



**PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DEL ECUADOR**

SEDE ESMERALDAS

DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADOS

Tema:

“Actividades lúdicas a través de las TIC’s, en el desarrollo de habilidades comunicativas en la asignatura de inglés en los estudiantes de Educación General Básica”

Tesis de grado previo a la obtención del título de:

Magíster en Ciencias de la Educación

Línea de investigación: **TIC’s y Educación**

Autora:

Lic. DANNY JANETH VERA MOREIRA

Asesor:

Mgt. TONY RODRÍGUEZ MAFLA

Esmeraldas, abril 2016

Trabajo de tesis aprobado luego de haber dado cumplimiento a los requisitos exigidos por el reglamento de Grado de la **PUCESE** previo a la obtención del título de **MAGÍSTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**.

TRIBUNAL DE GRADUACIÓN

Tema:

“Actividades lúdicas a través de las TIC’s, en el desarrollo de habilidades comunicativas en la asignatura de inglés en los estudiantes de Educación General Básica”

Autora:

Licda. DANNY JANETH VERA MOREIRA

Mgt. Tony Rodríguez Mafla f.-.....

Director de tesis.

PhD. Haydeé Ramírez Lozada f.-.....

Lector # 1

Mgt. Rebeca Naranjo Corría f.-.....

Lector # 2

Mgt. Mercedes Sarrade Peláez f.-.....

Coordinadora de Postgrados

Ing. Maritza Demera Mejía f.-.....

Secretaria general PUCESE

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, Danny Janeth Vera Moreira, portadora de la cédula de ciudadanía # 0910320654, declaro que los resultados obtenidos en la investigación que presento como informe final, previo a la obtención del título Magíster en Ciencias de la Educación son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud, expreso que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos que se desprenden del trabajo propuesto de investigación y luego de la redacción de este documento son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

Lcda. Danny Janeth Vera Moreira

CI # 0910320654

CERTIFICACIÓN

Yo **TONY RODRÍGUEZ MAFLA**, en calidad de Director de Tesis, cuyo título es **“Actividades lúdicas a través de las TIC’s, en el desarrollo de habilidades comunicativas en la asignatura de inglés en los estudiantes de Educación General Básica”**.

Certifico que las sugerencias realizadas por el Tribunal de Sustentación Privada de Tesis, han sido incorporadas al documento final, por lo que autorizo su presentación ante el Tribunal evaluador.

Mgr. Tony Rodríguez Mafla
DIRECTOR DE TESIS

DEDICATORIA

Esta tesis de Maestría está dedicada a mi esposo Antonio Misael Mendoza, a quien agradezco de todo corazón por su amor, cariño y comprensión, quien ha sido el pilar fundamental, con su fortaleza para seguir adelante.

A mis hijos Johany, Angie y Anthony quienes son mi aliciente para cada día ser mejor y cuando sentía desfallecer, con sus besos, sus palabras, su comprensión me daban fuerzas, porque ellos son mi razón para continuar, ya que son ellos quienes han vivido cada momento de angustia pero me animaban a pesar de tantas vicisitudes, han comprendido el no poder estar más tiempo con ellos, son por quienes lucho y para quienes quiero ser ejemplo de constancia y superación.

AGRADECIMIENTO

Esta tesis de Maestría pudo ser realizada gracias a **Dios** que en todo momento estuvo a mi lado aun cuando ya no tenía fuerzas para seguir adelante.

La autora deja constancia de su agradecimiento a las siguientes personas e instituciones:

A la **PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE ESMERALDAS**, por haberme acobijado como su estudiante y permitirme progresar como profesional.

Agradezco también a mis **maestros** y de manera especial a **Mgt. Jairon Caballero Moreira**, quien admiro por su calidad humana, su sencillez, la constante predisposición y ayuda brindada, en todo momento estuvo predispuesto a compartir sus conocimientos, para la ejecución de esta investigación.

De igual manera le doy gracias al **Mgt. Tony Rodríguez Mafla**, asesor de mi Tesis, ya que gracias a su desinteresada y oportuna ayuda me brindó la guía que necesitaba para poder encaminar correctamente los lineamientos de mi tema de investigación.

Son muchas las personas a quienes quisiera hacer llegar mis agradecimientos, **familiares y amigos**, y de forma infinita a mi amigo **Marcos Palacios Vélez**, por su confianza y lealtad, quienes de una u otra manera han contribuido de manera significativa a mi proceso de formación, que Dios les colme de bendiciones, gracias infinitamente.

De manera especial quiero dejar constancia de mi agradecimiento por la valiosa colaboración que tuvieron las autoridades, padres de familia, docentes, y estudiantes de la Institución que me permitió realizar mi trabajo de investigación.

RESUMEN EJECUTIVO

El trabajo investigativo con el tema “Actividades lúdicas a través de las TIC’s, en el desarrollo de habilidades comunicativas en la asignatura de inglés en los estudiantes de EGB”, se llevó a cabo en la Unidad Educativa Fiscomisional “María Auxiliadora” cantón Esmeraldas, Provincia de Esmeraldas, con la finalidad de dinamizar el proceso educativo y así potencializar el aprendizaje de destrezas comunicativas a través de las TIC’s, la misma que fue desarrollada como producto final de la Maestría en Ciencias de la Educación, bajo la dirección de la Unidad de Postgrado y Formación Continua de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Esmeraldas, durante el periodo 2014 – 2015.

Se observó poco interés en la aplicación de actividades lúdicas y manejo de tecnología en el aula de clases, ya que los maestros no le dan la debida importancia, y por lo tanto no lo aplican, sino que utilizan metodologías inapropiadas en el proceso de enseñanza aprendizaje, creyendo que es un pasar de tiempo, por lo que es necesario que se lo fortalezca como parte de la enseñanza aprendizaje, permitiéndoles un excelente desempeño académico en sus tareas diarias, por lo tanto en el capítulo cuatro se realiza la propuesta, en la cual constan métodos lúdicos, dinámicas de acción y entretenimiento, que facilitan al docente desarrollar de la mejor manera las clases, y así formar estudiantes motivados para trabajar, creando buenas bases para un mejor aprendizaje.

Los objetivos de esta investigación, se enfocaron en analizar las actividades lúdicas a través de las TIC’s, para motivar y desarrollar las habilidades comunicativas en el idioma Inglés, por lo tanto, se convierte en un aporte al proceso educativo, contribuyendo al desarrollo de aprendizajes significativos y funcionales en los estudiantes de la Unidad Educativa Fiscomisional “María Auxiliadora” de la ciudad de Esmeraldas.

ABSTRACT

This research work on the theme "Ludic through TIC's activities in the development of communication skills in English in the General Basic Education students " was held in the "María Auxiliadora" school, in order to boost the educational process to potentiate learning communication skill in English as a foreign language through TIC's, the work was developed as a final product of the Mastery in Science in Education, under direction of the Postgraduate and continuing Education department of the Catholic University of Esmeraldas, Ecuador during the period 2014 -2015.

It was observed little interest in the application of ludic activities and management of technology in the classroom, since teachers don't give importance to them and therefore don't apply, then instead, they use inappropriate teaching methodologies in the teaching learning process of the English language, thinking that it is a waste of time, so it is important to establish and develop them as a part of teaching and so, students can develop and strengthen a better learning allowing them to prepare for a new knowledge in this area, and to have better academic performance in their daily tasks, so in chapter four a proposal which consists on recreational methods and techniques with dynamic actions and entertainment that facilitate teachers to develop better classes for students become motivated to work, is presented creating a good background for a better learning process.

The objectives of this research were focused on analyzing ludic activities through TIC's, for motivate and develop communicative skills in the English language, therefore, this work become a contribution to the educational process, contributing to the development of meaningful and functional learning in students from "Maria Auxiliadora" school of the city of Esmeraldas.

PALABRAS CLAVES

Lúdicas, aprendizaje, creativo, dinámicas, habilidades comunicativas, comunicación, interacción, estrategias pedagógicas lúdicas, juegos, socialización, valores.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CONTENIDOS	Págs.
PRELIMINARES	
Portada	
Tribunal de graduación	ii
Declaración de autenticidad y responsabilidad	iii
Certificado del director de tesis	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Resumen ejecutivo	vii
Abstract	viii
Palabras claves	ix
Índice general	x
Índice de cuadros	xiv
Índice de ilustraciones	xv
Índice de anexos	xvii
Introducción	xviii

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Antecedentes del estudio	21
1.2. Fundamentación teórica	23
1.2.1. Fundamentación pedagógica	24
1.2.2. Fundamento teórico conceptual	25
1.2.2.1. ¿Qué son actividades lúdicas? Algunas concepciones	26
• El juego como actividad que genera aprendizajes	28
• Teorías psicológicas sobre lo lúdico	29
• Características de la metodología lúdica educativa para la enseñanza del idioma Inglés	30
• La tecnología y sus beneficios lúdicos para la enseñanza del idioma Inglés	30
• Importancia de la lúdica en la enseñanza del idioma Inglés a través de las TIC´s	31
• ¿Qué son habilidades comunicativas? Algunas concepciones	33
• El uso de las TIC´s en el desarrollo de las habilidades Comunicativas para la enseñanza del idioma Inglés	33
• Habilidades comunicativas básicas	34
• Técnicas para el desarrollo de habilidades comunicativas	36
• Estrategias de aprendizajes de inglés como lengua extranjera	37
• Clasificación de las estrategias de aprendizajes de	

Inglés como lengua extranjera	38
• Métodos y técnicas empleadas en la enseñanza del idioma Inglés	40
• Técnicas	43
1.3. Fundamentación legal	48

CAPÍTULO II

2. MATERIALES Y MÉTODOS (METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN)

2.1. Metodología	50
2.2. Descripción y caracterización del lugar donde se desarrolló la investigación	50
2.3. Descripción de la población	51
2.4. Técnicas e instrumentos de investigación	52
2.5. Descripción de cómo se obtuvo la información primaria y secundaria	52
2.6. Reglamentos y normas éticas de la investigación	53

CAPÍTULO III

3. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS EN RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS

3.1. Objetivos	54
3.1.1. Objetivo general	54
3.1.2. Objetivos específicos	54
3.2. Análisis cuantitativo	55

3.3. Discusión de la información obtenida con relación a los objetivos	84
3.3.2. Análisis cualitativo	86
3.5. Conclusiones	87
3.5.2 Recomendaciones	88

CAPÍTULO IV

4. PROPUESTA ALTERNATIVA	90
4.1. Título de la Propuesta	90
4.2. Justificación	90
4.3. Fundamentación	92
4.4. Objetivos	92
4.5. Ubicación sectorial y física.	93
4.6. Factibilidad	93
4.7. Viabilidad académica	94
4.8. Plan de trabajo	94
4.9. Validación de la propuesta	96
4.10. Instructivo de funcionamiento	96
4.11. Impactos	96
4.12. Bibliografía	98
4.13. Anexos	104

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro # 1 Población o universo	51
Cuadro # 2 Plan de trabajo	94
Cuadro # 3 Variable independiente	107
Cuadro # 4 Variable dependiente	108

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración I: Juegos a través de tecnologías en las clases de Inglés	55
Ilustración II: Desarrollo de habilidades comunicativas con el uso de actividades lúdicas a través de las TIC's	56
Ilustración III: Habilidades que logra desarrollar con mayor profundidad con el uso de juegos a través de las TIC's	57
Ilustración IV: Uso de juegos a través de diferentes técnicas puede mejorar la comunicación en el idioma Inglés	59
Ilustración V: Técnicas de aprendizaje más aplicadas en la enseñanza del idioma inglés	61
Ilustración VI: La aplicación de juegos a través de las TIC's en el proceso de enseñanza, ayudarán a despertar interés en el idioma inglés	62
Ilustración VII: Porcentaje en el que las actividades lúdicas mediante el uso de las TIC's, contribuyen a despertar su interés en las clases de inglés	63
Ilustración VIII: Aplicación de juegos a través de las TIC's ayudarán a mejorar la participación y creatividad en la enseñanza aprendizaje en el idioma inglés	65
Ilustración IX: Porcentaje para mejorar participación y creatividad en las clases de inglés a través del uso de juegos con diferentes técnicas	66
Ilustración X: Desarrollo de las habilidades comunicativas, con la finalidad de potenciar las destrezas del listening, speaking, reading and writing	67
Ilustración XI: Actividades lúdicas a través del uso de las TIC's para desarrollar las habilidades comunicativas	69
Ilustración XII: El uso de actividades lúdicas a través de las TIC's contribuye al desarrollo de las habilidades comunicativas en idioma Inglés	70

Ilustración XIII: Porcentajes que contribuyen a la participación y aprendizaje de las habilidades comunicativas a través de la aplicación de las TIC´s	71
Ilustración XIV. Técnicas de aprendizaje empleadas por el docente en la enseñanza del idioma Inglés durante el proceso de aprendizaje	72
Ilustración XV: Realización de actividades como escuchar canciones, ver películas, videos a los estudiantes, con el propósito de potenciar las destrezas productivas y receptivas	73
Ilustración XVI: Institución promueve cursos de capacitación	74
Ilustración XVII: En qué porcentaje se ubica el docente en el manejo de herramientas tecnológicas	75
Ilustración XVIII: ¿Cuál es la limitación que enfrenta usted para aplicar actividades lúdicas con sus estudiantes?	76
Ilustración XIX: Capacitación para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje	77
Ilustración XX: Vicerrectora orienta y realiza seguimiento a los maestros del área de Inglés	79
Ilustración XXI: La institución cuenta con un aula tecnológica para desarrollar las destrezas en el idioma Inglés	80
Ilustración XXII: Maestros del área de inglés aplican herramientas de acuerdo a los avances tecnológicos	81
Ilustración XXIII: Porcentaje en el que se encuentra el nivel académico de los estudiantes en el área de Inglés	82
Ilustración XXIV: Herramientas tecnológicas con las que cuenta la institución para desarrollar las destrezas del idioma Inglés	83

ÍNDICE DE ANEXOS

I	Aprobación del tema	104
II	Autorización para la realización del proyecto de tesis en la UESMA	105
III	Aprobación del plan de tesis	106
IV	Encuestas aplicadas a los estudiantes de la Unidad Educativa Fiscomisional “María Auxiliadora”	109
V	Encuestas aplicadas a los docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional “María Auxiliadora”	113
VI	Encuestas aplicadas a los directivos de la Unidad Educativa Fiscomisional “María Auxiliadora”	117
VII	Ficha de Observación aplicada a docentes de EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional “María Auxiliadora”	120
VIII	Fotografías encuestas a los docentes	121
IX	Fotografías encuesta a la vicerrectora	122
X	Fotografía encuestas a estudiantes	123
XI	Fotografías alumnos trabajando	124
XII	Actividades lúdicas a través de las TIC’s	125

INTRODUCCIÓN

El idioma inglés desde tiempos muy remotos ha sido considerado como nuestra segunda lengua y ha revestido gran importancia, en la actualidad, surge la necesidad debido a que este aprendizaje está considerado dentro del proceso de enseñanza de los estudiantes y los ha llevado a la concienciación de sus estudios, además que el Ministerio de Educación dentro de su malla curricular lo establece como política para incentivar éste aprendizaje, mediante el cual se pretende que los estudiantes desarrollen las destrezas receptivas y productivas del lenguaje.

Cabe considerar que el uso de metodologías no apropiadas y enseñanzas tradicionales, provoca la desmotivación del estudiante y, por consiguiente, la pérdida de interés en la adquisición de este conocimiento, es por esta razón, que se debe inducir al uso de las actividades lúdicas, aplicando las TIC's, para motivar y desarrollar las habilidades comunicativas en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes.

Con las nuevas reformas ministeriales, se pretende que los lineamientos curriculares contribuyan con los docentes para establecer logros alcanzables en el desarrollo de la competencia comunicativa de la lengua extranjera, a través de la capacitación y la inserción de los avances tecnológicos como herramientas didácticas para lograr aprendizajes eficaces y significativos.

Sin embargo, existen diversas causas encontradas que generan dificultades para el desarrollo de las diversas temáticas, se pueden considerar, entre ellas:

La falta de técnicas de aprendizaje y la poca aplicación de actividades lúdicas, generan bajo nivel de desarrollo en las habilidades comunicativas en el área de inglés. Por otro lado, la ausencia de recursos didácticos en un laboratorio o aula especializada para la enseñanza de este idioma, evidencia el desinterés de los estudiantes, por lo que se considera que el maestro de inglés, no está

haciendo uso de horas extracurriculares, para afianzar mejor el conocimiento en los estudiantes y lograr mayor interés hacia el aprendizaje significativo.

Desde este punto de vista, este trabajo investigativo se justifica, ya que el idioma inglés debe ser parte de nuestra educación, y para ayudar a este proceso de enseñanza aprendizaje, los docentes deben incrementar estrategias lúdicas que desarrollen el talento y la creatividad dentro y fuera del aula; despertando el interés de los estudiantes en conocer y comprender la importancia de esta lengua extranjera, de una manera crítica y reflexiva, con la cual se logrará potencializar las diversas destrezas, lo que facilitaría profundizar una metodología activa en el proceso de enseñanza aprendizaje, con el propósito de lograr que los estudiantes interioricen el conocimiento del idioma extranjero.

Con la presente investigación, se proyectará cambiar la forma tradicional de la enseñanza aprendizaje, mediante una propuesta alternativa al problema, que se basará en la aplicación de herramientas tecnológicas, planteando talleres que desarrollen las habilidades comunicativas a través de procesos lúdicos, en el área de Inglés, así como el diseño de un manual de actividades lúdicas creativas y divertidas, que generen un aprendizaje significativo, puesto que en la actualidad a los estudiantes no les gusta hablar esta lengua por lo que es conveniente tomar otras acciones pedagógicas, las mismas que le permitirán desarrollar competencias lingüísticas de hablar, favoreciendo la participación activa; con el propósito de alcanzar el interés y el desenvolvimiento en su etapa estudiantil, no como una obligación sino como una necesidad, logrando así progresos en cualquier campo de la sociedad del mundo actual, de esta manera esta investigación cumpliría con el objetivo que es conocer y aplicar actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades comunicativas en el área de Inglés, a través de las herramientas tecnológicas, con el propósito de motivar y potencializar las destrezas productivas y receptivas, en los estudiantes de los

décimos años de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “María Auxiliadora”.

Esta investigación está estructurada por capítulos que hace referencia a lo siguiente:

En el capítulo I, comprende el marco teórico de la investigación, señalamiento de variables y la fundamentación legal. El capítulo II hace referencia a la metodología a utilizar, Descripción y caracterización del lugar donde se desarrolló la Investigación, descripción de la población, técnicas e instrumentos de investigación, descripción de cómo se obtuvo la información primaria y secundaria, reglamentos y normas éticas de la investigación. El capítulo III contiene el análisis e interpretación de los resultados cualitativos y cuantitativos en relación con los objetivos; discusión de la información obtenida con relación a los objetivos, conclusiones y recomendaciones. En el capítulo IV se diseña la propuesta, abarca desde la justificación, fundamentación teórica, análisis contextual, finalidad del proyecto, objetivos, ubicación sectorial y física, factibilidad, vialidad académica, plan de trabajo, validación de la propuesta, Impactos: educativo y social. El presente trabajo concluye con la bibliografía y los anexos.

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Antecedentes de estudio

Las actividades lúdicas nos conllevan a la motivación intrínseca, elevando la potencialidad para el desarrollo y el aprendizaje significativo. Por lo tanto las interacciones producen un tipo de comunicación que les permiten indagar en su propio pensamiento, poner a prueba sus conocimientos y desarrollarlos progresivamente en el uso interactivo de acciones y conversaciones mediante mímicas, en donde el estudiante inicia gozosamente el aprendizaje con sus compañeros, ejercita el lenguaje hablando y con la mímica desarrolla y domina los músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad. Gracias a estas actividades se puede interactuar constantemente en forma grupal para acceder a herramientas educativas que ayuden a mejorar las competencias comunicativas.

Se han desarrollado investigaciones a nivel nacional e internacional en relación al tema de investigación sobre las actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades comunicativas en los estudiantes entre las que se puede citar:

El componente lúdico puede aprovecharse como fuente de recursos estratégicos en cuanto que ofrece numerosas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, puede servirnos de estrategia afectiva puesto que desinhibe, relaja, motiva; de estrategia comunicativa, ya que permite una comunicación real dentro del aula; de estrategia cognitiva porque en el juego habrá que deducir, inferir, formular hipótesis; y de estrategia de memorización cuando el juego consista en repetir una estructura para aprender vocabulario, por mencionar algunos ejemplos. Los juegos ofrecen al alumno la posibilidad de convertirse en un ser activo, de

practicar la lengua en situaciones reales, de ser creativo con la lengua y de sentirse en un ambiente cómodo y enriquecedor que le proporciona confianza para expresarse. (Benítez Sánchez, 2008, pág. 3)

Otra investigación desarrollada sobre las estrategias de actividades lúdicas es la que establece que:

A través de la participación en la estrategia didáctica apoyada con Tics, los estudiantes obtuvieron avances significativos en el desarrollo de la habilidad del habla, ya que reconocieron el lenguaje oral como un medio de comunicación, que les permite expresar ideas, sentimientos y experiencias, participaron de las conversaciones, hicieron comentarios y expresaron opiniones de manera espontánea...Analizando esta concepción podríamos concluir, que comprendieron el desarrollo de las habilidades a través de la dinámica, de la comunicación, logrando una buena interacción. (Upegui, Franco Velásquez, Monsalve Ríos, Betancour Trujillo, & Ramírez Salazar, 2009, pág. 208)

Se resalta también en las investigaciones que:

El juego “Es una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz” (Ortiz Ocaña, 2012, pág. 6)

Las estrategias lúdicas en uno de estos estudios establece que:

La enseñanza lúdica no sólo podría permitir la ejercitación de la gramática, el vocabulario o la pronunciación sino que también podría tornar las clases más atractivas, placenteras y despertar mayor interés en los estudiantes. Desde tiempos remotos se considera que el juego ha sido una de las técnicas favorables para enseñar y aprender una lengua, beneficiando de esta forma el trabajo en colectivo y contribuyendo a la

formación lingüística y social de los educandos donde el docente desempeña un papel fundamental como orientador, guía, animador, para que los alumnos consigan el objetivo propuesto.

En la enseñanza de una lengua extranjera, los juegos actúan como un canal de comunicación directa y espontánea entre los alumnos, permitiéndoles desarrollar estrategias comunicativas. (Soto Navarro, 2014, pág. 1)

De acuerdo a los aportes de los autores citados, el estudiante no es sólo activo cuando lee o escucha las explicaciones del docente sino también cuando manipula, explora, descubre o inventa; por tal razón el juego es una actividad que fortalece el desarrollo de experiencias, a través de un manejo adecuado del interés y de la confianza, lo cual facilita de manera significativa los procesos de aprendizaje anhelados.

Por lo tanto, cuando se realizan actividades lúdicas, se les motiva a los estudiantes a utilizar estrategias de comunicación para interactuar con sus compañeros y alcanzar las metas aspiradas, creando una nueva atmósfera de trabajo, en la cual el alumno adquiere más confianza y se siente libre para participar de su proceso de aprendizaje de forma responsable y autónoma.

1.2. Fundamentación teórica

La educación es uno de los medios más poderosos para la transformación, debido a que por medio de esta, los seres humanos tienen la oportunidad de participar en un proceso que facilita el desarrollo de sus potencialidades y la adquisición de capacidades, para luego, utilizarlas en una contribución positiva para la sociedad. Por lo tanto, el propósito de la educación es propiciar un ambiente físico, emocional, intelectual y espiritual que contribuya plenamente al desarrollo de habilidades del educando donde se le permita experimentar el

gozo de llegar a comprender diferentes aspectos de la realidad aplicando este conocimiento en beneficio propio y de su entorno.

Con la finalidad de sustentar adecuadamente la presente investigación se realizó un análisis de documentos bibliográficos, de internet que contiene información sobre ámbitos del tema a investigar, seleccionando aquellas propuestas teóricas más relevantes que fundamenten la concepción del problema.

1.2.1. Fundamentación pedagógica

Esta investigación se fundamentó en el constructivismo, en los postulados y aportación de J. Piaget y Vygotsky, los mismos que establecen la importancia de la experiencia lúdica, ya que a través de los juegos los seres humanos pueden relacionarse con los demás e intercambiar ideas para adquirir nuevas experiencias en sus vidas.

Para Piaget, el uso del juego como estrategia de trabajo asume que:

La acción lúdica del niño supone una forma placentera de jugar con los objetos y sus propias ideas, de tal manera que jugar, significa tratar de comprender el funcionamiento de las cosas. Las reglas de los juegos suponen una expresión de la lógica con la que los niños creen que deben regirse el intercambio y los procesos interactivos entre los jugadores. (Tortolero de Banda, 2008, pág. 2)

Esta teoría exhorta a la importancia del juego como estrategia de aprendizaje, no hay mejor estrategia que aprender jugando y esta forma conlleva a los estudiantes al aprendizaje de normas de vida, creatividad, dinamismo, libertad, para que él sea capaz de ser el constructor y participante activo de su propio conocimiento; esto permitirá efectivizar su capacidad y habilidades.

Vygotsky aporta:

El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Según la teoría **Vygotskyana** establece que el juego es una actividad social, que ayudará al estudiante a ser creativo, proactivo e imaginativo y por ende sus aprendizajes serán significativos. (Tortolero de Banda, 2008, pág. 2)

Analizando esta concepción se plantea cómo el estudiante aprende significativamente, a través de estrategias lúdicas que han servido para fundamentar el trabajo en equipo, favorecer la sociabilidad del estudiante, la capacidad creativa, crítica y comunicativa del ser humano.

En conclusión, el juego constituye una estrategia didáctica lúdica que incentiva a mejorar los procesos comunicacionales, e intercambiar ideas y experiencias vividas.

1.2.2. Fundamento teórico conceptual

Para la ejecución de este plan fue preciso investigar acerca de los temas relacionados así como de las variables tanto independiente como dependiente.

Guía de contenidos

Actividades lúdicas

- ❖ Definiciones lúdicas.
- ❖ Juego.
- ❖ Teorías psicológicas sobre el juego
- ❖ Características de la metodología lúdica educativa para la enseñanza del idioma Inglés.
- ❖ La tecnología y sus beneficios lúdicos para la enseñanza del idioma Inglés.

- ❖ Importancia de la lúdica en la enseñanza del idioma Inglés a través de las TIC´s.

Desarrollo de las habilidades comunicativas en inglés

- ❖ Definiciones
- ❖ El uso de las TIC´s en el desarrollo de las habilidades comunicativas para la enseñanza del idioma Inglés
- ❖ Habilidades comunicativas
- ❖ Técnicas para el desarrollo de habilidades comunicativas
- ❖ Estrategias de aprendizaje de Inglés como Lengua Extranjera
- ❖ Clasificación de las estrategias de aprendizaje de Inglés como lengua extranjera
- ❖ Métodos y Técnicas empleadas en la enseñanza del Idioma Inglés
- ❖ Recursos didácticos
- ❖ Beneficios prácticos de los recursos didácticos
- ❖ Beneficios pedagógicos de los recursos didácticos

1.2.2.1. ¿Qué son actividades lúdicas? Algunas concepciones

Se han dado algunas definiciones de lo que son las actividades lúdicas, para la investigación desarrollada se consideró la siguiente.

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. (Reyes, 2011, pág. 1)

Este aporte conlleva a generar en el docente la necesidad de ofrecer de manera atractiva actividades en las que los estudiantes se sientan con libertad de acción a través de los recursos lúdicos, que les permitan expresar y ensayar cambios y por ende; aprender a satisfacer su curiosidad, al explorar y experimentar en condiciones exentas de riesgo, capaz de desarrollar habilidades físicas e intelectuales (percepción, imaginación, memoria, pensamiento y lenguaje), cuyo objetivo esencial será movilizar los elementos afectivos y motivacionales vinculados a la creatividad.

Otra definición expresa que:

“El juego es la forma perfecta de expresión infantil, en la que el estudiante juega constantemente y produce en los juegos sus vivencias y relaciones con el entorno” (Calderón, 2005, pág. 65)

Por lo tanto, el valor que tiene la lúdica para la enseñanza es esencialmente el hecho en donde se combinan la organización de la enseñanza como la participación, entretenimiento, creatividad, competición y obtención de aprendizajes significativos.

Contribuyendo con otra definición Atienza sostiene que:

"Llamamos juego a una práctica social consistente en reconstruir en acción, en parte o en su totalidad, cualquier fenómeno de la vida real al margen de su propósito práctico real" (Atienza , 1992, pág. 4)

Con esta definición se destaca la calidad que tiene el juego para el ser humano como ser social, en donde se cumplen reglas y normas, pero todo a través de

diversión, aprendiendo jugando y haciendo conciencia del aprendizaje que se está adquiriendo. Debemos excluir enseñanzas tradicionales y revitalizarlos con juegos creativos, prácticos difundiendo en el desarrollo del aprendizaje del idioma Inglés.

El juego facilita, potencia y diversifica los procesos de desarrollo, en ocasiones interactuando en prácticas conjuntas mediadas por el lenguaje, facilitando así esa transformación de los problemas de aprendizaje en problemas de enseñanza fructíferas.

❖ **El juego como actividad que genera aprendizajes**

El juego es una actividad naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre, y en particular su capacidad creadora.

Los juegos les permiten a los estudiantes descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamientos, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal. El juego rescata la fantasía y el espíritu infantil tan frecuentes en la niñez. Por eso muchos de estos juegos proponen un regreso al pasado que permite aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad.

Los juegos se dividen en:

- Juegos creativos
- Juegos didácticos
- Juegos profesionales

❖ **Los juegos creativos** estimulan la imaginación creativa y la producción de ideas valiosas para resolver determinados problemas que se presentan en la vida real.

- ❖ **Los juegos didácticos** estimulan y cultivan la creatividad.
- ❖ **Los juegos profesionales** permiten a los estudiantes de una forma amena y creativa resolver situaciones de la vida real y profesional a través de situaciones artificiales o creadas por el profesor. (León, Bárcena, & Cook, pág. 1).

El juego es un factor natural en la educación, el mismo que puede ayudar al desarrollo integral del ser humano, siempre y cuando se ejerciten las capacidades cognitivas y emocionales. El juego es una actividad emocionalmente enriquecedora, que nos conlleva a explorar capacidades creadoras y estimulantes desarrollando aprendizajes significativos y eficaces.

❖ **Teorías psicológicas sobre el juego**

La psicología actual ha destacado la importancia que tiene el juego en la mayoría de los procesos del desarrollo cognitivo, social, emocional o afectivo, de personalidad y moral. También han incidido en su naturaleza educadora y motivadora, en su capacidad para favorecer el desarrollo de la creatividad, la expresión o la motricidad; en su papel mediador entre el individuo y la sociedad en la que éste vive; mediante la actividad lúdica las culturas transmiten valores, normas de conducta y educan a sus miembros, de forma que los juegos se convierten en un reflejo de una determinada situación cultural y social. (Omeñaca & Ruíz, 2007, pág. 17)

En otras palabras, la lúdica impulsa el desarrollo psico-social del ser humano, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, en donde se manifiestan infinidad de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

❖ **Características de la metodología lúdica educativa para la enseñanza del idioma Inglés**

La enseñanza del inglés se hará en forma globalizada y mediante experiencias significativas para el alumnado, tomando como referencia las áreas y ámbitos de experiencia de cada una de las etapas.

La práctica docente está centrada en que el alumnado se familiarice con el inglés, con los sonidos, ritmos y entonación característicos del mismo, a través de juegos, cuentos, canciones, rimas..., fomentando el aspecto lúdico del aprendizaje de la lengua y desarrollando una actitud abierta y receptiva hacia este idioma.

La enseñanza del inglés deberá centrarse en el desarrollo de las destrezas de comprensión y expresión oral. (Albaina & Aranda, 2002, pág. 536)

Analizando el aporte de los autores Albaina y Aranda, lo que se pretende es que el estudiante no sólo aprenda a desarrollar las destrezas y habilidades comunicativas, sino también que disfrute y acepte con responsabilidad la importancia de esta lengua, debido a que en nuestros tiempos, saber Inglés nos abre las puertas hacia un mundo competitivo tanto en el campo profesional así como el crecimiento y enriquecimiento personal, el mismo que repercutirá en la sociedad donde ellos se desenvuelvan.

❖ **La tecnología y sus beneficios lúdicos para la enseñanza del idioma Inglés**

La ciencia se integra con la utilización de las nuevas tecnologías y el empleo lúdico en inglés, es por eso que Francisco Ciner de los Ríos en su obra *Prácticas Educativas en una Sociedad Tecnológica*, cita lo siguiente:

Además creemos en la alfabetización digital desde edades tempranas. Por ello proveemos las adquisiciones de destrezas y conocimientos

relacionadas con el manejo de las TIC's, para que, en el futuro puedan poder participar activamente en una sociedad basada en la información, no olvidando el carácter compensador de igualdades de la educación (Ciner de los Ríos, 2011, pág. 78)

Las aulas virtuales confieren flexibilidad al proceso de enseñanza aprendizaje, por lo que los estudiantes encuentren actividades motivadoras y atrayentes, que los conllevan a fomentar la reflexión desde las distintas áreas: tareas colaborativas, flexibilidad del proceso de evaluación, desarrollo de proyectos, debates, etc.

Además a través de las TIC's se propone que la enseñanza del idioma Inglés sea motivadora, participativa, donde los estudiantes puedan manipular, explorar, crear, perder el temor de expresarse libremente, a fin de que adquieran conocimientos con una enseñanza integradora.

❖ **Importancia de la lúdica en la enseñanza del idioma inglés a través de las TIC's**

El aprendizaje de una lengua extranjera favorece el desarrollo social, cultural y cognitivo de los niños porque fomenta el respeto a las diferencias, mejora la capacidad de interrelacionarse, les permite tomar conciencia de su proceso de aprendizaje, potencializa la memoria, el pensamiento lógico - verbal y la conciencia; entre otros.

El manejo de las TIC's les permite a ellos ampliar sus conocimientos, comunicarse con otras personas que se encuentran muy lejos, conocer sobre culturas diferentes a las suya, realizar estudios a distancia.

Además la enseñanza del inglés requiere la realización de diversas actividades lúdicas que motiven el interés de los estudiantes para su adquisición, por esta razón se da a partir de juegos, rondas, canciones, presentaciones de títeres, láminas de los temas, cuentos sencillos,

videos, rompecabezas, entre otros. Cuando los estudiantes descubren que aprender idiomas es provechoso y divertido a la vez; el interés por el desarrollo de las actividades aumenta. (Gaviria, 2013, pág. 1)

Por consiguiente las actividades lúdicas a través de las herramientas tecnológicas, provocan la imaginación, creatividad, y autenticidad, el mismo que los conlleva a alcanzar aprendizajes fructíferos y significativos.

De igual manera tenemos la concepción de Armijos, citando lo siguiente:

El idioma Inglés es de gran importancia a nivel mundial, es por esto que su estudio es imprescindible en nuestros días. Por tal motivo, el estudio de esta investigación es de gran beneficio para la colectividad y en especial para los docentes del área de inglés porque a lo largo del trabajo investigativo se observa la importancia de hablar inglés por medio de actividades lúdicas. Además, podemos notar el efecto que tiene en los estudiantes el uso de estas actividades durante las clases de inglés. Asimismo, notamos que las actividades lúdicas ayudan a mejorar la destreza oral de los estudiantes, ayudándoles a expresar sus ideas fácilmente, y utilizando una correcta pronunciación. (Armijos Ango, 2014, pág. 1)

Por consiguiente analizando esta concepción, se hace necesario e imprescindible la aplicación de la enseñanza en idioma Inglés, a través de actividades lúdicas por medio de los recursos tecnológicos, los mismos que les permitirán aflorar sus destrezas y conocimientos de una manera favorable, debido a que pueden interactuar con amigos, familiares, personas de diferentes países, y así lograr afianzar las destrezas de speaking and listening (hablar y escuchar).

1.2.2.2. ¿Qué son habilidades comunicativas? Algunas concepciones

Como habilidades comunicativas se considera:

El desarrollo de cada una de las actitudes, aptitudes intelectivas, aptitudes procedimentales y los contenidos tiene correspondencia con la formación en el ser, en el pensar, el hacer y el saber, respectivamente, y el aprendizaje logrado por medio de la convergencia de estas cuatro dimensiones da lugar a los llamados aprendizajes significativos, que son los aprendizajes en los cuales el sujeto del proceso de formación reconfigura la información nueva con la experiencia, permitiéndole así integrar grandes cuerpos de conocimiento con sentido. De esa integración entre conocimiento con sentido y experiencia resulta el desarrollo de la competencia. (Salas Zapata, pág. 3)

Si bien es cierto, el ser humano nunca termina de aprender porque día a día se adquieren conocimientos y todo innova, tanto así que las habilidades comunicativas se deben desarrollar con la formación en el ser, el pensar, el hacer y el saber, por consiguiente este desarrollo cognitivo y todos los procesos de aprendizajes formales e informales son significativos, constructivos y perdurables.

❖ El uso de las TIC's en el desarrollo de las habilidades comunicativas para la enseñanza del idioma inglés

La tecnología en el aprendizaje del Idioma Inglés busca en los estudiantes motivación para aprender, desarrollar un sentido de logro cuando entienden los materiales a usar, ganar confianza al usar el Idioma. Los estudiantes tienen más oportunidad de enfrentarse con la nueva terminología, vocabulario y conocimiento especial. Los materiales auténticos que logran encontrar con el uso de la tecnología pueden

reforzar la relación existente entre el lenguaje que se aprende en el salón de clases y el que se usa en el mundo real.

Enseñar inglés, teniendo como posibilidad los actuales recursos asociados a las nuevas tecnologías de la información y comunicación, ha de ser motivo de revisión, reflexión, y análisis de la práctica pedagógica. (Cañarte & Pibaque, 2011, pág. 1)

Desde la perspectiva más general, los aportes que ofrecen las herramientas tecnológicas a la educación, tiene que ver la facilidad que nos brinda el acceso a la información, la creación de entornos más flexibles para el proceso de aprendizaje, dando como consecuencia el afán de querer aprender y por ende la superación como persona en el campo educativo.

El Ministerio de Educación Nacional a través de los lineamientos curriculares contribuye con las aportaciones de las destrezas o habilidades comunicativas en el área del idioma Extranjero.

❖ **Habilidades comunicativas básicas**

- Listening
- Speaking
- Reading and
- Writing
- Expresión corporal o comunicación no verbal

Aprender a escuchar: aprender a escuchar es un objetivo fundamental en el currículo del idioma Inglés. Se sugiere que el lenguaje utilizado por los estudiantes, esté compuesto por frases cortas y simples usadas en un contexto significativo y siguiendo buenos modelos del idioma hablado.

Aprender a hablar: Para cumplir con el propósito de utilizar el idioma Inglés para comunicarse, se debe presentar el idioma en forma oral a través de diferentes medios, así los alumnos pueden y deben escuchar

material de audio, al profesor, a personas nativo hablantes tanto en situaciones formales de clase como en situaciones informales.

Se debe enfatizar que el objetivo de la enseñanza que considera al alumno como el centro del proceso enseñanza-aprendizaje sirve para estimularlo a adquirir la necesaria responsabilidad a fin de que vaya adquiriendo autonomía en el aprendizaje.

Aprender a leer y a escribir: Con los estudiantes tenemos que concentrar nuestra atención principalmente en las destrezas de escuchar y hablar. En los primeros años de la Educación Básica, habrá dificultades para desarrollar también las destrezas de leer y escribir. Sin embargo, siguiendo el orden de la adquisición de una lengua: escuchar, hablar, leer y escribir se les dará oportunidades apropiadas para desarrollar las destrezas de leer y escribir. Esto no significa que los alumnos simplemente escuchan o leen algo una vez e inmediatamente están en capacidad de reproducirla perfectamente. Lo dicho no sucede ni en el uso de la lengua nativa, menos así sucedería con un segundo idioma. La escritura es la última destreza a ser desarrollada ya que el estudiante necesita adquirir una suficiente madurez motriz y psicolingüística. (Ministerio de Educación Nacional, 2014).

Cuando el docente desee motivar el desarrollo de habilidades comunicativas en los estudiantes, tendrá la prudencia de realizar actividades didácticas y comunicativas, para obtener la finalidad que persigue.

Por consiguiente se puede decir que las habilidades comunicativas son los niveles de competencias y destrezas a través de las experiencias y la educación que se obtienen en el transcurso de la vida.

❖ **Expresión corporal o comunicación no verbal**

Actuar en un idioma extranjero es un viaje a lo desconocido que imposibilita los excesos y egoísmos porque uno se ve desprovisto de sus

puntos de referencia habituales, pero que le ofrece a uno la libertad de atreverse a ser tal y como es. (Fleming & Byram, 2001, pág. 201).

El aporte de esta concepción, nos muestra cómo se puede utilizar las expresiones corporales a través de la mímica, actuación, teatro, para desarrollar la sensibilidad cultural y como los estudiantes pueden adquirir competencias eficaces que les ayuden a entender y desenvolverse en esta lengua extranjera.

❖ **Técnicas para el desarrollo de habilidades comunicativas**

Funciones importantes del buen profesor son, por tanto, crear una atmósfera adecuada, abrir espacios de participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, cederles a veces la iniciativa y facilitar la evolución de su grupo por medio de condiciones óptimas para su desarrollo.

Las ventajas de tener en cuenta al grupo como medio de interacción social en el proceso de aprendizaje han sido resumidas por Pressey, Robinson y Horrocks de la siguiente manera:

1. La interacción con otros en la clase es la mayor influencia en los estudiantes.
2. Lo que aprenden y el progreso de sus conocimientos está influenciado por sus necesidades socio-emocionales.
3. Las relaciones en las clases o la atmósfera de la clase influyen fuertemente en el aprendizaje.
4. La organización de los grupos en la clase pueden facilitar o bloquear el aprendizaje.
5. Se requiere tiempo e intervención para que la clase aprenda a operar como grupo.
6. El profesor puede usar la participación en el grupo de cada estudiante para modificar su comportamiento y actitudes, y

7. El profesor puede usar el grupo para resolver problemas de aprendizaje.
(Pressey , Robinson, & Horrocks, 2004, págs. 308-309)

Dando credibilidad, estas técnicas deben aplicarse para el desarrollo de cada una de las habilidades en los estudiantes, puesto que, nos facilitaría el proceso de enseñanza aprendizaje en el idioma Inglés, tanto de manera individual como grupal, experimentando diversos usos de estrategias para su comprensión; cabe señalar que con estas actividades ellos demostrarán la aplicación de los conocimientos y contenidos adquiridos, ya que con las aplicaciones de dichas destrezas, definirán el logro de los objetivos planteados.

❖ **Estrategias de aprendizajes de Inglés como lengua extranjera**

Basados en estudios, Jaime García Salinas sostuvo:

Que la idea de utilizar estrategias en el área de aprendizaje de lenguas extranjeras, viene de las investigaciones que tenían por objeto aclarar qué hacía un buen aprendiz de lenguas, es decir qué características hacían que un aprendiz fuera más exitoso que otro durante el proceso de aprendizaje. Los resultados mostraron que no sólo era necesario tener las aptitudes necesarias así como una motivación para aprender una segunda lengua, sino que también se necesitaba la participación activa y creativa del propio estudiante en el proceso a través de la aplicación de técnicas de aprendizaje individualizadas (García Salinas, 2011, pág. 8).

Es así que analizando esta concepción, se confirma la utilización de estrategias lúdicas específicas, que conlleven a que el estudiante sea visto como constructor activo de su conocimiento, y por ende desarrolle las competencias de las habilidades comunicativas en el idioma Inglés.

❖ **Clasificación de las estrategias de aprendizajes de inglés como lengua extranjera**

Jaime García Salinas, en el artículo de revista de Lingüística Aplicada a la enseñanza de lenguas, expone la siguiente clasificación de las Estrategias de aprendizajes de Inglés como lengua extranjera (García Salinas, Universidad Antonio de Nebrija, 2011).

En la literatura disponible, las estrategias de aprendizaje de segundas lenguas se pueden agrupar en estrategias cognitivas, estrategias meta cognitivas, estrategias afectivas y estrategias sociales.

Las estrategias cognitivas son aquellas operaciones que permiten actuar de manera directa en la materia a ser aprendida. Son procesos mentales que están directamente relacionados con el procesamiento de la información con el fin de aprender, recopilar, almacenar, recuperar y utilizar la información. La repetición de modelos de lenguaje y la escritura de información presentada de manera oral son ejemplos de estrategias cognitivas.

Las estrategias meta cognitivas son estrategias generales de aprendizaje, que permiten reflexionar acerca del propio pensamiento. Una vez que hemos comenzado a pensar acerca del aprendizaje, es posible notar cómo se está aprendiendo y de qué manera se puede potenciar esto para hacerlo más eficientemente. Las estrategias meta cognitivas más generales permiten organizar, planificar la forma de aprender para poder aprender de mejor manera. Ellas también permiten establecer el propio ritmo de aprendizaje, puesto que ayudan a determinar cómo se aprende de mejor manera y permiten buscar oportunidades para practicar y concentrarse en la tarea evitando la distracción.

Las estrategias afectivas, son aquellas acciones utilizadas para manejar los efectos relacionados con el aprendizaje en general y, con el estudio, en particular. Permiten que el estudiante regule las actitudes, motivación y reacciones emocionales hacia el aprendizaje de la lengua meta en determinadas situaciones, son operaciones realizadas que sirven para manejar la motivación y regular la ansiedad frente al aprendizaje y estudio. Esta estrategia es importante puesto que para estudiar y aprender no es suficiente saber estudiar sino que es necesario estar interesado en hacerlo y controlar las interferencias emocionales que podrían alterar los procesos cognitivos. Aunque estas estrategias pueden no ser directamente responsables de conocimientos o actividades, ayudan a crear un contexto en el cual el aprendizaje es efectivo.

Finalmente, **las estrategias sociales** están relacionadas con la cooperación con otros estudiantes y buscar la oportunidad de interactuar con hablantes nativos. Estas estrategias contribuyen de manera indirecta ya que no conducen a la obtención, almacenamiento, recuperación y uso de la lengua, sino que se relacionan con aquellas actividades en que el estudiante tiene la oportunidad de exponerse a determinadas situaciones donde verifica lo que ha aprendido por medio de la interacción.

Los docentes debemos fomentar estrategias productivas de aprendizaje significativos en los estudiantes, que contenga conocimientos y competencias básicas que resulten necesarias en la sociedad actual, las mismas que les permitirán desarrollar valores, que estimulen en ellos y ellas el deseo de seguir aprendiendo y la capacidad de aprender por sí mismos a lo largo de toda su vida.

❖ **Métodos y técnicas empleadas en la enseñanza del idioma inglés**

Métodos

“Longman Dictionary of Language Teaching and Applied Linguistics” en su edición de 1997, define al método como:

“Una forma de enseñar una lengua que se basa en principios y procedimientos sistematizados que a su vez representan la concepción de cómo la lengua es enseñada y aprendida”.

Se considera más práctico analizar los métodos que han tenido una larga historia de influencias en la enseñanza de lenguas extranjeras y que aún mantienen vivas sus raíces en los métodos contemporáneos; entre ellos son los siguientes:

❖ **El método gramática-traducción (G-T)**

Para los seguidores de este método la mejor vía para decir una oración en la lengua extranjera (LE), era comenzar una oración en la lengua materna (LM), desaprovechándose la oportunidad de desarrollar hábitos auditivos y orales y de estimular el pensamiento en la lengua extranjera; no obstante, aquí se exigía tremendamente de la memoria pues había que recitar todos los patrones estructurales y aprender cientos de miles de palabras así como oraciones no naturales y descontextualizadas con el propósito de entrenar y desarrollar habilidades.

❖ **El método directo**

Se le llama método directo porque trata de establecer una conexión directa entre la palabra extranjera y la realidad a la que esta denomina; en otras palabras, asociar las formas del habla con las acciones, objetos, gestos y situaciones, sin la ayuda de la lengua

materna (LM). Aquí el profesor repite una palabra apuntando al objeto que esta denota y lo hace tantas veces como sea necesario hasta que el estudiante la pueda reproducir.

❖ **El método Audio-lingual**

En este método se da prioridad a la lengua hablada (expresión oral y audición) considerándola como un sistema de sonidos usado para la comunicación social. Se busca la corrección lingüística y se trata de que el individuo aprenda el nuevo vocabulario por asociación de la palabra hablada y la imagen visual, fundamentalmente mediante la repetición. Hace mucho énfasis en ejercicios mecánicos y de imitación de patrones nativos para lo cual se usan medios tecnológicos avanzados (audio gramófonos, grabadoras).

Algunos métodos pocos populares

❖ **La vía silente de Gattegno**

Aquí el profesor ofrece un input limitado, modelando el lenguaje que va a ser aprendido e indicando a los estudiantes lo que deben hacer mediante señales, gestos, medios visuales, láminas, punteros de madera de diferentes tamaños y colores y otros medios silentes. El profesor no censura a los estudiantes ni los recompensa, su posición consiste en indicarle que lo hagan de nuevo y se esfuercen más. De este método se dice que lleva a los estudiantes a confiar en sus propios recursos, aun estando bajo la dirección del profesor.

❖ **El método de respuesta física total (TPR)**

En este método, el profesor le da las instrucciones a los estudiantes, estos no hablan pero realizan lo que se les haya dicho (es decir, bailan, se mueven, saltan, etc.). Cuando los estudiantes estén listos comenzarán a dar órdenes también a otros estudiantes. Aquí se aprende a través de acciones y respuestas físicas en lugar de ejercicios mecánicos. Este método permite fases de preparación para la expresión oral donde los estudiantes no hablan hasta que no se sientan confiados y deseen hacerlo.

❖ **El enfoque comunicativo**

En realidad no es un método sino un enfoque que entiende el aprendizaje de lenguas como un proceso donde lo más sustancial no son las formas lingüísticas, sino las intenciones comunicativas (el aspecto funcional) y su propiedad.

❖ **Proyecciones futuras**

La visión futurista de la enseñanza de lenguas se mueve en la dirección de enfoques; la idea del método idóneo ha quedado atrás por utópica e inalcanzable. Considero que en el futuro habrá que vincular más la instrucción formal que genera aprendizaje con la instrucción informal que permite la adquisición de la lengua -hablando en términos Krasheanos. (Hernández Reinoso, 1999, págs. 141-153)

Los métodos de enseñanza-aprendizaje constituyen una de las perspectivas más fascinantes en el estudio de un idioma extranjero, existen un sin número de factores que inciden en el aprendizaje de una lengua: edad, condiciones, circunstancias, aptitudes, medio, interés, necesidad, etc. incluso uno muy

importante es si el idioma que se aprende es una segunda lengua o una lengua extranjera, por lo que sería muy irreflexivo generalizar o pretender hacer conceptos al respecto, además de todos los esfuerzos teóricos y académicos en la búsqueda de un método de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera, la mayor contribución, siempre va a ser aquella que proviene de los docentes, quienes con su labor diaria de enseñar e investigar han nutrido el mundo de la enseñanza aprendizaje de una lengua extranjera con técnicas, procedimientos, innovaciones y experimentos que han enriquecido considerablemente el proceso.

Técnicas

❖ Diálogo

El diálogo es una técnica muy útil y solicitada en el proceso de interaprendizaje de un idioma extranjero; los diálogos son inicialmente muy simples y controlados, pero en la medida en que el estudiante adquiere conocimientos significativos es capaz de establecer diálogos más fluidos y espontáneos basados en sus necesidades comunicativas.

❖ Dramatización

Es una de las actividades del lenguaje oral. Se desarrolla cuando se representan acciones, generalmente dialogadas.

Se puede dramatizar cualquier situación, un aspecto del folklore nacional, un episodio histórico, una obra literaria, entre otras, permitiendo a los estudiantes identificar temas de su interés.

❖ Dictado

Consiste en que el profesor hable pausadamente en tanto los alumnos van tomando nota de lo que él dice. En una clase de idioma extranjero esta actividad representa un gran desafío, pues se necesita aplicar la destreza de audición (listening) para entender lo que la otra persona está hablando (speaking) y también se aplica la destreza de escritura (writing),

estas destrezas deben ser complementadas con la lectura (Reading) que permite interpretar el mensaje de lo dictado.

❖ **Ejercicios escritos**

Los ejercicios escritos tienen un gran valor en el proceso de inter-aprendizaje del idioma inglés, ya que sirven para aprender a escribir sin falta de ortografía y para practicar las estructuras gramaticales prácticas en cada lección, desarrollar una escritura con buena ortografía y asimilar el nuevo vocabulario con muy poco esfuerzo consciente.

❖ **Canciones**

Las canciones en inglés resultan muy útiles para aprender palabras y expresiones nuevas, para mejorar la destreza de speaking y listening, de igual forma en la parte motivacional del estudiante. Por eso, se recomienda trabajar durante el desarrollo de las clases estrategias metodológicas que requieran de este recurso.

❖ **Entrevistas**

Esta técnica es muy útil para obtener información específica sobre un asunto determinado, para aplicarla es muy necesario tener conocimientos de gramática y vocabulario significativos que aportaran con detalles importantes, pero son las prácticas frecuentes las que proporcionan fluidez y precisión académica.

❖ **Role - play**

La pedagogía moderna reconoce cada vez más importancia a las técnicas lúdicas, los juegos didácticos contribuyen a crear un ambiente positivo en el salón de clases y proporcionan refuerzo de estructuras gramaticales y de léxico, los juegos reflejan el carácter y el interés de los educandos. Al momento de escoger un juego es importante tener en consideración lo siguiente:

- Debe tener una relevancia lingüística
- Debe tener un objetivo y un propósito
- Todos los estudiantes deben estar en capacidad de participar.
- Sea de fácil ejecución
- Debe ser divertido para los estudiantes

Entre los juegos más populares encontramos: Hangman (Ahorcado), Word Search (Sopa de letras), Word Match (Parejas de palabras), Memory Game (Juego de la Memoria), Tongue- twisters (Trabalenguas) entre otras.

❖ Trabajo en equipo

El trabajo en equipo consiste en que un grupo de personas trabajan por un fin común, comparten percepciones, están de acuerdo con los procedimientos de trabajo, cooperan entre sí, aceptan un compromiso, es decir una acción colaborativa donde la discusión no es el objetivo sino el medio, de tal manera que puedan aprender unos de otros.

El trabajo en equipo se fundamenta en la colaboración, se caracteriza por una estructura cooperativa de incentivo, trabajo y motivaciones, lo que necesariamente implica crear una interdependencia positiva en la interacción alumno-alumno y alumno-profesor, en la evaluación individual y en el uso de habilidades interpersonales a la hora de actuar en pequeños grupos. En el proceso didáctico es apropiado aplicar esta técnica como mecanismo para desarrollar en los estudiantes actitudes como la responsabilidad, la colaboración, la solidaridad, la puntualidad, la autonomía, sentido de pertenencia, crear más y cansarse menos, ya que los esfuerzos individuales articulados en un grupo cooperativo cobran más fuerza.

❖ Recursos didácticos

“Un recurso didáctico es cualquier material que se ha elaborado con la intención de facilitar al docente su función y a la del alumno. Son todos aquellos medios empleados por el docente para apoyar, complementar, acompañar o evaluar el proceso educativo que dirige u orienta”.

❖ Beneficios prácticos de los recursos didácticos

Al momento de seleccionar los recursos didácticos se debe tener en consideración lo siguiente:

- Se empleen materiales económicos.
- Tengan relevancia lingüística.
- Reflejen las necesidades de la clase.
- Proporcionen variedad.
- Estén relacionados a los temas de la asignatura.

❖ Beneficios pedagógicos de los recursos didácticos

- Reflejan y desarrollan las destrezas lingüísticas y cognitivas.
- Desarrollan el sentido de autonomía e identidad.
- Proporcionan al estudiante un sentido de logro.
- Ayudan a establecer vínculos entre el idioma Inglés y la experiencia del estudiante.
- Ofrecen una oportunidad genuina de personalización al usar el idioma para comunicar sus propias opiniones.

- Proporcionan una fuente de información valiosa para evaluar el progreso de los estudiantes.
- Constituyen una excelente oportunidad para que los alumnos aprendan a hacer cosas por sí mismos.
- Ayudan a construir un ambiente positivo dentro del salón de clases (Rodríguez López, 2004, págs. 145-161)... Las técnicas empleadas en la enseñanza del idioma Inglés son muy fructíferas para que el aprendizaje sea efectivo, y se crea un ambiente en el que el alumno siente el placer de escuchar y practicar, evitando el riesgo de que se canse o se aburra; por lo tanto para que su participación sea comprensiva, se aprovechan experiencias, rutinas, imágenes, personajes de ficción de los dibujos animados o cuentos, canciones, símbolos y uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

1.3. Fundamentación legal

Es imprescindible que toda propuesta se sustente en reglamentos que apoyen, en este caso, las ideas pedagógicas. El fundamento legal de la investigación a desarrollar estuvo en función de la Constitución, Ley de Educación, Reglamento a la ley de educación:

Constitución de la República del Ecuador

El Artículo 347 de la Constitución de la República vigente en el Ecuador, establece las responsabilidades del Estado en esta materia.

Será responsabilidad del Estado, que la educación secundaria en todas sus modalidades y orientaciones tiene la finalidad de habilitar a los adolescentes y jóvenes para el ejercicio pleno de la ciudadanía, para el trabajo y para la continuación de estudios.

En el artículo 9, manifiesta: garantizar el sistema de educación intercultural bilingüe, en el cual se utilizará como lengua principal de educación la de la nacionalidad respectiva y el castellano como idioma de relación intercultural, bajo la rectoría de las políticas públicas del Estado y con total respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

Ley de Educación Nacional

Conforme el artículo 30 de la Ley de Educación General, expresa:

d) Desarrollar las competencias lingüísticas, orales y escritas de la lengua española y comprender y expresarse en una lengua extranjera. (Nacional, 2006, pág. 5)

Reglamento a la ley de Educación Nacional

Según el Reglamento a la Ley de Educación Nacional, manifiesta:

En el artículo 21, dispone que las instituciones educativas deban ofrecer a sus estudiantes el aprendizaje de una lengua extranjera. Es así como el Ministerio de Educación formuló los estándares de competencia en inglés para la educación básica y media, basándose en la propuesta del Marco Común Europeo de Referencia por la solidez de su propuesta y su aplicabilidad al sector educativo; implementando el Programa Nacional de Bilingüismo como estrategia para el mejoramiento de la calidad de la enseñanza del inglés.

Los artículos expuestos dan muestra de la necesidad imperiosa en hacer de la enseñanza del idioma Inglés, el transporte que permita potencializar eficazmente las competencias de conocimientos, habilidades, actitudes y responsabilidades que puntualicen resultados de aprendizajes significativos a nivel educativo, con el propósito de que los estudiantes sean capaces de demostrar competitividad en esta lengua, en la sociedad.

CAPÍTULO II

2. MATERIALES Y MÉTODOS (METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN)

2.1. Metodología

La presente investigación se fundamentó en el constructivismo y en una metodología cuanti-cualitativa, cuya modalidad es la del Proyecto Socio Educativo, ya que se presentó una propuesta para ayudar a mejorar el proceso del autoaprendizaje de los estudiantes, en base a la aplicación de técnicas lúdicas a través de las herramientas tecnológicas, que les servirán para mejorar el desarrollo de las habilidades comunicativas por parte de los docentes en el área de inglés en la Unidad Educativa Fiscomisional “María Auxiliadora”.

Con la aplicación de este modelo investigativo se pudo recabar información de fuentes primarias, mediante encuestas dirigidas tanto a docentes, estudiantes y autoridades de la Institución; además se aplicó una ficha de observación para verificar las estrategias que utilizaban los docentes en el desarrollo de las clases de inglés, orientadas a la aplicación de las actividades lúdicas a través de las TIC's.

2.2. Descripción y caracterización del lugar donde se desarrolló la investigación

La Unidad Educativa Salesiana María Auxiliadora es una institución Fiscomisional, se encuentra ubicada en el valle San Rafael Km. 7 ½, vía Atacames, brinda desde hace más de veinte y un años una Educación de calidad al servicio de la Comunidad, actualmente está constituida por 4 Directivos, 35 docentes, 2.434 estudiantes distribuidos desde 1er. Grado de Educación General Básica, hasta 3er. Curso de bachillerato.

Además sus instalaciones tienen talleres modernos y equipados, con una infraestructura adecuada dotado de espacios físicos que viabiliza la tarea del docente en la aplicación de la interacción de conocimientos y habilidades.

Esta institución por pertenecer a una Congregación Salesiana tiene como misión educar a niños, niñas y jóvenes con una formación humana, científica y cristiana, fieles la idea de Don Bosco, orientados a formar honrados ciudadanos y buenos cristianos.

2.3. Descripción de la población y muestra

2.3.1. Población

Para el desarrollo de la presente investigación y cumplir con los objetivos propuestos, se consideró como población general 191 estudiantes, correspondientes a los Décimos años de Educación General Básica Superior, 2 docentes del área de Inglés que trabajan con los estudiantes del antes indicado año de Educación General Básica Superior y 2 Directivos Pedagógicos del área.

Detallándose la población a emplear en el siguiente cuadro.

	POBLACIÓN	TOTAL
Directivos	2	2
Docentes área Inglés	2	2
Estudiantes del Décimo año de Educación General Básica	191	191
		195

2.4. Técnicas e instrumentos de investigación

2.4.1. Técnicas e instrumentos

2.4.1.1. Encuestas

Para la obtención de la información se utilizó la técnica de la encuesta a los estudiantes, docentes y directivos, el instrumento estuvo constituido por cuestionarios de 10 preguntas para los estudiantes, 8 preguntas para los docentes, y 6 preguntas para los directivos. El objetivo era hacer inferencias de la población, para obtener datos cuantificables sobre la manera como los estudiantes percibían el proceso pedagógico.

2.4.1.2. Observación

Finalmente se utilizó la técnica de la observación directa, aplicada a través del instrumento de la ficha de observación a los docentes del área de idioma inglés, para generar información de primera mano, obtenida de la observación directa de la praxis pedagógica de los docentes del área.

En efecto, a través de los resultados adquiridos en la observación a los docentes, muestran claramente que no emplean estrategias y recursos lúdicos para la aplicación de las técnicas de enseñanza con el uso de actividades lúdicas a través de las TIC's, por lo que se deduce que el docente necesita impulsar y motivar la participación de los estudiantes, más que en la memorización de conceptos ya que la participación activa, es uno de los retos más frecuentes.

2.5. Descripción de cómo se obtuvo la información primaria y secundaria

Se ejecutó todo lo relacionado con la obtención de los datos y análisis de los mismos; siendo esta investigación de tipo descriptiva, se especificaron las

características de los actores pedagógicos en relación a sus funciones y desempeño.

Para la aplicación de los instrumentos de recolección de la información se establecieron momentos específicos para cada grupo, de los involucrados en este trabajo de investigación; es así que en el mes de diciembre, se procedió a aplicar la encuesta dirigida a los estudiantes del décimo año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Salesiana “María Auxiliadora”; una vez terminada esta actividad se encuestó a los docentes y directivos de la Institución, finalmente se aplicó la ficha de observación a los docentes de la asignatura de inglés.

La información secundaria se obtuvo, relacionada con las fuentes bibliográficas, a través de varios autores, los mismos que cumplen con las exigencias científicas contenidas y se relacionan estrechamente con el perfil de los temas de la investigación que se desarrolló, con el propósito de potenciar las estrategias para el desempeño de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje en el idioma inglés, los cuales me fueron muy útiles para el desarrollo de la investigación.

2.6. Reglamentos y normas éticas de la investigación

Los reglamentos y normas éticas que rigen esta investigación se basaron en el código de ética de la PUCESE en el Artículo 8 y 12 que establecen:

En el artículo 8, manifiesta: Los valores son ejes transversales que han de estar presente en todos los niveles de desarrollo de la convivencia institucional de la Universidad y son los siguientes: respeto, libertad, justicia, equidad, honestidad, conciencia crítica, responsabilidad social, solidaridad, servicio y resiliencia.

Artículo 12, literal b, expresa: rechazar toda actividad académica no ética como copia, plagio o aprovechamiento del trabajo de otros en beneficio propio.

.CAPÍTULO III

3. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS EN RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS

3.1. Objetivos

3.1.1. General

Analizar el uso de actividades lúdicas, aplicando las TIC's como herramientas tecnológicas, para describir en la motivación y el desarrollo de las habilidades comunicativas en el idioma inglés, en los estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional "María Auxiliadora".

3.1.2. Específicos

- Diagnosticar si los docentes del área de inglés utilizan actividades lúdicas a través de herramientas tecnológicas para desarrollar las habilidades comunicativas en idioma inglés en los estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional "María Auxiliadora".
- Evaluar el desarrollo de las habilidades comunicativas en la asignatura de inglés en los estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional "María Auxiliadora".
- Diseñar actividades lúdicas, a través de herramientas tecnológicas, para desarrollar las habilidades comunicativas en idioma inglés en los estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional "María Auxiliadora".

3.2. Análisis cuantitativo

3.2.1. Encuesta dirigida a estudiantes del décimo año de EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional “María Auxiliadora”

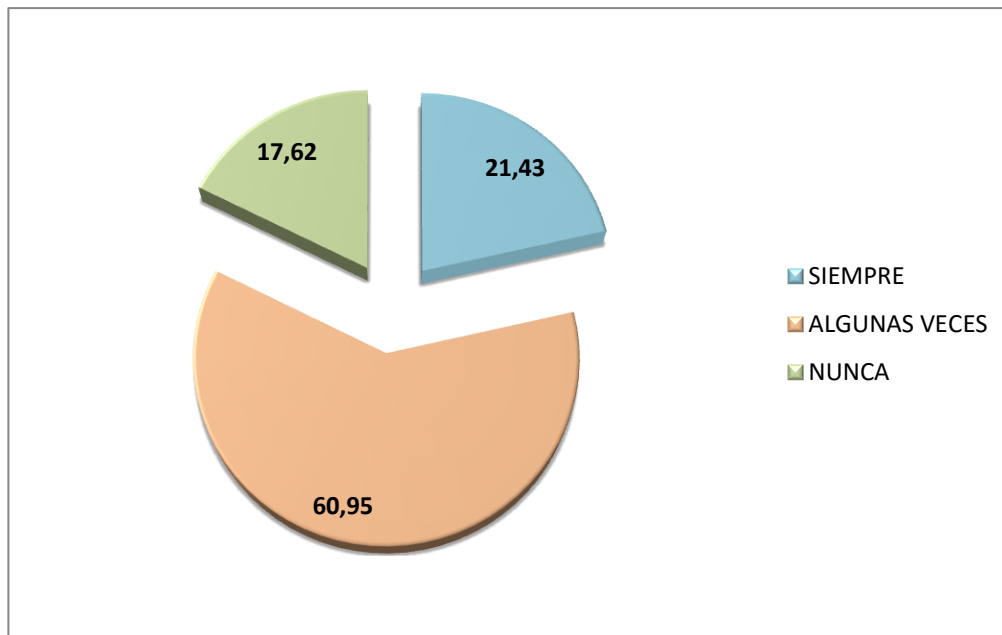


Figura: 1

Título: ¿Su profesor aplica actividades lúdicas a través de tecnologías en sus clases de inglés?

Fuente: Encuesta Estudiantil

Autor: Janeth Vera Moreira

Análisis e interpretación

Según la investigación realizada se puede evidenciar que en un 60.95 % de los maestros algunas veces aplican juegos a través de la tecnología en sus clases de inglés; mientras que un 21.43% indica que siempre aplican tecnologías, en cambio un 17.62% están evadiendo el uso de tecnologías en sus clases de inglés. Lo que denota que se debe de impulsar en esta parte, para que todos los maestros utilicen las tecnologías en un 100% y de esta manera fortalecer el área de inglés.

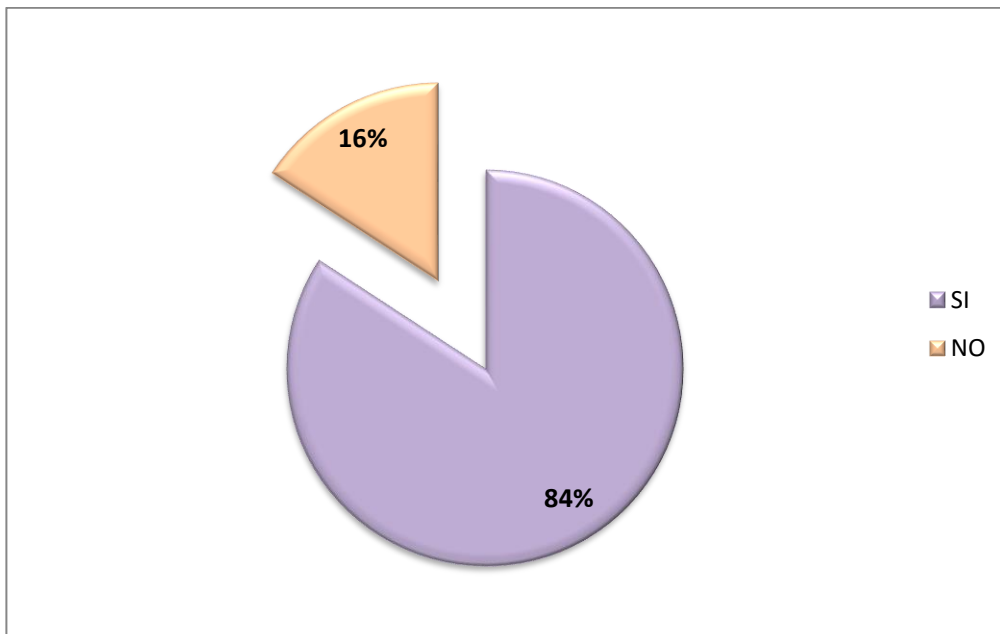


Figura: 2

Título: ¿Con el uso de actividades lúdicas a través de las TIC's, cree usted que podría mejorar el desarrollo de las habilidades comunicativas en el idioma inglés?

Fuente: Encuesta Estudiantil

Autor: Janeth Vera Moreira

Análisis e interpretación

Mediante esta presentación se puede percibir que los estudiantes están conscientes de poder desarrollar las destrezas del idioma, si el maestro aplicara estrategias lúdicas a través de las herramientas tecnológicas, tal como se observa en el gráfico el 84 % indica que con el uso de actividades lúdicas a través de las TIC's, si lograrán desarrollar las habilidades comunicativas en el idioma Inglés; sin embargo un 16 % de los estudiantes manifestaron que no lo lograrán.

Con los resultados expresados en el gráfico, se denota el interés que causa a los estudiantes pensar que pueden aprender inglés a través de actividades lúdicas utilizando las TIC's, como instrumento de aprendizaje. Con los resultados expresados en el gráfico, se denota el interés que causa a los estudiantes pensar que pueden aprender inglés a través de juegos

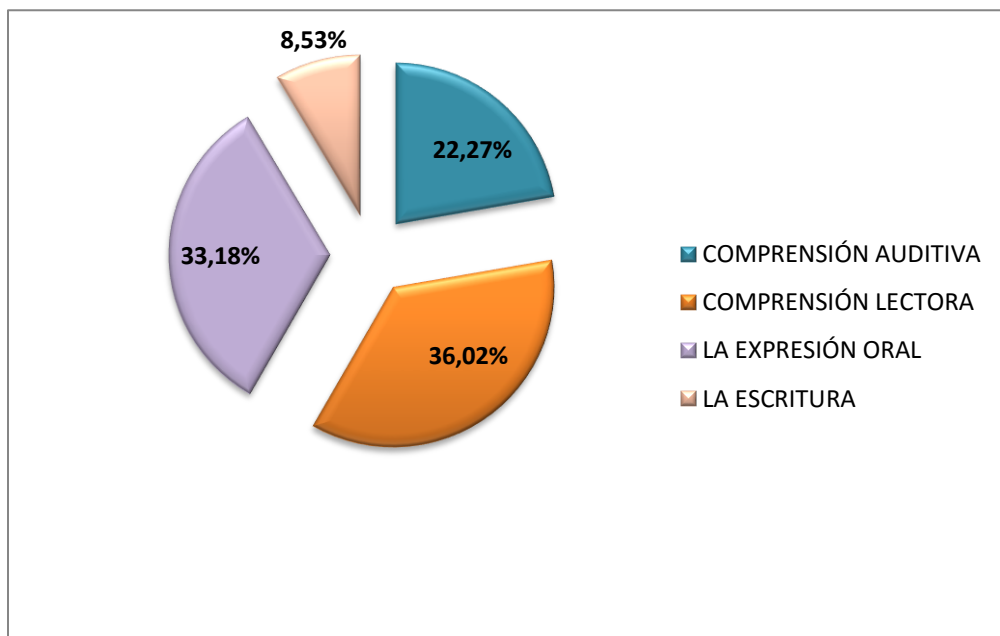


Figura: 3

Título: Qué habilidades logra desarrollar con mayor profundidad con el uso de actividades lúdicas a través de las TIC's?

Fuente: Encuesta Estudiantil

Autor: Janeth Vera Moreira

Análisis e interpretación

De acuerdo a los resultados mostrados en este gráfico se observa que los estudiantes del décimo año de EBG, desarrollan habilidades lectoras en un 36,02 %; mientras que la expresión oral en un 33,18 %; comprensión auditiva en un 22,27 %; y un menor porcentaje la escritura en un 8,53 %.

De acuerdo a estos porcentajes se evidencia que la comprensión lectora y la expresión oral se podrían mejorar con la aplicación de las actividades lúdicas a través de las TIC's.

Según lo expuesto los factores que agravan la situación es el poco aprendizaje auditivo a través de sonidos, por ello se hace necesario que los estudiantes aprendan mediante técnicas de aprendizaje lúdico, es decir todo lo que entre por el sentido del oído, logrando de esta manera desarrollar el aprendizaje auditivo; lo que nos permite inferir que lo lúdico es una estrategia potencializada

para que los estudiantes aprenden a leer y hablar de una manera activa y creativa este idioma.

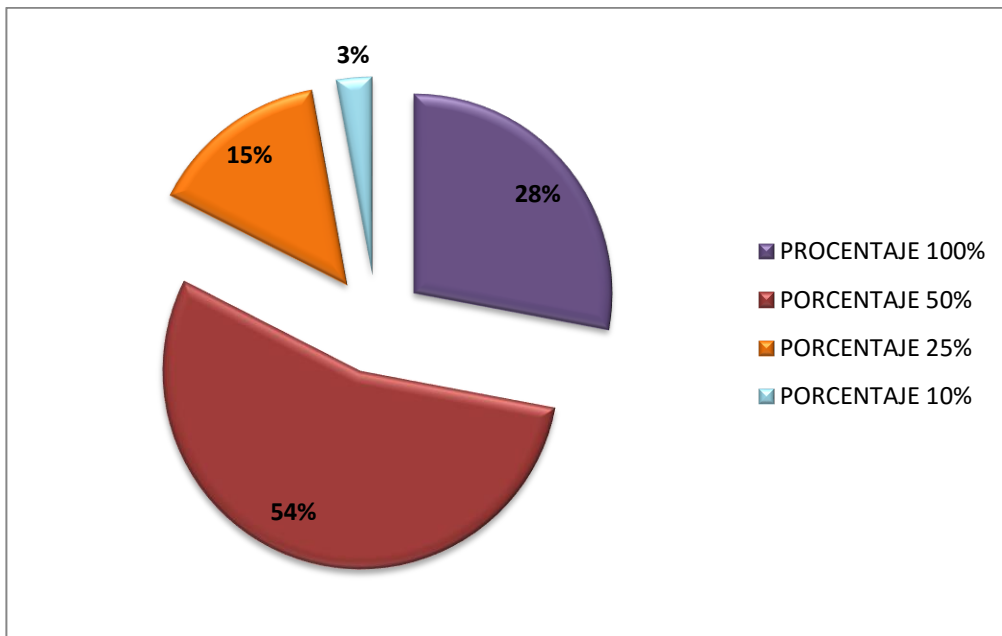


Figura: 4

Título: ¿En qué porcentaje, el uso de actividades lúdicas, a través de diferentes técnicas puede mejorar su comunicación en el idioma inglés?

Fuente: Encuesta estudiantil

Autor: Janeth Vera Moreira

Análisis e interpretación

Según la encuesta realizada a los estudiantes de los décimos años de EGB, sobre el uso de actividades lúdicas, a través de diversas técnicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, se obtuvo el siguiente resultado: el 28% de los estudiantes encuestados, opinaron que su comunicación puede mejorar en un 100 %, utilizando las actividades lúdicas, a través de diferentes técnicas, mientras que el 54% de los estudiantes, expresaron que su comunicación lograría mejorar en un 50 %; utilizando las actividades lúdicas a través de las diferentes técnicas; tanto así que el 15 % de los estudiantes reflejaron que su comunicación a través de estas técnicas podría mejorar solo en un 25%, y el 3% manifestaron que su comunicación apenas alcanzaría una mejoría de un

10 %. Lo que refleja que el uso de las actividades lúdicas están siendo utilizadas, pero no en la forma más adecuada y en su totalidad, es allí donde cabe indicar que deberían aplicarse estas técnicas, para potenciar más la enseñanza del idioma Inglés a través de las TIC's.

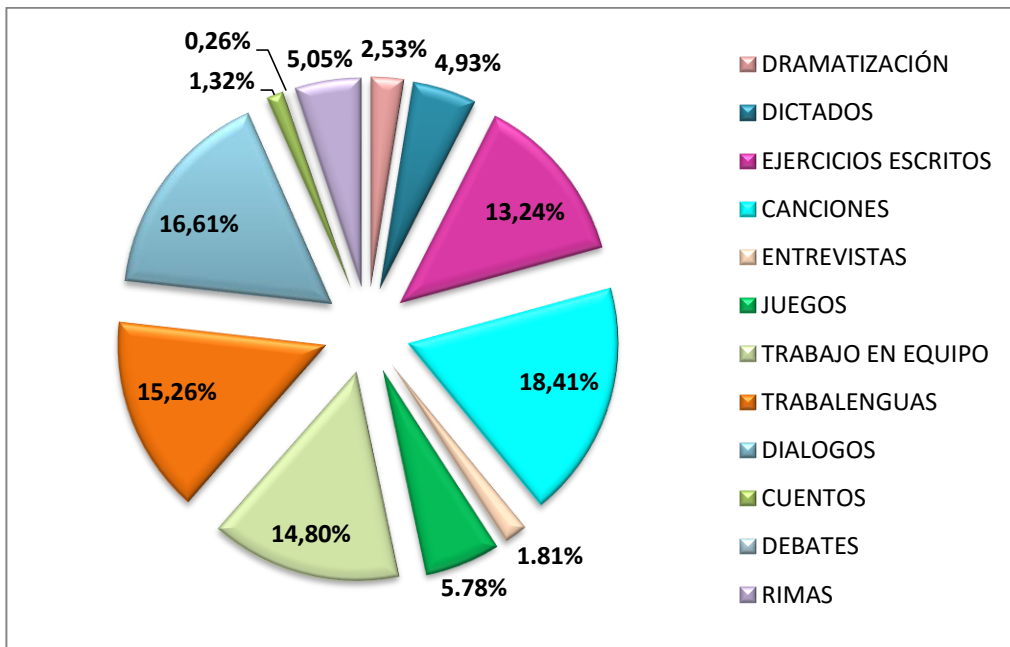


Figura: 5

Título: ¿Cuáles son las técnicas de aprendizaje más aplicadas en la enseñanza del idioma inglés?

Fuente: Encuesta Estudiantil

Autor: Janeth Vera Moreira

Análisis e interpretación

Entre las técnicas de aprendizaje más aplicadas tenemos: canciones con el 18,41 %, diálogos con el 16,61%, trabalenguas con el 15,26 %, trabajos en equipos 14,80 % ejercicios escritos 13,24 %, juegos con el 5,78 %, rimas con el 5,05 %, dictados con el 4,93 %, dramatizaciones 2,53 %, entrevistas 1,81 %, cuentos 1,32 % y debate con el 0,26 %.

De acuerdo con estos resultados nos damos cuenta que las destrezas que más utilizan los docentes para la enseñanza del idioma Inglés no están siendo aplicadas adecuadamente, por lo que no se evidencia mayores logros con los estudiantes. Podemos decir entonces que debería hacerse una revisión de todas estas técnicas para potencializar e integrar de manera ordenada cada una de ellas.

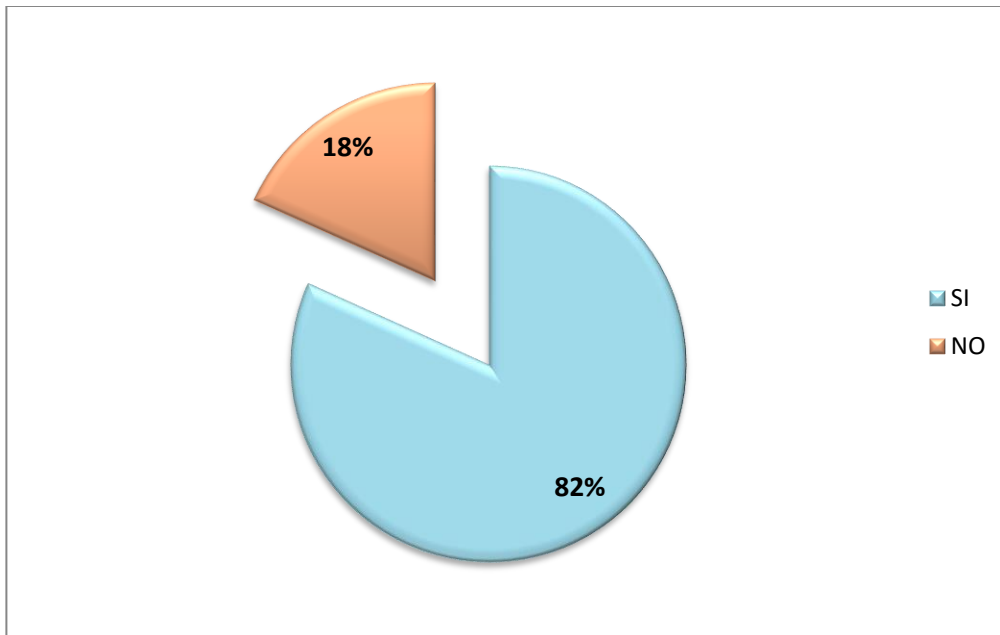


Figura: 6

Título: ¿Cree Ud. que la aplicación de actividades lúdicas a través de las TIC's, en el proceso de enseñanza aprendizaje le ayudarán a despertar su interés por las clases de inglés?

Fuente: Encuesta Estudiantil

Autor: Janeth Vera Moreira

Análisis e interpretación

Tal como se observa en el gráfico los estudiantes de los décimos años de Educación General Básica, afirman en un 82%, que la aplicación de actividades lúdicas a través de las TIC's, ayudarían a despertar el interés por aprender el idioma Inglés, puesto que con la tecnología, se vuelven más creativos y se motiva más el aprendizaje; sin embargo el 18 % que es un porcentaje que hay que considerar manifiesta que no se están aplicando las actividades lúdicas a través de la tecnología, y por eso las clases son aburridas.

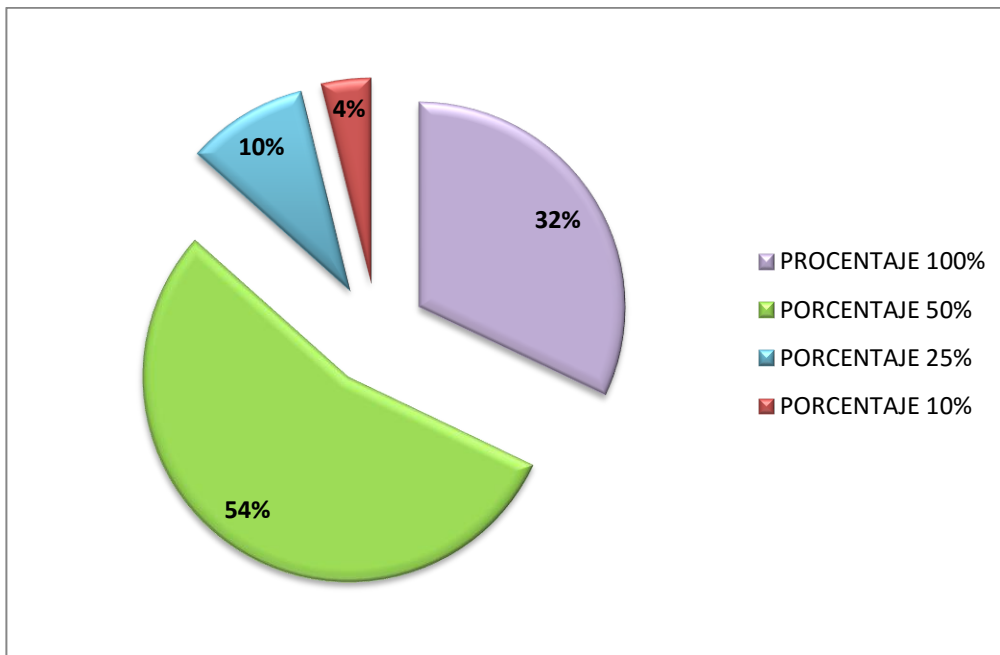


Figura: 7

Título: ¿En qué porcentaje, cree usted que las actividades lúdicas con el uso de las TIC´s contribuye a despertar su interés por las clases de inglés?

Fuente: Encuesta Estudiantil

Autor: Janeth Vera Moreira

Análisis e interpretación

Mediante esta presentación nos damos cuenta que un 32% de los estudiantes del Décimo año de Educación General Básica, respondieron en un 100 % que la aplicación de las actividades lúdicas a través de la tecnología, les ayudará a despertar el interés en las clases de inglés, mientras que 54% de estudiantes manifestaron en un 50 % , que les animará a despertar el interés en el aprendizaje del idioma inglés, en tanto que el 10% de los estudiantes, expresaron en un 25 %, que les despertaría el interés en asimilar este aprendizaje, y un 4% de estudiantes indicaron en un 10 % , que les favorecería a despertar el interés en este aprendizaje.

Esto contribuye a que se despierte el interés por inculcar un mejor aprendizaje del idioma inglés, lográndolo por medio de actividades lúdicas a través de las TIC´s, de esta manera las habilidades comunicativas conllevarán a desarrollar

capacidades y habilidades haciendo que el aprender sea un acto dinámico, práctico y significativo.

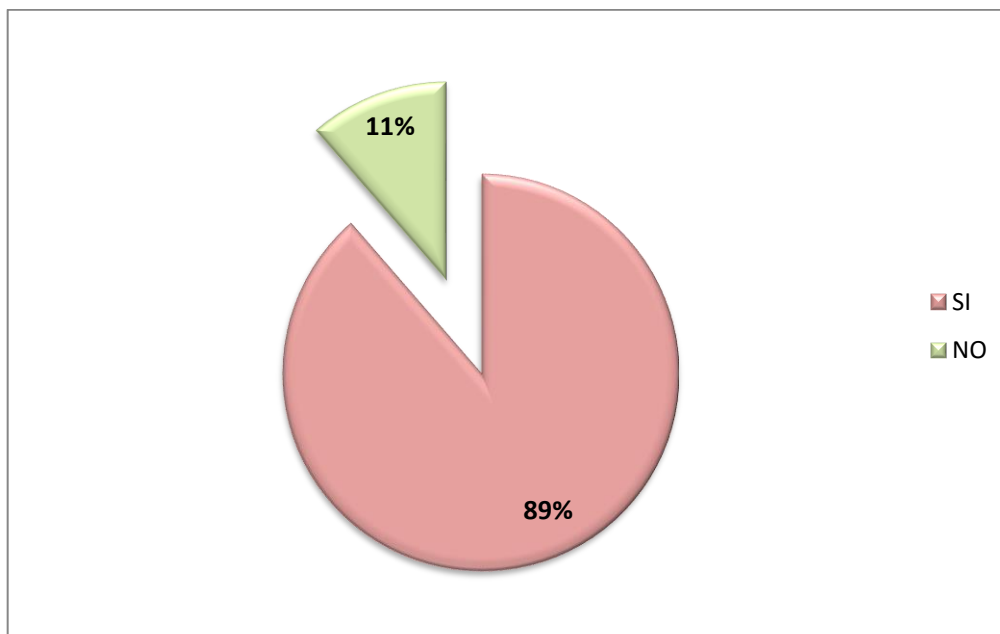


Figura: 8

Título ¿Cree Ud. que la aplicación de actividades lúdicas a través de las TIC's en el proceso de enseñanza aprendizaje le ayudarán a mejorar su participación y creatividad en las clases de inglés?

Fuente: Encuesta Estudiantil

Autor: Janeth Vera Moreira

Análisis e interpretación

Tal como se observa en el gráfico los estudiantes del Décimo Año de Educación General Básica, manifestaron en un 89 % que con la aplicación de actividades lúdicas a través de las TIC's, si les animarán a participar y a poner en práctica la creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje en las clases de inglés; mientras que el 11 % indicaron que no les ayudará a aprender mejor.

El uso de las TIC's son grandes facilitadores y motivadores del aprendizaje significativo, o sea que es un factor clave para mejorar la práctica de las destrezas.

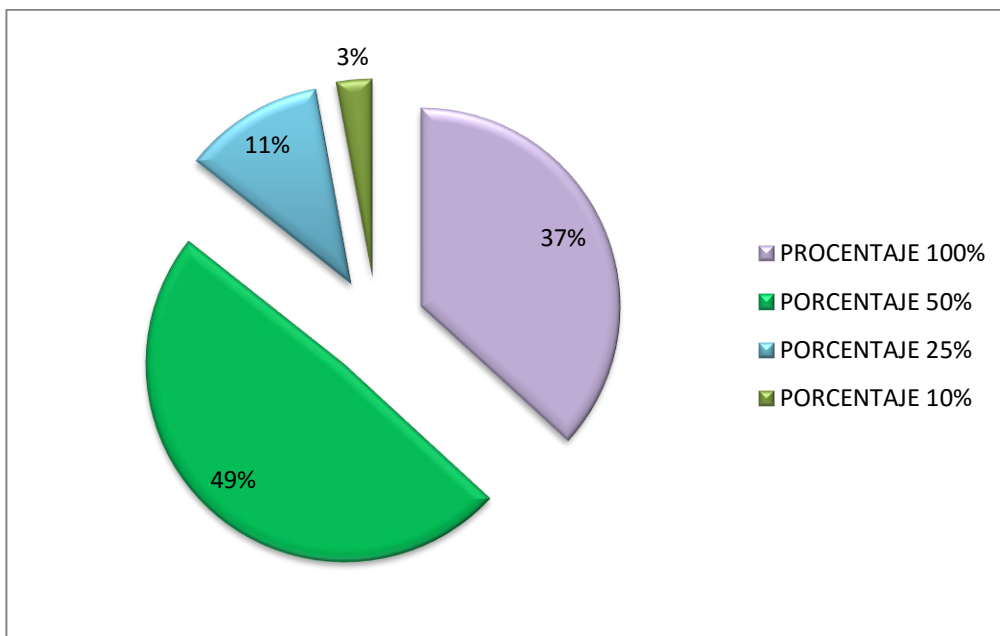


Figura: 9

Título: ¿En qué porcentaje cree usted que el uso de las actividades lúdicas, a través de las TIC's, pueden mejorar su participación y creatividad en las clases de inglés?

Fuente: Encuesta Estudiantil

Autor: Janeth Vera Moreira

Análisis e interpretación

Al realizar el análisis interpretativo del gráfico nos damos cuenta que: el 37 % de los estudiantes del Décimo año de Educación General Básica, afirmaron que podrán mejorar la participación y creatividad en el desarrollo de las clases de Inglés con el uso de actividades lúdicas a través de las TIC's en un 100% ; mientras que el 49 %, de los estudiantes encuestados expresaron que mejorarían su participación y creatividad en un 50%; el 11% de los estudiantes manifestaron que lograría este cambio en un 25% y el 3 % de los estudiantes, se manifestaron en un 10% lograr el cambio en sus actividades de participación y creatividad.

Esto nos da a entender que los estudiantes pueden optimizar su participación y creatividad en el desarrollo de las clases, si su profesor aplica actividades lúdicas a través de las TIC's, para que logren potenciar el desarrollo de las habilidades comunicativas.

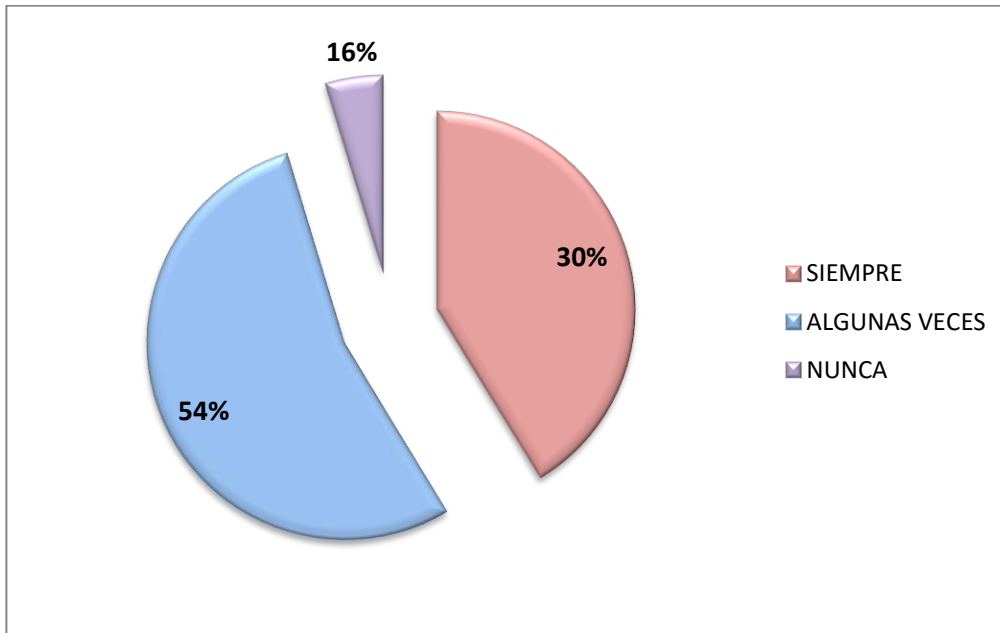


Figura: 10

Título: Desarrollo de las habilidades comunicativas, con la finalidad de potenciar las destrezas de listening, speaking, reading and writing

Fuente: Encuesta Estudiantil

Autor: Janeth Vera Moreira

Análisis e interpretación

De acuerdo a las respuestas de los estudiantes el 54% dijeron que sus maestros algunas veces les hacen escuchar canciones, ver películas y videos; el 30 % de los estudiantes manifestaron que esas actividades siempre se realizan durante el proceso de clases; finalmente con un porcentaje del 16 % los estudiantes manifestaron que nunca el maestro los hace escuchar canciones, ver películas y videos.

Analizando estos resultados se puede evidenciar que los estudiantes podrán fortalecer el desarrollo de las habilidades comunicativas del listening, speaking, reading and writing, si los docentes utilizaran estrategias metodológicas, alternativas creativas, con el propósito de incrementar el vocabulario, motivarlos para interactuar con sus compañeros, y alcanzar las metas aspiradas, creando una nueva atmósfera de trabajo, en la cual el estudiante adquiere más

confianza y se siente libre para participar de su proceso de aprendizaje de forma responsable y autónoma.

3.2.2. Encuesta dirigida a docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional “María Auxiliadora”

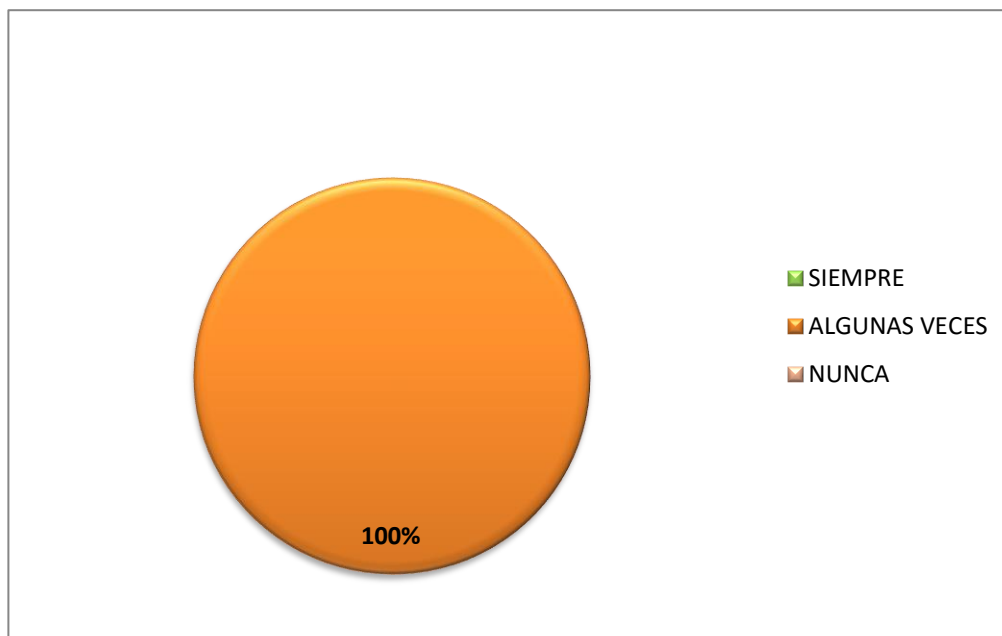


Figura: 11

Título: Aplica usted actividades lúdicas con el uso de las TIC's, para el desarrollo de las habilidades comunicativas de los estudiantes en idioma inglés?

Fuente: Encuesta Docente

Autor: Janeth Vera Moreira

Análisis e interpretación

Según los datos obtenidos de los docentes estos manifestaron en un 100%, que a veces, ellos aplican actividades lúdicas con el uso de las TIC's para el desarrollo de las habilidades comunicativas.

A manera general se puede observar que los docentes a veces utilizan recursos didácticos tecnológicos para desarrollar la destreza de escuchar, hablar, escribir y leer, de esta manera se sobreentiende que le dan poca importancia a la aplicación de recursos didácticos lúdicos con el uso de las tecnologías.

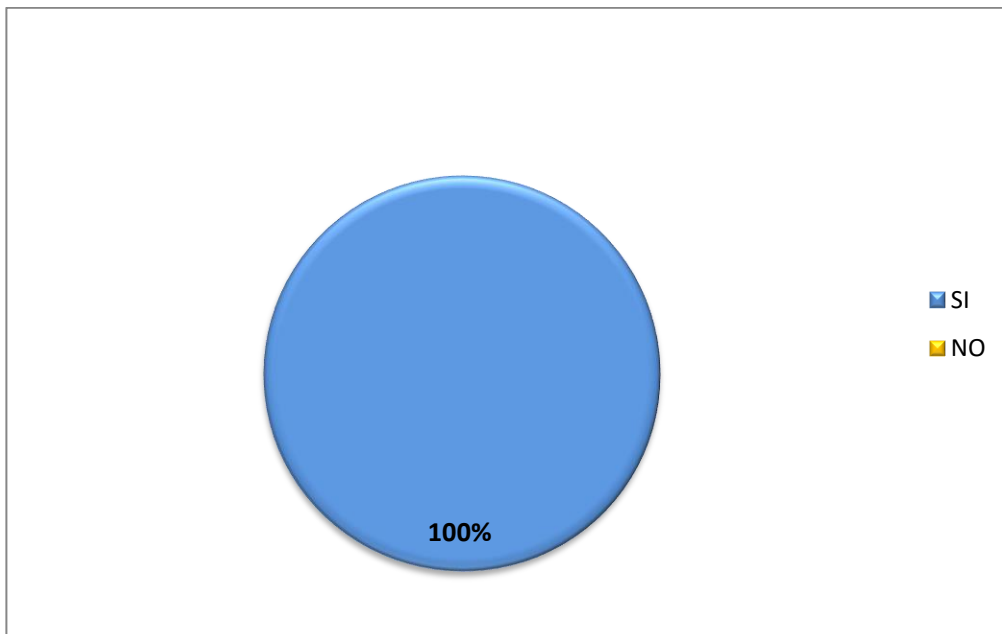


Figura: 12

Título: Cree usted que el uso de actividades lúdicas con la aplicación de las TIC´s contribuye al desarrollo de las habilidades comunicativas de los estudiantes en idioma inglés?

Fuente: Encuesta Docente

Autor: Janeth Vera Moreira

Análisis e interpretación

Al realizar la encuesta a los docentes sobre la aplicación de actividades lúdicas con el uso de las TIC´s para potenciar el desarrollo de las habilidades comunicativas en el idioma Inglés, manifestaron en un total del 100% que si contribuyen, por lo que se puede concluir la gran importancia que reviste el uso de nuevas tecnologías en la enseñanza de este Idioma, el mismo que ayudaría a mejorar el aprendizaje de los estudiantes de una manera enriquecedora.

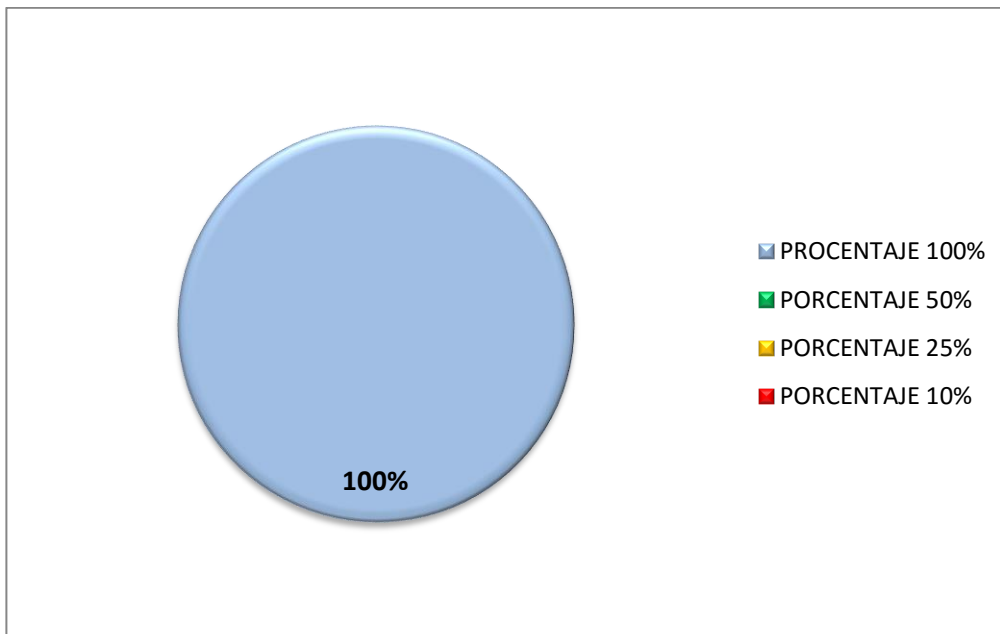


Figura: 13

Título: ¿Qué porcentaje considera usted que mediante el uso de actividades lúdicas a través de las TIC's, potencializará la participación activa de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje en el idioma Inglés?

Fuente: Encuesta Docente

Autor: Janeth Vera Moreira

Análisis e interpretación

Los docentes indican en un 100% que el uso de las actividades lúdicas utilizando las TIC's, contribuyen a potencializar el desarrollo de las habilidades comunicativas de los estudiantes en idioma inglés, brindando de esta manera nuevas alternativas de aprendizaje.

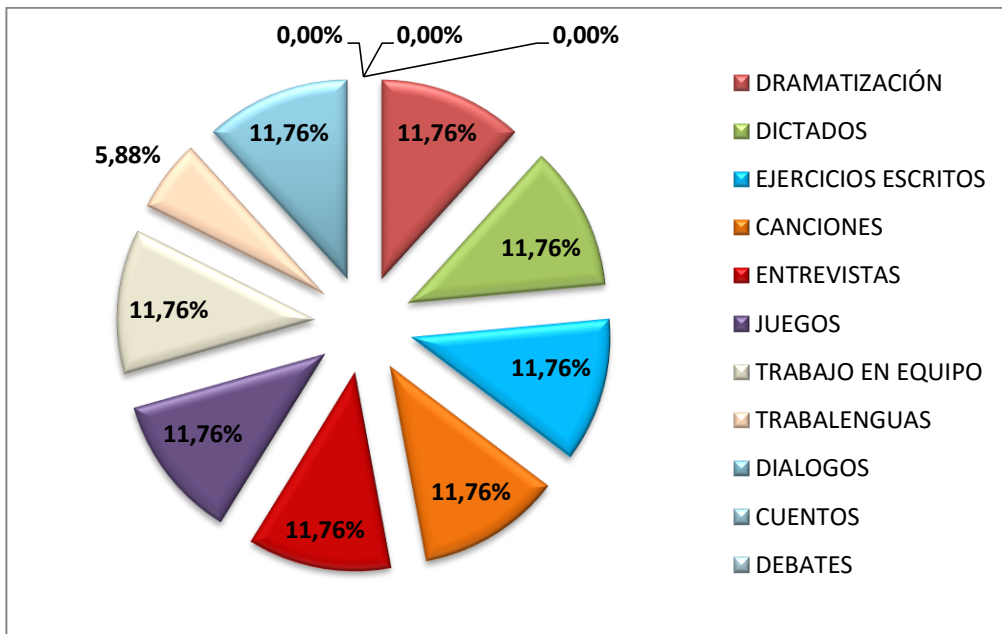


Figura: 14

Título: Técnicas de aprendizaje empleadas por el docente en la enseñanza del idioma Inglés durante el proceso de aprendizaje

Fuente: Encuesta Docente

Autor: Janeth Vera Moreira

Análisis e interpretación

Por lo que se puede evidenciar en el gráfico, los docentes en un 94 % indican que las técnicas de enseñanza aprendizaje empleadas en el idioma Inglés, son dramatización, dictados, ejercicios escritos, canciones, entrevistas, juegos, trabajo en equipo, diálogos y en un 6 % manifestaron en minoría trabalenguas, dejando de lado cuentos, debates y rimas, considerando que estas no contribuyen al desarrollo comunicativo.

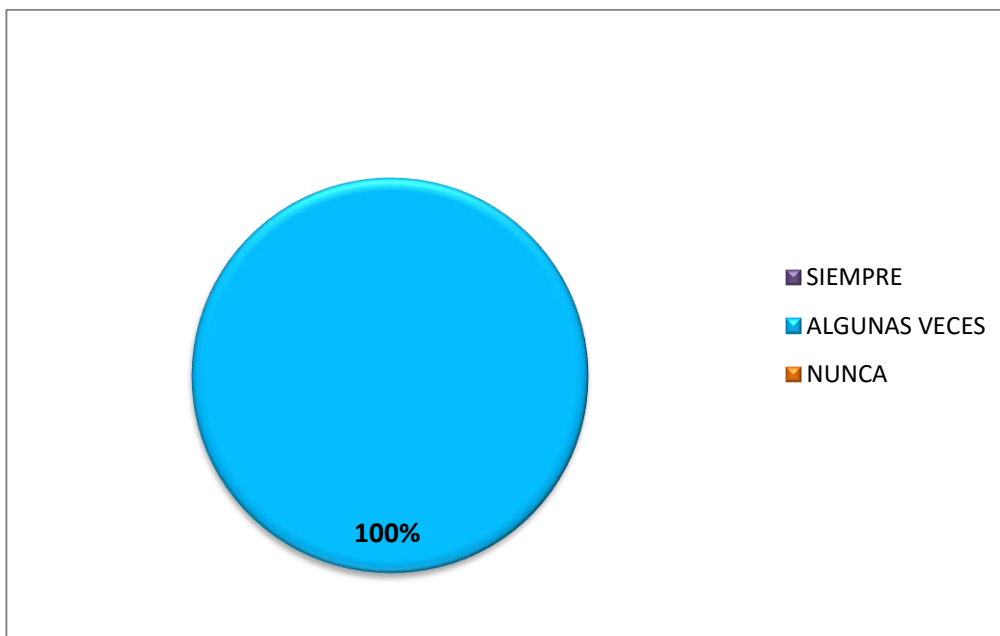


Figura: 15

Título: ¿En las clases de inglés, usted hace escuchar canciones, ver películas, videos a los estudiantes, con el propósito de potenciar las destrezas productivas y receptivas? (listening, speaking, reading and writing)

Fuente: Encuesta docente

Autor: Janeth Vera Moreira

Análisis e interpretación

Los resultados que se observan en el gráfico muestran en un 100%, que algunas veces los docentes emplean estas estrategias en el desarrollo de las clases, es decir que los estudiantes necesitan fortalecer las estrategias productivas y receptivas con el propósito de que esta lengua extranjera se emplee de manera eficaz e interesante con variedades de vocabularios y logren alcanzar las metas con confianza de forma responsable y significativa.

En muchas ocasiones se ha demostrado que si se interactúa dinámicamente con juegos y actividades técnicas lúdicas, el estudiante tiende a reaccionar de una manera más positiva, presentando interés por aprender el idioma, por tal razón los docentes deben utilizar, ejecutar varias estrategias con el fin de potenciar las destrezas en el de aprendizaje del idioma inglés.

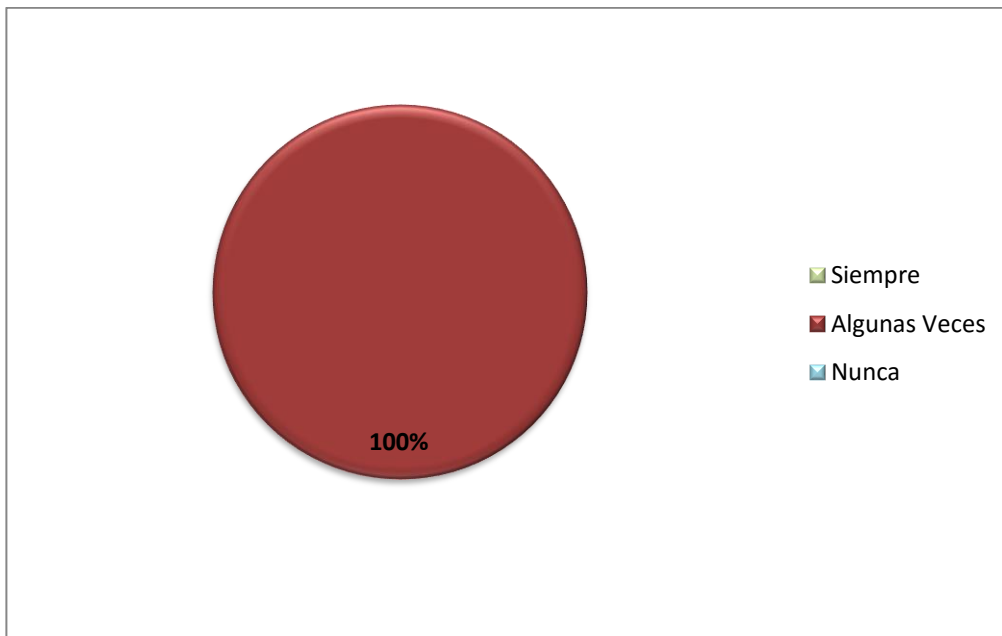


Figura: 16

Título: La Institución promueve cursos de capacitación

Fuente: Encuesta docente

Autor: Janeth Vera Moreira

Análisis e interpretación

De acuerdo a las respuestas los docentes exteriorizaron que algunas veces reciben capacitaciones metodológicas para aplicarlas en el desarrollo del proceso de aprendizaje, por consiguiente las autoridades deben promover e incentivar a los docentes del área del inglés, con capacitaciones permanentes para potenciar desempeños auténticos y aprendizajes significativos en los estudiantes.

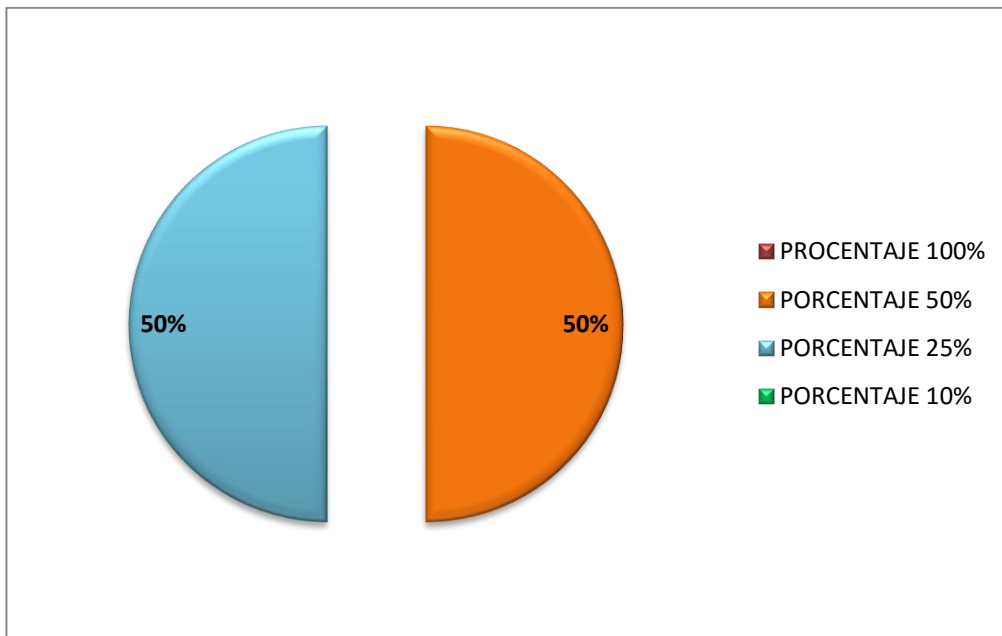


Figura: 17

Título: ¿En qué porcentaje se ubica el docente en el manejo de herramientas tecnológicas?

Fuente: Encuesta docente

Autor: Janeth Vera Moreira

Análisis e interpretación

De acuerdo a los resultados expresados por los docentes en esta pregunta, se evidencia que un maestro maneja herramientas tecnológicas solamente en un porcentaje del 50%; y el otro docente indica que solo maneja herramientas tecnológicas en un 25 %, lo cual demuestra que se necesita mejorar en este aspecto.



Figura: 18

Título: El uso de actividades lúdicas en el aula durante el proceso de enseñanza aprendizaje permite mayor motivación y predisposición en los estudiantes por aprender el idioma: ¿Cuál es la limitación que enfrenta usted para aplicar actividades lúdicas a través de las TIC's, con sus estudiantes?

Fuente: Encuesta Docente

Autor: Janeth Vera Moreira

Análisis e interpretación

El 100 % de los docentes manifestaron que no tienen los conocimientos ni la práctica necesaria para aplicar actividades lúdicas tecnológicas en el aula, por lo tanto se hace necesario capacitar a los docentes del área de Inglés sobre el uso y aplicación de actividades lúdicas a través de las TIC's, con el propósito de potencializar los conocimientos y las destrezas así como motivar a los estudiantes en el aprendizaje de este importante idioma.

3.2.3. Encuesta dirigida a directivos de la Unidad Educativa Fiscomisional “María Auxiliadora”

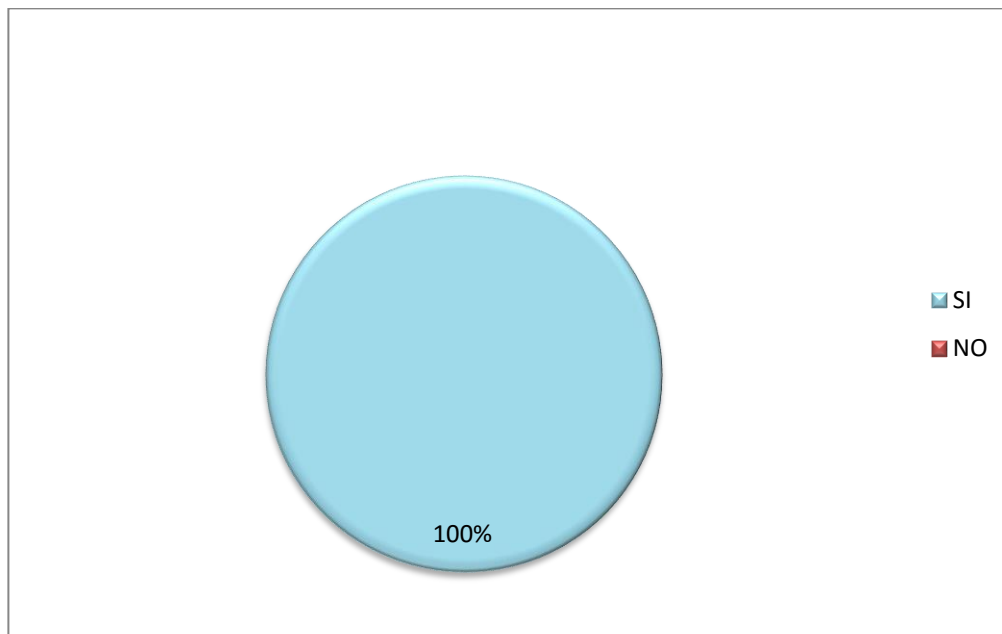


Figura: 19

Título: Capacitación para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje

Fuente: Encuesta a los directivos

Autor: Janeth Vera Moreira

Análisis e interpretación

El 100 % de los directivos mediante encuestas respondieron que los docentes del área de inglés, SI reciben capacitación académica por parte de Pearson. En las capacitaciones se abordan diferentes temáticas tales como: Estrategias y técnicas metodológicas para mejorar la calidad de enseñanza en el inglés, Introducción al manejo de plataforma virtual, mejoramiento del lenguaje, y otros, solo que no lo aplican, en lo que corresponde a las actividades lúdicas a través de las TIC's.

Las experiencias que los docentes reciben en las capacitaciones, son con el propósito de mejorar la calidad de enseñanza en la que se refuerza la competencia lingüística, y el desarrollo de las habilidades comunicativas.

En el siglo XXI la enseñanza del idioma Inglés, se ha de adaptar a la utilización y explotación en el aula de la tecnología y a las nuevas tendencias

didácticas basadas en metodologías activas, que conlleva en una mayor participación del estudiante, en una mayor libertad en el proceso de aprendizaje y en la utilización de recursos tecnológicos en lo que se ha venido llamando la "sociedad de la información".

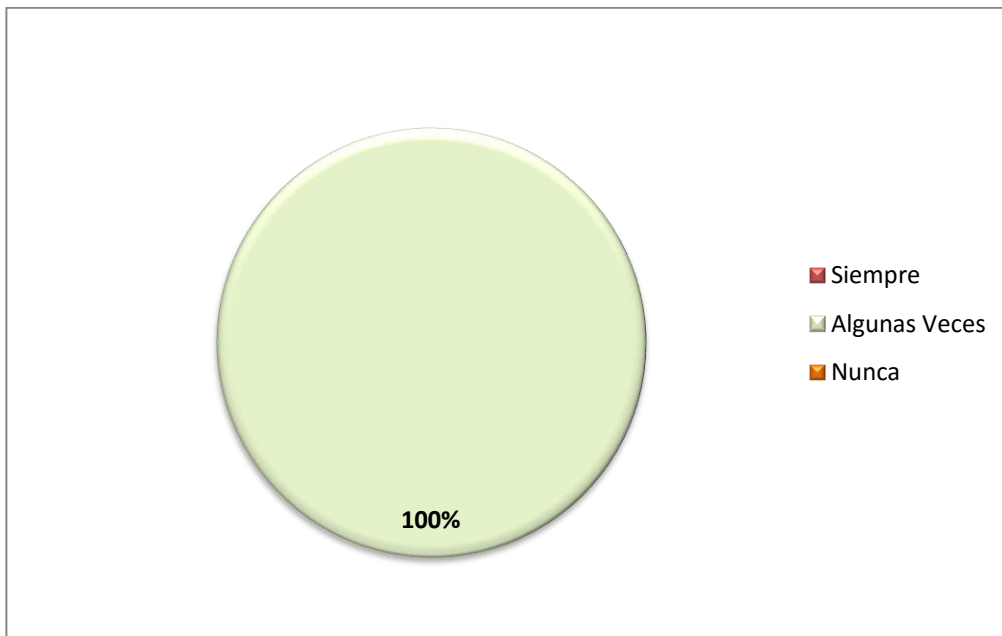


Figura: 20

Título: Vicerrectora orienta y realiza seguimiento a los maestros del área de inglés

Fuente: Encuesta a los directivos

Autor: Janeth Vera Moreira

Análisis e interpretación

El personal directivo encuestado manifestó en un 100% que algunas veces orienta y realiza seguimiento a los docentes del área de Inglés, con el propósito de fomentar y valorar el desarrollo de las clases impartidas, pero no puede realizar apreciaciones y recomendaciones técnicas debido al poco conocimiento del idioma inglés.

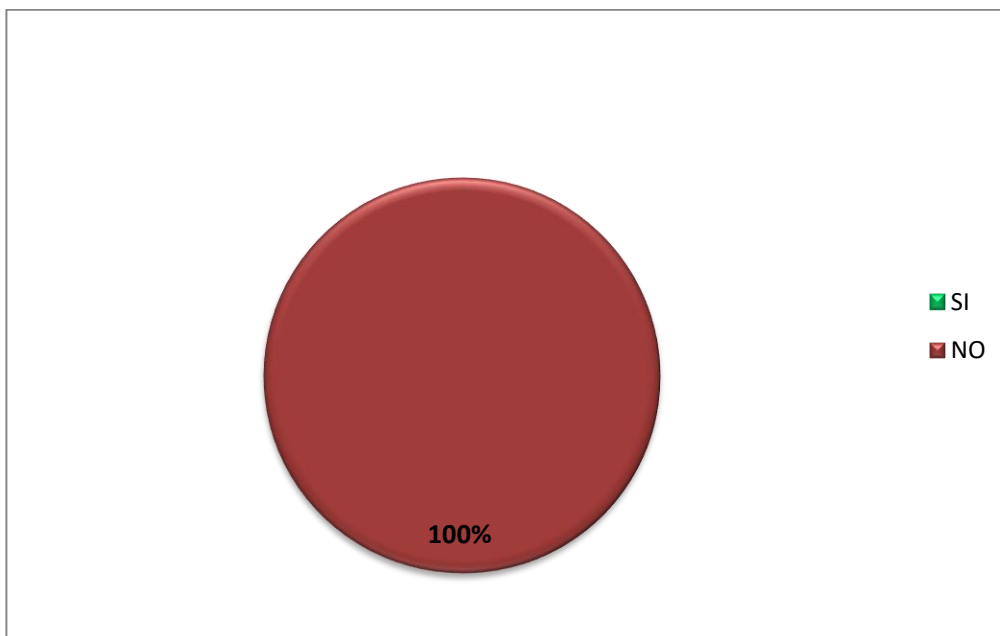


Figura: 21

Título: La Institución cuenta con un aula tecnológica para desarrollar las destrezas en el idioma inglés

Fuente: Encuesta a los directivos

Autor: Janeth Vera Moreira

Análisis e interpretación

De los directivos encuestados, según se observa en el gráfico el 100% indicaron que la Institución no cuenta con un taller tecnológico para que los estudiantes desarrollen las destrezas en el idioma Inglés.

Por lo tanto de los resultados obtenidos se deduce que los estudiantes no disfrutan de este aprendizaje del idioma inglés, debido a la falta de recursos tecnológicos en la Institución, conllevándolos a la desmotivación, aburrimiento y desinterés en este aprendizaje, por lo que se los invita a la concientización de proporcionar un taller virtual, con la finalidad de incrementar la enseñanza con eficacia a través de actividades, estrategias y técnicas dinámicas lúdicas, que despierten el interés en ellos.

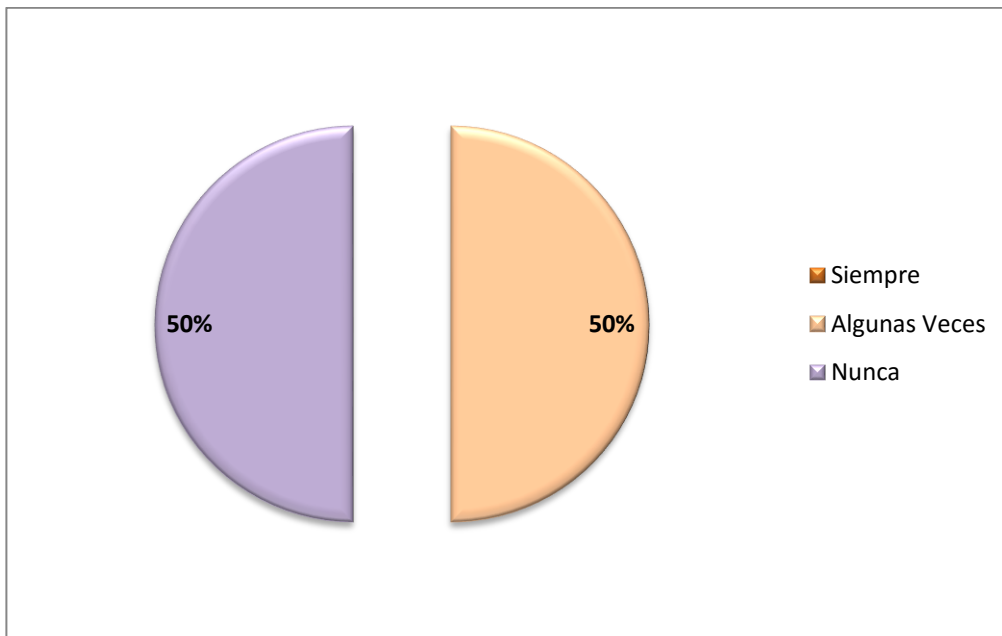


Figura: 22

Título: Maestros del área de inglés aplican herramientas de acuerdo a los avances tecnológicos

Fuente: Encuesta a los directivos

Autor: Janeth Vera Moreira

Análisis e interpretación

Por lo que se puede evidenciar en el gráfico, el 50% considera que los maestros **siempre** aplican herramientas tecnológicas en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, pues el otro 50% manifestaron que los maestros **nunca** utilizan herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, lo que determina que existe dificultad en el manejo de estas herramientas tecnológicas.

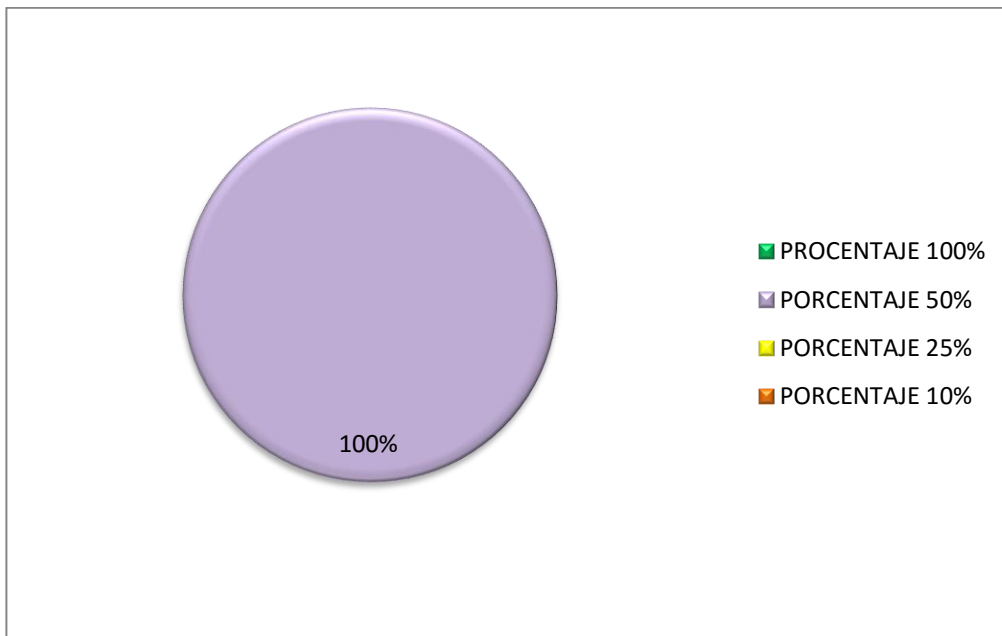


Figura: 23

Título: Porcentaje en el que se encuentra el nivel académico de los estudiantes en el área de inglés

Fuente: Encuesta a los directivos

Autor: Janeth Vera Moreira

Análisis e interpretación

Al analizar las respuestas de los directivos, el 100% concluye que el nivel académico de los estudiantes en el área de inglés, se encuentra en un 50 %, dando a entender quizás que uno de los retos más importantes y complejos que tiene que llevar a cabo el docente, son los conocimientos tecnológicos prácticos, ya que son una necesidad imperiosa para construir los nuevos desafíos de la educación.

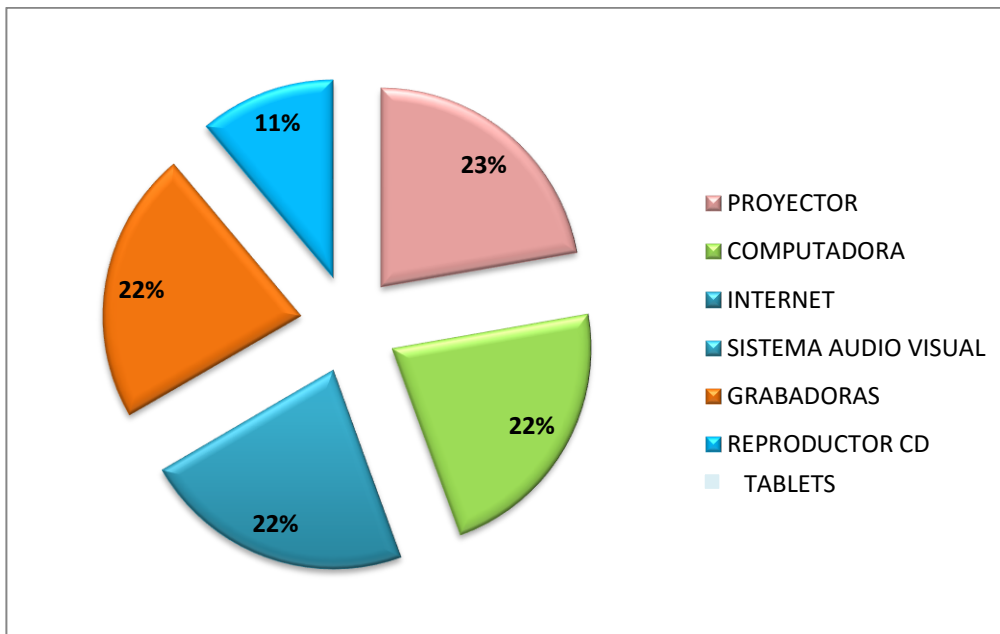


Figura: 24

Título: Herramientas tecnológica con las que cuenta la Institución para desarrollar las destrezas del idioma Inglés

Fuente: Encuesta a los directivos

Autor: Janeth Vera Moreira

Análisis e interpretación

Se les preguntó a los directivos sobre las herramientas tecnológicas con las que cuenta la Institución para que los estudiantes amplíen las destrezas en el idioma inglés, en el desarrollo de sus clases, estas fueron las respuestas:

El 89% manifestaron: proyector, computadora, internet y grabadoras.

El 11% indicaron: reproductor CD.

El 0 % manifestaron: sistema audio visual y tablets.

Lo que han expresado los directivos no está acorde con los recursos que tiene la Institución, ya que los mismos no son exclusivos del área de inglés, sino que se utilizan para todas las áreas, lo cual limita el trabajo de los docentes del área.

3.3. Discusión de la información obtenida con relación a los objetivos

El objetivo general de esta investigación hace referencia directa al trabajo del docente del área de inglés frente a la temática de actividades lúdicas para el desarrollo de las habilidades comunicativas, es decir, qué técnicas, recursos y estrategias metodológicas utilizan los docentes del área de inglés para lograr la motivación de los estudiantes a través de los juegos lúdicos tecnológicos para despertar interés y curiosidad por esta segunda lengua, con la finalidad de potenciar las habilidades comunicativas del idioma Inglés en los estudiantes de los décimos años de EGB, de la Unidad Educativa Salesiana “María Auxiliadora”.

Se ha podido evidenciar que se aprende significativamente, si se crea un excelente ambiente en el salón de clases, ya que con un clima positivo en el aula, los estudiantes se sentirán en confianza y mostrarán una gran predisposición receptora en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Cabe indicar que el empleo de estas actividades lúdicas poseen grandes beneficios, creando un ambiente motivador en el salón de clases, que les hace perder la vergüenza y el temor al momento de comunicarse e interactuar con sus compañeros y de esta manera sin que se den cuenta se está promoviendo los mecanismos de aprendizajes y el uso del idioma Inglés, convirtiéndolo en aprendizaje significativo y auténtico.

Esta investigación desarrollada con los estudiantes de los décimos años de Educación General Básica Superior, se puede llevar a cabo con los estudiantes del bachillerato, en virtud de que los docentes apliquen las técnicas y potencien esta lengua.

Los resultados obtenidos de esta investigación, se asemejan a consecuencias alcanzadas en otras investigaciones que fueron fructíferas y sirvieron de apoyo para fortalecer este trabajo investigativo, como son las concepciones de Gema

Benítez Sánchez, en el año 2008 con el tema “La estrategia de aprendizajes a través del componente lúdico”, y Yakibel Soto Navarro, en el año 2014 con el tema “La enseñanza lúdica y el aprendizaje del idioma Inglés” puesto que con la aplicación de actividades lúdicas, a través de las innovaciones tecnológicas, permitirían una redefinición radical del aprendizaje y desarrollo humano, en este sentido, la labor del docente es ofrecer conocimientos abiertos al análisis, reflexión y al cambio, que faciliten el aprendizaje lúdico por medio de las TIC’s, que son herramientas que proveen asimilación, comprensión para el desarrollo de las habilidades cognitivas, cuando están bien orientadas por el docente.

El estudio elaborado sobre el uso de las actividades lúdicas con fines educativos y su importancia en la enseñanza, aportan a la motivación, a las destrezas del lenguaje y ayudan a despertar el interés de los estudiantes por esta segunda lengua.

Mediante esta investigación y de acuerdo a los objetivos planteados, son varios los aportes que se deben considerar, esto es con la aplicación de actividades lúdicas, lo que ayudaría a despertar el interés por aprender este idioma, puesto que con la tecnología, se vuelven más creativos y se motiva mejor el proceso de aprendizaje; y por ende, los estudiantes podrán fortalecer el desarrollo de las habilidades comunicativas del listening, speaking, reading and writing, utilizando estrategias metodológicas creativas, con el fin de incrementar el vocabulario, motivándolos para que interactúen con sus compañeros, y alcancen las metas aspiradas, creando una nueva atmósfera de trabajo, en la cual los estudiantes adquieran más confianza y se sientan libres para participar de su proceso de aprendizaje de forma responsable y autónoma.

Las evidencias obtenidas en el desarrollo de ésta investigación no fueron suficientes, por lo que, al realizar los respectivos análisis, arrojaron como resultados que los docentes del área de inglés, no están utilizando actividades lúdicas, que les permitan a los estudiantes, desarrollar habilidades comunicativas en este idioma; además les falta diseñar dichas herramientas

para que los educandos sean más creativos, haciendo sus clases más dinámicas y menos tradicionalistas.

3.4. Análisis e interpretación cualitativa y cuantitativa

3.4.1. Análisis cualitativo

A través de los resultados adquiridos en la observación a los docentes, se muestra claramente que no usan estrategias y recursos didácticos, para la aplicación de actividades lúdicas en la enseñanza de este idioma, por lo que se deduce que el docente necesita impulsar y motivar la participación de los estudiantes, más que en la memorización de conceptos ya que la participación activa, es uno de los retos más frecuentes para los docentes de la asignatura de lengua extranjera, es decir encontrar la fórmula para motivar a los estudiantes a aprender, en virtud que, con la motivación tecnológica todo es más fácil en el aula.

Esta investigación, busca introducir una vertiente activa, esto es, reflexiva, crítica y lúdica, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en consecuencia, este compromiso, trata de que el docente seleccione, diseñe y aplique recursos didácticos lúdicos con la integración de las herramientas de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación en el salón de clases, con la finalidad de fomentar y potenciar en los estudiantes el desarrollo de las habilidades comunicativas en el idioma inglés, que los conlleven a promover los contenidos apreñendidos a la vida personal, familiar y social, y la manera más eficaz de consolidar el conocimiento es llegar a la parte práctica, pues sin ella el aprendizaje resultaría superficial, en este caso lo más pertinente sería que los estudiantes pierdan el temor a expresarse en esta lengua, y solidifiquen el aprendizaje adquirido, expandiéndolo frecuentemente a través de la comunicación e interacción, ante la sociedad.

3.5. Conclusiones y recomendaciones

3.5.1. Conclusiones

De los resultados obtenidos en la investigación a través de las encuestas aplicadas a docentes del área de inglés, directivos y estudiantes de los décimos años de Educación General Básica del colegio Fiscomisional “María Auxiliadora” se puede establecer las siguientes conclusiones:

- Es limitado el uso de las actividades lúdicas en los estudiantes, disminuyendo su participación y por ende la producción del aprendizaje del inglés.
- Existe falta de motivación, en la participación de los estudiantes en sus clases, y esto influye en el aprendizaje e interés que ellos tienen por aprender nuevos conocimientos.
- Los estudiantes deben desarrollar un aprendizaje participativo, que despierte la creatividad, la integración y fortalezca el conocimiento en los estudiantes.
- Hay poca aplicación de actividades lúdicas a través de las TIC, que ayuden a motivar y estimular al estudiante a aprender a través de la participación directa fortaleciendo el aprendizaje.
- Existe carencia de una guía de actividades lúdicas en el área de inglés que permita desarrollar aptitudes, capacidades, conocimientos exponiendo ideas innovadoras y experiencias, además de crear confianza y seguridad en los estudiantes, ya que ellos aprenden más por lo que hacen, que por lo que escuchan.

- Se concluye que los jóvenes consideran que las actividades lúdicas a través de las TIC's, además de proporcionarles diversión y aprendizajes, les permite relacionarse con sus compañeros y les ayuda a su desarrollo mental, emocional y social.

3.5.2. Recomendaciones

En el transcurso de este trabajo se ha dejado claro que las actividades lúdicas son un recurso importante en el proceso de aprendizaje de idiomas, debido a que proporcionan la oportunidad para la cooperación y la respuesta inmediata de los compañeros de clase y del docente, por tal razón se debe promover en los estudiantes. En tal virtud se recomienda que:

- Los docentes deberían utilizar con más frecuencia las actividades lúdicas para incrementar la participación de los estudiantes.
- Los docentes del área de inglés deben motivar la participación de los estudiantes a través de la estimulación de los juegos con las TIC's.
- Los docentes deben despertar la creatividad a través de las actividades lúdicas tecnológicas en el aprendizaje de los estudiantes, lo que facilitará la enseñanza del idioma inglés.
- Los docentes deben estimular el aprendizaje y por sobre todo la comunicación utilizando el idioma a través de herramientas lúdicas.
- Las autoridades de la institución deben apoyar la implementación de un software, para el desarrollo de actividades lúdicas a través de la tecnología, el mismo que facilitará e innovará el aprendizaje participativo creando un ambiente divertido y motivador.

- Se recomienda a los docentes del área de inglés, utilizar la guía de apoyo sobre actividades lúdicas, que se presenta en este trabajo, el mismo que les permitirá desarrollar las clases de una forma más dinámica y participativa, afianzando los conocimientos, habilidades y capacidades en el uso del idioma. Esto constituiría un experimento pedagógico para dar continuidad a esta investigación.

CAPÍTULO IV

4. PROPUESTA ALTERNATIVA

4.1. Título de la propuesta

Capacitación a los docentes de inglés sobre el uso de estrategias educativas, así como también el manejo de recursos tecnológicos para una enseñanza dinámica de la asignatura, implementando actividades lúdicas a través de la tecnología, para desarrollar las habilidades comunicativas en idioma Inglés, en los estudiantes de los décimos años de Educación General Básica.

4.2. Justificación

El inglés es el idioma más utilizado en la comunicación internacional, no es limitado a ningún país, región o cultura, es el más usado en todos los campos del saber. Ecuador no es la excepción, el inglés está en todas partes, en los equipos electrónicos, bebidas, en el vestido, en los catálogos, en los productos del hogar, y para formar parte de este mundo globalizado donde el éxito gira alrededor de la excelente comunicación, se hace imperativo el integrar este idioma a nuestro diario vivir. De este modo el Ministerio de Educación, coherente con estas premisas considera al idioma inglés como una herramienta de trabajo para los futuros profesionales que se preparan en las aulas en calidad de estudiantes por ende uno de los elementos esenciales en su formación holística.

Esta propuesta pretende contribuir a institucionalizar el inglés en el aula, para que cada docente trabaje con nuevas prácticas, concepciones y actitudes para formar seres humanos creativos, participativos, comprometidos con los más

altos valores humanos, que consideren que su rol esencial es transformar el aula en un escenario dinámico, motivador en el que se genere acción y conocimiento mediante la relación teoría y práctica, por tal razón se hace necesario el diseño y aplicación de actividades lúdicas, a través de herramientas tecnológicas, para desarrollar las habilidades comunicativas en idioma inglés mediante la participación activa; haciendo realidad el protagonismo de cada individuo en su propio aprendizaje y que además, se sienta partícipe de las actividades que se desarrollan en el aula.

El diseño de la presente propuesta de trabajo a través de talleres pedagógicos aplicando actividades lúdicas con el uso de las TIC's, para desarrollar las habilidades comunicativas en idioma Inglés, responde a los resultados obtenidos del diagnóstico efectuado en la Unidad Educativa Fiscomisional "María Auxiliadora" a los docentes del área de inglés y estudiantes del décimo año de Educación General Básica, quienes han evidenciado la necesidad de integrar técnicas para desarrollar la destreza de hablar en inglés de forma activa y creativa.

El aporte de esta investigación se basa en utilizar técnicas de aprendizajes tecnológicos lúdicos que ayudan al docente de inglés a realizar un trabajo más eficaz para desarrollar la destreza de hablar y lograr que los estudiantes aprendan a comunicarse en este idioma. Se considera que las técnicas de aprendizajes tecnológicos lúdicos surgieron para perfeccionar la docencia, dinamizar los procesos educativos y la enseñanza – aprendizaje dentro de los marcos institucionales, surge en respuesta a la necesidad de crear un ambiente participativo, activo, del educador y del educando centrado en una educación dialogada que permita ir construyendo un nuevo conocimiento.

La presente participación de las herramientas tecnológicas lúdicas, reviste importancia porque tiene técnicas con actividades programadas para que las clases de inglés sean divertidas, que ayuden a fortalecer la organización en el aula y fuera de ella, constituye un recurso valioso con metodología dialéctica

que permite una práctica transformadora, en la que el estudiante desempeña un rol protagónico y creativo, al construir su conocimiento de manera significativa. Esta propuesta tendrá un aporte educativo que beneficiará a docentes y principalmente a estudiantes de los décimos Años de Educación General Básica. El docente utilizará las herramientas tecnológicas aplicando actividades lúdicas, como apoyo didáctico para fortalecer y desarrollar las habilidades comunicativas en el idioma inglés, con el propósito de que los estudiantes sean capaces de comprender la importancia de este idioma.

4.3. Fundamentación

Es necesaria esta propuesta para que se mejore sustancialmente el proceso educativo y de esta manera brindar a los estudiantes la oportunidad de adquirir conocimientos y destrezas en el uso del idioma extranjero inglés, que es el idioma que mueve al mundo científico, tecnológico y los negocios al nivel mundial, convirtiéndose en el idioma universal de la comunicación.

Desde el punto de vista pedagógico los docentes tendrán la oportunidad de adquirir habilidades y conocimientos en la aplicación de estrategias de carácter lúdico que acompañadas de la tecnología pueden mejorar la enseñanza aprendizaje del idioma inglés.

4.4. Objetivos

4.4.1. General

Capacitar a los docentes del área de inglés, sobre estrategias tecnológicas lúdicas, que permitan desarrollar en los docentes las destrezas necesarias para la enseñanza efectiva y significativa de esta asignatura, con el propósito de lograr en los estudiantes el dominio del idioma inglés.

4.4.2. Específicos

- Organizar talleres con los docentes del área de inglés, para el conocimiento y aplicación de nuevas estrategias metodológicas lúdicas a través de las TIC´s educativas.
- Aplicar material de apoyo audiovisual para la práctica de las destrezas del idioma inglés.
- Desarrollar prácticas de enseñanza con actividades lúdicas interactivas para promover el desarrollo de las destrezas de escuchar, hablar escribir y leer.
- Implementar un laboratorio con material interactivo, para promover la práctica real de actividades lúdicas que conlleven al desarrollo de las destrezas de hablar y escuchar específicamente y que sirva como un espacio en donde el estudiante sienta la necesidad y pueda estar en contacto con el idioma.

4.5. Ubicación sectorial y física

La presente propuesta sobre Actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades comunicativas en el área de Inglés, se desarrollará en la Unidad Educativa Fiscomisional “María Auxiliadora” tomando en cuenta a los estudiantes del Décimo año de Educación General Básica”.

4.6. Factibilidad

El presente trabajo es factible debido que se cuenta con el apoyo y respaldo de las autoridades, docentes, estudiantes y padres de familia la Unidad Educativa Fiscomisional “María Auxiliadora”.

Para el desarrollo del trabajo se recurre a material bibliográfico, textos especializados y aprovechando la tecnología se utilizará el internet, por tal razón la presente investigación tiene factibilidad técnica.

En el aspecto administrativo esta propuesta es factible debido que, la enseñanza aprendizaje de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades comunicativas en el idioma Inglés, serán administradas por los docentes.

El aspecto financiero es factible debido que no existirá mayores gastos en la implementación de enseñanza aprendizaje sobre actividades lúdicas para el desarrollo de habilidades comunicativas en el idioma Inglés

4.7. Viabilidad académica

De acuerdo a la investigación realizada se puede decir que el presente estudio tiene una viabilidad académica debido que las actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades comunicativas en el idioma inglés, permitirá que los estudiantes del décimo año de Educación General Básica, logren desarrollar un proceso comunicativo y participativo a través de las interacciones técnicas lúdicas, con la finalidad de disminuir el aburrimiento y timidez en el proceso de aprendizaje y logren desarrollar el talento y la creatividad, con el propósito de conseguir que los estudiantes interioricen el conocimiento del idioma extranjero, de alcanzar el interés y el desenvolvimiento en su etapa estudiantil, no como una obligación sino como una necesidad, logrando así progresos en cualquier campo de la sociedad del mundo actual,

Mediante la implementación de Actividades lúdicas a través de las TIC's, para el desarrollo de las habilidades comunicativas en el idioma Inglés, la Unidad Educativa Fiscomisional "María Auxiliadora", podría cumplir los objetivos académicos propuestos.

4.8. Plan de trabajo

OBJETIVO: Capacitar a los docentes del área de inglés, sobre técnicas y estrategias lúdicas interactivas de enseñanza, a través de talleres de capacitación que permitan desarrollar en los docentes las destrezas necesarias para la enseñanza efectiva y significativa de esta asignatura, con el propósito de lograr en los estudiantes el dominio del idioma inglés

ESTRATEGIA: Talleres de capacitación a los docentes del área de inglés

FASE	ACTIVIDADES	METAS	RECURSOS	TIEMPO	PRESUPUESTO	RESPONSABLE
Planificación	Seleccionar el tema Organizar el taller	El 100% de los docentes apliquen correctamente actividades lúdicas a través de la tecnología	Humano: Docente Estudiantes	2 horas	45 Dólares	Lic. Janeth Vera Moreira
Ejecución	Desarrollar del taller		Material: Pizarra Marcadores Papelotes			
Evaluación	Aplicar una prueba					

Fuente: Investigación

Elaborado: Lic. Janeth Vera Moreira

4.9. Validación de la propuesta

Con la ejecución de las actividades lúdicas a través de las TIC's, para el desarrollo de habilidades comunicativas, en los estudiantes del décimo año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Fiscomisional "María Auxiliadora" podrán incrementar sus conocimientos y fortalecer las destrezas antes mencionadas.

La consumación de estas actividades será de gran ayuda para los docentes del área de inglés de la Unidad Educativa Fiscomisional "María Auxiliadora", debido que con estas estrategias y nuevas técnicas, los docentes podrán enseñar a los estudiantes a desarrollar destrezas comunicativas a través de la tecnología, lo cual les servirá de mucha motivación puesto que a ellos les llama mucho la atención la parte tecnológica y que hoy en día está al alcance de sus manos y al servicio de la educación.

4.10. Instructivo de funcionamiento

Diseño de un instructivo para el funcionamiento y aplicación de la propuesta.

4.11. Impactos

La comunicación permitirá interactuar en todo nivel en las diferentes áreas en las que se desenvuelve el hombre, por lo que el dominio de un idioma tan importante como es el inglés se convierte en una necesidad imperante para los seres humanos y más aún para todo profesional.

Mediante la aplicación de las actividades lúdicas en los estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional "María Auxiliadora", causarán los siguientes impactos:

4.12. Impacto educativo

Desde la perspectiva educativa en los establecimientos de enseñanza en el nivel medio no se desarrollan actividades lúdicas para la enseñanza aprendizaje del

inglés, es trascendental saber que a través del juego y el uso de la tecnología, los estudiantes podrán mostrar más interés por el aprendizaje del idioma inglés.

A través de las actividades lúdicas los estudiantes podrán a más de adquirir conocimientos y destrezas, desenvolverse en todos los ámbitos del desarrollo personal fomentando sus capacidades:

Capacidades de atención y comprensión

Capacidades de pensamiento y comportamiento lógico y estratégico:

Capacidades de expresión verbal

Capacidades de expresión corporal

Capacidades de expresión icónica

Capacidades de expresión musical

Capacidades de respeto

4.13. Impacto social

En este mundo globalizado el dominio del idioma inglés provocará en los individuos su inmersión en áreas estratégicas que tienen que ver con el hombre como un ser socialmente interdisciplinario

Con la implementación de las actividades lúdicas en la enseñanza aprendizaje del idioma inglés, se pretende lograr una sociedad desarrollada mediante la aplicación y uso de la tecnología.

Se considera que tiene un impacto social debido que la comunicación influye en la sociedad, por lo tanto es innegable que al conocer y aplicar correctamente las actividades lúdicas y manejar herramientas tecnológicas ayudará al desarrollo social del individuo y por ende de la sociedad.

4.14. Referencias bibliográficas

Bibliografía

- Albaina, & Aranda. (2002). *La Educación y el Proceso Autonómico. volumen XVI*. Madrid: Ministerio General de Educación y Formación Profesional.
- Antonio Daniel Juan, Rubio e Isabel María García . (2013). Formación e Innovación Educativa. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*, 169-185.
- Antonio Daniel, J. R. (2013). Formación e Innovación Educativa. *Revista de Formación e Innovación Educativa*.
- Armijos Ango, G. (17 de Mayo de 2014). *Repositorio UTA*. Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/handle/123456789/7436>
- Atlenza , J. L. (1992). *dspace.uah.es/.../Las%20Tareas%20Lúdicas%20como%20una%20Forma*. Obtenido de [dspace.uah.es/.../Las%20Tareas%20Lúdicas%20como%20una%20Forma](http://www....m_sWQP6esw).: http://www....m_sWQP6esw
- Baquero, R. (1997). "Vygotky y el Aprendizaje Escolar". Aique S.S.
- Batioja, A. (2001). *enseñanza*. Guayaquil: Works.
- Benítez Sánchez, G. (2008). Las estrategias de aprendizajes a través del componente lúdico. *MEMORIA DE INVESTIGACIÓN DIRIGIDA A MARIA LUISA GÓMEZ SACRISTÁN*, 3.
- Bergeson, T., Heuschel, M. A., Harmon, B., Gill, D., & Colwell, M.-L. (2003). *Los aspectos pedagógicos de los trastornos del espectro autista*. Olympia: Old Capitol Building.
- Burgos, M. S.-J. (2011). TRANSFORMANDO AMBIENTES DE APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN BÁSICA. *CUDI-CONACYT*, 2.
- Calderón, G. B. (2005). Estimulación para el desarrollo de las inteligencias múltiples. *La declaración universal de los derechos de los niños*.
- Cañarte, & Pibaque. (28 de Febrero de 2011). *monografias.com>Educación*. Obtenido de <http://www.monografias.com>
- Ciner de los Ríos, F. (2011). *Prácticas Educativas en una Sociedad Tecnológica*. España: Biblioteca Nueva, Fundación BBVA.
- Clavijo Gamero, R., Fernández González, C., González Halcones, M. A., González Rabanal, J. M., Graciano Ramos, J., Mondragón Lasagabaster, J., & .. (2006). *Técnicos Superiores de Integración Social*. Madrid: Mad, S.L.

- CLAVJO GAMERO, R. (2006). *TÉCNICOS SUPERIORES DE INTEGRACIÓN SOCIAL*. MADRID: MAD.
- Coll, C. (2001). *Aspectos del Constructivismo*.
- Cruz, W. I. (2007). LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN LA ENSEÑANZA. *Revista electronica de estudios telematicos*, 36.
- DANIEL, J. (2004). *Las tecnologías de la Información docente*. Montevideo: División de Educación Superior de la Unesco.
- Dra. Terry Bergeson, Mary Alice Heuschel, Bob Harman, Douglas H. Gill, Ed.D., Mary-Louise Colwell, Ed.D. (septiembre de 2003).
http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/185/cd/material_complementario/m4/Aspectos_pedagogicos.pdf.
- Educación, M. d. (2012). *Marco Legal Educativo. Constitución de la República del Ecuador*. Quito: Editogran S.A.
- Educación, M. d. (2012). *Marco Legal Educativo.- LOEI*. Quito: Editogran S.A.
- Educación, M. d. (2012). *Marco Legal Educativo.- LOEI*. Quito: Editogran S.A.
- Educación, M. d. (2012). *Marco Legal Educativo.- LOEI*. Quito: Editogran S.A.
- Esp. Jaime Hernán Echeverri. (2009). *lo lúdico como componente de lo pedagógico, a la cultura, el juego y la dimensión humana*. Recuperado el 27 de Agosto de 2014, de lucida del maestro en formación : blog.utp.edu.co/.../LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDA.
- Estebaranz García, A. (1999). *Didáctica e Innovación Curricular*. Sevilla: Secretariado de Publicaciones de la Universidad de Sevilla.
- ESTELA, M. P. (2009). *EL AUTOAPRENDIZAJE Y LA EDUCACIÓN A DISTANCIA DE LENGUAS EXTRANJERAS*. Francia: UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA IZTAPALAPA.
- Fleming, M., & Byram, M. (2001). *Perspectivas Interculturales en el aprendizaje de idiomas*. Madrid: Cambridge University Press.
- García Gomez, A. (2008). *Espectro Autista: definición, evaluación e intervención educativa*. Mérida: Junta de Extremadura: Consejería de Educación.
- GARCÍA RIVERA, N. (MAYO de 2009). *INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL SOBRE EL MODELO DE INTERVENCIÓN*.
- García Salinas, J. (2011). Obtenido de <http://www.nebrija.com/>
- García Salinas, J. (2011). *Universidad Antonio de Nebrija*. Obtenido de Universidad Antonio de Nebrija: <http://www.nebrija.com/>

- Gaviria, L. (21 de Noviembre de 2013). *E eduteka*. Obtenido de eduteka: <http://www.eduteka.org>
- González, L. d. (2008). Lúdica como estrategia didáctica. *Revista Scholarum. UAG*.
- González, L. d. (2008). *Lúdica como estrategia didáctica* . Recuperado el 27 de Agosto de 2014, de Divisin de apoyo para el aprendizaje: <http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html>
- Gutierrez. (15 de Noviembre de 2008). *Elia M. Tortolero de Banda*. Recuperado el 30 de Agosto de 2014, de <http://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa2.shtml>
- Guzmán, E. (2005). Universidad Nacional de Educación"Enrique Guzmán y Valle". *Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales*.
- Hernández Reinoso, F. L. (1999). Los métodos de enseñanza de lengua y las teorías de los aprendizajes. *Investigación e Innovación en la clase de Idiomas*, 141-153.
- Herrera, E. (2002). *Filosofía de la Educación*.
- <http://deconceptos.com/ciencias-sociales/ludico#ixzz3Jf6a0ZCd>. (2014). Obtenido de <http://www.ask.com>
- ISIDRO PÉREZ, DIANA; MORALES HERNÁNDEZ, TERESA;. (MAYO de 2009). *TESIS LICENCIATURA EN PICOLOGÍA*.
- Jones, P. W. (2000). *Group Work Intermediate*. Englad: Pearson Education Limited.
- José Martí Pérez. (11 de Diciembre de 2007). *Actividades lúdicas y juegos Cepedid*. Obtenido de Cepedid: www.uni-salzburg.at/fileadmin/oracle_file_imports/555526.DOC
- JOSE, S. J. (2010). CAMBIO Y CONTINUIDAD DEL SISTEMA EDUCATIVO EN TRANSFORMACION. *LAS TICS EN ALA EDUCACIÓN* , 112.
- (s.f.). LA LUDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA COMUNICATIVA EN INGLES. En R. CHECA, *LA LUDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA*. MONOGRAFIAS.COM.
- León, Bárcena, & Cook. (s.f.). *monografias.com S.A*. Obtenido de monografias.com S.A.: <http://www.monografias.com>
- LEÓN, O. (2011). *LA CIENCIA Y LA TECNOLGIA EN LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO*. MEXICO: Editorial@fondodeculturaeconómica.com.
- Lev Semyónovich Vigotsky. (2008 de Noviembre de 2008). " Uso del juego como estrategia Educativa". *TEORIAS SOBRE EL JUEGO*. Recuperado el 30 de Agosto de 2014, de monografia. com: <http://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa2.shtml>

- López Quintás, A. O. (1969). *pedagogía ludica*. Recuperado el 26 de Agosto de 2014, de http://www.proyectoludonino.org/Pedagogia_Ludica/
- Lorena Romero, Zenia Escorihuela, Argenira Ramos. (14-# 131 Abril de 2009). Universidad Pedagógica Experimental Libertador Venezuela. *Revista digital Buenos Aires*.
- Ma Angles Andrew Andrés, Miguel García Casas. (s.f.). *Actividades Lúdicas en la Enseñanza de LFE: El juego didáctico*. Recuperado el 27 de Agosto de 2014, de cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/.../cvc_ciefe_01_0016.pdf
- Madrid, D. (2001). Materiales didácticos para la enseñanza del inglés en Ciencias de la Educación . *Revista de Enseñanza universitaria*.
- María Mercedes Galvañy Peguero. (2011). ¿Se puede desarrollar la Competencia Comunicativa utilizando un juego didáctico de mesa? (E. E. Coll, Ed.) *Revista académica Semestral*, vol 3(27).
- Materiales didácticos para la enseñanza del inglés en Ciencias de la Educación. (2001). *Revista de Enseñanza universitaria*.
- Mesonero Valhondo, A. (1995). *Psicología del desarrollo y de la educación en la edad escolar*. Oviedo: Textos Universitarios Ediuno.
- Milenka Trampuz Toala. (s.f.). *Monografías.com*. Obtenido de El Centro de Tesis, Publicaciones y Recursos Educativos.
- Ministerio de Educación Nacional. (25 de Septiembre de 2014). *dpsicolo@bacata.usc.uoal.edu.co*. Obtenido de dpsicolo@bacata.usc.uoal.edu.co : http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-339975_recurso_7.pdf
- Nacional, M. d. (2006). *Ley de Educación Nacional*.
- NOHEMÍ, L. (2011). ESTANDARES DE COMPETENCIA TICS PARA DOCENTES. *TECNOLOGÍA EDUCATIVA Y FORMACIÓN PARA EL PROFESORADO* , 11.
- NOHEMÍ, L. (2011). ESTANDARES DE COMPETENCIAS TICS PARA DOCENTES. *RED EDUCATIVA*.
- NOHEMÍ, L. (2011). ESTANDARES DE COMPETENCIAS TICS PARA LOS DOCENTES. *RED EDUACTIVA*.
- Omeñaca, & Ruíz. (2007). *Teorías Psicológicas sobre el juego lúdico*. Paidotribo.
- Ortiz Ocaña, A. L. (2012). *Didáctica Lúdica*. Barranquilla: Lubri Mundi.
- Peña, M. A. (2014). *Formación docente para el Uso de Recursos Tecnológicos*. Venezuela: Ministerio de Poder Popular para Educación Universitaria.

- Pérez, J. M. (2004). *Didáctica Lúdica: Jugando también se aprende*. Recuperado el 27 de Agosto de 2014, de <http://www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml>: © Monografias.com S.A.
- Peter Romo. (2005). *Picología Educacional*.
- Piaget, J.,K,Erikson, E. (2008). USO DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA EDUCATIVA. *TEORIAS SOBRE EL JUEGO*. Obtenido de http://www.proyectoludonino.org/Pedagogia_Ludica/.
- Pressey , S., Robinson, F., & Horrocks, J. (2004). *Psychology in Education*. New York: Routledge.
- Pulido, I. V. (s.f.). *Monografías.com Educación*. Recuperado el 27 de Agosto de 2014, de <http://www.monografias.com/trabajos53/habilidades-comunicativas/habilidades-comunicativas2.shtml>
- Quesada, M. F. (s.f.). <http://www.monografias.com/trabajos37/habilidades-comunicativas-ingles/habilidades-comunicativas-ingles2.shtml>. Recuperado el 31 de Agosto de 2014, de EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS EN LA LENGUA INGLESA.
- Reyes, P. (24 de Mayo de 2011). *Scridb*. Obtenido de <https://es.scribd.com/doc/56163013/ACTIVIDADES-LUDICAS>
- Rodríguez López, B. (2004). Técnicas metodológicas empleadas en la enseñanza del inglés en Educación. *Didáctica*, 145-161.
- RODRIGUEZ, B. R. (1986). *estrategias de ingles*. Esmeraldas.
- Salas Zapata, W. A. (s.f.). Formación por Competencias en Educación Superior. *Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653)*.
- SANCHEZ GARCÍA, P. (s.f.). *EL NIÑO AUTISTA EN EL AULA*.
- Schiller, F. (1969). *Cartas sobre la Educación Estética del hombre Ed.Aguilar*. Recuperado el 26 de Agosto de 2014, de http://www.proyectoludonino.org/Pedagogia_Ludica/
- Simbaña, E. T. (2012-2013). *Las TICs en el proceso enseñaza aprendizaje*. Pichincha: Universidad Central del Ecuador.
- Smith Myles, B., Adreon, D., & Gilitz, D. ((s.f.)). *Estrategias Simples que funcionan*.
- Soto Navarro, Y. (2014). La enseñanza Lúdica y el Aprendizaje del idioma inglés. *Portales Médicos.com*, 1.
- Toala, M. M. (s.f.). *monografias.com*. Obtenido de www.monografias.com

Toala, M. T. (17 de Febrero de 2011). *monografias.com*. Recuperado el 23 de Agosto de 2014, de <http://www.monografias.com/trabajos82/estrategia-metodologica-basada-canciones/estrategia-metodologica-basada-canciones2.shtml>: www.monografias.com

Toala, M. T. (s.f.). *El Centro de Tesis, Publicaciones y Recursos Educativos*. (Monografias.com, Ed.)
Obtenido de <http://www.monografias.com>.

Tortolero de Banda, E. M. (2008). Uso del juego como estrategia de trabajo. *Teorías sobre el juego*, 2.

Upegui, M. E., Franco Velásquez, M. A., Monsalve Ríos, M. A., Betancour Trujillo, V. L., & Ramírez Salazar, D. (2009). Desarrollo de las habilidades comunicativas. *Educación y Pedagogía*, 208.

Vygotsky. (1996). *La Imaginación y el arte en la infancia*. Obtenido de [http://www.monografias.com/trabajos/nociones básicas](http://www.monografias.com/trabajos/nociones_basicas)

4.15. Anexos



Pontificia Universidad Católica del Ecuador
Sede Esmeraldas

dirpostgrado@pucese.edu.ec
Ext.148

RESOLUCIÓN N°007

El Consejo de la Unidad de Postgrados, reunido el día 03 de julio del 2014, resolvió aprobar el siguiente tema: "ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES COMUNICATIVAS EN LA ASIGNATURA DE INGLÉS EN ESTUDIANTES DE EGB" de la LIC. JANETH VERA MORIRA, estudiante del tercer nivel de la Maestría en Ciencias de la Educación.

Observaciones:

1. Debe describir las problemáticas específicas en forma de preguntas, las cuales se deben relacionar con los objetivos específicos.
2. Los objetivos no se formulan en forma de preguntas
3. Debe hablar en tercera persona

A partir de la presente fecha la mencionada estudiante puede empezar a trabajar en el desarrollo del Plan de Tesis.

Esmeraldas, 08 de julio del 2014

Atentamente,

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Cecilia Velasco".



Unidad de
Postgrado

MGT. CECILIA VELASCO ANGULO
Coordinadora de la Unidad de Postgrados y de Formación Continua



Esmeraldas, 28 Agosto del 2014

Magister

Juan Francisco Flores Hidalgo

RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARÍA AUXILIADORA DE ESMERALDAS

Presente

Sr. Rector

Yo, Danny Janeth Vera Moreira, con cédula de identidad # 0910320654, siendo estudiante de la Universidad Pontificia Católica del Ecuador, Sede Esmeraldas, me dirijo a Usted muy respetuosamente para saludarlo y desearle éxitos en las delicadas funciones que está desempeñando en beneficio de la Comunidad Educativa Salesiana.

En la actualidad estoy realizando una maestría en Ciencias de la Educación para la Gestión y Práctica Docente, razón por la cual, me dirijo a Usted en esta ocasión, para solicitarle se digne autorizar la realización del proyecto de tesis que me ocupa, cuyo tema es: **"Actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades comunicativas en la signatura de inglés en los estudiantes del décimo año de Educación General básica"**.

Pretendo crear un entorno virtual a través del desarrollo de las habilidades, para aplicar los conocimientos adquiridos de forma activa y creadora y promover el valor de la interacción comunicativa, para mejorar los procesos pedagógicos y las metodologías didácticas con el uso de las TICs , actividades lúdicas, y las herramientas digitales en la enseñanza de Inglés de los estudiantes del décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Salesiana "María Auxiliadora" de Esmeraldas.

Por la atención que se ha dignado dar a la presente, anticipo mis agradecimientos, le reitero mis deseos de progreso y bienestar para toda la Comunidad Educativa que Usted representa.

Atentamente....

Lcda. Janeth Vera Moreira

UNIDAD EDUCATIVA SALESIANA
"MARIA AUXILIADORA"
MSc. Juan Francisco Flores Hidalgo
RECTOR



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

Sede Esmeraldas

direccion.investigacion@pucese.edu.ec
direccion.postgrados@pucese.edu.ec
Ext. 148

MEMORANDO
No.DIP-2014-041

PARA: MGT. TONY RODRÍGUEZ MAFLA
Docente Asesor

Y: LIC. DANNY JANETH VERA MOREIRA
Maestrante

DE: DANIEL BARTOLOMÉ LLORENTE
Director de Investigación y Postgrados

ASUNTO: Aprobación de Plan de Tesis

FECHA: Esmeraldas, 27 de noviembre del 2014

De acuerdo a su oficio enviado a este departamento, en el que informa que se han realizado las correcciones presentadas por los lectores relacionados al trabajo de tesis, con el tema "ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES COMUNICATIVAS EN LA ASIGNATURA DE INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA", desarrollado en conjunto con la maestrante Lic. Danny Vera Moreira, se le comunica a usted, que dicho Plan de Tesis ha sido aprobado y que puede proceder con la asesoría del trabajo de investigación para el desarrollo del informe final.

Por su gentil atención, le reitero mis agradecimientos

Atentamente,

DANIEL BARTOLOMÉ LLORENTE
Director de Investigación y de Postgrados

Cuadro # 3

Objetivos Operacionalización

Variable Independiente Actividades lúdicas

Conceptualización	Dimensión	Indicador	Instrumento
<p>Son estrategias didácticas orientadas a la adquisición de saberes, donde interactúan el placer y la creatividad para desarrollar las habilidades, aplicar los conocimientos adquiridos de forma activa y creadora, con el propósito de que aprendan a resolver problemas.</p>	<p>Actividades lúdicas Técnicas de aprendizaje</p>	<p>Motivados Comunicativos - Diálogos - Canciones - Cuentos -Dramatizaciones - Debates - Rimas -Trabalenguas -Refranes</p>	<p>Observación Encuesta Observación Encuesta</p>

Cuadro # 4

Variable Dependiente

Desarrollo de las habilidades comunicativas

Conceptualización	Dimensión	Indicador	Instrumento
<p>La noción de habilidades comunicativas hace referencia a la competencia que tiene una persona para expresar sus ideas, sentimientos, necesidades, sueños y deseos por medio del lenguaje oral y escrito.</p> <p>Esta propuesta didáctica está orientada específicamente hacia el desarrollo de las siguientes habilidades comunicativas: hablar, escuchar, leer y escribir.</p>	<p>Listening</p> <p>Speaking</p> <p>Reading</p> <p>Writing</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Audición y toma de notas - Diálogos - Canciones - Cuentos - Dramatizaciones - Debates - Rimas - Trabalenguas -Refranes - Preguntas y respuestas - Redacción de: <ul style="list-style-type: none"> - Diálogos - Canciones - Cuentos - Dramatizaciones - Debates - Rimas - Trabalenguas - Refranes 	<p>Ficha de Observación</p> <p>Encuesta</p>

Anexo IV

Encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Fiscomisional “María Auxiliadora”

Objetivo de la encuesta

Identificar el funcionamiento pedagógico y metodológico del uso de las actividades lúdicas a través de herramientas tecnológicas para desarrollar las habilidades comunicativas en idioma inglés en los estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “María Auxiliadora “. Esta encuesta garantizará el proyecto investigativo, previo a la obtención del título de Magíster Ciencias de la Educación.

Por favor contestar con sinceridad y objetividad, sus respuestas serán tratadas con ética profesional para fines únicos de la elaboración de este trabajo.

1. Esta encuesta consta de 10 preguntas.
2. Lea atentamente cada una de ellas, revise las opciones.
3. No es necesario incluir su nombre en la presente encuesta, sólo complete los datos de edad y género solicitados más adelante.

Género _____

Edad _____

Encuestas a estudiantes

1. ¿Su profesor aplica actividades lúdicas a través de tecnologías en sus clases de inglés?

Siempre **Algunas veces** **Nunca**

2. ¿Con el uso de actividades lúdicas a través de las TIC's, cree usted que podría mejorar el desarrollo de las habilidades comunicativas en el idioma inglés?

SI **NO**

3. ¿Qué habilidades logra desarrollar con mayor profundidad con el uso de actividades lúdicas a través de las TIC's?

__Comprensión auditiva

__Comprensión lectora

__La expresión oral

__La escritura

4. ¿En qué porcentaje, el uso de actividades lúdicas, a través de diferentes técnicas puede mejorar su comunicación en el idioma inglés?

100% ()

50% ()

25% ()

10% ()

5. Del siguiente listado señale ¿Cuáles son las técnicas de aprendizaje más usadas por su profesor para la enseñanza del idioma Inglés?

- Dramatización ()
- Dictados ()
- Ejercicios escritos ()
- Canciones ()
- Entrevistas ()
- Juegos ()
- Trabajo en equipo ()
- Trabalenguas ()
- Diálogos ()
- Cuentos ()
- Debates ()
- Rimas ()

6. ¿Cree Ud. que la aplicación de actividades lúdicas a través de las TIC's, en el proceso de enseñanza aprendizaje le ayudarán a despertar su interés por las clases de inglés?

Sí

No

7. ¿En qué porcentaje, cree usted que las actividades lúdicas con el uso de las TIC's, contribuye a despertar su interés por las clases de inglés?

100% ()

50% ()

25% ()

10% ()

8. ¿Cree Ud. que la aplicación de actividades lúdicas a través de las TIC's en el proceso de enseñanza aprendizaje le ayudarán a mejorar su participación y creatividad en las clases de inglés?

Sí

No

9. Si su respuesta en la pregunta 8 fue positiva, en qué porcentaje cree usted que el uso de las actividades lúdicas, a través de las TIC's, pueden mejorar su participación y creatividad en las clases de inglés?

100% ()

50% ()

25% ()

10% ()

10. ¿En las clases de inglés, el maestro le hace escuchar canciones, ver películas, videos con el propósito de motivar y desarrollar las habilidades comunicativas (listening, speaking, reading and writing)?

Siempre

Algunas veces

Nunca

Le agradecemos por su colaboración

Anexo V

Encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional “María Auxiliadora”

Objetivo de la encuesta

Identificar el funcionamiento pedagógico y metodológico del uso de las actividades lúdicas a través de herramientas tecnológicas para desarrollar las habilidades comunicativas en idioma inglés en los estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “María Auxiliadora “. Esta encuesta garantizará el proyecto investigativo, previo a la obtención del título de Magíster Ciencias de la Educación.

Por favor contestar con sinceridad y objetividad, sus respuestas serán tratadas con ética profesional para fines únicos de la elaboración de este trabajo.

1. Esta encuesta consta de 8 preguntas.
2. Lea atentamente cada una de ellas, revise las opciones.
3. No es necesario incluir su nombre en la presente encuesta, sólo complete los datos de edad y género solicitados más adelante.

Género _____

Edad _____

Encuesta a los docentes del área de inglés

1. Aplica usted actividades lúdicas con el uso de las TIC's, para el desarrollo de las habilidades comunicativas de los estudiantes en idioma inglés?

Siempre **Algunas veces** **Nunca**

2. Cree usted que el uso de actividades lúdicas con la aplicación de las TIC's contribuye al desarrollo de las habilidades comunicativas de los estudiantes en idioma inglés?

Sí **No**

3. ¿Qué porcentaje considera usted que mediante el uso de actividades lúdicas a través de las TIC's, potencializará la participación activa de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje en el idioma Inglés?

100% ()
50% ()
25% ()
10% ()

4. Del siguiente listado señale ¿Cuáles son las técnicas de aprendizaje empleadas por usted, en la enseñanza del idioma inglés durante el proceso de aprendizaje de los estudiantes?

-Dramatización ()

-Dictados ()

- Ejercicios escritos ()
- Canciones ()
- Entrevistas ()
- Juegos ()
- Trabajo en equipo ()
- Trabalenguas ()
- Diálogos ()
- Cuentos ()
- Debates ()
- Rimas ()

5. ¿En las clases de inglés, usted hace escuchar canciones, ver películas, videos a los estudiantes, con el propósito de potenciar las destrezas productivas y receptivas? (listening, speaking, reading and writing)

Siempre

Algunas veces

Nunca

6. ¿La Institución promueve cursos de capacitación para los docentes del área de inglés?

Siempre

Algunas veces

Nunca

7. ¿En qué porcentaje se ubica usted, en el manejo de herramientas tecnológicas como: Proyector, computador, pantalla electrónica, plataformas, tablets?

100% ()

50% ()

25% ()

10% ()

8. El uso de actividades lúdicas en el aula durante el proceso de enseñanza aprendizaje permite mayor motivación y predisposición en los estudiantes por aprender el idioma: ¿Cuál es la limitación que enfrenta usted para aplicar actividades lúdicas a través de las TIC's con sus estudiantes?

- Poco conocimiento sobre actividades lúdicas ()
- Falta de recursos en la Institución ()
- Poco interés de los estudiantes ()

Le agradecemos por su colaboración

Anexo VI

Encuesta aplicada a los Directivos de la Unidad Educativa Fisco misional “María Auxiliadora”

Objetivo de la encuesta

Identificar el funcionamiento pedagógico y metodológico del uso de las actividades lúdicas a través de herramientas tecnológicas para desarrollar las habilidades comunicativas en idioma inglés en los estudiantes de décimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fisco misional “María Auxiliadora “. Esta encuesta garantizará el proyecto investigativo, previo a la obtención del título de Magíster Ciencias de la Educación.

Por favor contestar con sinceridad y objetividad, sus respuestas serán tratadas con ética profesional para fines únicos de la elaboración de este trabajo.

1. Esta encuesta consta de 6 preguntas.
2. Lea atentamente cada una de ellas, revise las opciones.
3. No es necesario incluir su nombre en la presente encuesta, sólo complete los datos de edad y género solicitados más adelante.

Género _____

Edad _____

25% ()

10% ()

6. Del siguiente listado ¿Cuáles son las herramientas tecnológicas con las que cuenta la Institución, para desarrollar las destrezas del idioma Inglés?

- Proyector
- Computadora
- Internet
- Sistema audio visual
- Grabadoras
- Reproductor CD.
- Tablets

Le agradecemos por su colaboración

Anexo VII

Ficha de Observación aplicada a docentes que imparten la asignatura de inglés en Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Fiscomisional “María Auxiliadora”

Institución: Unidad Educativa Fiscomisional “María Auxiliadora”	
Nombre del Profesor:	
Fecha:	Curso:

Referencias:

1. SIEMPRE	2. A LGUNAS VECES	3. NUNCA
------------	-------------------	----------

#	Sobre los procesos pedagógicos del docente	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	El docente aplica actividades lúdicas en el aula para potenciar el desarrollo las habilidades comunicativas en el idioma inglés			
2	Sabe el docente aplicar actividades lúdicas a través de herramientas tecnológicas que ayudan a motivar la participación en clases de los estudiantes			
3	El docente selecciona y diseña recursos didácticos lúdicos que sean apropiados para fomentar el aprendizaje de los estudiantes en el idioma Inglés			
4	El docente utiliza recursos didácticos digitales a través del uso del internet y de los recursos audiovisuales			
5	El material que usa el docente, es de fácil adquisición, genera interés, interactividad y motivación en los estudiantes al recibir las clases de inglés			
6	El docente promueve la aplicación práctica de los contenidos aprehandidos a la vida personal, familiar y social			
7	Antes de finalizar la clase, el docente evalúa con recursos didácticos lúdicos, para verificar el progreso y los resultados en el proceso de aprendizaje en el idioma inglés			

Anexo VIII

Aplicación de encuesta a los docentes

Teacher Dalila Ramírez,
respondiendo la respectiva
encuesta aplicada a los docentes



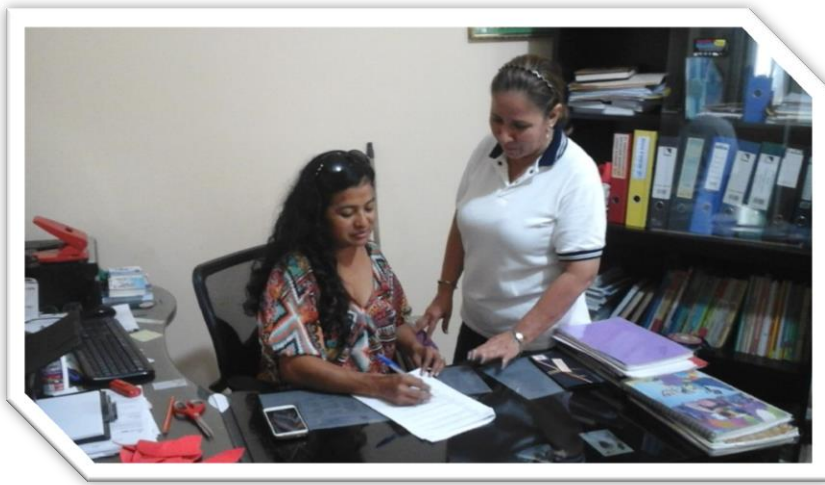
Teacher Rebeca Guerrero,
respondiendo la respectiva
encuesta aplicada a los docentes



Anexo IX

Aplicación de encuesta a la Vicerrectora

Teacher Danny Vera, entregando la encuesta a la Vicerrectora Académica



Lic. Carmen Bone, respondiendo la encuesta respectiva



Anexo X

Aplicación de encuestas a los estudiantes de décimo año de Educación General Básica



Anexo XI

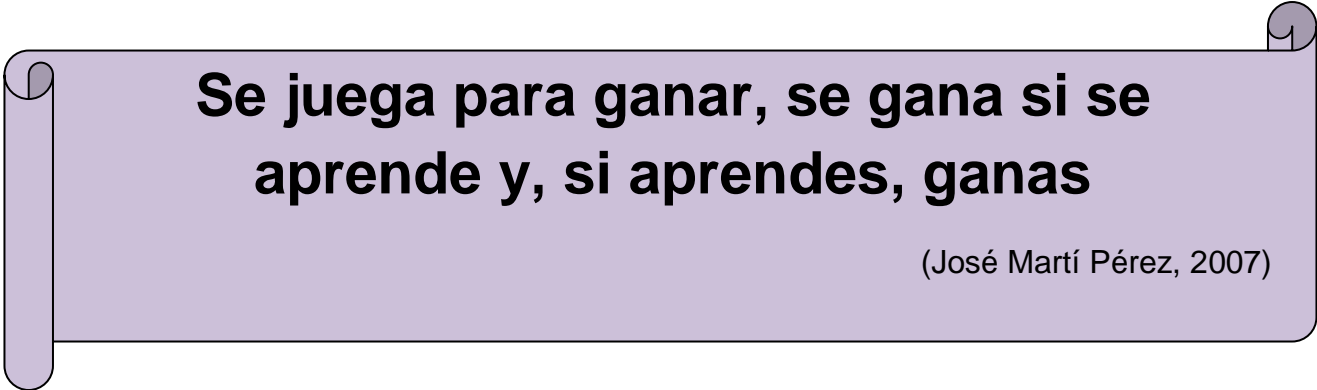
Actividades lúdicas de los estudiantes



Anexo XII

Actividades lúdicas

Se recomienda a los docentes del área de inglés, utilizar la guía de apoyo sobre actividades lúdicas a través de las TIC's, que se presenta en este trabajo, el mismo que tiene como objetivo principal fortalecer los conocimientos y metodologías de enseñanza, ya que les permitirá desarrollar las clases de una forma más dinámica y participativa, afianzando los conocimientos, habilidades y capacidades en el uso del idioma Inglés, y de este modo, garantizar que los jóvenes en este año de aprendizaje, alcancen el dominio del idioma, orientado al fortalecimiento de las cuatro habilidades del idioma: leer, hablar, escribir y escuchar.



Se juega para ganar, se gana si se aprende y, si aprendes, ganas

(José Martí Pérez, 2007)



Recreational/



Activities
and games



Describing pictures



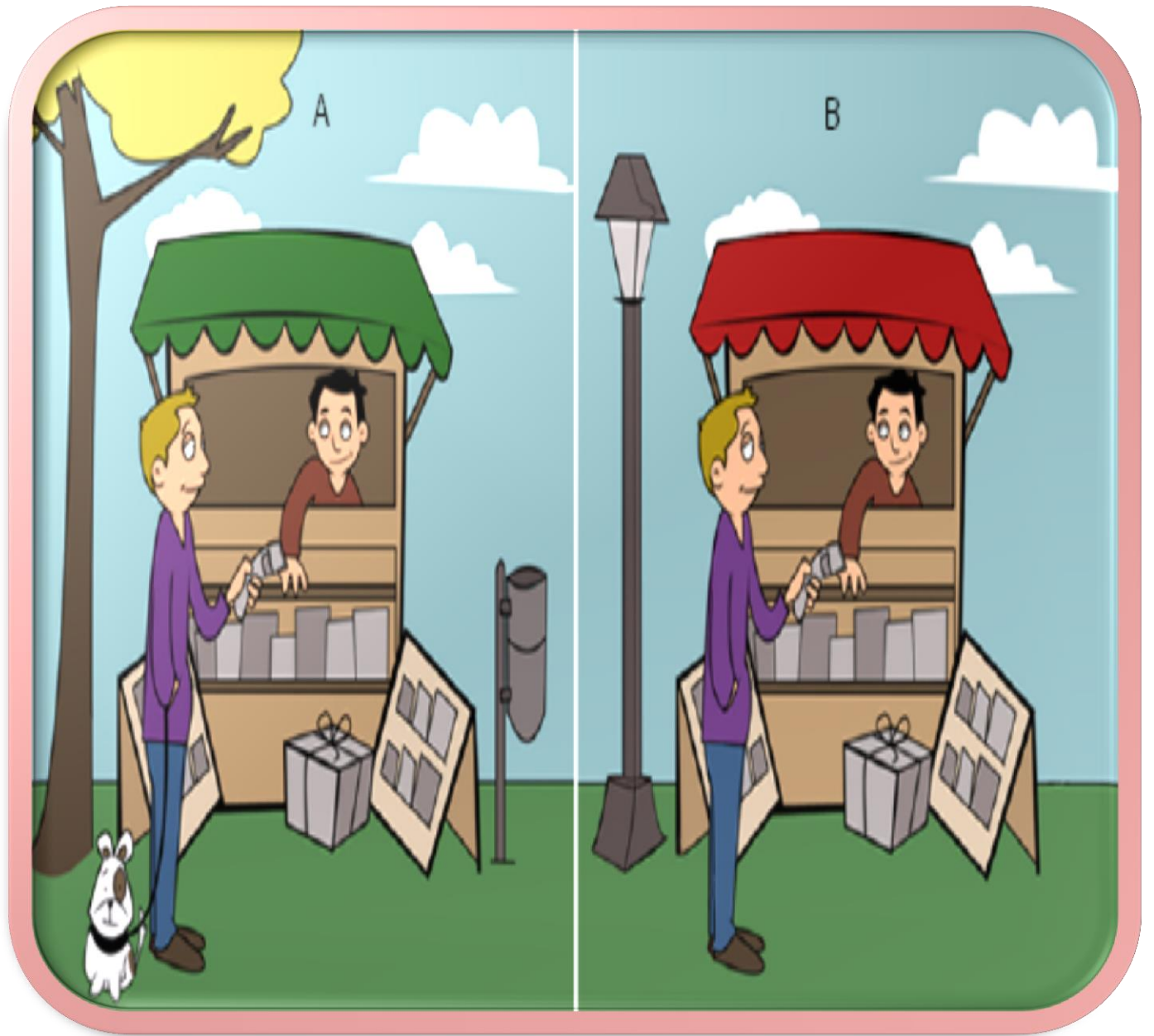
Method

Get in pairs; student “A” stands in the back of student “B” looking to the screen. Student “B” describe the image projected and students “A” listens carefully, after that student “A” looks at two images projected on the screen and choose the image according to the description given.

The objectives of this activity are:

- Use the vocabulary or learned.
- Practice and develop grammatical structures through the skill of speaking.
- Increase the capacity of visual concentration.
- Promote the capacity of observation and visual attention.
- Identify the differences between two similar illustrations.







TV programmer planners

This simulation for groups of four to five students based on choosing the types of programs suitable for an evening's viewing.

Invite students to use the internet and select the links suggested to create their own TV programs and share in the classroom.

Method

1. When everyone is ready, the simulation can begin. Suggest that everyone report their preference on TV.
2. Set a time-limit (e.g. 15-20min), then stop everyone.
3. Students now get together with another group to compare their choices.
4. Get one or two groups to read out their choices. Also check the follow-up question, namely: what would your "perfect" TV evening be?



You are television programmer planners. You are meeting to plan a typical evening's viewing. Here is your planning sheet.

Time	Type of programmers
18.00	The news, weather
18.30	
22.00	The news, weather
22.30	
00.30	close down

Notice that some programmers have already been decided and cannot be changed.

It is your job to decide which type of programmers to have in the spaces that are left. You have one hour to fill before 10 o'clock news and two hours before TV close down.

Look through the different programmers you can choose from and make your selection. (Write your choices on the above sheet.)

When you have finished, get together with another group and compare your choices. How many things were the same?

Finally, what would your “perfect” TV evening be?

<p>Films (90mins)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. A romantic comedy. 2. A war film. 3. A thriller. 4. A horror film. 5. A science-fiction film. 	<p>Documentaries (45mins)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. A documentary about lions in Africa. 2. A documentary about earthquakes 3. A documentary about child workers in India. 4. A documentary about Manchester United football club
<p>Comedy Series (30mins)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. A comedy series about school. 2. A comedy series about London taxi drivers 3. A comedy series about a bad football team. 4. A comedy series set in an old people’s home. 	<p>Sport (1 hour)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Highlights from the Davis Cup match today between the USA and Australia. 2. Highlights from some of today’s top European football matches. 3. Golf – highlights from the British open.
<p>Soap opera (30mins)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Australian soap - Neighbors. 2. British soap – East Enders. 3. British soap – Coronation Street. 4. American soap – Melrose Place. 	<p>Music (30mins)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Top of the Pops. (The latest chart hits.) 2. Irish folk dancing. 3. Looking back: The Spice Girls 4. Ballet. 5. Great opera tenor. Part 3



Advertising a new product

This is a simulation for groups of four to five based on advertising a new product, in order that students through technological networks, internalize and try to interact developing skills and losing the fear to express in English.

Method

1. Read through the instructions with the whole class to make sure that they know exactly what meant to read before the meeting. Allow them 10 minutes to do this
2. When everyone is ready, the simulation can begin. Suggest that one person in the group is the chairperson while another person is responsible for recording any decisions made.

The agenda for the meeting is as follows:

AGENDA

1. Name of new product.
2. Type of photographs to use in the advertising campaign.
3. Five major factors to stress when advertising.
4. Where to advertise.
5. Any other business.

Before the meeting, read through the following Brief.

BRIEF

Product: XTY 657 (washing powder)

Please read before the meeting.

Name

Should be short and easy to say. Possibly one which sounds like something to do with washing or whites, e.g. GLOW

Photographs

Have to decide what image we're aiming for. Here are some ideas:

- Photos of products – large, clear with good text.
- Housewife or husband using product clothes whiter, etc.
- Glamour aspect. Beautiful girl wearing something washed in the products. Man admires her clothes. She says "don't thank me – thank X".

Any other ideas?

Major factors

We need to choose five of following:

- Washes whiter
- Low suds
- Contains a new chemical: XRT
- Does not pollute water
- Not-toxic, safe for children
- Leaves clothes feeling softer
- Special dispenser – always pours out exactly the right amount
- Container can be used again cheaper in the long run
- Smell of roses
- Can be used to wash suede and leather
- Can also be used to wash windows and cars.



Interviewing a pop group



This is a role play five to six students based journalists to interview a band called American pop rock Maroon5, and interpret the song sugar.

Method

1. Divide the class into groups of up to six people. Three people are group members while the remaining people are journalists. Give out the appropriate handouts with information about the group and be sure that they read through them carefully. Allow approximately 10-15 minutes for to prepare the roles.
2. Allocate classroom space for each group and let the role-play begin.
3. Set a time-limit (e.g. 15-20min), then stop everyone.
4. For homework, students could write a newspaper report based on the interview and send it to the teacher's blog. In the classroom they have to role play of the interview or perform a song of the group.



You are a member of a new group called American pop Maroon 5. You will be interviewed by a group of reporters at a press conference in New York the first US tour.

Before you start, get some kind of fun itself.

Here are some things to think about

You should also make up your own imaginary life history for example:

Date/year group was formed
Brief background to how the group was formed
Year/title of first hit
Lasted record
Brief history of group
Which towns you will be playing at in the USA
Future plans

Your name (use your own or a stage name)
Date/place of birth
Family (maybe one of your parents was a famous musician?)
Instrument/vocals
Where you met the others
Interests
Married/single
Etc.



When ready, let reporters interview the group. Before you begin, write your name on a piece of paper and put it in front of you. (Be prepared to use your imagination)

You are a journalist. You are going to interview a new group called American pop Maroon 5 on their first US tour just landed in New York and are giving a press conference.

Before interviewing the group Maroon 5, exercise some questions to ask. (But do not let the other journalists to see!)

Here are some you all use:

You can also think up some “controversial” question to ask for example:

How/playing together?
When/firs appear in public?
How long/playing the guitar
(synthesizer)?
How many hits?
Latest hit?
Witch towns/playing/this tour?
Who writes the songs?

Is it true/arrested for drunk
driving?
First boyfriend/girlfriend only
13?
Smash up hotel rooms?
Is it true/(Peter)/jealous of
(Steve)?
Etc.



When you are ready, take it in turns to ask questions – either address your questions generally or to one of them. (If you address your questions to one of them, use that person’s name first. The group will have pieces of paper in front of them with their names.) But since you are journalists, try to “grill” them a bit



The invention game

These activities encourage the students to discuss various subjects and to agree and disagree with each other. They also give the students a chance to put forward their views or opinions about different things.

Method

1. Using the internet research the necessary material for each one of student (A-F). For groups of less than six students, choose the most appropriate ones.
2. The students work alone to prepare their arguments.
3. When everyone is ready, they can begin. One student starts and tries to say why s/he is an invention that society cannot do without.
4. The other students continue, in turn. Finally, there can be an open debate where each person tries to think up more arguments, persuade the others etc.
5. Set definite time – limit (e.g. 15-minutes). Then each student votes for which invention to get rid of (based on the arguments s/he has heard). They are naturally not allowed to vote for themselves!



Imagine machines and other inventions or discoveries could talk. Also imagine that you are all traveling in a balloon that has a small hole in it and is falling. The only thing to do to save all the inventions is throw one overboard. But which one?

You are a computer. Try to think up convincing reasons why you should not be thrown overboard. For example:

Without me.

- You couldn't use cash point machines to get money when the banks are closed.
- The transport system (railways, planes) would collapse etc.



You will take it in turns to talk. Start by saying:

I am a computer. You can't throw me overboard because...

When everyone has finished, you can talk again. This time, try to think up arguments why another invention that has talked isn't so useful. Remember: You want someone else to be thrown overboard!

Imagine machines and other inventions or discoveries could talk. Also imagine that you are all traveling in a balloon that has a small hole in it and is falling. The only thing to do to save all the inventions is throw one overboard. But which one?

You are a car Try to think up convincing reasons why you should not be thrown overboard. For example:

Without me.

- People wouldn't be able to travel around as freely as they do now.
- Millions of jobs would be lost.



You will take it in turns to talk. Start by saying:

I am a car. You can't throw me overboard because...

When everyone has finished, you can talk again. This time, try to think up arguments why another invention that has talked isn't so useful. Remember: You want someone else to be thrown overboard!

Imagine machines and other inventions or discoveries could talk. Also imagine that you are all traveling in a balloon that has a small hole in it and is falling. The only thing to do to save all the inventions is throw one overboard. But which one?

You are an airplane. Try to think up convincing reasons why you should not be thrown overboard. For example:

Without me.

- It would take days or weeks to go abroad
- There would be no cheap package holidays to places like Spain, Turkey and so on.



You will take it in turns to talk. Start by saying:

I am an airplane. You can't throw me overboard because...

When everyone has finished, you can talk again. This time, try to think up arguments why another invention that has talked isn't so useful. Remember: You want someone else to be thrown overboard!

Imagine machines and other inventions or discoveries could talk. Also imagine that you are all traveling in a balloon that has a small hole in it and is falling. The only thing to do to save all the inventions is throw one overboard. But which one?

You are penicillin. Try to think up convincing reasons why you should not be thrown overboard. For example:

Without me.

- Many diseases and illnesses would be incurable
- The average lifespan of most people would probably only be about 40



You will take it in turns to talk. Start by saying:

I am penicillin. You can't throw me overboard because...

When everyone has finished, you can talk again. This time, try to think up arguments why another invention that has talked isn't so useful. Remember: You want someone else to be thrown overboard!

Imagine machines and other inventions or discoveries could talk. Also imagine that you are all traveling in a balloon that has a small hole in it and is falling. The only thing to do to save all the inventions is throw one overboard. But which one?

You are a telephone. Try to think up convincing reasons why you should not be thrown overboard. For example:

Without me.

- You wouldn't be able to call the police or ambulances in an emergency.
- You would find it hard to keep in touch with friends and relatives living a long way away from you.



You will take it in turns to talk. Start by saying:

I am a telephone. You can't throw me overboard because...

When everyone has finished, you can talk again. This time, try to think up arguments why another invention that has talked isn't so useful. Remember: You want someone else to be thrown overboard!

Imagine machines and other inventions or discoveries could talk. Also imagine that you are all traveling in a balloon that has a small hole in it and is falling. The only thing to do to save all the inventions is throw one overboard. But which one?

You are a satellite. Try to think of convincing reasons why you should not be thrown overboard. For example:

Without me.

- You wouldn't be able to watch all the TV programmes you can now
- You wouldn't be able to use your mobile phone in many places



You will take it in turns to talk. Start by saying:

I am a satellite. You can't throw me overboard because...

When everyone has finished, you can talk again. This time, try to think of arguments why another invention that has talked isn't so useful. Remember: You want someone else to be thrown overboard!



The category game

1. This is a board game for two teams (two students per team), where teams try to think of five things related to a certain category, e.g. five things you can eat, five words to do with the weather, etc. (Using the project the ludic activities for students to observe the game category).

Method

1. Divide students into groups of two
2. Set a number of categories for each group
3. Set the rules of the game.
4. Start the game.
5. Check score.

Method

1. Using the projector and the ludic activities for students to observe the game category.
2. There should be two students for team, they must choose a number, each number has a category and students should mention five names of things according to category. E.g. name five adjectives to describe people.
3. Each team will have one minute to respond.
4. The game continues in this manner until ten categories have been completed.
5. Sum the points for each round, the highest score team win the game.

<p>Name five adjectives to describe people (e.g. <i>friendly</i>).</p>	<p>Name five things you can do to keep fit.</p>	<p>Name five buildings found in a town.</p>
<p>Name five creatures with four legs.</p>	<p>Name five crimes.</p>	<p>Name five diseases or illnesses.</p>
<p>Name five garden tools.</p>	<p>Name five herbs or spices.</p>	<p>Name five hobbies.</p>
<p>Name five insects.</p>	<p>Name five items of jewellery.</p>	<p>Name five jobs or occupations.</p>
<p>Name five kinds of fruit.</p>	<p>Name five kinds of tools.</p>	<p>Name five makes of cars.</p>
<p>Name five kinds of vegetables.</p>	<p>Name five languages.</p>	<p>Name five musical instruments.</p>

Name five parts of a car.	Name five parts of the body.	Name five people who wear a uniform.
Name five sports and games.	Name five things found in a school.	Name five things found in the kitchen.
Name five things people keep in a fridge.	Name five things made of wood.	Name five things that are hard.
Name five things that are red.	Name five things that can fit in your pocket.	Name five things that didn't exist 50 years ago.
Name five things that have keys.	Name five things that live in the sea.	Name five things that use electricity.
Name five things that are bad for you.	Name five things worn by men.	Name five things worn by women.

This this projected table, the students say a number and immediately the category is indicated them

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