



UNIDAD ACADÉMICA:

DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADOS

TEMA:

DISEÑO DE UNA ESTRATEGIA LÚDICA INTERACTIVA PARA EL DESARROLLO DE
LA HABILIDAD DE CONVERSACIÓN EN INGLÉS EN EDUCACIÓN BÁSICA
SUPERIOR

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

Línea de Investigación, Innovación y Desarrollo principal:

Pedagogía, Andragogía, Didáctica y/o Currículo

Caracterización técnica del trabajo:

Desarrollo

Autora:

Lic. Ana Lucía Constante Noroña

Directora:

Mg. Paola Vanessa Navarrete Cuesta

Ambato – Ecuador

Mayo 2015

Diseño de una Estrategia Lúdica Interactiva para el Desarrollo de la Habilidad de Conversación en Inglés en Educación Básica Superior

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

por

Ana Lucía Constante Noroña

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



Departamento de Investigación y Postgrados
Mayo 2015

Diseño de una Estrategia Lúdica Interactiva para el Desarrollo de la Habilidad de Conversación en Inglés en Educación Básica Superior

Aprobado por:

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

Mg. Alexandra Galarza Guevara
Miembro Calificador

Mg. Paola Vanessa Navarrete Cuesta
Miembro Calificador
Director de Proyecto

Dr. Hugo Altamirano Villarroel
Secretario General

Mg. Mayra Alejandra Moreno Genoves
Miembro Calificador

Fecha de aprobación:
Mayo 2015

Ficha Técnica

Programa: Magister en Ciencias de la Educación

Tema: Diseño de una Estrategia Lúdica Interactiva para el Desarrollo de la Habilidad de Conversación en Inglés en Educación Básica Superior

Tipo de trabajo: Tesis de Desarrollo

Clasificación técnica del trabajo: Desarrollo

Autora: Ana Lucía Constante Noroña

Directora: Mg. Paola Navarrete Cuesta

Líneas de Investigación, Innovación y Desarrollo

Principal: Pedagogía, Andragogía, Didáctica y/o Currículo

Resumen Ejecutivo

En la presente tesis se ha diseñado una estrategia lúdica interactiva, que se constituye como un proceso sistemático de actividades lúdicas que generan interés y motivación en los estudiantes de Décimo Año de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa “Primero de Abril” para el alcance de un aprendizaje significativo y duradero del inglés. Las actividades de la estrategia lúdica interactiva se han diseñado a través del ciclo de aprendizaje de Kolb y los métodos de enseñanza de lenguas extranjeras tales como: método comunicativo, natural, suggestopedia y de respuesta física total. La metodología citada permite se planifiquen y se ejecuten las actividades de forma organizada y secuencial. El uso de herramientas tecnológicas como Power Point, Movie Maker y un CD interactivo juegan un rol importante en el diseño de la estrategia lúdica interactiva. En el planteamiento de la estrategia, se ha vislumbrado la necesidad de la creación de juegos didácticos para el desarrollo de conversaciones básicas. Es meritorio reconocer que la estrategia diseñada trabaja las cuatro habilidades del inglés de forma integrada con el vocabulario y las estructuras gramaticales, enfatizándose de manera particular la habilidad de conversación en inglés.

Declaración de Originalidad y Responsabilidad

Yo, Ana Lucía Constante Noroña, portador de la cédula de ciudadanía y/o pasaporte No. 050259647-1, declaro que los resultados obtenidos en el proyecto de titulación y presentados en el informe final, previo a la obtención del título de MAGISTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, son absolutamente originales y personales. En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos que se desprenden del trabajo propuesto, y luego de la redacción de este documento, son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

Ana Lucía Constante Noroña

C.C. 050259647-1

Dedicatoria

En primer lugar a DIOS, quien a través de sus bendiciones me ha brindado salud, vida y protección durante todo mi camino y me ha concedido sabiduría y fortaleza para superar dificultades y poder concluir la tesis con éxitos.

El presente trabajo, va dedicado también con todo mi amor y cariño a mi esposo, padres, hermanos por estar siempre a mi lado brindándome su apoyo moral y de manera especial a mi HIJO, quien es fuente de mi inspiración y de superación permanente, por su alegría y positivismo transmitido día a día en la búsqueda de un futuro mejor.

A mis queridos estudiantes, quienes colaboraron activamente en el desarrollo y cumplimiento de los objetivos propuestos en este proyecto.

Ana Lucía Constante Noroña

Reconocimientos

El desarrollo de la presenta tesis, fue posible en primer lugar gracias a DIOS, nuestro padre Todopoderoso, quién con sus bendiciones ha sabido guiarme y darme fuerzas para seguir en este camino de lucha y superación constante. Por permitirme además ser partícipe de sus bondades en la realización de este mi sueño tan anhelado.

Es digno reconocer el apoyo incondicional de mi amado esposo Carlos Apunte, mi hijo Emilio y mis padres en la conclusión de este proyecto.

De igual forma agradecerle a mi directora de tesis Mg. Paola Navarrete por su guía en el desarrollo de este trabajo y a los estudiantes de Décimo Año de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa “Primero de Abril” por su colaboración y predisposición en el desarrollo de las actividades propuestas en el presente trabajo de tesis.

Ana Lucía Constante Noroña

Resumen

El enfoque central del trabajo de tesis plantea el diseño de una estrategia lúdica interactiva que facilite el desarrollo de la habilidad de conversación en los estudiantes de educación básica superior. El presente estudio se ha realizado a través de una investigación de campo descriptiva con técnicas de observación directa de una conversación en inglés y una encuesta aplicada a los estudiantes de décimo año de educación básica superior de la Unidad Educativa “Primero de Abril”. En el planteamiento de la estrategia se ha utilizado como base el ciclo de aprendizaje de Kolb y varios métodos para la enseñanza de lenguas extranjeras como el método comunicativo, natural, suggestopedia y de respuesta física total. La metodología citada permite la creación de actividades lúdicas que favorezcan el desarrollo de la habilidad de conversación para que los estudiantes alcancen progresivamente un nivel de usuario básico A2.1 en el idioma inglés. Con la aplicación de esta propuesta se pretende proveer a la Unidad Educativa “Primero de Abril”, de un proceso de enseñanza aprendizaje sistemático e innovador. Los resultados de la evaluación preliminar determinan que los estudiantes desarrollan conversaciones básicas en pares a un nivel satisfactorio en relación a los datos obtenidos en el diagnóstico. Los porcentajes del 83% al 95% de la encuesta de salida revelan que los estudiantes consideran a las clases de inglés más interactivas, divertidas y al proceso de enseñanza aprendizaje más organizado y secuencial. Finalmente, se ha alcanzado un impacto positivo en el aprendizaje, siendo este significativo y duradero.

Palabras claves: estrategia, conversación, usuario básico A2.1, actividades lúdicas, aprendizaje significativo.

Abstract

The essential approach of this thesis sets out the design of a ludic interactive strategy to facilitate the development of the speaking skill in the students of higher education. This study was developed by means of a descriptive field investigation with direct observation techniques such as direct observation of an English conversation and a survey applied to the students of the tenth year of higher education of the “Primero de Abril” High school. During the establishment of the strategy, the Kolb learning cycle and several methods for teaching foreign languages such as the communicative approach, the natural, suggestopedia, and total physical response methods were used to support the strategy. The aforementioned methodology allowed designing ludic activities to enhance the development of the students’ speaking skill therefore, the students would reach a progressively basic user A2.1 level in the English language. By implementing this proposal, it is intended to provide a systematic and innovative teaching-learning process to “Primero de Abril” High school. The results of the preliminary evaluation determine that the students develop basic conversations in pairs at a satisfactory level in comparison to the obtained information in the diagnosis. The percentages of 83% to 95% of the exit survey reveals the students consider that English classes are more interactive, fun and the teaching-learning process is more organized and consecutive. To sum up, a positive impact in learning is reached, particularly, it is meaningful and lasting.

Key words: strategy, conversation, basic user A2.1, ludic activities, meaningful learning.

Tabla de Contenidos

Ficha Técnica	iii
Declaración de Originalidad y Responsabilidad	iv
Dedicatoria	v
Reconocimientos	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
Lista de Tablas	xii
Lista de Figuras	xiv
CAPÍTULOS	
1. Introducción	1
1.1. Presentación del Trabajo.....	1
1.2. Descripción del documento	2
2. Planteamiento de la Propuesta de Trabajo	3
2.1. Información técnica básica	3
2.2. Descripción del problema	3
2.3. Preguntas básicas.....	4
2.4. Formulación de meta.....	4
2.5. Objetivos	4
2.6. Delimitación funcional.....	4
3. Marco Teórico	6
3.1. Definiciones y conceptos	6
3.1.1. El idioma Inglés	7
3.1.2. El proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés en el Ecuador	7
3.1.3. La corriente pedagógica del Cognitivismo y el aprendizaje significativo del idioma inglés	8
3.1.4. La comunicación oral en el idioma inglés.....	8
3.1.5. La expresión oral (speaking).....	9
3.1.6. La conversación en el idioma inglés	9
3.1.6.1. La conversación estructurada.....	10
3.1.6.2. La conversación improvisada	10
3.1.7. Las estrategias en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés.....	10

3.1.7.1. Estrategia	10
3.1.7.2. Estrategia en el campo didáctico	11
3.1.7.3. Tipos de estrategias.....	11
3.1.7.3.1. Estrategias de Enseñanza.....	11
3.1.7.3.2. Estrategias de Aprendizaje.....	12
3.1.7.3.3. Estrategias metodológicas.....	12
3.1.7.3.4. Ciclo de Aprendizaje de Kolb.....	13
3.1.7.3.5. Estrategias interactivas.....	13
3.1.8. Las actividades lúdicas como estrategia metodológica interactiva	14
3.1.9. El juego didáctico	15
3.2. Estado del Arte	15
4. Metodología	17
4.1. Diagnóstico	17
4.1.2. Resultados del diagnóstico realizado a través la Ficha de Observación	18
4.2. Métodos aplicados	27
4.2.1. Métodos para la enseñanza de Lenguas Extranjeras.....	27
4.2.1.1. Método Comunicativo.....	27
4.2.1.2. Método Natural.....	28
4.2.1.3. Métodos Suggestopedia y de Respuesta Física Total.....	28
4.2.1.4. Ciclo de Aprendizaje de Kolb.....	28
5. Resultados	30
5.1. Producto Final del proyecto de titulación.....	30
5.1.1. Diseño de una estrategia lúdica interactiva para el desarrollo de la habilidad de conversación en inglés.....	30
5.1.1.1. Uso de herramientas tecnológicas en el diseño de la estrategia lúdica interactiva.....	32
5.1.1.2. Diseño de Juegos Didácticos para el desarrollo de la habilidad de conversación en inglés.....	34
5.1.1.3. Esquema de contenidos de acuerdo a temas propuestos en la estrategia lúdica interactiva para el desarrollo de conversaciones en inglés.....	36
5.2. Evaluación preliminar.....	52
5.3. Análisis de resultados	56
6. Conclusiones y Recomendaciones	58
6.1. Conclusiones	58

6.2. Recomendaciones 58

APÉNDICES

Apéndice A.- Fichas de Observación y Encuestas de Evaluación Diagnóstica y Preliminar..... 60

Apéndice B.- Resultados del Diagnóstico realizado a través de Encuestas..... 69

Apéndice C.- CD Interactivo y Aplicación de Juegos didácticos 79

REFERENCIAS 84

Lista de Tablas

1. Periodos Desarrollo Cognitivo de Piaget	8
2. Expresión Oral	9
3. Comprenden la pregunta con facilidad	18
4. Responden preguntas con espontaneidad, fluidez y claridad	19
5. Pronuncian las palabras correctamente	20
6. Utilizan una entonación adecuada en lo que quiere comunicar	21
7. Utilizan vocabulario y frases comunes en desarrollo de conversación.....	22
8. Utilizan estructuras gramaticales aprendidas adecuadamente	23
9. Interactúan en el desarrollo de la conversación en inglés	24
10. Estudiantes Décimo Año Educación Básica Superior	25
11. Estrategias Metodológicas Plan Anual Décimos Años Educación Básica Superior Unidad Educativa “Primero de Abril”	26
12. Descripción y Actividades de las Etapas del Ciclo de Aprendizaje de Kolb	29
13. Unidades Texto English 3 Décimos Años Educación Básica Superior	33
14. Temas y juegos propuestos para el desarrollo de la habilidad de conversación.....	35
15. Conversation Topic: Personal Information	36
16. The Snaky Funny Way Game	38
17. Conversation Topic: Food Habits	40
18. The Card Talking Game	42
19. Conversation Topic: What you like and don't like doing	44
20. The Bingo Talking Game	45
21. Conversation Topic: What's going on and kinds of clothes you like.....	47
22. The Crazy Talking Dance.....	48
23. Resultados de la Ficha de Observación de Salida para la Evaluación de la Habilidad de Conversación en Inglés en los estudiantes de Décimo Año de Educación Básica Superior	53
24. Resultados de la Encuesta de Salida dirigida a los estudiantes de Décimo Año de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa “Primero de Abril”	55
25. Clases de inglés interactivas y divertidas	69
26. Participar en juegos interactivos en la clase de inglés	70
27. Juegos interactivos en desarrollo de la habilidad de conversación.....	71

28. Las instrucciones o explicaciones de mi profesor/a inglés se comprenden	72
29. Capacidad de improvisar conversaciones cortas en inglés	73
30. Mi profesor/a utiliza juegos en desarrollo conversaciones en inglés	74
31. Aprendo diálogos o conversaciones únicamente cuando escucho y repito	75
32. Mi profesor/a utiliza juegos aprendizaje de vocabulario, frases, expresiones en inglés	76
33. Mi profesor/a me incentiva a practicar o crear diálogos	77
34. Profesor/a usa material didáctico en producción de conversaciones	78

Lista de Figuras

1. Ramificación Niveles de Suficiencia en Educación Básica Superior y Bachillerato	7
2. Comprenden la pregunta con facilidad	18
3. Responden preguntas con espontaneidad, fluidez y claridad.....	19
4. Pronuncian las palabras correctamente	20
5. Utilizan entonación adecuada en lo que quiere comunicar	21
6. Utilizan vocabulario y frases comunes en desarrollo de conversación	22
7. Utilizan estructuras gramaticales aprendidas adecuadamente	23
8. Interactúan en el desarrollo de conversación en inglés	24
9. Unit 1: Talking about Personal Information	37
10. The Snaky Funny Way.....	39
11. Unit 2 & 3: Talking about Food Habits.....	41
12. The Card Talking Game	43
13. Talking about what you like and don't like doing	45
14. The Bingo Talking Game	46
15. Unit 5-6: Talking about what's going on and kinds of clothes you like	48
16. The Crazy Talking Game	50
17. The Crazy Talking Dance 2	50
18. Video 1 Reaggaeton Song Instrumental Track.....	51
19. Video 2 Pop Song Instrumental Track.....	51
20. Video 3 Zumba Song Instrumental Track.....	52
21. Resultados de la Ficha de Observación de Salida para la Evaluación de la Habilidad de Conversación en Inglés en los estudiantes de Décimo Año de Educación Básica Superior	54
22. Resultados de la Encuesta de Salida dirigida a los estudiantes de Décimo Año de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa "Primero de Abril"	56
23. Clases de inglés interactivas y divertidas.....	69
24. Participar en juegos interactivos en la clase de inglés	70
25. Juegos interactivos en desarrollo de la habilidad de conversación.....	71
26. Instrucciones/explicaciones profesor/a de inglés comprenden	72
27. Capacidad de improvisar conversaciones cortas en inglés.....	73
28. Mi profesor/a utiliza juegos en desarrollo conversaciones en inglés	74

29. Aprendo conversaciones únicamente cuando escucho y repito	75
30. Mi profesor/a utiliza juegos aprendizaje de vocabulario, frases, expresiones en inglés.....	76
31. Mi profesor/a me incentiva a practicar o crear diálogos	77
32. Profesor/a usa material didáctico en producción de conversaciones	78
33. Presentación Principal del CD Interactivo	79
34. Game Instructions.....	79
35. English Memory Game	80
36. Questions Game	80
37. Estudiantes participando en el juego 1: The Snaky Funny Way	81
38. Estudiantes participando en el juego 2: The Card Talking Game	82
39. Estudiantes participando en el juego 3: The Bingo Talking Game	82
40. Estudiantes participando en el juego 4: The Crazy Talking Dance	83

Capítulo 1

Introducción

1.1. Presentación del Trabajo

El diseño de una estrategia lúdica interactiva para el desarrollo de la habilidad de conversación en inglés, permite realizar una apreciación clara de cómo realizar un proceso de enseñanza aprendizaje sistemático y significativo para los estudiantes de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa “Primero de Abril”. La utilización cíclica de diferentes actividades que promuevan el interés y motivación de los estudiantes por participar en el desarrollo de conversaciones en el idioma es el eje central de este estudio.

Dentro del proceso de enseñanza aprendizaje del inglés, se ha realizado la utilización de varios recursos para la generación de un aprendizaje significativo y duradero. El uso de actividades lúdicas o juegos didácticos facilita el desarrollo de las cuatro habilidades a desarrollarse de forma integral en un individuo que está aprendiendo un idioma como lengua extranjera. Es esencial resaltar que las actividades planteadas en la presente estrategia lúdica interactiva desarrollaron en forma conjunta todas las habilidades, no obstante se realizó mayor énfasis en la habilidad de conversación que es donde los estudiantes de Educación Básica Superior presentan debilidades.

El uso de herramientas tecnológicas en el campo educativo está en pleno apogeo en la actualidad, por lo que se diseñó material didáctico en Power Point, herramienta tecnológica de fácil uso y acceso en el cual se creó juegos enfocados a vocabulario y estructuras gramaticales y se los utilizó en el desarrollo de la clase sin necesidad de tener conexión a internet. Se utilizó también un CD interactivo con el cual se trabajó dos actividades de refuerzo de vocabulario y gramática en el laboratorio de inglés de la institución. En el desarrollo de conversaciones se aplicó juegos didácticos que promuevan una participación más activa y amena de los estudiantes. Se ha podido verificar además que con la utilización de mencionados juegos, los estudiantes desarrollaron las conversaciones con facilidad y mejoraron en mayor porcentaje los resultados a comparación de los datos obtenidos en el diagnóstico.

1.2. Descripción del documento

Con el propósito de facilitar la comprensión de la estructura de la presente tesis, se ha dividido en los capítulos descritos a continuación. En el Capítulo 2, se presenta la propuesta de trabajo, en este capítulo se realiza la descripción de la información técnica básica y del problema. Se presenta las preguntas básicas, la formulación de meta, el objetivo general y los específicos, y su respectiva delimitación funcional. En el Capítulo 3, se aborda el Marco teórico, en donde se presenta definiciones que dan relevancia y explican el porqué de la necesidad del diseño de una estrategia lúdica interactiva para el desarrollo de la conversación en inglés. Además se menciona algunos trabajos investigativos relacionados al uso de actividades lúdicas o juegos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés. La Metodología es planteada en el Capítulo 4, en este capítulo se hace referencia al diagnóstico aplicado a los estudiantes de Décimo Año de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa “Primero de Abril” para la respectiva justificación de la importancia del diseño de la estrategia lúdica interactiva, los métodos de la enseñanza de lenguas extranjeras y al ciclo de aprendizaje de Kolb, aplicados en el planteamiento del proceso sistemático y secuencial a favor de un aprendizaje significativo. En el Capítulo 5 se realiza la presentación de los Resultados, en este capítulo se expone el proceso del diseño de la estrategia lúdica interactiva para el desarrollo de la habilidad de conversación y los datos favorables obtenidos a través de la evaluación preliminar. Las conclusiones y recomendaciones obtenidas se plasmarán en el Capítulo 6.

Capítulo 2

Planteamiento de la Propuesta de Trabajo

2.1. Información técnica básica

Tema: Diseño de una Estrategia Lúdica Interactiva para el Desarrollo de la Habilidad de Conversación en Inglés en Educación Básica Superior

Tipo de trabajo: Tesis de Desarrollo

Clasificación técnica del trabajo: Tesis de Desarrollo

Líneas de Investigación, Innovación y Desarrollo

Principal: Pedagogía, Andragogía, Didáctica y/o Currículo

2.2. Descripción del problema

El proceso de enseñanza aprendizaje del inglés se centra en el desarrollo de las habilidades de comprensión lectora y auditiva; así como en las habilidades de producción oral y escrita. Sin embargo se ha podido observar que la producción de diálogos o conversaciones en el idioma es ineficiente en razón que son muy cortas, inadecuadas y carecen de fluidez; lo cual se debe al escaso conocimiento y uso de vocabulario, frases y expresiones. La aplicación de actividades repetitivas hace que el proceso de enseñanza aprendizaje se torne monótono, lo que no favorece al desarrollo de la habilidad de conversación en inglés en los estudiantes de Educación Básica Superior.

Con el uso de estrategias lúdicas interactivas se puede desarrollar la habilidad de conversación del inglés de una forma más dinámica y participativa. Este tipo de estrategias despertarán en los estudiantes el interés y motivación para la producción de diálogos o conversaciones básicas. Además, las estrategias citadas contribuirán a que los estudiantes de Educación Básica Superior cumplan con un desarrollo del idioma inglés al Nivel A2.1 en la escala de Usuario Básico del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas [1], a través de la producción de diálogos o conversaciones espontáneas relacionadas a temas básicos que tengan un enfoque con el entorno en el que se desenvuelven y contrastado con lo propio de la cultura inglesa.

2.3. Preguntas básicas

¿Cómo aparece el problema que se pretende solucionar? Escasa producción de diálogos o conversaciones básicas en inglés.

¿Por qué se origina? Los estudiantes de Educación Básica Superior tienen una habilidad de conversación desarrollada a un nivel muy limitado.

¿Qué lo origina? La ausencia de estrategias lúdicas interactivas en el aula para la producción de diálogos o conversaciones en inglés.

¿Cuándo se origina? Cuando los estudiantes deben producir conversaciones en el idioma Inglés.

¿Dónde se origina? En las aulas de clase.

¿Dónde se detecta? Estudiantes de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa “Primero de Abril”.

2.4. Formulación de meta

Desarrollar la habilidad de conversación en inglés de los estudiantes de Educación Básica Superior a un nivel de usuario básico A2.1, a través de una estrategia lúdica interactiva.

2.5. Objetivos

Objetivo general.- Diseñar una estrategia lúdica interactiva para el desarrollo de la habilidad de conversación en inglés en Educación Básica Superior.

Objetivos Específicos:

1. Diagnosticar las estrategias lúdicas que los docentes de inglés aplican para el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma.
2. Realizar trabajo bibliográfico para el sustento de la estrategia a crearse.
3. Diseñar una estrategia lúdica interactiva que contribuya en el desarrollo de la habilidad de conversación en inglés.
4. Realizar la evaluación preliminar de la estrategia lúdica interactiva diseñada.

2.6. Delimitación funcional

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

- La estrategia lúdica interactiva estimulará a que los estudiantes realicen diálogos o conversaciones básicas mediante el uso del vocabulario, expresiones o frases comunes aprendidas.

- Los diálogos o conversaciones básicas realizadas por los estudiantes en el aula se enfocaran en temas básicos de la vida cotidiana en la que se desarrollan así como relacionados con la cultura inglesa.
- El juego como una estrategia de enseñanza motivará a los estudiantes a que de una manera interactiva utilicen vocabulario, expresiones comunes y funciones estructurales en la producción de conversaciones básicas y así se cumpla con el nivel de desarrollo requerido por el Proyecto de Fortalecimiento del Inglés del Ministerio de Educación.
- El reforzamiento de los contenidos tratados estarán enfocados en la producción oral para un desarrollo continuo de la competencia comunicativa.

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

No aplica.

Capítulo 3

Marco Teórico

El proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés ha tomado mucha importancia en el Ecuador en los últimos años, razón por la cual el Ministerio de Educación MINEDUC ha establecido un Proyecto de Fortalecimiento del Idioma Inglés basado en los estándares internacionales establecidos por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas MCER para conseguir que los estudiantes logren un nivel de aprendizaje significativo del idioma. Sin embargo, es una realidad que los estudiantes muestran claras deficiencias en las habilidades de recepción y producción del inglés.

Con el presente estudio se pretende contribuir al mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés, en razón que el enfoque principal es el desarrollo de la habilidad de conversación en inglés en los estudiantes de Educación Básica Superior. Además, el desarrollo de esta tesis se centra en ser un aporte al Proyecto de Fortalecimiento del Inglés [2] planteado por el MINEDUC para las instituciones educativas públicas.

El uso de una estrategia lúdica interactiva para el desarrollo de la habilidad de conversación en inglés será de gran beneficio para los estudiantes de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa “Primero de Abril”, puesto que se va a contribuir al objetivo primordial de aprender un idioma, que es la comunicación.

3.1. Definiciones y conceptos

Las estrategias lúdicas interactivas y el desarrollo de la habilidad de conversación en inglés son los ejes primordiales en la realización de este trabajo. Para el desarrollo del presente estudio, se ha tomado en cuenta varios documentos bibliográficos y trabajos investigativos relacionados al uso de actividades lúdicas en el aprendizaje del inglés, los cuales son de gran utilidad en el sustento teórico.

3.1.1. El idioma Inglés

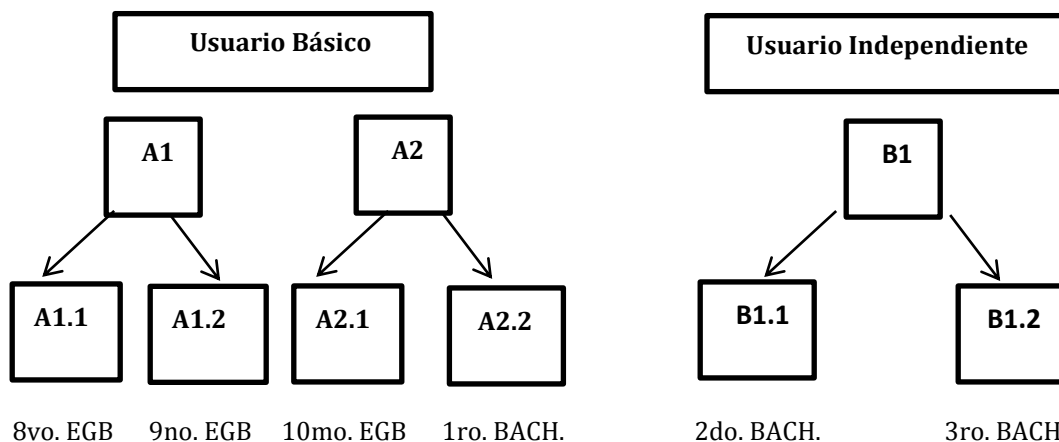
Villalba y Rosero [1] manifiesta que el inglés es, sin duda la lengua adoptada por el mundo en la actualidad. No sólo comprende de información tecnológica, científica, académica y social escrita en inglés, sino también aprender y hablar más de una lengua extranjera es esencial a fin de interactuar y comunicarse en el mundo globalizado de hoy.

El conocimiento del idioma inglés hoy en día es muy necesario en todo ámbito. Su aprendizaje significativo implica el dominio de las cuatro habilidades receptivas (listening and reading) y las productivas (speaking y writing); las cuales son valoradas a través de los estándares establecidos por el MCER que permiten establecer el nivel de comunicación que el estudiante alcanzado.

3.1.2. El proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés en el Ecuador

El aprendizaje del idioma inglés en el Ecuador está concebido como lengua extranjera dentro del Proyecto de Fortalecimiento del Inglés del MINEDUC [2], donde se explica además claramente los niveles de desarrollo que los estudiantes deben alcanzar al culminar sus estudios en el Bachillerato General Unificado, estándares establecidos acorde al MCER, en mencionado documento se indica que un estudiante de Décimo Año de Educación Básica debe alcanzar un nivel de desarrollo de las habilidades de producción oral y escrita en la escala de A2.1 (Plataforma), considerándose entonces como un Usuario Básico del idioma.

Figura 1: Ramificación Niveles de Suficiencia en Educación Básica Superior y Bachillerato



Fuente: Guía Curricular Nacional del Inglés como Lengua Extranjera MINEDUC [2]

3.1.3. La corriente pedagógica del Cognitivismo y el aprendizaje significativo del idioma inglés

La corriente pedagógica del Cognitivismo [3] hace mención a que es necesario se conozca los procesos del pensamiento del ser humano para poder saber cómo las personas piensan y las razones del porqué de su comportamiento. El enfoque principal de esta teoría es conseguir un aprendizaje significativo dentro del cual se involucre el proceso de asimilación y acomodación de las nuevas experiencias o conocimientos, con el conocimiento existente en los estudiantes. Requena y Sainz [4] señala que “el aprendizaje significativo integra, mejora y completa los conocimientos anteriores”.

El teorista Jean Piaget sostuvo que el desarrollo cognitivo en el ser humano se realiza por periodos:

Tabla 1: Periodos Desarrollo Cognitivo de Piaget

Periodos de Desarrollo Cognitivo de Piaget	Edades
Sensoriomotor	0-2 años
Preoperacional	2-6 años
Operacional Concreto	6-11 años
Operacional Formal	A partir de los 12 años

Fuente: Psicología del Desarrollo Infancia y Adolescencia 7ma. Edición

Autor: Kathleen Stassen Berger

Lev Vigotsky, es otro autor que realiza un aporte a lo que es la teoría cognitivista [3], quién menciona que los estudiantes aprenden a través de la interacción social, proceso que se realiza con la participación guiada, en donde los docentes involucran a los estudiantes en actividades conjuntas, para conseguir una participación absolutamente activa, cuyo fin es llegar al desarrollo de competencias cognitivas.

3.1.4. La comunicación oral en el idioma inglés

La comunicación oral en el idioma inglés involucra la relación entre el emisor y el receptor a través de la comprensión de lo que se está transmitiendo en el mensaje, de ahí surge la interacción entre las personas involucradas.

La comunicación oral “está ligada a un tiempo, es siempre dinámica en un continuo ir y venir. Normalmente, las personas interactúan hablando y escuchando; el hablante tiene en mente al oyente y el oyente al hablante”, [5, Fonseca]. En base a lo anteriormente citado, la comunicación oral se efectúa entre dos o más individuos mediante un idioma como código con la finalidad de generar interacción entre los participantes. En la comunicación oral se realiza un intercambio de información entre los intervinientes utilizando como principal herramienta a la voz. Este tipo de comunicación es

elemental en diversas situaciones, por ejemplo en entrevistas de trabajo, discursos, negociaciones, discusiones, etc.

3.1.5. La expresión oral (speaking)

La expresión oral en el idioma inglés involucra dos habilidades; una receptiva (escuchar) y una productiva (hablar). Los elementos que intervienen en la expresión oral son el emisor, quien envía un mensaje mediante determinado idioma a un receptor, quien recibe ese mensaje; lo decodifica para comprenderlo y envía una respuesta como contestación.

Se detalla a continuación el nivel de competencia comunicativa oral que los estudiantes de Décimo Año de Educación Básica Superior deben alcanzar de acuerdo a lo establecido por el MCER.

Tabla 2: Expresión Oral

Expresión Oral (Speaking)	Usa una serie de frases y oraciones asociadas en una lista para comunicarse en tareas simples y rutinarias dentro de campos personales y educativos. Maneja intercambios sociales muy cortos dentro de campos personales y educativos aunque ellos puedan usualmente entender lo suficiente para mantener la conversación por sí mismos.
----------------------------------	---

Fuente: Guía Curricular Nacional del Inglés como Lengua Extranjera MINEDUC

Elaborado por: Jenny Villalba & Irene Rosero

3.1.6. La conversación en el idioma inglés

La conversación es una de las habilidades que poseen todas las personas y que se puede desarrollar tanto en la lengua madre como en alguna lengua extranjera que se está aprendiendo. Para Gabor [6] “conversar es nuestro principal medio de expresar nuestras ideas, nuestras opiniones, nuestros desafíos y nuestros sentimientos a aquellos con quién entramos en contacto. También es nuestro medio fundamental para empezar y establecer amistades y relaciones humanas”. La conversación es la única vía de producción de un aprendizaje significativo del idioma ya que involucra el uso de la gramática, expresiones y vocabulario estudiados. Muchas personas realizan mayor énfasis en el desarrollo de otras habilidades considerando tener herramientas suficientes para conseguir una comunicación adecuada. No obstante, el habla es una habilidad que se debe desarrollar de forma integrada con las demás. Por lo que se hace indispensable que las personas después de

determinado vocabulario, gramática o frases aprendidas las utilicen en diálogos o conversaciones en el idioma inglés desde las primeras etapas del proceso de enseñanza aprendizaje.

3.1.6.1. La conversación estructurada

Stanfield [7] en relación a la conversación estructurada o enfocada señala que “consiste en guiar la comunicación e interacción verbal de las personas en niveles y fases diferenciadas, permitiéndoles a la vez, procesar y reflexionar sobre su experiencia como grupo”. La conversación estructurada entonces es aquella que se realiza a través del uso de modelos a seguirse donde la persona que está aprendiendo inglés en este caso, reemplaza cierta información con la de otras personas o de sí mismo. Se considera que este tipo de conversación se puede utilizar en las primeras etapas del aprendizaje del idioma, en la práctica de conversaciones básicas y simples.

3.1.6.2. La conversación improvisada

Biggs [8] menciona que “la buena improvisación es crucial para aprovechar al máximo la enseñanza interactiva: las preguntas y los comentarios de los estudiantes pueden ser la base para repensar ideas nuevas y estimulantes y reconstruirlas, siempre y cuando se avance en dirección adecuada”. En concordancia con lo antes expuesto, se deduce que la conversación improvisada se realiza al momento sin previa planificación, es un tipo de conversación que se puede utilizar cuando ya se haya conseguido un aprendizaje del idioma inglés intermedio o avanzado. Este tipo de conversación se puede aplicar cuando se tiene como requisito primordial varias referencias del tema que se va a tratar.

3.1.7. Las estrategias en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés

3.1.7.1. Estrategia

Se empezará analizando lo que es la estrategia en general para poder posteriormente relacionarlo al proceso educativo. Carrasco [9] sostiene que “la palabra estrategia se refiere, etimológicamente, al arte de dirigir las operaciones militares. En la actualidad su significado ha sobrepasado su inicial ámbito militar y se entiende como habilidad o destreza para dirigir un asunto”. En concordancia con lo expuesto por el autor, la palabra estrategia viene de un término latín relacionado al quehacer del ejército, se utilizaba para el desarrollo y control de actividades militares, en razón que es un proceso seleccionado y delimitado para el alcance de un propósito planteado.

3.1.7.2. Estrategia en el campo didáctico

Una vez que se ha analizado lo que es la estrategia, se entiende entonces la importancia que tiene en el proceso de enseñanza aprendizaje que involucra un sinnúmero de metodologías, técnicas y estrategias, considerándose a estas últimas como un elemento relevante y necesario en el campo educativo.

La estrategia, aplicada al ámbito didáctico, se refiere a aquella secuencia ordenada y sistematizada de actividades y recursos que los profesores utilizamos en nuestra práctica educativa; determina un modo de actuar propio y tiene como principal objetivo facilitar el aprendizaje de nuestros alumnos, [10, Boix].

En referencia a lo citado, se puede concluir que las estrategias son herramientas pedagógicas claves e indispensables en el buen desempeño del quehacer educativo porque permite el desarrollo de una clase creativa, organizada y reflexiva con una variedad de actividades que faciliten el aprendizaje de los estudiantes. Las estrategias deben estar orientadas al alcance de los objetivos propuestos y que además se realice la concreción de los contenidos estudiados.

Carrasco [9] señala que “referida al campo didáctico, las estrategias son todos aquellos enfoques y modos de actuar que hacen que el profesor dirija con pericia el aprendizaje de los alumnos, pues, se refiere a todos los actos favorecedores del aprendizaje”. De acuerdo con lo manifestado anteriormente, en la práctica docente es indispensable la aplicación de una variedad de estrategias que coadyuven a la interacción de los estudiantes para la construcción del conocimiento respecto al contenido que aprenden. Las estrategias didácticas permiten además crear un ambiente agradable y adecuado en el que los estudiantes puedan utilizar los conocimientos previos que tienen, y de estos partir a la creación de nuevos conocimientos, aplicarlos y transmitirlos, proceso que permitirá se llegue a un aprendizaje significativo.

3.1.7.3. Tipos de estrategias

Las estrategias son un conjunto de procedimientos necesarios dentro del aspecto educativo, por lo cual se debe identificar los tipos de estrategias que existen en el campo educativo, siendo éstas las de enseñanza y de aprendizaje.

3.1.7.3.1. Estrategias de Enseñanza

Las estrategias de enseñanza son el conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza con el fin de promover el aprendizaje de sus alumnos. Se trata de orientaciones

generales acerca de cómo enseñar un contenido disciplinar considerando qué queremos que nuestros alumnos comprendan, por qué y para qué, [11, Anijovich y Mora].

De acuerdo a lo anteriormente expuesto por las autoras, se considera que las estrategias de enseñanza corresponden al diseño, programación, elaboración y realización de contenidos que van a ser aprendidos por vía de lo oral y lo escrito, estas estrategias facilitan el aprendizaje de los estudiantes, su objetivo es alcanzar un aprendizaje significativo y pueden ser utilizados en todo el proceso del desarrollo de una clase.

3.1.7.3.2. Estrategias de Aprendizaje

Las estrategias de aprendizaje son procesos de toma de decisiones (conscientes e intencionales) en los cuales el alumno elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para cumplimentar una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en la que se produce la acción, [12, Monereo, Castelló, Clariana, Palma y Pérez].

En concordancia a lo expresado por el autor, se reafirma que las estrategias de aprendizaje influyen en la forma en que se adquiere, selecciona, organiza e integra el conocimiento nuevo. Además interviene en la automotivación que se puede conseguir en los estudiantes para que realicen el refuerzo de los temas tratados en clase.

3.1.7.3.3. Estrategias metodológicas

Parcerisa [13] menciona que “las estrategias metodológicas son un conjunto de decisiones articuladas (que afecta a varias variables) y que, en conjunto, constituyen una manera de enseñar”. En concordancia con lo mencionado por el autor, las estrategias metodológicas son elementos fundamentales en el proceso de enseñanza aprendizaje. El docente al utilizar este tipo de estrategias en el desarrollo de sus clases facilita la comprensión de temas simples o complejos. Además, el docente puede acoplar las estrategias metodológicas a las necesidades de cada grupo de estudiantes.

En la cuarta sección del desarrollo del Plan Anual de Lengua Extranjera: Inglés [14] para los Décimos Años de Educación Básica se menciona que las estrategias metodológicas deben estar encaminadas al desarrollo de cada una de las habilidades del idioma y acorde al grupo de estudiantes. Además indica que el docente es libre de proponer y utilizar cualquier estrategia metodológica que considerara pertinente, tomando en cuenta que debe basarse en los principios básicos del enfoque comunicativo, los cuales son:

- Hacer comunicación real con el enfoque del aprendizaje del lenguaje.

- Proveer de oportunidades a los estudiantes para desarrollar tanto la precisión como la fluidez.
- Conectar las diferentes habilidades tales como: expresión oral, comprensión auditiva y comprensión lectora con la realidad.
- Permitir a los estudiantes induzcan o descubran las reglas gramaticales. Richards [15]

3.1.7.3.4. Ciclo de Aprendizaje de Kolb

Villanueva [16] en relación al ciclo de aprendizaje de Kolb expresa que “el aprendizaje consiste en un solo ciclo que es reiterativo e interminable”. En concordancia con lo expuesto anteriormente, el objetivo principal de este proceso organizado y sistemático, es conseguir un aprendizaje significativo a través de un conjunto de actividades que tengan un enfoque definido. El ciclo de aprendizaje de Kolb comprende de cuatro etapas: Experiencia, Reflexión, Conceptualización y Aplicación.

Las personas, al reflexionar sobre lo que hacen, comprenden y distinguen las diferentes perspectivas e interpretaciones de los hechos. Discutiendo sobre la experiencia, las personas identifican los principios abstractos y así pueden construir desarrollos teóricos para entender y explicar lo que están haciendo, en primer lugar y luego, en una fase posterior, aplicarlos en situaciones nuevas dando origen a nuevas experiencias, [17, López y Leal].

Por lo citado anteriormente, se puede corroborar que un aprendizaje significativo parte de la etapa de Experiencia, en donde se utilizan actividades que despierten el interés de los estudiantes. En la etapa de Reflexión, el estudiante debe relacionar la temática propuesta con sus propias experiencias y las ideas que hayan surgido de su reflexión se sistematizan, es decir las ideas obtenidas se organizan y agrupan lógicamente en la etapa de Conceptualización. La etapa de Aplicación se refiere a poner en práctica lo aprendido. El propósito de las actividades que se desarrollen en este proceso de aprendizaje debe estar orientado a que los estudiantes comprendan la importancia que tiene el tema en su contexto real.

3.1.7.3.5. Estrategias interactivas

Para el respectivo análisis de lo que son las estrategias interactivas, es importante comprender lo que es la interactividad.

Lamarca [18] manifiesta que el término interactividad se utiliza hoy con dos sentidos muy diferentes. Uno como sinónimo de participación en relaciones comunicativas establecidas entre las personas, donde es corriente utilizar la voz interactuar en lugar de conversar, dialogar,

colaborar, votar, etc. Y otro como la relación que se establece entre los seres humanos y las máquinas, esto es, el método por el cual un usuario se comunica con el ordenador.

En relación a lo antes mencionado, la interactividad involucra a personas y las máquinas. La interactividad entre personas se realiza a través de conversaciones, en cambio la interactividad entre personas y máquinas en el campo educativo permite el desarrollo de actividades de aprendizaje en el ordenador enfocados al desarrollo de varias habilidades. Las estrategias interactivas permiten que los individuos exploren toda la información que se encuentra en el espacio cibernético y puedan reforzar los conocimientos que están aprendiendo. Este proceso es más interesante porque la variedad de actividades a desarrollarse estimula el desarrollo de habilidades, entre las cuales está la conversación.

Las estrategias interactivas permiten que el proceso de enseñanza aprendizaje sea más activo, agradable, divertido y fácil. Este tipo de estrategia depende de la comunicación con otras personas. Viladot [19] considera que “las estrategias interactivas incluyen la auto interrogación y la auto revelación”, dentro del proceso de enseñanza aprendizaje es de vital importancia la aplicación de estrategias interactivas las cuales permiten que se realice la presentación de la información de uno mismo facilitando así que la otra persona acceda a la revelación de su información con mayor confiabilidad y libertad.

3.1.8. Las actividades lúdicas como estrategia metodológica interactiva

Santamaría [20] señala que “es una realidad, que cualquier actividad lúdica despierta en las personas, esa capacidad mágica e imaginativa que perdemos con la edad y que los niños y jóvenes tienen más desarrollada que los adultos”. En concordancia con lo anteriormente expuesto, las actividades lúdicas o también conocidas como juegos, constituyen la vía de conexión de la mente con la creatividad para la creación de nuevas cosas y en el desarrollo de la imaginación para la ejecución de actividades activas. Además, las actividades lúdicas incrementan la autoconfianza y motivación de los participantes para que construyan su conocimiento y al mismo tiempo contribuyen a que el aprendizaje sea duradero.

Santamaría [20] menciona que el educador debe buscar espacios y momentos adecuados en el aula, para realizar las actividades lúdicas; pues esta posibilidad es una ventana abierta para el aprendizaje recreativo y una ayuda para que el docente desarrolle actitudes hacia la integración, las normas de conducta social y el desarrollo de importantes valores humanos.

En concordancia con el autor, las actividades lúdicas son estrategias pedagógicas que permiten combinar lo cognoscitivo, afectivo y emocional de los estudiantes. Por lo que el docente debe

utilizarlos en la concreción de conocimientos y en la fomentación de valores, tales como: compañerismo, disciplina, organización, etc.; en los estudiantes. La lúdica utilizada como una estrategia metodológica interactiva permitirá una participación activa de los estudiantes en el desarrollo de actividades que se enfoquen en el desarrollo de la habilidad de conversación en inglés, debido a que éstas despiertan en los estudiantes el interés y la motivación por la producción de diálogos.

3.1.9. El juego didáctico

La creación de un ambiente propicio y de una clase entretenida y amena que genere un aprendizaje significativo en los estudiantes, es uno de los principales objetivos planteados por el docente de una lengua extranjera como lo es el inglés.

Andreu y García [21] señala que en un enfoque comunicativo entendemos por juegos didácticos o lúdico-educativos aquellas actividades incluidas en el programa de nuestra asignatura en las que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico con una finalidad lúdico-educativa. Podemos simular en el aula o en una pantalla de ordenador una situación real que precise de los conocimientos lingüísticos de los alumnos para llevarla a cabo.

En concordancia con lo expuesto por la mencionada autora, los juegos didácticos enfocados a la comunicación oral, permiten que se plantee conversaciones a través de un proceso creativo determinado por el docente e integrando el vocabulario, frases, estructuras gramaticales aprendidas. El uso de estos juegos didácticos da la apertura de plantearse actividades basadas en situaciones reales, a ser desarrolladas en clase tales como: diálogos o conversaciones, role plays, simulaciones, etc. Adicionalmente, se puede utilizar juegos didácticos como un medio que origine una retroalimentación de contenidos a través del uso de tecnologías.

3.2. Estado del Arte

La presente tesis es innovadora en razón que se pretende insertar el componente lúdico en actividades interactivas para el desarrollo de diálogos o conversaciones básicas en el idioma inglés. Existen varias investigaciones realizadas en relación al uso de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés. El autor Concepción José, diseñó una “Estrategia Didáctica Lúdica para Estimular el Desarrollo de la Competencia Comunicativa en Idioma Inglés de Estudiantes de Especialidades Biomédicas” de la Universidad Central Martha Abreu De Las Villas de Cuba [22]. El propósito de su trabajo es solventar el déficit del desarrollo de la competencia comunicativa del idioma inglés en los estudiantes a través del uso de juegos que despierten el interés de los

estudiantes por comunicarse en este idioma. Los juegos utilizados por el autor para estudiantes de Especialidades Biomédicas servirán de referencia en el diseño de la estrategia lúdica interactiva para los estudiantes que cursan la Educación Básica Superior.

Ortega Adriana autora de la tesis “Actividades Lúdicas en el Aprendizaje del Idioma Inglés y Propuesta de un Manual de Juegos para su Aplicación con los Niños y Niñas de Segundo Año de Educación Básica del Pensionado Sudamericano en el Año Lectivo 2012-2013 de la Universidad Central del Ecuador [23], presenta en su trabajo una variedad de juegos que aplica en el proceso de aprendizaje del inglés, los cuales están relacionados al aprendizaje de vocabulario, pronunciación, deletreado y frases del idioma. Las actividades lúdicas propuestas por la autora para niños y niñas de Segundo Año de Educación Básica serán de gran apoyo para la realización de la estrategia planteada en la presente tesis.

El propósito de conseguir un aprendizaje significativo del idioma inglés, el cual se refleja en la producción tanto oral como escrita, hace que se realicen varios trabajos de investigación y desarrollo. Los estudiantes que tienen una lengua madre como el español necesitan de estimulación para aprender otras lenguas, por lo que se considera que el uso del juego permitirá la creación de una estrategia lúdica interactiva que se enfoque en el desarrollo de la habilidad de conversación en inglés, promoviendo así un progreso continuo de la competencia comunicativa. Mellado Maite autora de “Jugando para aprender segundas lenguas: una propuesta para el aula de inglés de Primaria” [24], es otra investigación relevante que presenta varias alternativas de juegos a utilizarse para aprender inglés con niños, lo cual es un gran aporte en el desarrollo de la estrategia lúdica interactiva para los estudiantes que cursan la Educación Básica Superior.

Iglesias Isabel y Prieto María en su libro ¡Hagan Juego! Actividades y Recursos Lúdicos para la Enseñanza del Español (2da ed.) [25]; presentan diversas opciones de actividades lúdicas que se pueden utilizar para la enseñanza del español, material de considerable importancia que servirá de guía para el diseño de la estrategia planteada en este trabajo de tesis.

Capítulo 4

Metodología

4.1. Diagnóstico

El mecanismo que se utilizó para diagnosticar el nivel de producción de conversaciones básicas en inglés en los estudiantes de Décimo Año de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa “Primero de Abril”, fue la técnica de la observación directa realizada a través de una ficha de observación de una entrevista estructurada de siete preguntas de conocimientos básicos del idioma, en la que participaron los estudiantes en pares.

Existen actualmente cuatro paralelos de Decimos Años en la institución educativa, por lo que se cuenta con una población total de 131 estudiantes. Para la obtención de datos de las conversaciones desarrolladas en pares, se aplicó una investigación de campo descriptiva para lo cual se seleccionó una muestra al azar, es decir cuatro pares de cada paralelo, dando un total de dieciséis pares para la verificación del nivel de desarrollo de conversaciones en inglés.

4.1.2. Resultados del diagnóstico realizado a través la Ficha de Observación

Los estudiantes A y B:

1.- Comprenden la pregunta con facilidad.

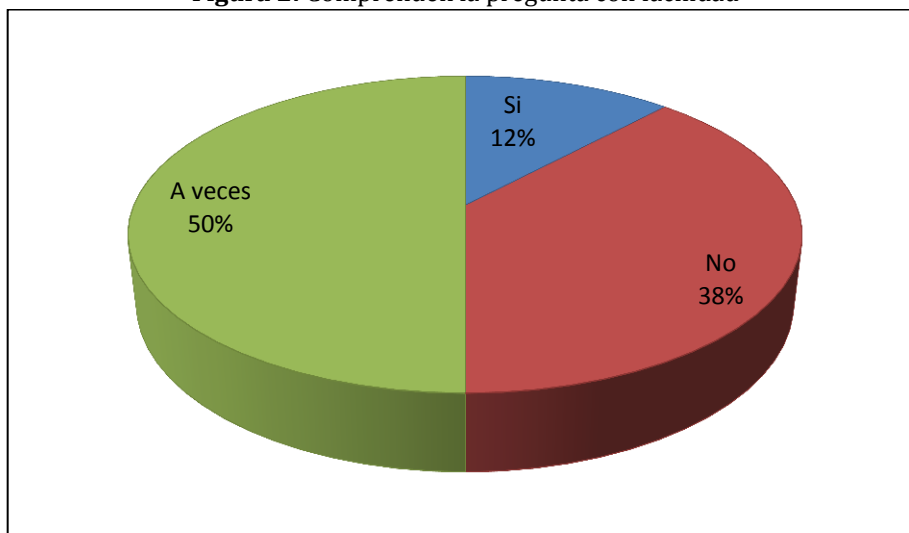
Tabla 3: Comprenden la pregunta con facilidad

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	12%
No	6	38%
A veces	8	50%
TOTAL	16	100%

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Ana Constante

Figura 2: Comprenden la pregunta con facilidad



Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Ana Constante

Análisis e Interpretación:

El 12% de los 16 pares de estudiantes evaluados con una conversación estructurada, si comprenden las preguntas con facilidad, el 38% no comprenden las preguntas y el 50% las comprenden a veces. Este resultado, permite confirmar que los estudiantes necesitan actividades de refuerzo de vocabulario, frases, expresiones y estructuras gramaticales aprendidas de determinado tema en la clase de inglés.

2.- Responden las preguntas con espontaneidad, fluidez y claridad.

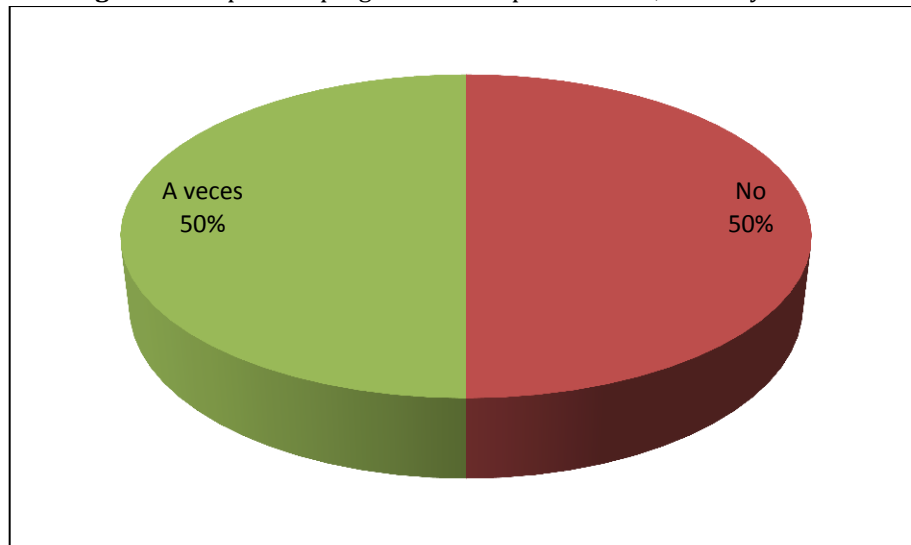
Tabla 4: Responden preguntas con espontaneidad, fluidez y claridad

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Si	0	0%
No	8	50%
A veces	8	50%
TOTAL	16	100%

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Ana Constante

Figura 3: Responden preguntas con espontaneidad, fluidez y claridad



Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Ana Constante

Análisis e Interpretación:

El 50% de los 16 pares de estudiantes evaluados con una conversación estructurada, a veces responden a las preguntas con espontaneidad, fluidez y claridad; el otro 50% no responden con espontaneidad, fluidez y claridad. Este resultado, permite confirmar que los estudiantes deben realizar prácticas de conversaciones más frecuentes en el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés donde se ejercite la fluidez en los estudiantes.

3.- Pronuncian las palabras correctamente.

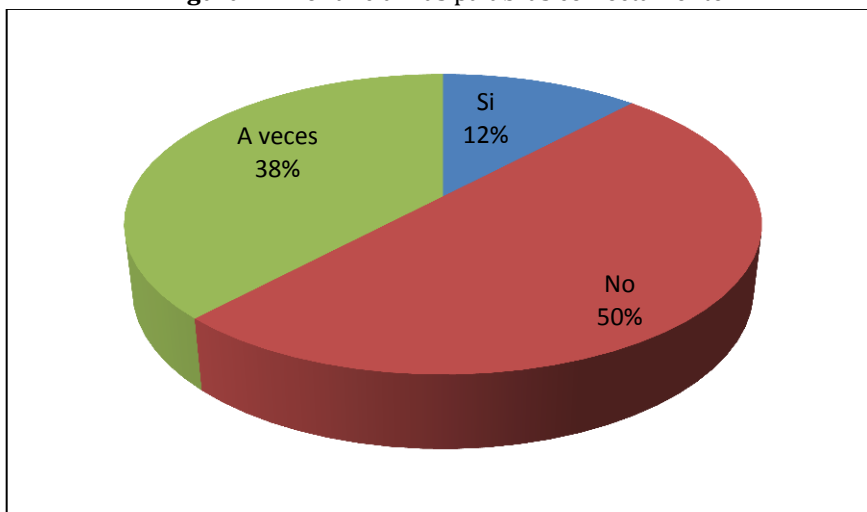
Tabla 5: Pronuncian las palabras correctamente

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	12%
No	8	50%
A veces	6	38%
TOTAL	16	100%

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Ana Constante

Figura 4: Pronuncian las palabras correctamente



Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Ana Constante

Análisis e Interpretación:

El 12% de los 16 pares de estudiantes evaluados con una conversación estructurada, si pronuncian las palabras correctamente, el 50% no pronuncian las palabras correctamente y el 38% lo hace a veces. Con los datos obtenidos se puede determinar que se debe reforzar la pronunciación de palabras.

4.- Utilizan una entonación adecuada en lo que quiere comunicar.

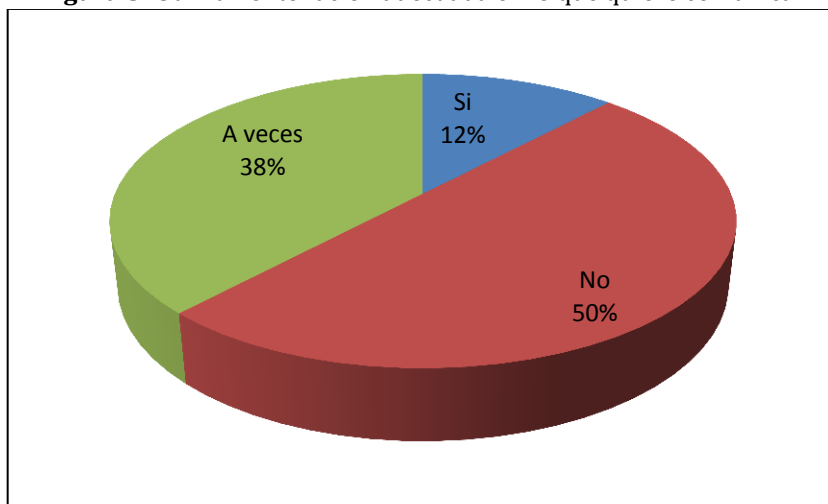
Tabla 6: Utilizan una entonación adecuada en lo que quiere comunicar

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	12%
No	8	50%
A veces	6	38%
TOTAL	16	100%

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Ana Constante

Figura 5: Utilizan entonación adecuada en lo que quiere comunicar



Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Ana Constante

Análisis e Interpretación:

El 12% de los 16 pares de estudiantes evaluados con una conversación estructurada, si utilizan una entonación adecuada en lo que quieren comunicar, el 50% no utiliza una entonación adecuada en lo que quieren comunicar y el 38% lo hace a veces. Con los datos obtenidos se puede determinar que se debe realizar ejercicios de repetición para corregir los errores en la entonación.

5.- Utilizan vocabulario y frases comunes en el desarrollo de la conversación.

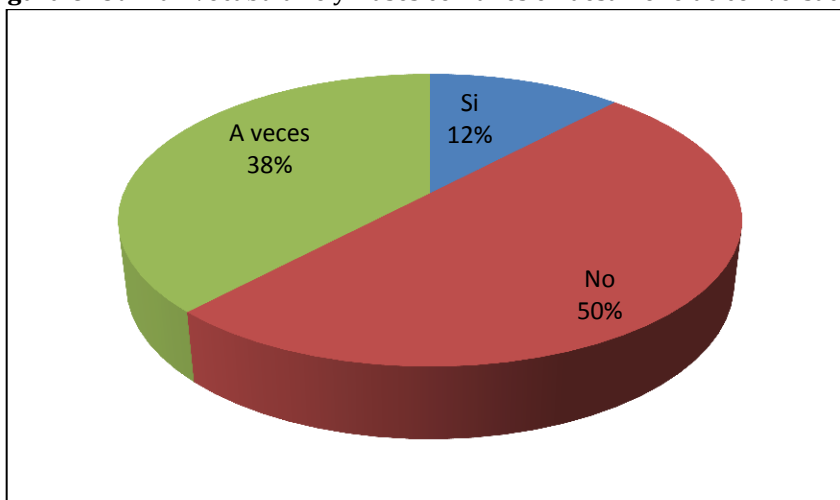
Tabla 7: Utilizan vocabulario y frases comunes en desarrollo de conversación

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	12%
No	8	50%
A veces	6	38%
TOTAL	16	100%

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Ana Constante

Figura 6: Utilizan vocabulario y frases comunes en desarrollo de conversación



Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Ana Constante

Análisis e Interpretación:

El 12% de los 16 pares de estudiantes evaluados con una conversación estructurada, si utilizan vocabulario y frases comunes en el desarrollo de la conversación, el 50% no utiliza vocabulario y frases comunes en el desarrollo de la conversación y el 38% lo hace a veces. Se puede observar con los datos obtenidos que se debe reforzar el vocabulario y frases comunes aprendidas con actividades que motiven al estudiante a utilizarla.

6.- Utilizan las estructuras gramaticales aprendidas de forma adecuada.

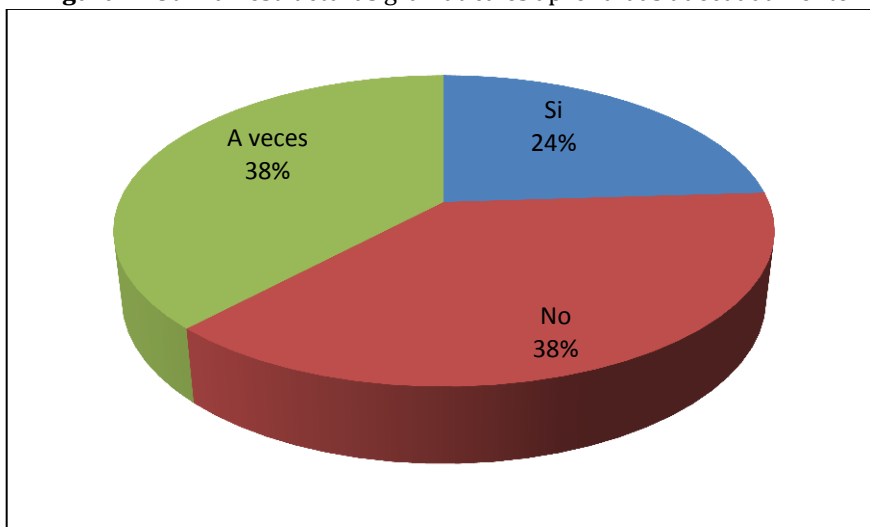
Tabla 8: Utilizan estructuras gramaticales aprendidas adecuadamente

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Si	4	24%
No	6	38%
A veces	6	38%
TOTAL	16	100%

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Ana Constante

Figura 7: Utilizan estructuras gramaticales aprendidas adecuadamente



Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Ana Constante

Análisis e Interpretación:

El 24% de los 16 pares de estudiantes evaluados con una conversación estructurada, si utilizan las estructuras gramaticales aprendidas de forma adecuada, el 38% no utiliza estructuras gramaticales aprendidas de forma adecuada y el 38% lo hace a veces. Se puede observar que el porcentaje de estudiantes que presenta problemas en gramática es bajo. Sin embargo se debe realizar un refuerzo en contexto.

7.- Interactúan en el desarrollo de la conversación en inglés.

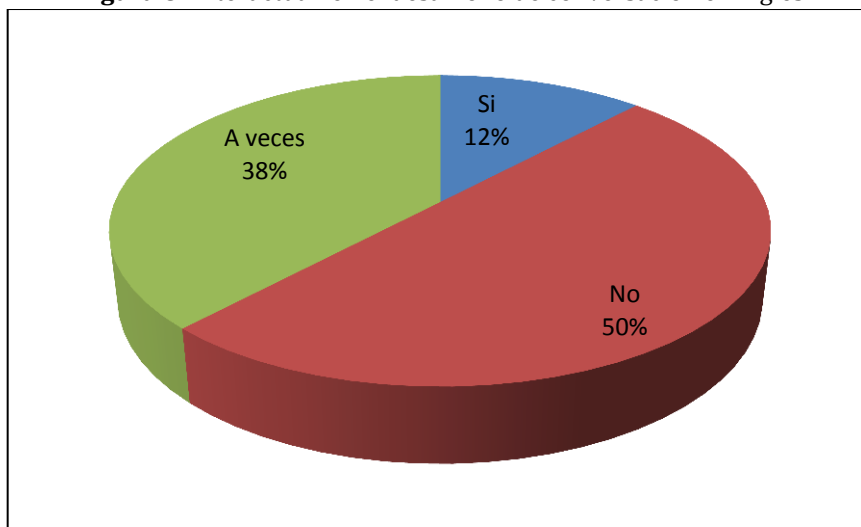
Tabla 9: Interactúan en el desarrollo de la conversación en inglés

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	12%
No	8	50%
A veces	6	38%
TOTAL	16	100%

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Ana Constante

Figura 8: Interactúan en el desarrollo de conversación en inglés



Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Ana Constante

Análisis e Interpretación:

El 12% de los 16 pares de estudiantes evaluados con una conversación estructurada, si interactúan en el desarrollo de la conversación en inglés, el 50% no interactúa en el desarrollo de la conversación en inglés y el 38% lo hace a veces. Se puede evidenciar que en un porcentaje moderado de estudiantes existe un problema de interacción por lo que es necesario se aplique actividades que motiven al estudiante a interactuar.

Además, se aplicó una encuesta a la población total de 131 estudiantes de Décimo Año de Educación Básica Superior [ver Apéndice B]. La encuesta planteada permitió la obtención de información respecto a la importancia del uso de estrategias lúdicas interactivas en el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés y de forma particular en el desarrollo de la habilidad de conversación.

Tabla 10: Estudiantes Décimo Año Educación Básica Superior

Décimo Año EGB	Número de estudiantes
Paralelo	
A	33
B	33
C	32
D	33
TOTAL	131

Fuente: Unidad Educativa “Primero de Abril”

Elaborado por: Ana Constante

En la sustentación de la importancia del diseño de la estrategia lúdica interactiva para el desarrollo de la habilidad de conversación, se ha tomado en cuenta también realizar un análisis de la Guía de Planificación de Inglés como Lengua Extranjera de Octavos a Tercer Año de Bachillerato [14] del Proyecto de Fortalecimiento del Inglés del MINEDUC, donde constan algunas especificaciones de lo que se debe tomar en cuenta al momento de plantear las estrategias metodológicas para el desarrollo de cada una de las habilidades en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés.

En base a lo que está establecido en el Proyecto de Fortalecimiento del Inglés, se ha realizado adicionalmente una revisión a la Planificación Anual para los Décimos Años de Educación Básica en la Unidad Educativa “Primero de Abril” que se está aplicando en el presente año escolar. En el cuarto punto de la planificación anual para Décimos Años de Educación Básica se hace referencia a las estrategias metodológicas para el desarrollo de las habilidades, de la siguiente forma:

Tabla 11: Estrategias Metodológicas Plan Anual Décimos Años Educación Básica Superior Unidad Educativa “Primero de Abril”

<p>Comprensión Auditiva</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica palabras y expresiones usadas en un estilo muy bajo, familiar y natural, por los hablantes nativos y no nativos dentro de un entorno personal y educativo. • Deduce el sentido de frases desconocidas y palabras de un contexto que contiene elementos familiares.
<p>Comprensión Lectora</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Deduce el sentido de palabras complejas formadas de elementos (bases y afijos) que son familiares a los aprendices en textos transaccionales y expositivos. • Interpreta correctamente los significados de palabras internacionales (ej. DVD, teléfono, hotel, taxi, etc.) formas familiares a la lengua materna de los alumnos y cuyos significados equivalentes son totalmente transparentes en los tipos de textos usados para este nivel.
<p>Expresión Oral</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Usa una serie de frases y oraciones unidas en una lista para comunicarse en tareas simples y rutinarias dentro del entorno personal y educativo. • Manejan intercambios sociales muy cortos dentro de un entorno personal y educativo aunque ellos puedan entender por lo general bastante para guardar la conversación que se va.
<p>Expresión Escrita</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Producen textos transaccionales y expositivos más largos, más detallados, complejos (correos electrónicos por ejemplo: formales, biografías imaginarias, etc.) que aquellos presentados en el año pasado con una variedad en la estructuración de las oraciones y una variedad léxica.

Fuente: Plan Anual Inglés Décimos Años Educación Básica Superior

Elaborado por: Área Lengua Extranjera Unidad Educativa “Primero de Abril”

4.1.3. Análisis de Resultados obtenidos en el diagnóstico

Con los resultados obtenidos en el diagnóstico de una conversación estructurada en inglés a través de la ficha de observación, se ha podido evidenciar que los estudiantes presentan debilidad y poco desarrollo de la habilidad de conversación. Los estudiantes evaluados presentan dificultades al momento de realizar las preguntas y al momento de responderlas. La conversación no es fluida, adicionalmente carece de interacción.

Con los datos adquiridos en la encuesta se puede determinar que la mayoría de los estudiantes concuerdan que les gustaría participar en juegos didácticos para el aprendizaje del idioma inglés. Por

lo que se considera es adecuado se realice el diseño de la estrategia lúdica interactiva para el desarrollo de conversaciones con temáticas básicas y enfocadas a la realidad.

En la revisión del Plan Anual de Décimos Años de Educación Básica Superior se pudo observar que no se definen claramente cuáles son las estrategias metodológicas que se va aplicar para el desarrollo de las habilidades de recepción y producción del idioma inglés. Lo que se detalla en esta parte son los indicadores de evaluación que se deben alcanzar una vez terminado el año escolar de acuerdo a la Guía Curricular Nacional 1 del Proyecto de Fortalecimiento del Inglés del MINEDUC [2]. En lo relacionado con la habilidad de expresión oral no se mencionan las estrategias metodológicas que se van aplicar para el desarrollo de la habilidad de la conversación en los estudiantes, razón por la cual el diseño de una estrategia lúdica interactiva será un gran aporte para el proceso aprendizaje del idioma inglés en la Unidad Educativa “Primero de Abril”.

4.2. Métodos aplicados

4.2.1. Métodos para la enseñanza de Lenguas Extranjeras

Los métodos para la enseñanza de Lenguas Extranjeras [26] tomados en cuenta para el desarrollo de la estrategia lúdica interactiva son: el enfoque comunicativo, natural, respuesta física total y suggestopedia.

4.2.1.1. Método Comunicativo

El principal método en el diseño de la estrategia lúdica interactiva es el comunicativo en razón que se busca realizar diálogos o conversaciones basados en temas reales y básicos involucrando a la vez el vocabulario, expresiones y funciones gramaticales aprendidas, estas actividades están centradas en pares o grupos pequeños de estudiantes.

Las técnicas que se aplicarán del mencionado método son:

- Actividades de tareas complejas en las cuales la principal idea es completar las tareas a través del uso de crucigramas, juegos y otros tipos de actividades de clase.
- Role plays consiste en actividades en las cuales a los estudiantes se les designa roles para realizar una conversación utilizando información predeterminada o una improvisación de una escena.

El método comunicativo interviene en todo el desarrollo de la estrategia lúdica interactiva porque su enfoque central es conseguir que el estudiante pueda comunicarse tanto en forma oral como escrita; por lo tanto la aplicación de la estrategia se desarrollará en inglés en su totalidad.

4.2.1.2. Método Natural

Otro método para la enseñanza de lenguas extranjeras, que está abarcado en el desarrollo de la estrategia lúdica interactiva es el natural porque la enseñanza de un idioma se fundamenta en el uso de gestos, imágenes y en un conocimiento considerable de lengua oral que los estudiantes alcancen en el idioma.

Las técnicas de este método son similares a las que se aplican en el método comunicativo; por lo que se dará relevancia a las técnicas antes mencionadas. El método natural será el enfoque para la presentación de la estrategia de forma cíclica tomando como base el uso de vocabulario y frases necesarias para el desarrollo de la conversación.

4.2.1.3. Métodos Suggestopedia y de Respuesta Física Total

Los métodos Suggestopedia y de Respuesta Física Total en cambio favorecerán a que se genere un ambiente propicio para la producción de diálogos o conversaciones en inglés a través de la actividad física que involucra la participación en los juegos planteados. Estos métodos estarán vinculados en el desarrollo de las actividades lúdicas o juegos didácticos que se proponen en la estrategia lúdica interactiva.

4.2.1.4. Ciclo de Aprendizaje de Kolb

En el diseño de la estrategia lúdica interactiva se utilizará el ciclo de aprendizaje de Kolb [16], es decir se seguirá un proceso organizado y secuencial de enseñanza aprendizaje que empieza por la experiencia, etapa en que se despierta el interés y la curiosidad del estudiante, la reflexión que se realiza a través del análisis de preguntas, la conceptualización que es el aprendizaje de un nuevo conocimiento o temática y la aplicación del nuevo conocimiento a una realidad. En el proceso aprendizaje de una lengua extranjera es necesario seguir un proceso sistemático para conseguir un aprendizaje significativo para lo cual es importante que el estudiante a partir del conocimiento nuevo adquirido pueda construir su propio conocimiento basado en el contexto en el que se desarrolla.

Tabla 12: Descripción y Actividades de las Etapas del Ciclo de Aprendizaje de Kolb

Etapas del Ciclo de Aprendizaje de Kolb	Descripción de las etapas	Actividades
1.- Experiencia	Consiste en despertar en los estudiantes curiosidad o interés relacionado al nuevo tema y la comprensión de la importancia que tiene el tema en el contexto real.	Se realiza actividades de inicio (warm-up) a través del uso de videos, dibujos o fotografías, organizadores gráficos.
2.- Reflexión	Es la etapa donde los estudiantes deben relacionan el tema propuesto con sus propias experiencias y valores.	Las actividades a aplicarse en esta etapa son las siguientes: dialogar sobre preguntas formuladas, realizar trabajos en equipo.
3.- Conceptualización	En esta etapa se procede a la sistematización de las ideas que surgieron de la reflexión.	Se emplean actividades como una presentación audiovisual, clase magistral, etc.
4.- Aplicación	Es la etapa en la que se pone en práctica todo lo que se aprendido para la solución de problemas y apropiación del conocimiento.	Se desarrollan actividades como: elaboración de diagramas con preguntas predeterminadas, palabras o frases claves para la práctica de conversaciones en pares o en grupos.

Elaborado por: Ana Constante

Capítulo 5

Resultados

5.1. Producto Final del proyecto de titulación

5.1.1. Diseño de una estrategia lúdica interactiva para el desarrollo de la habilidad de conversación en inglés

Antecedentes

La necesidad del desarrollo de la habilidad de conversación en inglés en los estudiantes de Educación Básica Superior de acuerdo a lo planteado por el MINEDUC en el Proyecto de Fortalecimiento del Inglés, ha dado lugar a que se diseñe la presente estrategia lúdica interactiva como un proceso sistemático y dinámico que motive y despierte el interés por el aprendizaje del idioma inglés. El objetivo que se persigue con la estrategia es conseguir que mencionados estudiantes desarrollen la habilidad de conversación y lleguen al aprendizaje del inglés a un nivel A2.1, lo que es considerado como un Usuario Básico del idioma de acuerdo al MCER.

Justificación

El diseño de la estrategia lúdica interactiva tiene el propósito claro de facilitar el desarrollo de la habilidad de conversación en inglés, que es una de las mayores debilidades que se ha podido identificar en los estudiantes de Educación Básica Superior. El aprendizaje del idioma inglés está centrado en un producto final que es la comunicación por lo que la presente estrategia permitirá el desarrollo de la habilidad de expresión oral a través de un proceso sistemático y organizado que además presenta actividades lúdicas que permiten hacer una clase de inglés más dinámica y amena. Los estudiantes de Décimo Año de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa “Primero de Abril” serán los beneficiarios directos y son quienes podrán desarrollar progresivamente conversaciones básicas enmarcadas a situaciones reales.

Fundamentación Filosófica

La estrategia lúdica interactiva se ha diseñado bajo la corriente pedagógica del Cognitivismo [3]. De acuerdo a los periodos de desarrollo cognitivo establecidos por Jean Piaget, los estudiantes de Educación Básica Superior por su edad, se encuentran en un periodo operacional formal, etapa en

que los estudiantes pueden razonar lógicamente para llegar a la solución de problemas a través de pensamientos abstractos y elaborar conocimientos significativos.

Los fundamentos de la teoría cognitivista son el enfoque central de esta estrategia porque las actividades planteadas están acorde a la edad de los estudiantes y la interacción que se debe promover para que se pueda conseguir un desarrollo adecuado de la habilidad de conversación en inglés.

Desarrollo de la estrategia

El diseño de la estrategia lúdica interactiva para el desarrollo de la habilidad de conversación en inglés en estudiantes de Décimo Año de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa “Primero de Abril” está integrada por varias actividades que se trabajaran en forma secuencial utilizando las etapas del Ciclo de Aprendizaje de Kolb: Experiencia, Reflexión, Conceptualización y Aplicación.

La finalidad del uso del Ciclo de Aprendizaje de Kolb es conseguir a través de actividades en el aula, el alcance de los objetivos propuestos en un aprendizaje significativo y duradero en los estudiantes, además permite que se plantee las actividades en forma ordenada y secuencial. Entonces, la estrategia lúdica interactiva está integrada por un conjunto de actividades para que los estudiantes aprendan y refuercen el vocabulario, frases comunes, estructuras gramaticales en contexto; mencionados conocimientos serán indispensables en el desarrollo de diálogos o conversaciones en el idioma inglés.

En la estrategia lúdica interactiva se empleará juegos didácticos en cada una de las unidades de inglés a revisarse en el texto English 3 designado para los Décimos Años de Educación Básica Superior por el Proyecto de Fortalecimiento del Inglés. En la estrategia se presenta también los temas propuestos para el desarrollo la habilidad de conversación y los juegos didácticos con su respectivos procesos y recursos que se sugiere se utilice en cada unidad, sin embargo se aclara que dichos juegos pueden acoplarse a diferentes temáticas dependiendo del nivel de desempeño de los estudiantes.

El objetivo central de la estrategia lúdica interactiva es el desarrollo de la habilidad de conversación en inglés, sin embargo es necesario se trabaje de forma integrada las habilidades de comprensión auditiva (Listening), comprensión lectora (Reading), expresión oral (Speaking) y expresión escrita (Writing), así como también estructuras gramaticales y vocabulario; debido a que no se puede desarrollar una habilidad de forma aislada. Por tal razón se plantea que en el proceso del Ciclo de Aprendizaje de Kolb, se realice un trabajo integrado de todas las habilidades y obviamente se haga mayor énfasis en la habilidad de conversación.

5.1.1.1. Uso de herramientas tecnológicas en el diseño de la estrategia lúdica interactiva

El uso de herramientas tecnológicas facilita el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje del inglés. De acuerdo a la disponibilidad de recursos existentes en la Unidad Educativa “Primero de Abril”, se plantea ejecutar la estrategia lúdica interactiva diseñada para el desarrollo de la habilidad de conversación en inglés, utilizando como herramienta a *POWER POINT* para la generación de juegos de vocabulario y gramática; y las actividades de refuerzo con el uso de un *CD INTERACTIVO*. Los materiales propuestos se utilizarán en el aula y en el laboratorio de inglés de la institución. Las etapas del Ciclo de Aprendizaje de Kolb: Experiencia, Reflexión, Conceptualización se trabajarán con el libro English 3, las presentaciones de *POWER POINT* y las dos actividades de refuerzo en el *CD INTERACTIVO*, donde se incluye imágenes reales del vocabulario, juegos para crear oraciones (gramática en contexto), y un diálogo corto que lo practicarán en pares.

Se ha escogido *POWER POINT* porque es una herramienta tecnológica de fácil uso y acceso. Esta herramienta tecnológica permite la creación de actividades dinámicas y amenas que atraen la atención de los estudiantes.

Para la creación de los videos para el juego The Crazy Talking Dance se utilizó el programa *MOVIE MAKER* y las pistas de las canciones se obtuvieron de *YOUTUBE* [27], con las cuales se pretende que los estudiantes desarrollen el mencionado juego.

Tabla 13: Unidades Texto English 3 Décimos Años Educación Básica Superior

Unidades del texto English 3	Contenidos		Tiempo
	Vocabulary	Grammar	
Let's get started	<ul style="list-style-type: none"> • Review of basic vocabulary 	<ul style="list-style-type: none"> • Review of basic grammar 	SEPTIEMBRE-OCTUBRE
Unit 1: Meet Alex and his friends	<ul style="list-style-type: none"> • Personality traits 	<ul style="list-style-type: none"> • Review of Simple Present • Whose? / Possessive pronouns 	OCTUBRE-NOVIEMBRE
Unit 2: Do you have any pizza dough?	<ul style="list-style-type: none"> • Foods for various meals • Foods at the supermarket 	<ul style="list-style-type: none"> • Count and noncount nouns • Imperatives • There is -There are with some and any • How much-How many • Expressions of quantity: a few, a little, a lot of, not much, not many 	NOVIEMBRE-DICIEMBRE/ ENERO-FEBRERO
Unit 3: Are there any chips left?			
Unit 4: How often do you go rockclimbing?	<ul style="list-style-type: none"> • Sports and activities 	<ul style="list-style-type: none"> • Adverbs of frequency • Expressions of frequency • How often • Gerunds 	MARZO-ABRIL
Unit 5: Everybody's waiting for us.	<ul style="list-style-type: none"> • Classroom activities • Clothes 	<ul style="list-style-type: none"> • The present continuous • The simple present contrasted with the present continuous • Too + adjective; not + adjective + enough • Present continuous for future arrangements • Be going to + verb for future plans, intentions and predictions 	ABRIL-MAYO/ JUNIO
Unit 6: What are you going to wear?			

Fuente: English Book 3

Elaborado por: PEARSON EDUCATION

5.1.1.2. Diseño de Juegos Didácticos para el desarrollo de la habilidad de conversación en inglés

La aplicación de juegos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés es de vital importancia para que los estudiantes aprendan el vocabulario, frases y estructuras gramaticales de forma dinámica y a la vez se consiga un aprendizaje significativo porque con este tipo de actividades trabajan los dos hemisferios del cerebro de los estudiantes. La estrategia lúdica interactiva involucra la realización de un proceso secuencial de actividades relacionadas a los contenidos y requisitos previos como vocabulario y frases para el desarrollo de la habilidad de conversación. La aplicación de actividades lúdicas o juegos didácticos despiertan la motivación e interés de los estudiantes, además, contribuyen en la retroalimentación de palabras y frases necesarias para el desarrollo de una conversación más fluida y espontánea.

En la estrategia diseñada se plantea realizar conversaciones sobre situaciones básicas y familiares para el hablante tomando en cuenta que un estudiante de Educación Básica Superior de acuerdo al Proyecto de Fortalecimiento del Inglés del MINEDUC debe desarrollar la habilidad de conversación en inglés a un nivel A.2.1 acorde a los estándares planteados por el MCER.

Los juegos didácticos enfocados al desarrollo de la habilidad de conversación hacen referencia a la etapa de Aplicación del Ciclo de Aprendizaje de Kolb. Para el diseño de actividades lúdicas o juegos didácticos que despierten el interés por el desarrollo de conversaciones en los estudiantes de Décimo Año de Educación Superior, se ha utilizado como base los métodos: comunicativo, natural, suggestopedia y de respuesta física total, los cuales permiten al docente organizar el proceso de ejecución del juego y el logro de la mayor eficacia posible en el desarrollo de la habilidad de conversación.

El título de cada juego didáctico está relacionado con el material que se va a utilizar. Los objetivos están planteados en base al desarrollo de la habilidad de conversación que involucra a su vez a la habilidad de comprensión auditiva. Se ha incluido en cada juego preguntas prediseñadas, palabras o frases claves relacionadas a las temáticas básicas a estudiarse en el libro English 3. Se ha explicado el tiempo, el proceso a seguir en cada juego, las variaciones de haber el caso, la justificación y se aclara que los juegos se realizarán en parejas. Se ha creado además el material didáctico que se utilizará en cada juego. La evaluación de la estrategia lúdica interactiva se realizará a través de una ficha de observación aplicada al momento de la ejecución de los juegos didácticos para la verificación del nivel de desarrollo de la habilidad de conversación en inglés. Se utilizará además una encuesta de salida aplicada a la población total de estudiantes de Décimo Año de Educación Básica Superior de la

Unidad Educativa “Primero de Abril” para la valoración del proceso sistemático de mencionada estrategia.

Tabla 14: Temas y juegos propuestos para el desarrollo de la habilidad de conversación

Unidades del Texto English 3	Temas Propuestos para el Desarrollo de la Habilidad de Conversación	Metodología	Juegos Didácticos
Unit 1: Meet Alex and his friends	Talking about personal information	<ul style="list-style-type: none"> • Communicative • Natural • Total Physical Response 	The Snaky Funny Way
*Unit 2: Do you have any pizza dough?	Talking about food habits	<ul style="list-style-type: none"> • Communicative • Natural • Total Physical Response 	The Card Talking Game
*Unit 3: Are there any chips left?			
Unit 4: How often do you go rockclimbing?	Talk about what you like and don't like doing	<ul style="list-style-type: none"> • Communicative • Natural • Total Physical Response 	The Bingo Talking Game
*Unit 5: Everybody's waiting for us.	Talk about what's going on now and kinds of clothes you like	<ul style="list-style-type: none"> • Communicative • Natural • Total Physical Response 	The Crazy Talking Dance
*Unit 6: What are you going to wear?			

*Las unidades se integran por similitud de contenidos.

Fuente: Estrategia Lúdica Interactiva para el desarrollo de la habilidad de conversación

Elaborado por: Ana Constante

5.1.1.3. Esquema de contenidos de acuerdo a temas propuestos en la estrategia lúdica interactiva para el desarrollo de conversaciones en inglés

UNIT 1: MEET ALEX AND HIS FRIENDS

Tabla 15: Conversation Topic: Personal Information

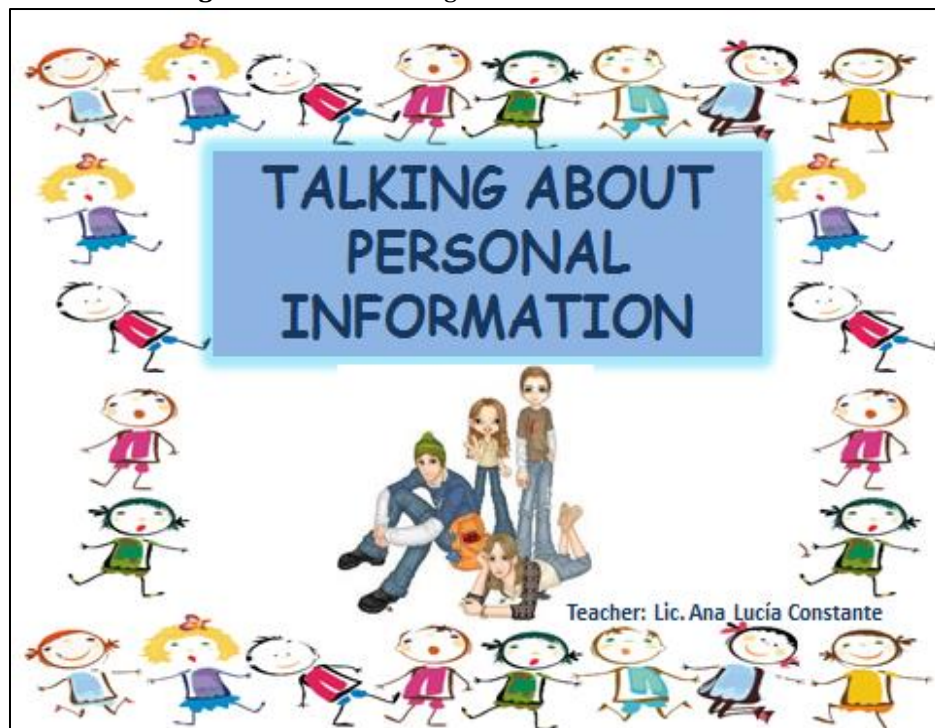
Etapas del Ciclo de Kolb	Actividades	Recursos
1.- Experiencia	<p>-El docente expresa su nombre, lo que le gusta y no le gusta y luego lo escribe en el pizarrón.</p> <p>-El docente presenta las imágenes de Alex y sus amigos y una descripción breve de ellos.</p> <p>-Los estudiantes proceden a leer cada descripción.</p> <p>-El docente dibuja un organizador gráfico: "Word web" con la frase: Adjectives to describe personality y los estudiantes nombran el vocabulario que reconocen.</p>	<p>Proyector, computadora, presentación en Power Point.</p> <p>Word web</p>
2.- Reflexión	<p>-Los estudiantes deben responder a preguntas formuladas por el docente utilizando el vocabulario revisado y su información real.</p> <p>E.g: What's your name? What's your nickname? What are you like?</p>	<p>Presentación en Power Point.</p>
3.-Conceptualización	<p>-El docente procede a la presentación de imágenes y palabras para que los estudiantes puedan formar oraciones y las presenten de forma oral.</p> <p>-Los estudiantes observan y practican los diálogos cortos en pares para afianzar la pronunciación de las frases.</p> <p>-Los estudiantes realizan preguntas y respuestas a través de imágenes que describen la personalidad.</p> <p>-Los estudiantes desarrollan los ejercicios propuestos en el texto para afianzar los</p>	<p>Presentación en Power Point.</p> <p>English textbook 3</p>

	conocimientos y el desarrollo de las habilidades en forma integral.	
4.- Aplicación	<p>-Los estudiantes participan en pares en un juego didáctico enfocado en el desarrollo de la habilidad de conversación en forma específica donde ponen en práctica todo lo aprendido anteriormente.</p> <p>- Los estudiantes realizarán preguntas y respuestas en el juego didáctico.</p> <p>- Los estudiantes realizarán preguntas y respuestas en el juego didáctico para reforzar vocabulario y gramática [ver Apéndice C].</p>	<p>Juego propuesto: The Snaky Funny Way</p> <p>CD Interactivo</p>

Fuente: Actividades de Estrategia Lúdica Interactiva para el Desarrollo de la Habilidad de Conversación en Inglés

Elaborado por: Ana Constante

Figura 9: Unit 1: Talking about Personal Information



Fuente: Presentación en Power Point

Elaborado por: Ana Constante

Tabla 16: The Snaky Funny Way Game

Juego 1:	The Snaky Funny Way
Nivel:	Usuario Básico A2.1
Habilidades:	Producción Oral: Conversación, comprensión auditiva, comprensión lectora y expresión escrita.
Métodos:	Comunicativo, Natural y de Respuesta Física Total.
Objetivo:	Desarrollar una conversación en inglés a través de palabras o frases claves.
Tiempo:	10 minutos
Materiales:	1 mapa del camino, 1 dado, tarjetas con palabras o frases claves.
Instrucciones:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente coloca el mapa del camino en el piso del aula. 2. El docente organiza a los estudiantes en pares (Participantes A y B). 3. El docente entrega al participante A varias tarjetas con palabras o frases claves a ser utilizadas en las preguntas. 4. El participante B se ubica en el inicio del camino y lanza el dado para ver cuántos espacios va a recorrer. 5. El participante B recorre el número de espacios de acuerdo a lo que muestre el dado y el participante A procede a realizar la pregunta usando las palabras o frases claves en las tarjetas. 6. El participante B debe responder para poder avanzar en el camino, de no ser así pierde el turno. 7. Si este par pierden su turno, es ahora la oportunidad de un nuevo par quienes realizarán el mismo proceso. 8. Si el participante B se encuentra con un espacio donde consten algunas instrucciones como: "Pierdes tu turno", dejará de jugar y ahora será la oportunidad para el otro par. 9. Cada par obtiene un punto por cada respuesta correcta, y dos puntos por cada pregunta bien formulada. 10. Gana el par que llegue primero al final del camino. 11. El par que pierde tiene que escribir una conversación usando las palabras o frases claves que les fueron designadas.
Variaciones:	Si el participante A tiene problemas al momento de hacer preguntas usando las palabras o frases claves, será necesario entregarle las tarjetas con las preguntas a ser usadas en el juego. El par será penalizado y obtendrá únicamente un punto por la pregunta y respuesta.

Justificación:	<p>Se ha propuesto este juego en pares y con el uso únicamente de palabras o frases claves para que en esta etapa los participantes formulen preguntas y den respuestas acertadamente.</p> <p>Se considera que es un juego entretenido y que genera interacción. Además el juego involucra organización, rapidez y un buen manejo del tiempo por parte cada par al momento de realizarlo.</p>
-----------------------	---

Fuente: Juego didáctico 1

Elaborado por: Ana Constante

Figura 10: The Snaky Funny Way



Fuente: Juego didáctico 1

Elaborado por: Ana Constante

UNIT 2 - 3: DO YOU HAVE ANY PIZZA DOUGH? / ARE THERE ANY CHIPS LEFT?

Tabla 17: Conversation Topic: Food Habits

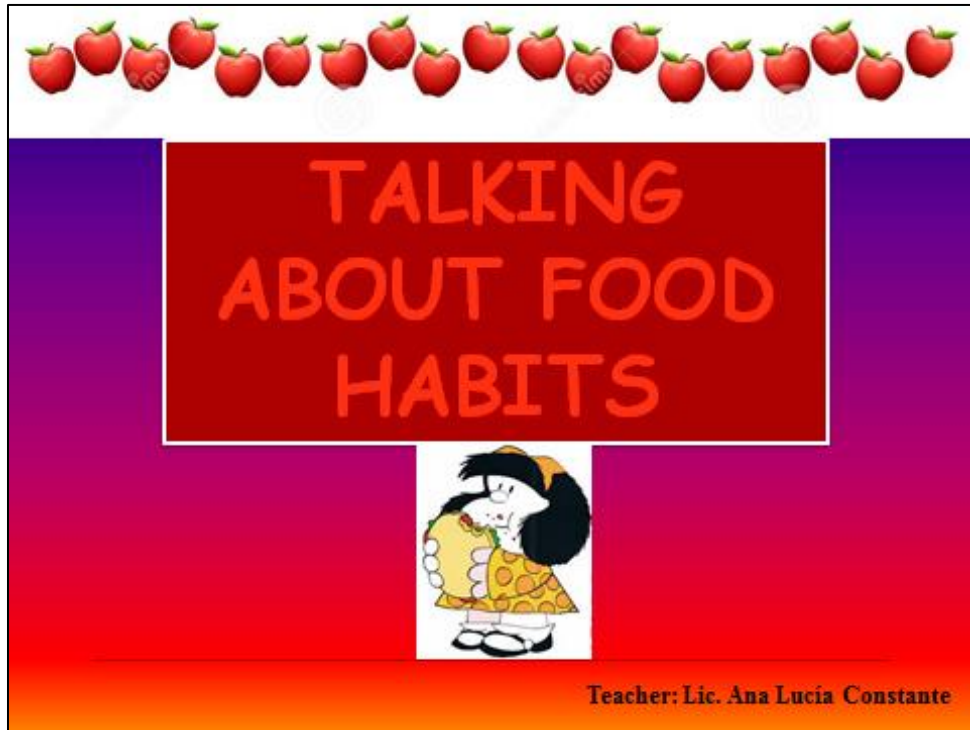
Etapas del Ciclo de Kolb	Actividades	Recursos
1.- Experiencia	-El profesor presenta imágenes y los estudiantes observan y nombran lo que pueden reconocer.	Proyector, computadora, presentación en Power Point.
2.- Reflexión	-El docente presenta imágenes en serie para la descripción de su comida, fruta o vegetal favorita. -Los estudiantes deben responder a preguntas formuladas por el docente utilizando el vocabulario revisado y su información real.	Presentación en Power Point.
3.-Conceptualización	-El docente procede a la presentación de imágenes y palabras para que los estudiantes puedan formar oraciones y las presenten de forma oral. -Los estudiantes practican la pronunciación de preguntas, además seleccionar las respuestas correctas. -Los estudiantes ven y practican los diálogos cortos en pares para afianzar la pronunciación de las frases. -Los estudiantes realizan preguntas y respuestas de una imagen acerca de cantidad, usando: How many...?, How much..? y expresiones de cantidad en las respuestas. -Los estudiantes desarrollan los ejercicios propuestos en el texto para afianzar los conocimientos y el desarrollo de las habilidades en forma integral.	Presentación en Power Point. English textbook 3
4.- Aplicación	-Los estudiantes participan en un juego en	Juego propuesto: The

	<p>pares enfocado a la habilidad de conversación.</p> <p>- Los estudiantes realizarán preguntas y respuestas en el juego didáctico para reforzar vocabulario y gramática [ver Apéndice C].</p>	<p>Card Talking Game CD Interactivo</p>
--	--	---

Fuente: Actividades de Estrategia Lúdica Interactiva para el Desarrollo de la Habilidad de Conversación en Inglés

Elaborado por: Ana Constante

Figura 11: Unit 2 & 3: Talking about Food Habits



Fuente: Presentación en Power Point

Elaborado por: Ana Constante

Tabla 18: The Card Talking Game

Juego 2:	The Card Talking Game
Nivel:	Usuario Básico A2.1
Habilidades:	Producción Oral: Conversación, comprensión auditiva, comprensión lectora y expresión escrita.
Métodos:	Comunicativo, Natural y de Respuesta Física Total.
Objetivo:	Desarrollar una conversación en inglés a través de preguntas prediseñadas.
Tiempo:	15 minutos
Materiales:	1 Juego de 52 naipes con preguntas incluidas.
Instrucciones:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente explica las instrucciones del juego con claridad. 2. El docente divide a los estudiantes en pares (Participantes A y B). 3. El docente entrega los naipes que contienen las preguntas para que se utilicen en el juego. 4. Los participantes deben barajar los naipes y repartirlos en cantidades iguales entre ellos. 5. El participante A seleccionará una carta del participante B. 6. El participante B realiza la pregunta y el participante A responde, si lo hace correctamente se lleva la carta y suma dos puntos. El participante A debe ejecutar el mismo proceso. La idea central es que intercambien preguntas y respuestas entre ellos hasta que se terminen las cartas. 7. Si el participante A o B no responde correctamente, no se lleva las cartas y resta puntos. 8. El participante que obtenga mayor número de aciertos será el ganador. 9. El participante que pierda debe escribir una conversación corta utilizando algunas de las preguntas incluidas en el juego.
Variaciones:	En el caso de que los estudiantes presenten problemas con la respuesta a las preguntas, se deberá realizar tarjetas con las palabras o frases a ser utilizadas en las respuestas.
Justificación:	<p>El juego didáctico se de desarrollar en pares. En esta etapa los participantes formulan preguntas y dan respuestas usando naipes con preguntas incluidas, que permitan a los participantes estar en contacto con preguntas relacionadas a una situación real.</p> <p>Este juego es entretenido, ameno y demanda de rapidez, un buen manejo de vocabulario, estructuras gramaticales y del tiempo por parte de los</p>

UNIT 4: HOW OFTEN DO YOU GO ROCKCLIMBING?

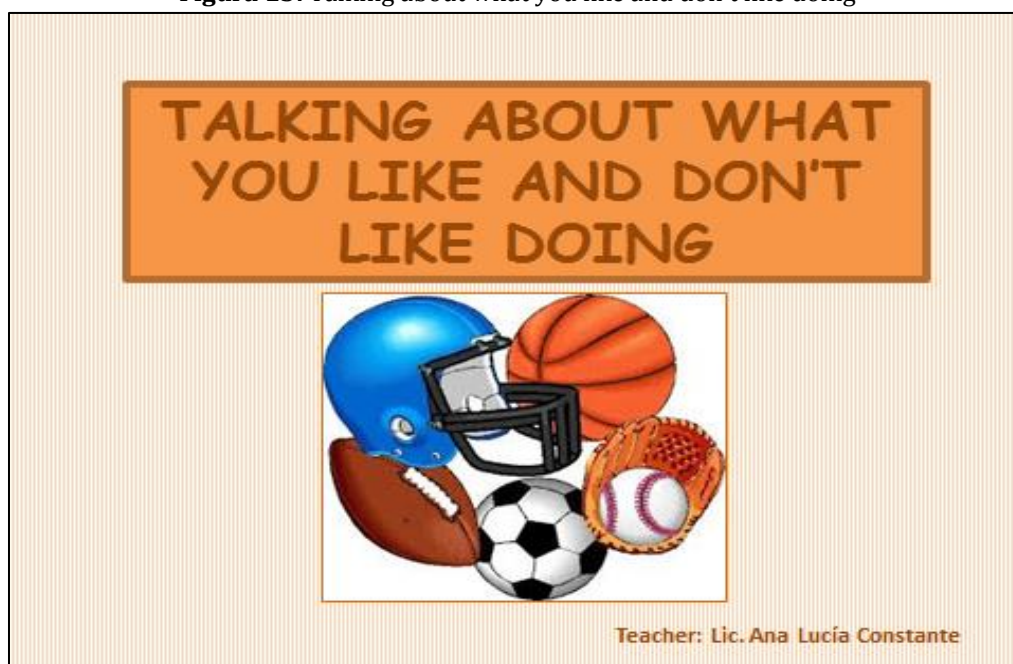
Tabla 19: Conversation Topic: What you like and don't like doing

Etapas del Ciclo de Kolb	Actividades	Recursos
1.- Experiencia	-El profesor presenta un video del vocabulario: Sports y los estudiantes observan y después nombran lo que pueden reconocer.	Proyector, computadora, presentación en Power Point.
2.- Reflexión	-El docente presenta imágenes y vocabulario de Sports and Activities . -Los estudiantes responden a preguntas formuladas por el docente. E.g.: What's your favorite sport? Do you practice any sport? Which one?	Presentación en Power Point.
3.-Conceptualización	-El docente procede a la presentación de imágenes y oraciones para que los estudiantes puedan relacionarlos de acuerdo a lo que escuchan. -Los estudiantes practican la pronunciación de preguntas, además seleccionar las respuestas correctas. -Los estudiantes ven y practican los diálogos cortos en pares para afianzar la pronunciación de las frases.	Presentación en Power Point. English textbook 3
4.- Aplicación	-Los estudiantes participan en un juego enfocado a la conversación. En el juego didáctico, los estudiantes participan en pares. - Los estudiantes realizarán preguntas y respuestas en el juego didáctico. - Los estudiantes realizarán preguntas y respuestas en el juego didáctico para reforzar vocabulario y gramática [ver Apéndice C].	Juego propuesto: The Bingo Talking Game CD Interactivo

Fuente: Actividades de Estrategia Lúdica Interactiva para el Desarrollo de la Habilidad de Conversación en Inglés

Elaborado por: Ana Constante

Figura 13: Talking about what you like and don't like doing



Fuente: Presentación en Power Point

Elaborado por: Ana Constante

Tabla 20: The Bingo Talking Game

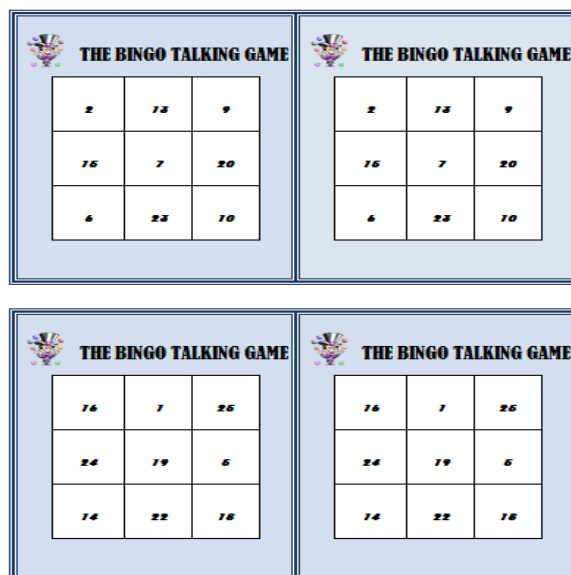
Juego 3:	The Bingo Talking Game
Nivel:	Usuario Básico A2.1
Habilidades:	Producción Oral: Conversación, comprensión auditiva, comprensión lectora y expresión escrita.
Métodos:	Comunicativo, Natural y de Respuesta Física Total.
Objetivo:	Desarrollar una conversación en inglés a través de preguntas predeterminadas.
Tiempo:	15 minutos
Materiales:	1 máquina de Bingo (25 bolitas), tarjetas de bingo, tarjetas con preguntas predeterminadas.
Instrucciones:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente coloca el juego de Bingo en el escritorio del docente. 2. El docente entrega a cada participante una tarjeta para jugar bingo y las tarjetas con las preguntas a utilizarse. 3. El docente explica a los participantes que cuando gire la máquina de bingo y se obtenga una bolita, ésta tendrá un número que constará en la tarjeta de bingo que se repetirá en dos tarjetas de los jugadores. 4. Los participantes A que tengan el número sorteado realizarán

	<p>una pregunta, mientras que los participantes B deberán responder correctamente.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Los participantes B que respondieron, ahora deben hacer una pregunta que se encuentre en la tarjeta con la misma numeración. 6. Si las preguntas y respuestas son correctas por cada participante ganan 2 puntos que van sumando hasta el final del juego. 7. Si se formula bien sólo la pregunta o respuesta obtiene sólo 1 punto. 8. Gana el participante que llegue a completar la tarjeta de bingo y haya tenido mayor número de puntos en preguntas y respuestas. 9. Los participantes que pierden tienen que escribir una conversación utilizando las preguntas que les fueron designadas.
Variaciones:	En el caso de que los estudiantes presenten problemas con las respuestas, podrán utilizar tarjetas con palabras o frases claves. No obtienen puntos.
Justificación:	<p>Se ha propuesto este juego en grupos de diez estudiantes y con el uso preguntas preestablecidas.</p> <p>Se considera que es un juego divertido que genera motivación en la manifestación de preguntas. El presente juego implica rapidez mental y un buen manejo del tiempo por parte cada par al momento de realiza responder las preguntas.</p>

Fuente: Juego didáctico 3

Elaborado por: Ana Constante

Figura 14: The Bingo Talking Game



Fuente: Juego didáctico 3

Elaborado por: Ana Constante

UNIT 5 - 6: EVERYBODY'S WAITING FOR US / WHAT ARE YOU GOING TO WEAR?

Tabla 21: Conversation Topic: What's going on and kinds of clothes you like

Etapas del Ciclo de Kolb	Actividades	Recursos
1.- Experiencia	-El profesor presenta imágenes y los estudiantes observan y nombran lo que pueden reconocer.	Proyector, computadora, en Power Point.
2.- Reflexión	-Los estudiantes deben responder a preguntas formuladas por el docente utilizando el vocabulario revisado y su información real.	Presentación en Power Point.
3.-Conceptualización	-El docente procede a la presentación de imágenes y palabras para que los estudiantes puedan formar oraciones y las presenten de forma oral. -Los estudiantes practican la pronunciación de preguntas, además seleccionar las respuestas correctas. -Los estudiantes ven y practican los diálogos cortos en pares para afianzar la pronunciación de las frases. -Los estudiantes realizan preguntas y respuestas usando una imagen como referencia.	Presentación en Power Point. English textbook 3
4.- Aplicación	-Los estudiantes participan en un juego enfocado a la conversación. En el juego didáctico, los estudiantes participan en pares. -Los estudiantes realizarán preguntas y respuestas en el juego didáctico para reforzar vocabulario y gramática [ver Apéndice C].	Juego propuesto: The Crazy Talking Game CD Interactivo

Fuente: Actividades de Estrategia Lúdica Interactiva para el Desarrollo de la Habilidad de Conversación en Inglés

Elaborado por: Ana Constante

Figura 15: Unit 5-6: Talking about what's going on and kinds of clothes you like



Fuente: Presentación en Power Point

Elaborado por: Ana Constante

Tabla 22: The Crazy Talking Dance

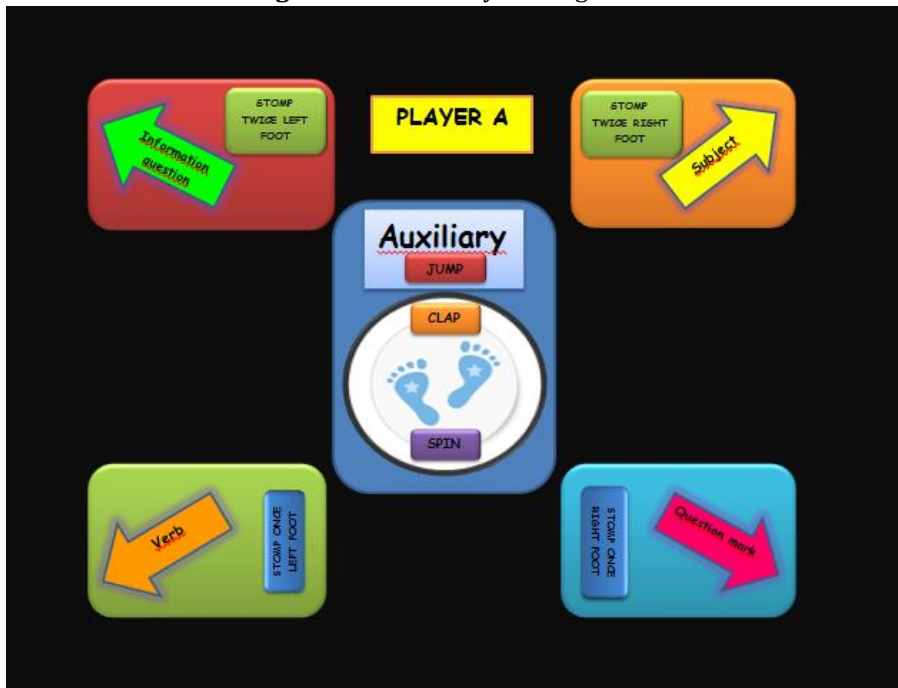
Juego 4:	The Crazy Talking Dance
Nivel:	Usuario Básico A2.1
Habilidades:	Producción Oral: Conversación, comprensión auditiva, comprensión lectora, expresión escrita y gramática.
Métodos:	Comunicativo, Natural, Suggestopedia y de Respuesta Física Total.
Objetivo:	Desarrollar una conversación en inglés a través de formulación de preguntas, respuestas y pasos de baile.
Tiempo:	15 minutos
Materiales:	2 mapas de instrucciones, videos de fondo y música.
Instrucciones:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente explica las instrucciones del juego con claridad. 2. El docente organiza a los estudiantes en pares (Participantes A y B). 3. El docente coloca los dos mapas de instrucciones en el piso y prepara los videos y música para reproducirlos. 4. El participante A se ubica en el mapa de instrucciones que dice "Jugador A" para formular las preguntas. 5. El participante B se ubica en el mapa de instrucciones que dice

	<p>“Jugador B” para responder las preguntas.</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. El participante A forma y realiza una pregunta usando las palabras o frases claves aprendidas y ejecuta los pasos de baile sugeridos en el mapa acorde a la música. 7. El participante B forma y responde la pregunta usando igualmente las palabras o frases claves en el mapa y realiza los pasos de baile sugeridos de acuerdo al ritmo de la música también. 8. El participante que comete mayor número de errores pierde el juego. 9. El participante que pierda debe escribir una conversación corta utilizando el vocabulario y estructuras gramaticales aprendidas.
Variaciones:	Si el participante presenta problemas con las preguntas o respuestas, tendrán una nueva oportunidad para repetir la pregunta o respuesta.
Justificación:	<p>El presente juego didáctico debe ser desarrollado en pares. Este juego tiene un nivel de complejidad porque los participantes deben saber cómo se realizan preguntas básicas. Además, con la aplicación del juego se reforzará estructuras gramaticales aprendidas. Las preguntas están relacionadas a situaciones reales.</p> <p>Este juego es considerado entretenido e interesante para los participantes. Para su ejecución se requiere de la concentración de los estudiantes, rapidez y coordinación en sus movimientos.</p> <p>Adicionalmente, la aplicación de este juego permite que los participantes desarrollen la habilidad de comprensión auditiva debido a que los estudiantes deben comprender las preguntas para responderlas.</p>

Fuente: Juego didáctico 4

Elaborado por: Ana Constante

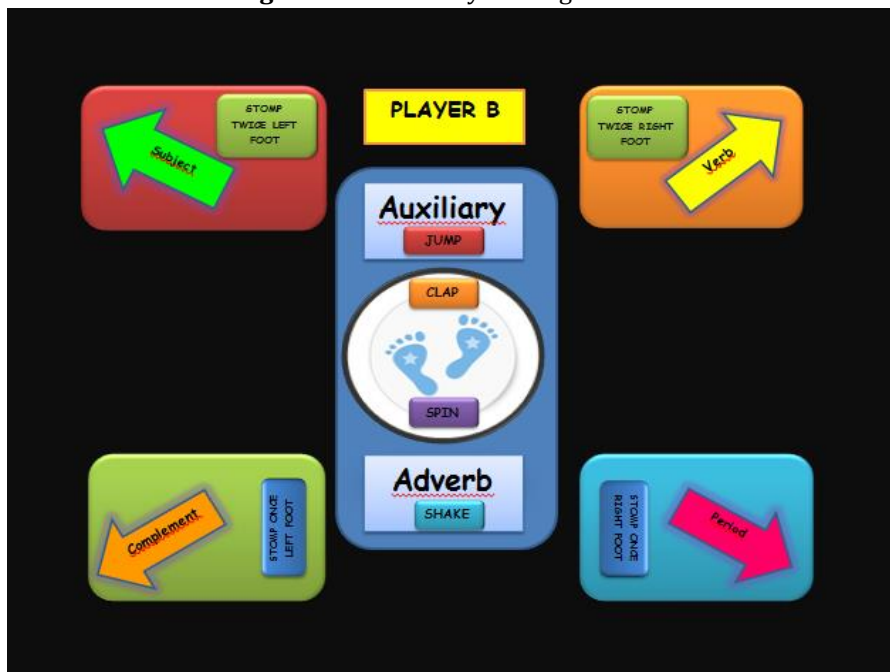
Figura 16: The Crazy Talking Game



Fuente: Juego didáctico 4

Elaborado por: Ana Constante

Figura 17: The Crazy Talking Dance 2



Fuente: Juego didáctico 4

Elaborado por: Ana Constante

Figura 18: Video 1 Reaggæeton Song Instrumental Track



Fuente: Youtube

Elaborado por: Ana Constante

Figura 19: Video 2 Pop Song Instrumental Track



Fuente: Youtube

Elaborado por: Ana Constante

Figura 20: Video 3 Zumba Song Instrumental Track



Fuente: Youtube

Elaborado por: Ana Constante

5.2. Evaluación preliminar

Una vez realizada la aplicación de la estrategia lúdica interactiva diseñada para el desarrollo de conversaciones en inglés, fue necesario se realice una observación directa a través de una ficha de observación para verificar el porcentaje de mejoramiento al momento de realizar conversaciones usando el proceso sistemático de enseñanza aprendizaje y los juegos didácticos propuestos.

En este proceso de evaluación de la estrategia se trabajó con una muestra al azar de cuatro pares seleccionados de cada paralelo de los cuatro Décimos Años de Educación Básica de la Unidad Educativa “Primero de Abril”, entonces se trabajó con dieciséis pares en total. A continuación, se presenta los resultados obtenidos con la ficha de observación de la conversación desarrollada por los dieciséis pares.

Tabla 23: Resultados de la Ficha de Observación de Salida para la Evaluación de la Habilidad de Conversación en Inglés en los estudiantes de Décimo Año de Educación Básica Superior

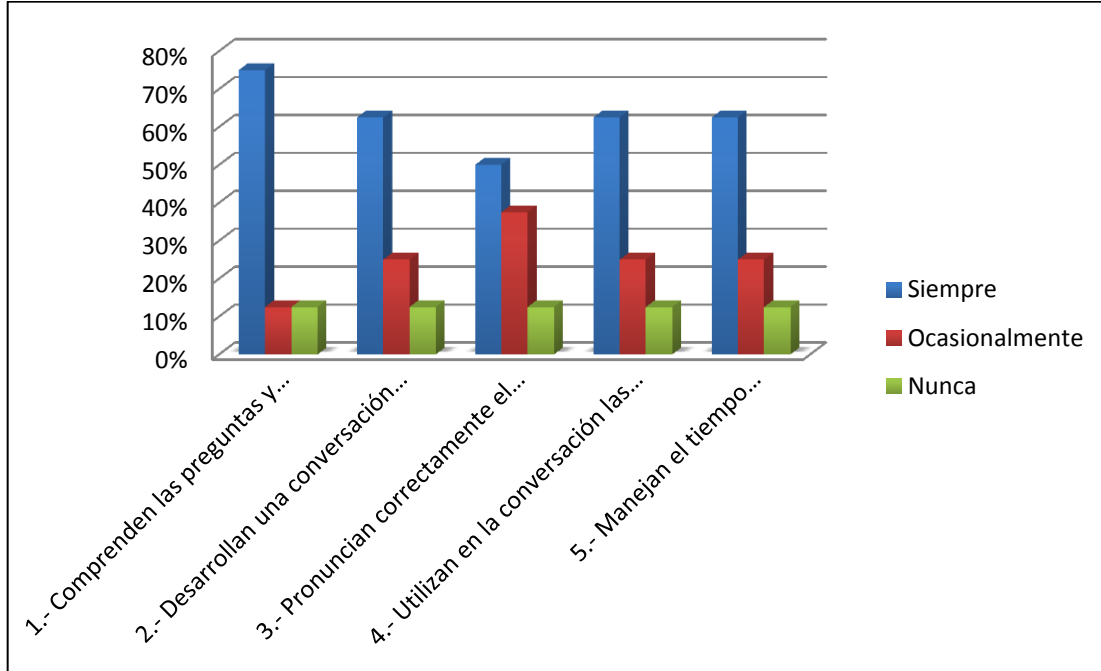
Los estudiantes A y B:

Indicadores	Escala/ Porcentaje						Total
	Siempre	%	Ocasionalmente	%	Nunca	%	
1.- Comprenden las preguntas y respuestas de la conversación con facilidad.	12	75%	2	12,5%	2	12,5%	100%
2.- Desarrollan una conversación con espontaneidad, fluidez y claridad.	10	62,5%	4	25%	2	12,5%	100%
3.- Pronuncian correctamente el vocabulario y frases aprendidas.	8	50%	6	37,5%	2	12,5%	100%
4.- Utilizan en la conversación las estructuras gramaticales aprendidas adecuadamente.	10	62,5%	4	25%	2	12,5%	100%
5.- Manejan el tiempo adecuadamente en el desarrollo de la conversación.	10	62,5%	4	25%	2	12,5%	100%

Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Ana Constante

Figura 21: Resultados de la Ficha de Observación de Salida para la Evaluación de la Habilidad de Conversación en Inglés en los estudiantes de Décimo Año de Educación Básica Superior



Fuente: Ficha de Observación

Elaborado por: Ana Constante

Se utilizó adicionalmente una encuesta de siete preguntas para la determinación del impacto del uso de la estrategia lúdica interactiva diseñada para el desarrollo de la habilidad de conversación en inglés; para dicho estudio se aplicó la encuesta a los 131 estudiantes de los Décimos Años de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa “Primero de Abril”, quienes participaron en el desarrollo del proceso planteado en la estrategia diseñada.

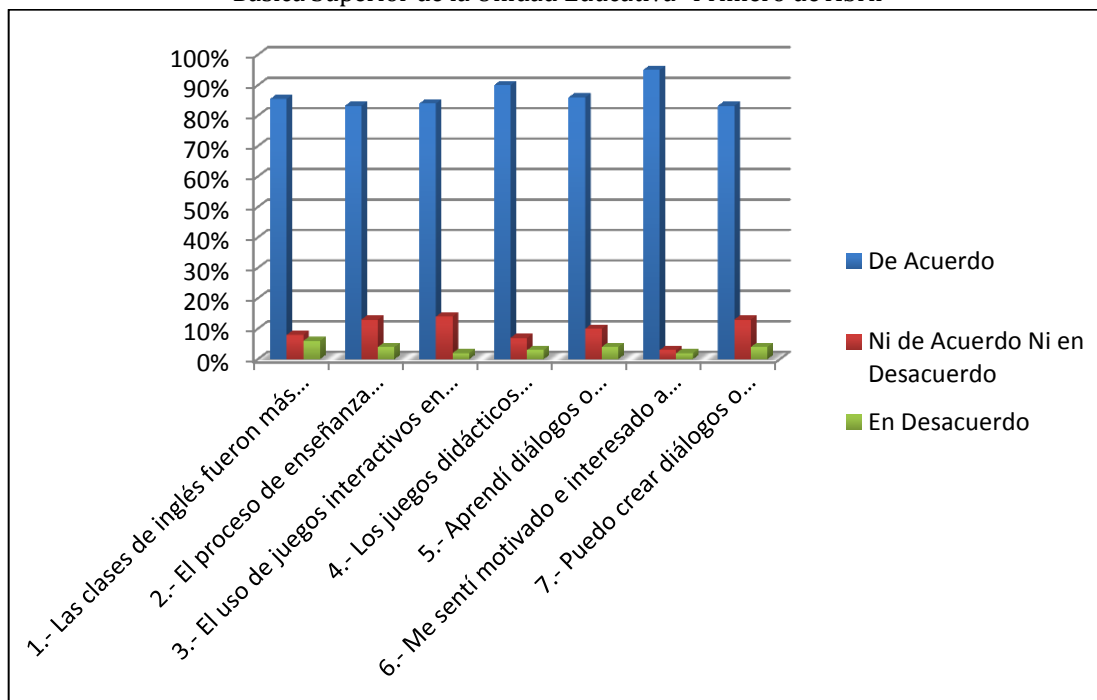
Tabla 24: Resultados de la Encuesta de Salida dirigida a los estudiantes de Décimo Año de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa “Primero de Abril”

INDICADORES	ESCALA/PORCENTAJE						Total
	De Acuerdo	Porcentaje	Ni de Acuerdo/ Ni en Desacuerdo	Porcentaje	En Desacuerdo	Porcentaje	
1.- Las clases de inglés fueron más interactivas y divertidas.	112	86%	11	8%	8	6%	100%
2.- El proceso de enseñanza aprendizaje del inglés me pareció más organizado y secuencial.	109	83%	17	13%	5	4%	100%
3.- El uso de juegos interactivos en la clase de inglés me ayudó a aprender el vocabulario y estructuras gramaticales.	110	84%	18	14%	3	2%	100%
4.- Los juegos didácticos simplificaron el desarrollo de la habilidad de la conversación en inglés.	118	90%	9	7%	4	3%	100%
5.- Aprendí diálogos o conversaciones cortas con más facilidad.	113	86%	13	10%	5	4%	100%
6.- Me sentí motivado e interesado a la práctica de conversaciones en inglés.	125	95%	4	3%	2	2%	100%
7.- Puedo crear diálogos o conversaciones cortas enfocadas a determinado tema en inglés.	109	83%	17	13%	5	4%	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ana Constante

Figura 22: Resultados de la Encuesta de Salida dirigida a los estudiantes de Décimo Año de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa “Primero de Abril”



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ana Constante

5.3. Análisis de resultados

Con los resultados obtenidos a través de la ficha de observación de los dieciséis pares que participaron en el proceso de los juegos didácticos propuestos para el desarrollo de la habilidad de conversación en inglés, se pudo apreciar que los porcentajes en relación a la evaluación de una conversación realizada en el diagnóstico, son satisfactorios. Entonces se deduce que la estrategia lúdica interactiva diseñada es aplicativa y se constituye como un beneficio en la producción de diálogos o conversaciones básicas debido a que los estudiantes participaron con mucho entusiasmo en el proceso de actividades organizadas y secuenciales que captaron su atención e interés.

Los resultados de la encuesta de salida aplicada a la población total de los estudiantes de Décimo Año de Educación Básica Superior presentó resultados favorables entre los porcentajes del 83% al 90%, los estudiantes consideraron a las clases de inglés más interactivas, divertidas y al proceso de enseñanza aprendizaje del inglés más organizado y secuencial. Además señalaron que el uso de juegos interactivos en la clase de inglés les ayudó a reforzar el vocabulario y estructuras gramaticales. Con la aplicación de los juegos didácticos se consiguió que los estudiantes aprendieran, practicasen y crearan diálogos o conversaciones cortas con mayor facilidad y que además se mantuvieran motivados e interesados.

Para el diseño de la estrategia lúdica interactiva fue necesario realizar un análisis de las estrategias lúdicas que otros docentes de inglés en sus trabajos de investigación proponen aplicar en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma, lo que fue muy útil ya que éstas permitieron direccionar de mejor forma la creación de la estrategia lúdica interactiva y la determinación lógica de la respectiva sustentación teórica. Se diseñó una estrategia lúdica interactiva que consta de un proceso sistemático y organizado para llegar al cumplimiento de los objetivos planteados en esta tesis que es el desarrollo de conversaciones básicas y familiares.

Capítulo 6

Conclusiones y Recomendaciones

6.1. Conclusiones

El conocimiento del idioma inglés dejó de ser algo optativo en la vida estudiantil, en la actualidad se constituye como uno de los principales requisitos de una formación académica para la vida. Los estudiantes involucrados en la aplicación de la estrategia lúdica interactiva diseñada, participaron de mejor forma y disfrutaron de la experiencia de desarrollar conversaciones a través de juegos didácticos que permitieron salir del marco de las clases tradicionales y monótonas que se imparten día a día.

Las actividades que se diseñaron en la estrategia lúdica interactiva tienen relación con lo que un Usuario Básico A2.1 debe desarrollar en la producción oral y se han aplicado en base al ciclo de aprendizaje de Kolb y la metodología adecuada para la obtención de los resultados esperados. Los juegos didácticos propuestos permitieron conseguir una participación más activa de los estudiantes y el rol del docente se centró en ser un guía en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Este tipo de estrategias generaron interacción entre estudiantes, a su vez contribuyeron a que se establezcan mejores lazos de compañerismo y amistad entre ellos. El temor a equivocarse se quedó en segundo plano en los esquemas mentales de los estudiantes y se consiguió un desarrollo satisfactorio de la habilidad de conversación.

6.2. Recomendaciones

El proceso de enseñanza aprendizaje del inglés debe ser más dinámico y ameno para conseguir mayor motivación e interés en los estudiantes. El docente debe estar consciente de la importancia del uso de estrategias metodológicas basadas en actividades lúdicas que involucran a los estudiantes a vivir una experiencia de aprendizaje más fructífera y significativa.

La importancia de la capacitación profesional de un docente debe ser un acto consciente y voluntario, y entender que el objetivo es el mejoramiento del aprendizaje del idioma inglés. La actualización de conocimientos permite romper paradigmas tradicionalistas y tener una visión y recursos más amplios que permitan encontrar soluciones a los problemas que se presentan en el desarrollo de las clases.

La estrategia lúdica interactiva lúdicas planteada en esta tesis deben ser utilizada por los docentes de inglés de Educación Básica Superior y de Bachillerato en razón que los estudiantes aprenden más cuando hacen cosas que generan su interés y elevan su motivación, como son los juegos.

Los docentes deben diseñar juegos didácticos para el desarrollo de la habilidad de conversación en inglés que es una de las habilidades donde los estudiantes a nivel de Educación Secundaria presentan mayores debilidades. Este tipo de actividades promoverán el interés de practicar conversaciones basadas en situaciones reales y a su vez permitirán alcanzar gradualmente un buen nivel de comunicación.

Apéndice A



Colegio de Bachillerato "Primero de Abril"

TELEF. (03) 2800-337 / 2801-610 FAX 2811-183 Ap. Postal 427
Email: info@primerodeabril.edu.ec / colegio@primerodeabril.edu.ec
Latacunga – Ecuador



CERTIF. 052 CBPA. R. 14-15.

Latacunga, 13 de Abril de 2015

CERTIFICACION

DR. FERNANDO SANTANA A. M.Sc.

RECTOR DEL COLEGIO DE BACHILLERATO "PRIMERO DE ABRIL"

CERTIFICO : Qua la Señora Lic. **CONSTANTE NOROÑA ANA LUCÍA** portadora de la cédula de ciudadanía N- 0502596471, Docente de la Institución realizó la aplicación de su tesis de grado intitulado: "DISEÑO DE UNA ESTRATEGIA LÚDICA INTERACTIVA PARA EL DESARROLLO DE LA HABILIDAD DE CONVERSACIÓN EN INGLÉS EN EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR".

Propuesta que beneficiará a la Comunidad Educativa de este Establecimiento, particularmente a los educandos de Educación Básica Superior en el Área de Inglés.

La persona interesada puede hacer uso de la presente certificación en lo que crea conveniente.

LO CERTIFICO.-

Dr. Fernando Santana A. M.Sc.

RECTOR



FHP/.

2015-04-13.



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO

FICHA DE OBSERVACIÓN DE ENTRADA PARA LA EVALUACIÓN DE LA HABILIDAD DE CONVERSACIÓN EN INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA “PRIMERO DE ABRIL”

Objetivo: Diagnosticar el nivel de desarrollo de la habilidad de conversación en el idioma inglés.

Indicadores	Si	No	A veces
Los estudiantes A y B:			
1.- Comprenden la pregunta con facilidad.			
2.- Responden las preguntas con espontaneidad, fluidez y claridad.			
3.- Pronuncian las palabras correctamente.			
4.- Utilizan una entonación adecuada en lo que quiere comunicar.			
5.- Utilizan vocabulario y frases comunes en el desarrollo de la conversación.			
6.- Utilizan las estructuras gramaticales aprendidas de forma adecuada.			
7.- Interactúan en el desarrollo de la conversación en inglés.			

Observador:	Fecha:	Firma:
-------------	--------	--------



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO

FICHA DE OBSERVACIÓN DE ENTRADA PARA LA EVALUACIÓN DE LA HABILIDAD DE CONVERSACIÓN EN INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "PRIMERO DE ABRIL"

Objetivo: Diagnosticar el nivel de desarrollo de la habilidad de conversación en el idioma inglés.

Indicadores	Si	No	A veces
Los estudiantes A y B:			
1.- Comprenden la pregunta con facilidad.			✓
2.- Responden las preguntas con espontaneidad, fluidez y claridad.		✓	
3.- Pronuncian las palabras correctamente.			✓
4.- Utilizan una entonación adecuada en lo que quiere comunicar.			✓
5.- Utilizan vocabulario y frases comunes en el desarrollo de la conversación.			✓
6.- Utilizan las estructuras gramaticales aprendidas de forma adecuada.	✓		
7.- Interactúan en el desarrollo de la conversación en inglés.			✓

Observador: <i>Cara Constante Noroña</i>	Fecha: <i>04-12-2014</i>	Firma: <i>[Firma]</i>
---	-----------------------------	--------------------------



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO

ENCUESTA DE ENTRADA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA “PRIMERO DE ABRIL”

Objetivo: Conocer la importancia del uso de estrategias lúdicas interactivas en el desarrollo de la habilidad de conversación en inglés.

Instrucciones:

1.- Lea detenidamente las preguntas y responda de acuerdo a su criterio. Marque con una X, la opción elegida.

2.- Indique el grado en el cual la frase describe mejor su realidad acorde a la siguiente escala:

- 1.- Siempre
- 2.- Ocasionalmente
- 3.- Nunca

N°	INDICADORES	RESPUESTAS		
		1	2	3
1	Las clases de inglés deben ser interactivas y divertidas.			
2	Me gustaría participar en juegos interactivos en la clase de inglés.			
3	Los juegos interactivos son importantes en el desarrollo de la habilidad de la conversación en inglés.			
4	Las instrucciones o explicaciones de mi profesor/a de inglés se comprenden fácilmente.			
5	Estoy en la capacidad de improvisar diálogos o conversaciones cortas enfocadas a determinado tema en inglés.			
6	Mi profesor/a utiliza juegos para el desarrollo de conversaciones en inglés.			
7	Aprendo diálogos o conversaciones únicamente cuando escucho y repito.			
8	Mi profesor/a utiliza juegos para el aprendizaje de vocabulario, frases y expresiones en inglés.			
9	Mi profesor/a me incentiva a practicar o crear diálogos o conversaciones.			
10	Mi profesor/a utiliza imágenes, dibujos o videos para la producción de diálogos o conversaciones.			

Encuestador:	Fecha:	Firma:
--------------	--------	--------



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO

ENCUESTA DE ENTRADA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "PRIMERO DE ABRIL"

Objetivo: Conocer la importancia del uso de estrategias lúdicas interactivas en el desarrollo de la habilidad de conversación en inglés.

Instrucciones:

1.- Lea detenidamente las preguntas y responda de acuerdo a su criterio. Marque con una X, la opción elegida.

2.- Indique el grado en el cual la frase describe mejor su realidad acorde a la siguiente escala:

- 1.- Siempre
- 2.- Ocasionalmente
- 3.- Nunca

N°	INDICADORES	RESPUESTAS		
		1	2	3
1	Las clases de inglés deben ser interactivas y divertidas.	X		
2	Me gustaría participar en juegos interactivos en la clase de inglés.	X		
3	Los juegos interactivos son importantes en el desarrollo de la habilidad de la conversación en inglés.	X		
4	Las instrucciones o explicaciones de mi profesor/a de inglés se comprenden fácilmente.		X	
5	Estoy en la capacidad de improvisar diálogos o conversaciones cortas enfocadas a determinado tema en inglés.			X
6	Mi profesor/a utiliza juegos para el desarrollo de conversaciones en inglés.		X	
7	Aprendo diálogos o conversaciones únicamente cuando escucho y repito.		X	
8	Mi profesor/a utiliza juegos para el aprendizaje de vocabulario, frases y expresiones en inglés.		X	
9	Mi profesor/a me incentiva a practicar o crear diálogos o conversaciones.			X
10	Mi profesor/a utiliza imágenes, dibujos o videos para la producción de diálogos o conversaciones.		X	

Encuestador: <i>Ara Constante Noroña</i>	Fecha: <i>04-12-2014</i>	Firma: <i>Ara Constante Noroña</i>
---	-----------------------------	---------------------------------------



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO

FICHA DE OBSERVACIÓN DE SALIDA PARA LA EVALUACIÓN DE LA HABILIDAD DE CONVERSACIÓN EN INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA “PRIMERO DE ABRIL”

Objetivo: Determinar el nivel de desarrollo de la habilidad de conversación en el idioma inglés alcanzado en la aplicación de la estrategia lúdica interactiva diseñada.

Los estudiantes A y B:

Escala	Siempre	Ocasionalmente	Nunca
Indicadores			
1.- Comprenden las preguntas y respuestas de la conversación con facilidad.			
2.- Desarrollan una conversación con espontaneidad, fluidez y claridad.			
3.- Pronuncian correctamente el vocabulario y frases aprendidas.			
4.- Utilizan en la conversación las estructuras gramaticales aprendidas adecuadamente.			
5.- Manejan el tiempo adecuadamente en el desarrollo de la conversación.			

Observador:	Fecha:	Firma:
-------------	--------	--------



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO

FICHA DE OBSERVACIÓN DE SALIDA PARA LA EVALUACIÓN DE LA HABILIDAD DE CONVERSACIÓN EN INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "PRIMERO DE ABRIL"

Objetivo: Determinar el nivel de desarrollo de la habilidad de conversación en el idioma inglés alcanzado en la aplicación de la estrategia lúdica interactiva diseñada.

Los estudiantes A y B:

Escala	Siempre	Ocasionalmente	Nunca
Indicadores			
1.- Comprenden las preguntas y respuestas de la conversación con facilidad.	✓		
2.- Desarrollan una conversación con espontaneidad, fluidez y claridad.	✓		
3.- Pronuncian correctamente el vocabulario y frases aprendidas.		✓	
4.- Utilizan en la conversación las estructuras gramaticales aprendidas adecuadamente.	✓		
5.- Manejan el tiempo adecuadamente en el desarrollo de la conversación.		✓	

Observador: <i>eAna Lucía Constante N.</i>	Fecha: <i>25-02-2015</i>	Firma: <i>[Firma manuscrita]</i>
---	-----------------------------	-------------------------------------



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO

ENCUESTA DE SALIDA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA “PRIMERO DE ABRIL”

Objetivo: Determinar el nivel de impacto del uso de la estrategia lúdica interactiva diseñada el desarrollo de la habilidad de conversación en inglés.

Instrucciones:

1.- Lea detenidamente las preguntas y responda de acuerdo a su criterio. Marque con una X, la opción elegida.

2.- Indique el grado en el cual la frase describe mejor su realidad acorde a la siguiente escala:

- 1.- De acuerdo
- 2.- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- 3.- En desacuerdo

N°	INDICADORES	RESPUESTAS		
		1	2	3
1	Las clases de inglés fueron más interactivas y divertidas.			
2	El proceso de enseñanza aprendizaje del inglés me pareció organizado y secuencial.			
3	El uso de juegos interactivos en la clase de inglés me ayudó a aprender el vocabulario y estructuras gramaticales.			
4	Los juegos didácticos simplificaron el desarrollo de la habilidad de la conversación en inglés.			
5	Aprendí diálogos o conversaciones cortas con más facilidad.			
6	Me sentí motivado e interesado a la práctica de conversaciones en inglés.			
7	Puedo crear diálogos o conversaciones cortas enfocadas a determinado tema en inglés.			

Encuestador:	Fecha:	Firma:
--------------	--------	--------



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO

ENCUESTA DE SALIDA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "PRIMERO DE ABRIL"

Objetivo: Determinar el nivel de impacto del uso de la estrategia lúdica interactiva diseñada el desarrollo de la habilidad de conversación en inglés.

Instrucciones:

1.- Lea detenidamente las preguntas y responda de acuerdo a su criterio. Marque con una X, la opción elegida.

2.- Indique el grado en el cual la frase describe mejor su realidad acorde a la siguiente escala:

- 1.- De acuerdo
- 2.- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- 3.- En desacuerdo

N°	INDICADORES	RESPUESTAS		
		1	2	3
1	Las clases de inglés fueron más interactivas y divertidas.	X		
2	El proceso de enseñanza aprendizaje del inglés me pareció organizado y secuencial.	X		
3	El uso de juegos interactivos en la clase de inglés me ayudó a aprender el vocabulario y estructuras gramaticales.	X		
4	Los juegos didácticos simplificaron el desarrollo de la habilidad de la conversación en inglés.	X		
5	Aprendí diálogos o conversaciones cortas con más facilidad.	X		
6	Me sentí motivado e interesado a la práctica de conversaciones en inglés.	X		
7	Puedo crear diálogos o conversaciones cortas enfocadas a determinado tema en inglés.		X	

Encuestador: <i>Ana Constante Noriega</i>	Fecha: <i>25-02-2015</i>	Firma: <i>[Firma]</i>
--	-----------------------------	--------------------------

Apéndice B

Resultados del Diagnóstico realizado a través de la aplicación de la Encuesta a los Estudiantes de Décimo Año de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa “Primero de Abril”

1.- Las clases de inglés deben ser interactivas y divertidas.

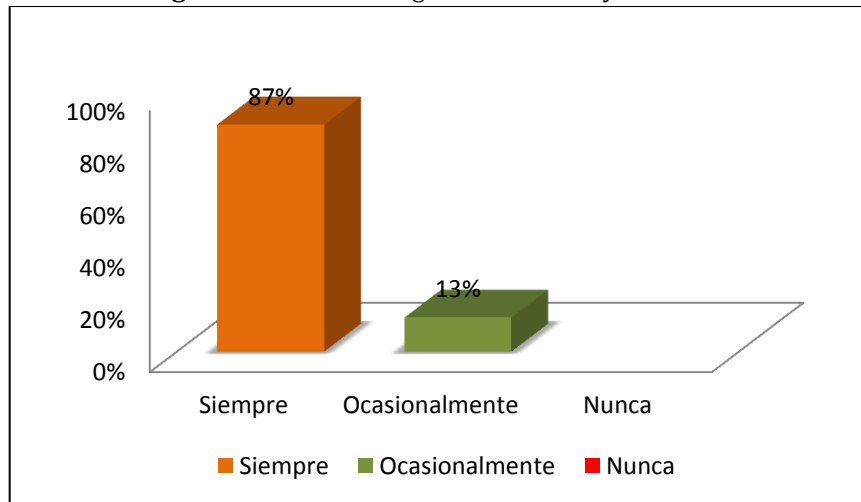
Tabla 25: Clases de inglés interactivas y divertidas

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	114	87%
Ocasionalmente	17	13%
Nunca		
TOTAL	131	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ana Constante

Figura 23: Clases de inglés interactivas y divertidas



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ana Constante

Análisis e Interpretación:

De los 131 estudiantes encuestados en la primera pregunta, el 87% manifiesta que las clases de inglés deben ser siempre interactivas y entretenidas y el 13% coincide que ocasionalmente. Se puede determinar entonces que los estudiantes se sienten más a gusto y participan más en las clases donde pueden interactuar con sus compañeros.

2.- Me gustaría participar en juegos interactivos en la clase de inglés.

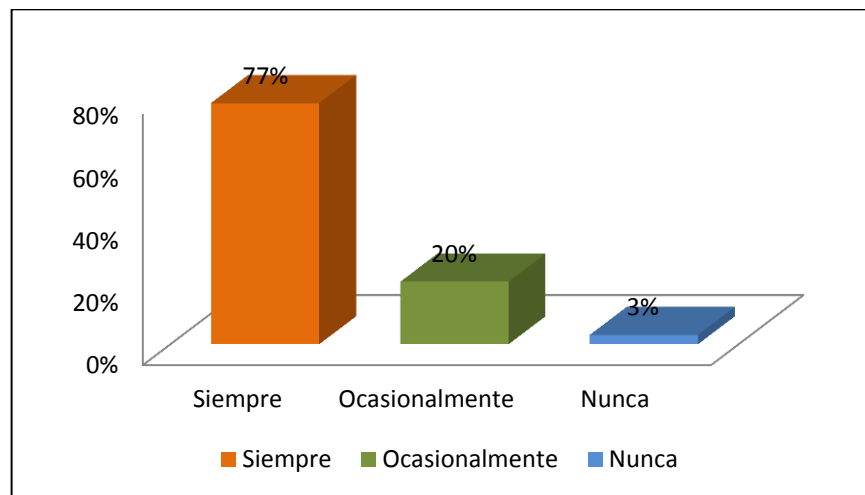
Tabla 26: Participar en juegos interactivos en la clase de inglés

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	101	77%
Ocasionalmente	26	20%
Nunca	4	3%
TOTAL	131	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ana Constante

Figura 24: Participar en juegos interactivos en la clase de inglés



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ana Constante

Análisis e Interpretación:

De los 131 estudiantes encuestados en la segunda pregunta, el 77% afirma que les gustaría participar siempre en juegos interactivos en la clase de inglés, el 20% concuerda que ocasionalmente y el 3% dice que nunca. Se puede verificar con los resultados obtenidos que los estudiantes muestran mucho más interés por el desarrollo de las clases donde estén involucradas las actividades lúdicas.

3.- Los juegos interactivos son importantes en el desarrollo de la habilidad de la conversación en inglés.

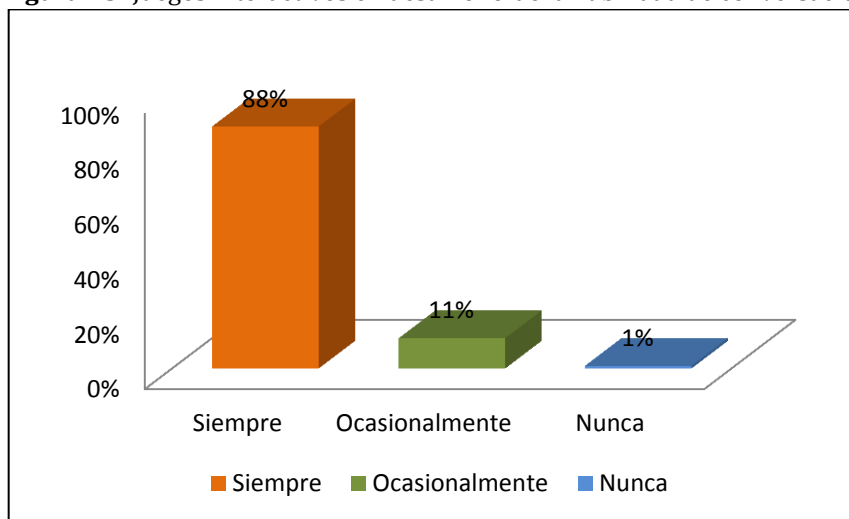
Tabla 27: Juegos interactivos en desarrollo de la habilidad de conversación

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	115	88%
Ocasionalmente	15	11%
Nunca	1	1%
TOTAL	131	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ana Constante

Figura 25: Juegos interactivos en desarrollo de la habilidad de conversación



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ana Constante

Análisis e Interpretación:

De los 131 estudiantes encuestados en la tercera pregunta, el 88% considera que los juegos interactivos son siempre importantes para el desarrollo de la habilidad de conversación en inglés, el 11% manifiesta que ocasionalmente y el 1% afirma que nunca. Se puede evidenciar que la mayoría de los estudiantes están de acuerdo en que la aplicación de actividades lúdicas interactivas en el desarrollo de conversaciones de inglés, los motiva.

4.- Las instrucciones o explicaciones de mi profesor/a de inglés se comprenden fácilmente.

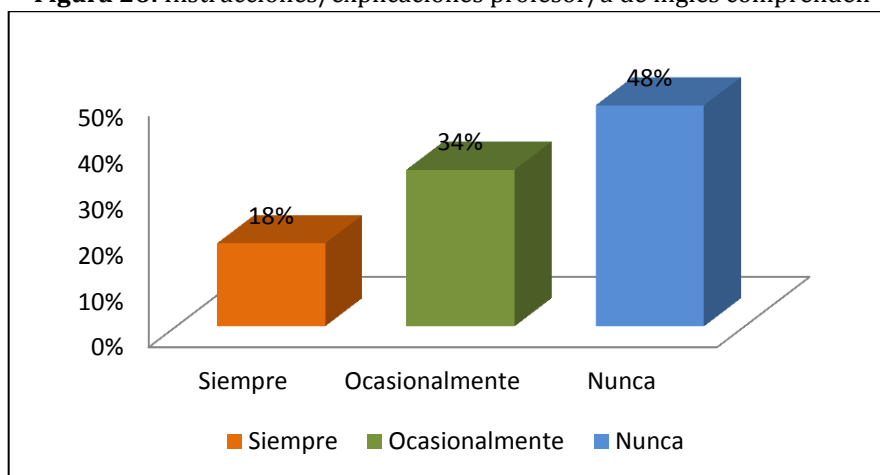
Tabla 28: Las instrucciones o explicaciones de mi profesor/a inglés se comprenden

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	23	18%
Ocasionalmente	45	34%
Nunca	63	48%
TOTAL	131	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ana Constante

Figura 26: Instrucciones/explicaciones profesor/a de inglés comprenden



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ana Constante

Análisis e Interpretación:

De los 131 estudiantes encuestados en la cuarta pregunta, el 18% manifiesta que las instrucciones o explicaciones de su profesor/a de inglés siempre se comprenden fácilmente, el 34% sostiene que ocasionalmente y el 48% dice que nunca. Los resultados obtenidos muestran que las instrucciones o explicaciones de determinada actividad a desarrollarse en la clase deben ser claras y de fácil comprensión para los estudiantes.

5.- Estoy en la capacidad de improvisar diálogos o conversaciones cortas enfocadas a determinado tema en inglés.

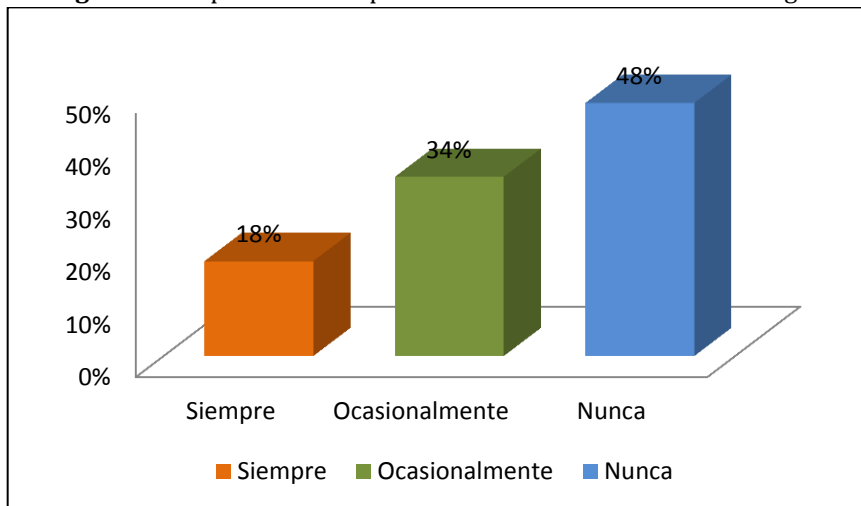
Tabla 29: Capacidad de improvisar conversaciones cortas en inglés

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	14	18%
Ocasionalmente	25	34%
Nunca	92	48%
TOTAL	131	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ana Constante

Figura 27: Capacidad de improvisar conversaciones cortas en inglés



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ana Constante

Análisis e Interpretación:

De los 131 estudiantes encuestados en la quinta pregunta, el 18% concuerda que están siempre en la capacidad de improvisar diálogos o conversaciones cortas enfocadas a determinado tema en inglés, el 34% confirma que ocasionalmente y el 48% sostiene que nunca. Los resultados obtenidos revelan que la habilidad de conversación es una de las debilidades en el aprendizaje del idioma inglés y que es necesario para su desarrollo se utilice palabras o frases claves de forma permanente.

6.- Mi profesor/a utiliza juegos para el desarrollo de conversaciones en inglés.

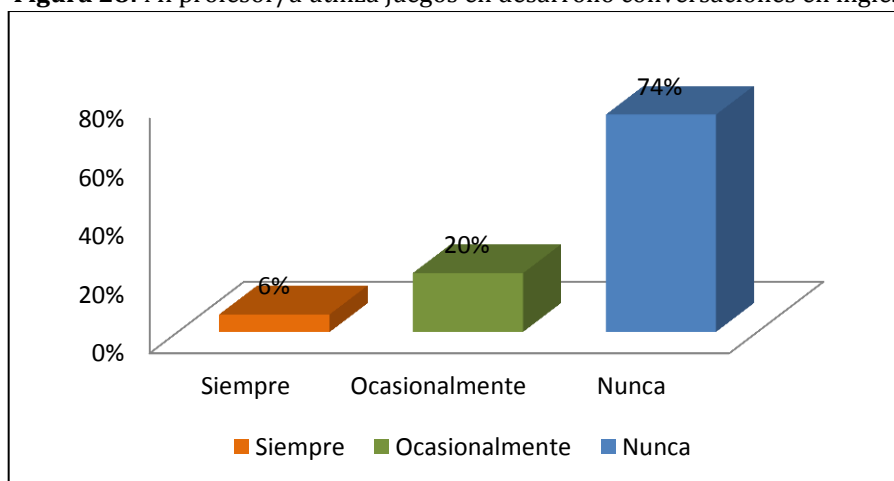
Tabla 30: Mi profesor/a utiliza juegos en desarrollo conversaciones en inglés

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	8	6%
Ocasionalmente	26	20%
Nunca	97	74%
TOTAL	131	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ana Constante

Figura 28: Mi profesor/a utiliza juegos en desarrollo conversaciones en inglés



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ana Constante

Análisis e Interpretación:

De los 131 estudiantes encuestados en la sexta pregunta, el 6% afirma que su profesor/a siempre utiliza juegos para el desarrollo de conversaciones en inglés, el 20% dice que ocasionalmente y el 74% concuerda que nunca. De acuerdo a los resultados se puede deducir que es relevante el diseño de una estrategia lúdica interactiva para el desarrollo de la habilidad de conversación en inglés en los estudiantes.

7.- Aprendo diálogos o conversaciones únicamente cuando escucho y repito.

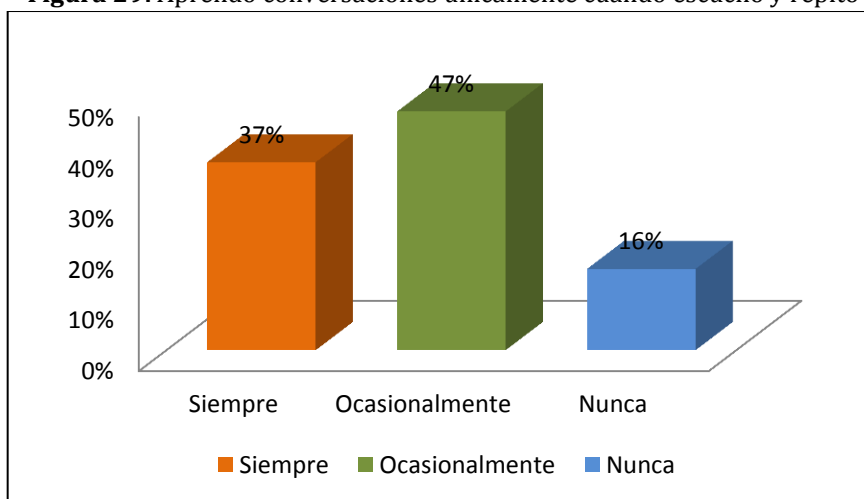
Tabla 31: Aprendo diálogos o conversaciones únicamente cuando escucho y repito

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	48	37%
Ocasionalmente	62	47%
Nunca	21	16%
TOTAL	131	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ana Constante

Figura 29: Aprendo conversaciones únicamente cuando escucho y repito



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ana Constante

Análisis e Interpretación:

De los 131 estudiantes encuestados en la séptima pregunta, el 37% coincide que siempre aprenden diálogos o conversaciones únicamente cuando escuchan y repiten, el 47% afirma que ocasionalmente y el 16% contesta que nunca. En relación a los resultados, se puede deducir que es muy útil la aplicación de varias actividades para conseguir un buen desarrollo de la habilidad de conversación.

8.- Mi profesor/a utiliza juegos para el aprendizaje de vocabulario, frases y expresiones en inglés.

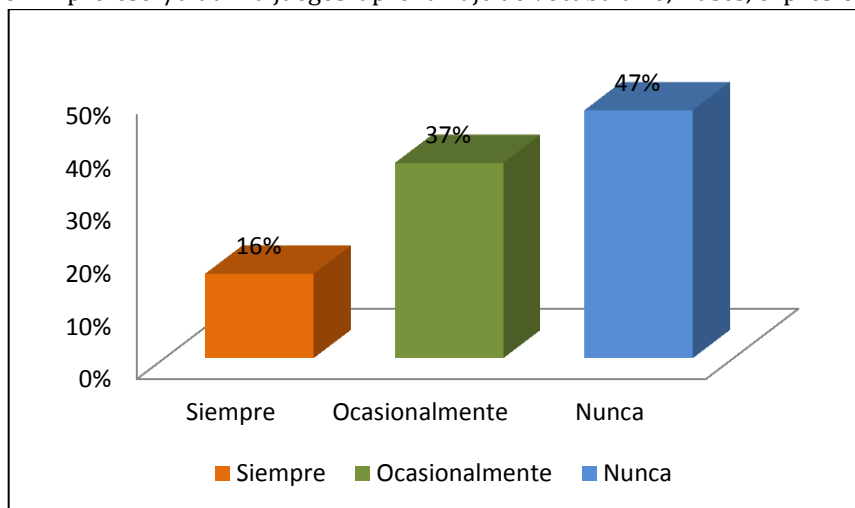
Tabla 32: Mi profesor/a utiliza juegos aprendizaje de vocabulario, frases, expresiones en inglés

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	21	16%
Ocasionalmente	49	37%
Nunca	61	47%
TOTAL	131	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ana Constante

Figura 30: Mi profesor/a utiliza juegos aprendizaje de vocabulario, frases, expresiones en inglés



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ana Constante

Análisis e Interpretación:

De los 131 estudiantes encuestados en la octava pregunta, el 16% concuerda que su profesor/a siempre utiliza juegos para el aprendizaje de vocabulario, frases y expresiones en inglés, el 37% afirma que ocasionalmente y el 47% contesta que nunca. De acuerdo a los datos obtenidos, se puede evidenciar que es necesario se utilice actividades lúdicas en el aprendizaje de un nuevo léxico del idioma.

9.- Mi profesor/a me incentiva a practicar o crear diálogos o conversaciones.

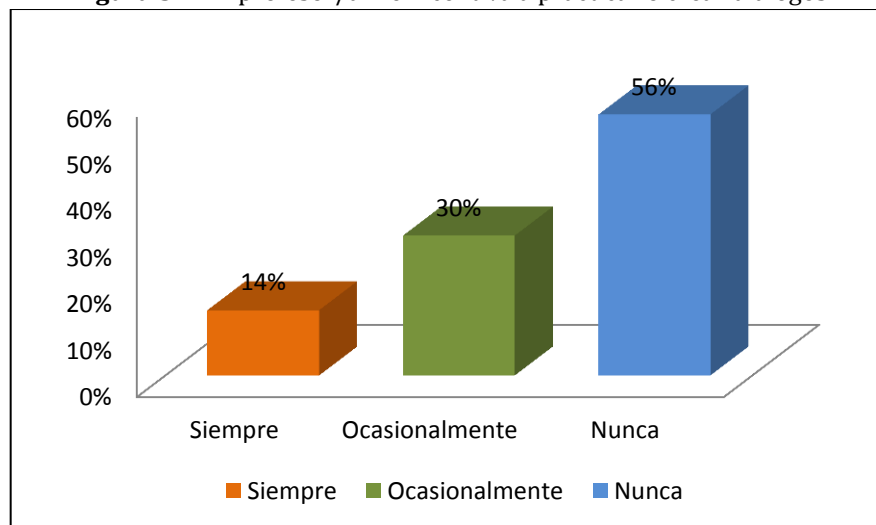
Tabla 33: Mi profesor/a me incentiva a practicar o crear diálogos

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	18	14%
Ocasionalmente	39	30%
Nunca	74	56%
TOTAL	131	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ana Constante

Figura 31: Mi profesor/a me incentiva a practicar o crear diálogos



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ana Constante

Análisis e Interpretación:

De los 131 estudiantes encuestados en la novena pregunta, el 14% manifiesta que su profesor/a siempre les incentiva a practicar o crear diálogos o conversaciones, el 30% acuerda que ocasionalmente y el 56% dice que nunca. Se puede observar claramente que la forma de estimulación por parte del docente hacia la práctica o creación de diálogos o conversaciones es de gran importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés.

10.- Mi profesor/a utiliza imágenes, dibujos o videos para la producción de diálogos o conversaciones.

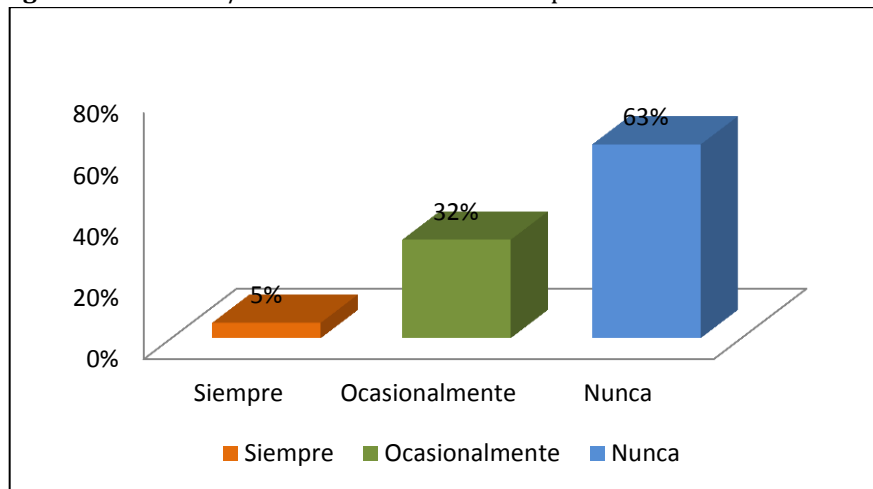
Tabla 34: Profesor/a usa material didáctico en producción de conversaciones

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	6	5%
Ocasionalmente	42	32%
Nunca	83	63%
TOTAL	131	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ana Constante

Figura 32: Profesor/a usa material didáctico en producción de conversaciones



Fuente: Encuesta

Elaborado por: Ana Constante

Análisis e Interpretación:

De los 131 estudiantes encuestados en la décima pregunta, el 5% afirma que su profesor/a siempre utiliza imágenes, dibujos o videos para la producción de diálogos o conversaciones, el 32% responde que ocasionalmente y el 63% concuerda que nunca. Se puede confirmar con los datos obtenidos que se debe utilizar una variedad de materiales para ayudarle al estudiante a la producción de diálogos o conversaciones en inglés.

Apéndice C

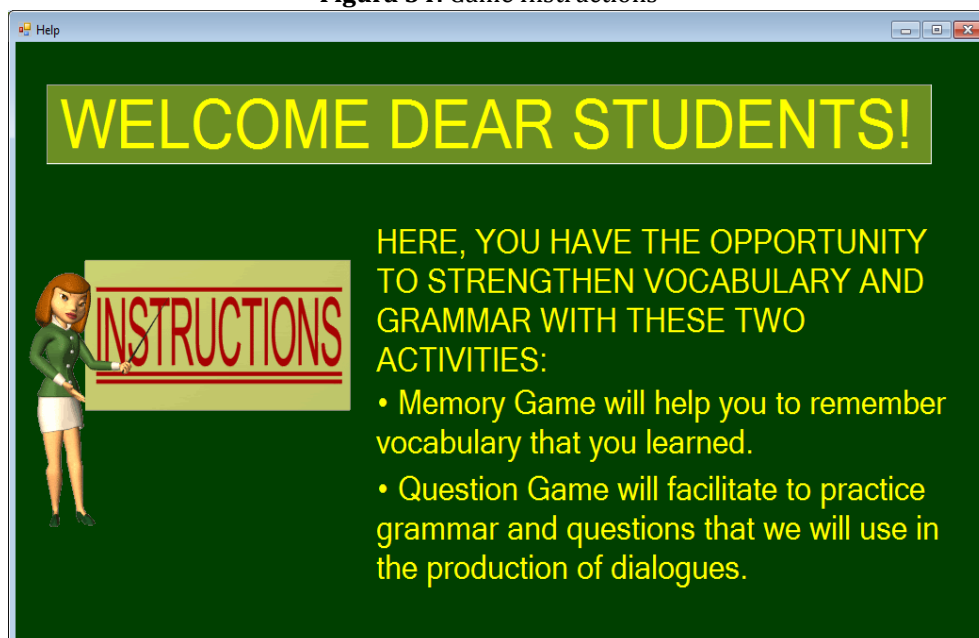
Figura 33: Presentación Principal del CD Interactivo



Fuente: CD Interactivo

Elaborado por: Ana Constante

Figura 34: Game Instructions



Fuente: CD Interactivo

Elaborado por: Ana Constante

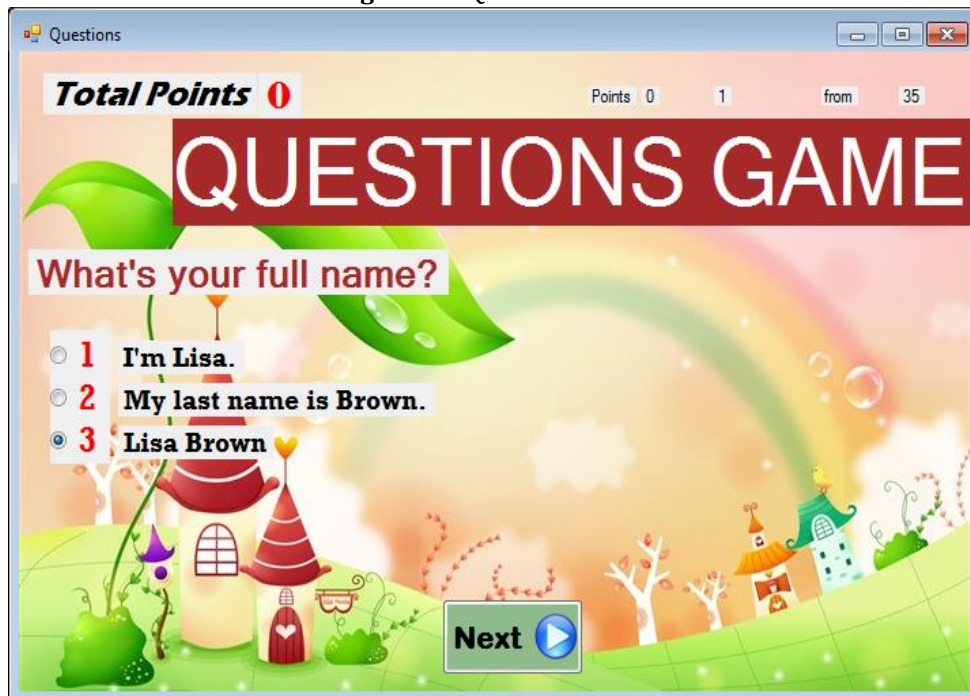
Figura 35: English Memory Game



Fuente: CD Interactivo

Elaborado por: Ana Constante

Figura 36: Questions Game



Fuente: CD Interactivo

Elaborado por: Ana Constante

Figura 37: Estudiantes participando en el juego 1: The Snaky Funny Way



Elaborado por: Ana Constante



Elaborado por: Ana Constante

Figura 38: Estudiantes participando en el juego 2: The Card Talking Game



Elaborado por: Ana Constante

Figura 39: Estudiantes participando en el juego 3: The Bingo Talking Game



Elaborado por: Ana Constante

Figura 40: Estudiantes participando en el juego 4: The Crazy Talking Dance



Elaborado por: Ana Constante



Elaborado por: Ana Constante

Referencias

- [1] J. Villalba, & I. Rosero, *National English Curriculum Guidelines English as a Foreign Language*. Quito, Ecuador: Ministerio de Educación del Ecuador, (2013), pp. 5, 19, 21,22.
- [2] *Fortalecimiento del Inglés*, Quito, Ecuador: Ministerio de Educación del Ecuador, (2013).
- [3] K. Berger, *Psicología del Desarrollo Infancia y Adolescencia*, EDITORIAL MEDICA PANAMERICANA S.A., Madrid, España, 7ma ed., (2007), pp. 46.
- [4] M. Requena & P. Sainz, *Didáctica de la Educación Infantil*, Editex, España, (2009), pp. 101
- [5] S. Fonseca, *Comunicación Oral Fundamentos y Práctica Estratégica*, PEARSON EDUCACIÓN, México, 2da ed., (2005), pp. 13.
- [6] D. Gabor, *Cómo Iniciar una Conversación y Hacer Amigos*. Editorial Amat S.L., Barcelona, España, (2002), pp. 13.
- [7] R. Stanfield, *El Arte de la Conversación Enfocada*, iUniverse LLC, USA, (2013), pp. 19.
- [8] J. Biggs, *Calidad del Aprendizaje Universitario*, NARCEA, S.A. DE EDICIONES, Madrid, España, 2da. ed., (2006), pp. 110.
- [9] J. Carrasco, *Una didáctica para hoy Como Enseñar Mejor*, EDICIONES RIALP S.A., Madrid, España, (2004), pp. 83.
- [10] R. Boix, *Estrategias y Recursos Didácticos en la Escuela Rural*, Editorial Grao, Barcelona, España, (1995), pp. 55.
- [11] R. Anijovich & S. Mora, *Estrategias de Enseñanza Otra mirada al quehacer en el aula*, Aique Grupo Editor, Buenos Aires, Argentina, 1ra. ed., (2009), pp. 4.
- [12] C. Monereo, M Castelló, M. Clariana, M. Palma & M. Pérez, *Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje Formación del profesorado y aplicación en la escuela*, Editorial Grao, Barcelona, España, 1ra ed., (enero 2007), pp. 27.
- [13] A. Parcerisa, *Didáctica en la Educación Social Enseñar y Aprender fuera de la Escuela*, Editorial Graó, Barcelona, España, 6ta ed., (2007), pp. 112.
- [14] J. Villalba, *Planning Guidelines English as a Foreign Language*. Quito, Ecuador: Ministerio de Educación del Ecuador, (2013), pp. 9.
- [15] J. Richards, *Communicative Language Teaching Today*, Cambridge University Press, UK, (2006).
- [16] P. Villanueva, *Equipos Innovadores Herramientas para gestionar la diversidad creativa*, Netbiblo, S. L., España, (2010), pp. 71.
- [17] J. López & I. Leal, *Aprender a planificar la formación*, Ediciones Paidós Ibérica, S.A., Barcelona, España, (2002), pp. 35
- [18] M. Lamarca, *Hipertexto: el nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen*, <http://www.hipertexto.info/documentos/interactiv.htm>, (2013).

- [19] M. Viladot, *Lengua y comunicación intergrupal*, Editorial UOC, Barcelona, España, (2008), pp. 91.
- [20] M. Santamaria, *¿Cómo Evaluar Aprendizajes en el Aula?*, Editorial Universidad Estatal a Distancia, San José, Costa Rica, 1ra ed., (2005), pp. 88.
- [21] A. Andreu & M. García, *Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico*, Centro Virtual Universidad Politécnica Valencia, [Internet], España, 2000, Disponible en http://cvc.cervantes.es/enseñanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf, (09 de febrero del 2015).
- [22] J. Concepción, *Estrategia Didáctica Lúdica para Estimular el Desarrollo de la Competencia Comunicativa en el idioma inglés de Estudiantes de Especialidad Biomédicas*, Editorial Universitaria Cubana, Cuba, (2012).
- [23] A. Ortega, *Actividades lúdicas en el aprendizaje del idioma inglés y propuesta de un manual de juegos para su aplicación con los niños y niñas de Segundo año de Educación Básica del Pensionado Sudamericano en el año lectivo 2012-2013*, Lic. tesis, Universidad Central del Ecuador, Ecuador, (2012).
- [24] M. Mellado, *Jugando para aprender segundas lenguas: una propuesta para el aula de inglés de Primaria*, (2013).
- [25] I. Iglesias, & M. Prieto, *¡Hagan Juego! Actividades y Recursos Lúdicos para la Enseñanza del Español*, Editorial Edinumen, España, 2da ed., (2007).
- [26] Centro Virtual Cervantes, *Diccionario de Términos Clave de ELE*, España, (1997-2014).
- [27] YOUTUBE, <https://www.google.com>.

Resumen Final

Diseño de una Estrategia Lúdica Interactiva para el Desarrollo de la Habilidad de Conversación en Inglés en Educación Básica Superior.

Ana Lucía Constante Noroña

85 páginas

Proyecto dirigido por: Mg. Paola Vanessa Navarrete Cuesta

En la presente tesis se ha diseñado una estrategia lúdica interactiva, que se constituye como un proceso sistemático de actividades lúdicas que generan interés y motivación en los estudiantes de Décimo Año de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa “Primero de Abril” para el alcance de un aprendizaje significativo y duradero del inglés. Las actividades de la estrategia lúdica interactiva se han diseñado a través del ciclo de aprendizaje de Kolb y los métodos de enseñanza de lenguas extranjeras tales como: método comunicativo, natural, suggestopedia y de respuesta física total. La metodología citada permite se planifiquen y se ejecuten las actividades de forma organizada y secuencial. El uso de herramientas tecnológicas como Power Point, Movie Maker y un CD interactivo juegan un rol importante en el diseño de la estrategia lúdica interactiva. En el planteamiento de la estrategia, se ha vislumbrado la necesidad de la creación de juegos didácticos para el desarrollo de conversaciones básicas. Es meritorio reconocer que la estrategia diseñada trabaja las cuatro habilidades del inglés de forma integrada con el vocabulario y las estructuras gramaticales, enfatizándose de manera particular la habilidad de conversación en inglés.

