo que va a llevar a cabo; es un intento de sistematizar y describir lo real en función de presupuestos teóricos que pueden ser descritos en forma coherente y ordenada. (p. 38)*

Generalmente, se conoce a los modelos pedagógicos como una manera de transmitir conocimientos congruentes, ordenados con las metas y concepciones al desarrollo humano y su potencialidad para aprender, la aplicabilidad de la misma en el salón de clase permite graduar los conocimientos los mismos que deben seguir una secuencia para que el proceso de enseñanza aprendizaje sea un éxito.

### **Modelo Pedagógico Tradicional**

Este modelo apunta a una formación humanista mediante el buen ejemplo del maestro a quien le cabe un lugar de preponderancia puesto que es el encargado de transmitir a sus alumnos los contenidos de las disciplinas científicas. Según Villarroel, C. (2009):

*El estudiante aprende como un receptor pasivo la información emitida por el profesor. Aprender consiste en repetir lo más fielmente posible las enseñanzas del profesor. Por esta razón, se valora la capacidad del estudiante para reproducir los conocimientos transmitidos por el profesor durante un proceso de enseñanza y de aprendizaje. (p. 122)*

Esta evaluación hace hincapié en los resultados más que en los procesos y se apoya en pruebas que diseña el docente con el propósito de decidir si el estudiante está en condiciones de ser promovido o no al siguiente curso.

### **Modelo Pedagógico Naturalista**

Este modelo se fundamenta en las potencialidades que posee internamente el sujeto. Esta fuerza, que emana del interior, es la que le permite al alumno asimilar el conocimiento. Se respeta y se valora el desarrollo espontáneo del alumno a través de sus experiencias vitales y su deseo de aprender.

Para este modelo pedagógico, en las palabras de Villarroel, C. (2009), *“los conocimientos impuestos desde el exterior en los planes y programas definidos sin consultar a los estudiantes, atentan contra su libertad y su individualidad”*. (p. 125)

A diferencia del modelo anterior, el centro de atención es la persona. La única evaluación posible es la autoevaluación. Esta habilidad meta cognitiva, siempre referida a los asuntos que el alumno quiere evaluar, es la que le permitirá analizar, valorar y asumir decisiones sobre sus avances y falencias.

### **Modelo Conductista**

La base que sustenta a este modelo es la concepción del aprendizaje como cambio de conducta observable. El aprendizaje, sobreviene como consecuencia de la enseñanza es la consecución de

objetivos instruccionales que previamente ha diseñado y definido detalladamente el docente. En vista de lo referido, Villarroel, C. (2009) señala:

*El objeto de la enseñanza sigue siendo la transmisión de los contenidos científico - técnicos, organizados en materias esquematizadas. La tendencia de la evaluación en el modelo conductista es el control periódico de los cambios de conducta especificados en los objetivos, mediante la aplicación de pruebas objetivas.*

En este sentido, el desarrollo del sujeto de la educación es entendido como la acumulación de saberes o conocimientos atomizados de la ciencia, que deben ser periódicamente controlados con fines de aprobación o reprobación.

### **Modelo Cognitivo-Constructivista**

En esta perspectiva pedagógica se incluyen varias corrientes, entre las cuales podemos mencionar:

Los trabajos de J. Dewey y Piaget -entre otros-, quienes sostienen que el propósito de la educación es que los estudiantes accedan al nivel superior de desarrollo intelectual. El estudiante como sujeto que aprende ocupa un lugar central en el proceso de enseñanza y aprendizaje, mientras que el maestro es un facilitador. Son los sujetos quienes construyen el conocimiento, desarrollan la curiosidad para investigar, la capacidad de pensar, de reflexionar y adquirir experiencias que posibiliten el acceso a estructuras cognitivas cada vez más complejas, propias de etapas superiores.

La corriente del modelo cognitivo que destaca el contenido de la enseñanza, como parte fundamental en el proceso de enseñanza y de aprendizaje. Enseñar consiste en apuntar al logro de un aprendizaje productivo antes que reproductivo. Aprender implica el desarrollo de las estructuras, esquemas y operaciones mentales internas del sujeto que les permite pensar, resolver y decidir con éxito diversas situaciones académicas y cotidianas.

La evaluación de los procesos que realiza el profesor es la que tiene prioridad (no exclusividad) en el modelo pedagógico cognitivo y su función es recoger oportunamente evidencias acerca del aprendizaje a partir de un proceso de búsqueda y descubrimiento de información previstos por el docente.

## **Modelo Pedagógico Social – Cognitivo**

En este modelo el trabajo productivo y la educación están íntimamente relacionados. Su propósito esencial es el desarrollo de las capacidades fundamentales en los procesos de interacción y comunicación desplegados durante la enseñanza, el debate, la crítica razonada del grupo, la vinculación entre la teoría y la práctica y la solución de problemas reales que interesan a la comunidad.

El cambio de actitudes irá apareciendo gradualmente en función de los contenidos, las experiencias significativas y la presencia de recursos didácticos y humanos que favorezcan la elaboración de nuevos conceptos. Es importante destacar que los tres tipos de contenidos tienen el mismo grado de importancia y deben abordarse en la acción docente de forma integrada.

### **3.1.7. Técnicas**

Las técnicas son consideradas como herramientas que facilitan el desempeño del docente y por ende capta la atención del estudiante con las distintas maneras de aprender. De acuerdo a lo expuesto (JERUCHIM, BALABAN, & SHANMUGAN, 2002) señala:

*“A technique is a set of analytical tools and assumptions applied together within a simulation software package for the purpose of efficiently estimating some performance measure”* (Una técnica es un conjunto de herramientas analíticas y suposiciones aplicadas juntas dentro de un paquete de software de simulación con el propósito de estimar eficientemente alguna medida de rendimiento)

Algunas técnicas que permiten el mejor desempeño en la actividad educativa son las manifestadas por (FLETA, 2007):

#### **1. Las rutinas**

*Un vehículo para presentar a los aprendices el inglés en la escuela es aprovechar las rutinas en clase. Las rutinas son acciones que se llevan a cabo con cierta regularidad, cada día o cada semana y con las que los niños están familiarizados, de la misma manera que lavarse los dientes, ponerse el pijama y escuchar un cuento al irse a la cama es un ritual que indica al niño cada día que es la hora de dormir. Como apunta Cameron (2003) las rutinas aportan a los niños múltiples beneficios:*

*“Routines can provide opportunities for meaningful language development; they allow the child to actively make sense of new language from familiar experience and provide a space for language growth. Routines will open many possibilities for developing language skills”. (CAMERON, 2003)*

(Las rutinas pueden brindar oportunidades para el desarrollo significativo del lenguaje; Permiten que el niño tenga sentido de un nuevo idioma a partir de la experiencia familiar y brinde un espacio para el crecimiento del lenguaje. Las rutinas abrirán muchas posibilidades para desarrollar habilidades lingüísticas)

## **2. Las transiciones**

*Las transiciones son los periodos de tiempo entre actividades, es decir, los periodos de tiempo en los que los profesores tienen que dirigir a los niños desde el final de una actividad hasta el comienzo de la siguiente. En algunas ocasiones estos periodos de tiempo entre el cambio de actividades se convierten en momentos caóticos y de confusión no sólo en el contexto de aprendizaje de la segunda lengua sino también en el de la primera. En este apartado veremos cómo estos periodos de tiempo entre actividades pueden ser más llevaderos y muy valiosos al convertirse en vehículos para introducir la segunda lengua en el aula (del autobús a casa y viceversa; de la alfombra a las mesas; de la clase al comedor; de la clase al aseo, etc.).*

*Para captar la atención de los niños en clase cuando están desarrollando una actividad se pueden utilizar recursos verbales y no verbales. Como apunta Cameron (2001) las señas no verbales (fotos, carteles, letreros) son especialmente importantes en este contexto de aprendizaje porque anticipan explícitamente a los aprendices la actividad que se va a llevar a cabo después:*

*“Instructions can be supported with pictures relevant to key stages, left on the board or the wall in the right order to act as a reminder” (Cameron, 2003:210)*

(Las instrucciones pueden ser compatibles con imágenes relevantes para las etapas clave, a la izquierda en el tablero o en la pared en el orden correcto para actuar como un recordatorio)

## **3. Formulas**

*Hasta ahora hemos visto que a una edad temprana los niños están todavía construyendo el vocabulario y las estructuras gramaticales de su lengua materna y que en el caso de los aprendices*

*de una L2, esta construcción está relacionada con su desarrollo cognitivo y con su conocimiento del mundo y con la exposición a los datos lingüísticos del entorno. El lenguaje formuláico o pre-fabricado es un tipo de input lingüístico que se puede presentar a los niños en clase porque cumple con uno de los objetivos principales de la comunicación: aprender una lengua y usarla. Se trata de una herramienta útil para comunicarse en los distintos contextos escolares.*

### **3.1.8. Aprendizaje**

El aprendizaje como parte fundamental de la educación, parte de la enseñanza que busca convertir a los estudiantes en entes autónomos e independientes, que sean capaces de aprender a aprender. Aunque en la actualidad todo este marco autorregulado ha transformado al estudiante en un ser dependiente con poco o mucho conocimiento disciplinar o cognitivo. Según (MENA, 2009) manifiesta:

*Los procesos de enseñanza aprendizaje son parte esencial del ser humano. La sobrevivencia de todas las sociedades ha dependido del ejercicio de aprender y enseñar. Los adultos siempre han transmitido a las nuevas generaciones todos los conocimientos, habilidades y creencias desarrolladas por ellos y por sus antepasados para que la sociedad continúe existiendo y pueda desarrollarse.*

Metodológicamente el aprendizaje está en el lado de los estudiantes. El proceso se relaciona con la Psicología, que estudia y provee información sobre cómo se aprende y concretamente sobre cómo se llega a dominar los conocimientos científicos, las actitudes y los procedimientos. Además (ARAUJO, 2009), indica:

*“Estas acciones conducen a lo que algunos autores afirman: **el aprendizaje** es exitoso en la medida que esté cuidadosamente planificado, con respecto a lo que deben aprender los niños y las niñas”.*

### **3.1.9. Estrategias Didácticas**

Las estrategias didácticas son procedimientos (métodos, técnicas y actividades) para lo cual el docente y estudiante organiza las actividades, construye y logra metas factibles y no factibles en el proceso enseñanza-aprendizaje.

## **Métodos en el Idioma Inglés**

Considerada parte fundamental de la metodología, la palabra métodos viene del vocablo griego *methodos*: “camino”, “proceso”; *meta* que significa “más allá” y *odos* “camino”, llegando a denominarlo “ ”, refiriéndose en la didáctica de las lenguas como una corriente metodológica de análisis lingüístico. Partiendo desde su origen se visualiza como las metodologías de la enseñanza de las lenguas extranjeras han evolucionado a través de los años y tomando en cuenta las teorías lingüísticas, psicológicas, conductista, cognitivismo y el socio-cognitivista. En relación a la temática planteada, (MELERO, 2000) indica:

*“MÉTODO: siguiendo a Richards y Rodgers (1986), todo método de enseñanza/aprendizaje de una lengua extranjera puede ser descrito a partir del análisis de sus tres elementos constitutivos: el enfoque (...), el diseño (...), y el procedimiento (...).”*

De esta manera se puede resaltar a un enfoque como medio de enseñanza-aprendizaje a través de diferentes métodos que constituyen en parte fundamental del entorno de la lengua y por ende del aprendizaje. De ahí parte los diferentes métodos que conlleva a las principales corrientes metodológicas:

- Método de gramática – traducción
- Método Directo
- Método Audio-lingual
- Método AudioVisual
- Método TPR
- Sugestopedia
- Enfoque comunicativo

## **Método Gramática-traducción**

*El método gramática-traducción o método tradicional, se desarrolló a finales del siglo XVIII e inicios del XIX como un producto alemán y fue conocido en los Estados Unidos como el método Prussian; por su origen en Alemania (Prussia). Algunos de sus exponentes fueron los eruditos alemanes Johann Seidenstucker, Karl Plotz, H. S. Ollendorf y Johann Meidinger. Ese método fue muy popular en Europa entre 1840 a 1940, aunque se manifiesta que J.C. Fick escribió el primer curso de gramática-*

*traducción para la enseñanza del Inglés en 1793 y se lo publicó en el sur de Alemania. Además se compuso un libro para la enseñanza del francés por el autor del método J. V. Meidinger, como lo expone (NAGARA), 1996)*

De acuerdo a (STERN, 1983):

*El método gramática-traducción es la manera de aprender un idioma a través de un estudio detallado de su gramática. El aprendiz luego emplea las reglas gramaticales en traducir las oraciones y parte de textos desde la lengua materna y viceversa. El primer idioma es conservado como sistema de referencia en la adquisición del segundo idioma.*

Desde este punto de vista se señala al método gramática-traducción como una manera de aprender un idioma a partir de la lengua materna mediante el uso de reglas gramaticales y vocabulario. Además, se establece los objetivos pragmáticos del método suscitado según (SÁNCHEZ & MELO, 2009) manifiesta:

- Centrar el aprendizaje lingüístico en textos literarios y en el lenguaje culto.
- Presentar textos de acuerdo a las reglas gramaticales excluyendo el resto.
- Presentar los valores culturales como implícitos e insertos en los textos presentados.
- Los objetivos lingüísticos y los valores culturales no se consideran como necesariamente interdependientes.

El Método Gramática-Traducción está basado en los siguientes principios según lo indica (BHASKARA & ELIZABETH, 2004):

- a. La enseñanza del idioma extranjero a través de la traducción es fácil, rápido y económico.*
- b. Modelo estructural entre los dos idiomas son comparados y esta comparación hace el aprendizaje más claro y firme.*
- c. El principio fundamental de proceder por lo conocido a lo desconocido.*
- d. El conocimiento de reglas ayuda a los estudiantes a evitar algún tipo de errores.*

Hay algunas técnicas útiles asociadas con el método gramática-traducción, las cuales facilitan su uso y entendimiento global sobre el método, de acuerdo a lo señalado por (LARSEN-FREEMAN, 2000); son los siguientes:

- *Translation of a literary passages "Traducción de un passage literario"*
- *Reading comprehension questions "Preguntas de comprensión"*
- *Antonyms/Synonyms "Antónimos/Sinónimos"*
- *Deductive Application of rule "Aplicación deductiva de la regla"*
- *Fill-in-the-blanks "Llenar los espacios en blanco"*
- *Memorization "Memorización"*
- *Use words in sentences "Usar palabras en oraciones"*
- *Composition "Composición"*

### **Método Directo**

*Desde que el Método Gramática-Traducción no fue muy efectivo en la preparación del desarrollo de la habilidad comunicativa de los estudiantes, llegar a popularizarse el Método Directo. Algunos autores como Pendergast y Sauveur lo denominaron Método Natural, Método Fonético, Método Anti Gramatical, entre otros, el cual tuvo como objeto facilitar el comercio entre países europeos. El Método Directo fue adoptado oficialmente por Alemania y Francia, En Estados Unidos fue ampliamente conocido por Sauveur y Maximilian Berlitz, mismo que se lo nombró the Berlitz Method o Método de Berlitz. (ASLAM, 2003).*

Adicionalmente se tiene como referencia que el Método Directo apareció a finales del siglo XIX (1878), el cual se basa en las habilidades orales de la lengua meta y se fundamenta en oír, hablar, leer y escribir..

### **Objetivos:**

Se deduce como parte primordial del método y las cuáles son los propósitos del mismo, según lo señala (ASLAM, 2003).

- *Usar el vocabulario y estructuras gramaticales cada día.*
- *Desarrollar programas de interacción entre docente y dicentes, con ejercicios intensivos.*
- *Imitar la segunda lengua como si fuese la lengua materna, de forma natural.*

- *Dar significados concretos a través de dibujos, demostraciones, objetos, entre otros; y abstraer los significados mediante la asociación de ideas.*
- *Enseñar las destrezas de oír y hablar.*
- *Pronunciar correctamente.*

La metodología de enseñanza está basada en los siguientes principios, (BHASKARA & ELIZABETH, 2004) señala:

- *Asociación directa entre pensamiento y palabras.*
- *Práctica Oral*
- *Función Gramatical*
- *Inhibición de la lengua materna.*
- *Oraciones como unidad de expresión.*
- *Vocabulario limitado*

### **Método Audiolingual**

Conocido como método audio-lingüístico o audio-oral surge en la II Guerra Mundial en EE. UU por lingüistas americano y fue originalmente usado en el Instituto de Idioma Inglés de la Universidad de Michigan Este método se basa en la producción oral o estructuralismos lingüísticos.

*“El Método Audio-lingual intentó demostrar que un método de enseñanza de lenguas puede basarse en disciplinas científicas rigurosas como la lingüística y la psicología”* (NAGARAJ, 1996)

*“The Oral Method should rarely stand alone”* (PALMER, 1921). (El método oral rara vez debería permanecer solo).

Las principales características de acuerdo a (NAGARAJ, 1996) manifiesta:

- *El método audio-lingual trata cada destreza separadamente: Escuchar, hablar, leer y escribir.*
- *El método está centrado especialmente en las habilidades de escuchar y hablar; de acuerdo al primer slogan de Moulton: Language is speech, not writing que significa “El lenguaje es el habla, no la escritura”*
- *Los diálogos eran la característica principal del método audio-lingual y eran el medio principal de presentar los artículos del lenguaje. También proporcionaron a los estudiantes una oportunidad para practicar, imitar y memorizar fragmentos de lenguaje.*

- *Modelos de ejercicios eran parte esencial de este método y utilizado como una técnica importante para la enseñanza-aprendizaje del idioma.*
- *Como el método directo, el método Audio-lingual también trató de evitar el uso de la lengua materna, aunque no tan rígidamente.*

### **Método Audio-visual**

También conocido como método situacional apareció en Gran Bretaña en 1930. Este método se basa en el acto de hablar y mediante la práctica de léxico y gramática oralmente, para luego trabajarla de forma escrita.

Adicionalmente, se indica que, en 1981, el profesor Petar Guberina subrayaba en el congreso SGAV de Toulouse que se comienzan a vivir los sonidos a través del cuerpo y que es el cuerpo prioritariamente el susceptible de percibir la entonación y el ritmo, elementos que primeramente capta y expresa el niño.

(UNIVERSIDAD DE MURCIA, 2006) *Es adquirir una buena competencia comunicativa, apoyándose para ello, en el contexto social de utilización de la lengua, dando primacía al oral y a la progresión gramatical. Fases:*

- *Presentación del contenido*
- *Explicación, con sus tres momentos:*  
*Estimular y promover las interacciones*  
*Responder a las necesidades plurilingües.*  
*Actuar para incrementar las interacciones*
- *Utilizar diferentes estrategias*
- *Aprender y superar los problemas*
- *Adquirir los conocimientos de las lenguas de manera autónoma.*

### **Técnicas de enseñanza del Método Audio Visual**

Algunas de las técnicas que favorecen el aprendizaje de los estudiantes, (KIRALY & SIGNER, 2017) lo señala:

- *La presentación global de una nueva lección basada en película u otro material audio-visual.*
- *División de la lección en pequeñas partes y la discusión de estos elementos para asegurar la adecuada comprensión.*
- *Repetición en coro de los elementos presentados en la lección.*
- *Actividades pseudo-comunicativas en las cuales los elementos aprendidos debían ser aplicados en contextos similares.*

### **TPR (TOTAL PHYSICAL RESPONSES)**

Desarrollado por el profesor James Asher en la Universidad de San José,

*California. En 1960, la investigación de James Asher dio lugar a la hipótesis que el aprendizaje del idioma empieza con el entendimiento y termina con la producción. Después que el estudiante internalice un mapa extensivo de como la lengua funciona, el hablar aparece espontáneamente, según lo señala (LARSEN-FREEMAN & ANDERSON, Techniques and Principles in Language Teaching, 2000)*

Se basa en la psicología mentalista y la pedagogía humanista; en el cual se viabiliza las actividades físicas. El método TPR es conocido por los siguientes principios de acuerdo a (VASQUEZ, HANSEN, & SMITH, 2013), manifiesta:

- *Se proporcionan señales físicas en las actividades de escuchar que ayuda a los estudiantes en la comprensión.*
- *Los conceptos son mejores de aprender a través de los hechos.*
- *Está bien que los estudiantes estén en el "período de silencio" para la adquisición de lenguas y deben ser capaces de participar incluso cuando no se sienten cómodos hablando.*
- *Copiar de otros está bien. No es hacer trampa para obtener pistas de los demás, de hecho, es una parte de la vida.*

### **Sugestopedia**

Es conocido como super-learning o supra-aprendizaje. Creado por el médico y neuropsiquiatra búlgaro Georgi Lozanov en la segunda mitad de los años 70 y lo hace público en 1978. Parte del uso de vocabulario, gramática y música mediante el proceso de aprendizaje y terapias comunicativas y

psicoterapéuticas. Adicionalmente, en 1981, Georgi lozanov y E. Gateva escribieron una descripción de la metodología del idioma extranjero.

Lozanov señala las siguientes características de acuerdo a lo citado en (DHORITY, 1991)

- *Reservas de la memoria, reservas de la actividad intelectual, reservas de la creatividad y reservas de toda la personalidad son aprovechadas.*
- *La instrucción está siempre acompañada con un efecto de relajación o al menos sin un sentimiento de fatiga.*
- *La enseñanza y aprendizaje sugestopédico es siempre una experiencia placentera.*
- *Siempre tiene un efecto educativo favorable, suavizar las tendencias agresivas de los alumnos y ayudándoles a adaptarse en la sociedad.*
- *Un efecto psicoterapéutico significativo puede ser observado*

Lozanov enlistó tres principios principales del método de sugestión según (DHORITY, 1991) lo manifestó:

- *Alegría, Ausencia de tensión y concentración de psico-relajación.*
- *Unidad de lo consciente, lo para consciente y la activación integral del cerebro.*
- *Relación sugestiva en el nivel del complejo de reserva*

### **Enfoque Comunicativo**

Conocido como *Communicative Approach*, también conocido como *Communicative Language Teaching* (CLT) es desarrollado por el sociolingüista Dell Hymes en Europa en 1972. Cabe destacar que en los últimos años de los 70s e inicios de los 80s Krasher y sus asociados desarrollaron una teoría para la adquisición del segundo idioma, llamado Monitor Modelo, el cual permitió el sistema de enseñanza

*No es considerado un método sino una manera de comunicarse y construir un proceso de aprendizaje mediante el uso de la lengua. Una aplicación del concepto de competencia comunicativa es que no es para evaluar lo que conocemos sobre la lengua, sino la habilidad para usar la lengua de forma efectiva. (SAVIGNON, 1976)*

Según lo manifestado por (RICHARDS, 20016) indica: “*Las actividades deberían estar involucradas con la comunicación real. Las personas aprenden un idioma a través de la comunicación*”. Cabe destacar, que el método evoluciona en el estudiante la destreza hablada para ejercer una comunicación efectiva.

- *Conocer cómo utilizar el idioma para una gama de propósitos o funciones diferentes.*
- *Conocer como varia nuestro idioma según el entorno y los participantes.*
- *Conocer como producir y entender los diferentes tipos de textos.*
- *Conocer cómo mantener la comunicación a pesar de tener limitaciones en el conocimiento de la lengua.*

### **3.1.10. Método SGAV**

Se conoce que los jóvenes actuales están inmersos en un mundo audiovisual, y les resulta más fácil que aun adulto comprenderlo, pero lo cierto es que leer una imagen necesita un aprendizaje específico, ya que la realidad que reflejan las imágenes es variada y múltiple, de modo que su comprensión depende de diversos factores personales como la experiencia, la memoria, el contexto, la cultura y los códigos de cada sociedad.

*Según la Psicología de Gestalt, el estudiante no es un simple receptor pasivo de la información, sino un sujeto activo que organiza , responde selectivamente y da sentido a los estímulos externos, utilizando en la construcción del conocimiento todos sus instrumentos (atención, percepción, memoria, pensamiento...) y que, finalmente, el entorno y los factores externos desempeñan un gran papel en el proceso de aprendizaje (PALOMERO, FERNÁNDEZ, TIRADO, & CERDA, 1990).*

Con la segunda Guerra Mundial el idioma Inglés se convierte en la lengua de comunicación internacional, amenazando la primacía del francés. Desarrollado por Petar Guberina en la University of Zagreb y en la École Normale Supérieure de Saint-Cloud, Francia. El método SGAV forma parte fundamental de la parte oral (sistema lingüístico) y el uso de imágenes en secuencia como son las situacionales y tras codificación

Los medios audiovisuales se han considerado desde mediados del siglo xx como un importante recurso educativo, ya que la mayor parte de la información que reciben las personas se realiza a

través del sentido de la vista y del oído. La principal razón para la utilización de imágenes en los procesos educativos es que resultan motivadoras, sensibilizan y estimulan el interés de los estudiantes hacia un tema determinado, de modo que facilitan la instrucción completando las explicaciones verbales impartidas por el profesorado. De tal forma se hace indispensable la formación del colectivo docente para la utilización de tales recursos en el aula. El método SGAV es de interés particular para esta investigación porque la metodología fue basada en un nuevo enfoque para la enseñanza de la pronunciación, a la cual dio gran prominencia

La pedagogía que se realiza con ayuda de imágenes y sonido consiste en aplicar todos los hallazgos del lenguaje de los medios de comunicación para servir de apoyo a las explicaciones del profesorado en las diferentes áreas del currículo y facilitar el aprendizaje de los contenidos de diversa índole. Este enfoque se centra en el conocimiento, por parte del profesorado, de los aspectos técnicos relacionados con el manejo de los medios audiovisuales y, sobre todo, en la formación didáctica necesaria para utilizar tales medios de forma adecuada.

Al respecto, (DALE, 2012) indica que el método estructuro-global-audiovisual o SGAV tiene como objetivo general *“capacitar a los alumnos para comunicarse oralmente con extranjeros en situaciones cotidianas, principalmente sobre lo que están viendo o sobre lo que están haciendo”*. (p.165)

El objetivo de la técnica es llevar al estudiante a pensar en Inglés, a evitar la traducción y a relacionar las palabras con códigos propios del nuevo idioma a fin de que en forma inconsciente adquiera también las estructuras naturales que luego son reforzadas con ejercicios escritos y explicaciones prácticas.

Se procura partir de la base de que los medios audiovisuales son instrumentos tecnológicos que ayudan a presentar información mediante sistemas acústicos, ópticos, o una mezcla de ambos y que, por tanto, pueden servir de complemento a otros recursos o medios de comunicación clásicos en la enseñanza como son las explicaciones orales con ayuda de la pizarra o la lectura de libros. Los medios audiovisuales se centran especialmente en el manejo y montaje de imágenes y en el desarrollo e inclusión de componentes sonoros asociados a las anteriores.

La educación puede ofrecer los instrumentos necesarios para leer e interpretar imágenes como lo hace con los signos de la lengua, pero las instituciones educativas no han promovido el aprendizaje y la utilización de los medios audiovisuales en igual medida que el uso del lenguaje, aunque la situación está cambiando en los últimos tiempos.

La razón de las dificultades que presenta el aprendizaje del método SGAV cualquier lengua reside en la propia naturaleza de la lengua. Es probable que el énfasis en la gramática como compendio de lo que es una lengua haya podido llevar a la creencia de que las lenguas se pueden dominar cuando se domina su gramática.

Según (BELLO & FERIA, 2008), *y basándose en los escritos de Bruner, Vygotsky, Piaget, Seaver y Bote proponen cuatro principios del aprendizaje, a saber: el aprendizaje tiene como eje el significado, tiene lugar en un contexto social, implica relaciones entre los distintos procesos del lenguaje, es algo muy personal y particular del ser humano.*

De acuerdo a estos autores, el aprendizaje del método SGAV se logra por medio de participación activa, colaborativa y reflexiva en cinco experiencias críticas que pueden ser incluidas en cualquier metodología empleada en la enseñanza de una lengua extranjera dentro del currículo integrado. Ellas son: leer textos, componer textos de varios géneros, usar la lectura y la escritura para adquirir nuevos conocimientos fuera de la escuela, analizar las funciones lingüísticas y aprender a aprender.

Se ha analizado mucho sobre el aprendizaje en esta sección, sin referirse en mayor proporción a la enseñanza. Se destacan ahora cinco principios según (DE LUCA, 2009), son indispensables en la enseñanza-aprendizaje del método SGAV:

Según estos principios, se debe:

- *Reconocer y aprovechar en cuanto sea posible la motivación intrínseca del estudiante su curiosidad para aprender algo nuevo.*
- *Recordar la importancia que tiene la conducta arriesgada en el desarrollo de la lengua extranjera para dar oportunidades a los alumnos, arriesgarse en el manejo de la lengua extranjera, tanto en lo oral como en lo escrito*
- *Reconocer que el lenguaje y la cultura están estrechamente relacionados.*

- *Fomentar la auto-confianza de los alumnos porque ésta es importante para el desarrollo de la lengua extranjera.*
- *Finalmente, tener muy en cuenta que los alumnos exitosos son los que hacen una inversión estratégica en su propio aprendizaje.*

Los estudiantes de lenguas extranjeras, en particular, quienes han recibido varios años de instrucción formal, frecuentemente presentan un déficit en la habilidad para usar la lengua en forma efectiva en situaciones de comunicación real, ya sea en sus modalidades escrita u oral. Agrega que el origen de esta situación puede encontrarse en los enfoques y métodos empleados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **Funciones de los medios audiovisuales en la enseñanza**

Los medios audiovisuales se han considerado desde hace tiempo como un importante recurso educativo, ya que la mayor parte de la información que reciben las personas se realiza a través del sentido de la vista y del oído. La principal razón para la utilización de imágenes en los procesos educativos es que resultan motivadoras, sensibilizan y estimulan el interés de los estudiantes hacia un tema determinado, de modo que facilitan la instrucción completando las explicaciones verbales impartidas por el profesorado. De tal forma se hace indispensable la formación del colectivo docente para la utilización de tales recursos en el aula.

Los trabajos de (FERRÉS & MARQUÉS, 2012) sobre las aplicaciones educativas de los medios audiovisuales indican que el uso adecuado de tales medios permite desarrollar las siguientes funciones educativas:

- *Aumenta la eficacia de las explicaciones del profesor, ya que enriquecen los limitados resultados de las clases convencionales basadas en la voz y el texto impreso.*
- *Permiten presentar de manera secuencial un proceso de funcionamiento, así como analizar la relación existente entre las partes y el todo en un modelo o proceso.*
- *Pueden ayudar a desarrollar capacidades y actitudes porque exigen un procesamiento global de la información que contienen.*
- *El uso de imágenes permite presentar abstracciones de forma gráfica, facilitando las comparaciones entre distintos elementos y ayudando a analizar con detalle distintas fases de procesos complejos.*

- *Los montajes audiovisuales pueden producir un impacto emotivo que genere sentimientos favorables hacia el aprendizaje, estimulando la atención y la receptividad del alumno.*
- *Las imágenes proporcionan unas experiencias que de otra manera serían completamente inaccesibles, ayudando a conocer mejor el pasado o ver realidades poco accesibles habitualmente.*
- *Introducen al alumnado en la tecnología audiovisual que es un componente importante de la cultura moderna.*

La propuesta metodológica se basa en la concepción de la traducción audiovisual como un instrumento didáctico que se sirve de los productos audiovisuales para que los estudiantes puedan tomar conciencia de la importancia del Inglés conversacional y de todos los aspectos que lo conforman con la finalidad ulterior de mejorar su competencia comunicativa en contextos informales, especialmente en lo que concierne a las destrezas de comprensión y expresión oral.

Según (LEFRANC, 2012), las dos técnicas básicas que subyacen al método son:

1. *La presentación sincronizada de unas imágenes (unos dibujos sencillos) en filminas (especie de diapositivas) y/o en el libro de texto y de unos modelos de diálogos grabados, considerando que el empleo en paralelo de los canales auditivo y visual es clave para la memorización. El material básico del alumno consiste en un libro con las imágenes, pero sin palabras, y un cuaderno de ejercicios. Las imágenes son de dos tipos: las de transcodificación, que traducen a imágenes las frases que se escuchan en la grabación, y las situacionales, que contextualizan gráficamente la situación y aportan componentes no lingüísticos, tales como los gestos o las actitudes. El uso conjunto de las grabaciones y de las imágenes, además de contribuir a presentar unos textos orales de un modo innovador y atractivo para los alumnos, pretende crear en el aula un ambiente propicio para la comunicación oral.*
2. *La fiel repetición de los diálogos grabados, considerando que de ese modo se adquiere la pronunciación —los sonidos y la prosodia— y la gramática de la LE; las faltas se corrigen sistemáticamente, para evitar la formación de hábitos lingüísticos incorrectos. El papel principal del profesor es el de técnico en recursos audiovisuales, es decir, el profesor actúa como mediador entre éstos y los alumnos. El papel esencial de los alumnos consiste en repetir y, a su debido tiempo, manipular las muestras lingüísticas que se les presentan. La evaluación se centra en el dominio de las estructuras gramaticales seleccionadas.*

Los medios audiovisuales crean un ambiente más entretenido dentro de la sala de clases, pero cabe mencionar que además contribuyen y facilitan la enseñanza de nuevos contenidos, lo que tiene como resultado la motivación e interés de los estudiantes para el aprendizaje del idioma inglés.

En cada lección o unidad didáctica se observan las siguientes etapas:

1. Presentación y explicación de los diálogos mencionados en las técnicas,
2. Repetición y memorización de dichos diálogos,
3. Explotación de los diálogos, mediante ejercicios estructurales (de repeticiones, sustituciones, transformaciones, preguntas y respuestas, etc.), con los que se enseña la gramática de modo implícito, sin explicaciones teóricas.

Los medios audiovisuales auténticos, en su carácter de representaciones artísticas, son una imitación de la realidad. Estas representaciones pueden resultar útiles para mostrar en clase la manera en la que se emplea las lenguas extranjeras, entre ellas el inglés, en contextos comunicativos cotidianos.

### **3.1.11. Estrategias didácticas en el Idioma Inglés:**

Las estrategias didácticas son herramientas que utiliza el docente con el objetivo de lograr en el estudiante la construcción del aprendizaje. Según (BARRIGA & HERNÁNDEZ, 2002), manifiesta algunas definiciones:

- Son procedimientos.
- Pueden incluir varias técnicas, operaciones o actividades específicas.
- Persiguen un propósito determinado: el aprendizaje y la solución de problemas académicos y/o aquellos otros aspectos vinculados con ellos.
- Son más que los "hábitos de estudio" porque se realizan flexiblemente.
- Pueden ser abiertas (públicas) o encubiertas (privadas).

Algunas de las estrategias más utilizadas y con las cuales se puede desarrollar vocabulario y la lector-escritura son las indicadas a continuación:

- Tres en línea o Tic-tac-toe
- Pictionary
- Crucigramas o Crossword puzzles
- Juego de Memoria o Memory Strategy

- Completar textos o Text Completion
- Caricaturas y cómics o Cartoons and comics
- Cantos o Chants

### **Tres en línea (Tic-tac-toe)**

Es una estrategia motivadora la cual involucra la atención y comprensión rápida del juego. Conocido también como tres en calle, tres en línea o en inglés “Noughts and Crosses”, “X’s and O’s” , es una actividad dinámica para envolver al estudiante en el vocabulario a utilizar. Se entiende por Tic-Tac-Toe como un juego de mesa en el que la primera persona que llena es la ganadora.

Además la historia comenta que a finales de los años treinta se empezó a trabajar en este proceso debido a que las tropas alemanas dirigidas por Hitler empezaron a ocupar parte de Austria y Checoslovaquia. De acuerdo (VARGAS, 2010) señala:

*Al terminar la guerra, Donald Michie aceptó la beca en Estudios Clásicos que le había sido otorgada pero pronto encontró esos estudios aburridos. Optó por estudiar anatomía humana y fisiología (1949) y posteriormente obtuvo un doctorado en genética de mamíferos (1953). Sin embargo, a principios de los sesenta su atención regresó a aquellas charlas con Turing durante su estancia en Bletchley [5].*

*Michie desarrollaba sus sistemas en papel y utilizaba otros recursos. En 1960 diseñó MENACE (Matchbox Educable Noughts and Crosses Engine), usando cajas de cerillos (¡sí!, ¡cajas de cerillos!) y cuentas de cristal de distintos colores ó semillas. MENACE fue uno de los primeros experimentos en aprendizaje por refuerzo y aprendió a jugar lo que conocemos como gato.*

*El objetivo de Michie era lograr que las computadoras mostraran inteligencia y para ello, se requería el aprendizaje de habilidades. Ya no se trataba solamente de aprender reglas de juego sino de la adquisición de habilidades que estaban más allá de lo que una persona podía describir.*

*¿Cómo hacer que una computadora extranjera aprendiera una habilidad? Se necesitaba de un mecanismo capaz de adquirir el conocimiento a nivel subcognitivo. Con este objetivo, surgió la clonación de comportamiento. Esta técnica se originó en parte, motivada por las críticas a la*

*Inteligencia Artificial en el sentido de que no se daba importancia a las habilidades de bajo nivel y sólo se enfocaba a los procesos cognitivos de alto nivel [10].*

Según (BOLLOBÁS) manifiesta:

(Tic-Tac-Toe y sus variaciones son juegos de mesa los cuales son ganados por el primer jugador que lo complete). *“Tic-Tac-Toe and its variants are board games which are won by the first player to complete some kind of winning pattern”.*

El Tic-tac-toe ha sido utilizado en mucho estudios para desarrollar lógica matemática; mediante este proyecto, se plantea utilizarlo para el aprendizaje de lenguas extranjeras como es el idioma Inglés, en la cual se propende el uso de vocabulario y oraciones concretas para el nivel de beginners y con el uso adecuado de las TIC.

### **Pictionary**

El pictionary es un juego de mesa, el cual tiene como objetivo adivinar la imagen indicada. El jugador o grupo que adivine más palabras al finalizar el juego es el ganador. A esto (CRUZ, 2016) afirma:

*“Pictionary es un célebre juego de mesa creado por Rob Angel que consiste en adivinar una palabra o frase a través de un dibujo hecho sobre papel. Gana el jugador o el equipo que más palabras o frases adivine”*

En el presente proyecto, el juego tiene como finalidad desarrollar la destreza oral-auditiva y la lecto-escritura como también la creatividad de los participantes. Adicionalmente, el juego puede ser realizado con el uso adecuado de las TIC y en algunos casos con el uso de material físico o de oficina.

### **Crucigramas (Crossword puzzles)**

Es un juego en el que se debe adivinar la respuesta mediante la clave indicada, completar la tabla según el número, el cual puede estar vertical u horizontal. El primer crucigrama apareció en el suplemento dominical de New York en 1913. De este punto (OLIVARES, 2003) señala:

*En los últimos años se ha intensificado la búsqueda de nuevas técnicas y procedimientos de enseñanza para que los estudiantes de ingeniería aprendan y comprendan de manera más sencilla el material impartido en el electromagnetismo (Rosenbaum, 1990; Veglis, Barbargires y Pombortsis, 1999). Almudí, Zuza y Bonet (2005) señalan como esencial “conocer las ideas y formas de razonamiento alternativas de los estudiantes”, y así detectar las deficiencias que se presentan en el aprendizaje del electromagnetismo.*

Actualmente, el uso de crucigramas faculta al estudiante el reconocimiento de vocabulario o frases de un texto, mediante la visualización de figuras y el reconocimiento de sonidos. Además, el proyecto visualiza la creatividad del estudiante mediante la expresión oral-auditiva y lecto-escritura; por consiguiente, la manipulación del método SGAV para el aprendizaje del idioma Inglés.

### **Juego de Memoria (Memory Strategy)**

Conocido como un juego de concentración, es un juego de tarjetas las cuales se encuentran boca abajo y se las gira según el turno de cada jugador. El objetivo del juego es encontrar la pareja de tarjetas. El jugador que encuentre más parejas es el ganador. Su creador Joe Garagiola inició con esta actividad. Además, esta estrategia es utilizada para recordar nuevas palabras como es vocabulario, frases u oraciones.

Según (GITSAKI & COOMBE, 2016) a Memory Strategy o Estrategia de Memoria señala: *“Combining the image with the sound of a new Word”*. (Combinando la imagen con el sonido de una nueva palabra).

El método SGAV pone en práctica tanto sonidos como imágenes para el aprendizaje de la lengua extranjera y poniendo en práctica las destrezas comunicativas como son el habla (speaking) y la escritura (writing); pero con mayor énfasis en la lingüística, debido a que se ha encontrado a la escritura como una deficiencia general de los estudiantes al momento de expresar sus ideas y en la que el proyecto se ve orientada.

### **Completar textos (Text Completion Strategy)**

Es una actividad de skimming, es decir tratar de deducir la palabra o frase que involucra dicha actividad. Desde este punto (KOPRINCE, 2014) indica: son oraciones o párrafos con uno, dos o tres

espacios en blanco para los cuales debe seleccionar la palabra o palabras apropiadas. “*are sentences or paragraphs with one, two, or three blanks for which you must select the appropriate word or words*”.(Son oraciones o párrafos con uno, dos o tres espacios en blanco para lo cual se debe seleccionar la palabra o palabras apropiadas).

Completar textos mediante la visualización o el audio de alguna información, se ha transformado en estrategias claves para la memorización, reconocimiento e inferencia de palabras o frases; las cuales involucran al estudiante en un contexto global de aprendizaje; nociones significativas que se van adquiriendo mediante la práctica. Uno de los principales aspectos a desarrollar es el lingüístico que viabiliza el entendimiento y la producción de ideas mediante la comunicación oral-auditiva y que es parte primordial para el emprendimiento de la destreza de lecto-escritura.

### **Caricaturas y cómics (Cartoons and Comics)**

Los cartoons o caricaturas son utilizadas comúnmente en las clases de lengua extranjera, debido a su gran utilidad las caricaturas permiten crear diálogos, actividades escritas, y a desarrollar la lecto-escritura. Según (HUGHES, 2009) manifiesta:

*Cartoon and comics can be used not only to appeal the student's imagination but also to provide them with different ways of presenting what they are learning. (---)- Comics strips are designed to show chronological sequence and dialogue so almost any historical narrative could be told this way.*

Este tipo de estrategia permite desarrollar las destrezas receptivas y comunicativas de los estudiantes mediante la interpretación de imágenes y sonidos que den como resultado un aprendizaje propio; en el cual el uso de vocabulario y frases cotidianas permiten a los estudiantes desenvolverse libremente en un espacio y situación cotidiana.

### **Cantos (Chants)**

Son cantos que pueden ser utilizados naturalmente para ayudar a los estudiantes con problemas de aprendizaje y recordatorios como también formas gramaticales. Los chants o jazz chants de acuerdo a (VÁSQUEZ, HANSEN, & SMITH, 20013)considera:

*Chants are generally set up as conversational exchanges in order to practice patterns and vocabulary in a context that they may be exposed to outside the classroom. The chant depends on repetition and learned responses.*

Los cantos son la manera más práctica de captar la atención de los estudiantes, mediante el uso de vocabulario, frases y oraciones simples, que el estudiante este apto para utilizar y con un ritmo simple que capte la atención y la creatividad al realizar simples versos, rimas o cantos (chants). Esta estrategia tiene como finalidad involucrar la creatividad, imaginación y el correcto uso de los fonemas para expresarlos lingüísticamente como también su escritura.

### **3.1.12. Herramientas tecnológicas**

Las herramientas tecnológicas son un complemento excepcional en las actividades docentes, en las cuales podemos obtener tecnologías on y off-line. Tomando en cuenta que todas las herramientas que se utiliza en la actualidad, parten de un todo como es la World Wide Web; que según (MUXACH RIUBROGENT, 1995) señala:

*La World Wide Web constituye una red de redes q posee alcance a nivel mundial y abarca una colección de documentos electrónicos q se vinculan entre si , se encuentran en el almacenamiento de las computadoras y se denominan "servidores", se encuentran al alcance de todos alrededor del mundo.*

Por tal motivo, se ha descubierto muchas herramientas que facilitan el aprendizaje y la monotonía se ha convertido en parte del pasado, si se sabe utilizar correctamente las herramientas tecnológicas. A continuación, se señala algunas herramientas factibles que serán utilizadas en este proyecto de investigación; tales como:

- J-clic
- Songsmith
- Comic Book Creator
- Juegos.com
- Quickdraw

## **J-clic**

El J-clic es una aplicación de software libre, la cual es utilizada en la creación de actividades educativas multimedia y en evaluaciones. Además, es conocida como una herramienta off-line, la cual permite su manipulación libremente según el entorno educativo.

Para (ARIZA, 2009)

*“JClic es la nueva versión de Clic 3.0 Busquet (1995), una herramienta para la creación de aplicaciones didácticas multimedia e interactivas que trabajan aspectos procedimentales de diversas áreas del currículum, que abarcan desde la educación infantil hasta la educación secundaria”*

J-clic es una herramienta educativa desarrollada por Francesc Busquets y la cual fue alojada en la web del Departamento de Universidades, Investigación y Sociedad del Conocimiento de la Generalitat de Cataluña y la cual tiene la finalidad de realizar actividades didácticas multimedia e interactivas, en las que se trabajan las diferentes áreas del currículum. Además, J-clic se compone de tres programas: JClic Player, JClic Reports y JClic Author.

**JClic Player:** Permite acceder y jugar actividades elaboradas.

**JClic Reports:** Permite registrar informes de las actividades realizadas por los estudiantes.

**JClic Author:** Permite diseñar diferentes tipos de actividades; como son:

- Actividades de Asociación Simple y Compleja.
- Juegos de Memoria
- Actividades de identificación
- Puzzle doble, de Intercambio y agujero.
- Actividades de texto, completar texto, rellenar agujeros, identificar elementos y ordenar.
- Actividades de respuesta escrita.
- Sopa de letras y crucigramas.
- Actividades de Aritmética.

## **Songsmith**

Es un programa interactivo de música donde se puede trabajar diferente melodías, convirtiéndole rápidamente en un bloc de notas inteligente y en la cual se puede usar músicos e instrumentos musicales directamente para su grabación, donde el primer paso es el uso directo del micrófono

(aprendiz). Songsmith es un software de composición musical desarrollada por Microsoft, el programa fue publicado por primera vez en el año de 2009, con el slogan “*Everyone has song inside*”

Según (MORRIS, BASU, & SIMON, 2008) señala:

*Songsmith generates musical accompaniment to match a singer's voice. Just choose a musical style, sing into your PC's microphone, and Songsmith will create backing music for you. Then share your songs with your friends and family, post your songs online, or create your own music videos.* (Songsmith genera un acompañamiento musical para que coincida con la voz de un cantante. Simplemente elija un estilo musical, cante en el micrófono de su PC y Songsmith le creará la música de acompañamiento. Luego comparta sus canciones con sus amigos y familiares, publique sus canciones en línea o cree sus propios videos musicales)

El programa Songsmith consta de tres cosas importantes; como es el cálculo de frecuencias, acordes para acompañar notas y por último, estilos musicales e instrumentos adicionales y convertir los arreglos musicales en un sonido con un sintetizador musical y el conjunto de instrumentos virtuales. Songsmith es un programa que permite a los profesores crear actividades interactivas que desarrollen sus habilidades lingüísticas.

Finalmente, songsmith es considerada una herramienta útil en el campo educativo o como (TULIKARI, 2009), manifiesta:

*The Songsmith software encourages singing in a new and modern way. Singing is one of the first and easiest ways for child to create and perform music, and it starts naturally for most. The difference with Songsmith and other software is that in Songsmith you sing first, and discover the whole musical piece afterwards. This process can be very encouraging and fun, and makes singing seem more like a game or play. New ideas for tunes may rise from the possibility to change the backing track style to something else that the user would otherwise have thought of.*

(El software Songsmith fomenta el canto de una manera nueva y moderna. Cantar es una de las primeras y más fáciles maneras para que el niño cree y ejecute música, y naturalmente comienza para la mayoría. La diferencia con Songsmith y otro software es que en Songsmith cantas primero

y luego descubres toda la pieza musical. Este proceso puede ser muy alentador y divertido, y hace que el canto se parezca más a un juego. Las nuevas ideas para melodías pueden surgir desde la posibilidad de cambiar el estilo de la pista de acompañamiento a otra cosa que el usuario hubiera pensado de otra manera).

### **Comic Book Creator**

Comic Book Creator es una aplicación de Microsoft diseñada para personas que deseen crear caricaturas y tiras cómicas sin esfuerzo alguno, en especial en el ámbito educativo. Con un gran número de plantillas y la oportunidad de añadir imágenes, cuadros de texto, fondos, personajes y sonidos. Comic Book Creator permite diseñar páginas y guardar historietas en el navegador.

Para (ALVAREZ, 2010), manifiesta lo siguiente:

*Es una herramienta excelente para las personas que les gusta hacer Comics. Posee una interfaz muy fácil de entender y muy amigable con el usuario. Puedes realizar capturas de pantalla de tus videos o películas favoritas e incorporarlas a una revista o libro de comics llevando la secuencia de las acciones.*

Esta herramienta digital permite familiarizarse rápidamente con el software y con ello crear nuevas historietas, imágenes y fomentar conversaciones propias como también insertar sonidos y vocablos auditivos.

### **Quickdraw**

Quickdraw es una herramienta de dibujo que fue desarrollada por google y su estreno inicial se realizó en noviembre de 2016; Este software está basado en bocetos, líneas, figuras geométricas, y permite al participante dibujar rápidamente solo utilizando poco tiempo y pocas líneas para realizar el boceto. Además, Quickdraw facilita el desenvolvimiento de los estudiantes (en el área educativa) durante la actividad y fuera de ella; con el propósito de fortalecer su conocimiento y mejorar sus destrezas tanto la lecto-escritura como la oral-auditiva; las cuales mejoran las destrezas comunicativas.

### **Tic-tac-toe-org**

Playtic-tac-toe.org es una herramienta tecnológica la cual se encuentra en una página web; es decir, es un software on-line; el cual permite a los participantes completar la tabla del Tic-tac-toe ordenadamente. El juego consiste en responder una cierta cantidad de preguntas para completar el Tic-tac-toe, el grupo que responda correctamente tiene la oportunidad de llenar la tabla, el juego inicia según el orden estipulado por el docente.

### **3.1.13. Práctica Social**

La consideración epistémica de la pedagogía permite tener en cuenta todas aquellas derivaciones didácticas que procuran establecer una relación estrecha entre el estudiante y el docente a fin de concatenar las actividades metodológicas en torno al mejoramiento del proceso de enseñanza - aprendizaje.

En relación al tema planteado, Castellanos, D. (2012), indica:

*Por práctica docente se entiende el conjunto de estrategias y acciones empleadas por el profesor en el proceso de enseñanza - aprendizaje. La actividad docente puede comprenderse como un proceso en el que se articulan prácticas de enseñanza y aprendizaje orientadas a la formación integral de individuos; la actividad docente se concibe en un doble sentido: como práctica de enseñanza, propia de cualquier proceso formativo y como apropiación del oficio de docente, cómo iniciarse, perfeccionarse y/o actualizarse en la práctica de enseñar. (p. 72)*

Toda actividad docente debe partir de un proceso de ubicación inicial en el contexto institucional, social, filosófico, curricular, e incluso material, del curso que se va a impartir. Esto es fundamental y en buena medida determina el éxito o el fracaso del proceso, sobre todo cuando se tiene la auténtica intención de educar y no solamente de cumplir con un programa.

### **3.1.14. Comunicación Oral y Escrita**

El objetivo primordial para una comunicación efectiva es el uso correcto de la expresión oral y escrita y con ello fomentar el interés por las estructuras expresivas. Conocidas también como

destrezas productivas y sin dejar a un lado las destrezas receptivas, las cuales son parte fundamental para el desarrollo de la comunicación.

### **Destrezas productivas**

Como (BERNÁRDEZ, 2010) indica, *la distinción entre destrezas y actividades productivas, por un lado, y destrezas y actividades receptivas por otro, no significa que sean independientes y que se deben estudiar por separado. Muchas veces, cada una de ellas depende de las otras y la práctica de las destrezas receptivas se considera a menudo como un punto de partida para el desarrollo de las productivas.*

### **Destrezas comunicativas**

Lo que de forma tradicional se entiende por gramática solamente cubre una parte de lo que es la lengua como sistema de comunicación: la parte lógica y formal, y poco más. Pero en realidad la lengua consta de un conjunto de macro-destrezas, de manera que todas ellas juntas y entrelazadas constituyen el conjunto que solemos denominar español, inglés y demás.

Lingüistas como Cummins, Hakuta y Díaz y Oller, citados por (NUNAN, 2009), *plantean los beneficios del conocimiento de una segunda lengua, luego de haber alcanzado cierto avance cognoscitivo en una primera lengua, por cuanto el individuo desarrolla un mayor grado de conciencia metalingüística y un incremento de la habilidad para apreciar lo arbitrario y lo convencional de los símbolos lingüísticos.*

Puntos de referencia actuales para la mayoría de los planteamientos teóricos relacionados con el desarrollo de macrodestrezas han sido los trabajos de Canale y Swain (2000) y Canale (2003), citados por (WILLIS, 2011), *quienes generan un constructor de competencias conformado por cuatro componentes o subcategorías: la competencia gramatical, la sociolingüística, la discursiva y la estratégica. La primera se refiere al grado de dominio del código lingüístico, incluyendo el vocabulario, la pronunciación, la gramática y la sintaxis. La segunda tiene que ver con la capacidad de producir enunciados adecuados. En otras palabras, la competencia sociolingüística es el conocimiento de las reglas socioculturales del lenguaje.*

Por su parte, la competencia discursiva es la capacidad para utilizar diversos tipos de discursos y para organizarlos en función de los parámetros de la situación de comunicación en la que son producidos e interpretados. Finalmente, la competencia estratégica refleja el potencial de los interlocutores para definir y matizar progresivamente los significados que transmiten, para realizar ajustes, formular aclaraciones, llevar a cabo precisiones.

El propósito fundamental es lograr que adquieran y desarrollen su competencia en ese código de tal manera que utilicen el idioma extranjero para relacionar saberes, para comprender e interpretar la realidad circundante y para compartir ideas, sentimientos y opiniones en situaciones de comunicación en las que rigen unas pautas de comportamiento lingüístico y social propias de las culturas donde se habla el idioma extranjero.

### **Escuchar (Listening)**

La escucha activa significa escuchar y entender la comunicación desde el punto de vista del que habla. ¿Cuál es la diferencia entre el oír y el escuchar? Existen grandes diferencias. El oír es simplemente percibir vibraciones de sonido. Mientras que escuchar es entender, comprender o dar sentido a lo que se oye. La escucha efectiva tiene que ser necesariamente activa por encima de lo pasivo. La escucha activa se refiere a la habilidad de escuchar no sólo lo que la persona está expresando directamente, sino también los sentimientos, ideas o pensamientos que subyacen a lo que se está diciendo. Para llegar a entender a alguien se precisa asimismo cierta empatía, es decir, saber ponerse en el lugar de la otra persona.

De acuerdo a (LOZADA, 2006) indica: *“Para las personas con limitación visual, la habilidad de escuchar como componente fundamental que forma parte del proceso de enseñanza aprendizaje de una segunda lengua, se convierte en un factor primordial dentro de la comunicación lingüística, ya que a través del oído deben aprender a reconocer muchas de las imágenes que se captan por medio de la vista”*

### **Hablar (Speaking)**

A medida que los niños crecen, llegan a darse cuenta de que un conjunto de sonidos específicos, organizados de determinada manera, tiene un significado. Poco a poco, también aprenden que las palabras se combinan de muchas formas y que sirven para transmitir sus ideas a otras personas. La

mayoría desarrolla estas habilidades lingüísticas automáticamente escuchando a sus familiares y hablando regularmente con ellos

De hecho, los estudios demuestran que es importante hablarles a los niños pequeños y que cada familia es diferente respecto de cuánto les habla a sus bebés. Las investigaciones que estudiaron cómo se comunican las familias antes de la edad de 18 meses indican que los niños cuyos padres les han hablado mucho tienen mejores habilidades al empezar la escuela que los niños cuyos padres les han hablado menos. Para el niño promedio, la mejor base para el éxito académico es una mayor exposición al lenguaje.

Además, Lozada (2006) indica:

*En el ámbito de la comunicación oral las personas con limitación visual se encuentran en igualdad de condiciones en relación con las demás personas. Por ende, es necesario presionar al estudiante a que enriquezca día a día su vocabulario para que tenga mayor fluidez a la hora de enfrentar una plática; paralelamente, deberá ensayar gesticulaciones con rostro, cuerpo y manos hasta que consiga una comunicación corporativa auténtica y eficaz. MotíVELO a participar en la clase de inglés, haciendo preguntas o respondiendo a las que usted formule, de acuerdo con el tema que se esté desarrollando*

### **Leer (Reading)**

Cuando uno no comprende lo que lee, naturalmente se desmotiva, y disminuye o en ocasiones pierde el gusto por la lectura. El desarrollo de la competencia lectora es una de las claves para un buen aprendizaje en todas las áreas del conocimiento, tanto en la escuela como fuera de ésta. La práctica de la lectura desarrolla la capacidad de observación, atención, concentración, análisis y espíritu crítico, además de generar reflexión y diálogo.

Estudios han comprobado que el buen desarrollo de la competencia lectora es uno de los elementos que aumenta la probabilidad de tener un mejor empleo y mejores salarios. A través de la lectura uno puede divertirse, reflexionar, estimular y satisfacer la curiosidad sobre los temas de interés.

Adicionalmente Lozada (2006) manifiesta: *“Uno de los principales problemas que se presentan dentro de las clases de inglés donde hay alumnos con limitación visual, es el hecho de no contar a*

*tiempo con el material de lectura en sistema Braille, ya que año tras año aparecen nuevas ediciones de textos guía en tinta, que por razones de tiempo y costo de materiales no se pueden transcribir oportunamente, situación que se convierte en una desventaja frente a sus compañeros de clase”*

### **Escribir (Writing)**

La comprensión de la relación sonora-gráfica se estimula al niño para que lo que diga pueda ponerlo de forma escrita.

- Ejercicios de maduración
- Proceso pre-silábico
- Proceso silábico
- Formación de palabras.

Reflexión sobre la lengua: conciencia sobre los usos del lenguaje, como gramática, ortografía, puntuación y vocabulario. Según Lozada (2006) comenta: *“Como componente fundamental, dentro de las habilidades lingüísticas, la escritura es una de las destrezas que debemos ayudar a desarrollar en los aprendices de una segunda lengua. En cuanto a la escritura en el proceso enseñanza-aprendizaje del idioma inglés los estudiantes ciegos y con limitación visual tendrán como material didáctico de escritura una regleta o una pizarra braille dependiendo del factor económico, un punzón, papel braille”*

### **Oral-auditivo**

Es un proceso en el cual la audición es parte primordial de la comunicación oral, debido a que se debe interpretar los sonidos para poder identificar y procesar el aprendizaje en cuestión.

Los objetivos de comprensión oral y la percepción auditiva son estipulados de la siguiente manera: Según (RECASENS, 2003) señala:

- Estimular el sentido auditivo.
- Descubrir sus amplias posibilidades.
- Incrementar la atención auditiva.
- Favorecer el proceso de intercomunicación.
- Aumentar el vocabulario.
- Ejercitar la rapidez de reflejos.
- Observar las distintas percepciones.

- Ejercitar la interpretación y la anticipación.
- Seleccionar la información.
- Interrelacionar lo nuevo con informaciones previas.
- Enjuiciar contenidos.
- Favorecer la memorización.
- Practicar la toma de apuntes.
- Estimular el sentido de equipo.
- Descubrir las posibles carencias de algunos alumnos.

La enseñanza de lenguas extranjeras en las últimas décadas ha ganado gran importancia, debido a que implica a dos habilidades lingüísticas muy definidas como la auditiva y oral (receptiva y productiva respectivamente).

Según (MEDINA A. , 2009) manifiesta:

*Es un proceso dual que incluye al hablante (el que codifica el mensaje) y al oyente (el que decodifica el mensaje). Es lógico que se trata de un proceso interactivo en el cual, de manera dinámica, se intercambia los roles.*

#### **Lecto- escritura:**

Es un proceso de enseñanza aprendizaje en el que se pone énfasis especialmente en el primer ciclo de la educación primaria. Los educadores ya preparan desde educación infantil a sus alumnos para las tareas lecto-escritoras que pronto vendrán, a través de actividades que les llevan a desarrollar las capacidades necesarias para un desenvolvimiento adecuado posterior.

En torno a la lecto-escritura existen múltiples métodos y teorías que los fundamentan. Unos se centran en los aspectos más formales del aprendizaje y tratan el proceso desde las partes hacia el todo, es decir, partiendo de las letras, hacia las sílabas, posteriormente las palabras y luego las frases. Otros métodos son constructivistas y atienden a teorías que insisten en que la percepción del niño comienza siendo sincrética, captando la totalidad y no adentrándose en los detalles, parten del todo y presentan al niño palabras completas con su correspondiente significado. Los educadores son conscientes de la necesidad de conocer los diferentes métodos y conocer sus alumnos para escoger las mejores estrategias de la enseñanza aprendizaje de la lecto-escritura.

Según (ALEGRÍA, 1985) indica:

*“El lenguaje escrito es un conjunto de significantes gráficos, compuestos de signos gráficos (grafemas), que representan a determinados sonidos (fonemas) y éstos, a su vez, apelan a la imagen mental o realidad a que se refiere”.*

*Lengua escrita y lengua oral son sistemas lingüísticos dependientes. De este modo, para poder pasar del lenguaje oral a la modalidad escrita, es decir, para el aprendizaje de la lengua escrita, se requiere el conocimiento de la lengua oral y, además, el dominio de los procesos léxicos o mecanismos de identificación de las palabras escritas, en el caso de la lectura, y mecanismos psico-grafo-motores de las palabras, en la escritura, considerados como las únicas habilidades específicas de la lengua escrita. En este sentido, se considera que muchas de las deficiencias en la lengua escrita están relacionadas con las limitaciones en el desarrollo del lenguaje oral. (JOHNSON, 1993).*

### **3.2. Estado del Arte**

Los recursos audiovisuales utilizados en las aulas han evolucionado en cada década. Hoy en día han marcado nuevos estándares en el tipo de recursos usados en clase. El uso de estos son solo algunos ejemplos de elementos que proporcionan recursos audiovisuales en la educación, lo cual se fundamenta en estudios previos que se han realizado sobre el tema y constituyen referentes teóricos y metodológicos al presente proyecto. Dentro de los cuales se resaltan los siguientes:

*(ROBALINO, 2013) en su trabajo de investigación realizado en la ciudad de Quito destaca que un poco más de la mitad de los estudiantes que participaron en el proceso de observación y valoración estadística afirma que rara vez utilizan de los textos de estudio los recursos de audio y de video en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma Inglés. Los estudiantes reciben poco estímulo visual y auditivo por lo que tienen dificultad en el área comprensión auditiva. Los ejercicios que se realizan dentro del aula no son suficientes, las actividades de listening requieren tiempo y práctica para desarrollar esta destreza, en vista de lo cual recomienda el uso de medios audiovisuales con la aplicación apropiada de material auténtico de audio y video con estrategias seleccionadas que capacite al alumno para una comunicación real que abarca no sólo el dominio de la pronunciación, léxico y gramática de la lengua meta, sino también contenidos socioculturales y pragmáticos (saludos, despedidas, invitaciones y otras interacciones diarias) en distintas situaciones.*

Esto demuestra que los medios audiovisuales con la aplicación apropiada de material auténtico de audio y video es una alternativa que permitirá el desarrollo de las destrezas lingüísticas fundamentales en la adquisición de la lengua extranjera.

*(CERDA, 2014) realizó un estudio de la influencia de los recursos audiovisuales para mejorar la expresión oral del idioma Inglés en los estudiantes de educación básica en la provincia de Tungurahua. El objetivo fue determinar la influencia de los recursos de audio y video a través de estrategias, técnicas y metodologías para desarrollar y mejorar la competencia comunicativa y se determinó que la expresión oral como capacidad para comunicarse, no solo abarca sonidos y pronunciación sino también el conocimiento lingüístico, socio-cultural y pragmático de la lengua meta. Por lo cual, se presentó una propuesta alternativa en un manual con actividades pragmáticas de audio y vídeo con material auténtico para mejorar la expresión oral.*

A través de la visualización de hablantes nativos en la interacción de un lenguaje real, el estudiante del Idioma Inglés como lengua extranjera está expuesto a los aspectos culturales que acompañan el uso de la lengua en contextos comunicativos verdaderos. Por otro lado los recursos de audio pueden ser también una herramienta útil que activa el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua extranjera en el desarrollo de las habilidades lingüísticas receptoras y productivas.

*Por su parte, (MONTESINOS, 2014) en el trabajo investigativo desarrollado en la ciudad de Buenos Aires, Argentina, resalta que los recursos audiovisuales, en particular, los videos de YouTube, han influenciado de manera positiva sobre el aprendizaje y práctica del Inglés con un aumento de dos puntos en las calificaciones obtenidas durante el proceso de experimentación. Los videos extraídos de este sitio web audiovisual influyeron positivamente sobre las habilidades lingüísticas de hablar y escuchar inglés que presentaban más problema entre las alumnas, lo cual contribuyó a superar el promedio con el que se comenzó la investigación a un puntaje mayor con dos puntos, al contrario del promedio de las estudiantes que trabajaron con el método tradicional el cual se mantuvo en el mismo promedio inicial.*

Dentro de la educación a nivel nacional y en lo que corresponde al aprendizaje de del Inglés, es muy común ver como la mayoría de estudiantes no son capaces de hablar el idioma aunque lo hayan

estudiado durante los periodos de primaria y secundaria. Esto nos indica que el idioma Inglés es estudiado a corto plazo, con muy poca práctica y desarrollo en las habilidades pertinentes (listening - speaking),

Organizar proyectos audiovisuales donde los estudiantes sean capaces de producir contenido en Inglés de acuerdo a los temas propuestos por el programa en vigencia permite acercar propuestas capaces de llamar la atención de los estudiantes y centrarla en el desarrollo de habilidades comunicativas más efectivas.

En la Universidad de Málaga, España, una aplicación multimedia para la asignatura de Inglés para ser utilizada con los estudiantes bajo los principios de la ingeniería de software a través del modelo de cascada. Se diseñó el software Educativo utilizando colores, imágenes y sonidos lo cual motivaron a aprender los contenidos de la asignatura y se ajustaron a los requerimientos iniciales para así conseguir producto que beneficie el aprendizaje del idioma Inglés, uno de los limitantes y problemas encontrados fue la coordinación con el docente de la asignatura.

La utilización de herramientas didácticas que fomenten y motiven el interés en los estudiantes debe ser un compromiso de los futuros docentes para de esta forma conocer y desarrollar las nuevas tecnologías de la comunicación e información en beneficio del proceso de enseñanza aprendizaje

*En Madrid, (RODRIGUEZ DIÉGUEZ & SAÉNZ BARRIO, 2005) desarrollaron una prueba piloto y la puesta en marcha de un software educativo que demostró que más de un 95% de los estudiantes alcanzó un aprendizaje en la asignatura del idioma Inglés, resultados que han brindado mucha satisfacción ya que de esta forma se contribuye al proceso de enseñanza aprendizaje.*

La era audiovisual y tecnológica ha estado presente en la educación desde hace muchos años, y cada vez se ha adaptado a las necesidades del medio o la asignatura donde se la aplique. Hoy en día con el uso de internet, compartir datos e información útil para complementar un aprendizaje es rápido, fácil y versátil.

Al plantear nuevas propuestas investigativas para ser usadas en clase, se establecen los fundamentos y la información necesaria para que los docentes sean capaces de aplicar estos recursos

audiovisuales y adaptarlos a las necesidades de estudiantes que presentan problemas en la asimilación auditiva o producción oral del idioma Inglés.

A través de diferentes estudios se puede evidenciar que los recursos de audio y video como herramienta esencial y novedosa, facilitan la aplicación de material auténtico, en el que se puede presentar hablantes nativos en contextos reales que incluyen precisión del lenguaje, y que dichos recursos estimulan a los alumnos a desarrollar las habilidades de producción oral y producción escrita (habilidades productivas) y, comprensión auditiva y comprensión lectora (habilidades receptivas) que se requieren para fortalecer la competencia comunicativa.

Tabla 1: Definiciones del Método SGAV según autores

Autor	Año	Definición	Observación
Renard R	1965	“Es un conjunto de estructuras (estructuralismo), cuyas unidades no tienen valor en sí mismas, aisladamente, sino únicamente dentro de una totalidad, de un conjunto significativo (Gestalt)”.	El concepto aborda a la estructura como un todo para un aprendizaje significativo.
Guimelli, Rouquette	1979	El método SGAV, defiende que el aprendizaje tiene que ser siempre significativo, las diferentes unidades de aprendizaje deben ser presentadas de forma que tengan sentido para el alumno, lo que supone claridad expositiva, organización coherente del material, establecimiento de conexiones entre todos sus elementos y uso natural de informaciones antiguas para facilitar el aprendizaje de las nuevas.	La definición enmarca al aprendizaje significativo del estudiante, el cual debe ser enfocado en base a la claridad del mensaje emitido, organización y conexión entre la información obtenida y lo nuevo por aprender.
Bessé	1985	« un ensemble raisonné de propositions et de procédés (d'ordre linguistique, psychologique, sociopédagogique) destinés à organiser et à favoriser l'enseignement et l'apprentissage d'une langue naturelle » (Besse, 1985, p. 14), ou bien comme un «	Es un proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua natural en un ambiente basado en la lingüística, psicolingüística y socio pedagogía.

	<p>ensemble concerté, cohérent, souple et évolutif de recherches, de réflexions et d'actions fondé sur des bases théoriques (en linguistique, en psycholinguistique, en didactique, et dans d'autres disciplines concernées) qui inspirent, au travers de démarches interactives, des procédures pédagogiques dont la validité est confirmée par l'évaluation de pratique de terrain »</p>	
--	--	--

Fuente: (RENARD & CLARKE, 1965); (GUIMELLI & ROUQUETTE, 1979); (BESSE, 1985)

## Capítulo 4

# Metodología

### 4.1. Diagnóstico

La investigación se fundamenta en el modelo pedagógico constructivista, ya que se considera más afín para el estudio de estrategias didácticas del método SGAV, puesto que tiene la noción de que la persona es capaz de fomentar su propio aprendizaje mediante intervenciones creativas, para construir experiencias que puedan ayudar a resolver problemas.

El alcance del estudio es descriptivo – explicativo, porque se examinará las características, cualidades, actitudes y costumbres de los estudiantes que interviene en la conformación de las estrategias didácticas del método SGAV y su impacto en el desarrollo de destrezas comunicativas en el idioma Inglés. Dichos datos se expresarán cuantitativamente y cualitativamente. El corte es de tipo pre – experimental y longitudinal porque se va a observar durante un periodo de tiempo a los estudiantes de séptimo Año de educación básica media de la Unidad Educativa “Francisco de Orellana” (UEFO) y a través de la aplicación de un test y pos test, valorar los resultados y determinar la eficacia de la estrategia.

Se realizará bajo la premisa de un diseño pre-test-post-test de un solo grupo. En este diseño se efectuará una observación antes de introducir la variable independiente y otra después de su aplicación. El desarrollo de este procedimiento se llevará a cabo en condiciones rigurosamente controladas, con el fin de describir de qué modo y por qué causa se produce la evolución o a su vez la involución de las destrezas propias de las distintas destrezas comunicativas en el idioma Inglés en los estudiantes, lo cual permitirá poner a prueba hipótesis de relaciones causales.

La Unidad Educativa “Francisco de Orellana” se encuentra localizada en la ciudad del Puyo, provincia de Pastaza, barrio el Dorado, entre las calles Sucumbíos y Pomona, Actualmente, la institución es la consecuencia obtenido entre la unión de establecimientos educativos cercanos; como fueron: el Colegio “Francisco de Orellana”, la escuela “Ciudad del Puyo” y la escuela “El

Dorado”; lo cual fue realizado durante la década presidencial del Eco. Rafael Correa y dio como resultado a la Unidad Educativa “Francisco de Orellana”. Actualmente, la unidad educativa cuenta con alrededor de 1700 estudiantes y aproximadamente 100 servidores públicos entre docentes, autoridades, personal administrativo y de servicio. Además, posee áreas verdes, un coliseo y canchas para el relax y diversiones de los estudiantes. Finalmente, se debe acotar que próximamente se realizara cambios en la infraestructura del establecimiento.

## **4.2. Métodos aplicados**

La investigación se considera como bibliográfica y exploratoria porque permite explorar datos que conduzcan al investigador a familiarizarse con el objeto de estudio, recolectar información y validarla con la ayuda de expertos; se fundamentará en el modelo pedagógico constructivista, ya que se considera como más relacionado para el estudio del método SGAV, puesto que tiene la noción de que el estudiante puede crear su propio aprendizaje mediante intervenciones creativas, para construir experiencias que puedan ayudar a resolver problemas.

Se ha optado además por el método empírico y analítico porque requiere de la observación sistemática y controlada. También se aplicó el método psicométrico puesto que se elaboró y utilizó un test ad-hoc para la medición del nivel de desarrollo de destrezas comunicativas en los estudiantes y con el análisis de los datos obtenidos se diseñará la guía didáctica.

Se ha optado por realizar una determinación de la muestra sujeto de estudio a partir de una metodología no probabilística, es decir, es una técnica de muestreo donde los sujetos se seleccionan a base del conocimiento y juicio del investigador, y sobre todo, debido a que el investigador ha optado por realizar el trabajo de campo en un lugar determinado, proximidad geográfica, y desde ahí desarrolla el estudio a los individuos de la población seleccionada, además, porque no existen razones fundamentales que diferencien a los individuos accesibles, de los que forman el total de la población.

El procedimiento metodológico siguió la siguiente secuencia:

- 1) Fundamentación teórica y científica del método SGAV.
- 2) Diagnóstico del nivel de desarrollo de destrezas comunicativas en el idioma Inglés a través de la aplicación del test ad-hoc que se elaborará bajo la supervisión y valoración de expertos.

- 3) Diseño de matrices operativas de intervención para el fortalecimiento de destrezas comunicativas en el idioma Inglés por medio del uso de recursos audiovisuales, conforme a las características y necesidades de los estudiantes.
- 4) Aplicación de las estrategias didácticas del método SGAV.
- 5) Valoración de los resultados por medio de la técnica de Retest aplicada a los estudiantes para establecer el coeficiente de estabilidad y análisis de concordancia, ejecutada por medio de expertos para la validez de contenido

### 4.3. Materiales y herramientas

La evaluación de las destrezas comunicativas en los estudiantes de séptimo año de educación general básica media se realizará a través de la aplicación del test ad – hoc elaborado con la colaboración de expertos, el cual consta de cuatro aspectos fundamentales a considerar: comprensión lectora, competencia gramatical, aptitud inferencial y memoria operativa, a través de la cual se valorará los resultados por medio de la técnica del test y re-test; así como el análisis de encuestas (instrumentos) y de la observación.

### 4.4. Población y muestra

**Tabla 2:** Muestra del Universo Poblacional

<b>UNIVERSO POBLACIONAL</b>	<b>MUESTRA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>Número de estudiantes</b>	70	94,59%
<b>Número de docentes</b>	4	5,41%
<b>TOTAL</b>	<b>74</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a estudiantes y docentes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

Para la determinación de la muestra se aplicó un muestreo no probabilístico – discrecional. A partir de la consideración del universo poblacional antes referido, la muestra se estableció en 70 estudiantes que pertenecen al séptimo año de educación básica media y 4 docentes del Área de Inglés, dicho muestreo fue basado en la encuesta sobre las estrategias didácticas que se utiliza durante una clase. Además, al finalizar se aplicó el pre y post-test con la finalidad de observar la mejora de los estudiantes con las estrategias planteadas

## Capítulo 5

# Resultados

### 5.1. Producto final del proyecto de titulación

La finalidad del siguiente proyecto es solucionar el problema planteado mediante una guía de estrategias didácticas del método SGAV, el cual fortalecerá las habilidades lingüísticas del estudiante y proporcionará elementos clave para el desarrollo de destrezas comunicativas en el Idioma Inglés en la Unidad Educativa “Francisco de Orellana”. Las estrategias planteadas toma como base fundamental algunas estrategias interactivas y por ende consideradas como “*warm-ups*” para el inicio o a break durante la clase.

A continuación, se enumera algunas estrategias que pueden ser fundamentales en la enseñanza-aprendizaje del Idioma Inglés mediante el uso adecuado del método SGAV:

- Tres en línea (Tic-Tac-Toe)
- Pictionary
- Juegos de Memoria (Memory Games)
- Crucigramas (Crossword puzzles)
- Completar textos (Text Completion)
- Caricaturas y comics (Cartoons and comics)
- Canticos (Chants)

El objetivo primordial de este proyecto es diseñar estrategias didácticas del método SGAV para el desarrollo de destrezas comunicativas en el Idioma Inglés en Educación Básica Media. el cuál propende que a través de dinámicas interactivas o warm-ups, diferentes estrategias puedan ser aplicadas para obtener como resultado estudiantes dinámicos, motivados y aptos para comunicarse en forma oral o escrita.

La ejecución de este proyecto es de vital importancia para lograr en los estudiantes que mejoren sus habilidades lingüísticas; como también su expresión oral y escrita. Por otro lado, las estrategias

enumeradas permiten en el docente la implementación de las estrategias habituales, pero con el uso del método SGAV.

Los estudiantes de Séptimo Año de Educación General Básica Media son los beneficiarios directos de esta propuesta.



**MÉTODO SGAV**

**para el desarrollo de**

**destrezas comunicativas del**

**Idioma Inglés**

*Lic. Carmen Sánchez Carrasco*

*UE70*

## INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el uso de herramientas tecnológicas y el idioma Inglés son consideradas las partes claves de la educación; en un mundo globalizado y con individuos involucrados directa o indirectamente con este medio.

Sobre la base de las consideraciones anteriores, se ha visualizado la desmotivación de los estudiantes por el aprendizaje de un nuevo idioma como lo es, el Idioma Inglés; el aprendizaje mecanizado por parte de los docentes ha causado el bajo rendimiento en la asignatura de lengua extranjera y por ende la preocupación de los docentes en la implementación de técnicas y estrategias para cada nivel de educación. En efecto, las estrategias implementadas se basan usualmente en el uso de material de oficina y lo cual no incentiva la atención del estudiante.

Después de las consideraciones anteriores, se ha visto viable el uso de herramientas tecnológicas en la enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés: para lo cual se prevé utilizar software off line y online. Estos programas ayudan a motivar al estudiante en el aprendizaje de vocabulario, frases, oraciones y párrafos. Además, se propone el uso del método Structuro-Globale-Audio-Visuelle SGAV a través de estas herramientas.

Ante la situación planteada, se propende el desarrollo de las destrezas comunicativas en el idioma Inglés a partir de la presentación sincronizada de imágenes de dos tipos: las de transcodificación, que traducen a imágenes las frases que se escuchan en la grabación o viceversa; y las situacionales, que contextualizan gráficamente la situación y aportan a los componentes lingüísticos como también a la elaboración de diálogos y estructuras gramaticales.

## Estrategias Didácticas del Método SGAV

La presente es una guía que surge de las necesidades encontradas en los estudiantes de Séptimo Año de Educación General Básica Media, para lo cual se toma como parte primordial del proceso enseñanza-aprendizaje el uso adecuado de audiovisuales para el apropiado desarrollo de las destrezas comunicativas en el Idioma Inglés. Se plantea las siguientes estrategias:

**Tabla 3:** Estrategias Didácticas

ESTRATEGIA	PROPÓSITO	ACTIVIDAD	RECURSOS	OBSERVACIÓN
Tres en Calle (Tic-Tac-Toe)	Desarrollar la habilidad mental del estudiante mediante gráficos y palabras que fortalezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje.	Lea, dibuje y observe la palabra indicada de manera que los integrantes del grupo puedan identificar dicha acción mediante palabras o frases.	Laboratorio Computadoras Papel Pizarra	Se determina el orden de participación a través de un dado.
Pictionary	Reconocer vocabulario o frases de manera inmediata por medio de imágenes para desarrollar la lecto-escritura y la pronunciación.	Lea, escuche y dibuje lo indicado de manera que incremente su vocabulario con el desarrollo de ilustraciones.	Computadoras Quick draw Papel Tarjetas	Se trabaja en grupos de dos a seis estudiantes.
Juegos de memoria (Memory Games)	Identificar palabras o sonidos a través de imágenes para mejorar las destrezas comunicativas como el oral-auditivo y lecto-escritura.	Observe, reconozca y empareje el vocabulario indicado sea mediante palabras, sonidos y dibujos.	Computadoras Software J-clic Cards/tarjetas	Determinar el orden de inicio a través de un dado.
Crucigramas (Crosswords)	Determinar el uso adecuado de vocabulario y frases a través de ilustraciones o audios para desarrollar las destrezas comunicativas.	Observe los gráficos o escuche los audios y complete las actividades diseñadas.	Computadoras Software J-clic Cards/tarjetas	Desarrollar las actividades oral-auditivo y lecto-escritura.
Completar Textos (Text completion)	Practicar el vocabulario y estructuras gramaticales analizadas a través de actividades que	Lea, observe y escuche cada actividad para desarrollar los ejercicios aplicados.	Computadoras Software J-clic Cards/tarjetas	Completar las actividades oral y escrita.

	desarrollen la comprensión oral-auditiva y lecto-escritura.			
Cánticos (Chants)	Elaborar ritmos con vocabulario y frases relacionadas a tópicos vivenciales, los cuales desarrollen las destrezas comunicativas del estudiante.	Observe y escuche el vocabulario o frases para realizar canticos o canciones cortas.	Computadoras Cards Slides Pics Microsoft Songsmith	Realizar canciones o chants utilizando los graficos correspondientes.
Caricaturas y Comics (Cartoons and Comics)	Relacionar imágenes con audios en situaciones reales a través de caricaturas que expresen entornos y ambientes vivenciales.	Observe y escuche palabras y frases, luego cree su propia escena.	Computadoras Comic Book Creator Papel Pics.	Desarrollar caricaturas con audio las cuales mejoren sus habilidades linguisticas.

Elaborado por: Carmen Sánchez

## Descripción de las estrategias

### Primera Estrategia Didáctica

Tabla 4: Tres en línea o Tic-Tac-Toe

TRES EN LÍNEA / TIC-TAC-TOE	
<b>Propósito:</b>	Desarrollar la habilidad mental del estudiante mediante gráficos y palabras que fortalezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje.
<b>Objetivo:</b>	<b>OG.EFL5.</b> Directly access the main points and important details of up-to date English language texts, such as those published on the web, for professional or general investigation, through the efficient use of ICT and reference tools where required. Ecuador, (2016). (Acceder directamente a los puntos principales y a los detalles importantes de los textos actualizados en inglés, como los publicados en la web, para la investigación profesional o general, a través del uso eficiente de las TIC y las herramientas de referencia cuando sea necesario).
<b>Destreza con criterio de desempeño:</b>	<b>3.3.10.</b> Follow short instructions illustrated through step-by-step visuals in simple experiments and projects. (Example: simple science experiments, instructions for an art project, etc.) (Ecuador, 2016) (Siga las instrucciones ilustradas cortas a través de imágenes paso a paso en experimentos y proyectos simples. (Ejemplo: experimentos científicos simples, instrucciones para un proyecto de arte, etc).
<b>Actividad:</b>	Lea, dibuje y observe la palabra indicada de manera que los integrantes del grupo puedan identificar dicha acción mediante palabras o frases con la finalidad de completar el juego Tic-tac-toe,

Elaborado por: Carmen Sánchez

**Tema a desarrollar:** Family Members (Miembros de la Familia)

#### Proceso:

1. Se divide a los estudiantes en grupos de dos o más personas
2. Se entrega una tarjeta con temas para cada participante o grupo.
3. Se inicia el juego, ingresando a la página web [www.juegos.com/juegos/tresenlinea](http://www.juegos.com/juegos/tresenlinea).
4. El/la docente toma una tarjeta al azar e indica al participante o ingresa al programa j-clic y presiona una tarjeta, la cual emitirá vocablo y el participante escuchar y representara gráficamente dicha palabra.
5. La actividad consiste en leer palabras o frases relacionadas al tema.
6. El participante identifica la palabra o frase e inicia a dibujar.
7. Los participantes tienen un minuto para completar el dibujo hasta que sus compañeros adivinen la palabra o frase.

8. Se empieza a jugar por turnos, cada vez que el participante o grupo realice correctamente la actividad, tendrá la oportunidad de completar el juego de Tres en línea o Tic-tac-toe.
9. Se realiza preguntas por cada tema y para lo cual el participante o grupo debe estar preparado para dibujar o responder a dicha actividad.
10. El participante o grupo que termine el juego de Tres en línea o Tic-tac-toe, gana.

**Recursos:**

- Laboratorio
- Computadoras
- Software J-clic
- Papel
- Pizarra

**Evaluación:**

La evaluación propenderá según lo estipulado por los criterios de evaluación propuestos por el Ministerio de Educación, (Ecuador, 2016).

**CE.EFL.3.11.** *Demonstrate comprehension of most of the details of a short simple online or print text and follow short instructions in simple experiments and projects if illustrated through step-by-step visuals.* (Demuestre la comprensión de la mayoría de los detalles de un texto corto en línea o impreso y siga instrucciones breves en experimentos y proyectos simples si son ilustrados a través de imágenes paso a paso)



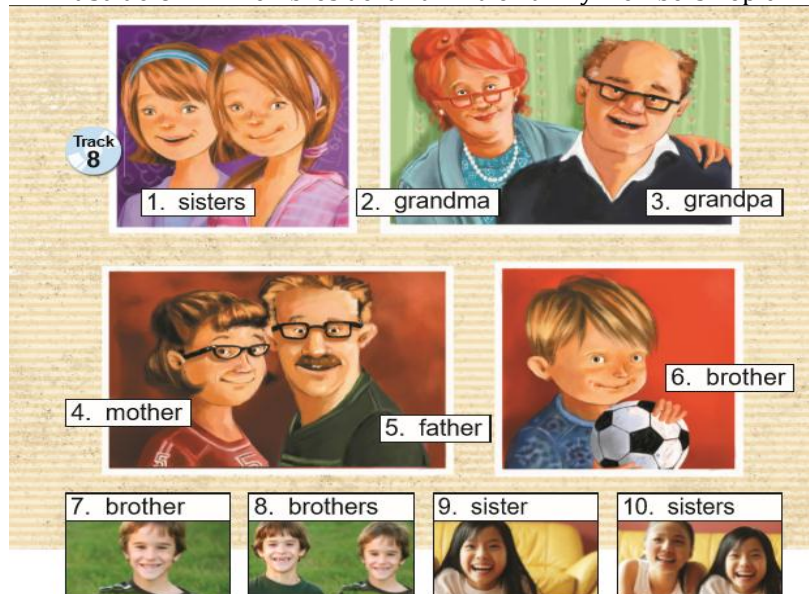
Fuente: <http://www.juegos.com/juego/tic-tac-toe>

**Actividad:** Observe, lea y dibuje.

**Tiempo:** 10 minutos máximo.

## Family members / Miembros de la Familia

**Ilustración 2:** Miembros de la Familia o Family Members Topic



Fuente: Starfish Pre A.1.2

### Tarjetas:

Son considerados material didáctico para realizar el juego del Tic-tac-toe, mediante la lectura o visualización.

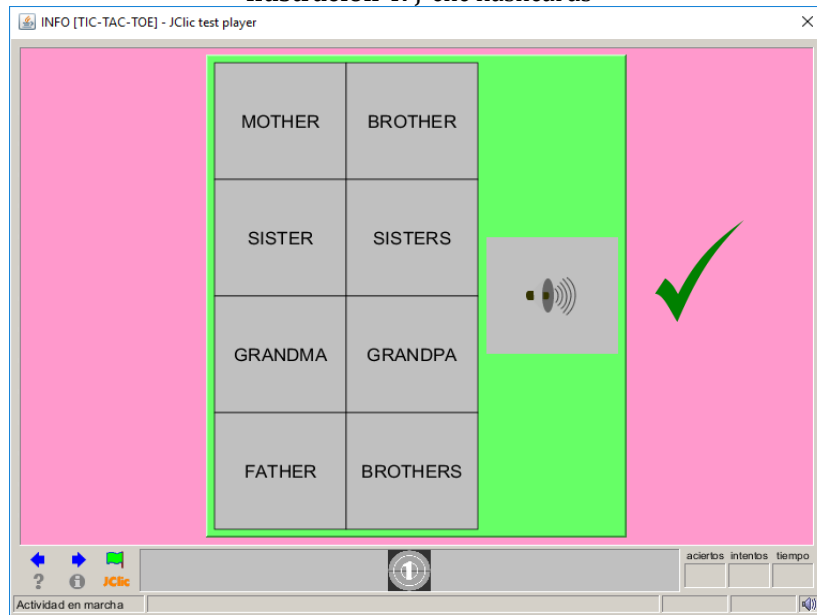
**Ilustración 3:** Flashcards



Elaborado por: Carmen Sánchez

**Tarjetas de J-clic:** Formato e inicio del juego mediante tarjetas del programa J-clic.

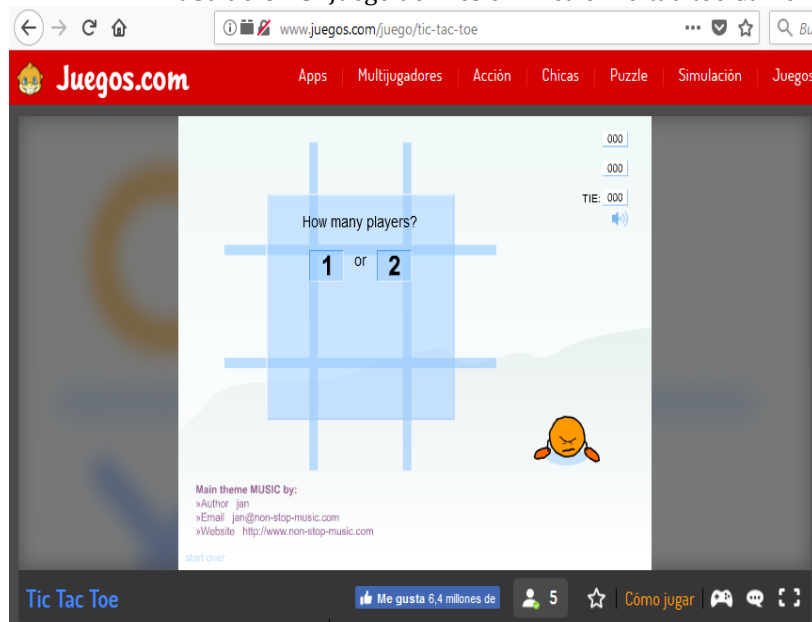
**Ilustración 4: J-clic flashcards**



**Elaborado por:** Carmen Sánchez

Primero, se ingresa los datos de los equipos, grupos o participantes, y el orden en que se iniciará el juego. Luego el docente indica o muestra la palabra. Se lee las palabras o se escucha el vocablo.

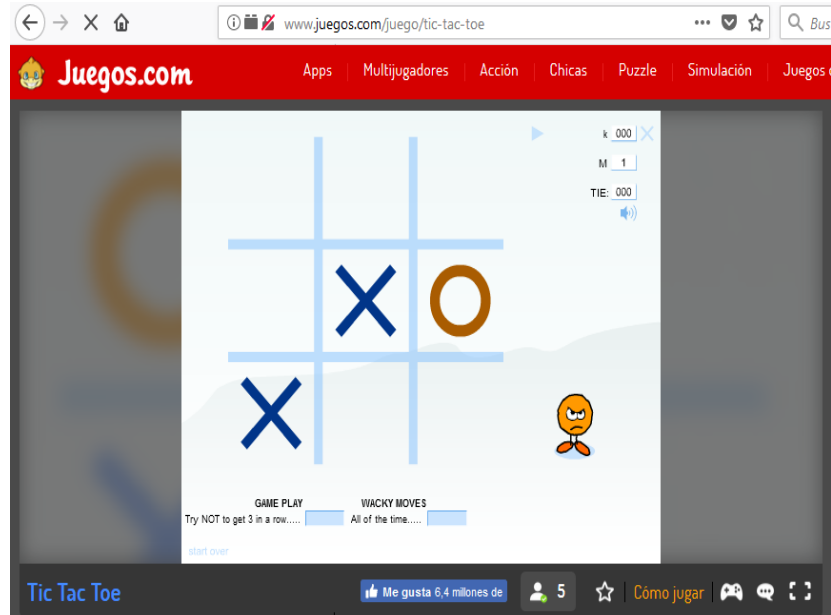
**Ilustración 5: Juego de Tres en línea o Tic-tac-toe Game**



**Elaborado por:** Carmen Sánchez

Si la respuesta es correcta, se completa la tabla del Tic-Tac-Toe.

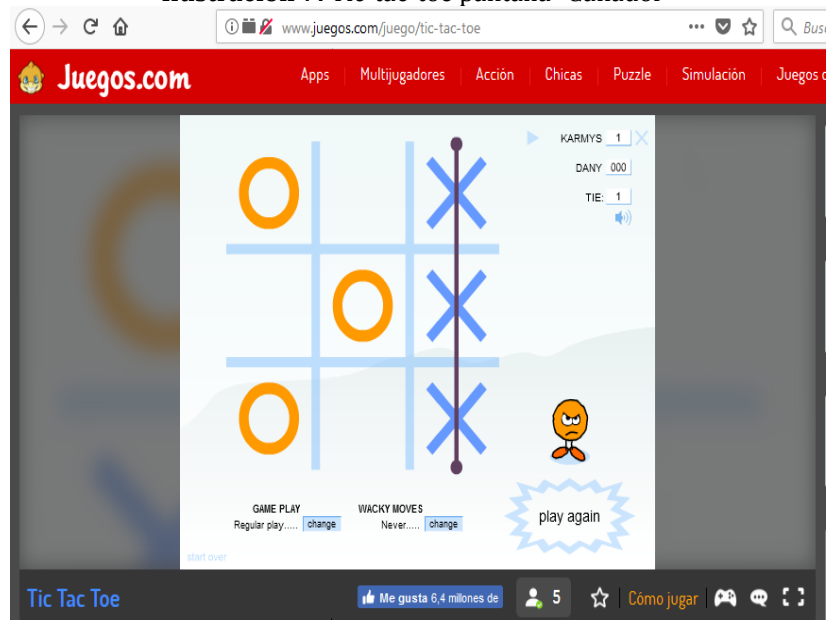
**Ilustración 6: Tic-tac-toe desarrollo**



Elaborado por: Carmen Sánchez

Al final se visualiza la pantalla y el ganador.

**Ilustración 7: Tic-tac-toe pantalla "Ganador"**



Elaborado por: Carmen Sánchez

Además la actividad tendrá una valoración la cual se registrará mediante una rúbrica, tanto en evaluación oral como escrita:

## Segunda Estrategia Didáctica

**Tabla 5:** Pictionary Strategy

<b>PICTIONARY</b>	
<b>Propósito:</b>	Reconocer vocabulario o frases de manera inmediata por medio de imágenes para desarrollar la lecto-escritura y la pronunciación.
<b>Objetivo:</b>	<b>OG.EFL3.</b> Access greater flexibility of mind, creativity, enhanced linguistic intelligence and critical thinking skills through an appreciation of linguistic differences. Enjoy an enriched perspective of their own L1 and of language use for communication and learning. (Ecuador, 2016)  (Acceder a una mayor flexibilidad de la mente, creatividad, inteligencia lingüística mejorada y habilidades de pensamiento crítico a través de una apreciación de las diferencias lingüísticas. Disfruta de una perspectiva enriquecida de su propia L1 y del uso del lenguaje para la comunicación y el aprendizaje).
<b>Destreza con criterio de desempeño:</b>	<b>EFL 3.4.1.</b> Make a simple learning resource in order to record and practice new words. (Example: a picture dictionary, a word list, set of flashcards, etc.) (Ecuador, 2016). Haga un recurso de aprendizaje simple para registrar y practicar nuevas palabras.(Ejemplo: un diccionario de imágenes, una lista de palabras, un conjunto de tarjetas, etc.)
<b>Actividad:</b>	Lea, escuche y dibuje lo indicado de manera que incremente su vocabulario con el desarrollo de ilustraciones.

Elaborado por: Carmen Sánchez

**Tema a desarrollar:** English Topics (Vocabulario)

**Proceso:**

1. Se divide a los estudiantes en grupos de 2 o más estudiantes; quienes se turnaran para su participación.
2. Se entrega a cada equipo una tarjeta con la categoría a usar.
3. Se ingresa a la página web: <https://quickdraw.withgoogle.com/#>
4. Cada equipo lee y escucha la palabra indicada o a su vez utiliza el diccionario para buscar el significado.
5. Tiene exactamente 20 segundos para dibujar lo señalado.
6. Cuando el reloj empiece a sonar, los participantes empezaran a dibujar.
7. Cada vez que se va realizando una ilustración la computadora le va indicando y adivinando el objeto dibujado.
8. Si la computadora adivina el objeto, el grupo va incrementando el grupo de palabras.
9. Cada grupo va indicando la palabra tanto de manera oral como escrita.

10. El grupo que obtenga la mayor cantidad de palabras es el ganador.

**Recursos:**

- Board game
- Computadoras
- Software Quickdraw!
- Tarjetas

**Evaluación:**

La evaluación propenderá según lo estipulado por los criterios de evaluación propuestos por el Ministerio de Educación (2016).

**CE.EFL.3.16.** *Create a simple learning resource in order to record and practice new words and demonstrate knowledge of their meanings.* (Cree un recurso de aprendizaje simple para registrar y practicar nuevas palabras y demostrar el conocimiento de sus significados).

**Ilustración 8:** Quick, Draw Estrategia



Fuente: <https://quickdraw.withgoogle.com/#>

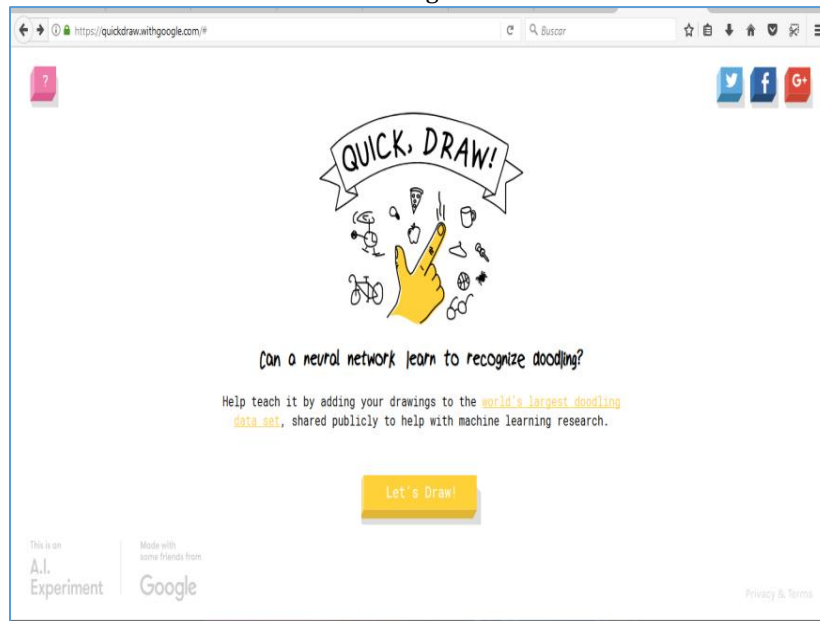
**Actividad:** Lea, escuche y dibuje.

**Tiempo:** 10 minutos máximo.

**Vocabulary**

Ingreso a la página web: <https://quickdraw.withgoogle.com/#>

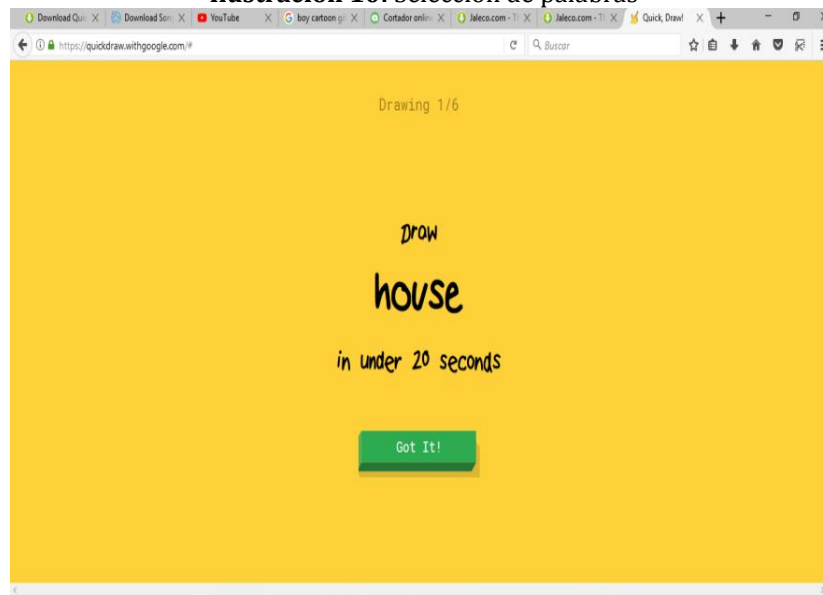
**Ilustración 9: Ingreso al sistema**



Fuente: <https://quickdraw.withgoogle.com/#>

Leer la palabra indicada:

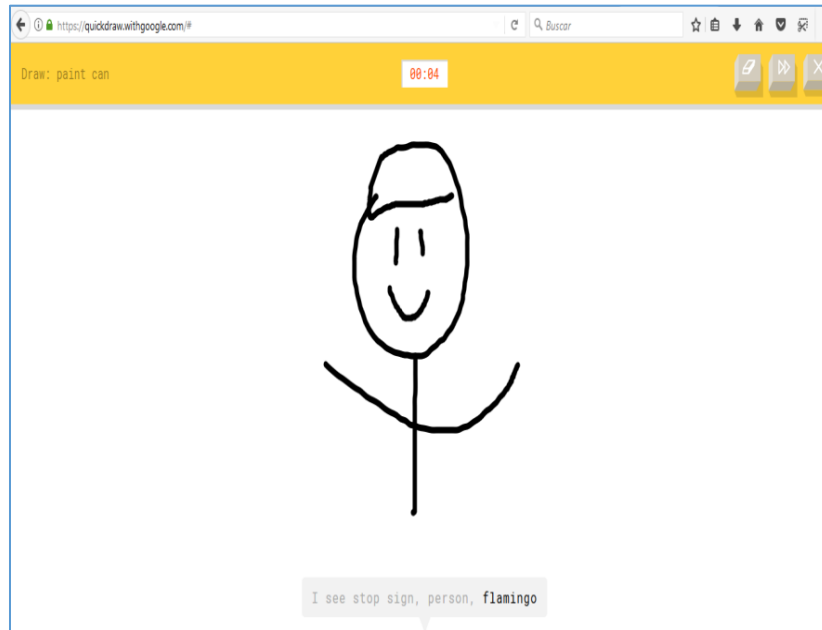
**Ilustración 10: Selección de palabras**



Fuente: <https://quickdraw.withgoogle.com/#>

Dibujar lo indicado.

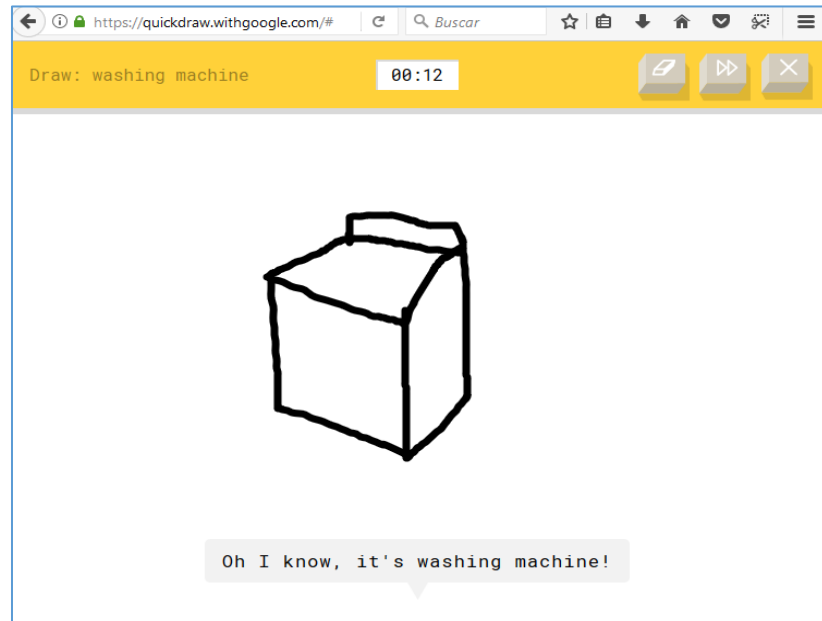
### Ilustración 11: Diseño



Fuente: <https://quickdraw.withgoogle.com/#>

El programa identifica el objeto dibujado y lo solicitado, si está correcto, el operador lo manifiesta con la palabra y el audio del vocablo indicado.

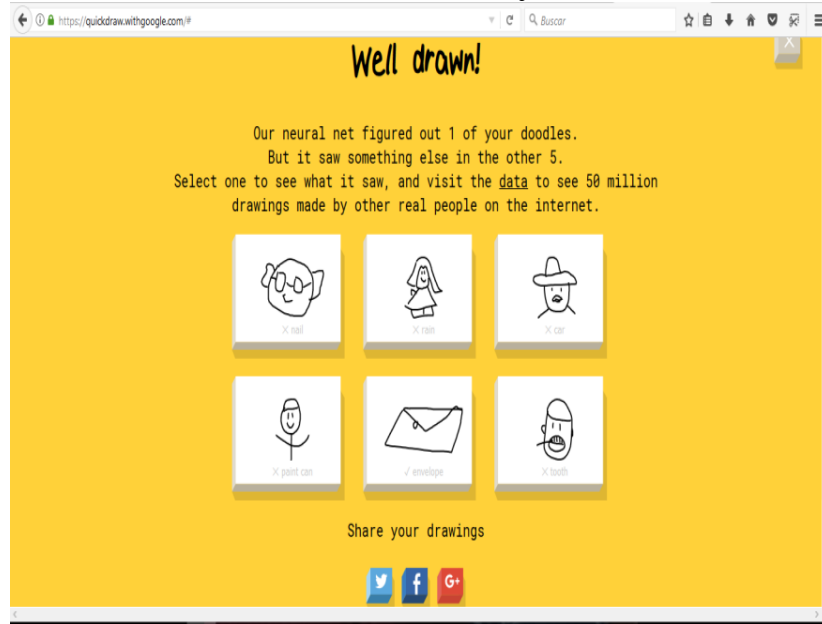
### Ilustración 12: Ilustración



Fuente: <https://quickdraw.withgoogle.com/#>

Al final la pantalla mostrara los resultados obtenidos con el número de aciertos y los errores suscitados. Además, los estudiantes tienen la oportunidad de visualizar los gráficos de otros participantes como también subir sus imágenes al programa.

**Ilustración 13: Resultados Quick Draw!**



Además la actividad tendrá una valoración la cual se registrará mediante una rúbrica, tanto en evaluación oral como escrita.

## Tercera Estrategia Didáctica

**Tabla 6:** Juegos de Memoria o Memory Games

<b>JUEGOS DE MEMORIA / MEMORY GAMES</b>	
<b>Propósito:</b>	Identificar palabras o sonidos a través de imágenes para mejorar las destrezas comunicativas como el oral-auditivo y lecto-escritura.
<b>Objetivo:</b>	<b>OG.EFL5.</b> Directly access the main points and important details of up-to-date English language texts, such as those published on the web, for professional or general investigation, through the efficient use of ICT and reference tools where required. (Ecuador, 2016). (Acceder directamente a los puntos principales y a los detalles importantes de los textos en inglés actualizados, como los publicados en la web, para la investigación profesional o general, a través del uso eficiente de las TIC y las herramientas de referencia cuando sea necesario).
<b>Destreza con criterio de desempeño:</b>	<b>EFL 3.3.10.</b> Follow short instructions illustrated through step-by-step visuals in simple experiments and projects. (Example: simple science experiments, instructions for an art project, etc.) (Ecuador, 2016) (Siga las instrucciones cortas ilustradas a través de imágenes paso a paso en experimentos y proyectos simples. (Ejemplo: experimentos científicos simples, instrucciones para un proyecto de arte, etc.))
<b>Actividad:</b>	Observe, reconozca y empareje el vocabulario indicado sea mediante palabras, sonidos y dibujos.

Elaborado por: Carmen Sánchez

**Tema a desarrollar:** Family members (Miembros de la Familia)

**Proceso:**

1. Se divide a los estudiantes en grupos de dos o más personas
2. Se presenta y analiza el tema a desarrollar.
3. Se inicia el juego con la memorización de figuras que representan a las mascotas.
4. Luego, se realiza el juego de memoria entre palabras y dibujos.
5. Se vuelve a jugar utilizando solo palabras.
6. Después, se realiza la actividad entre palabras y pronunciación, para finalmente, emparejar los dibujos con vocablos
7. Cada grupo o participante debe pronunciar o escribir correctamente cada palabra, según la instrucción indicada previa al ejercicio.
8. Los participantes o grupos que terminen el juego en menor tiempo posible; son los ganadores.

**Recursos:**

- Laboratorio / Computadoras

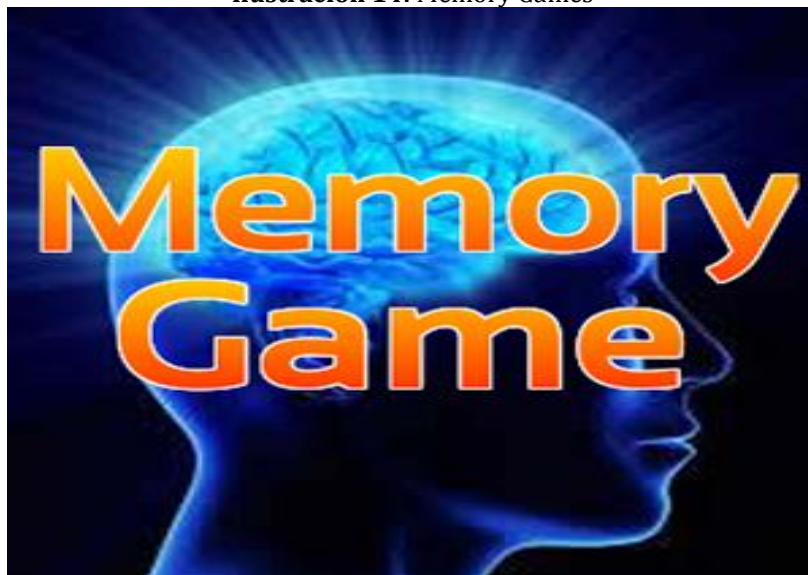
- Software J-clic
- Cards / tarjetas

**Evaluación:**

La evaluación propenderá según lo estipulado por los criterios de evaluación propuestos por el Ministerio de Educación (2016).

**CE.EFL.3.11.** *Demonstrate comprehension of most of the details of a short simple online or print text and follow short instructions in simple experiments and projects if illustrated through step-by-step visuals.* (Demuestre la comprensión de la mayoría de los detalles de un texto corto en línea o impreso y siga instrucciones breves en experimentos y proyectos simples si son ilustrados a través de imágenes paso a paso).

**Ilustración 14:** Memory Games



Fuente: <http://downloadapk.net/Training-Memory-Game.html>

**Actividad:** Observe, reconozca y empareje.

**Tiempo:** 10 minutos máximos.

**Family Members**

**Opción # 1.**

**Juego de Memoria con figuras:** El participante da clic en cualquier cuadro y empieza a memorizar donde se encuentran las figuras; para finalmente, emparejar las imágenes.

**Ilustración 15:** Juego de Memoria entre figuras

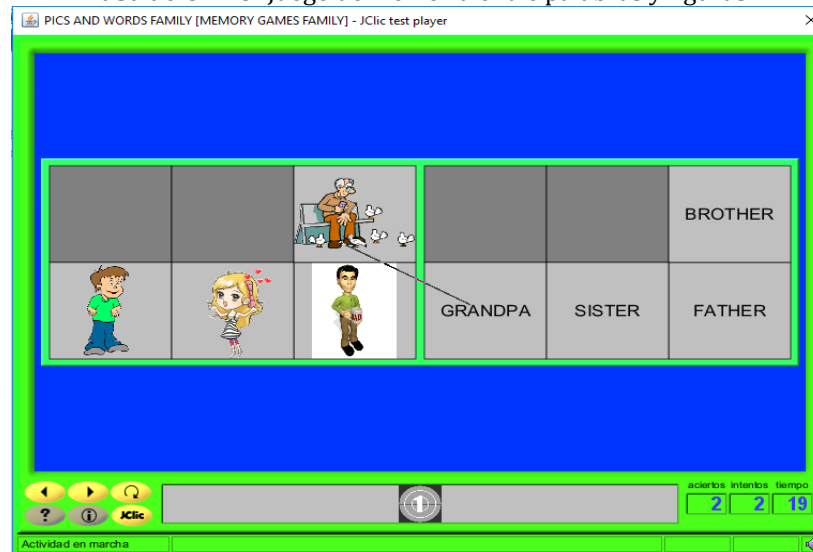


Elaborado por: Carmen Sánchez

**Opción # 2.**

**Juego de Memoria entre palabras y dibujos:** El participante da clic en cualquier cuadro y empieza a memorizar donde se encuentran las figuras y las palabras; para finalmente, emparejar las imágenes con la palabra apropiada.

**Ilustración 16:** Juego de Memoria entre palabras y figuras.

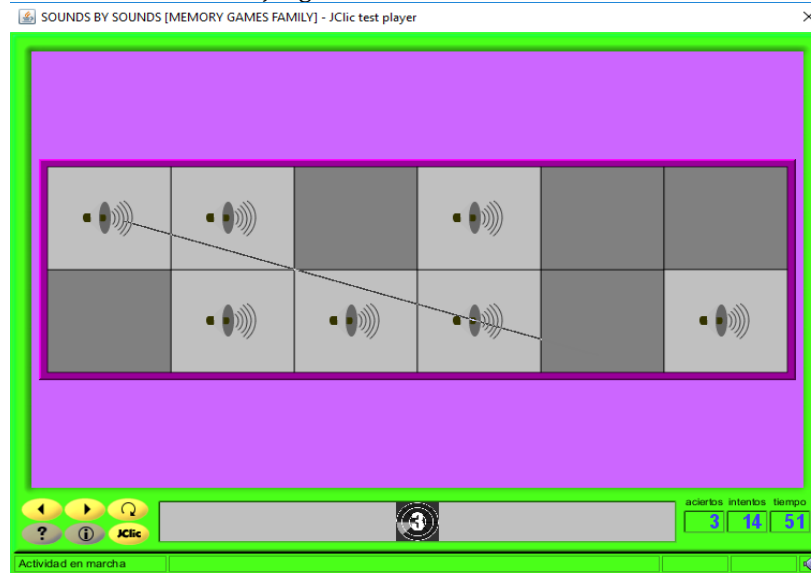


Elaborado por: Carmen Sánchez

**Opción # 3.**

**Juego de Memoria entre vocablos auditivos:** El participante da clic sobre los iconos auditivos y empieza a memorizar donde se encuentran los vocablos; para finalmente, emparejar los vocablos auditivos respectivos.

**Ilustración 17:** Juego de Memoria entre vocablos auditivos.

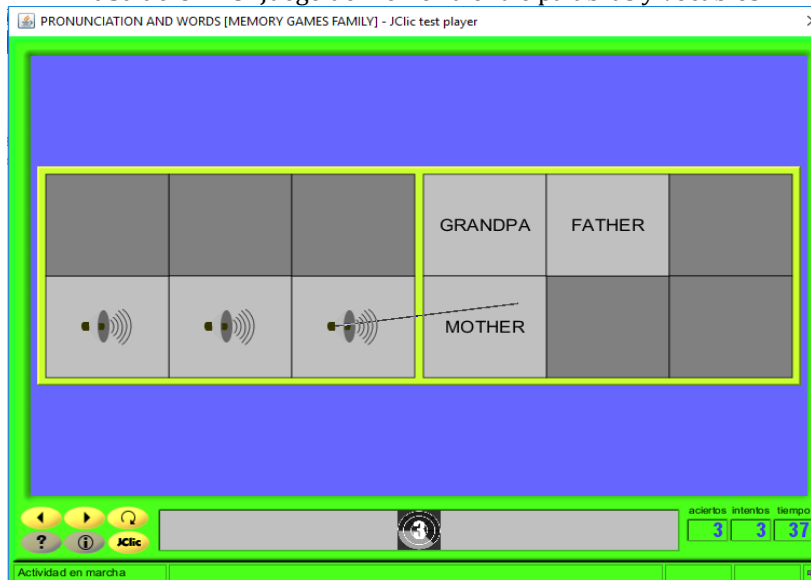


Elaborado por: Carmen Sánchez

**Opción # 4.**

**Juego de Memoria entre palabras y vocablos:** El participante da clic sobre los cuadro, donde se encuentran los vocablos auditivos y las palabras; para finalmente, emparejarlos apropiadamente.

**Ilustración 18:** Juego de Memoria entre palabras y vocablos



Elaborado por: Carmen Sánchez

**Opción # 5.**

**Juego de Memoria entre vocablos auditivos y figuras:** El participante da clic sobre los cuadros, donde se encuentran las figuras y los vocablos auditivos; y finalmente, emparejarlos correctamente.

**Ilustración 19:** Juego de Memoria entre vocablos y figuras

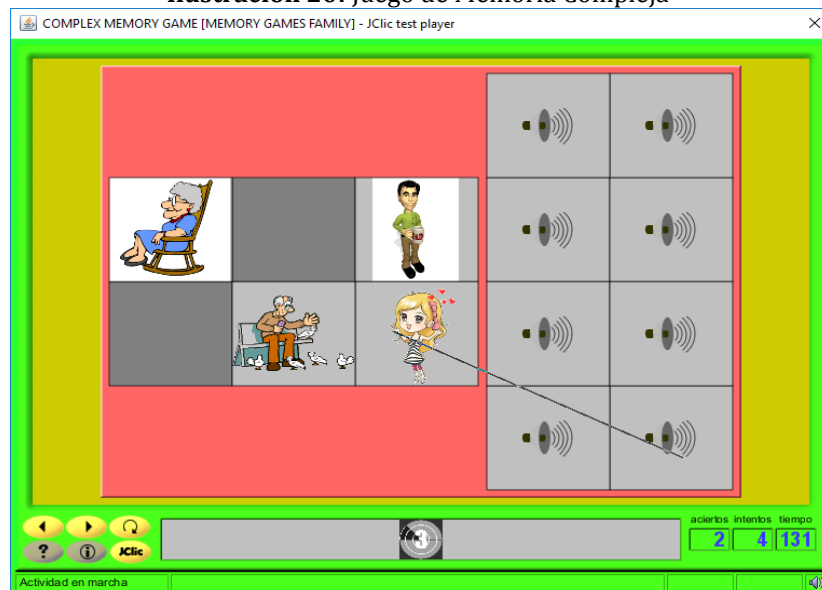


Elaborado por: Carmen Sánchez

**Opción # 6.**

**Juego de Memoria Compleja:** El participante da clic sobre los cuadros, donde se encuentran las figuras y los vocablos auditivos; para finalmente emparejarlos, tomando en cuenta que se encuentra mayor cantidad de sonidos que imágenes.

**Ilustración 20:** Juego de Memoria Compleja



Elaborado por: Carmen Sánchez

Además la actividad tendrá una valoración la cual se registrará mediante una rúbrica, tanto en evaluación oral como escrita.

## Cuarta Estrategia Didáctica

**Tabla 7:** Crucigramas o Crossword puzzles

<b>CRUCIGRAMAS Y ROMPECABEZAS / CROSSWORDS &amp; PUZZLES</b>	
<b>Propósito:</b>	Determinar el uso adecuado de vocabulario y frases a través de ilustraciones o audios para desarrollar las destrezas comunicativas.
<b>Objetivo:</b>	<b>OG.EFL6.</b> Through selected media, participate in reasonably extended spoken or written dialogue with peers from different L1 backgrounds on work, study or general topics of common interest, expressing ideas and opinions effectively and appropriately (Ecuador, 2006) (A través de medios seleccionados, participar en diálogos orales o escritos razonablemente extensos con compañeros de diferentes entornos de L1 sobre el trabajo, el estudio o temas generales de interés común, expresando ideas y opiniones de manera efectiva y apropiada)
<b>Destreza con criterio de desempeño:</b>	<b>EFL 3.4.9.</b> Make effective use of a range of digital tools to write, edit, revise and publish written work in a way that supports collaboration. (Example: add sound or images to a presentation, use an app to collaborate on a mind map, contribute to a class wiki, etc.) (Ecuador, 2016) (Haga uso efectivo de una gama de herramientas digitales para escribir, editar, revisar y publicar trabajos escritos de una manera que respalde la colaboración. (Ejemplo: agregar sonido o imágenes a una presentación, usar una aplicación para colaborar en un mapa mental, contribuir a una clase wiki, etc.))
<b>Actividad:</b>	Observe los gráficos o escuche los audios y complete las actividades diseñadas.

Elaborado por: Carmen Sánchez

**Tema a desarrollar:** Family members. (Miembros de la Familia)

**Proceso:**

1. Se divide a los estudiantes en grupos de dos o más personas
2. Se presenta y analiza el tema a desarrollar.
3. Se ingresa al programa J-clic "Crossword puzzles".
4. Se completa el crucigrama mostrando ilustraciones del vocabulario a practicar.
5. Luego, se realiza el crucigrama escuchando los vocablos a practicar
6. Además, se ordenan las frases a utilizar, tanto en palabras como con vocablos.
7. Después, se realiza la actividad para ordenar conversaciones sea en palabras o figuras pronunciación, para finalmente, emparejar los dibujos con vocablos
8. Cada grupo o participante debe pronunciar o escribir correctamente cada palabra, según la instrucción indicada previa al ejercicio.

9. Los participantes o grupos que terminen el juego en menor tiempo posible; son los ganadores.

**Recursos:**

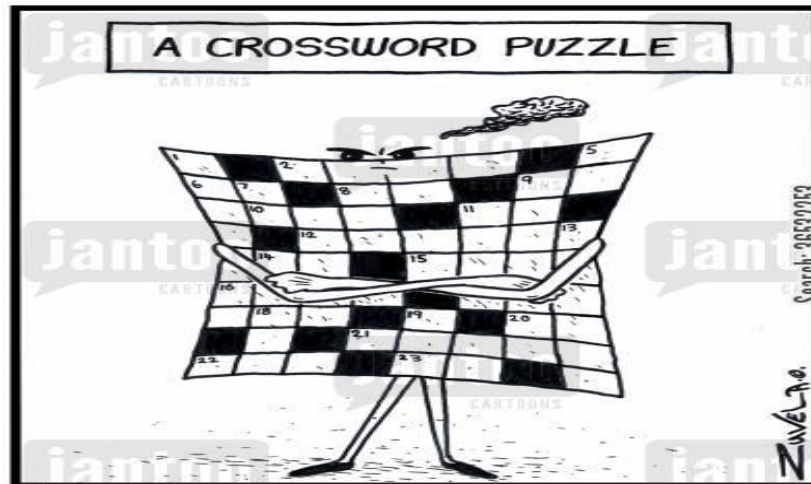
- Laboratorio / Computadoras
- Software J-clic
- Cards / tarjetas

**Evaluación:**

La evaluación propenderá según lo estipulado por los criterios de evaluación propuestos por el Ministerio de Educación (2016).

**CE.EFL.3.20.** *Demonstrate an ability to use a variety of digital tools during the writing process in order to collaborate on well-constructed informational texts.*(Demostrar la habilidad para usar una variedad de herramientas digitales durante el proceso de escritura para colaborar en textos informativos bien construidos).

**Ilustración 21:** Crossword Puzzles



Fuente: <https://www.cartoonstock.com/cartoonview.asp?catref=tzun751>

**Actividad:** Observe, escuche y complete.

**Tiempo:** 10 minutos máximos.

## Miembros de la Familia o Family Members

### Opción # 1.

**Crucigrama con figuras:** El participante da clic en una de las celdas, automáticamente se visualiza la imagen respectiva y se completa el crucigrama.

**Ilustración 22:** Crucigrama con figuras

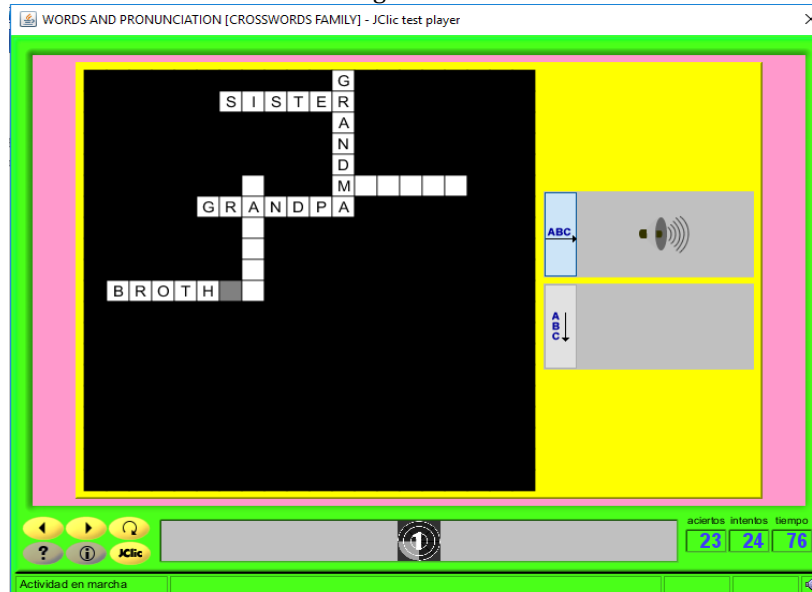


Elaborado por: Carmen Sánchez

**Opción # 2.**

**Crucigrama con vocablos auditivos:** El participante da clic en una de las celdas, donde se visualiza el icono auditivo, el cual se escucha para completar el crucigrama.

**Ilustración 23:** Crucigrama con vocablos auditivos

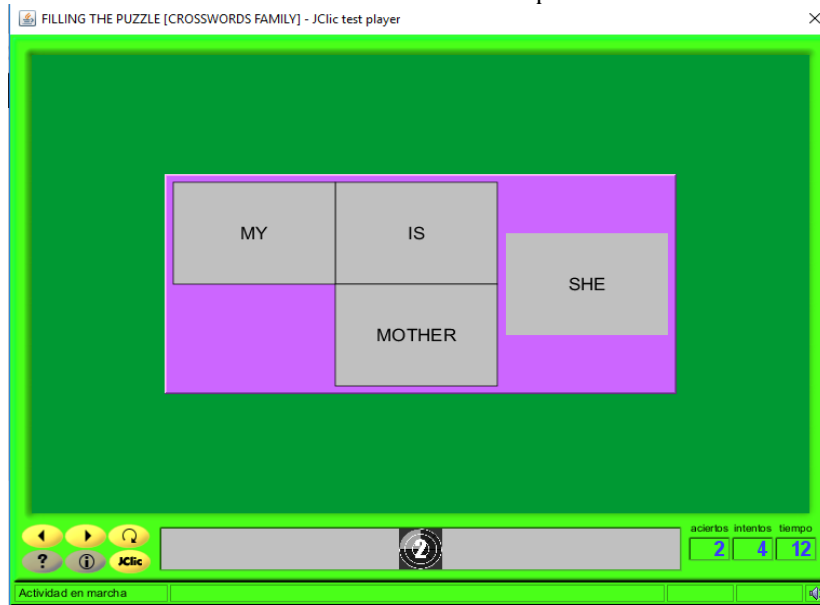


Elaborado por: Carmen Sánchez

**Opción # 3.**

**Rompecabezas entre palabras:** El participante da clic sobre los cuadros, tratando de ordenar la frase u oración pertinente.

**Ilustración 24:** Puzzle entre palabras

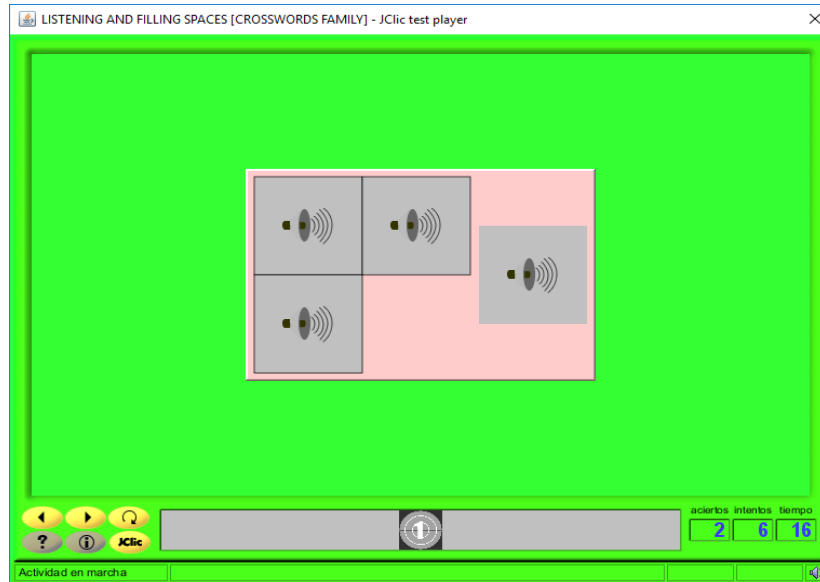


Elaborado por: Carmen Sánchez

**Opción # 4.**

**Puzzle con vocablos auditivos:** El participante da clic sobre cada icono auditivo e identifica el orden correcto de la frase u oración.

**Ilustración 25:** Puzzle con vocablos auditivos

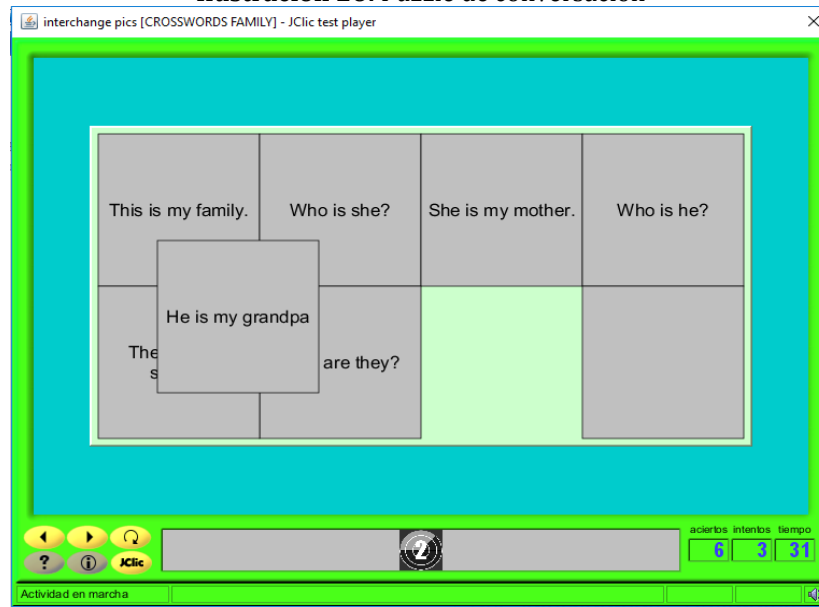


Elaborado por: Carmen Sánchez

**Opción # 5.**

**Puzzle de conversación:** El participante da clic sobre las frases u oraciones y ordena la estrofa o párrafo de la conversación indicada.

**Ilustración 26: Puzzle de conversación**



Elaborado por: Carmen Sánchez

**Opción # 6.**

**Puzzle entre figuras:** El participante da clic en una de las imágenes y ordena la frase o conversación apropiadamente.

**Ilustración 27: Puzzle entre figuras**



Elaborado por: Carmen Sánchez

Además la actividad tendrá una valoración la cual se registrará mediante una rúbrica, tanto en evaluación oral como escrita.

## Quinta Estrategia Didáctica

**Tabla 8:** Completar textos / Text Completion

<b>COMPLETAR TEXTOS / TEXT COMPLETION</b>	
<b>Propósito:</b>	Practicar el vocabulario y estructuras gramaticales analizadas a través de actividades que desarrollen la comprensión oral-auditiva y lecto-escritura.
<b>Objetivo:</b>	OG.EFL3. Access greater flexibility of mind, creativity, enhanced linguistic intelligence and critical thinking skills through an appreciation of linguistic differences. Enjoy an enriched perspective of their own L1 and of language use for communication and learning. Ministerio de Educación (2016). (Acceder a una mayor flexibilidad de mente, creatividad, inteligencia lingüística mejorada y habilidades de pensamiento crítico a través de una apreciación de las diferencias lingüísticas. Disfrutar de una perspectiva enriquecida de su propia L1 y del uso del lenguaje para la comunicación y el aprendizaje)
<b>Destreza con criterio de desempeño:</b>	EFL 3.3.3. Identify the meaning of specific content-based words and phrases, with the aid of visual support. (Ecuador, 2016) (Identifique el significado de palabras y frases específicas basadas en el contenido, con la ayuda de soporte visual)
<b>Actividad:</b>	Lea, observe y escuche cada actividad para desarrollar los ejercicios aplicados.

Elaborado por: Carmen Sánchez

**Tema a desarrollar:** Family members (Miembros de la Familia)

**Proceso:**

1. Se divide a los estudiantes en grupos de dos o más personas
2. Se presenta y analiza el tema a desarrollar.
3. Se ingresa al programa J-clic Text completion.
4. Se inicia el juego mostrando ilustraciones del vocabulario a practicar y completar los textos indicados.
5. Luego, se observa las imágenes y se escribe la palabra a utilizar.
6. Además, se ordena las frases a utilizar, tanto en palabras como con vocablos, según la actividad indicada.
7. Cada grupo o participante debe pronunciar o escribir correctamente cada palabra, según la instrucción indicada previa al ejercicio.
8. Los participantes o grupos que terminen el juego en menor tiempo posible; son los ganadores.

**Recursos:**

- Laboratorio / Computadoras

- Software J-clic
- Cards / tarjetas

**Evaluación:**

La evaluación propenderá según lo estipulado por los criterios de evaluación propuestos por el Ministerio de Educación (2016).

**CE.EFL.3.13.** *Show an ability to identify the meaning of specific content-based words and phrases, with the aid of visual support, and use charts/mind maps to distinguish between fact/opinion and relevant/irrelevant information in informational texts.* (Mostrar la capacidad de identificar el significado de palabras y frases específicas basadas en el contenido, con la ayuda de soporte visual, y el uso de tablas / mapas mentales para distinguir entre hechos / opiniones e información relevante / irrelevante en textos informativos.)

**Ilustración 28:** Text Completion



Fuente: <http://clic.xtec.cat/es/jclic/curs/d73m1/model1.gif>

**Actividad:** Lea, observe, escuche y complete.

**Tiempo:** 10 minutos máximos.

**Family Members (Miembros de la Familia)**

**Opción # 1.**

**Selección de Respuestas:** El participante da clic en cada pestaña y visualizara diferentes opciones para completar la frase u oración.

**Ilustración 29: Respuestas de Selección.**

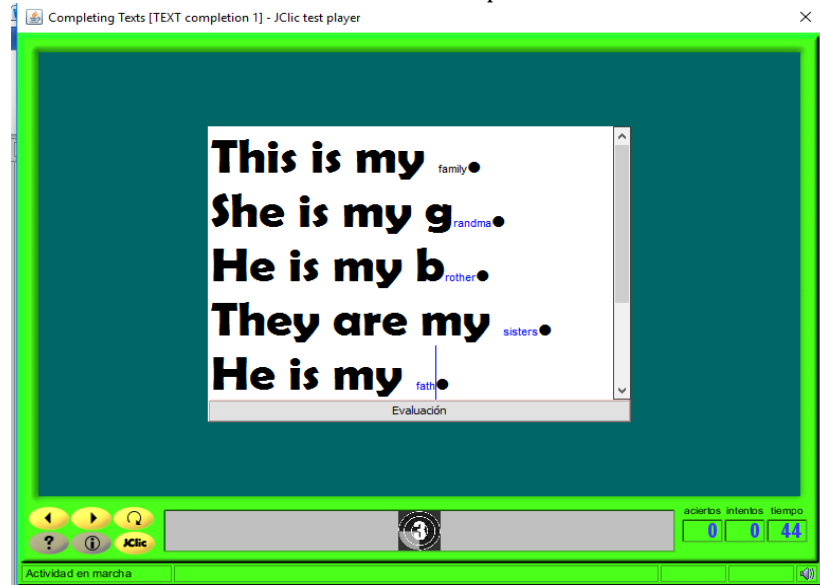


Elaborado por: Carmen Sánchez

**Opción # 2.**

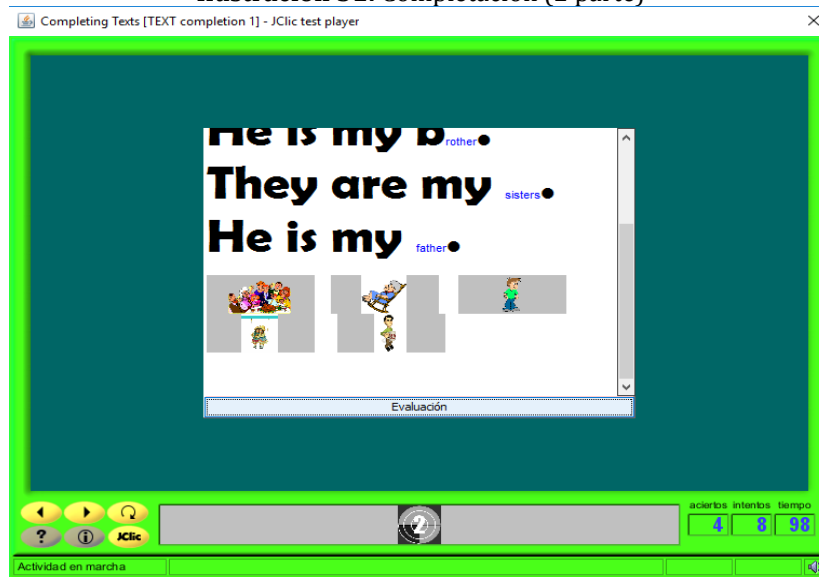
**Completar textos:** El participante visualiza las imágenes insertadas y completa los espacios respectivamente.

**Ilustración 30: Completación**



Elaborado por: Carmen Sánchez

**Ilustración 31: Completación (2 parte)**



Elaborado por: Carmen Sánchez

**Opción # 3.**

**Selección de palabras:** El participante identifica el tema y selecciona palabras del texto, concernientes a la orden estipulada en el ejercicio

**Ilustración 32: Selección de palabras**

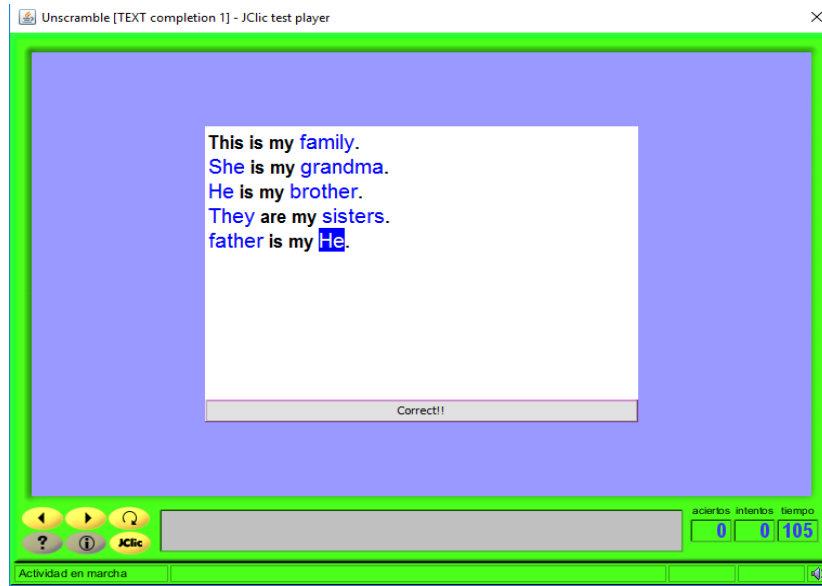


Elaborado por: Carmen Sánchez

**Opción # 4.**

**Categorización de frases:** El participante da clic en cada palabra y ordena la frase u oración.

**Ilustración 33: Orden de frases**



Elaborado por: Carmen Sánchez

**Opción # 5.**

**Completar textos con audios:** El participante da clic en cada icono auditivo y completa el texto ordenadamente.

**Ilustración 34: Completar textos con audios**



Elaborado por: Carmen Sánchez

Además la actividad tendrá una valoración la cual se registrará mediante una rúbrica, tanto en evaluación oral como escrita.

## Sexta Estrategia Didáctica

**Tabla 9: Cánticos o Chants**

<b>CÁNTICOS / CHANTS</b>	
<b>Propósito:</b>	Elaborar ritmos con vocabulario y frases relacionadas a tópicos vivenciales, los cuales desarrollen las destrezas comunicativas del estudiante.
<b>Objetivo:</b>	<b>OG.EFL3.</b> Access greater flexibility of mind, creativity, enhanced linguistic intelligence and critical thinking skills through an appreciation of linguistic differences. Enjoy an enriched perspective of their own L1 and of language use for communication and learning. Ministerio de Educación (2016). (Acceder a una mayor flexibilidad de la mente, creatividad, inteligencia lingüística mejorada y habilidades de pensamiento crítico a través de una apreciación de las diferencias lingüísticas. Disfrutar de una perspectiva enriquecida de su propia L1 y del uso del lenguaje para la comunicación y el aprendizaje).
<b>Destreza con criterio de desempeño:</b>	<b>EFL 3.2.8.</b> Spell out key vocabulary items using the English alphabet. (Example: names, colors, animals, possessions, etc.) Ministerio de Educación (2016). Deletree los elementos clave del vocabulario usando el alfabeto inglés. (Ejemplo: nombres, colores, animales, posesiones, etc.)
<b>Actividad:</b>	Observe, elija, grabe y escuche canticos o canciones cortas utilizando el vocabulario y frases indicadas.

Elaborado por: Carmen Sánchez

**Tema a desarrollar:** Family members (Miembros de la Familia)

**Proceso:**

1. Se divide a los estudiantes en grupos de dos o más personas
2. Se presenta y analiza el tema a desarrollar.
3. Se ingresa al programa de songsmith.
4. Se inicia la actividad con la elección del ritmo y el tiempo.
5. Luego, se empieza a grabar la canción con el ritmo y palabras o frases indicadas.
6. Cada grupo o participante debe pronunciar o escribir correctamente cada palabra, según la instrucción indicada previa al ejercicio.
7. Los participantes o grupos que terminen el juego en menor tiempo posible; son los ganadores.

**Recursos:**

- Laboratorio / Computadoras
- Software J-clic
- Cards / tarjetas

**Evaluación:**

La evaluación propenderá según lo estipulado por los criterios de evaluación propuestos por el Ministerio de Educación (2016).

**CE.EFL.3.8. Production – Accuracy and Intelligibility:** *Communicate needs clearly in class by asking questions or requesting clarification. Demonstrate acquisition of skills taught in class, such as being able to spell out words or use some grammatical structures (albeit with frequent errors.* Producción - Exactitud e inteligibilidad: *Comunique claramente las necesidades en clase haciendo preguntas o solicitando aclaraciones. Demostrar la adquisición de habilidades enseñadas en clase, como poder deletrear palabras o usar algunas estructuras gramaticales (aunque con errores frecuentes).*

**Ilustración 35: Chants**



Fuente: <https://amyklipp.files.wordpress.com/2015/11/chants.gif>

**Actividad:** Lea, observe, escuche y complete.

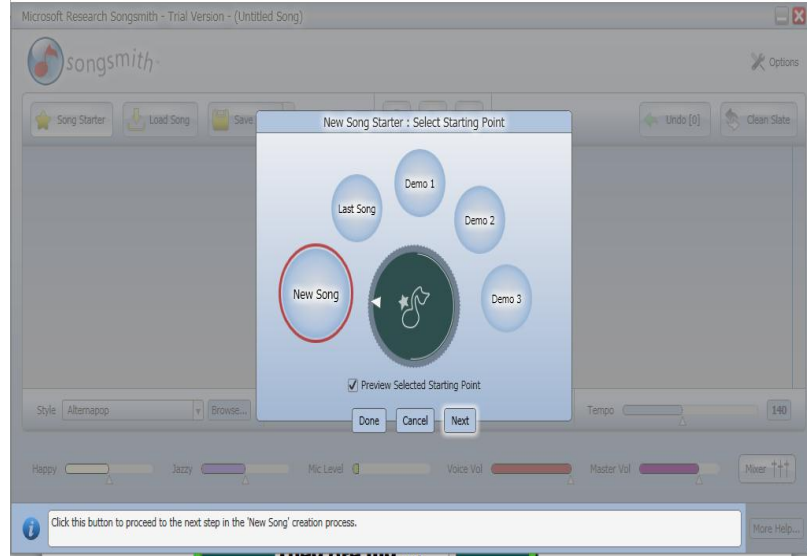
**Tiempo:** 10 minutos máximos.

**Family Members (Miembros de la Familia)**

Ingresa al programa [www.songsmith.com](http://www.songsmith.com) y se elige el tono o ritmo adecuado a la canción a ejecutar como también el tiempo que se necesitara para su ejecución.

Inicio de pantalla mediante la selección de la canción, sea esta una nueva o la última canción ejecutada.

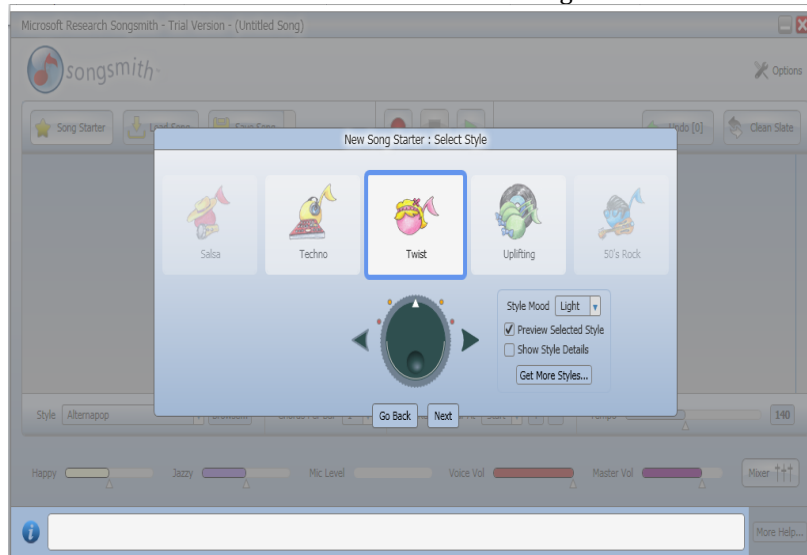
**Ilustración 36: Pantalla de inicio**



Elaborado por: Carmen Sánchez

Elección del ritmo.

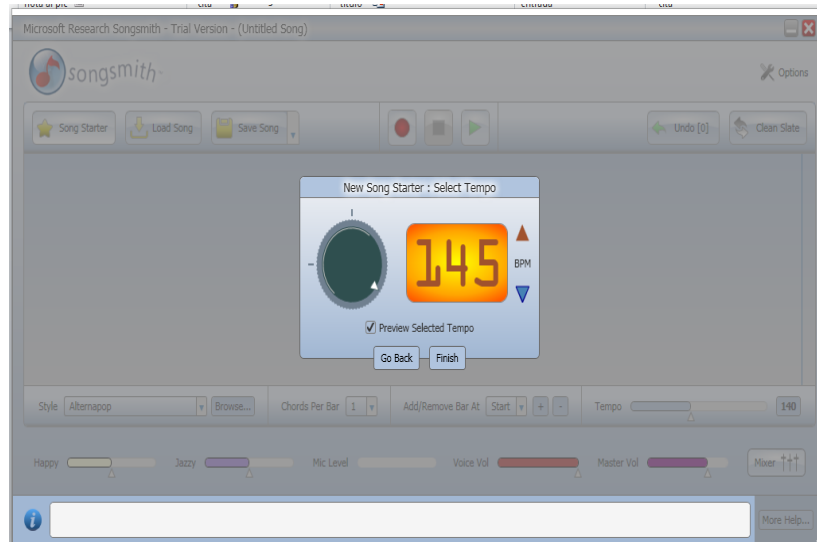
**Ilustración 37: Ritmos a elegir**



Elaborado por: Carmen Sánchez

Señalado el ritmo, se elige el tiempo necesario para su ejecución.

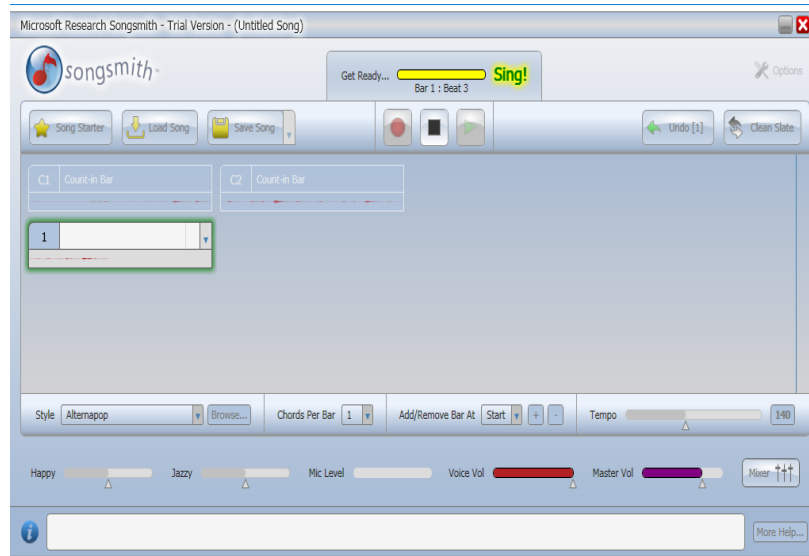
**Ilustración 38: Cronómetro**



**Elaborado por:** Carmen Sánchez

Se inicia la grabación cantico con el ritmo pertinente.

**Ilustración 39: Grabación**

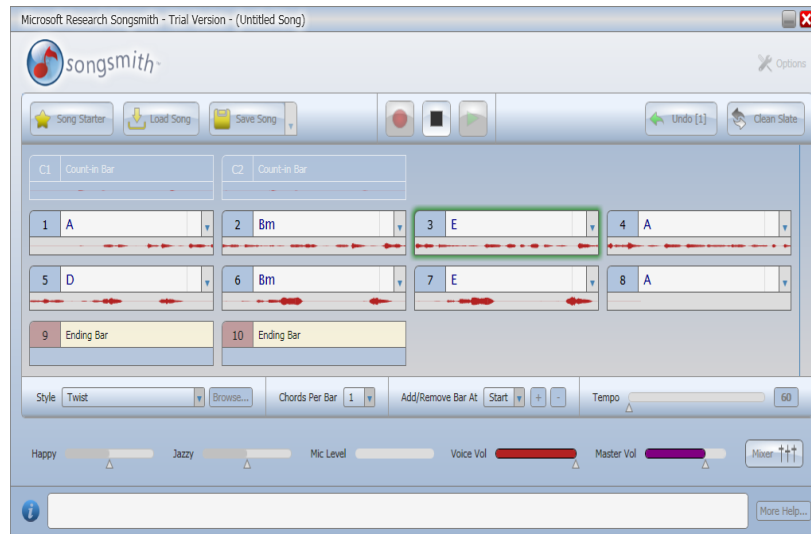


**Elaborado por:** Carmen Sánchez

Al finalizar la grabación se escucha y se graba, si no está de acuerdo se vuelve a realizar la grabación siguiendo los pasos indicados. Si la canción está completamente correcta, se la escucha dando un clic en el playlist.

Revisión del playlist.

### Ilustración 40: Playlist



Elaborado por: Carmen Sánchez

Además la actividad tendrá una valoración la cual se registrará mediante una rúbrica, tanto en evaluación oral como escrita.

## Séptima Estrategia Didáctica

**Tabla 10:** Caricaturas y Comics / Cartoons & Comics

<b>CARICATURAS Y COMICS / CARTOONS AND COMICS</b>	
<b>Propósito:</b>	Relacionar imágenes con audios en situaciones reales a través de caricaturas que expresen entornos y ambientes vivenciales.
<b>Objetivo:</b>	<b>OG.EFL3.</b> Access greater flexibility of mind, creativity, enhanced linguistic intelligence and critical thinking skills through an appreciation of linguistic differences. Enjoy an enriched perspective of their own L1 and of language use for communication and learning. (Ecuador, 2016) (Acceder a una mayor flexibilidad de la mente, creatividad, inteligencia lingüística mejorada y habilidades de pensamiento crítico a través de una apreciación de las diferencias lingüísticas. Disfrutar de una perspectiva enriquecida de su propia L1 y del uso del lenguaje para la comunicación y el aprendizaje).
<b>Destreza con criterio de desempeño:</b>	<b>EFL 3.5.2.</b> Create picture books and/ or other graphic expressions in pairs in class by varying scenes, characters or other elements of literary texts. (Ecuador, 2016) (Cree libros ilustrados y / u otras expresiones gráficas en pares en clase variando escenas, personajes u otros elementos de textos literarios)
<b>Actividad:</b>	Observe y escuche palabras/frases, luego cree su propia escena.

Elaborado por: Carmen Sánchez

**Tema a desarrollar:** Family members (Miembros de la Familia)

### Proceso:

1. Se divide a los estudiantes en grupos de dos o más personas
2. Se presenta y analiza el tema a desarrollar.
3. Se ingresa al programa Comics Book Creator
4. Se inicia la actividad con planificación de escenas y frases a utilizar.
5. Se realiza un listado de expresiones que faciliten su ejecución.
6. Se realiza dibujos o se descarga del internet.
7. Se realiza las escenas respectivas y se da lectura a cada una.
8. Cada grupo o participante debe pronunciar o escribir correctamente cada palabra, según la instrucción indicada previa al ejercicio.
9. Los participantes o grupos que terminen el juego en menor tiempo posible; son los ganadores.

### Recursos:

- Laboratorio / Computadoras
- Software J-clic

- Cards / tarjetas

**Evaluación:**

La evaluación propenderá según lo estipulado por los criterios de evaluación propuestos por el Ministerio de Educación (2016).

**CE.EFL.3.22.** *Design and produce picture books, graphic expressions and/or personal stories by varying elements of literary texts and adding imaginative details to real-life stories and situations in order to create new, original texts.* Diseñe y produzca libros ilustrados, expresiones gráficas y / o historias personales variando elementos de textos literarios y agregando detalles imaginativos a historias y situaciones de la vida real para crear textos nuevos y originales.

**Ilustración 41:** Cartoons and Comics



Fuente: [http://www.cityofheroes.ca/news/contests\\_promos/city\\_of\\_heroescity\\_of\\_villains\\_2.html](http://www.cityofheroes.ca/news/contests_promos/city_of_heroescity_of_villains_2.html)

**Actividad:** Lea, observe, escuche y cree.

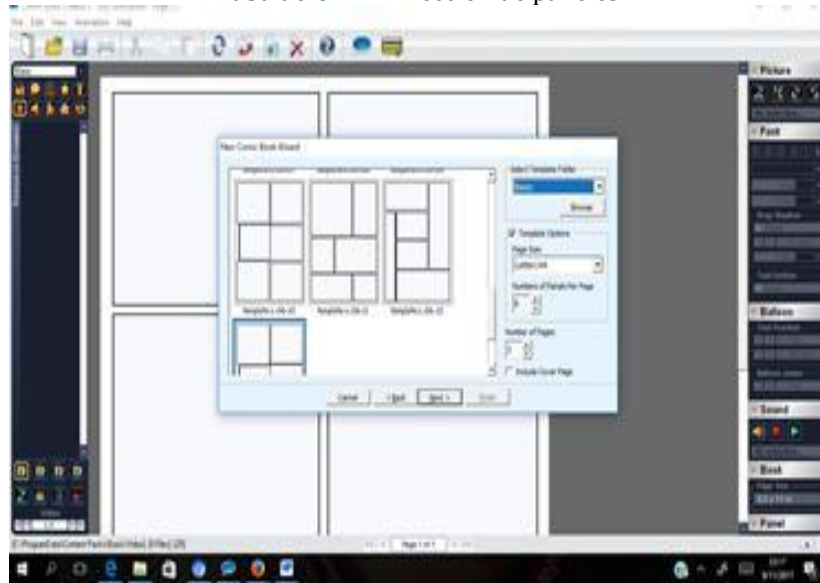
**Tiempo:** 10 minutos máximos.

**Family Members (Miembros de la Familia)**

Se ingresa al programa Comic Book Creator, se elige el panel, se sube imágenes, sonidos y vocablos auditivos para empezar a realizar los comics con audio.

Icono de paneles a elegir, según el texto o conversación.

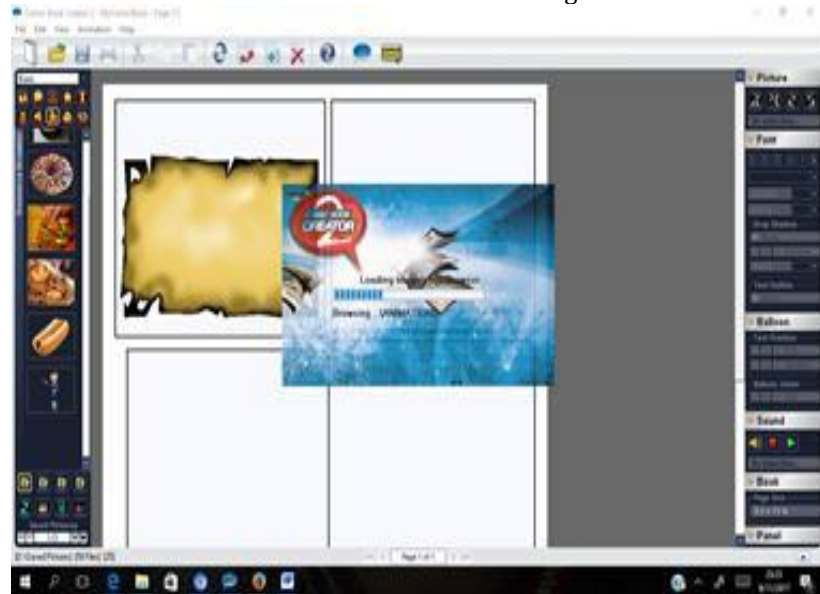
**Ilustración 42:** Elección de paneles.



Elaborado por: Carmen Sánchez

Subir imágenes al programa para su debida elección antes de la realización del comic o cartoon.

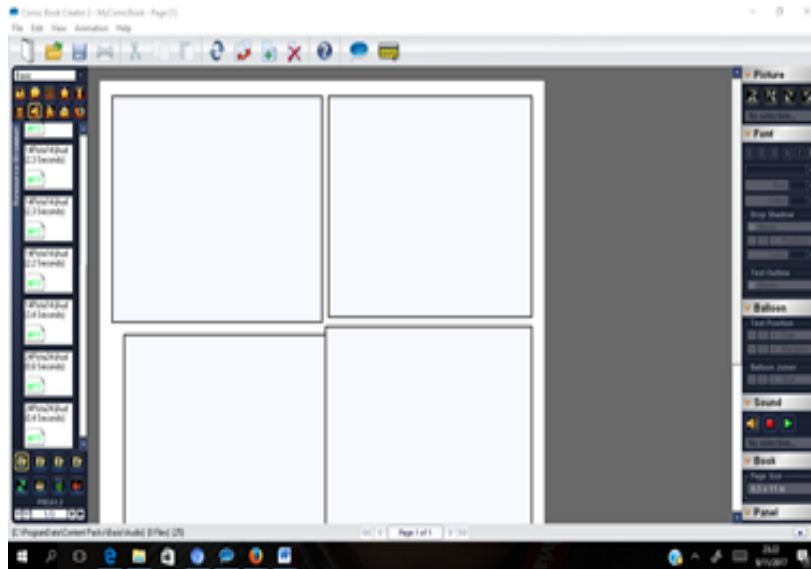
**Ilustración 43:** Elección de imágenes.



Elaborado por: Carmen Sánchez

Subir carpeta o archivos de sonidos o grabaciones para realizar conversaciones y dar sonido a los comics.

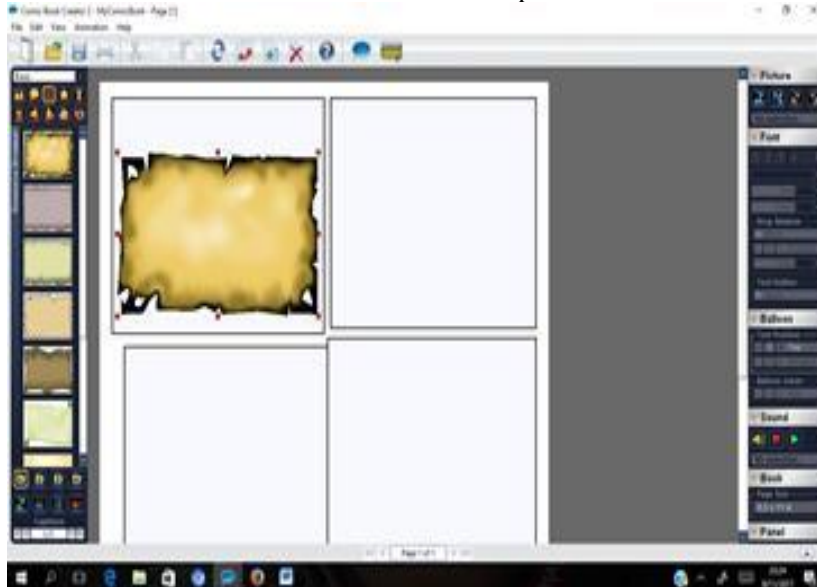
**Ilustración 44:** Elección de sonidos.



Elaborado por: Carmen Sánchez

Se sube fondos de pantalla al archivo del programa y y de esta manera se inserta el fondo de cada cuadro de los comics.

**Ilustración 45:** Fondo de pantalla.



Elaborado por: Carmen Sánchez

Se elige las imágenes relacionadas al tema en ejecución.

**Ilustración 46:** Imágenes seleccionadas.



Elaborado por: Carmen Sánchez

Se escribe los diálogos pertinentes a las imágenes diseñadas, las cuales deben tener sentido con lo que se observa.

**Ilustración 47:** Textos y audios insertados.



Elaborado por: Carmen Sánchez

Después, se inserta los audios respectivos los cuales se pueden obtener mediante el CD o la grabación adecuada con el programa songsmith.

Finalmente, Se visualiza y con un clic sobre las conversaciones se puede escuchar las caricaturas auditivas.

**Ilustración 48:** Cartoons and Comics



Elaborado por: Carmen Sánchez

Además la actividad tendrá una valoración la cual se registrará mediante una rúbrica, tanto en evaluación oral como escrita.

## Rúbricas de Evaluación

**Tabla 11:** Oral Evaluation

Skill:								
N°	Names	Criteria					TOTAL	OBSERVATION
		Scientific Knowledge	Eyed-contact	Fluency in answering	Clear meaning	Run of sentence		

Elaborado por: Carmen Sánchez

**Tabla 12:** Written Evaluation

Skill:								
N°	Names	Criteria					TOTAL	OBSERVATION
		Scientific Knowledge	Creativity	Word order	Coherence	Spelling		

Elaborado por: Carmen Sánchez

## English Rubrics Criteria

**Tabla 13:** Rubrics Criteria Oral Evaluation

Criteria	2	1,5	1	0,5
<b>Scientific Knowledge</b>	Excellent! Student was able to present excellent knowledge about English topics.	Good! Student displayed well knowledge about English topics,	Satisfactory! Student showed a decent knowledge, making his/her answer incomplete.	Needs Improvement! Student was lacking knowledge and it hindered his/her answers.
<b>Eyed-contact</b>	Excellent! Student was able to get audience attention.	Good! Student was fairly able to get audience attention.	Satisfactory! Student attempted to get audience.	Needs Improvement! Student was not able to engage the audience.
<b>Fluency in answering</b>	Excellent! Speech was effortless and smooth with speed that comes close to that of an advanced student	Good! Speech was sometimes smooth and slowly with some hesitation because of paraphrasing and groping for words.	Satisfactory! Speech was sometimes hesitant. Sentences are left uncompleted, but the student kept on.	Needs Improvement! Speech was very slow, nervous and with uncertain responses. Difficulty to understand him/her answers.
<b>Clear meaning</b>	Excellent! Student was able to give sense to his/her ideas.	Good! Student's job had fairly sense in his/her ideas	Satisfactory! Student was able to give sense to his/her ideas with difficulty.	Needs Improvement! Student didn't show sense on his/her ideas.
<b>Run of sentence</b>	Excellent! Student was able to express ideas in proper tense and structure.	Good! Student expressed his/her idea fairly with proper structures.	Satisfactory! Student expressed his/her ideas adequately but sometimes there are inconsistencies in the structure of sentences.	Needs Improvement! Student had difficulty in expressing ideas and understanding. Although, grammar errors, too.

Elaborado por: Carmen Sánchez

**Tabla 14: Rubrics Criteria Written Evaluation**

<b>Criteria</b>	<b>2</b>	<b>1,5</b>	<b>1</b>	<b>0,5</b>
<b>Scientific Knowledge</b>	Excellent! Student was able to present excellent knowledge about English topics.	Good! Student displayed well knowledge about English topics,	Satisfactory! Student showed a decent knowledge, making his/her answer incomplete.	Needs Improvement! Student was lacking knowledge and it hindered his/her answers.
<b>Creativity</b>	Excellent! Student was creative in his/her presentation in order to engage the audience.	Good! Student was fairly creative with his/her presentation but was able to engage the audience.	Satisfactory! Student attempted to be creative and try to engage the audience.	Needs Improvement! Student was not creative with hi/her presentation and didn't engage the audience.
<b>Word order</b>	Excellent! Writing was effortless and smooth with speed that comes close to that of an advanced student	Good! Writing was sometimes smooth and slowly with some hesitation because of paraphrasing and groping for words.	Satisfactory! Speech was sometimes hesitant. Sentences are left uncompleted, but the student kept on.	Needs Improvement! Speech was very slow, nervous and with uncertain responses. Difficulty to understand him/her.
<b>Coherence</b>	Excellent! Student was able to give sense to his/her ideas.	Good! Student's job had fairly sense in his/her ideas	Satisfactory! Student was able to give sense to his/her ideas with difficulty.	Needs Improvement! Student didn't show sense of his/her ideas.
<b>Spelling</b>	Excellent! Student was able to write the words with an appropriately spelling.	Good! Student was fairly able to write the words learnt.	Satisfactory! Student attempted to write correctly.	Needs Improvement! Student was not able to write and didn't spell the words into a right way.

Elaborado por: Carmen Sánchez

## VALIDACIÓN

**Objetivo:** Valorar la efectividad de las estrategias didácticas del método SGAV por medio de la técnica de test y re-test y análisis de concordancia por medio de expertos.

### PRE-TEST AD-HOC

**Resultados obtenidos en los Pre-Test realizados a los estudiantes de Séptimo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Francisco de Orellana”**

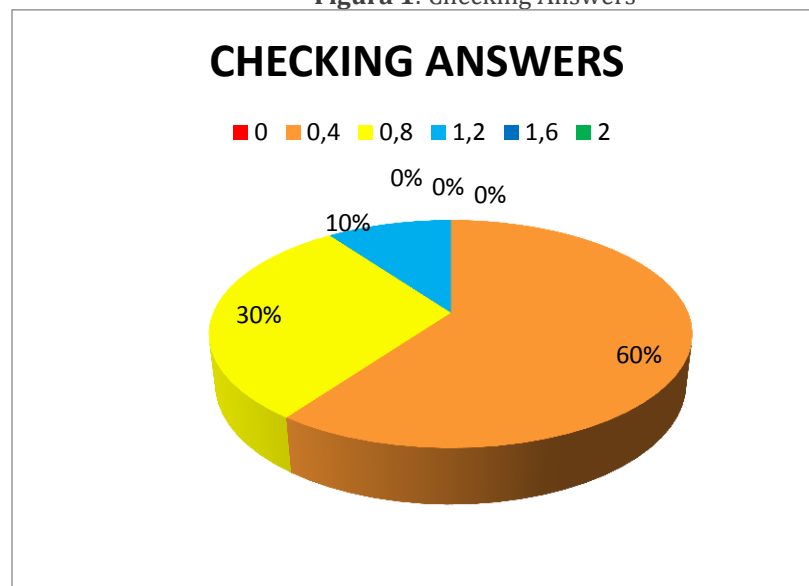
**Pregunta N° 1:** There are 5 exercises in this part of the test. Check the appropriate answer.

**Tabla 15:** Checking Answers

PUNTAJE	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
0	0	0%
0,4	42	60%
0,8	21	30%
1,2	7	10%
1,6	0	0%
2	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

Fuente: Pre-test a estudiantes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

**Figura 1:** Checking Answers



Fuente: Pre-test a estudiantes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

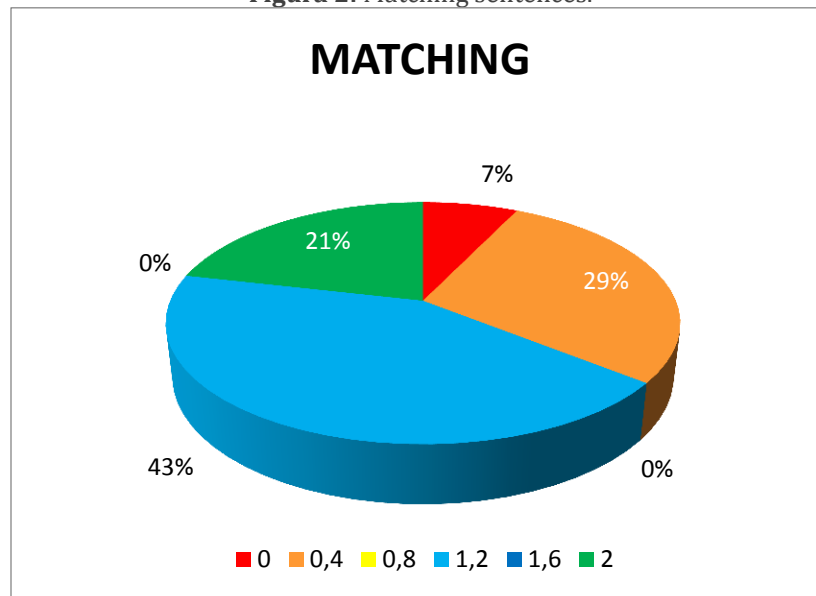
**Pregunta N° 2:** There are 5 exercises in this part of the test. Read and identify the appropriate pronoun. Then, match them.

**Tabla 16:** Matching Exercise

PUNTAJE	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
0	5	7,14%
0,4	20	28,57%
0,8	0	0,00%
1,2	30	42,86%
1,6	0	0,00%
2	15	21,43%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

Fuente: Pre-test a estudiantes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

**Figura 2:** Matching sentences.



Fuente: Pre-test a estudiantes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

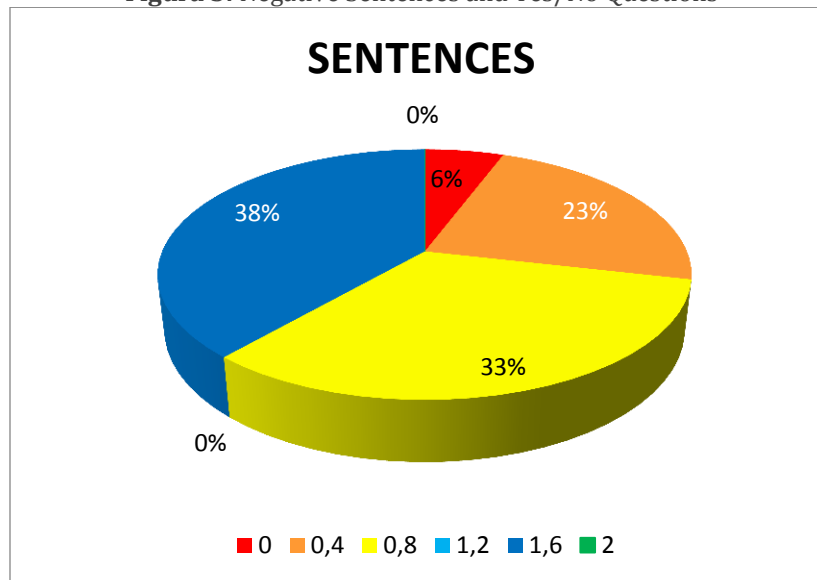
**Pregunta N° 3:** Change the following phrases into negative or questions ones according to the instructions given.

**Tabla 17:** Negative Sentences and Yes/No questions

PUNTAJE	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
0	4	5,71%
0,4	16	22,86%
0,8	23	32,86%
1,2	0	0,00%
1,6	27	38,57%
2	0	0,00%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

Fuente: Pre-test a estudiantes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

**Figura 3:** Negative Sentences and Yes/No Questions



Fuente: Pre-test a estudiantes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

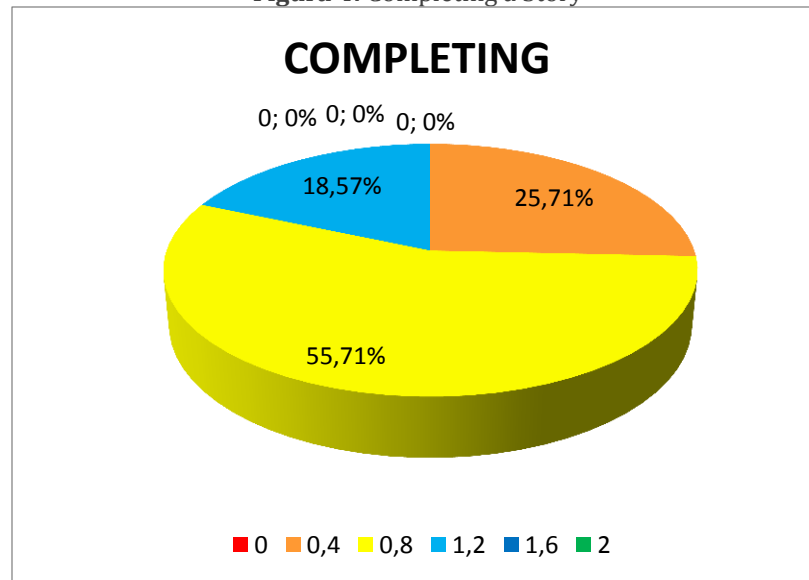
**Pregunta N° 4:** Read Janeth’s family and complete the story with the words from the box.

**Tabla 18:** Completing a Story

PUNTAJE	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
0	0	0,00%
0,4	18	25,71%
0,8	39	55,71%
1,2	13	18,57%
1,6	0	0,00%
2	0	0,00%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

Fuente: Pre-test a estudiantes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

**Figura 4:** Completing a Story



Fuente: Pre-test a estudiantes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

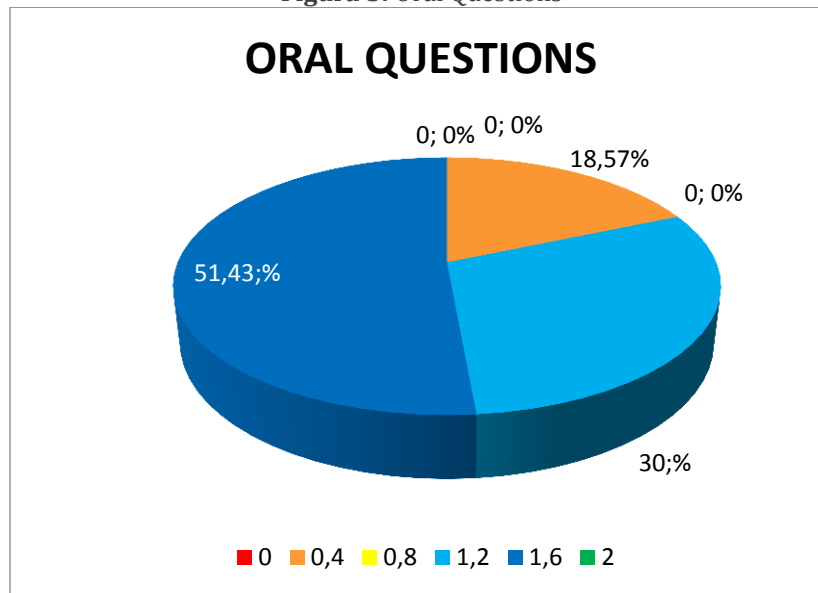
**Pregunta N° 5:** Read, identify and make questions orally.

**Tabla 19:** Oral Questions

PUNTAJE	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
0	0	0
0,4	13	18,57
0,8	0	0
1,2	21	30
1,6	36	51,43
2	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100</b>

Fuente: Pre-test a estudiantes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

**Figura 5:** Oral Questions



Fuente: Pre-test a estudiantes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

**Conclusión:**

El nivel de conocimiento de los estudiantes es muy bajo debido a que los docentes realizan una enseñanza mecanizada y repetitiva, la cual no proyecta ningún entendimiento por parte de los dicentes y se visualiza en su desenvolvimiento cotidiano; mismo que no produce ningún aprendizaje significativo y motivacional por aprendizaje de un nuevo idioma como lo es el Idioma Inglés. .

POST-TEST AD-HOC

Resultados obtenidos en los Post-Test realizados a los estudiantes de Séptimo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Francisco de Orellana”

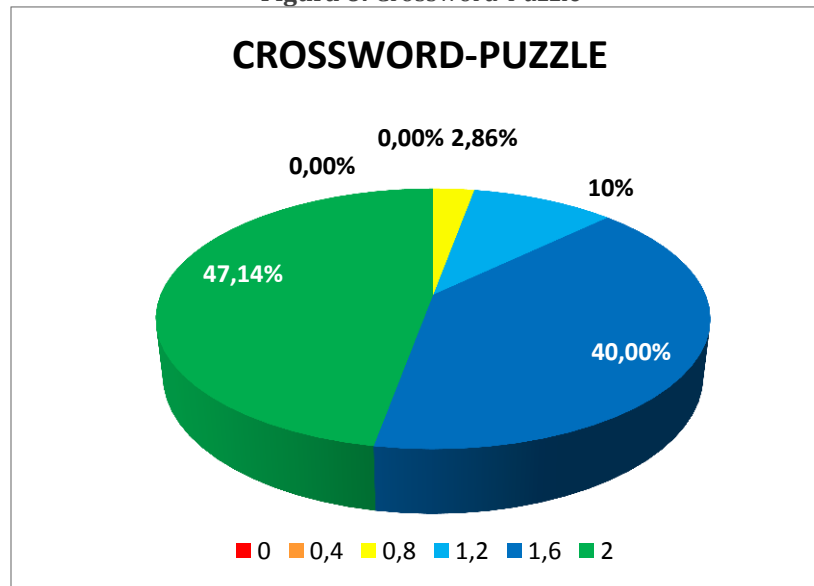
Pregunta N° 1: Look, listen and complete the crossword puzzle.

Tabla 20: Crossword

PUNTAJE	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
0	0	0,00%
0,4	0	0,00%
0,8	2	2,86%
1,2	7	10,00%
1,6	28	40,00%
2	33	47,14%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

Fuente: Post-test a estudiantes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

Figura 6: Crossword-Puzzle



Fuente: Post-test a estudiantes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

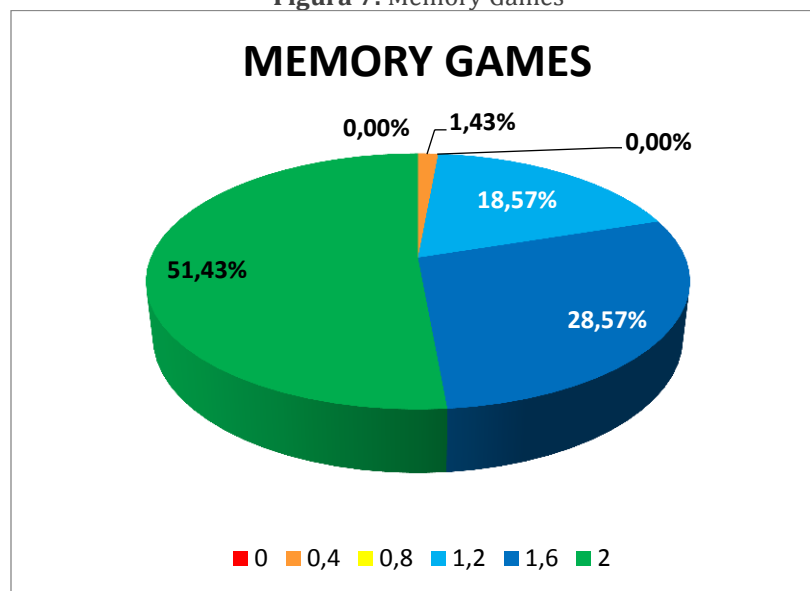
Pregunta N° 2: Look, listen and match the vocabulary learnt.

**Tabla 21: Memory Games**

PUNTAJE	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
0	0	0%
0,4	1	1,43%
0,8	0	0,00%
1,2	13	18,57%
1,6	20	28,57%
2	36	51,43%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

Fuente: Post-test a estudiantes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

**Figura 7: Memory Games**



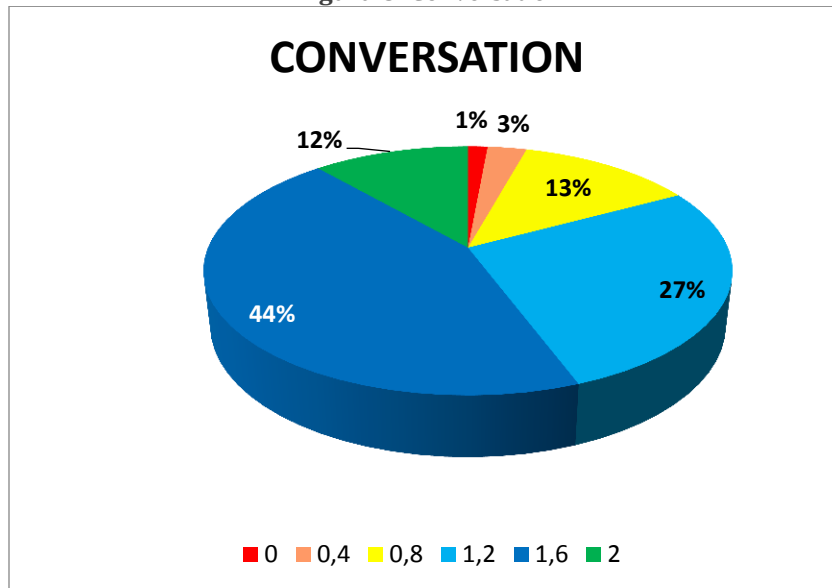
Fuente: Post-test a estudiantes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

**Pregunta N° 3:** Change the following phrases into negative or questions in order to make a conversation.

**Tabla 22:** Conversation

PUNTAJE	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
0	1	1,43%
0,4	2	2,86%
0,8	9	12,86%
1,2	19	27,14%
1,6	31	44,29%
2	8	11,43%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

Fuente: Post-test a estudiantes  
 Elaborado por: Carmen Sánchez  
**Figura 8:** Conversation



Fuente: Post-test a estudiantes  
 Elaborado por: Carmen Sánchez

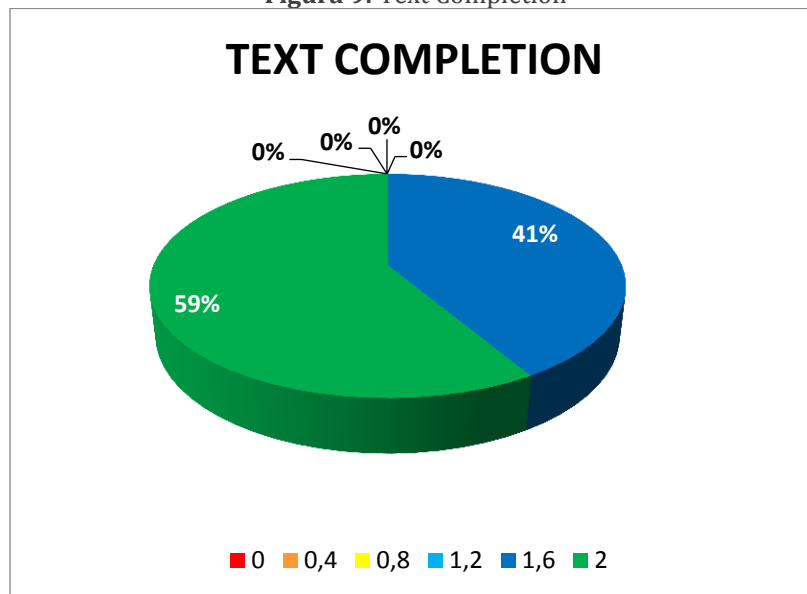
**Pregunta N° 4:** Read Janeth´s family and choose the appropriate answer.

**Tabla 23:** Text Completion

PUNTAJE	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
0	0	0,00%
0,4	0	0,00%
0,8	0	0,00%
1,2	0	0,00%
1,6	29	41,43%
2	41	58,57%
TOTAL	<b>70</b>	<b>100%</b>

Fuente: Post-test a estudiantes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

**Figura 9:** Text Completion



Fuente: Post-test a estudiantes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

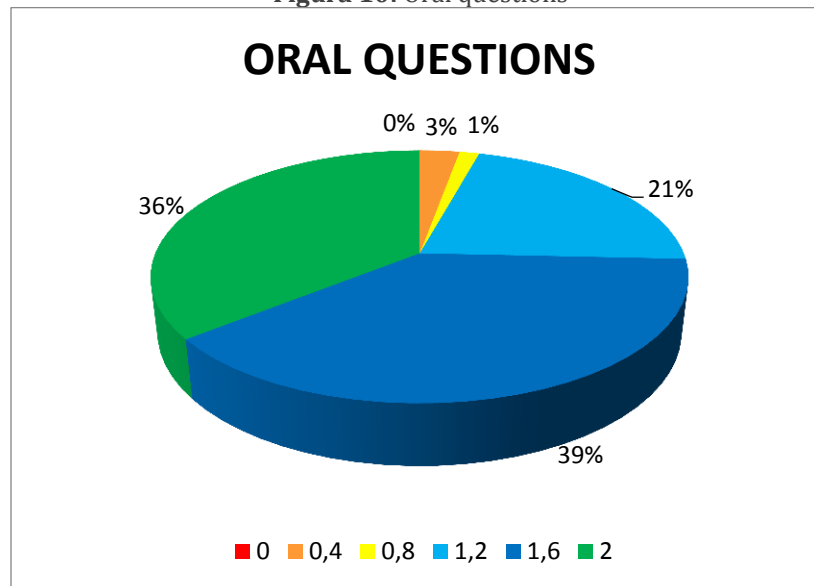
Pregunta N° 5: Read, identify and make questions orally.

**Tabla 24:** Oral questions

PUNTAJE	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
0	0	0,00%
0,4	2	2,86%
0,8	1	1,43%
1,2	15	21,43%
1,6	27	38,57%
2	25	35,71%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

Fuente: Post-test a estudiantes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

**Figura 10:** Oral questions



Fuente: Post-test a estudiantes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

## VALIDACIÓN DE RESULTADOS MEDIANTE LA COMPARACION DEL PRE-TEST Y POST-TEST AD-HOC

**Objetivo:** Valorar la efectividad de las estrategias didácticas del método SGAV por medio de la técnica de test y re-test y análisis de concordancia por medio de expertos.

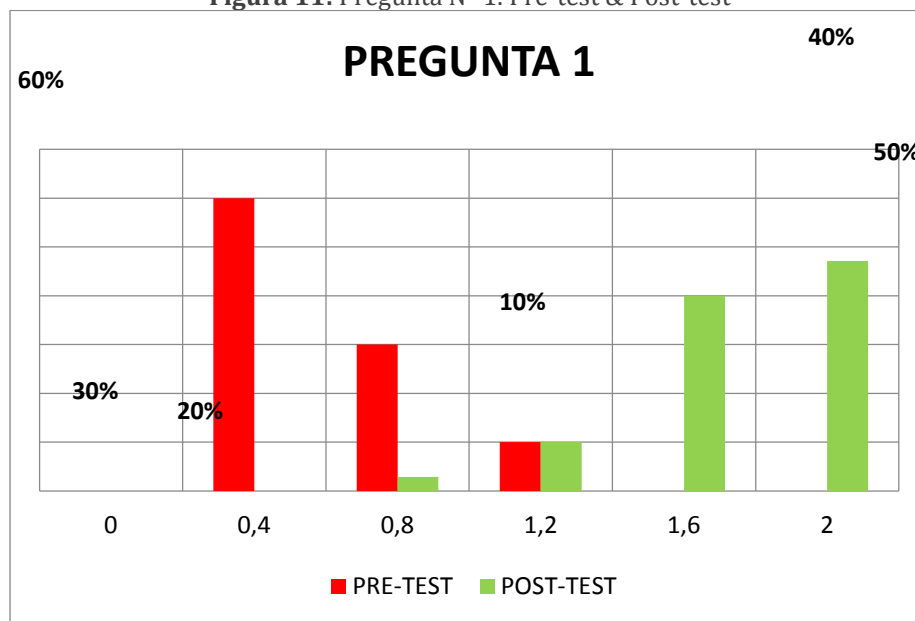
**Pregunta N° 1:**

**Tabla 25:** Checking Answers and Crossword.Puzzles

PUNTAJE	PRE-TEST		POST-TEST	
	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
0	0	0	0	0,00%
0,4	42	60	0	0,00%
0,8	21	30	2	2,86%
1,2	7	10	7	10,00%
1,6	0	0	28	40,00%
2	0	0	33	47,14%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

Fuente: Comparación del pre-test & post-test  
Elaborado por: Carmen Sánchez

**Figura 11:** Pregunta N° 1. Pre-test & Post-test



Fuente: Comparación del pre-test & post-test  
Elaborado por: Carmen Sánchez

### Análisis:

Según lo expuesto por los resultados obtenidos durante los dos tests, se deduce que un 47,14% de los estudiantes obtuvieron 2 puntos en la pregunta N° 1 del post-test; mientras que, en el pre-test ningún estudiante obtuvo tal puntuación en la misma pregunta.

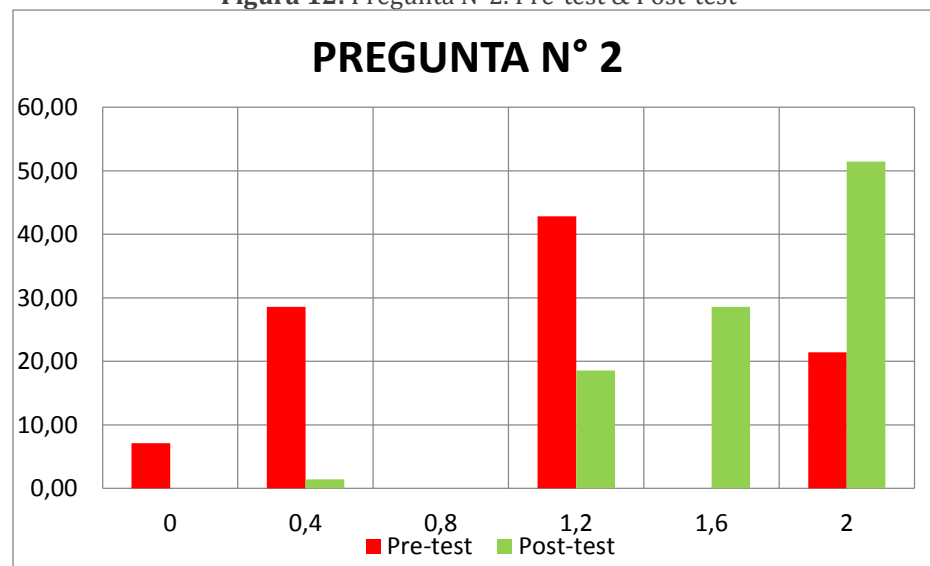
### Pregunta N° 2

Tabla 26: Pregunta N° 2. Matching & Memory Games

PUNTAJE	PRE-TEST		POST-TEST	
	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
0	5	7,14	0	0,00%
0,4	20	28,57	1	1,43%
0,8	0	0,00	0	0,00%
1,2	30	42,86	13	18,57%
1,6	0	0,00	20	28,57%
2	15	21,43	36	51,43%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

Fuente: Comparación del pre-test & post-test  
Elaborado por: Carmen Sánchez

Figura 12: Pregunta N°2. Pre-test & Post-test



Fuente: Comparación del pre-test & post-test  
Elaborado por: Carmen Sánchez

### Análisis:

Según los resultados obtenidos en los dos tests, se indica que el 51.43% de los dicentes han obtenido 2 puntos en la pregunta N° 2 del post-test; mientras que el 21,43% de los evaluados obtuvieron la misma puntuación en el pre-test.

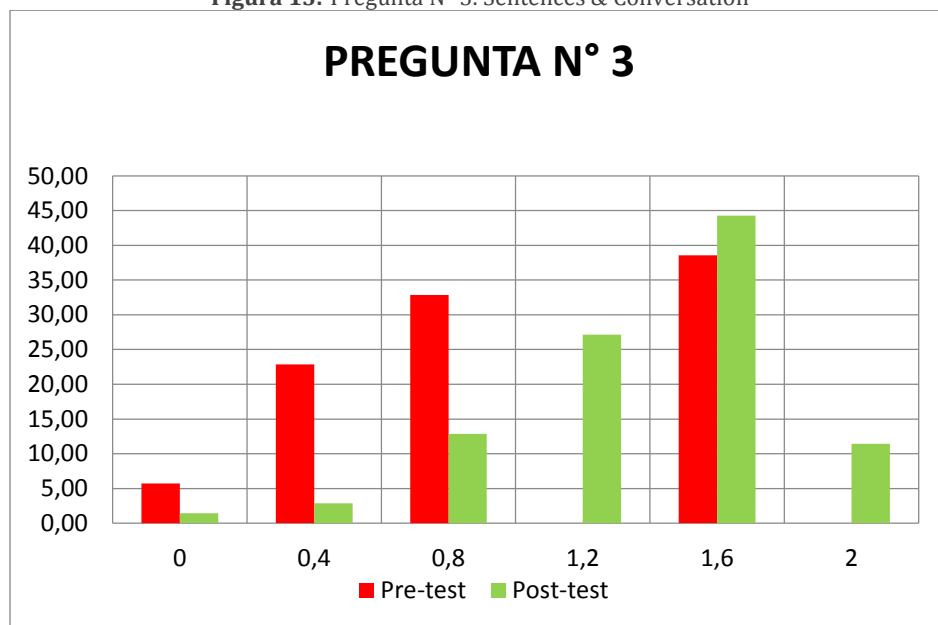
**Pregunta N° 3**

**Tabla 27:** Pregunta N° 3. Sentences & Conversation

PUNTAJE	PRE-TEST		POST-TEST	
	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
0	4	5,71	1	1,43%
0,4	16	22,86	2	2,86%
0,8	23	32,86	9	12,86%
1,2	0	0,00	19	27,14%
1,6	27	38,57	31	44,29%
2	0	0,00	8	11,43%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

Fuente: Comparación del pre-test & post-test  
Elaborado por: Carmen Sánchez

**Figura 13:** Pregunta N° 3. Sentences & Conversation



Fuente: Comparación del pre-test & post-test  
Elaborado por: Carmen Sánchez

**Análisis:**

Según los resultados obtenidos en los dos tests, se induce a que la mayoría de estudiantes han mejorado con la utilización de herramientas tecnológicas, y como lo muestra los resultado del pre-test y post-test respectivamente.

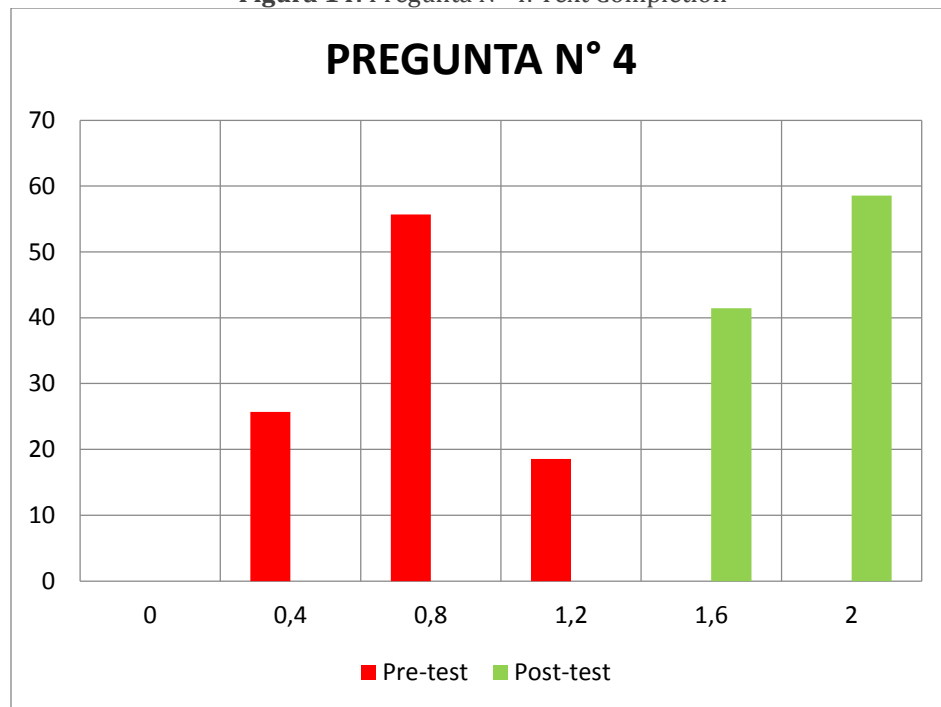
Pregunta N° 4

Tabla 28: Pregunta N° 4. Text Completion

PUNTAJE	PRE-TEST		POST-TEST	
	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
0	0	0	0	0,00%
0,4	18	25,71	0	0,00%
0,8	39	55,71	0	0,00%
1,2	13	18,57	0	0,00%
1,6	0	0	29	41,43%
2	0	0	41	58,57%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

Fuente: Comparación del pre-test & post-test  
Elaborado por: Carmen Sánchez

Figura 14: Pregunta N° 4. Text Completion



Fuente: Comparación del pre-test & post-test  
Elaborado por: Carmen Sánchez

**Análisis:**

Con los resultados obtenidos en los dos tests, se concluye el mejoramiento de los estudiantes fue muy visible, debido a que el 58,57% de los evaluados obtuvieron 2 puntos en el post-test; mientras que ningún estudiante obtuvo la puntuación de 2 en el pre-test.

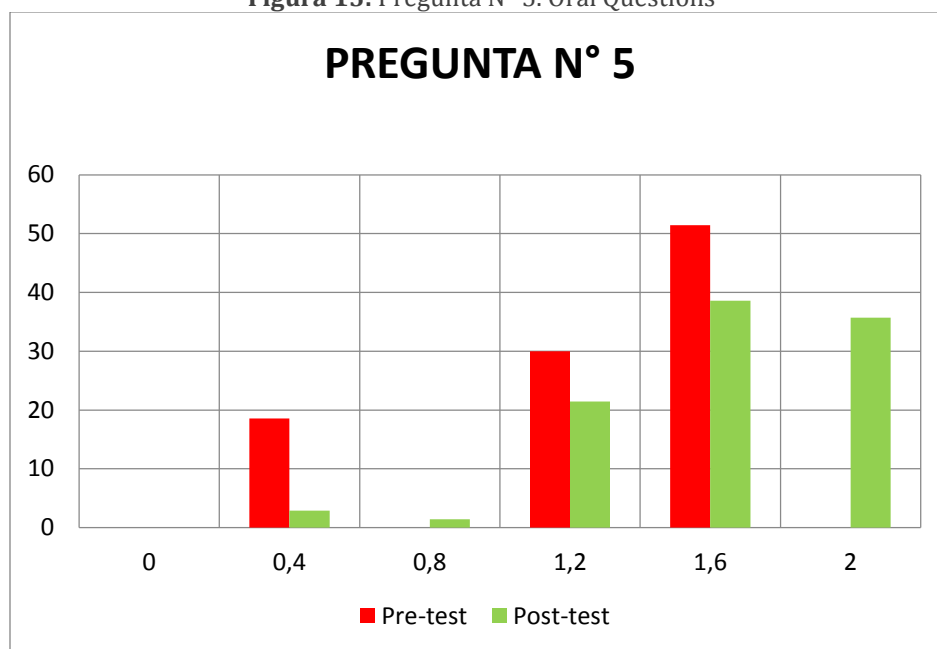
Pregunta N° 5

Tabla 29: Pregunta N° 5. Oral Questions

PUNTAJE	PRE-TEST		POST-TEST	
	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE	N° DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
0	0	0	0	0,00%
0,4	13	18,57	2	2,86%
0,8	0	0	1	1,43%
1,2	21	30	15	21,43%
1,6	36	51,43	27	38,57%
2	0	0	25	35,71%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

Fuente: Comparación del pre-test & post-test  
Elaborado por: Carmen Sánchez

Figura 15: Pregunta N° 5. Oral Questions



Fuente: Comparación del pre-test & post-test  
Elaborado por: Carmen Sánchez

**Análisis:**

De acuerdo a los resultados obtenidos, se concluye que existe una mayoría de estudiantes que han mejorado con el uso de herramientas tecnológicas; como lo es el 35,71% de los evaluados que obtuvieron 2 puntos en el post-test; mientras que ningún estudiante obtuvo tal puntaje en el pre-test.

## CONGLOMERADO DEL ANALISIS TOTAL DE LAS PREGUNTAS DEL PRE-TEST Y POS-TEST

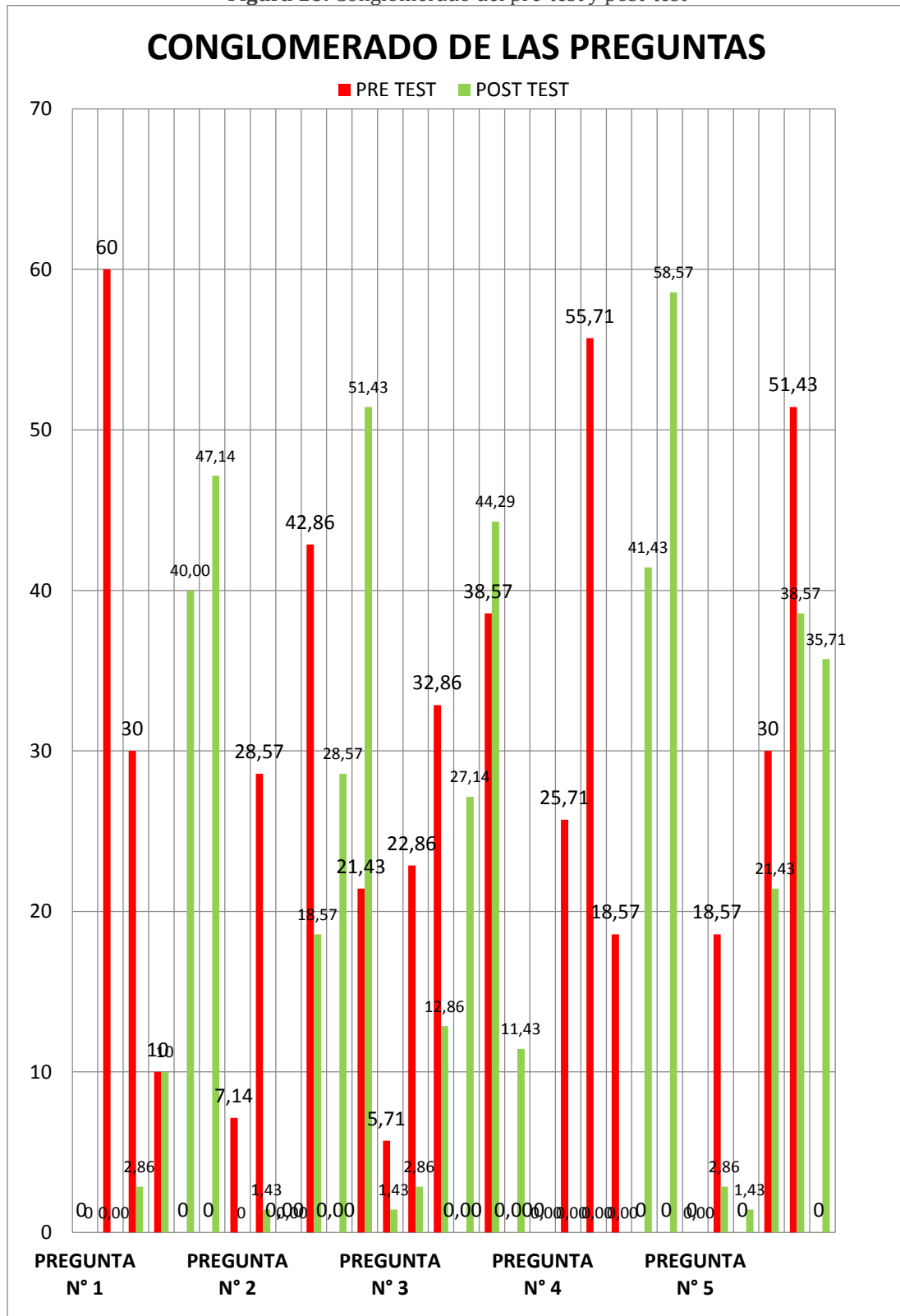
Después de un análisis minucioso de cada pregunta del pre-test y post-test; se concluye con un conglomerado de las preguntas ejecutadas y lo cual se visualiza en la siguiente tabla y el gráfico de radial.

**Tabla 30:** Conglomerado del pre-test y post-test

PREGUNTAS	PUNTAJE	PRE-TEST		POST-TEST	
		Nº DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE	Nº DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
PREGUNTA Nº 1	0	0	0	0	0
	0,4	42	60	0	0,00
	0,8	21	30	2	2,86
	1,2	7	10	7	10
	1,6	0	0	28	40,00
	2	0	0	33	47,14
PREGUNTA Nº 2	0	5	7,14	0	0
	0,4	20	28,57	1	1,43
	0,8	0	0,00	0	0,00
	1,2	30	42,86	13	18,57
	1,6	0	0,00	20	28,57
	2	15	21,43	36	51,43
PREGUNTA Nº 3	0	4	5,71	1	1,43
	0,4	16	22,86	2	2,86
	0,8	23	32,86	9	12,86
	1,2	0	0,00	19	27,14
	1,6	27	38,57	31	44,29
	2	0	0,00	8	11,43
PREGUNTA Nº 4	0	0	0	0	0,00
	0,4	18	25,71	0	0,00
	0,8	39	55,71	0	0,00
	1,2	13	18,57	0	0,00
	1,6	0	0	29	41,43
	2	0	0	41	58,57
PREGUNTA Nº 5	0	0	0	0	0,00
	0,4	13	18,57	2	2,86
	0,8	0	0	1	1,43
	1,2	21	30	15	21,43
	1,6	36	51,43	27	38,57
	2	0	0	25	35,71

Fuente: Conglomerado del pre-test & post-test  
Elaborado por: Carmen Sánchez

Figura 16: Conglomerado del pre-test y post-test



Fuente: Conglomerado del pre-test & post-test  
 Elaborado por: Carmen Sánchez

## ANÁLISIS DE CONCORDANCIA POR EXPERTOS

**Objetivo:** Valorar la efectividad de las estrategias didácticas del método SGAV por medio de la técnica de test y re-test y análisis de concordancia por medio de expertos.

Para el análisis de concordancia y validación por expertos se ha realizado una entrevista a los docentes con experticia en el tema del Proyecto de Investigación “Estrategias Didácticas del Método SGAV para el desarrollo de destrezas comunicativas en el Idioma Inglés en Educación Básica Media”. Además, para su esquematización se ha realizado una ficha valorativa, de la cual se ha obtenido como resultado los siguientes esquemas:

**Resultados de entrevistas y fichas de validación realizadas a los docentes Inglés e Informática de la Unidad Educativa “Francisco de Orellana”**

**PREGUNTA N°1:**

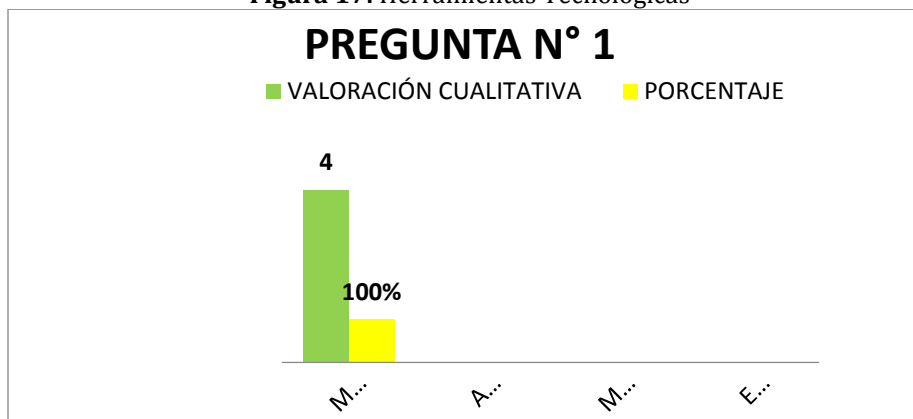
¿Cree usted que la utilización de herramientas tecnológicas proporciona la comprensión del Idioma Inglés en los estudiantes?

**Tabla 31:** Pregunta N° 1

VALORACIÓN CUALITATIVA	VALORACIÓN CUANTITATIVA	PORCENTAJE
<b>MUY ADECUADO 4</b>	4	100%
<b>ADECUADO 3</b>	0	0%
<b>MEDIANAMENTE ADECUADO 2</b>	0	0%
<b>EN DESACUERDO 1</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Carmen Sánchez

**Figura 17:** Herramientas Tecnológicas



Elaborado por: Carmen Sánchez

**PREGUNTA No 2:**

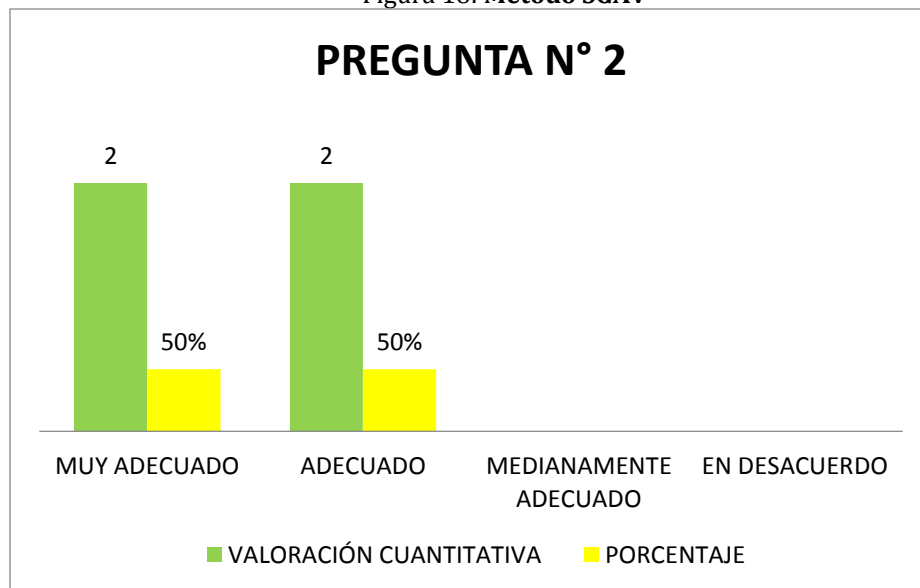
¿Considera Ud. que es adecuado el uso del método SGAV con herramientas tecnológicas?

**Tabla 32:** Pregunta N° 2.

VALORACIÓN CUALITATIVA	VALORACIÓN CUANTITATIVA	PORCENTAJE
<b>MUY ADECUADO 4</b>	2	50%
<b>ADECUADO 3</b>	2	50%
<b>MEDIANAMENTE ADECUADO 2</b>	0	0%
<b>EN DESACUERDO 1</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Carmen Sánchez

**Figura 18: Método SGAV**



Elaborado por: Carmen Sánchez

**PREGUNTA No 3:**

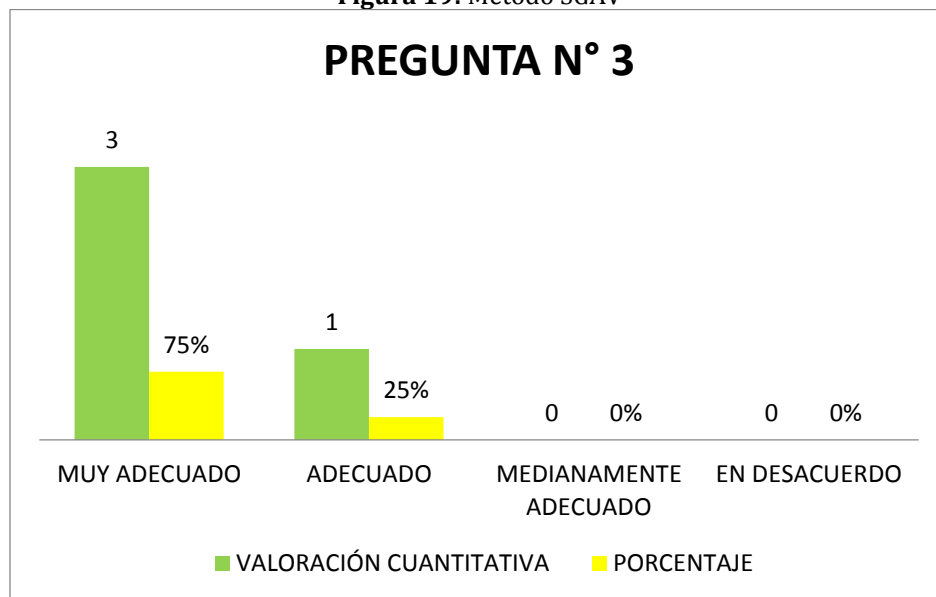
**¿Estima Ud. importante la implementación del método SGAV a través de las herramientas tecnológicas en Educación básica Media?**

**Tabla 33:** Pregunta N° 3

VALORACIÓN CUALITATIVA	VALORACIÓN CUANTITATIVA	PORCENTAJE
<b>MUY ADECUADO 4</b>	3	75%
<b>ADECUADO 3</b>	1	25%
<b>MEDIANAMENTE ADECUADO 2</b>	0	0%
<b>EN DESACUERDO 1</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

Elaborado por : Carmen Sánchez

**Figura 19:** Método SGAV



Elaborado por: Carmen Sánchez

**PREGUNTA No 4:**

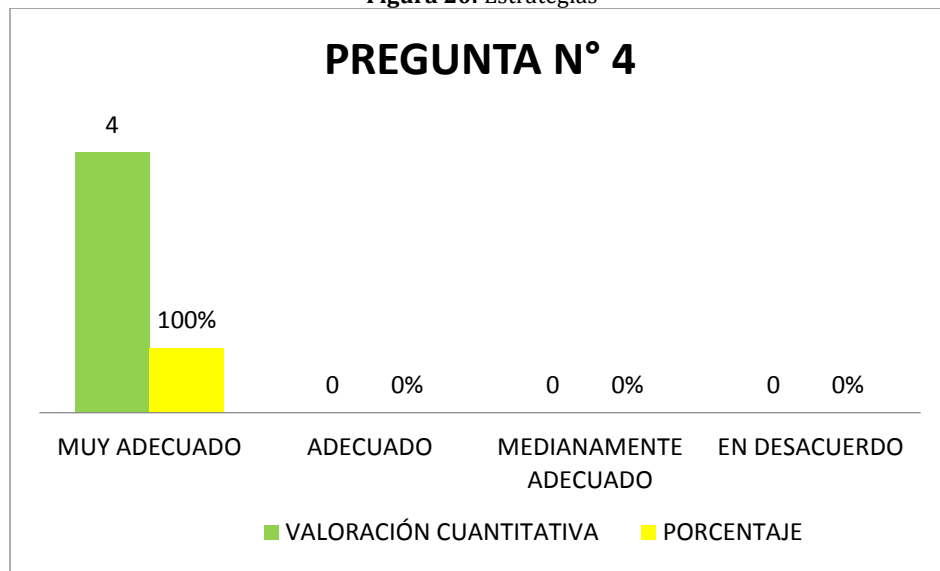
**¿Qué piensa de las estrategias planteadas en este proyecto de investigación?**

**Tabla 34:** Pregunta N° 4

<b>VALORACIÓN CUALITATIVA</b>	<b>VALORACIÓN CUANTITATIVA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>MUY ADECUADO 4</b>	4	100%
<b>ADECUADO 3</b>	0	0%
<b>MEDIANAMENTE ADECUADO 2</b>	0	0%
<b>EN DESACUERDO 1</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Carmen Sánchez

**Figura 20:** Estrategias



Elaborado por : Carmen Sánchez

**PREGUNTA No 5:**

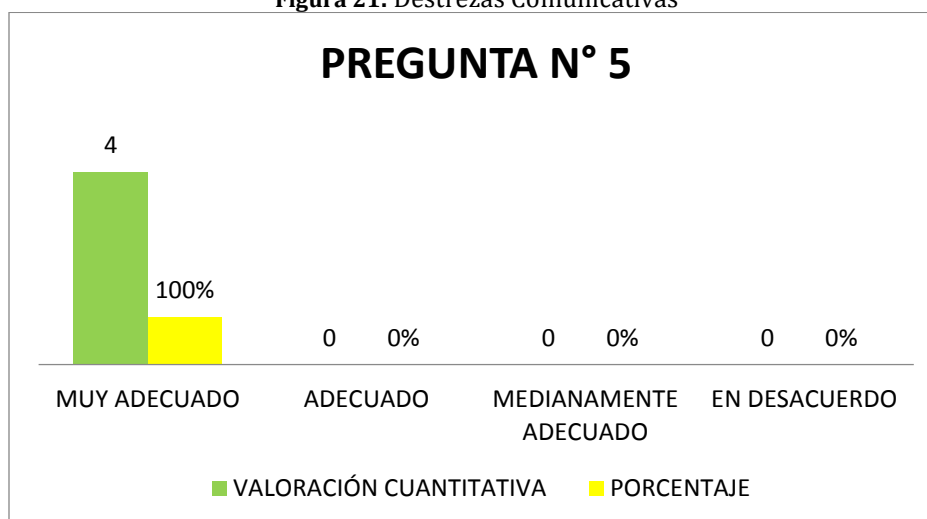
¿Considera que las estrategias propuestas en este proyecto de investigación facilitan el desarrollo de destrezas comunicativas en el Idioma Inglés en Séptimo Año de Educación Básica Media de la Unidad Educativa “Francisco de Orellana”.

**Tabla 35:** Pregunta N° 5

VALORACIÓN CUALITATIVA	VALORACIÓN CUANTITATIVA	PORCENTAJE
MUY ADECUADO 4	4	100%
ADECUADO 3	0	0%
MEDIANAMENTE ADECUADO 2	0	0%
EN DESACUERDO 1	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Carmen Sánchez

**Figura 21:** Destrezas Comunicativas



Elaborado por: Carmen Sánchez

**ANÁLISIS:**

Después del análisis realizado en cada pregunta con la valoración obtenida, se puede visualizar el punto de vista favorable a tal proyecto de investigación y su impacto en la aplicación al Idioma Inglés u otras lenguas extranjeras; donde el aspecto primordial es la viabilidad en el proceso enseñanza-aprendizaje del método SGAV y su incidencia en el desarrollo de destrezas comunicativas de los estudiantes.

Además, se presenta un cuadro conglomerado de resultados de todas las preguntas, las cuáles han sido realizadas a los docentes de la Unidad Educativa “Francisco de Orellana”, quienes validan esta propuesta, con los siguientes datos y gráficos que se encuentran a continuación:

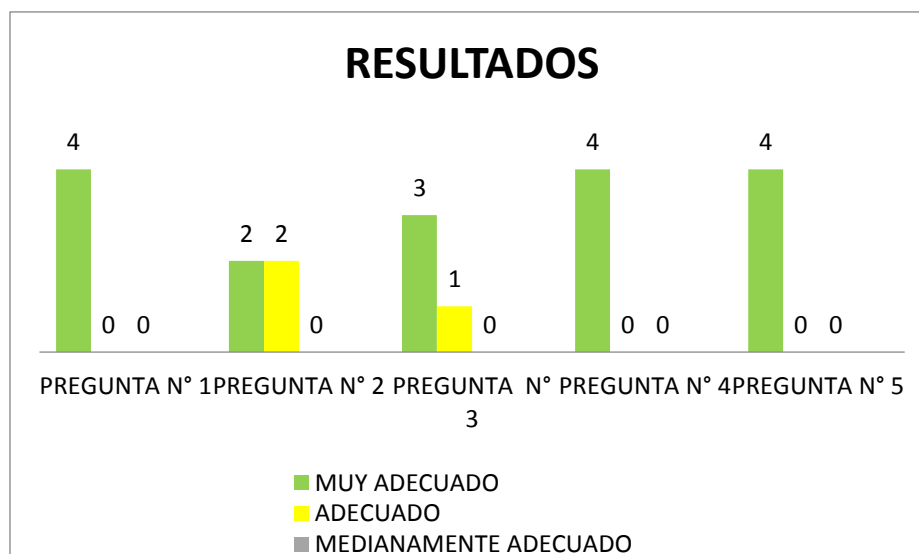
## CONGLOMERADO DE RESULTADOS

**Tabla 36:** Conglomerado de Resultados

VALORACION ASPECTOS	Muy Adecuada (MA)	Adecuada (DA)	Medianamente Adecuada (MDA)	En desacuerdo (ED)	TOTAL
1.¿Cree usted que la utilización de herramientas tecnológicas proporciona la comprensión del Idioma Inglés en los estudiantes?	4				4
2.¿Considera Ud. que es adecuado el uso del método SGAV con herramientas tecnológicas?	2	2			4
3.¿Estima Ud. importante la implementación del método SGAV a través de las herramientas tecnológicas en Educación básica Media?	3	1			4
4.¿Qué piensa de las estrategias planteadas en este proyecto de investigación?	4				4
5.¿Considera que las estrategias propuestas en este proyecto de investigación facilitan el desarrollo de destrezas comunicativas en el Idioma Inglés en Séptimo Año de Educación Básica Media de la Unidad Educativa "Francisco de Orellana".	4				4
<b>TOTAL</b>	<b>17</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>20</b>

Elaborado por: Carmen Sánchez

Figura 22: Resultados



Elaborado por: Carmen Sánchez

Al finalizar, se deduce como el Proyecto de Investigación “Estrategias didácticas del método SGAV en el desarrollo de destrezas comunicativas del Idioma Inglés en Educación Básica Media”; ha sido aceptado favorablemente dentro de la institución y para el nivel de educación propuesto como también para ser aplicado con los demás niveles, debido a que son estrategias didácticas y con el uso de herramientas tecnológicas se transforman material aplicable para cualquier edad y nivel.

## 5.2. Evaluación preliminar

Con el objetivo de conocer el estado previo de los estudiantes de séptimo año de educación básica media respecto a su nivel cognitivo en la valoración de sus destrezas comunicativas frente al test que se les planteó, se evaluará su desempeño cualitativo y cuantitativo a través de la aplicación de la técnica de pre y pos test, a fin de determinar si la implementación del método SGAV influye de forma alguna en el desarrollo de la habilidad comunicativa en los estudiantes. Se procurará establecer si existe un nivel de desempeño superior de los estudiantes de manera posterior al diseño y aplicación de la estrategia didáctica elaborada, y de esta forma demostrar un cierto nivel de diferencia antes de introducir la variable independiente y otra después de su aplicación.

El test permitió medir, aptitudes, conocimientos y capacidades, ya que está constituido por una serie de ejercicios que se administran individualmente para comprobar si el estudiante posee una capacidad o un conocimiento determinado. Las respuestas que el docente emite permitieron compararlo con su grupo de referencia.

Es necesario resaltar que un aspecto fundamental que debe tenerse en cuenta que los resultados obtenidos en el test, no pueden ser tomados como algo inmutable o definitivo. Además, cuando se realiza un test hay diversas circunstancias que influyen en el resultado como el estado de ánimo, salud o conocimiento previo de pruebas similares.

No obstante, el ambiente y las experiencias personales y las variables sociales como la ocupación, escolarización o ambiente familiar, y variables biológicas como la nutrición, hábitos saludables y más, son factores importantes a tener en cuenta antes de hacer un estudio con un resultado lo más imparcial y objetivo posible.

### **5.3. Análisis de resultados**

El siguiente análisis está fundamentado en la aplicación de encuestas tanto a estudiantes como a docentes, previa la aplicación de la Guía de Estrategias Didácticas del Método SGAV para el desarrollo de destrezas comunicativas en el Idioma Inglés en Educación Básica Media y con los estudiantes de Séptimo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Francisco de Orellana”.

#### **Observación:**

La observación se realizó de forma directa; en la cual se visualizó el esfuerzo de los docentes por captar la atención y desarrollar en el estudiante la capacidad de comunicarse mediante una lengua extranjera (Idioma Inglés). Además, se observó al estudiante desde un punto de vista negativo en el aprendizaje y como la traducción influye en ello.

Este tipo de resultado se enfoca a un mejoramiento radical tanto en docentes como en estudiantes, para lo cual se requiere poner en marcha estrategias didácticas y dinámicas que involucren a todos los actores en la enseñanza-aprendizaje del Idioma Inglés como un mecanismo continuo que visualice un proceso de resultados requeridos y lo cual se convierta en un aprendizaje significativo y no en un aprendizaje temporal.

Los resultados de las encuestas realizadas a estudiantes y docentes de la Unidad Educativa “Francisco de Orellana”, se detalla a continuación:

#### **Encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa “Francisco de Orellana”**

**Objetivo:** Diagnosticar el nivel de desarrollo de destrezas comunicativas en el idioma Inglés en Séptimo Año de Educación Básica Media

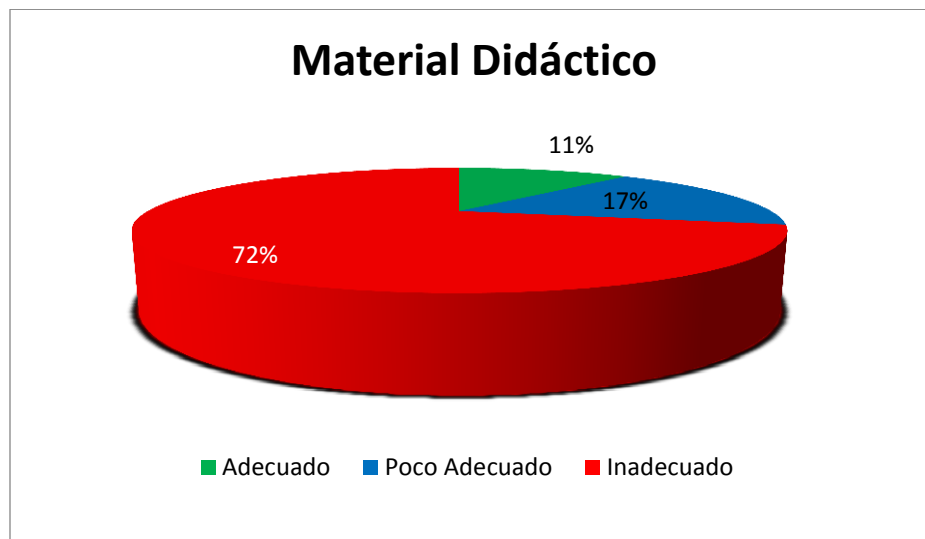
**Pregunta N° 1. ¿Considera usted, que el material didáctico que utiliza el docente en la asignatura de Inglés es?**

**Tabla 37: Material Didáctico**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Adecuado	8	11%
Poco adecuado	12	17%
Inadecuado	50	72%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a estudiantes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

**Figura 23: Pregunta N° 1 (Estudiantes)**



Fuente: Encuesta a estudiantes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

### **Análisis e Interpretación**

Del total de estudiantes encuestados, el 72% determina que el material didáctico utilizado por el docente en la asignatura de Inglés es inadecuado, mientras que 17% considera que es poco adecuado a su nivel y el 11% lo estima como adecuado.

De acuerdo al análisis expuesto, se considera que el mayor porcentaje de estudiantes encuestados manifiestan que, el material utilizado por el docente en la asignatura de Inglés, es inadecuado; por lo tanto el aprendizaje de los dicentes es deficiente, debido al desinterés que inducen dichos recursos.

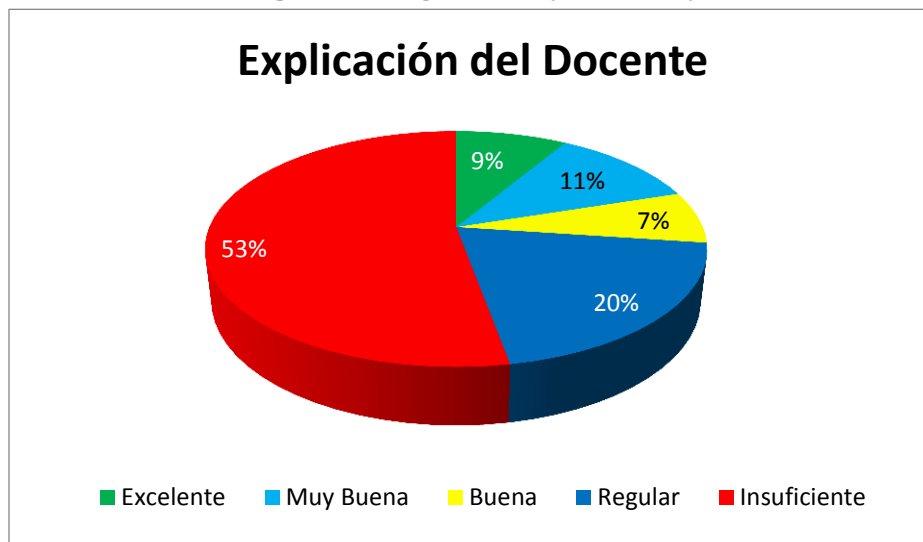
**Pregunta N° 2. Las formas que el docente explica su clase es:**

**Tabla 38:** Explicación del docente

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Excelente	6	9%
Muy Buena	8	11%
Buena	5	7%
Regular	14	20%
Insuficiente	37	53%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a estudiantes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

**Figura 24:** Pregunta N° 2 (Estudiantes)



Fuente: Encuesta a estudiantes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

**Análisis e Interpretación**

Del total de estudiantes encuestados, el 53% determina que la forma de explicar la cátedra por parte del docente en la asignatura de Inglés es Insuficiente, el 20% considera que es regular, el 11% manifiesta que es muy bueno para su nivel, mientras que 9% señala que el docente explica de manera excelente la clase y se finaliza con el 7% que indica como bueno.

Como es evidente la mayoría de estudiantes señalan que las formas que el docente aplica en las clases de inglés son deficientes y por ende los estudiantes no interactúan activamente en las clases, convirtiendo en un ambiente monótono, con lo cual no contribuye a un mejor dominio del lenguaje.

**Pregunta N° 3. ¿Las clases con materiales de audio y visual que el docente utiliza le ayudan al desarrollo de destrezas comunicativas (writing & speaking)?**

**Tabla 39:** Destrezas Comunicativas (writing & speaking)

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	6	9%
No	64	91%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a estudiantes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

**Figura 25:** Pregunta N° 3 (Estudiantes)



Fuente: Encuesta a estudiantes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

### **Análisis e Interpretación**

El 91% de los estudiantes encuestados afirman que la utilización de audios y visuales durante las clases de Inglés no desarrollan sus destrezas comunicativas como es el escribir y hablar; mientras que el 9% señala favorablemente a la pregunta planteada.

Como se puede observar, la mayoría de estudiantes no han desarrollado sus destrezas comunicativas a través de los audios y visuales; por tal razón se visualiza la escasa producción oral y escrita por parte del estudiante en su desenvolvimiento académico y atención a clases.

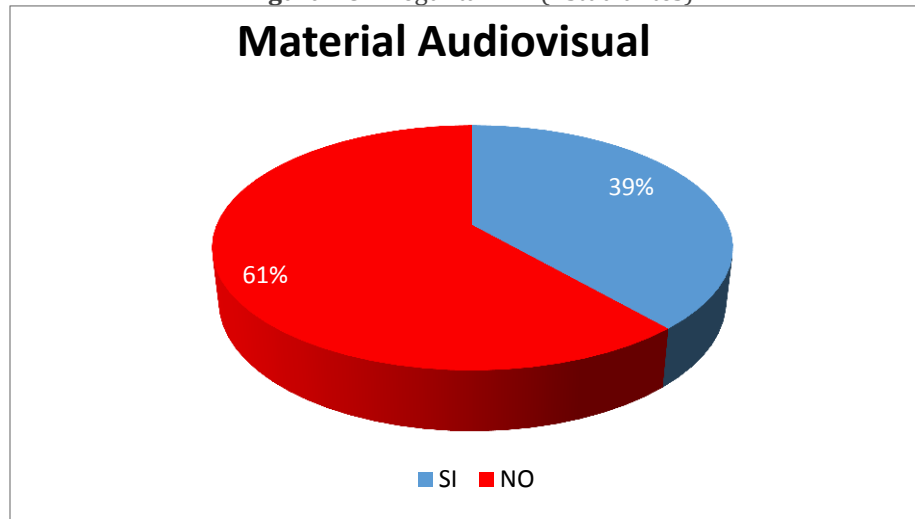
**Pregunta N° 4. ¿Utiliza el docente material audiovisual en el proceso enseñanza – aprendizaje?**

**Tabla 40: Material Audiovisual**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	27	39%
No	43	61%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a estudiantes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

**Figura 26: Pregunta N° 4 (Estudiantes)**



Fuente: Encuesta a estudiantes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

**Análisis e Interpretación**

El 61% de los estudiantes encuestados manifiestan que el docente no utiliza material audiovisual para su proceso de enseñanza-aprendizaje; mientras que el 39% indica que si lo utiliza.

Como se puede apreciar, la escasa utilización de material audiovisual en el proceso de enseñanza-aprendizaje por parte del docente, propende a la desatención y al poco interés que presta el estudiante a la asignatura, provocando un bajo rendimiento académico.

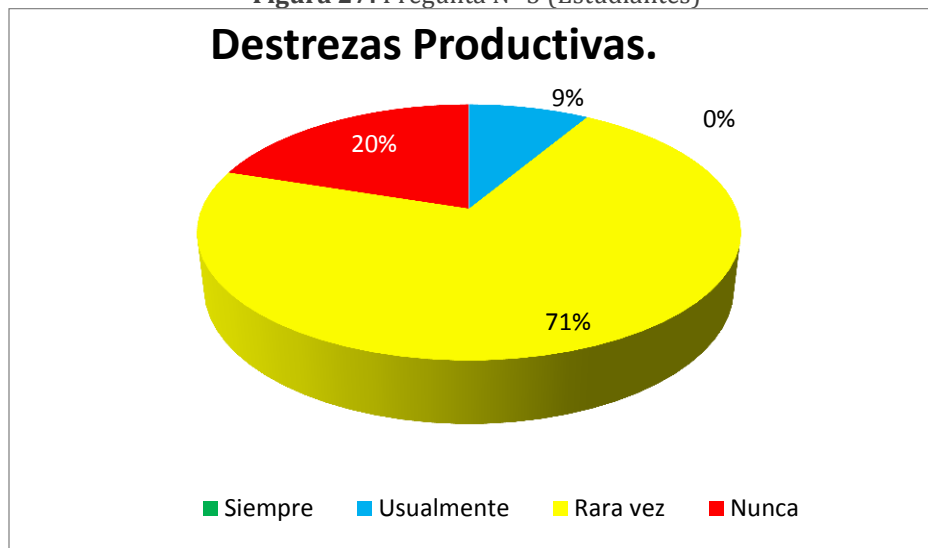
Pregunta N° 5. ¿Con que frecuencia utiliza el docente material audiovisual en el proceso enseñanza-aprendizaje?

**Tabla 41:** Destrezas Productivas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
Usualmente	6	9%
Rara vez	50	71%
Nunca	14	20%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a estudiantes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

**Figura 27:** Pregunta N° 5 (Estudiantes)



Fuente: Encuesta a estudiantes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

### **Análisis e Interpretación**

De los estudiantes encuestados, el 71% indica que el docente rara vez utiliza material audiovisual en el proceso enseñanza-aprendizaje; el 20% manifiesta que nunca lo utiliza y el 9% señala que usualmente trae material audiovisual a clases.

Un gran número de estudiantes encuestados afirman que el docente no utiliza frecuentemente material audiovisual para el proceso de enseñanza-aprendizaje, y con lo cual el estudiante se transforma en un ente receptor de información, dejando a la comunicación en un segundo plano, lo cual no permite el desarrollo de destrezas comunicativas.

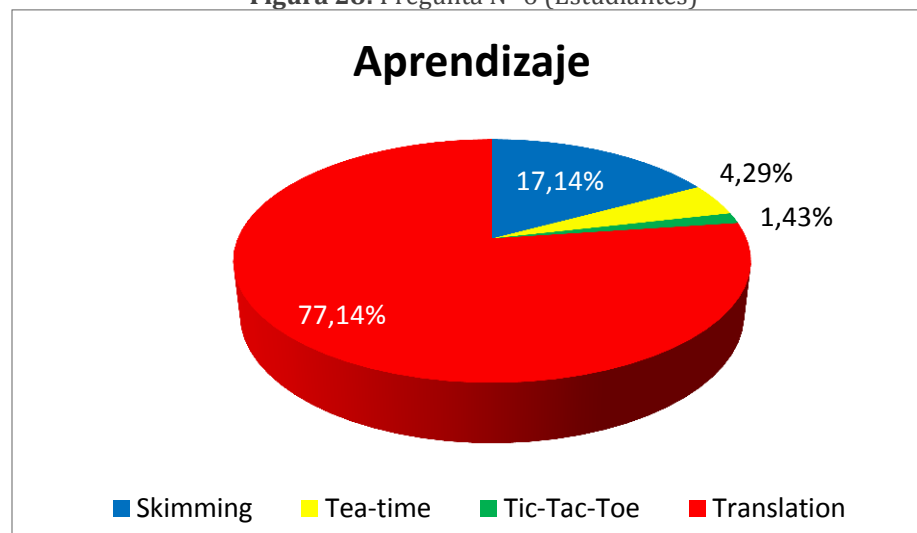
**Pregunta N° 6. ¿Cuál de las siguientes formas de trabajo facilitan su aprendizaje?**

**Tabla 42: Aprendizaje**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Skimming	12	17,14%
Tea-time	3	4,29%
Tic-tac-toe	1	1,43%
Translation	54	77,14%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a estudiantes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

**Figura 28: Pregunta N° 6 (Estudiantes)**



Fuente: Encuesta a estudiantes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

**Análisis e Interpretación**

El 77,14% de los estudiantes encuestados manifiestan que la traducción o *translation* facilita su aprendizaje; el 17,14% indica que skimming es otra forma que ayuda al aprendizaje del Inglés; el otro 4,29% señala que es Tea-time y finalmente, el Tic-Tac-Toe 1,43% facilita el aprendizaje.

En efecto, gran cantidad de estudiantes manifiestan que las formas tradicionales de enseñar una lengua extranjera inciden en el aprendizaje del dicente, quien se vuelve mecánico; y el conocimiento adquirido es temporal; por lo que el aprendizaje de la lengua extranjera necesitaría mayor tiempo y dedicación.

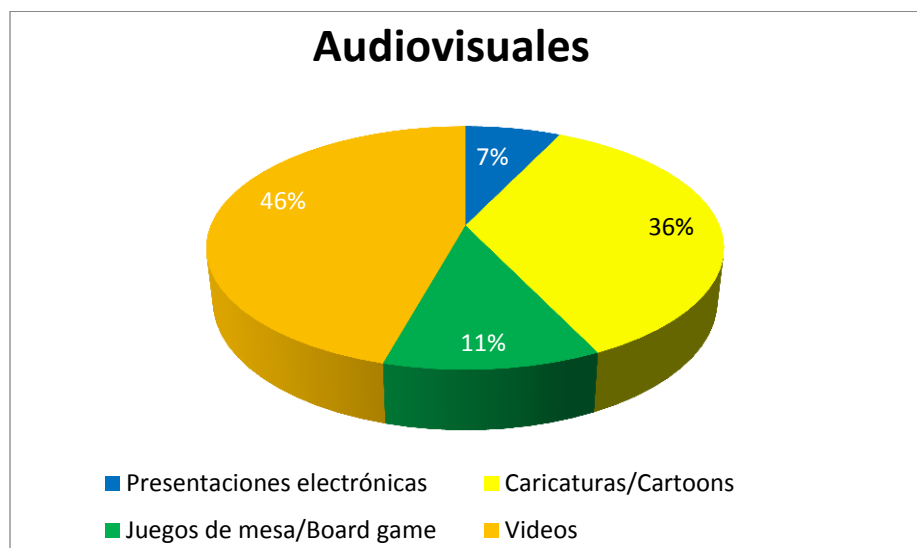
**Pregunta N° 7. ¿Qué audiovisuales utiliza el docente con mayor frecuencia?**

**Tabla 43: Audiovisuales**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Presentaciones electrónicas	5	7%
Caricaturas/Cartoons	25	36%
Juegos de mesa/Board game	8	11%
Videos	32	46%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a estudiantes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

**Figura 29: Pregunta N° 7 (Estudiantes)**



Fuente: Encuesta a estudiantes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

**Análisis e Interpretación**

El 46% de los estudiantes encuestados manifiestan que el docente utiliza videos con mayor frecuencia, el 36% indica que son las caricaturas o cartoons, el 11% señala a los juegos de mesa o board games como los más utilizados y por último el 7% afirma que son las presentaciones electrónicas.

Es notorio que un gran número de encuestados señalen a los videos como la estrategia más frecuente que utiliza el docente, en la que se observa que las destrezas receptivas son las más desarrolladas y por ende el docente se convierte en un ser receptor de información.

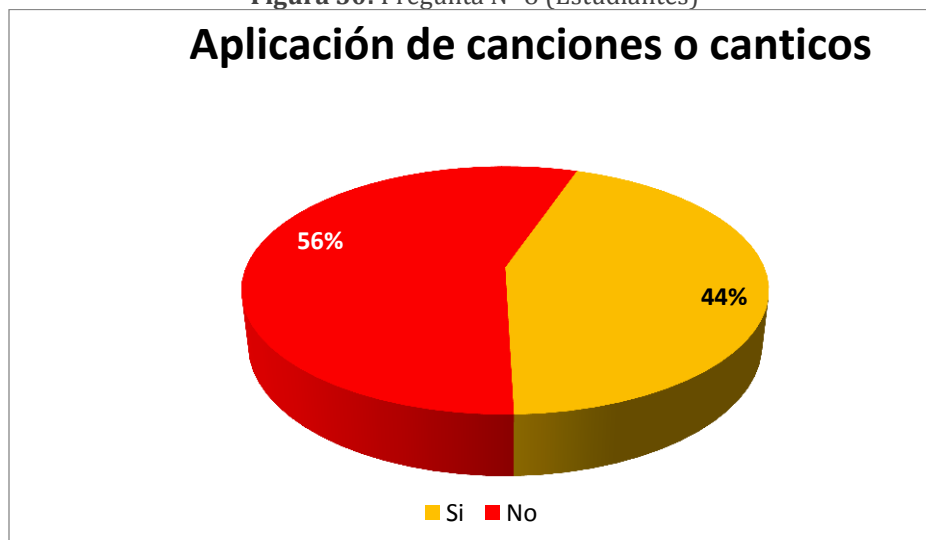
**Pregunta N° 8. ¿Cree usted que las canciones o canticos diseñados en la clase facilitan su aprendizaje en el idioma Inglés?**

**Tabla 44:** Aplicación de canciones y canticos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	31	44%
No	39	56%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a estudiantes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

**Figura 30:** Pregunta N° 8 (Estudiantes)



Fuente: Encuesta a estudiantes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

### **Análisis e Interpretación**

El 56% de los estudiantes encuestados determinan que las canciones y canticos realizados en la clase no facilitan su aprendizaje en el Idioma Inglés; mientras que el 44% manifiesta los canticos y canciones le facilitan su aprendizaje.

El aprendizaje del Idioma Inglés por parte del estudiante se ha convertido en un reto; debido a las distintas maneras de aprender una lengua, como lo es mediante la música; el escaso vocabulario para atender y entender una canción, los hace receptores de un aprendizaje mecánico donde el único desarrollo es la memorización en la repetición de la letra de la canción, sin saber su significado; provocando el desinterés por la materia en cuestión

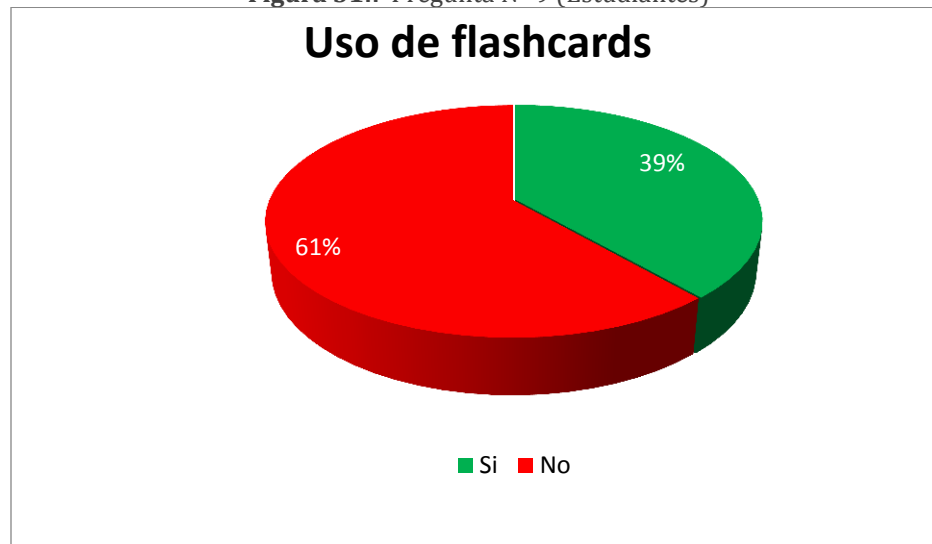
Pregunta N° 9. ¿Considera usted, que el uso de flashcards atraen el interés de los estudiantes?

**Tabla 45:** Interés por el uso de flashcards

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	27	39%
No	43	61%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a estudiantes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

**Figura 31::** Pregunta N° 9 (Estudiantes)



Fuente: Encuesta a estudiantes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

### **Análisis e Interpretación**

Del total de estudiantes encuestados, el 61% manifiesta que los flashcards utilizados por el docente no transmite interés; mientras que el 39% determinan que el material utilizado le permite desarrollar su aprendizaje oportunamente.

Como es evidente, la mayoría de estudiantes han manifestado el poco interés por el uso de flashcards durante las clases de Inglés, por tal motivo se deduce que el gran número de encuestados consideran que el uso de material indebido, no atrae la atención del estudiante y por ende no desarrolla su proceso de aprendizaje y desarrollo de sus destrezas.

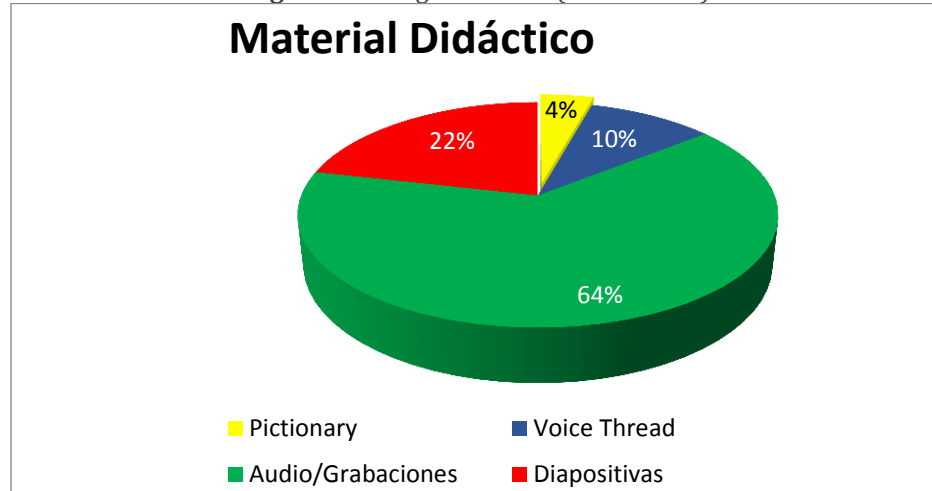
**Pregunta N° 10. ¿Cuál de los siguientes materiales audiovisuales desarrollan mejor su aprendizaje?**

**Tabla 46: Material Didáctico**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Pictionary	3	4%
Voice Thread	7	10%
Audio/Grabaciones	45	64%
Diapositivas	15	22%
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a estudiantes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

**Figura 32: Pregunta N° 10 (Estudiantes)**



Fuente: Encuesta a estudiantes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

### **Análisis e Interpretación**

Del total de estudiantes encuestados, el 64% manifiesta que el uso de Audios/Grabaciones en las clases de idiomas desarrolla mejor el aprendizaje, el 22% señala que son las diapositivas, el 10% indica que es el Voice Thread y el 4% afirma que es el Pictionary.

Como es indiscutible, un gran número de encuestados afirman que los audios desarrollan mejor su aprendizaje; a lo cual se ve como problema muy notorio a los estudiantes con inteligencia visual; quienes se ven restringidos a una estrategia y no a desarrollar otra inteligencia. Además, se observa que el uso continuo de audios viabiliza al estudiante como un ente receptivo, quien pierde su interacción y enfoca a las clases de inglés como una asignatura monótona.

## Encuesta a docentes de la Unidad Educativa “Francisco de Orellana”

**Objetivo:** Conocer la aplicación de estrategias metodológicas en los docentes.

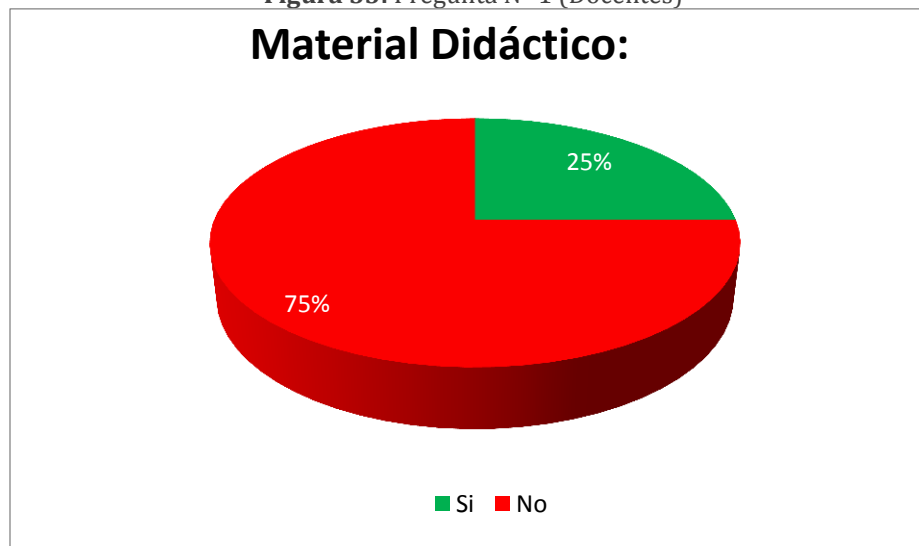
**Pregunta N° 1.** ¿Utiliza usted algún tipo de material didáctico para el proceso de enseñanza-aprendizaje?

**Tabla 47:** Material Didáctico

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	1	25%
No	3	75%
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

**Figura 33:** Pregunta N° 1 (Docentes)



Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

### Análisis e Interpretación

De los 4 docentes encuestados, el 75% manifiesta que no utiliza material didáctico, solo se basan en libros; mientras que el 25% indica que se utiliza usualmente material didáctico para la enseñanza de vocabulario.

Como se puede visualizar, la mayoría de docentes utilizan los libros como material didáctico, de esta manera se concibe el desinterés de los docentes en la construcción de recursos didácticos que permitan el mejoramiento en el proceso enseñanza-aprendizaje; en la cual el uso de material didáctico es factible en cualquier nivel que se propenda este proceso en el aprendizaje de lengua extranjera.

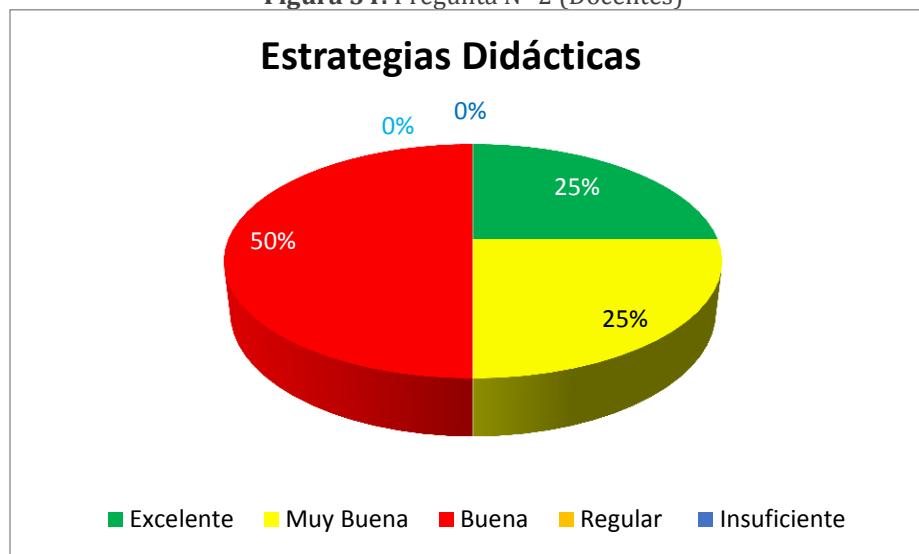
**Pregunta N° 2. ¿Las estrategias didácticas que utiliza en clases con los estudiantes de EGB Media son?**

**Tabla 48:** Estrategias Didácticas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Excelente	1	25%
Muy Buena	1	25%
Buena	2	50%
Regular	0	0%
Insuficiente	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

**Figura 34:** Pregunta N° 2 (Docentes)



Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

### **Análisis e Interpretación**

De los 4 docentes encuestados, el 50% señala que las estrategias didácticas que utiliza en clases con los estudiantes de Educación Básica Media es bueno; mientras que el 25% manifiesta que es muy bueno y el otro 25% determina a las estrategias planteadas como excelentes.

La mayoría de docentes manifiestan que utilizan estrategias didácticas buenas las cuales facilitan el entendimiento de los estudiantes, pero se ha visualizado la falta de dinamismo por parte de ellos en su desempeño laboral para lograr estrategias óptimas que ayuden a la interacción docente-estudiante como también a la valorización del idioma Inglés.

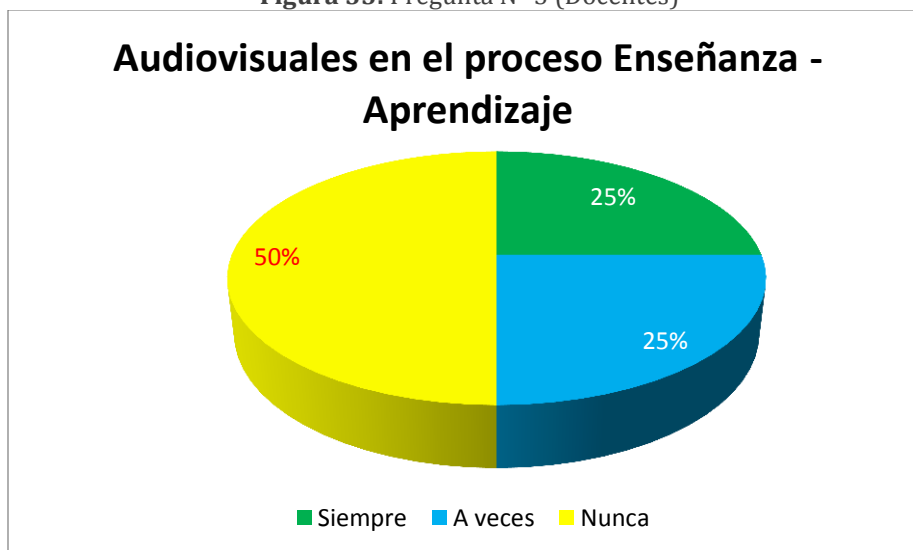
**Pregunta N° 3. ¿Con qué frecuencia utiliza usted material audiovisual en el proceso enseñanza - aprendizaje?**

**Tabla 49:** Audiovisuales en el proceso Enseñanza-aprendizaje

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	1	25%
A veces	1	25%
Nunca	2	50%
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

**Figura 35:** Pregunta N° 3 (Docentes)



Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

### **Análisis e Interpretación**

El 50% de los docentes encuestados señalan que rara vez utiliza material audiovisual en el proceso enseñanza-aprendizaje; el 25% indica que utilizan usualmente; mientras que el otro 25% determinan que siempre utiliza material audiovisual en su desempeño laboral.

El proceso de enseñanza-aprendizaje por parte del docente es muy monótono, el material audiovisual es utilizado medianamente por los docentes de la institución, lo cual provoca la poca motivación por parte del estudiante en la asignatura de lengua extranjera y la falta de atención para su aprendizaje.

**Pregunta N° 4. ¿Aplica usted diferentes técnicas de enseñanza-aprendizaje para cada clase?**

**Tabla 50: Destrezas productivas**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	2	50%
No	2	50%
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

**Figura 36: Pregunta N° 4 (Docentes)**



Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

**Análisis e Interpretación**

El 50% de los docentes encuestados señalan que no aplican técnicas de enseñanza-aprendizaje para cada clase, el otro 50% indica que si utilizan diferentes técnicas.

Los docentes necesitan aplicar nuevas técnicas de aprendizaje en el desempeño de su rol, la gran mayoría utilizan las mismas estrategias en cada clase; mismas que causan clases monótonas y estudiantes receptivos-pasivos, donde el conocimiento se convierte en aprendizaje transitorio.

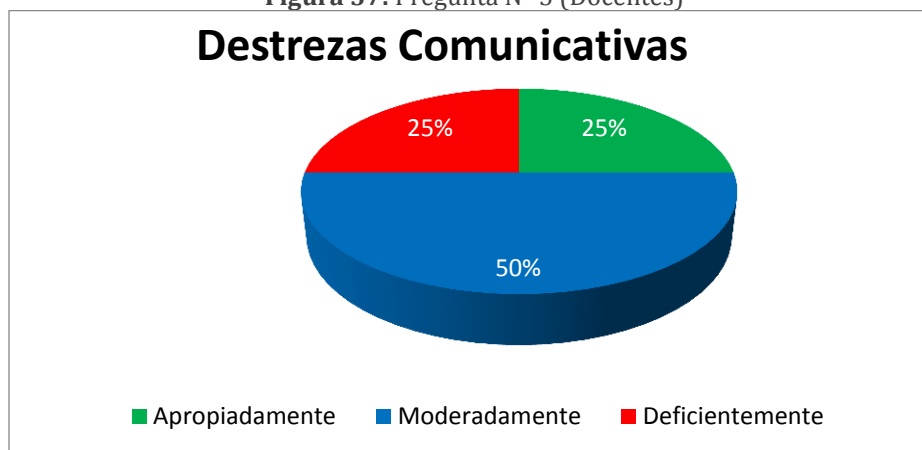
regunta N° 5. ¿Las clases con material audiovisual le ha permitido desarrollar destrezas comunicativas de los estudiantes (writing & speaking)?

**Tabla 51: Destrezas Comunicativas**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Apropiadamente	1	25
Moderadamente	2	50
Deficientemente	1	25
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

**Figura 37: Pregunta N° 5 (Docentes)**



Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

### Análisis e Interpretación

El 50% de los docentes encuestados señalan que el material audiovisual desarrolla moderadamente las destrezas comunicativas de los estudiantes (writing and speaking), el 25% afirma que es deficiente el uso de material audiovisual en el desarrollo de destrezas y mientras el otro 25% indica que las clases con audiovisuales le permiten desarrollar las destrezas comunicativas de sus estudiantes como es la escritura y el habla (writing & speaking).

El mal manejo de material audiovisual que utiliza el docente da como resultado clases monótonas, provocando en el estudiante bajo interés por el aprendizaje. Según la mayoría de docentes, señalan que los audiovisuales no permiten un entendimiento apropiado de la información, tomando en cuenta que el uso no apropiado del material audiovisual se convierte en parte desmotivador del aprendizaje.

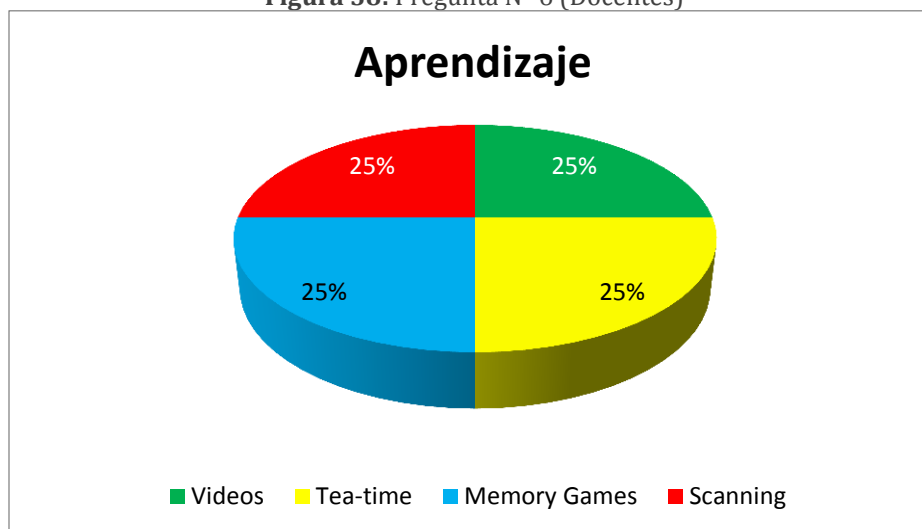
**Pregunta N° 6. ¿Cuál de las siguientes estrategias didácticas de trabajo permiten el desarrollo del aprendizaje en sus estudiantes?**

**Tabla 52 Aprendizaje**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Videos	1	25%
Tea-time	1	25%
Juegos de Memoria/Memory Games	1	25%
Escaneo/Scanning	1	25%
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

**Figura 38: Pregunta N° 6 (Docentes)**



Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

### **Análisis e Interpretación**

El 25% de los docentes encuestados indican que una de las estrategias didácticas que le permiten el desarrollo del aprendizaje en los estudiantes es el escaneo o *scanning*; el otro 25% indican que el *Tea-time* le permite el desarrollo del aprendizaje. el 25% señalan que son los videos y por último el 25% restante afirma que los Juegos de Memoria o Memory Games le permiten desarrollar el aprendizaje de estudiantes.

Partiendo de esta información, se determina que todas las estrategias son utilizadas por los docentes, donde los estudiantes se vuelven receptivos y en la cual no se viabiliza el desarrollo de destrezas comunicativas y lingüísticas. Como es evidente los estudiantes se transforman en entes mecánicos y no productivos.

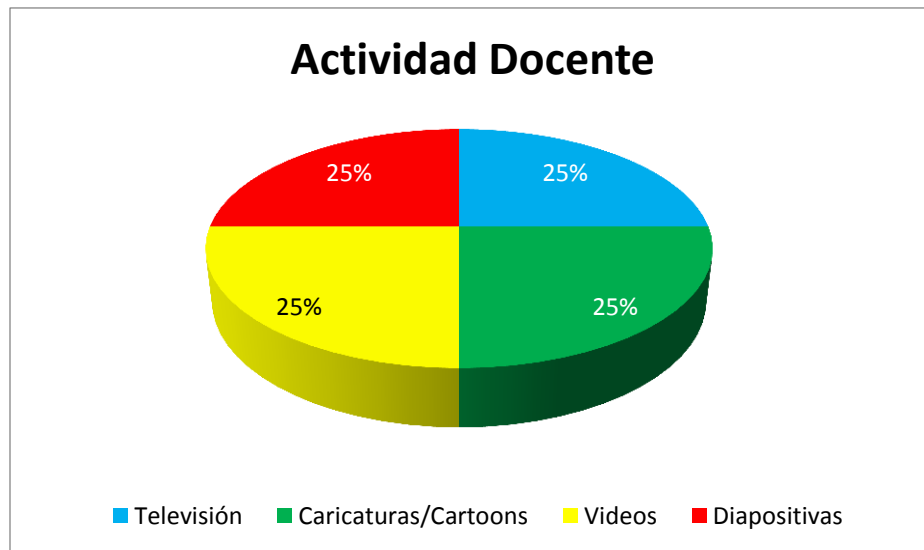
**Pregunta N° 7. De los siguientes materiales audiovisuales, ¿cuál utiliza usted con mayor periodicidad en el desarrollo de las actividades docentes?**

**Tabla 53: Actividad Docente**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Televisión	1	25
Caricaturas/Cartoons	1	25
Videos	1	25
Diapositivas	1	25
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

**Figura 39: Pregunta N° 7 (Docentes)**



Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

### **Análisis e Interpretación**

De los 4 docentes encuestados, el 25% señala que las diapositivas son uno de los materiales audiovisuales más frecuentes, el 25% informa que las caricaturas o cartoons son los materiales audiovisuales utilizados, el otro 25% indica que los videos son también utilizados con frecuencia en las actividades del docente y finalmente, el 25% restante manifiesta que es la televisión.

A partir del análisis ejecutado, se determina que todos los audiovisuales propuestos son utilizados en el desempeño laboral de los docentes, pero con lo cual se visualiza que los estudiantes no captan información alguna, ni ponen atención al desarrollo de la clase, provocando en el docente un deficiente proceso de aprendizaje.

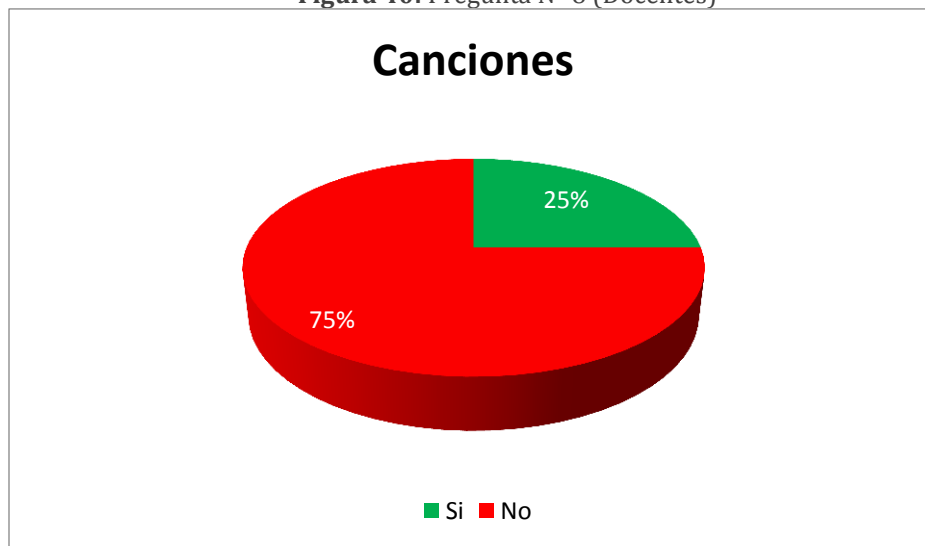
**Pregunta N° 8. Cree usted que las canciones que se practican en clases son captadas cien por ciento por los estudiantes.**

**Tabla 54:** Canciones

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	1	25
No	3	75
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

**Figura 40:** Pregunta N° 8 (Docentes)



Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

### **Análisis e Interpretación**

De los 4 docentes encuestados, el 75% señala que los estudiantes no captan las canciones practicadas en clases; mientras que el 25% indica que si son entendidas por los estudiantes.

Como se puede observar la mayoría de docentes manifiestan que las canciones no son entendidas por los estudiantes, lo cual se debe al bajo conocimiento y uso de vocabulario pertinente a cada unidad de estudio. Además, se concluye que las canciones practicadas son memorizadas mas no entendidas en contexto; y el ritmo o palabras conocidas influyen en el tarareo o cantico de las canciones practicadas en clases.

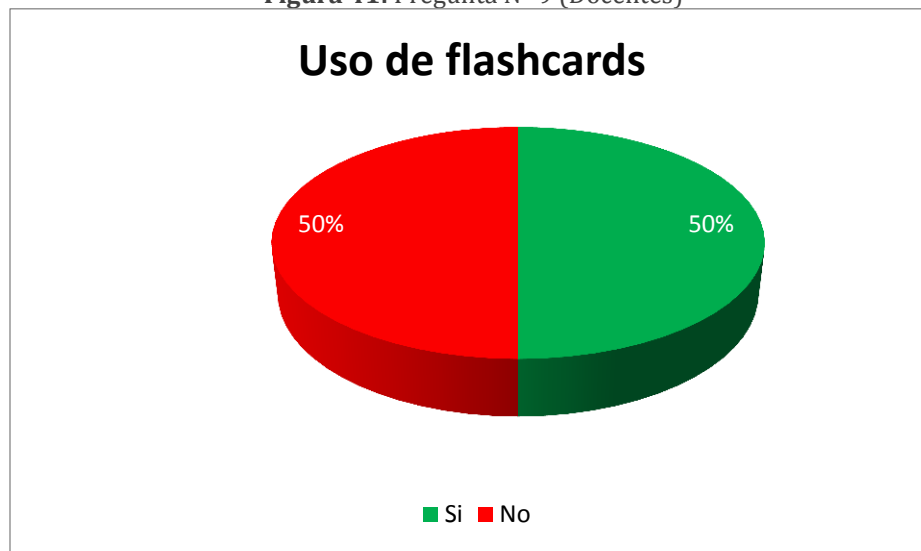
**Pregunta N° 9. ¿El uso de flashcards propende el entendimiento de la expresión oral-auditiva y lecto-escritura en todos los estudiantes?**

**Tabla 55:** Expresion Oral-auditivo y lecto-escritura

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	2	50
No	2	50
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

**Figura 41:** Pregunta N° 9 (Docentes)



Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

### **Análisis e Interpretación**

De los 4 docentes encuestados, el 50% señala que el uso de flashcards ayuda a la captación de información de los estudiantes; mientras que el otro 50% indica que los flashcards no propenden el entendimiento de la lengua en cuestión.

Como se puede observar, el uso adecuado de flashcards permite al estudiante captar la idea o ideas del texto expuesto y si no existe la motivación pertinente, las clases se convierten en rutinarias y los estudiantes en personas pasivas e inactivas; con poco interés por el proceso de aprendizaje, en tal virtud no se desarrollan adecuadamente las destrezas comunicativas.

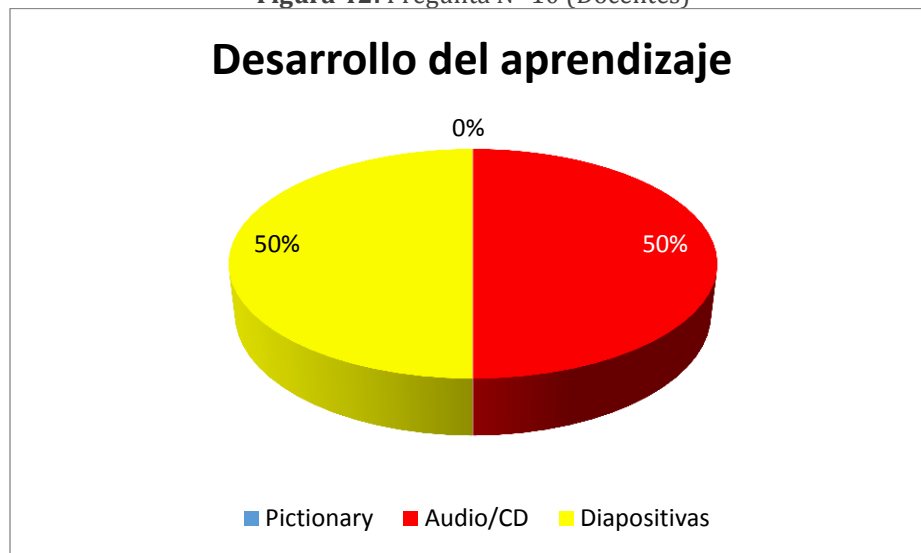
**Pregunta N° 10. ¿Cuál de las siguientes estrategias audiovisuales, que usted utiliza desarrollan mejor el aprendizaje de sus estudiantes?**

**Tabla 56:** Desarrollo del aprendizaje

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Pictionary	0	0
Audio/CD	2	50
Diapositivas	2	50
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

**Figura 42:** Pregunta N° 10 (Docentes)



Fuente: Encuesta a docentes  
Elaborado por: Carmen Sánchez

### **Análisis e Interpretación**

De los 4 docentes encuestados, el 50% manifiesta que las diapositivas desarrollan mejor el aprendizaje en los estudiantes y el otro 50% indica que el audio/CD es la estrategia más utilizada.

Como es evidente los docentes en su mayoría necesitan dinamizar las clases, por ende, se concluye que las estrategias planteadas son utilizadas por todos los docentes, pero no siempre enfocadas en desarrollar las destrezas comunicativas de los estudiantes, sino en la manera más fácil de trabajar por parte del docente y convertir al idioma como una meta, mas no como un ideal; y en el cual el proceso de aprendizaje se vuelve aburrido para los estudiantes y sin motivación alguna. .

## Capítulo 6

# Conclusiones y Recomendaciones

### 6.1. Conclusiones

La aplicación de la guía de estrategias didácticas del método SGAV, es de gran utilidad debido a que promueve el mejoramiento de las habilidades comunicativas y lingüísticas a través de audiovisuales en los estudiantes de séptimo Año de EGB de la Unidad Educativa “Francisco de Orellana”.

La investigación permitió realizar un estudio teórico del método SGAV, en el cuál se visualizó que a pesar de ser tradicional se lo puede utilizar con recursos tecnológicos, los cuales facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje y tiene como finalidad implementar alternativas; con lo cual el resultado del aprendizaje de los estudiantes se desarrolla con mayor vehemencia.

El resultado obtenido en el diagnóstico permitió al investigador involucrarse directamente con los implicados en el proceso de enseñanza-aprendizaje. (docentes-estudiantes), lo cual proyectó la implementación de nuevas estrategias con el uso de herramientas tecnológicas; las cuales proporcionaron un aprendizaje significativo en el desarrollo de destrezas comunicativas.

Mediante el diseño de una guía de estrategias didácticas del método SGAV, se visualizó actividades que permitieron obtener la atención de los estudiantes y cuan significativo se volvió el conocimiento; Además, se implementó las herramientas tecnológicas con el uso de audiovisuales, los cuales proporcionaron el mejoramiento de las destrezas comunicativas en el idioma Inglés.

La guía de estrategias didácticas del método SGAV fue diseñada con actividades viables para el aprendizaje del idioma Inglés. Luego de su aplicación se visualizó cuan factibles fueron cada estrategia y el rango de efectividad que ha tenido su aplicación en el proceso de enseñanza - aprendizaje y por ende en el desarrollo de destrezas comunicativas.

La aplicación de la guía de estrategias didácticas del método SGAV proporcionó resultados favorables a la propuesta expuesta tanto en el uso de la técnica del test y retest; es decir en el pre-test

y el post test que fueron realizados a los estudiantes de Séptimo Año de EGB como también en el análisis de concordancia que se obtuvo de los docentes mediante entrevistas y fichas de validación de expertos.

## **6.2. Recomendaciones**

Para mejorar las habilidades lingüísticas y comunicativas de los estudiantes en el proceso educativo de la enseñanza del idioma inglés es necesario utilizar el método SGAV con herramientas tecnológicas, siendo esta responsabilidad de docentes y autoridades de la unidad educativa.

El estudio científico del método SGAV es factible con el uso adecuado de recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje; Aplicar el método SGAV utilizando metodologías y apropiadas herramientas tecnológicas que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje y por ende el desarrollo de las destrezas comunicativas.

El desarrollo de destrezas comunicativas implica diagnosticar el nivel de conocimientos entre docentes y dicentes, mediante la implementación de herramientas tecnológicas; la cual promoverá estudiantes con óptimos conocimientos y destrezas comunicativas que involucren un conocimiento significativo a la sociedad.

Las destrezas comunicativas en el idioma Inglés deben ser potencializadas continuamente por los docentes del área y con mayor énfasis por las autoridades de la unidad, mediante la implementación de más laboratorios y estrategias didácticas viables para cada nivel y por parte de cada docente.

Aplicar el método SGAV utilizando metodologías y apropiadas herramientas tecnológicas que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje y por ende el desarrollo de las destrezas comunicativas.

La utilización de herramientas tecnológicas con los estudiantes de educación básica media es factible debido a que, la nueva generación conocida como millenials, están en contacto con las tecnologías y de esta manera el aprendizaje se vuelve creativo, innovador y ameno como también significativo en el medio social.

## Apéndice A

# Autorización

## Unidad Educativa “Francisco de Orellana”

Puyo, 06 de septiembre de 2017

Licenciado

Miguel González

VICERRECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA “FRANCISCO DE ORELLANA”

Presente.-

De mi consideración;

Yo, Carmen de Lourdes Sánchez Carrasco; docente de la unidad educativa que usted muy acertadamente la dirige, solicito de la manera más cordial se me autorice realizar mi Proyecto de Investigación intitulado **“Estrategias Didácticas del Método SGAV en el Desarrollo de Destrezas Comunicativas en el Idioma Inglés para Educación Básica Media”**, con los estudiantes de séptimos años de Educación General Básica Media.

Por la atención que brinde al presente, anticipo mis agradecimientos.

Atentamente

  
Lic. Carmen Sánchez

DOCENTE UEFO



## Apéndice B

# Solicitud de Autorización de Encuestas

## Unidad Educativa "Francisco de Orellana"

Puyo, 07 de septiembre de 2017

Ingeniero

Marlon Ordoñez

RECTOR (E) DE LA UNIDAD EDUCATIVA "FRANCISCO DE ORELLANA"

Presente.-

De mi consideración:

Yo, Carmen de Lourdes Sánchez Carrasco, docente de la "Unidad Educativa Francisco de Orellana"; solicito de la manera más cordial se me autorice realizar una encuesta con los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica Media, para el trabajo de tesis, en la institución que Ud. muy acertadamente la dirige.

Por la atención que brinde al presente, anticipo mi agradecimiento.

Atentamente

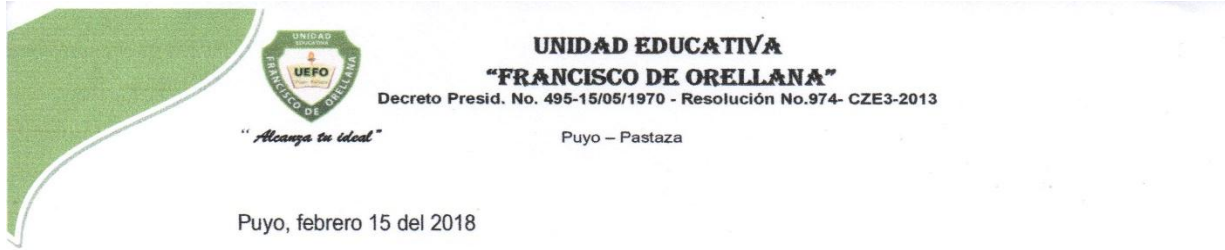
  
Lcda. Carmen Sánchez  
DOCENTE



## Apéndice C

# Certificación de estudio de investigación

## Unidad Educativa "Francisco de Orellana"



Puyo, febrero 15 del 2018

### CERTIFICACIÓN

En calidad de Rector de la Unidad Educativa "Francisco de Orellana" de la ciudad de Puyo, cantón y provincia de Pastaza:

### **CERTIFICO:**

Que, la **Srta. LIC. SANCHEZ CARRASCO CARMITA DE LOURDES**, portadora de la Cédula de Ciudadanía 1803619434, realizó en este plantel la Propuesta del Proyecto de Investigación tema "Estrategias Didácticas del Método SGAV en el Desarrollo de Destrezas Comunicativas en el Idioma Inglés para Educación Básica Media", desde septiembre 6 del 2017 a enero 5 del 2018.

Certifico en honor a la verdad, la interesada puede hacer uso del presente documento en lo que estime conveniente.

Lo Certifico,

Ing. Marlon Ordóñez  
**RECTOR**







## Apéndice E

### Ejemplo de Encuesta Dirigida a Estudiantes

**Objetivo:** Diagnosticar el nivel de desarrollo de destrezas comunicativas en el idioma inglés en Séptimo Año de Educación Básica Media

**Dirigido a:** Estudiantes de Séptimo Año de Educación General Básica

**Instrucciones:** Participar en la ejecución de cada ítem según las indicaciones del docente.

**Valoraciones:** Cada una de los ocho ítems propuestos tiene una valoración cuantitativa, la cual propenderá como resultado la tendencia en la utilización de materiales inmersos en el método SGAV.

#### ITEMS:

1. Considera usted, que el material didáctico que utiliza el docente en la asignatura de inglés es:  
Adecuado                      Poco adecuado                      Inadecuado
2. Las formas que el docente explica su clase son:  
Excelente              Muy Buena              Buena              Regular              Insuficiente
3. Las clases con materiales de audio y visual que el docente utiliza le ayudan al desarrollo de destrezas comunicativas (writing & speaking).  
Si                      No
4. ¿Utiliza el docente material audiovisual en el proceso enseñanza-aprendizaje?  
Si                      No
5. ¿Con que frecuencia utiliza el docente material audiovisual en el proceso enseñanza - aprendizaje?  
Siempre              Usualmente              Rara vez              Nunca
6. ¿Cuál de las siguientes formas de trabajo facilitan su aprendizaje?  
Skimming              Tea-time              Tic-Tac-Toe              Translation

7. ¿Qué audiovisuales utiliza el docente con mayor frecuencia?
- |                             |                      |
|-----------------------------|----------------------|
| Presentaciones electrónicas | Caricaturas/Cartoons |
| Juegos de mesa/Board games  | Videos               |
8. ¿Cree usted que las canciones o canticos diseñados en la clase facilitan su aprendizaje en el idioma inglés?
- |    |    |
|----|----|
| Si | No |
|----|----|
9. ¿Considera usted, que el uso de flashcards atraen el interés en los estudiantes?
- |    |    |
|----|----|
| Si | No |
|----|----|
10. ¿Cuál de los siguientes materiales audiovisuales desarrollan mejor su aprendizaje?
- |            |              |                   |              |
|------------|--------------|-------------------|--------------|
| Pictionary | Voice Thread | Audio/Grabaciones | Diapositivas |
|------------|--------------|-------------------|--------------|

## Apéndice F

### Encuesta Dirigida a Docentes

**Objetivo:** Conocer la aplicación de estrategias metodológicas en los docentes.

**Dirigido a:** Docentes del Área de Inglés de la Unidad Educativa “Francisco de Orellana”

**Instrucciones:** Participar en la ejecución de cada ítem según las indicaciones del instructor.

**Valoraciones:** Cada una de los siete ítems propuestos tiene una valoración cuantitativa, la cual propenderá como resultado la tendencia en la utilización de materiales inmersos en el método SGAV.

#### ITEMS:

1. ¿Utiliza usted algún tipo de material didáctico para el proceso de enseñanza-aprendizaje?  
SI NO
2. Las estrategias didácticas que utiliza en clases con los estudiantes de EGB Media son:  
Excelente Muy Buena Buena Regular Insuficiente
3. ¿Con que frecuencia utiliza usted material audiovisual en el proceso enseñanza – aprendizaje?  
Siempre A veces Nunca
4. ¿Aplica usted diferentes técnicas de enseñanza-aprendizaje para cada clase?  
Si No
5. ¿Las clases con material audiovisual le ha permitido desarrollar destrezas comunicativas de los estudiantes (writing & speaking)?  
Apropiadamente Moderadamente Deficientemente
6. ¿Cuál de las siguientes estrategias didácticas de trabajo permiten el desarrollo del aprendizaje en sus estudiantes?  
Videos Tea Time Memory Games Scanning

7. ¿De los siguientes materiales audiovisuales, cuál utiliza usted con mayor periodicidad en el desarrollo de las actividades docentes?
- Televisión                      Cartoons                      Videos                      Diapositivas
8. ¿Cree usted que las canciones que se practican en clases son captadas cien por ciento por los estudiantes?
- Si                                      No
9. ¿El uso de flashcards propende el entendimiento de la expresión oral-auditiva y lecto-escritura en todos los estudiantes?
- Si                                      No
10. ¿Cuál de las siguientes estrategias audiovisuales, que usted utiliza desarrollan mejor el aprendizaje de sus estudiantes?
- Pictionary                                      Audio/CD                                      Diapositivas

## Apéndice G

### Ejemplo de Encuesta Dirigida a Docentes

**Objetivo:** Conocer la aplicación de estrategias metodológicas en los docentes.

**Dirigido a:** Docentes del Área de Inglés de la Unidad Educativa “Francisco de Orellana”

**Instrucciones:** Participar en la ejecución de cada ítem según las indicaciones del instructor.

**Valoraciones:** Cada una de los siete ítems propuestos tiene una valoración cuantitativa, la cual propenderá como resultado la tendencia en la utilización de materiales inmersos en el método SGAV.

#### ITEMS:

1. ¿Utiliza usted algún tipo de material didáctico para el proceso de enseñanza-aprendizaje?

SI

NO

2. Las estrategias didácticas que utiliza en clases con los estudiantes de EGB Media son:

Excelente

Muy Buena

Buena

Regular

Insuficiente

3. ¿Con que frecuencia utiliza usted material audiovisual en el proceso enseñanza – aprendizaje?

Siempre

A veces

Nunca

4. ¿Aplica usted diferentes técnicas de enseñanza-aprendizaje para cada clase?

Si

No

5. ¿Las clases con material audiovisual le ha permitido desarrollar destrezas comunicativas de los estudiantes (writing & speaking)?

Apropiadamente

Moderadamente

Deficientemente

6. ¿Cuál de las siguientes estrategias didácticas de trabajo permiten el desarrollo del aprendizaje en sus estudiantes?

Videos

Tea Time

Memory Games

Scanning

7. ¿De los siguientes materiales audiovisuales, cuál utiliza usted con mayor periodicidad en el desarrollo de las actividades docentes?

Televisión

Cartoons

Videos

Diapositivas

8. ¿Cree usted que las canciones que se practican en clases son captadas cien por ciento por los estudiantes?

Si

No

9. ¿El uso de flashcards propende el entendimiento de la expresión oral-auditiva y lecto-escritura en todos los estudiantes?

Si

No

10. ¿Cuál de las siguientes estrategias audiovisuales, que usted utiliza desarrollan mejor el aprendizaje de sus estudiantes?

Pictionary

Audio/CD

Diapositivas

## Apéndice H

### Pre-Test Ad-Hoc

**Objetivo:** Diagnosticar el nivel de desarrollo de destrezas comunicativas en el idioma Inglés en Séptimo Año de Educación Básica Media

**Dirigido a:** Estudiantes de Séptimo Año de Educación General Básica

**Instrucciones:** Participar en la ejecución de cada ítem según las indicaciones del docente.

**Puntuaciones:** Cada una de las cinco actividades propuestas tiene un puntaje máximo de 10 puntos mismos que serán asignados por el docente evaluador conforme el nivel de asimilación, comprensión y ejecución mostrado por los estudiantes.

#### ACTIVITY Nº 1

There are 5 exercises in this part of the test. Check the appropriate answer.

1. This is my mother's mother.
  - a) grandpa
  - b) grandmother
  - c) Mother
  - d) Father
2. This is my father's sister.
  - a) Nephew
  - b) Nice
  - c) Aunt
  - d) Niece
3. This is my father's brother.
  - a) Auncle
  - b) Uncle
  - c) Aunt
  - d) Auntie
4. This is my aunt's son
  - a) Brother
  - b) Uncle
  - c) Aunt
  - d) Cousin

5. This is my uncle's father.
- a) Grandma
  - b) Grandpa
  - c) Father
  - d) Uncle

### ACTIVITY N° 2

There are 5 exercises in this part of the test. Read and identify the appropriate pronoun. Then, match them.

- 1. \_\_\_\_\_ is my mother
- 2. \_\_\_\_\_ is my grandpa
- 3. \_\_\_\_\_ is my family.
- 4. \_\_\_\_\_ are my sisters.
- 5. \_\_\_\_\_ is my brother.

**This**

**He**

**She**

**This**

**They**

### ACTIVITY N° 3

Change the following phrases into negative or questions ones according to the instructions given.

- 1. She is happy.  
(-) \_\_\_\_\_
- 2. My father is old.  
(?) \_\_\_\_\_
- 3. She is mother.  
(-) \_\_\_\_\_
- 4. He is grandpa.  
(-) \_\_\_\_\_

5. They are brothers.

(?) \_\_\_\_\_

**ACTIVITY N° 4**

Read Janeth's family and complete the story with the words from the box.

Janeth	brothers	mother	dog	father
--------	----------	--------	-----	--------

Hi! I am \_\_\_\_\_. This is my \_\_\_\_\_. She is Sarah. This is my \_\_\_\_\_. He is Albert. These are my \_\_\_\_\_. They are Alan and Mathew. This is my \_\_\_\_\_. Its name is Fify.

**ACTIVITY N° 5**

Read, identify and make questions orally.

1. Father
2. Grandpa
3. Mother
4. Brother
5. Sister

## Apéndice I

### Post-Test Ad-Hoc

**Objetivo:** Aplicar las estrategias didácticas del método SGAV para en el desarrollo de destrezas comunicativas en el idioma Inglés en Séptimo Año de Educación Básica Media

**Dirigido a:** Estudiantes de Séptimo Año de Educación General Básica

**Instrucciones:** Participar en la ejecución de cada ítem según las indicaciones del docente.

**Puntuaciones:** Cada una de las cinco actividades propuestas tiene un puntaje máximo de 10 puntos mismos que serán asignados por el docente evaluador conforme el nivel de asimilación, comprensión y ejecución mostrado por los estudiantes.

#### ACTIVITY N° 1

Look, listen and complete the crossword puzzle.

CROSSWORD [POST-TEST] - JClic test player

GRANDM

GRAND

ABC →

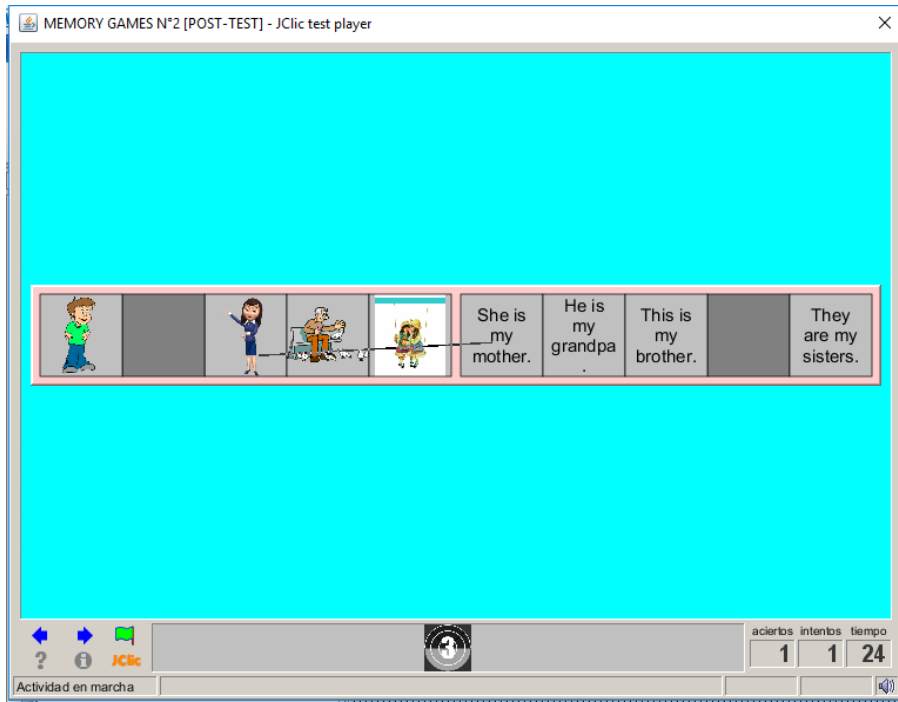
ABC ↓

aciertos intentos tiempo  
11 16 50

Actividad en marcha

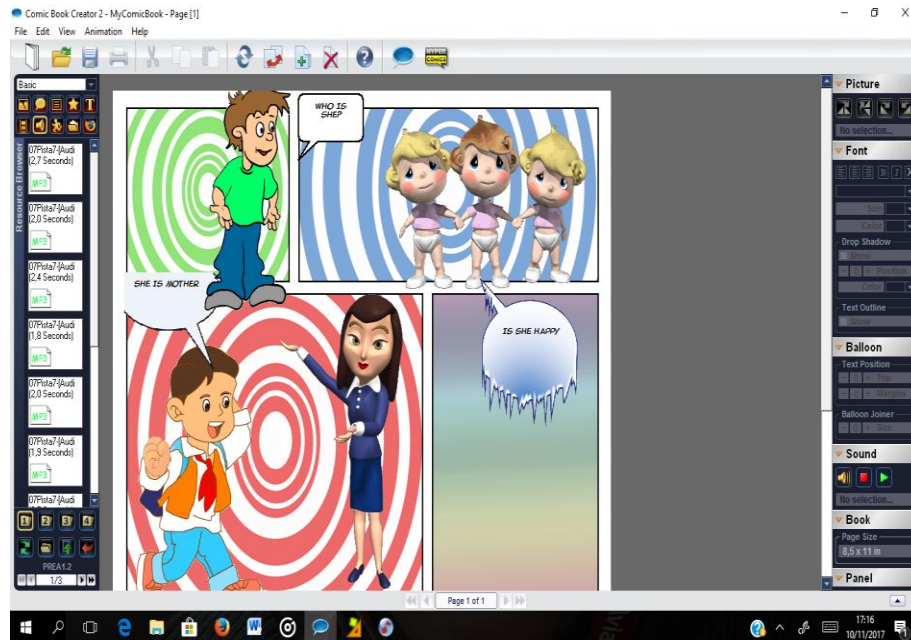
## ACTIVITY Nº 2

Look, listen and match the vocabulary learnt.



## ACTIVITY Nº 3

Change the following phrases into negative or questions in order to make a conversation.



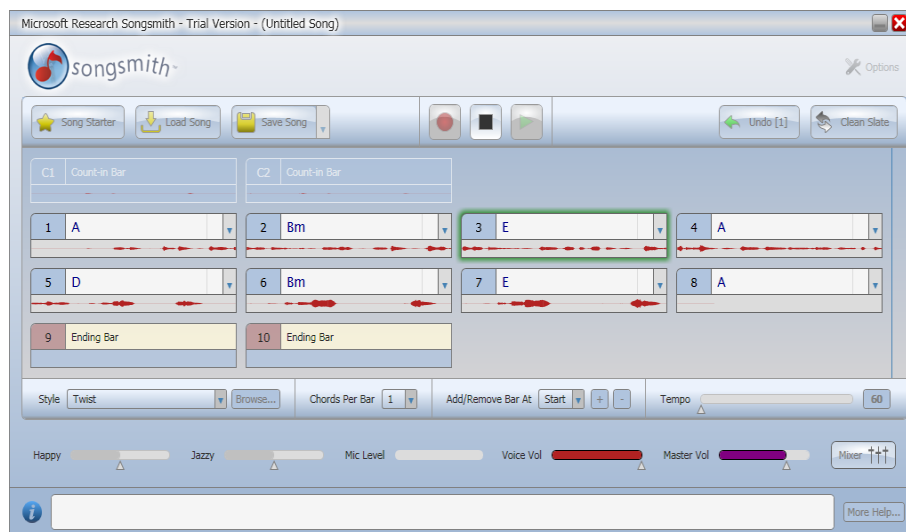
#### ACTIVITY Nº 4

Read Janeth's family and choose the appropriate answer.



#### ACTIVITY Nº 5

Read, identify and make questions orally.



## Apéndice J

# Concordancia Por Expertos

**Objetivo:** Valorar la efectividad de las estrategias didácticas del método SGAV por medio de la técnica de test y retest y análisis de concordancia por medio de expertos.

**Dirigido a:** Estudiantes de Séptimo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Francisco de Orellana”

**Instrucciones:** Participar en la ejecución de cada ítem según las indicaciones del instructor.

**Valoración:** Cada pregunta se valorará conforme el nivel de asimilación, comprensión y ejecución mostrado por los participantes.

### CUESTIONARIO

1. **¿Cree usted que la utilización de herramientas tecnológicas proporciona la comprensión del Idioma Inglés en los estudiantes?**

---

---

---

---

2. **¿Considera Ud. que es adecuado el uso del método SGAV con herramientas tecnológicas?**

---

---

---

---

3. **¿Estima Ud. importante la implementación del método SGAV a través de las herramientas tecnológicas en Educación básica Media?**

---

---

---

---

4. ¿Qué piensa de las estrategias planteadas en este proyecto de investigación?

---

---

---

---

5. ¿Considera que las estrategias propuestas en este proyecto de investigación facilitan el desarrollo de destrezas comunicativas en el Idioma Inglés en Séptimo Año de Educación Básica Media de la Unidad Educativa “Francisco de Orellana”?

---

---

---

---

## Apéndice k

# Validación Por Expertos

### FICHA TÉCNICA DEL VALIDADOR

**Nombre:**  
**Profesión:**  
**Cargo:**  
**Institución**  
**Dirección Domiciliaria:**  
**Teléfono:**

Escala de Valoración					
/	Muy Adecuada 5	Adecuada 4	Medianament e Adecuada 3	Poco Adecuada 2	Nada Adecuada 1
Aspectos					
Introducción					
Objetivos					
Eficacia					
Secuencia					
Modelo de Intervención					
Profundidad					
Lenguaje					
Comprensión					
Creatividad					
Impacto					

**Observación:**

---



---



---

(f) \_\_\_\_\_

C.I. \_\_\_\_\_

Fecha:

--	--	--

## Apéndice L

### Instrucciones Para La Validación De La Propuesta

1. Lea detenidamente las preguntas.
2. Emita su criterio sobre los aspectos de la propuesta para el uso y aplicabilidad de la Guía de Estrategias Didácticas del Método SGAV en el desarrollo de destrezas comunicativa del Idioma Inglés en 7° Año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Francisco de Orellana”.
3. Utilice la siguiente valoración:
4. Marque una X en la casilla correspondiente.

VALORACION	Muy Adecuada (MA)	Adecuada (DA)	Medianament e Adecuada (MDA)	En desacuerdo (ED)	OBSERVACIÓN
ASPECTOS					
1. ¿Cree usted que la utilización de herramientas tecnológicas proporciona la comprensión del Idioma Inglés en los estudiantes?					
2. ¿Considera Ud. que es adecuado el uso del método SGAV con herramientas					
3. ¿Estima Ud. importante la implementación del método SGAV a través de las herramientas tecnológicas en Educación básica Media?					
4. ¿Qué piensa de las estrategias planteadas en este proyecto de investigación?					
5. ¿Considera que las estrategias propuestas en este proyecto de investigación facilitan el desarrollo de destrezas comunicativas en el Idioma Inglés en Séptimo Año de Educación Básica Media de la Unidad Educativa “Francisco de Orellana”.					

**VALIDADO POR:**

<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>	<b>C.I.</b>
<b>CARGO</b>	<b>INSTITUCIÓN:</b>
<b>FECHA:</b>	<b>FIRMA:</b>

## Referencias

- ADAME, T. (2009). *Medios Audiovisuales en el aula*. España: Universidad de Córdoba.
- ALCÓN, S. (2008). *Bases lingüísticas y metodológicas para la enseñanza de la lengua inglesa*. Castelló de la Plana: Publicaciones de la Universitat Jaume.
- ALDERSON, C., & URQUHART, A. (2009). *Teaching in a Foreign Language*. USA.
- ALEGRÍA, J. (1985). "Por un enfoque psicolinguístico del aprendizaje de la lectura y sus dificultades". *Infanci y Aprendizaje*, 29-1, 79-94.
- ALLWRIGHT, D. (2012). *Autonomy in Language Pedagogy*. Centre for Research in Education. USA.
- ALVARAZ, E., & MOODY, B. (2009). *Didácticas del Inglés: Metodología y Programación*. Madrid.
- ALVAREZ, J. C. (2010). Diplomado en Tecnologías de la información y comunicación para los procesos educativos. *Universidad Católica de Santa María*, 43.
- ANTÚNEZ, C. (2006). *Las inteligencias múltiples como estimularlas y desarrollarlas*. España: Narcea.
- ARAUJO, B. (2009). Planificación y ciclo de aprendizaje. Quito: GRUPO SANTILLANA.
- ARIZA, A. R. (2009). El uso del Jclic como complemento para la enseñanza/aprendizaje de la. *Retos*, 45.
- ASLAM, M. (2003). *Teaching of English*. New Delhi: Foundation Books.
- BARBA, L. (2008). *Pedagogía y relación educativa*. Mexico: Plaza y Valdés Ediciones.
- BARRIGA, F., & HERNÁNDEZ, G. (2002). *Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo*. México: McGraw Hill.
- BELLO, & FERIA, R. (2008). *DIDACTICA DE LAS SEGUNDAS LENGUAS*. Madrid: Santillana.
- BERNÁNDEZ, E. (2010). *Introducción a la lingüística del texto en Inglés*. Madrid: Espasa Calpe Ediciones.
- BESSÉ, H. (1985). *Méthodes et pratiques des manuels de langue*. Paris: Didier.
- BHASKARA, D., & ELIZABETH, M. (2004). *Methods of Teaching ENGLISH*. New Delhi: DISCOVERY PUBLISHING HOUSE.
- BOLLOBÁS, B. (s.f.). *Contemporary Combinatorics*. New York: Springer.
- BRUMFIT, C. (2010). *Communicative Methodology in Language Teaching the roles fluency and accuracy*. England: Banfield Ediciones.
- BYRNE, D. (2010). *Teaching Oral English*. Harlow: Longman.
- CAMERON, L. (2003). *Teaching Language to Young Learners*. Cambridge: Cambridge University Press. Fifth edition.
- CANALE, M. (2007). *Communicative Competence to Communicative Language Pedagogy*. London.

- CARRANZA, J. (2009). *Fundamento Psicológicos del Aprendizaje*. Quito: Promeceb Ediciones.
- CARRIAZO M. (2009). Modelos Pedagógicos Teorías. *Curso para Docentes*, 27.
- CARRIAZO, M. (2009). Modelos Pedagógicos Teorías. *Curso para docentes*, 27.
- CASTELLANOS, D. (2012). *Enseñar y aprender en la escuela*. La Habana: NEO-PERSON.
- CERDA, N. (2014). Los recursos audio-visuales para el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Fisco Misional Fray Bartolomé De Las Casas de la comunidad indígena “Los Salasacas” de la provincia de Tungurahua. . *Universidad Técnica de Ambato*.
- CORONEL, L. (2009). Orientaciones metodológicas y didácticas. Macará.
- CRUZ, R. (2016). *El léxico disponible de Castilla y León*. España: Ediciones Universidad de Salamanca.
- DALE, E. (2012). *Métodos de Enseñanza Audiovisual*. México: Reverté.
- DE LUCA, M. (2009). *Didáctica de la lengua oral: Metodología de Enseñanza y Evaluación*. Buenos Aires: Kapelusz.
- DHORITY, L. (1991). *THE ACT APPROACH The use of suggestion for integrative learning* . Boston: Gordon and Breach Science Publishers.
- Dictionary, M.-W. (1828). *Merriam Webster*. Recuperado el 20 de 07 de 2017, de <https://www.merriam-webster.com/dictionary/education>
- DURKHEIM, E. (1975). Educación y Sociología. En E. DURKHEIM, *Educación y Sociología* (pág. 12). Barcelona: Península.
- Ecuador, M. d. (2006). *English as a Foreign Language for Subnivel Medio*. Quito.
- Ecuador, M. d. (2016). *English as a Foreign Language for Subnivel Medio*. Quito.
- ELDREDGE, G., RUIZ, M., & CÁRDENAS. (2011). *Fundamentos Psicopedagógicos del Proceso de Enseñanza Aprendizaje*. Quito.
- FERNANDEZ, R. (2010). Competencias profesionales del Docente en la Sociedad del Siglo XXI. *Siglo XXI*, págs. 4-7.
- FERRÉS, J., & MARQUÉS, P. (2012). *Comunicación Educativa y Nuevas Tecnologías*. Barcelona: Praxis.
- FIERRO, C., FORTOUL, B., & ROSAS, L. (2009). *Transformando la práctica Docente*. México: Paidós Ediciones.
- FLETA, T. (2007). Aprendizaje y técnicas de enseñanza del inglés en la escuela. *ENCUENTRO, journal of Research and Innovation en la clase de lengua*, 57.
- FULLAT, O. (1992). FILOSOFÍAS DE LA EDUCACION PAIDEIA. En O. FULLAT, *FILOSOFÍAS DE LA EDUCACION PAIDEIA* (pág. 28). España: Ceac S.A.
- GALINDO, M. (2009). *Análisis Contrastivo y enseñanza de idiomas: de la gramática a la pragmática intercultural*. Madrid: ISSN Ediciones.
- GITSAKI, C., & COOMBE, C. (2016). *Current Issues in Language Evaluation, Assessment and Testing*. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.
- GUIMELLI, C., & ROUQUETTE, M. (1979). *Problemés* . Paris: CLÉ International.

- HOSTOS, E. M. (1991). CIENCIA DE LA PEDAGOGÍA. Puerto Rico: Universidad de Puerto Rico.
- HUGHES, J. (2009). *TACCLE Teacher's Aids on Creating Content for Learning Environments*. Brussels: GO! ONDERWIJS VAN DE VLAAMSE GEMEENSCHAP.
- JERUCHIM, M., BALABAN, P., & SHANMUGAN, K. S. (2002). *Simulation of Communication System. Modelling, Methodology and Techniques*. New York: Kluwer Academic Publisher.
- JOHNSON, D. J. (1993). Relationships between Oral and Written Language. *School Psychology Review*, 22, 4,595-609.
- Kalnina, S. (2014). EL ANÁLISIS DEL METODO SGAV EN EL PROCESO DE LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DEL ESPAÑOL LENGUA EXTRANJERA: ALGUNOS ASPECTOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS. *UNIVERSIDAD DE LETONIA*, 68.
- KIRALY, D., & SIGNER, S. (2017). *Scaffolded Language Emergence in the Classroom*. Belin: Frank & Timme.
- KOPRINCE, S. (2014). *Text Completion and Sentence Equivalence GRE Strategy Guide*. MG. prep.
- LARSEN-FREEMAN, D. (2000). *Techniques and Principles in Language Teaching*. New York: Oxford University Press.
- LARSEN-FREEMAN, D., & ANDERSON, M. (2000). *Techniques and Principles in Language Teaching*. China: Oxford University Press.
- LATORRE, A., RINCON, D. d., & ARNAL, J. (2003). *BASES METODOLÓGICAS DE LA INVESTIGACIÓN EDUCATIVA*. Barcelona: Ediciones Experiencia.
- LEFRANC, R. (2012). *Las técnicas audiovisuales al servicio de la enseñanza*. Buenos Aires- México: Ateneo.
- LOMAS, C., OSORIO, A., & TUSÓN, A. (2010). *Los enfoques pragmáticos, sociolingüísticos y cognitivos en Ciencias del Lenguaje*. Barcelona: Paidós Ediciones.
- LORENZO, M., & ZANGARO, M. (2013). *PROYECTOS Y METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN*. Aula del Taller.
- LOZADA, P. (2006). *Módulo de estrategias pedagógicas para la enseñanza del inglés en el marco de la atención educativa a población con limitación visual*. Bogotá: INCI. Instituto Nacional de Ciegos.
- MACCARTHY, P. (2007). *Talking of Speaking. papers in Applied Phonetics LLL*. Oxford: University Press.
- MADRID, D. (2010). *Guia para la investigación en el aula de Idiomas*. Granada: Grupo Editorial Universitario.
- MALLAS, S. (2011). *Video y Enseñanza*. Barcelona.
- MARTIN, O. (2009). *TELOS Cuaderno de comunicación e innovación. La escuela digital. Desafios de la innovación educativa*. España: Fundación Telefonica.
- MEDINA, A. (2009). *DIDÁCTICA DE LOS IDIOMAS ¿Cómo enseñar el castellano y los idiomas extranjeros en cualquier nivel de educación?* Lima.

- MEDINA, A., & SALVADOR, F. (2002). *Didáctica General*. Madrid: Prentice Hall.
- MELERO, P. (2000). *MÉTODOS Y ENFOQUE EN LA ENSEÑANZA/APRENDIZAJE DEL ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA*. Madrid: EDELSA.
- MENA, M. S. (2009). ¿Qué es enseñar y qué es aprender? En M. S. MENA, *¿Qué es enseñar y qué es aprender?* (págs. 5-6). Quito: GRUPO SANTILLANA.
- MONTESINOS, L. (2014). Youtube como recurso audiovisual para el desarrollo de la comunicación oral del idioma inglés en estudiantes del bachillerato de la especialidad secretariado bilingüe del Instituto Tecnológico de Buenos Aires. *Universidad de la Concepción*.
- MORRIS, D., BASU, S., & SIMON, I. (2008). *SONGSMITH*. Obtenido de <http://songsmith.ms>
- MURILLO, J., & CABEZAS, M. (2011). *Didáctica Docente*. Madrid.
- MUXACH RIUBROGENT, S. (1995). *EL WEB*. Recuperado el 22 de SEPTEMBER de 2017, de <HTTP://DIALNET.UNIRIOJA.ES/SERVLET/ARTICULO?CODIGO=2685439>
- NAGARAJ, G. (1996). *ENGLISH LANGUAGE TEACHING Approaches Methods Techniques*. India: Orient Longmaan Private Limited.
- NOVAK, J., & GOWIN, D. (2008). *Aprendiendo a Aprender*. Barcelona: Martinez Ediciones.
- NUNAN, D. (2009). *Designing Tasks for the Communicative Classroom*. Cambridge: Cambridge CUP.
- OLIVARES, J. (2003). LOS CRUCIGRAMAS EN EL APRENDIZAJE DEL. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, México.
- PALMER, H. (1921). *The Oral Method of Teaching Languages*. Cambridge: Cambridge.
- PALOMERO, J. E., FERNÁNDEZ, M. R., TIRADO, C., & CERDA, J. (1990). La expresión oral libre, de JeanVillegier, en el contexto de los diferentes métodos para la enseñanza aprendizaje de los idiomas extranjeros. *DIALNET*, 26.
- RECASENS, M. (2003). *Comprensión y expresión oral. Actividades para niños de 6 a 12 años*. BARCELONA-ESPAÑA: ediciones CEAC.
- RENARD, R., & CLARKE, L. (1965). *Experiments in numerical objective frontal analysis*.
- RICHARDS, j. (20016). *Communicative Language Teaching Today*. New York: Cambridge University Press.
- ROBALINO, V. (2013). Incidencia de los recursos didácticos audiovisuales para mejorar la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de educación básica de la Unidad Educativa Técnica "Vida Nueva de la ciudad de Quito". *Universida Central del Ecuador*.
- RODRIGUEZ DIÉGUEZ, J. L., & SAÉNZ BARRIO, O. (2005). *Nuevas Tecnologías aplicadas a la educación*. Madrid: Alcoy Marfil Ediciones.
- RODRIGUEZ DIÉGUEZ, J., & SAÉNZ BARRIO, O. (2010). *Tecnología Educativa. Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Madrid: Alcoy Marfil Ediciones.
- SAAVEDRA, M. (2001). *DICCIONARIO DE PEDAGOGÍA*. México: Pax México.
- SÁNCHEZ, G., & MELO, A. (2009). *Que saber para enseñar a estudiantes chinos*. Buenos Aires: Voces del Sur.

- SAVIGNON, S. (1976). *Communicative Competence: Theory and Classroom Practice*. MICHIGAN.
- SHAUGHNESSY, J., ZECHMEISTER, E., & ZECHMEISTER. (2007). *Métodos de investigación en psicología. Séptima Edición*. México: McGrawHill Interamericana.
- STERN, H. (1983). *Fundamental Concepts of Language Teaching*. New York: Oxford University Press.
- TULIKARI, A. (2009). *jyx.jyu*. Obtenido de [https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/24595/Tulikari\\_Kand.pdf?sequence=1](https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/24595/Tulikari_Kand.pdf?sequence=1)
- UNIVERSIDAD DE MURCIA. (2006). *CAMINOS ACTUALES DE LA HISTORIOGRAFÍA LINGÜÍSTICA*. Murcia: F.G. Graf. S. L.
- VARGAS, B. (2010). *La Otra Clonación. Cinta Canela*.
- VÁSQUEZ, A., HANSEN, A., & SMITH, P. (2013). *Teaching Language Arts to English Language Learners*. New York: Routledge.
- VÁSQUEZ, A., HANSEN, A., & SMITH, P. (2013). *Teaching Language Arts To English Language Learners*. New York: Routledge. Taylor & Francis Group.
- VILLAROEL, C. (2009). *O*.
- VILLAROEL, C. (2009). *Orientaciones didácticas para el trabajo docente*. Quito: Oseas-Espin L. Ediciones.
- WALLACE, M. (2009). *Recursos del Docente en el aula de Clase*. México.
- WILLIS, J. (2011). *Teaching English through English*. Essex, Harlow: Longman.
- ZEICHNER, K. (2012). *Orientaciones Metodológicas y Didácticas*. EE.UU.

## **Resumen Final**

Guía de Estrategias Didácticas del Método SGAV en el Desarrollo de Destrezas Comunicativas en el Idioma Inglés para Educación Básica Media

Carmen de Lourdes Sánchez Carrasco

178 páginas

Proyecto dirigido por: Juan José Ramos Paredes, Mg.

El presente proyecto tiene como objetivo de la investigación implementar la metodología didáctica propia del método SGAV en los estudiantes de Educación Básica Media de la Unidad Educativa “Francisco de Orellana” con la finalidad de fortalecer las destrezas comunicativas del idioma Inglés a partir de la presentación sincronizada de imágenes de dos tipos: transcodificación, que traducen a imágenes las frases que se escuchan en la grabación; y situacionales, que contextualizan gráficamente la situación con el uso adecuado de herramientas tecnológicas, que aportan con componentes lingüísticos y explotación de diálogos mediante ejercicios estructurales. Además, el proyecto se fundamentó en la compilación de información documental y bibliográfica de autores, que determinó el uso del método SGAV en la elaboración de una guía de estrategias didácticas en el desarrollo de destrezas comunicativas. El método incorpora el uso de los materiales audiovisuales y tecnologías adecuadas en la enseñanza de las lenguas extranjeras. Se realizó un estudio cuali-cuantitativo, explicativo, correlacional, pre-experimental y con diseño de campo; ya que se examinó y se buscó a través del problema dar una mejor comprensión. Se elaboró un pre-test y post-test ad-hoc validado por expertos, cuyos datos se expresaron cuantitativamente y cualitativamente. Como resultado final de la investigación se diseñó y aplicó una guía de estrategias didácticas basadas en los postulados didácticos del método SGAV con la utilización apropiada de recursos tecnológicos; los cuales ofrecieron recursos pedagógicos de utilidad práctica para los docentes en el área de Inglés, cuyas estrategias cuentan con técnicas, actividades, instrumentos, criterios e indicadores de evaluación que orientan a lograr una integración e interpretación del conocimiento de los estudiantes en esta área de formación.