



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,  
SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS  
ESCUELA DE CIENCIAS INFORMÁTICAS  
CARRERA: INGLÉS**

**USO DE ACTIVIDADES LÚDICAS INNOVADORAS COMO ESTRATEGIA  
METODOLÓGICA PARA LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS  
DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACION  
GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL “SAN  
MIGUEL” CANTÓN SAN MIGUEL, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO  
2017-2018.**

**AUTORES:**

**ARGÜELLO VARGAS MIRIAN RAQUEL  
JIMENEZ QUINATO ALEX RAUL**

**TUTOR**

**DR. JORGE ANDRADE SANTAMARÍA, PhD.**

**PROPUESTA METODOLÓGICA PRESENTADA EN OPCIÓN A  
OBTENCION DEL TITULO DE LICENCIADOS EN CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN, MENCIÓN: INGLÉS**

**2018**



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,  
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS  
ESCUELA DE CIENCIAS INFORMÁTICAS  
CARRERA: INGLÉS**

**USO DE ACTIVIDADES LÚDICAS INNOVADORAS COMO  
ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA LA ENSEÑANZA DEL  
IDIOMA INGLÉS DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DEL  
SÉTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA  
UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL “SAN MIGUEL”  
CANTÓN SAN MIGUEL, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO  
2017-2018.**

**AUTORES:  
ARGÜELLO VARGAS MIRIAN RAQUEL  
JIMENEZ QUINATO ALEX RAUL**

**TUTOR  
DR. JORGE ANDRADE SANTAMARÍA, PhD.**

**PROPUESTA METODOLÓGICA PRESENTADA EN OPCIÓN PARA  
LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADOS EN  
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN INGLÉS.**

**2018**

## **I. DEDICATORIA**

A Dios:

Por haberme permitido llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor.

A mis padres Rubén Argüello y Frecia Vargas, quienes se convirtieron en pilares fundamentales en mi vida, con su constante apoyo sembraron en mí virtudes como la perseverancia para alcanzar cada una de las metas que me proponga a lo largo de mi vida.

A mí adorado hijo Emiliano por regalarme su tiempo para poder culminar mis estudios universitarios.

**Mirian**

Inicialmente deseo dedicarle este trabajo especial a todas las personas que siempre creyeron en mi capacidad, capacidad que tenemos todos, es grato saber la fuerza y determinación que poseemos cuando queremos alcanzar algo.

A Dios por ser siempre ese sentimiento de alegría, tranquilidad y serenidad en cada momento de esta etapa de vida que esta próxima a culminar espero ser digno por tan valioso esfuerzo.

Dedico esta propuesta metodológica primero a Dios, a mi Madre Esther y a Mi hijo Anthuan, quienes han sido mi guía y motivación a lo largo de estos años, en mis estudios con sus palabras de aliento y apoyo incondicional para que jamás me rinda en mi carrera aun cuando todo se complicaba. Los amo.

**Alex**

## **II. AGRADECIMIENTO**

A la Universidad Estatal de Bolívar, Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas; a la Escuela de Inglés, institución de educación superior que nos abrió sus puertas para prepararnos como profesionales.

A los docentes quienes hicieron el papel de guías en nuestro proceso de formación de educadores, con su apoyo y orientación derramaron sobre nosotros la curiosidad para buscar y alcanzar mejoras en el ámbito práctico.

Un profundo agradecimiento a quienes conforman la Unidad Educativa Fiscomisional San Miguel, quienes confiaron en nosotros y nos abrieron las puertas para poner en práctica nuestra propuesta metodológica.

Al Doctor Jorge Andrade Santamaría por orientar nuestra propuesta metodológica, compartiendo con nosotros sus conocimientos para el desarrollo de la misma.

### III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

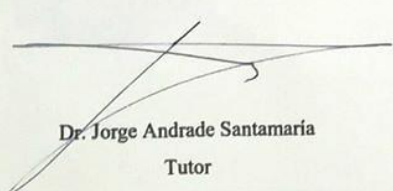
Dr. Jorge Andrade Santamaría

Certifica:

Que el informe final de la propuesta metodológica titulado USO DE ACTIVIDADES LÚDICAS INNOVADORAS COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS, elaborado por los autores Arguello Vargas Mirian Raquel y Jiménez Quinatoa Alex Raúl, egresados de la Carrera de Inglés, de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado incorporando las recomendaciones emitidas en la asesoría en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a los interesados dar al presente documento el uso legal que estime conveniente.

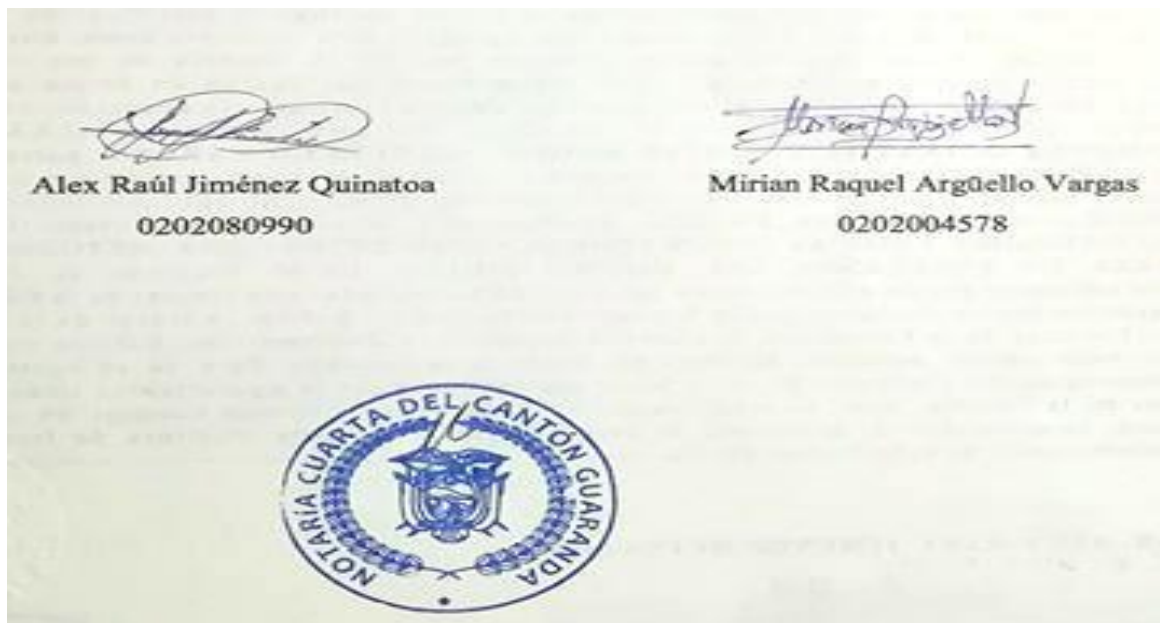
Guaranda, enero de 2018



Dr. Jorge Andrade Santamaría  
Tutor

#### IV. AUTORÍA NOTARIADA

Las ideas, criterios y propuesta expuestos en el presente informe final de la propuesta metodológica, “USO DE ACTIVIDADES LÚDICAS INNOVADORAS COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS”, son de exclusiva responsabilidad de los autores.





**DRA. MSc. GINA CLAVIJO CARRION**  
*Notaria Cuarta del Cantón Guaranda.*


**ESCRITURA N° 20180201004P00886**

**DECLARACIÓN JURAMENTADA  
OTORGA:**

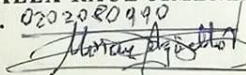
**ALEX RAUL JIMENEZ QUINATO A Y  
MIRIAN RAQUEL ARGUELLO VARGAS.**

**CUANTÍA: INDETERMINADA  
Di 2 COPIA**

En el Cantón Guaranda, Provincia de Bolívar, República del Ecuador, a los catorce días del mes de mayo del año dos mil dieciocho, ante mí **DRA. MSC. GINA LUCIA CLAVIJO CARRIÓN, NOTARIA CUARTA DEL CANTÓN GUARANDA** comparecen con plena capacidad, libertad y conocimiento, a la celebración de la presente escritura; Los señores **ALEX RAUL JIMENEZ QUINATO A Y MIRIAN RAQUEL ARGUELLO VARGAS**, por sus propios y personales derechos en calidad de OTORGANTES. Los comparecientes declaran ser de nacionalidad ecuatoriana, mayores de edad, de estados civiles soltero y soltera respectivamente, de ocupación Estudiante y Estudiante en su orden, domiciliados en este cantón Guaranda, hábiles en derecho para contratar y contraer obligaciones, a quienes de conocer doy fe, en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación en base a la cual obtengo la certificación de datos biométricos del Registro Civil, mismo que agrego a esta escritura como documentos habilitantes. Advertidos los comparecientes por mí la Notaria de los efectos y resultados de esta escritura, así como examinados que fueron en forma aislada y separada de que comparecen al otorgamiento de esta escritura sin coacción, amenazas, temor reverencial, ni promesa o seducción, declaran: Nosotros, **ALEX RAUL JIMENEZ QUINATO A Y MIRIAN RAQUEL ARGUELLO VARGAS**, portadores de las cédulas de ciudadanía número cero dos cero dos cero ocho cero nueve guion cero y cero dos cero dos cero cuatro cinco siete guion ocho, que los criterios e ideas emitidos en el presente Proyecto de Propuesta Metodológica titulado **USO DE ACTIVIDADES LÚDICAS INNOVADORAS COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLES**. En el Proyecto de Propuesta Metodológica previo a la obtención del título de Licenciados en Ciencias de la Educación, Mención Ingles, otorgado por la Universidad Estatal de Bolívar, a través de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas, y Humanísticas, Carrera de Ingles.- Es todo cuanto podemos declarar en honor a la verdad.- Para su otorgamiento se observaron los preceptos de ley y leída que les fue a los comparecientes íntegramente, por mí la Notaria, aquel se ratifican en todas sus partes y firman conmigo en unidad de acto, incorporando al protocolo de esta Notaria la presente escritura de Declaración Juramentada, de todo lo cual doy fe.-----

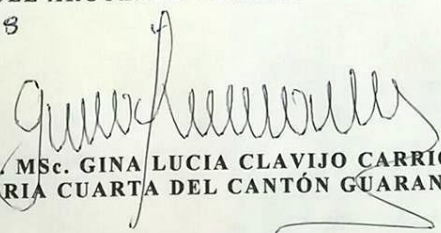
  
**SR. ALEX RAUL JIMENEZ QUINATO A.**

**C. C. 0202080990**

  
**SRTA. MIRIAN RAQUEL ARGUELLO VARGAS.**

**C. C. 020200457-8**



  
**DRA. MSc. GINA LUCIA CLAVIJO CARRION**  
**NOTARIA CUARTA DEL CANTÓN GUARANDA.**



## V. TABLA DE CONTENIDOS

I. DEDICATORIA .....	1
II. AGRADECIMIENTO.....	2
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR .....	3
IV. AUTORÍA NOTARIADA .....	4
V. TABLA DE CONTENIDOS.....	5
VI. TÍTULO.....	9
VII. RESUMEN .....	10
SUMMARY .....	12
VIII. INTRODUCCIÓN .....	14
1. Fundamentación Teórica:.....	15
1.1. Actividades.....	15
1.2. Lúdico.....	16
1.3. Actividades lúdicas.....	16
1.4. Innovación .....	16
1.5. Innovación educativa.....	17
1.6. Estrategia .....	17
1.7. Estrategia Metodológica:.....	17



Proposición o resultados para la solución del problema principal y contribución a la propuesta metodológica.....	19
2. Título .....	19
3. OBJETIVOS.....	19
Objetivo General .....	19
Objetivos Específicos .....	19
4. DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	20
4.1. Dinámica “El Diccionario Veloz” .....	21
Recursos humanos .....	21
Recursos materiales .....	21
Desarrollo de la dinámica.....	21
Resultados Obtenidos .....	23
4.2. Dinámica “Eeeps, Ips, ops, oops” .....	24
Recursos humanos .....	24
Recursos materiales .....	24
Desarrollo de la dinámica.....	24
Resultados obtenidos:.....	25
4.3. Dinámica “I listen and I do” .....	26
Recursos humanos .....	26

Desarrollo de la dinámica.....	26
Resultados obtenidos:.....	26
5. Development of the proposal in English. ....	28
Proposition or results for the solution of the main problem and contribution to the methodological proposal. ....	28
Title .....	28
Objectives.....	28
General Objective.....	28
Specific Objectives:.....	28
Development of the proposal .....	29
Dynamic: .....	30
"The Speedy Dictionary" .....	30
Human Resources.....	30
Material resources .....	30
Dynamic "Eeeps, Ips, ops, oops" .....	32
Human Resources.....	32
Material resources .....	32
Dynamic "I listen and I do" .....	33
Human Resources.....	33

Development of the dynamic .....	33
6. Cuadro de beneficios por género .....	34
7. Nombre y Apellidos de los estudiantes beneficiarios. ....	35
8. Cronograma de actividades .....	37
9. Plan Operativo .....	38
10. RESULTADOS OBTENIDOS .....	40
CONCLUSIONES.....	42
12. RECOMENDACIONES .....	43
13. BIBLIOGRAFÍA .....	45
14. ANEXOS .....	46

## **VI. TÍTULO**

Uso de actividades lúdicas innovadoras como estrategia metodológica para la enseñanza del idioma inglés.

## VII. RESUMEN

El presente trabajo de grado es una investigación que aborda la tarea de enseñanza - aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de Séptimo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional San Miguel, la forma de trabajar del maestro, sin despertar el interés en los estudiantes es la razón que nos motivó a realizar esta investigación.

Es así que surge la necesidad de trabajar en una propuesta metodológica que resulte de interés general en la institución como un aporte para ampliar el trabajo educativo pues a través de la misma, planteamos el uso de tres actividades lúdicas innovadoras a ser aplicadas con la finalidad de captar la atención del alumno y despertar su interés por aprender esta lengua tan necesaria a nivel mundial, como contribución para su buen desarrollo estudiantil y a futuro un óptimo desarrollo profesional, ya que es de conocimiento universal la necesidad de que los estudiantes además de su idioma materno, extiendan su conocimiento aprendiendo la lengua que se habla en la mayor parte del mundo.

Con base en esta perspectiva se propone este trabajo como herramienta pedagógica para renovar el proceso de enseñanza - aprendizaje del idioma Inglés aplicado a los estudiantes del Séptimo Año de la Unidad Educativa Fiscomisional San Miguel, esto nos ayudará a que los estudiantes alcancen un nivel significativo de aprendizaje, el cual es propósito que el docente tiene al comienzo de cada año escolar.

Las habilidades conseguidas con la ejecución de esta propuesta metodológica son:

Dominio del manejo del diccionario Inglés-Español, Español-Inglés.

Practicar Listening, Reading, Speaking y Writing para memorizar y recordar, palabras y frases.

Analizando los resultados obtenidos al aplicar nuestra propuesta metodológica encontramos que se alcanzaron los objetivos planteados al inicio de la misma,

afirmando de esta forma que la utilización de metodología lúdica innovadora es necesaria para despertar el interés en los estudiantes a la hora de practicar la enseñanza – aprendizaje y de esta forma hacer de esta labor una experiencia más atractiva tanto para el docente como para el estudiante.

## **SUMMARY**

The present work of degree is an investigation wich deals with teaching –learning work of the English Language in the students of Seventh Year of Basic General Education of the Educational Unit Fiscomisional SanMiguel, the way of working of the teacher, without awkening the interest in the students is the reason that motivated us to carry out this investigation.

Thus, the need arises to work on a methodological proposal wich is of general interest in the institution as a contribution to the expansion of educational work, because through it, we propose the use of three innovative playful activities to be applied in order to capture the student’s attention and awaken their interest in learning this language so necessary worldwide, as a contribution to their exellent student development and future optimal professional development, since it is universal knowledge the need for students in addition to their mother tongue, , to expand their knowledge by learning the language spoken in most of the world.

Based on this perspective, this work is proposed as a pedagogical tool to renew the teaching - learning process of the English language with the students of the Seventh Year of Basic General Education of the San Miguel Educational Unit, this will help us to reach a significant level of learning, wich is the purpose that the teacher has at the beginning of each school year.

The skills obtained with this methodological proposal are:

Domain of the use of the English-Spanish, Spanish-English dictionary.

Practice the four language skills, Listening, Reading, Speaking and Writing to memorize and remember verbs, words and phrases.

Analyzing the results obtained when applying our methodological proposal, we found that the objectives set at the beginning of this investigation, were achieved, affirming

in this way the need to use innovative playful methodology to awaken the interest of the students when practicing teaching - learning and in this way make this work an attractive experience, for both the teacher and the student.



## VIII. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo realizado sobre el “Uso de actividades lúdicas innovadoras como estrategia metodológica para la enseñanza del idioma Inglés dirigido a los estudiantes de Séptimo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional San Miguel, Cantón San Miguel, Provincia Bolívar, Periodo Lectivo 2017- 2018” nace como propuesta metodológica ante el escaso interés que muestran los estudiantes al momento del proceso de enseñanza – aprendizaje y la falta de metodología lúdica por parte del docente teniendo como recurso principal el texto de inglés.

El objetivo de nuestra propuestas metodológica lúdica es construir un ambiente atractivo tanto para el docente como para el estudiante, captando mediante juegos y dinámicas la atención y por lo consiguiente el interés del estudiante por aprender.

Estas dinámicas y juegos están ajustados a los contenidos planificados para impartir durante la hora clase, entonces hemos de escoger la dinámica o juego que más se ajuste al tema y debemos incluirla en la planificación de clase, programando así el desarrollo de la misma para aprender mientras se divierten y juegan.

## **1. Fundamentación Teórica:**

Los juegos o actividades lúdicas forman parte de la vida de un ser humano desde el surgimiento de las primeras civilizaciones. Podemos decir que el juego es una inclinación natural en el hombre y es parte de su cultura. Existen diversidades de juegos en los que principalmente se propicia el desarrollo del ingenio y la habilidad, es así que se aprovecha su aportación en el enriquecimiento en las relaciones sociales y en el aprendizaje.

Por lo tanto el juego, es un método de enseñanza empleado con el fin de entrenar al ser humano en su infancia para enfrentarse a las tareas de la vida cotidiana, es por este motivo que aplicado dentro del aula de clases como un método de enseñanza–aprendizaje viene a simbolizar una actividad atractiva de recreación que sirve para desenvolver capacidades a través de una participación activa y afectiva de los estudiantes como tal. Transformando el aprendizaje tradicional en un aprendizaje creativo y por lo tanto feliz.

En lo que se refiere a la enseñanza del idioma inglés, el método lúdico viene a ser un recurso casi imprescindible a partir de la perspectiva comunicativa, ya que se pone en práctica una actividad en un contexto real y la necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico en torno al tema con la finalidad de lograr una enseñanza-aprendizaje significativo.

La psicología cognitiva reconoce como potenciador del aprendizaje el uso de actividades lúdico-educativas.

### **1.1. Actividades**

La definición o concepto de la palabra actividad depende del contexto en que se utiliza el término, es así que de forma general definimos la palabra actividad como “Interacción del ser humano con el medio circundante” como lo afirma (Ucha, 2010) Explicando un poco más este concepto, podemos decir que actividad es toda labor, quehacer o acción que realiza el ser humano con el fin de interactuar con el medio

que lo rodea con diferentes fines como: deportivo, recreativo, laboral o educativo; que es en la clase de actividad que nos vamos a centrar con un enfoque lúdico.

### **1.2. Lúdico**

La palabra lúdico señala todo lo que se refiere a la diversión, al entretenimiento o al juego. En la actualidad hemos visto como la parte lúdica ha empezado a jugar un papel muy importante en el ámbito educacional, convirtiéndose en una herramienta elemental para complementar o reforzar la labor educativa, ya que lo podemos aplicar tanto en niños como en adolescentes, como se lo afirma en (Significados).

### **1.3. Actividades lúdicas**

Tomando en cuenta la definición de la palabra actividad y la palabra lúdico; y al ordenar estos significados, decimos que los términos actividades lúdicas hacen referencia a la labor, trabajo o quehacer; basado en juegos o relativo a ellos, es así que en la actualidad es utilizado y puesto en práctica en el desarrollo de la labor educativa es decir en la enseñanza – aprendizaje, sobretodo es utilizado por los docentes de lengua extranjera y para amenizar la clase.

Según el I congreso internacional de Español para fines específicos, (Andreu & García , 2000) “La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros estudiantes hacia la materia, bien sea ésta de lengua para fines profesionales, lengua extranjera o cualquier otra”

### **1.4. Innovación**

Hablando de manera literal encontramos que el termino innovación significa “novedad” o “renovación”, en otras palabras la innovación hace referencia a nuevas ideas o inventos, los cuales pueden darse o surgir en torno a una necesidad de mejora o cambio, el invento o nueva idea nace de manera casual o de una investigación. Todo esto tomando en cuenta la investigación realizada en (Enciclopedia Culturalia, 2013)

Debemos también considerar el hecho de que la innovación es un proceso que lleva tiempo que nunca está completamente acabado ya que nos desarrollamos en un medio vivo y cambiante que progresa y se actualiza constantemente en todos los ámbitos que componen la vida de un individuo, basándonos en la Representación de la UNESCO en Perú, (Innovacion educativa, 2016).

### **1.5. Innovación educativa**

La innovación dentro del área de la educación supone introducir cambios novedosos con el fin de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. La innovación educativa puede afectar a varios elementos como los recursos materiales, las actividades, el tiempo planificado e incluso en los métodos de evaluación.

Lo importante en estos casos es que la propuesta de introducir un cambio novedoso deberá afectar en pos de buscar una mejoría optimizando o cambiando el material pedagógico, las actividades, el tiempo o los métodos de evaluación.

### **1.6. Estrategia**

Se define a la palabra estrategia como un orden de pasos que tienen como fin la obtención de un objetivo específico. (Definicion)

Ampliando esta definición establecemos que el término estrategia hace referencia a un conjunto de pasos ordenados que vamos a poner en práctica para obtener un objetivo determinado.

### **1.7. Estrategia Metodológica:**

Basándonos en el concepto anteriormente establecido comprendemos a las estrategias metodológicas como el conjunto de pasos ordenados que nos admiten identificar principios, criterios y procedimientos que coordinan el actuar del docente con relación a la programación, implementación y evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La responsabilidad que tiene el educador o la educadora como tal al aportar sus saberes, experiencia y emociones, es compartida con la familia y demás personas que participan en el entorno educativo.

**Proposición o resultados para la solución del problema principal y contribución a la propuesta metodológica.**

**2. Título**

“Uso de actividades lúdicas innovadoras como estrategia metodológica para la enseñanza del idioma Inglés, dirigido a los estudiantes del Séptimo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional San Miguel, Cantón San Miguel, Provincia Bolívar, periodo lectivo 2017- 2018”

**3. OBJETIVOS**

**Objetivo General**

- Implantar tres actividades lúdicas innovadoras para corregir el escaso interés por parte de los estudiantes del Séptimo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “San Miguel”, en el período 2017-2018; el uso de actividades lúdicas innovadoras como estrategia metodológica para la enseñanza del idioma inglés.

**Objetivos Específicos**

- Aplicar la guía de observación de clase.
- Diagnosticar el problema y sus causantes.
- Presentar las dinámicas o juegos.
- Aplicar el plan de trabajo en el orden especificado.
- Aplicar evaluaciones orales y escritas para comprobar los logros de la propuesta metodológica.

#### **4. DESARROLLO DE LA PROPUESTA**

Las actividades lúdicas que utilizamos son tres dinámicas de nuestra autoría, es por eso que las denominamos innovadoras, ya que surgieron de la experiencia que hemos adquirido en los periodos de prácticas pre profesionales.

Decidimos plantear esta propuesta como estrategia metodológica debido a que como señalamos en la fundamentación científica, las actividades lúdicas aportan al desenvolvimiento del ser humano en los diferentes aspectos de la vida, y no es la excepción en el ámbito educativo sino que por el contrario, como profesionales de la enseñanza podemos valernos de esta metodología para mejorar la enseñanza – aprendizaje, beneficiando directamente al estudiante y al docente, pues las clases se tornaron dinámicas y llamativas, logramos captar la atención y el interés de los estudiantes por aprender el idioma Inglés.

Al presentarnos con las autoridades de la institución, para acordar las fechas y horas para la puesta en práctica y desarrollo de nuestra propuesta metodológica, manifestaron que es una buena idea para avivar el interés en los estudiantes debido a que el inglés es una de las asignaturas más evitadas y tediosas para el estudiante.

De este modo nos dieron apertura absoluta para la aplicación de nuestra propuesta metodológica y a la vez conseguimos de esta forma alcanzar el objetivo general planteado al inicio de esta investigación.

Por otro lado, refiriéndonos a las metas específicas se aplicó la guía de observación de clase en el aula del Séptimo Año de la Unidad Educativa San Miguel, donde encontramos que el poco interés que presentan los estudiantes se debe a que las estrategias que utiliza el docente en clases no son dinámicas, llamativas ni participativas ya que como principal recurso de enseñanza tenía el texto de Inglés, el

cual debe ser visto y utilizado únicamente como guía de contenidos más no para basar nuestra labor de enseñanza en el mismo.

También se observó que la metodología que tenía el docente para enseñar los vocabularios era copiar en el pizarrón las palabras y enviar a estudiar en casa.

Planteamos a los estudiantes y al docente las tres dinámicas de nuestra autoría explicando paso a paso el uso y la finalidad de cada una.

Entregamos a los estudiantes una hoja con la dinámica “Eeeps, Ips, ops, oops”, repasamos la pronunciación frase por frase y enviamos a que repasen en casa y se la aprendan.

En el siguiente encuentro repasamos nuevamente la canción de la dinámica “Eeeps, Ips, ops, oops”, luego pusimos en práctica la dinámica “El Diccionario Veloz” como lo explicamos en las siguientes líneas.

#### **4.1. Dinámica “El Diccionario Veloz”**

##### **Recursos humanos**

Docente y estudiantes agrupados por filas.

##### **Recursos materiales**

Pizarrón, marcadores, texto guía, diccionario de Inglés - Español; Español – Inglés, cuadernos y esferos.

##### **Desarrollo de la dinámica**

Con el vocabulario del tema planificado a impartir, agrupamos a los estudiantes por filas sin que se pongan de pie y sin que se unan por afinidad, esto para evitar la pérdida de tiempo; pues contábamos solo con 40 minutos de hora clase.

En una esquina del pizarrón se escribió los números o nombres de cada grupo para registrar el puntaje que iban a ir obteniendo a medida que encontraban las palabras.



Del texto guía, situándonos en el tema a tratar, tomamos las palabras nuevas y las escribimos en el pizarrón algunas en inglés y otras en español, para que alternen el manejo Inglés – Español; Español – Inglés que contiene el diccionario.

Cada estudiante se preparó con su respectivo diccionario para buscar la palabra que se escribió en el pizarrón.

El primer estudiante que encontró la palabra la mostró al profesor y la leyó en voz alta a los compañeros, entonces el punto fue para el grupo al que pertenecía ese estudiante.

De esta forma se trabajó diez palabras; como práctica, los estudiantes manifestaron que se estaban divirtiendo y que les gustaba mucho este juego, posterior a esto se repasó la pronunciación de cada palabra para luego copiarlas en el cuaderno de inglés como vocabulario. Se envió como tarea a que repitieran cinco veces cada palabra con su respectivo significado, esto con la finalidad de que repasen en casa la escritura de las mismas, para la lección escrita de la siguiente clase.

El grupo que perdió llevó el vocabulario como tarea repetir las palabras con su significado cinco veces más que los demás. En este caso el profesor es quien puede escoger la “penitencia” para el grupo que perdió, por ejemplo enviar a repetir una cierta cantidad de veces, dibujar y pintar cada palabra, recortar y pegar un gráfico referido a cada palabra, etc.

En la siguiente clase se tomó la evaluación escrita y por pedido de los estudiantes se trabajó de la misma forma 10 palabras más, y se envió a estudiar las 20 palabras en total para una lección oral.

El tiempo restante de la hora clase se trabajó en el texto guía, actividad que se tornó fácil para los estudiantes y no necesitaron que estemos guiándoles en cada actividad, ya que ya tenían conocimiento del significado de las palabras, entendían lo que debían hacer y por lo tanto pudieron resolverlas prácticamente solos.

### **Resultados Obtenidos**

- Se consiguió despertar el interés en los niños por aprender y mejorar su conocimiento.
- Conseguimos captar dinámicamente la atención de los estudiantes para enseñar.
- Los estudiantes lograron dominar el manejo del diccionario Inglés – Español; Español – Inglés respectivamente.
- Consiguieron repasar la pronunciación y memorizar palabras nuevas referentes al tema tratado, de una manera atractiva a su apreciación.
- Se les facilitó la resolución de las actividades en el libro de inglés, debido a que ya conocían el significado de las palabras y entendían lo que debían hacer, facilitando de esta manera forma también la labor del docente ya que se obtuvo mejores resultados que con la metodología que utilizaba el maestro.

## **4.2. Dinámica “Eeeps, Ips, ops, oops”**

### **Recursos humanos**

Docente y estudiantes.

### **Recursos materiales**

Espacio físico para sentarse en el piso formando un círculo

### **Desarrollo de la dinámica**

Previamente repasamos la pronunciación y entonación de la dinámica para poder cantarla sin dificultad.

No pudimos realizar esta dinámica en el patio o cancha de la institución por la condición climática, así es que lo realizamos dentro del aula.

Pedimos a los estudiantes que se sienten en el piso formando un círculo, ubicamos nuestras manos mirando hacia arriba y abiertas, la derecha encima de la mano izquierda del compañero de al lado y nos alistamos para pasar el golpe de mano en mano derecha, siempre hacia la izquierda y cantando. Empezamos con el golpe y el canto nosotros y los estudiantes siguieron la dinámica.

El estudiante en el que recayó el golpe juntamente con el sonido de la última sílaba de la última palabra de la canción (Bamboo), es quien tuvo que dar la lección oral sobre del vocabulario de las 20 palabras, tomamos solo 5 palabras al azar, los estudiantes manifestaron que les gusta mucho la dinámica y que quieren seguir jugando, a lo que la maestra del aula comentó que jamás había visto a los niños tan entusiasmados por dar la lección. Y a petición de ellos seguimos jugando hasta que todos dieron la lección oral.

Tuvimos que corregir un poco la pronunciación de algunos estudiantes. Los niños que no sabían bien la lección tenían como penitencia repetir 5 veces cada una de las 20 palabras con su respectivo significado, para mejorar su calificación.

**Resultados obtenidos:**

- Conseguimos captar el interés y por lo tanto la atención de los estudiantes para aprender.
- Los estudiantes lograron aprender verbos, palabras y frases desconocidas, de una forma dinámica e interesante pues necesitaban saber bien la lección para poder participar del juego.
- Se logró que los estudiantes den la lección oral, entusiasmados, y de la misma forma ellos corregían a los que no decían correctamente los significados.
- Se logró que los estudiantes interactúen con todos sus compañeros mientras se divertían dando la lección.

### **4.3. Dinámica “I listen and I do”**

#### **Recursos humanos**

Docente y estudiantes.

#### **Desarrollo de la dinámica**

Esta dinámica la pusimos en práctica para que los estudiantes recuerden palabras y frases como las partes del cuerpo humano, acciones y comandos; algunos que habían olvidado y otros que no conocían. También nos sirvió para mantener el orden dentro del aula, ya que si empezaban a conversar o distraerse nombrábamos las partes del cuerpo o decíamos la frase y ellos realizaban la acción, regresando así su atención a lo que estábamos hablando.

Nombramos las partes del cuerpo a la vez que tocamos dicha parte en nosotros mismos, los estudiantes siguieron la dinámica hasta que únicamente decíamos la palabra y se tocaban automáticamente la parte del cuerpo que íbamos nombrando, de la misma forma dimos la orden en inglés con un ejemplo realizado por nosotros mismos hasta que ellos descifraban y realizaban la acción o el comando.

El estudiante que no realizaba la orden o se equivocaba, demostró que desconocía la frase o palabra, pero al ver a sus compañeros pudo seguir la orden, recordó lo olvidado y memorizó lo que aprendía en ese momento.

La maestra del aula nos felicitó, comentando que le pareció una muy buena técnica para que los estudiantes no se cansen y les parezca que la hora de clase pasó rápido.

#### **Resultados obtenidos:**

- Los estudiantes lograron recordar las partes del cuerpo humano que ya conocían pero habían olvidado.
- Aprendieron las partes del cuerpo humano que no conocían.
- Recordaron y aprendieron la pronunciación de cada palabra y frase de la acción o comando que se indicó.

- Practicaron listening, siguiendo instrucciones en inglés,
- Recordaron verbos, palabras y frases de acciones y comandos que habían olvidado y memorizaron los que no conocían.

## **5. Development of the proposal in English.**

**Proposition or results for the solution of the main problem and contribution to the methodological proposal.**

### **Title**

"Use of innovative playful activities as a methodological strategy to teach the English language, aimed at students of the Seventh Year of Basic General Education of the San Miguel Fiscomisional Educational Unit, San Miguel Canton, Bolívar Province, 2017-2018 school period"

### **Objectives**

#### **General Objective**

Implement three playful activities to correct the low interest of the students of the Seventh Year of General Basic Education of the Educational Unit "San Miguel", in the period 2017-2018; the use of innovative playful activities as a methodological strategy for teaching the English language.

#### **Specific Objectives:**

To apply the class observation guide.

To diagnose the problem and its causes.

To present the dynamics or games.

To apply the work plan, in the specified order.

To apply oral and written evaluations to verify the achievements of the methodological proposal.

### **Development of the proposal**

The playful activities that we use are three dynamics of our authorship, that is why we call them innovative, since they arose from the experience we have acquired during the pre-professional internship periods.

We decided to raise this proposal as a methodological strategy because, as we pointed out in the scientific basis, the playful activities contribute to the development of the human being in the different aspects of life, and it is not the exception in the educational field but on the contrary, as professionals teaching, we can use this methodology to improve teaching - learning, directly benefiting the student and the teacher, pues las clases se tornaron dinámicas y llamativas, we achieved to capture the attention and interest of the students to learn the English language.

When we met with the authorities of the institution, to agree on the dates and times for the implementation and development of our methodological proposal, they stated that it is a good idea to stimulate interest in students because English is one of the subjects more avoided and tedious for the student.

In this way, they gave us absolute openness for the application of our methodological proposal and at the same time we achieved in this way the general objective proposed at the beginning of this investigation.

On the other hand, referring to the specific goals, the class observation guide was applied in the classroom of the Seventh Year of the San Miguel Educational Unit, where we found that the little interest that the students present is due to the strategies that the teacher uses in classes, they are not dynamic, striking or participatory since the main teaching resource was the English text, which should be seen and used only as a content guide, not to base our teaching work on it.



We also observed that the methodology used by the teacher to teach the vocabularies, was to copy the words on the blackboard and send them to study at home.

We present to the students and the teacher the three dynamics of our authorship, explaining step by step the use and purpose of each one.

We gave the students a sheet with the dynamic "Eeeps, Ips, ops, oops", we review the pronunciation with the students, sentence by sentence and we send them to review at home and memorize them.

In the next meeting we review the dynamic song "Eeeps, Ips, ops, oops" again, then we put into practice the dynamic "The Speedy Dictionary" as we explain in the following lines.

**Dynamic:**

**"The Speedy Dictionary"**

**Human Resources**

Teacher and students grouped by rows.

**Material resources**

Board, markers, guide text, English - Spanish; Spanish - English dictionary, notebooks and pens.

Development of the dynamic.

With the vocabulary of the planned theme to impart, we group the students by rows, without standing up and without joining by affinity, this to avoid wasting time; we had only 40 minutes of class time.

In a corner of the board, the numbers or names of each group were written to record the score they were going to get as they found the words.

In the guide text, placing ourselves in the subject to be treated, we take the new words and write them on the board, some in English and others in Spanish, so that they alternate the use and management of the Spanish - English; English Spanish dictionary.

Each student was prepared with their respective dictionary to look up the word that was written on the board.

The first student who found the word, showed it to the teacher and read it aloud to the classmates, then the point was for the group to which that student belonged.

In this way we worked ten words; as a practice, the students stated that they were having fun and they liked this game a lot, after this, the pronunciation of each word was reviewed and then copied in the English notebook as a vocabulary.

We sent as a task, to repeat five times each word with its respective meaning, this in order to review at home the writing of the words, for the written lesson of the next class.

The group that lost, took the vocabulary as a task to repeat the words with their meaning five times more than the others students. In this case the teacher is who can choose the "penance" for the group that lost, for example send to repeat a certain number of times, draw and paint each word, cut and paste a graphic referring to each word, etc.

In the next class the students took the written evaluation and by request of them we worked in the same way with 10 more words, and we sent to study the 20 words for an oral lesson.

The remaining time of the class hour was worked on in the guide text, an activity that became easy for the students and they did not need us to be guiding them in each activity, because they already had knowledge of the meaning of the words, understood what they should do and why, therefore they could solve them practically alone.

### **Dynamic “Eeeps, Ips, ops, oops”**

#### **Human Resources**

Teacher and students

#### **Material resources**

Physical space to sit on the floor forming a circle

#### **Development of the dynamic**

Previously, we reviewed the pronunciation and intonation of the dynamics to be able to sing it without difficulty.

We could not perform this dynamic in the yard or basketball court of the institution because of the climatic condition, so we did it in the classroom.

We ask the students to sit on the floor in a circle, place our hands facing up and open, right over the left hand of the partner next to us and get ready to pass the blow of hand in right hand, always towards the left and singing. We started with the beat and the singing ourselves and the students followed the dynamics.

The student in which the blow fell together with the sound of the last syllable of the last word of the song (Bamboo), is the one who had to give the oral lesson about the vocabulary of the 20 words, we only took 5 random words, the students said that they like the dynamics a lot and that they want to continue playing, to which the classroom teacher commented that she had never seen the children so excited to teach the lesson. And at their request we kept playing until everyone gave the oral lesson.

We had to correct a bit the pronunciation in some students. Children who did not know the lesson well had the penance to repeat 5 times each of the 20 words with their respective meanings, to improve their grade.

### **Dynamic “I listen and I do”**

#### **Human Resources**

Teacher and students

#### **Development of the dynamic**

We put this dynamic into practice so that students remember words and phrases, such as the parts of the human body, actions and commands; some that they had forgotten and others that they did not know. It also served to maintain order in the classroom, because if they started talking or distracting, we said the body parts or we said the phrase and they performed the action, thus returning their attention to what we were talking about.

We said the parts of the body while we touched that part in ourselves, the students followed the dynamics until we only said the word and automatically they touched the part of the body that we were saying, in the same way we gave the order in English with a example done by ourselves until and then they deciphered and performed the action or the command.

The student who did not make the order or was wrong, showed that he did not know the phrase or word, but when he or she saw his classmates he or she was able to follow the order, remembered what was forgotten and memorized what he was learning at that moment.

The classroom teacher congratulated us, commenting that it seemed a very good technique so that the students do not get tired and it seemed that class time passed quickly.

## 6. Cuadro de beneficios por género

DETALLES	CANTIDAD	ETNIA	BENEFICIARIOS	MUJER	HOMBRE
Niños en la edad comprendida de entre 10 y 11 años.	34	Mestizos	34	17	17
Familias	34	Mestizos	34	--	-
Unidad Educativa	1		1	--	-

## **7. Nombre y Apellidos de los estudiantes beneficiarios.**

Aguiar Saltos Bridney Amarilis  
Aragón Parra Mahi Juliette  
Arboleda Mora Miguel Angel  
Argüello Coloma Emilio Geovanny  
Arias Vargas Dora Aracely  
Baños Alcívar Antony Steven  
Chávez Ramírez Naomi Juliet  
Coloma Abril Fernanda Mishel  
Duran Carrillo Cesar Steven  
Erazo Flores Ariadnys Jeraldnye  
Flores Secaira Cinthya De Lourdes  
Freire Naranjo Maddelyne Anahi  
Gaibor Barragan Brithney Andrea  
Gaibor Lemache Melany Andreina  
Gaibor Vasquez Mateo Javier  
Heredia Sosa Cristina Anahí  
Herrera Quintana Klever Alexander  
Mackliff Montes Marco Antonio  
Malatay Nuñez Lourdes Yajaira  
Mancheno Morales Jhoyner Stiven  
Mestanza Tapia Jhony David  
Monje Bastidas Sofía Fernanda  
Mora Muzos Leonardo Dali  
Morales Barragan Jhony Gregory  
Morejón Armijos Angel Saith  
Morocho Herrera Angely Nicole  
Quichimbo Barragan Odalis Domenica  
Quinchuela Camacho Marjory Jeimy  
Ramos Morejón Luis Arturo

Salazar Velasteguí Melany Leonela  
Sanpedro Merchan Thiago Alessandro  
Sanches Najera Julian Emmanuel  
Valverde Mendoza Diego Alejandro  
Zambrano Coloma Jhon Sebastian

## 8. Cronograma de actividades

<b>ACTIVIDADES</b>	<b>COMPONENTES</b>	<b>FECHA</b>	<b>RESPONSABLES</b>
COMPONENTE	Entrega del Proyecto	23 de Agosto de 2017	Arguello Mirian Jiménez Alex
	Entrega de los proyectos a la facultad para su trámite pertinente	29 de septiembre de 2017	Arguello Mirian Jiménez Alex
	Entrega de los proyectos por parte de la coordinación a consejo directivo de la facultad.	13 de octubre de 2017	Arguello Mirian Jiménez Alex
	Notificación a las y los egresados sobre sus propuestas	27 d octubre de 2017	Arguello Mirian Jiménez Alex
	Ejecución del proyecto	03 de enero de 2018	Arguello Mirian Jiménez Alex
	Informe final	19 de enero de 2018	Arguello Mirian Jiménez Alex



## 9. Plan Operativo

Actividad	Objetivo	Metodología	Fecha/Tiempo	Beneficiario
Observar	Aplicar la guía de observación de clase.	Preguntas con respuestas de opción múltiple.	05/10/2017	Docente, estudiantes y responsables del proyecto
Preparación	Preparar a los estudiantes sobre las dinámicas y juegos que se van a utilizar.	Explicación participativa con ejemplos.	15 y 18 /12/2017	Responsables de la Propuesta y Estudiantes
Aplicación de la propuesta metodológica.	Despertar el interés en los estudiantes mediante el uso de actividades lúdicas innovadoras.	Docente, estudiantes, plan de clase, pizarrón, marcadores, Diccionario inglés-español español-inglés, cuadernos y lápices.	02 al 22 /01/2018	Estudiantes y Docente del Séptimo Año de Educación General Básica.
Evaluar a los	Conocer el progreso de		22/01/2018	Estudiantes

estudiantes.	cada estudiante por tema.	Aplicación de un test oral acerca de los temas tratados.		
Presentación del informe final.	Un informe redactado sobre las actividades practicadas y los resultados obtenidos.	Cualitativo y Cuantitativo	19/01/2018	Estudiantes y responsables de la propuesta.

## 10. RESULTADOS OBTENIDOS

La propuesta metodológica sobre el Uso de actividades lúdicas innovadoras como estrategia metodológica para la enseñanza del idioma inglés, dirigido a los estudiantes del Séptimo Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional San Miguel, periodo 2017 – 2018, se ha desarrollado satisfactoriamente cumpliéndose los objetivos establecidos al inicio de la misa.

Específicamente se consiguió:

Despertar el interés en los niños por aprender y mejorar su conocimiento y captar dinámicamente su atención.

Los estudiantes lograron dominar el manejo del diccionario Inglés – Español; Español – Inglés respectivamente.

Recordaron y repasaron la pronunciación de palabras que ya conocían y memorizaron palabras nuevas.

Se les facilitó la resolución de las actividades en el texto, debido a que ya conocían el significado de las palabras y entendían lo que debían hacer.

Lograron aprender verbos, palabras y frases desconocidas, de una forma dinámica e interesante.

Se logró que los estudiantes den la lección oral, entusiasmados, y de la misma forma ellos corregían a los que no decían correctamente los significados.

Aprendieron las partes del cuerpo humano que no conocían.

Recordaron y aprendieron la pronunciación de cada palabra y frase de la acción o comando que se indicó.

Practicaron listening, siguiendo instrucciones en inglés,

Recibimos felicitaciones y agradecimiento por la docente tutora de este Año de Educación Básica y la directora de la institución, por la iniciativa y sobre todo por la nueva metodología utilizada, a la cual denominaron como “excelentes técnicas”

## **11. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **CONCLUSIONES**

El presente trabajo tuvo como objetivo recuperar o despertar el interés de los estudiantes por aprender el idioma inglés durante el proceso de enseñanza – aprendizaje en el aula de clases.

Hemos alcanzado los objetivos propuestos, ya que los y las estudiantes se adaptan y responden positivamente a esta nueva metodología lúdica.

Se logró captar su atención mediante cada una de las dinámicas y por consiguiente su interés en practicar las destrezas del idioma inglés. Adaptando nuevos contenidos a su conocimiento, tales como palabras, verbos y frases en torno a los temas planificados.

Como mencionamos con anterioridad la parte lúdica es importante en el desarrollo del ser humano como miembro de una sociedad, lo cual influye directamente en el estudiante a la hora de prestar atención en el aula de clases.

Es así que ante el alcance de los resultados propuestos, concluimos que es necesario el uso de actividades lúdicas innovadoras para propiciar un ambiente agradable tanto para el alumno como para el profesor en donde puedan desenvolverse con confianza y de esta forma disponerse a enseñar y a aprender respectivamente.

De esta manera los educandos aprenderán divirtiéndose y el la labor del docente también se puede facilitar, como se mostró en los resultados obtenidos en el desarrollo de cada una de las dinámicas.

## 12. RECOMENDACIONES

A las autoridades de la institución se recomienda mantener en constante capacitación a los docentes para que actualicen o reinventen su metodología, en beneficio del educando.

Se recomienda de forma general al docente utilizar métodos lúdicos creativos para desarrollar su clase, pues está comprobado que con los estudiantes, y principalmente con los niños se necesita enseñar jugando con el fin de mantener su atención todo el tiempo, teniendo como eje el tema y subtemas que se están tratando.

Recomendamos a los estudiantes, practicar continuamente, ya que tienden a olvidar lo que han aprendido. Que no solo utilicen el idioma extranjero en el aula, únicamente para alcanzar el puntaje solicitado y aprobar el año escolar, sino que, estén siempre buscando la forma de aprender aún más; escuchando canciones en inglés y viendo películas o videos en inglés.

Se recomienda al docente que se prepare lo suficiente antes de acudir a impartir su enseñanza, evitando que los estudiantes aprendan algo incorrecto, esto en cuanto a errores en estructuras gramaticales, pronunciación y entonación.

La dinámica “Eeeps, Ips, ops, oops”, es recomendable realizarla en el patio o canchas de la institución pues es más recreativo tanto para el docente como el estudiante. Se recomienda también utilizarla para tomar exposiciones o lecciones orales. , y en este caso debe ser llevada a cabo dentro del aula.

La dinámica “El Diccionario Veloz” se recomienda ponerla en práctica al comienzo de una nueva unidad, empleando el vocabulario que se va a utilizar durante el desarrollo de la misma.

En la dinámica “I listen and I do” los recursos materiales varían según el tema que se aborde, por lo tanto se recomienda preparar con anterioridad el material que se utilizará.

### 13. BIBLIOGRAFÍA

- Andreu, M., & García, M. (noviembre de 2000). Obtenido de [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/ciefe/pdf/01/cvc\\_ciefe\\_01\\_0016.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf)
- Definicion. (s.f.). Obtenido de <https://definicion.mx/estrategia>
- Enciclopedia Culturalia. (22 de enero de 2013). Obtenido de <https://edukavital.blogspot.com/2013/01/definicion-de-innovacion.html>
- García, M. A. (noviembre de 2000). Obtenido de [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/ciefe/pdf/01/cvc\\_ciefe\\_01\\_0016.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf)
- Innovacion educativa. (2016). Lima, Perú: CARTOLAN E.I.R.
- María Andreu, M. G. (noviembre de 2000). Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico. Obtenido de [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/ciefe/pdf/01/cvc\\_ciefe\\_01\\_0016.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf)
- Pérez Porto, J., & Merino, M. (2008). Concepto de estrategia. Obtenido de <https://definicion.de/estrategia/>
- Pérez Porto, J., & Merino, M. (2015). Definicion de actividad. Obtenido de <https://definicion.de/actividad>
- Significados. (s.f.). Obtenido de <https://www.significados.com/ludico/>
- Ucha, F. (16 de Maro de 2010). Definición ABC. Obtenido de <https://www.definicionabc.com/?s=Actividad#resultado>



## 14. ANEXOS

### LISTA DE ANEXOS

ANEXO A. Guía de Observación de Clase.....	47
ANEXO B. Solicitud de Autorización para la aplicación de la propuesta metodológica.....	49
ANEXO C. Autorización para la aplicación de la propuesta metodológica en la Unidad Educativa San Miguel.....	50
ANEXO D. Informe de Tutorías.....	51
ANEXO E. Análisis del Informe Final en el Sistema Antiplagio, URKUND.....	52
ANEXO F. Socialización de la Propuesta Metodológica con los estudiantes.....	54
ANEXO G. Dinámica “El Diccionario Veloz”.....	55
ANEXO H. Dinámica “Eeeeps, Ips, ops, oops”.....	56
ANEXO I. Dinámica “I listen and I do”.....	57
ANEXO J. Partes de la cara y del cuerpo humano que los niños desconocían y/o no recordaban.....	59

**ANEXO A. Guía de Observación de Clase**

**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,  
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS.**

GUÍA OBSERVACIÓN DE LA CLASE DE INGLÉS EN EL AULA DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL “SAN MIGUEL”.

**RESPONSABLES:** MIRIAN RAQUEL ARGUELLO VARGAS – ALEX RAUL JIMENEZ QUINATO

PROFESOR:			
GRUPO:	FECHA:	HORARIO:	
TEMA TRATADO EN CLASE:			
Puntos de observación	Si	Poco	No
¿Usa material didáctico el docente para dar su clase?			
¿El principal recurso de enseñanza es el libro de inglés?			
¿Los estudiantes entienden como llevar acabo las actividades?			
¿Se realizan dinámicas relacionadas al tema en clase?			
¿Existe un ambiente de armonía en clase?			
¿El docente interactúa con frecuencia con sus estudiantes?			
¿Estimula a sus estudiantes a participar en la clase?			
¿Los estudiantes participan voluntariamente en la clase?			

¿Las estrategias que utiliza el docente en clase son innovadoras?			
¿Los estudiantes realizan preguntas sobre el tema?			

**ANEXO B. Solicitud de Autorización para la aplicación de la propuesta metodológica.**

3788



Guaranda, 21 de noviembre del 2017

Licenciado

**David Galarza**

**DIRECTOR DISTRITAL DE EDUCACIÓN- 02D03- CHIMBO-SAN MIGUEL**

Presente.-

De mis consideraciones:

Reciba un atento saludo el presente tiene por finalidad solicitarle de la manera más comedida se permita a los estudiantes **ARGUELLO VARGAS MIRIAN RAQUEL** portadora del C.C 0202004578 y **JIMÉNEZ QUINATOA ALEX RAUL** portador del CC. 0202080990, egresados de la Universidad Estatal de Bolívar de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la escuela de Ciencias Básicas, carrera de Inglés, matriz, la aplicación de la propuesta metodológica para la respectiva titulación, en la Unidad Educativa Fiscomisional San Miguel con el siguiente tema: **“USO DE ACTIVIDADES LÚDICAS INNOVADORAS COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA ENSEÑAR INGLÉS A ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL SAN MIGUEL”.**


Por la atención que se sirva dar a la presente anticipo mis más sinceros agradecimientos de alta consideración y estima.


Atentamente

**Dr. Jorge Andrade Santamaría**  
**DECANO**



## ANEXO C. Autorización para la aplicación de la propuesta metodológica en la Unidad Educativa San Miguel.

 Ministerio de Educación



Oficio Nro. MINEDUC-CZ5-02D03-2017-3304-OF  
San Miguel de Bolívar, 21 de noviembre de 2017

**Asunto:** AUTORIZACION PARA APLICACION DE PROPUESTA METODOLÓGICA EN LA UE. SAN MIGUEL.

Señora  
Mirian Raquel Arguello Vargas  
En su Despacho

De mi consideración:

En respuesta al Documento No. 1409-Q, obrado por Atención Ciudadana, con fecha 21 de noviembre de 2017, en donde solicita la autorización para que los señores ARGUELLO VARGAS MIRIAN RAQUEL Y JIMÉNEZ QUINATO ALEX RAÚL, egresado de la Universidad Estatal de Bolívar de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Escuela de Ciencias Básicas, Carrera de Inglés, apliquen la propuesta metodológica para la respectiva titulación en la Unidad Educativa San Miguel, con el tema "USO DE ACTIVIDADES LÚDICAS INNOVADORAS COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA ENSEÑAR INGLÉS A LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL SAN MIGUEL", al respecto debo señalar que visto y analizado el pedido, esta Dirección Distrital concede la AUTORIZACIÓN correspondiente para la aplicación de la propuesta planteada, solicitando coordinen con la Autoridad institucional para la ejecución del proyecto (fechas y horas).

Con sentimientos de distinguida consideración.

Atentamente,


*Documento firmado electrónicamente*

David Guillermo Galarza Luna  
**DIRECTOR DISTRITAL 02D03 CHIMBO-SAN MIGUEL-EDUCACIÓN**

Referencias:  
- MINEDUC-CZ5-02D03-UDAC-2017-3788-E

Anexos:  
- 1409-q.pdf

Copia:  
Adrian Bladimir Andrade Carvajal  
**Técnico Distrital de Atención Ciudadana**




Av. Amazonas N34-451 entre Av. Atahualpa y Juan Pablo Sarz  
Telf.: + (593 2) 3961300/1400/1500  
www.educacion.gob.ec

\* Documento generado por Quipux

1/2

## ANEXO D. Informe de Tutorías

 **Universidad Estatal de Bolívar**  
Guaranda - Ecuador  
Facultad de Ciencias de la Educación Sociales, Filosóficas y Humanísticas

U.E.B  
UNIDAD DE TITULACIÓN  
INFORME DE TUTORÍAS

**1. Datos Informativos**

1.1. Título/s del /los Proyectos:

**USO DE ACTIVIDADES LÚDICAS INNOVADORAS COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS**

**Autores:**

ALEX RAUL JIMENEZ QUINATO A  
MIRIAN RAQUEL ARGÜELLO VARGAS

1.2. Docente - Tutor: Jorge Andrade Santamaría  
1.3. Modalidad : Presencial  
1.4. Fechas Laboradas: 2,5, 11,12, 13,16,20,23 y 27 de octubre 2017  
7,9,13,16,20, 23, 27 y 30 de noviembre de 2017  
4,7,11, 14,18,21 de diciembre de 2017  
3,9, 11 y 17 de enero de 2018

1.5. No de Tutorías: 27  
1.6. Matriz : Guaranda  
1.7. Carrera: Inglés

**2. Temática Tratada :**

**Estructura o partes de la Propuesta Metodológica**

1. Título de la propuesta
2. Planteamiento del problema
3. Justificación
4. Objetivos
5. Fundamentación teórica
6. Metodología
7. Plan de análisis de los resultados
8. Bibliografía 9. Anexos

X

f

Recibido  
23-02-2018  
L.H.  
Proceso 002-2017  
P. Social: 20



## Presentación del Informe Final de la Propuesta Metodológica

1. Portada
2. Carátula
3. Dedicatoria y/o agradecimiento
4. Certificación del tutor/a
5. Índice
6. Título
7. Resumen
8. Introducción
9. Fundamentación teórica de la propuesta
10. Proposición o resultados para la solución del problema principal y contribución a la Propuesta Metodológica.
11. Conclusiones y recomendaciones
12. Bibliografía
13. Anexos

### 3.- Dificultades encontradas:

La estudiante tuvo dificultades en la estructura de la propuesta así como también en la elaboración de la metodología en el idioma inglés y en lo relacionado a la aplicación de las normas Apa.

### 4.- Asistencia de las estudiantes en las tutorías

Los estudiantes, ALEX RAUL JIMENEZ QUINATOYA y MIRIAN RAQUEL ARGÜELLO VARGAS, asistieron con normalidad a las tutorías programadas para el efecto muestra de ello se evidenció en la entrega del Proyecto y del informe final de la propuesta metodológica.

### 5.- Firma del Docente - Tutor

  
-----

### 6.- Firma de los Estudiantes

  
-----

4. Objetivos
5. Fundamentación teórica
6. Metodología
7. Plan de análisis de los resultados
8. Bibliografía 9. Anexos

# ANEXO E. Análisis del Informe Final en el Sistema Antiplagio, URKUND

Documento: INFORME FINAL.docx (D34832683)  
Presentado por: 2016-01-22 16:52 (40600)  
Presentado por: mirianarguello@ymail.com

Recibido por: jarcade@analysis.urkund.com  
Mensaje: Informe final ingles Mirian Arguello y Alex Jimenez. Mostrar el mensaje completo

8% de estas 9 páginas, se componen de texto presente en 6 fuentes.

Bloques	Lista de fuentes
<input type="checkbox"/>	<a href="http://www.monografias.com/trabajos24/impresiones-comunidad-impresiones-256">http://www.monografias.com/trabajos24/impresiones-comunidad-impresiones-256</a>
<input type="checkbox"/>	<a href="http://significadokid.com/definicion-de-estrategia/">http://significadokid.com/definicion-de-estrategia/</a>
<input type="checkbox"/>	<a href="https://definicion.de/estrategia/">https://definicion.de/estrategia/</a>
<input type="checkbox"/>	CARATULAS.docx
<input type="checkbox"/>	tesis.Fer.3.docx
<input type="checkbox"/>	<a href="https://definicion.de/estrategia/">https://definicion.de/estrategia/</a>
<input type="checkbox"/>	<a href="http://lectores.mirae-ingles.weebly.com/lineamientos.html">http://lectores.mirae-ingles.weebly.com/lineamientos.html</a>

Periodo Lectivo 2017-2018

nace como propuesta metodológica ante el escaso interés que muestran los estudiantes al momento del proceso de enseñanza - aprendizaje. El objetivo de una propuesta metodológica lúdica es construir un ambiente atractivo tanto para el docente como para el estudiante, captando mediante juegos y dinámicas la atención y por lo consiguiente el interés del estudiante por aprender. Estas dinámicas y juegos están ajustados a los contenidos planificados para impartir durante la hora clase, entonces hemos de escoger la dinámica o juego que más se ajuste al tema y debemos incluirla en la planificación de clase, programando así el desarrollo de la misma.

4. Fundamentación Teórica: Los juegos o actividades lúdicas forman parte de la vida de un ser humano desde el surgimiento de las primeras civilizaciones. Podemos decir que el juego es una inclinación natural en el hombre y es parte de su cultura. Existen diversidades de juegos en los que principalmente se propicia el desarrollo del ingenio y la habilidad, es así que se aprovecha su aportación en el enriquecimiento en las relaciones sociales y en el aprendizaje.

Por lo tanto el juego, es un método de enseñanza empleado con el fin de entrenar al ser humano en su infancia para enfrentarse a las tareas de la vida cotidiana, es por este motivo que aplicado dentro del aula de clases como un método de enseñanza-aprendizaje viene a simbolizar una actividad atractiva de recepción que sirve para desenvolver capacidades a través de una participación activa y afectiva de los estudiantes como tal. Transformando el aprendizaje tradicional en un aprendizaje creativo y por lo tanto feliz. En lo que se refiere a la enseñanza del idioma inglés, el método lúdico viene a ser un recurso casi imprescindible a partir de la perspectiva comunicativa, ya que se pone en práctica una actividad en un contexto real y la necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico en torno al tema con la finalidad de lograr una enseñanza-aprendizaje significativo. La psicología cognitiva reconoce como potenciador del

8%



## ANEXO F. Socialización de la Propuesta Metodológica con los estudiantes



**ANEXO G. Dinámica “El Diccionario Veloz”**





## ANEXO H. Dinámica “Eeeeps, Ips, ops, oops”

### Canción de la dinámica:

Down by the bank of the Hanky Panky

Where’s the bullfrog?

Jump from bank to bank

Singing eepss, ipss, opss, oops

Big fat bullfrog bamboo.





**ANEXO I. Dinámica “I listen and I do”**





**ANEXO J. Partes de la cara y del cuerpo humano que los niños desconocían y/o no recordaban.**

Eyelid = párpado

Eyelash = pestaña

Cheek = mejilla

Chin = barbilla

Lips = labios

Neck = cuello

Forehead = frente

Eyebrow = ceja

Ears = orejas

Tongue = lengua

Shoulders = hombros

Chest = pecho

Legs = piernas

Knees = rodillas

Foot = pie

Feet = pies

Toes = puntas de los pies