



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES  
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS.  
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA INFORMÁTICA  
CARRERA INGLÉS**

**TEMA:**

**EL JUEGO Y LA CREATIVIDAD EN EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS LINGÜÍSTICAS PARA CONTRIBUIR UNA EFECTIVA INTERVENCIÓN EDUCATIVA DEL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO NACIONAL TÉCNICO “DIEZ DE ENERO” DEL CANTÓN SAN MIGUEL PROVINCIA BOLÍVAR, ECUADOR EN EL PERÍODO LECTIVO 2010-2011.**

**AUTORES:**

**LEMA ÑAMO JULIO CÉSAR**

**LUCIO ESCUDERO HELEN ANDREA**

**DIRECTOR:**

**PH.D. ANTENOL ZAPATA**

**TRABAJO DE GRADO PRESENTADO EN OPCIÓN A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO (A) EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN INGLÉS.**

**2011**



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES  
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS.  
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA INFORMÁTICA  
CARRERA INGLÉS**

**TEMA:**

**EL JUEGO Y LA CREATIVIDAD EN EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS LINGÜÍSTICAS PARA CONTRIBUIR UNA EFECTIVA INTERVENCIÓN EDUCATIVA DEL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO NACIONAL TÉCNICO “DIEZ DE ENERO” DEL CANTÓN SAN MIGUEL PROVINCIA BOLÍVAR, ECUADOR EN EL PERÍODO LECTIVO 2010-2011.**

**AUTORES:**

**LEMA ÑAMO JULIO CÉSAR**

**LUCIO ESCUDERO HELEN ANDREA**

**DIRECTOR:**

**PH.D. ANTENOL ZAPATA**

**TRABAJO DE GRADO PRESENTADO EN OPCIÓN A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO (A) EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN INGLÉS.**

**2011**

## **I. DEDICATORIA**

Con todo mi cariño y afecto el presente trabajo de grado lo dedico a mis padres, Juana e Hilario por todo el ánimo, apoyo y motivación que me brindan en mi vida personal y profesional, en especial para culminar este tan anhelado propósito, que para mi representa la oportunidad de agradecerles todo el esfuerzo realizado durante mi proceso de formación.

### **JULIO**

Con todo mi amor y cariño el presente trabajo de grado se lo dedico a Dios quien me dio la fe, la fortaleza, la salud y la esperanza para terminar este trabajo; a mis padres, Yolanda y José quienes me enseñaron desde pequeña a luchar para alcanzar mis metas; a mi esposo, Daniel Moreta, quien me brindó su amor, su cariño, su estímulo y su apoyo constante; y a mi adorada hija Josselyn Moreta quien me prestó el tiempo que le pertenecía para culminar mis estudios y me motivó siempre con sus notitas llenas de amor.

### **HELEN**

## **II. AGRADECIMIENTO**

Agradecemos a Dios por iluminarnos en este sacrificado proceso de preparación constante y brindarnos la oportunidad de culminar con éxito nuestro estudio.

A la Universidad Estatal de Bolívar, Facultad de Ciencias de la Educación Sociales Filosófica y Humanísticas, Carrera Inglés, quien por medio de sus docentes, aportaron con su granito de arena y nutrieron de conocimiento nuestras almas y mentes, para convertirse en experiencias gratas para la vida, que nos enseñan que de nada sirve ser luz, si no vamos a iluminar el camino de los demás.

A nuestros compañeros (as) de la carrera de Inglés Extensión “San Miguel”, por brindarnos su amistad y gratitud, en los buenos y malos momentos que compartimos, porque hemos aprendido y aprendemos continuamente de las experiencias vividas, las mismas que nos dejan valiosas enseñanzas y nos fortalecen para formarnos como personas exitosas, así tener presente que nuestro único rival, no son más que nuestras propias debilidades, y que en estas, está la única y mejor forma de superarnos.

**Julio, Helen**

### **III. CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR**

**PH.D. Antenol Zapata**

CERTIFICO QUE;

Luego de haber cumplido con todas las asesorías de acuerdo al cronograma previsto para el efecto, el trabajo de investigación titulado: “EL JUEGO Y LA CREATIVIDAD EN EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS LINGÜÍSTICAS PARA CONTRIBUIR UNA EFECTIVA INTERVENCIÓN EDUCATIVA DEL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO NACIONAL TÉCNICO “DIEZ DE ENERO” DEL CANTÓN SAN MIGUEL PROVINCIA BOLÍVAR, ECUADOR EN EL PERÍODO LECTIVO 2010-2011”.

Elaborado por el Sr. **LEMA ÑAMO JULIO CÉSAR** y la Sra. **LUCIO ESCUDERO HELEN ANDREA**, ha sido revisado para continuar con los procesos legales que dispone la Universidad Estatal de Bolívar.

Una vez que este trabajo reúne todos los requisitos de calidad, autorizo para que pueda ser presentada, defendida y sustentada, Observando las normas legales que para el efecto existen.

**Antenol Zapata Jara, PH.D.**

**ASESOR DEL TRABAJO DE GRADO**

#### **IV. AUTORÍA NOTARIADA**

Las ideas, opiniones y comentarios vertidos en el presente trabajo de grado titulado: “EL JUEGO Y LA CREATIVIDAD EN EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS LINGÜÍSTICAS PARA CONTRIBUIR UNA EFECTIVA INTERVENCIÓN EDUCATIVA DEL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO NACIONAL TÉCNICO “DIEZ DE ENERO” DEL CANTÓN SAN MIGUEL PROVINCIA BOLÍVAR, ECUADOR EN EL PERÍODO LECTIVO 2010-2011”,son de exclusiva responsabilidad de los autores: LEMA ÑAMO JULIO CÉSAR y LUCIO ESCUDERO HELEN ANDREA.

Lema Ñamo Julio César  
C.C. 020201009-6

Lucio Escudero Helen Andrea  
C.C. 020156494-5

DOY FE Que los señores LEMA ÑAMO JULIO CÉSAR y LUCIO ESCUDERO HELEN ANDREA, portadores de las cédulas de ciudadanía N°. 020201009-6 y N°. 020156494-5 respectivamente pusieron sus firmas y rúbricas ante mí en el documento que antecede por lo que doy fe de su autenticidad.

**EL NOTARIO**

## V. TABLA DE CONTENIDOS

<b>CONTENIDOS</b>	<b>PÁGINAS</b>
PORTADILLA	
DEDICATORIA.....	I
AGRADECIMIENTO.....	II
CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR.....	III
AUTORÍA NOTARIADA.....	IV
TABLA DE CONTENIDOS.....	V
LISTA DE CUADROS Y GRÁFICOS.....	IX
LISTA DE ANEXOS.....	X
RESUMEN EJECUTIVO.....	XI
INTRODUCCIÓN.....	XV
Tema.....	1
Antecedentes.....	2
Problema.....	4
Justificación.....	5
Objetivos.....	7
Hipótesis.....	8
Variables.....	9
Operacionalización de variables.....	10
CAPÍTULO I “MARCO TEÓRICO”.....	13

## TEORÍA CIENTÍFICA

Teorías del juego y la creatividad.....	14
Teorías del Juego.....	15
Teorías Biológicas del Juego “Teoría del crecimiento” “Teoría del ejercicio preparatorio”.....	15
“Teoría Catártica” “Teoría del Atavismo”.....	16
Teorías Fisiológicas Del Juego “Teoría de la energía superflua”.....	17
Teorías Psicológicas del Juego “Teoría del placer funcional”.....	17
“Teoría del ejercicio previo” “Teoría de la sublimación”.....	18
“Teoría de la ficción”.....	19
Teorías Sociológicas del Juego “El aprendizaje social”.....	19
Concepción Pedagógica del Juego.....	20
Características del Juego.....	21
Teoría de la Creatividad.....	22
“Teoría Psicoanalítica” “Teoría Asociacionista” “Teoría Gestáltica”.....	23
“Teoría Existencialista” “Teoría de la Transferencia” “Teoría Interpersonal o Cultural”.....	24
Creatividad e Inteligencia.....	25
Fundamentos del Aprendizaje de la Creatividad.....	26
Factores de la Creatividad.....	27
Teoría de las Destrezas Lingüísticas.....	30
Concepción Actual de la Lingüística.....	30



Destrezas Lingüísticas.....	30
Comunicación Oral.....	32
Comunicación Escrita.....	34
Teorías de la Intervención Educativa.....	37
Marco legal.....	40
Teoría conceptual.....	42
Teoría referencial o contextual.....	46
CAPITULO II “ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS”.....	51
Por el propósito.....	52
Por el nivel.....	52
Por el lugar.....	53
Técnicas e instrumentos para la obtención de datos.....	53
Diseño por la dimensión temporal.....	54
Universo y muestra.....	54
Procesamiento de datos.....	56
Métodos.....	57
CAPÍTULO III “ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS”.....	59
Comprobación de la hipótesis.....	80
Conclusiones.....	81
Recomendaciones.....	83
CHAPTER IV “PROPOSAL”.....	84
Title of the proposal.....	85

Introduction.....	86
Objectives.....	88
Development.....	89
Operative Plan.....	117
Evidence of application of the proposal.....	119
Results of the application.....	130
BIBLIOGRAFÍA.....	131
ANEXOS.....	133

## **VI. LISTA DE CUADROS Y GRÁFICOS**

### ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES

CUADRO Y GRÁFICO N° 1.....	62
CUADRO Y GRÁFICO N° 2.....	63
CUADRO Y GRÁFICO N° 3.....	64
CUADRO Y GRÁFICO N° 4.....	65
CUADRO Y GRÁFICO N° 5.....	66
CUADRO Y GRÁFICO N° 6.....	67
CUADRO Y GRÁFICO N° 7.....	68
CUADRO Y GRÁFICO N° 8.....	69
CUADRO Y GRÁFICO N° 9.....	70
CUADRO Y GRÁFICO N° 10.....	71

### ENCUESTA APLICADA A PROFESORES

CUADRO Y GRÁFICO N° 11.....	73
CUADRO Y GRÁFICO N° 12.....	74
CUADRO Y GRÁFICO N° 13.....	75
CUADRO Y GRÁFICO N° 14.....	76
CUADRO Y GRÁFICO N° 15.....	77
CUADRO Y GRÁFICO N° 16.....	78
CUADRO Y GRÁFICO N° 17.....	79

## **VII. LISTA DE ANEXOS**

ANEXO 1 Ficha de encuesta dirigida a estudiantes.....	134
ANEXO 2 Ficha de encuesta dirigida a profesores.....	136
ANEXO 3 Instalaciones del Colegio Nacional Técnico “Diez de Enero”.....	138
ANEXO 4 Equipo de investigación aplicando la encuesta a estudiantes.....	139
ANEXO 5 Equipo de investigación aplicando la encuesta a docentes.....	142
ANEXO 7 Certificado de la aplicación de la Encuesta y Propuesta.....	143
ANEXO 8 Croquis del Colegio Nacional Técnico “Diez de Enero”.....	144

## **VIII. RESUMEN EJECUTIVO**

El propósito del presente trabajo tiene que ver con la utilización del Juego y la Creatividad en el desarrollo de las Destrezas Lingüísticas para contribuir una efectiva Intervención Educativa del idioma Inglés de los estudiantes del Noveno Año de Educación Básica del Colegio Nacional Técnico “Diez de Enero” del cantón San Miguel provincia Bolívar.

La metodología del trabajo nos permitió determinar las estrategias para el desarrollo efectivo de la investigación planteada, la población estaba comprendida de 2 maestros de la asignatura de Inglés y 115 estudiantes, debido al elevado número de estudiantes, utilizamos la muestra estratificada, determinando que 89 estudiantes y los 2 maestros deben ser encuestados.

La tabulación, análisis e interpretación de resultados se realizó en base al cálculo de frecuencias y porcentajes, para representarlas en los gráficos, posteriormente procedimos a emitir las conclusiones y recomendaciones.

Una vez recopilada la información logramos comprobar nuestra hipótesis, concluyendo que la utilización del juego y la creatividad desarrollan las destrezas lingüísticas del idioma Inglés.

Se construyo una propuesta innovadora, titulada: “CREATIVE MANUAL OF GAMES TO DEVELOP ENGLISH LINGUISTIC SKILLS” la misma que consta de actividades lúdicas que potencian las destrezas lingüísticas del idioma Inglés, gracias a la adecuada utilización del Juego y la Creatividad, he aquí un proyecto que contribuye a elevar el nivel educativo, incluyendo aspectos innovadores que fortalecen la Intervención Educativa.

## **SUMMARY**

The purpose of the present work has to do with the use of the Game and the Creativity in the development of the Linguistic Skills to contribute an effective Educational Intervention of the English language of the students of the Ninth Year of Basic Education of the National Technician “January Ten” High School of San Miguel-Bolívar, country Ecuador.

The methodology of the work allowed us to determine the strategies for the effective development of the outlined investigation; the population was understood of 2 teachers of the English subject and 115 students, due to the high number of students, we used the stratified sample, determining that 89 students and the 2 teachers should be interviewed.

The tabulation, analysis and interpretation of results were carried out based on the calculation of frequencies and percentages, to represent them in the graphics, after that we proceeded to emit the summations and recommendations.

When we got all the information, we could check our hypothesis, concluding that the use of the Game and the Creativity develop the Linguistic Skills of the English language.

We built an innovative proposal, titled: “MANUAL CREATIVE OF GAMES TO DEVELOP ENGLISH LINGUISTIC SKILLS” the same one that consists of innovators activities that develop the Linguistic Skills of the English language, thanks to the appropriate use of the game and the creativity, has a project here that it contributes to elevate the educational level, including aspects that strengthen the Educational Intervention.



## **IX. INTRODUCCIÓN**

En el ámbito de la educación actual, el estudio del idioma Inglés es de trascendental importancia, por ser un idioma universal de comunicación; razón por la cual surge constantemente la necesidad de enrumbarse en sistemas innovadores, siendo pertinente con modelos y tendencias creativas en concordancia con las necesidades de todos quienes conforman la comunidad educativa, para alcanzar una efectiva dinámica social y cultural en la que se desenvuelven.

En la labor educativa emergen un conjunto de interrogantes cuyo denominador común podría resumirse en la siguiente cuestión: qué hacer para fortalecer las Destrezas Lingüísticas del idioma Inglés y llevar a cabo una significativa Intervención Educativa por parte del docente.

La necesidad de utilizar estrategias creativas que generen aprendizajes relevantes, es la búsqueda nueva, distinta de la actual, en la que la atención, dedicación y motivación durante el proceso educativo, se centren en actividades lúdicas, dinámicas y creativas, que satisfagan a todos quienes se encuentran inmersos dentro del ámbito educativo, ya que debe generar una intercomunicación efectiva y afectiva.

La utilización del Juego y la Creatividad en el aprendizaje del idioma Inglés facilitan la adquisición del nuevo contenido a través del análisis y reflexión, por lo tanto,

conducen a un razonamiento educativo sobre sus actividades diarias y el mundo circundante. Así mismo posibilita una mayor participación de los estudiantes en la adquisición de nuevos conocimientos, mediante el análisis y reflexión de temas relacionados con su nivel de intereses, elevando efectivamente el nivel de creatividad y motivación.

Por esta razón en vista de su relevante importancia, hemos seleccionado el tema: El Juego y la Creatividad en el desarrollo de las Destrezas Lingüísticas para contribuir una efectiva Intervención Educativa del idioma Inglés de los estudiantes del Noveno Año de Educación Básica del Colegio Nacional Técnico “Diez de Enero” del cantón San Miguel provincia Bolívar, Ecuador en el período lectivo 2010-2011.

## **1. TEMA**

EL JUEGO Y LA CREATIVIDAD EN EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS LINGÜÍSTICAS PARA CONTRIBUIR UNA EFECTIVA INTERVENCIÓN EDUCATIVA DEL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO NACIONAL TÉCNICO “DIEZ DE ENERO” DEL CANTÓN SAN MIGUEL PROVINCIA BOLÍVAR, ECUADOR EN EL PERÍODO LECTIVO 2010-2011.

## 2. ANTECEDENTES

Los juegos o actividades lúdicas se comienzan a promover en Cuba en 1994, al convocar a los profesores, promotores, investigadores, instructores políticos y trabajadores sociales a un concurso. Se perseguía promover la presentación de experiencias y dinámicas creadas y puestas en práctica durante el proceso educativo.

Se consideró que la aplicación del juego y la creatividad perfeccionaron la docencia, dinamizaron los procesos educativos y la enseñanza-aprendizaje dentro de los marcos institucionales. Surgen en respuesta a la necesidad de crear un ambiente de participación activa, del educador y del educando, de una educación dialogada que permita ir construyendo un nuevo conocimiento, el proceso de enseñanza-aprendizaje debe caracterizarse por el uso de métodos activos y actividades participativas.

Nacen con la necesidad fundamental de que la gente participe, o para animar a los estudiantes, o para hacer más sencillo los contenidos. Los siguientes autores: (Rivers, 1977, Littlewood, 1981, Antich. 1986, Finocchiaro, 1989, Byrne, 1989, Frías Reyes, 1996, Klipper, 1898, Faedo. 1988, 1999, 2001), crearon algunos juegos para desarrollar las destrezas lingüísticas, las más explotadas son: los juegos, los juegos de roles, las simulaciones, las conversaciones a título personal y las soluciones de problemas.

Reflexionando opiniones vertidas por familiares y conocidos en los últimos tiempos, manifiestan que el Inglés en las instituciones educativas es un idioma complejo de aprender, puesto que no existe actividades lúdicas que faciliten el aprendizaje del idioma, así mismo existen docentes que consideran los juegos como una pérdida de tiempo, ya que no pueden avanzar con los contenidos de la asignatura. Sin embargo no buscan nuevas estrategias que les permitan realizar estas actividades e incluir la temática en el desarrollo de las clases.

Por estas consideraciones creemos que nuestra investigación es de vital importancia para los autores del proceso educativo, logrando fortalecer y sistematizar la intervención educativa del idioma Inglés. En definitiva el mundo de hoy es un escenario sumamente dinámico y cambiante, estamos asistiendo a profundas y rápidas transformaciones en todos los campos de la vida diaria, por esta razón pensamos que tenemos la oportunidad de adaptar nuevos paradigmas como los juegos y la creatividad con el principal objetivo de desarrollar efectivamente las destrezas lingüísticas del idioma Inglés.

### **3. PROBLEMA**

¿CÓMO INFLUYE EL JUEGO Y LA CREATIVIDAD EN EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS LINGÜÍSTICAS PARA CONTRIBUIR UNA EFECTIVA INTERVENCIÓN EDUCATIVA DEL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO NACIONAL TÉCNICO “DIEZ DE ENERO” DEL CANTÓN SAN MIGUEL PROVINCIA BOLÍVAR, ECUADOR EN EL PERÍODO LECTIVO 2010-2011?

#### **4. JUSTIFICACIÓN**

La escuela o colegio actual, respondiendo a las exigencias socioeconómicas y políticas, demanda de todos los docentes que propicien un aprendizaje creativo en el área de Inglés, que por ser un idioma extranjero requiere de tiempo, motivación, actividades lúdicas, creatividad y permanente práctica, por lo cual, a través del presente trabajo de investigación pretendemos impulsar la utilización de juegos ampliar la creatividad en el desarrollo de las destrezas lingüísticas para contribuir una efectiva intervención educativa.

El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la etapa de nuestras vidas. La naturaleza implanta fuertes inclinaciones al juego en el estudiante. La cultura dirige, restringe y reorienta estos impulsos lúdicos para asegurarse de que el juego y creatividad desarrollaran las destrezas lingüísticas del idioma Inglés, en consecuencia se producirá una efectiva intervención efectiva.

El juego y la creatividad en la educación son magnánimos, ponen en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. Es un factor vigoroso para la disposición de la vida social del individuo pues el juego y creatividad agiliza el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Al mismo tiempo al hablar en términos de acción, resaltamos que la creatividad dependerá de la capacidad creadora de una persona, así mismo de la intervención educativa, misma que desarrollará el potencial creativo de los estudiantes y encauzarlo para que se manifieste de forma positiva en la sociedad.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, la curiosidad, imaginación, así, desarrollan el espíritu de observación, reafirman la voluntad, y perfeccionan la entereza y tolerancia. También favorece la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la temporalidad y el espacio, dan soltura elegancia y agilidad del cuerpo.

El juego, la creatividad y la educación deben ser correlativos porque educación proviene del latín-educere implica moverse, fluir, salir de, desenvolver las potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales desde el interior de la persona que se educa.

Desde esta óptica nuestro trabajo de grado es pertinente por que el juego y la creatividad promoverán la intervención educativa, potencializando en forma efectiva las destrezas lingüísticas.

El planteamiento de nuestro trabajo de grado es original e innovador, pues, permitirá desarrollar al máximo las destrezas lingüísticas, aspecto dinámico que contribuirá de manera científica y técnica en la intervención educativa de la niñez y la juventud.

Aportará a la formación de un nuevo hombre, en una nueva sociedad esencia producto de la interrelación dialéctica, la configuración de modos de comportamiento personal y social auténticamente humanos y el pleno desenvolvimiento de la persona.

Servirá también para motivar a todas aquellas personas identificados en este proceso, poniendo en práctica los aportes que surgirán en la propuesta, y les permitirá compartir una educación realmente liberadora que no sólo está basada en el diálogo, la criticidad, la participación, la autonomía, sino también en el juego y la creatividad que favorezca el surgimiento y la formación holística del estudiante.



## **5. OBJETIVOS:**

### **5.1 GENERAL**

Verificar la utilización del juego y la creatividad como estrategia didáctica en el desarrollo de las destrezas lingüísticas para contribuir una efectiva intervención educativa del idioma Inglés de los estudiantes del Noveno Año de Educación Básica del Colegio Nacional Técnico “Diez de Enero” del Cantón San Miguel Provincia Bolívar, Ecuador en el período lectivo 2010-2011.

### **5.2 ESPECÍFICOS**

- ❖ Identificar qué tipo de actividades lúdicas y estrategias para la creatividad desarrollan y aplican los docentes en el desarrollo de las destrezas lingüísticas durante la intervención educativa de los estudiantes.
- ❖ Destacar la importancia que tiene el juego y la creatividad, en el desarrollo de destrezas receptivas y productivas en los estudiantes, a partir del conocimiento científico.
- ❖ Diseñar un manual de juegos creativos que permitan una efectiva aplicación del juego y la creatividad para potenciar el desarrollo de las destrezas lingüísticas del idioma Inglés.

## **6. HIPÓTESIS**

El juego y la creatividad desarrollan las destrezas lingüísticas para contribuir una efectiva intervención educativa del Idioma Inglés de los estudiantes del Noveno Año de Educación Básica del Colegio Nacional Técnico “Diez de Enero” del Cantón San Miguel Provincia Bolívar, Ecuador en el período lectivo 2010-2011.

## **7. VARIABLES**

### **VARIABLE INDEPENDIENTE**

El juego y la creatividad.

### **VARIABLE DEPENDIENTE**

Destrezas lingüísticas.

## 8. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE	DEFINICIÓN	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS PARA LOS INDICADORES	INSTRUMENTOS
<p>VARIABLE INDEPENDIENTE:</p> <p>El Juego y la Creatividad</p>	<p>Actividad lúdica y dinámica consecuentemente produce una efectiva intervención educativa fortaleciendo el proceso de cognición con creatividad y dinamismo.</p>	<p>Juegos de Ambientación.</p> <p>Juegos de Psicomotricidad.</p> <p>Juegos de Reforzamiento.</p> <p>Juegos desarrollar Vocabulario y Gramática del Inglés.</p> <p>Creatividad Intelectiva.</p>	<p>Pass on a sound Stand in a line</p> <p>Jog! Jog! Throw toilet paper</p> <p>Tongue twister. Riddles.</p> <p>Puzzles Simon says Vocabulary cards Hangman speeling</p> <p>Dinamismo Capacidad humana</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿El docente de Inglés utiliza actividades lúdicas durante el desarrollo de las clases?</li> <li>2. ¿En el último trimestre con qué frecuencia el docente de Inglés ha utilizado el juego y la creatividad durante el desarrollo de las actividades?</li> <li>3. ¿Piensa que el docente de inglés es activo, dinámico y creativo?</li> <li>4. ¿Cree que mediante actividades lúdicas usted, sus compañeros, y su</li> </ol>	<p>Encuesta</p>

		Creatividad Grupal.	Contenidos mentales Imaginación	<p>docente mejorarán las relaciones afectivas?</p> <p>5. Cree usted que es importante mantener una interacción con su docente de Inglés durante el desarrollo de las actividades académicas?</p> <p>6. ¿Las actividades desarrolladas por el docente le motivan a estudiar Inglés?</p>	
<p>VARIABLE DEPENDIENTE:</p> <p>Destrezas Lingüísticas</p>	<p>Conjunto de habilidades que reflejan modos de expresión como actos de comunicación.</p>	<p>Comunicación Oral</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Listening (Escuchar)</li> <li>• Speaking (Hablar)</li> </ul>	<p>7. ¿Conoce, o el docente le ha explicado brevemente cuáles son y la importancia de las destrezas lingüísticas del Inglés?</p>	<p>Encuesta</p>

		<p>Comunicación Escrita</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reading (Leer)</li> <li>• Writing (Escribir)</li> </ul>	<p>8. ¿Cree que los beneficios del juego y la creatividad en las clases de inglés le permitirá comunicarse de mejor manera con sus compañeros y docente?</p> <p>9. ¿Cómo considera la utilización de chistes adivinanzas, trabalenguas para desarrollar la comunicación oral y escrita del idioma Inglés?</p> <p>10. ¿Considera que la buena comunicación y el entendimiento ayudarán al desarrollo de las destrezas lingüísticas en el aprendizaje del Inglés?</p>	
--	--	---------------------------------	--	---	--

**CAPITULO I**  
**MARCO TEÓRICO**

## **1.1. TEORÍA CIENTÍFICA**

### **1.1.1. Teorías del Juego y Creatividad**

La escuela tradicionalista bajo el modelo Conductivista sume a los estudiantes a la enseñanza de los profesores, a la rigidez escolar, a la obediencia ciega, a la ausencia de iniciativa. Lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego está vedado o en el mejor de los casos admitido solamente al horario de recreo.

Frente a esta realidad la escuela nueva bajo el modelo Constructivista es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico. El constructivismo social expone que el ambiente de aprendizaje óptimo es aquel donde existe una interacción dinámica entre los instructores, los estudiantes y las actividades creativas que proveen oportunidades para que los estudiantes establezcan su propia verdad, gracias a la interacción construyen el aprendizaje entre todos los participantes del mismo. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía personal, su actividad, vitalidad, individualidad y colectiva. El estudiante es el eje de la acción educativa. El juego y creatividad, en efecto, es el medio más importante para educar.

Basándonos en el pensamiento de Piaget: “El juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas”.

El docente debe utilizar el juego y la creatividad como un medio indispensable en el proceso de enseñanza aprendizaje en la educación Inicial, Primaria y Secundaria así como también en todos los ámbitos de la educación ya que las situaciones de juegos creativos y experiencias directas contribuyen a que el estudiante adquiera una mejor comprensión del mundo que le rodea y así va desarrollando y potencializando las destrezas lingüísticas del idioma inglés para contribuir una efectiva intervención educativa. Así creemos necesario estudiar las teorías del juego y las teorías de la creatividad.



### **1.1.1.1. Teorías Del Juego.**

#### **1.1.1.1.1. Teorías biológicas del juego**

##### **1.1.1.1.1.1. Teoría del Crecimiento**

Fue formulado por CAUSÍ. ( S.A), quien considera al juego como resultante fatal del crecimiento, el juego es considerado como un fenómeno estrictamente Físico. Casuí afirma que el desequilibrio orgánico, por la hipersecreción glandular; es la causa biológica de esta actividad a través del juego.

El hombre juega más porque es una estructura compleja. Así misma la diferencia de sexo como niñas y niños separa la causa y forma del juego.

**Crítica:** CAUSÍ admite que la expresión espiritual de la personalidad infantil, es la base biológica y sobre la base de tendencias e instintos explica la diferencia del juego según el sexo, pero toda la formulación tiene una dirección en el crecimiento presente del sujeto.

##### **1.1.1.1.1.2. Teoría del ejercicio preparatorio**

Defendido por GROOS. (S.A), en términos biológicos ha definido al juego como "El agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida". El juego es una función que logra que los instintos que están incipientes, se motivan, se perfeccionan y se activen las ocupaciones que realizaron cuando mayores.

**Crítica:** Interpretar la teoría de Groos al pie de letra es absurdo, significaría aceptar que el mundo estaría lleno de soldados, jinetes, pilotos, ya que estos son los juegos que representan los niños.

### **1.1.1.1.3. Teoría Catártica**

Planteado por CARR. ( S.A ), defiende al juego como un estímulo, que sirve al organismo para impulsar su crecimiento y desalojar las proposiciones antisociales con los que el niño llega al mundo. El juego sirve como un acto purificador de los instintos nocivos: Ejemplo, el instinto guerreero se descarga en el juego de peleas

**Crítica:** Aceptar esta teoría diríamos que todo juego es como una fuerza nociva que tiende a liberarse.<sup>1</sup>

### **1.1.1.1.4 Teoría del atavismo**

Expuesto por STANLEY HALL. ( S.A ), según dice los niños reproducen en sus juegos los actos que nuestros antepasados nos dejaron. Los niños mediante sus juegos evolucionan del mismo modo como lo hicieron en el proceso histórico de la humanidad

**Crítica:** No es correcta, porque muchos tradicionales de los cuales nos habla esta teoría deberían desaparecer por solo recordar algunas cosas o partes del juego, para lo que podemos rescatar de esta teoría los materiales que eran utilizados por nuestros antepasados en la actualidad siguen utilizados como por ejemplo: bolitas, pelotas, carreras. Luchas, etc.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> [www.monografias.com](http://www.monografias.com) (Octubre,2010)

<sup>2</sup> CALERO Mavilo, Educar Jugando, Editorial Rama, San Marcos 2003, Pág.: 25,26,27

### **1.1.1.1.2. Teorías fisiológicas del juego**

#### **1.1.1.1.2.1 Teoría de la energía superflua.**

Formulada por SCHILLER. ( S.A ) y desarrollada posteriormente por HEBERT SPENCER.( S.A), "El juego es la descarga agradable y sin formalidad de un exceso de energías. Spencer buscó la razón del juego en la existencia de un excedente de energía, que pugnando por evadirse del organismo infantil se desplegaría por los centros nerviosos" <sup>3</sup>

**Crítica:** El juego no siempre es para gastar energías, sino parar reponerse. Los niños no solo imitan a los adultos, sino también ellos tienen su propia actividad creadora.

### **1.1.1.1.3. Teorías psicológicas del juego**

#### **1.1.1.1.3.1 Teoría del placer funcional**

Representan esta teoría SCHILLER, F y LANGE,K. (S.A). Para ellos el juego tiene como rasgo peculiar "el placer". Lange entendía que el placer en el juego se debía a que la imaginación podía desenvolverse libremente sin dificultades, fuera de las restricciones de la realidad. <sup>4</sup>

BÜHLER, K. (S.A) define: que el juego es un elemento fundamental para el desarrollo intelectual y cognoscitivo del hombre. Entiende el juego como "placer funcional" independientemente de la actividad llevada a cabo y de la finalidad que persiga. Este placer funcional lo presenta como el objetivo en función del cual se despliega la actividad y, simultáneamente, como el mecanismo interno que sostiene su reiteración. Distingue entre el motivo que rige los juegos funcionales del niño y adolescente (el placer) y los más evolucionados del adulto. El niño pasa de los juegos sensorio motrices

---

<sup>3</sup> Cheateau, Psicología de los juegos infantiles, Buenos Aires, 1988, Pág. 56

<sup>4</sup> CALERO Mavilo, Educar Jugando, Editorial Rama, San Marcos 2003, Pág.: 28

durante el primer año, en que experimenta y practica infatigablemente con su cuerpo, a los juegos receptivos hacia el final del primer año de vida, atendiendo a la forma y constitución de los juguetes y ejercitando la percepción; de ahí el niño pasa a los juegos imaginativos, que confieren algún significado a la acción, entre los dos y cuatro años, cuando finge ser el padre o la madre y copia los roles de los adultos; desde los cuatro años y medio pasa a los juegos constructivos; en que coloca los objetos en diversas posiciones y observa el resultado; desarrolla las capacidades prácticas y ejercita con otros la interacción social; a partir de los seis años hasta la adolescencia se pasa a los juegos colectivos que facilitan la cooperación, el sentido de relación y la competencia y la cooperación.<sup>5</sup>

#### **1.1.1.1.3.2 Teoría del ejercicio previo.**

Por su origen se emparenta con las teorías biológicas, al considerar que el juego como una actividad de naturaleza instintiva. El representante de esta posición es GROOS. (S.A), quien plantea el juego consiste en un orientación del individuo hacia su propia conducta, en un análisis entre los medios y el fin que se persigue, de modo que el placer se obtiene por la puesta en funcionamiento de esos medios, cabría suponer que cualquier conducta o habilidad es susceptible de verse beneficiada por su práctica en el juego.<sup>6</sup>

#### **1.1.1.1.3.3 Teoría de la sublimación.**

Según FREUD. (S.A) vincula el juego a los sentimientos inconscientes y al símbolo como disfraz en el que éstos se ocultan. La realización de deseos, que en el adulto encuentran expresión a través de los sueños, se lleva a cabo en el niño a través del juego.

---

<sup>5</sup> //es.wikipedia.org/wiki/Karl\_Bühler (Noviembre,2010)

<sup>6</sup> <http://html.rincondelvago.com/juegos-y-aprendizaje.html> (Noviembre,2010)

Pero en su trabajo sobre una fobia infantil, FREUD. (1920) se ve obligado a reconocer que en el juego hay algo más que proyecciones del inconsciente y resolución simbólica de deseos conflictivos. Tiene también que ver con experiencias reales, en especial si éstas han sido desagradables y han impresionado vivamente al niño. Al revivirlas en su fantasía llega a dominar la angustia que le produjeron éstos originariamente.

El interés del psicoanálisis por el juego ha sido fundamentalmente clínico, como expresión de otros procesos internos y cuya importancia estriba, precisamente, en el acceso que permiten a ellos. No considera, por tanto, más que un tipo de juego simbólico.

#### **1.1.1.1.3.4 Teoría de la ficción.**

Defendida por CLAPAREDE. (S.A), sostiene que el juego es la libre persecución de fines ficticios; es decir, el niño persigue y busca lo ficticio, cuando las circunstancias reales no pueden satisfacer las tendencias profundas del espíritu infantil. Por su parte KOFFKA. (S.A), refuerza la tesis que considera que “el juego del niño constituye una realidad autónoma, respecto a la cual ha de tenerse en cuenta que una cosa es ser verdadera para el niño y otra para nosotros”

#### **1.1.1.1.4 Teorías sociológicas del juego.**

##### **1.1.1.1.4.1. El aprendizaje social.**

El aprendizaje social, según COUSINET. (S.A), pasa por cuatro etapas: la agresión manual, la agresión oral, la agresión se exhibicionismo, y la del importunar.

- a) En la agresión manual se advierte el primer contacto con la realidad social, esta primera actividad es de rechazo. El estudiante siente dos necesidades: de manifestarse distinto y de unirse al otro: es en este panorama que

aparece “el otro”, y en general este comportamiento es considerado como natural, tanto “ que un estudiante que no se atreve jamás a empujar o tirar a otros estudiantes tiene en verdad, un desenvolvimiento anormal.

- b) La agresión oral; se trata de una de las formas de afirmación del yo, que el estudiante buscará satisfacer de diferente manera a lo largo de su desarrollo.
- c) El exhibicionismo. En esta etapa el estudiante presenta el examen de los demás, los signos de su superioridad, se trata de asegurarse la alianza del adulto (ser el mimado del maestro), quiere convertirse en un objeto de envidia de los demás.
- d) El que importuna es un ser social que busca satisfacer su necesidad de socialización por un proceder nuevo, que de compensar su frustración, el estudiante no puede admitir que el grupo pueda vivir sin él, por eso llama la atención molestando.

#### **1.1.1.1.5 Concepción pedagógica del juego**

Siendo el juego un tipo de actividad que desarrolla el estudiante, y el estudiante el objeto del proceso educativo, toca considerar la actividad lúdica ya no sólo como componente natural de la vida del estudiante, sino como elemento del que puede valerse la pedagogía para usarlo en beneficio de su formación. Siendo así, el juego debe ser aprovechado y desarrollado en la institución educativa.

RALPH WINN. (S.A), define al juego como “el tipo fundamental de ocupación del estudiante normal”. Sobre esto no cabe menor duda, ya que todo lo hasta aquí dicho, corrobora la afirmación. Si gran parte del tiempo la ocupa el

estudiante en jugar, como educadores necesitamos comprender lo que el juego representa para él. Para lograrlo es recomendable:<sup>7</sup>

- a) Utilizar la oportunidad que le dan los llamados “juegos libres” que pueden intercalarse con los “juegos dirigidos”.
- b) Observar en aquellas sensaciones de “juegos libres” las inclinaciones del estudiante y considerar éstos como base de la planificación de nuevos juegos. Si esta situación no ocurriera, el educador estaría condenado al fracaso, por no saber buscar un repertorio grande de los que más ajusten a las características del individuo.

#### **1.1.1.1.6 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO**

1. El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego.
2. El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha. Consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividades que posee su tendencia propia..El siguiente caso, que refiere el padre de un niño. Encuentra a su hijo de cuatro años sentado en la primera silla de una fila de ellas jugando al tren. Acaricia al nene, pero éste le dice: papá no debes besar a la locomotora, porque, si lo haces, piensan los coches que no es verdad.
3. El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.
4. El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
5. El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.

---

<sup>7</sup> esl.about.com (Junio,2010)

6. Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.
7. El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.
8. El juego oprime y libera, el juego arrebatata, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.
9. El juego es un tender hacia la resolución, porque se ponen en juego las facultades del niño.
10. Otra de las características del juego es la facultad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto. Es algo para nosotros y no para los demás.
11. El juego es una lucha por algo o una representación de algo.<sup>8</sup>

#### **1.1.1.2. Teoría de la creatividad**

Los seres humanos adquieren y desarrollan conocimientos, creatividad y competencias desde los inicios de su propia socialización, en la misma infancia. Las experiencias acumuladas, los saberes adquiridos, los aprendizajes sociales atesorados y las reflexiones realizadas sobre éxito y fracasos dan cuenta de un conocimiento con valor agregado.

---

<sup>8</sup> [www.tseonline.com](http://www.tseonline.com) (Junio,2010)



Los estudios sobre la creatividad provienen de un campo de estudio multidisciplinario, puesto que los conocimientos proceden de las disciplinas más variadas: psicología, filosofía, pedagogía, publicidad, ciencias experimentales, diseño en gerencia, retórica, artes plásticas y visuales, por sólo mencionar algunas. A continuación, exponemos brevemente las teorías más significativas que aportarán en nuestro trabajo de investigación:

#### **1.1.1.2.1. Teoría Psicoanalítica**

Según S. Freud, en el proceso de “sublimación” los impulsos sexuales son reprimidos y dirigidos a metas socialmente más altas que las de índole sexual. Desde este punto de vista, la sublimación ha hecho posible operaciones espirituales superiores y ha dado lugar, así, a la cultura. Según este renombrado psicoanalista, estos procesos se desarrollan en el inconsciente, en el cual subyacen las soluciones creativas a los conflictos.

#### **1.1.1.2.2. Teoría Asociacionista**

Según esta teoría, la creatividad puede ser entendida como la transformación de ciertos elementos, para crear, por asociación, nuevas combinaciones que responden a exigencias específicas. Tal es así que cuanto más alejadas estén las ideas de la nueva combinación, más creativo será el producto o la solución. Asimismo, la cantidad de asociaciones determina el grado de creatividad.<sup>9</sup>

#### **1.1.1.2.3. Teoría Gestáltica**

La teoría gestáltica define la creatividad como una acción por la que se produce o moldea una idea o visión. Esta surge repentinamente, porque es producto de la imaginación, y no de la razón y la lógica.

---

<sup>9</sup> OSTROVSKY, Graciela, Como construir competencias en los niños y desarrollar su talento, Editorial Grupo CLASA, Buenos Aires-Argentina 2006, Pág.: 54

#### **1.1.1.2.4. Teoría Existencialista**

Para estas teorías la creatividad sólo es posible cuando el individuo encuentra su “mundo” y el de sus semejantes. La intensidad con que se encuentre ese mundo circundante condiciona el grado de creatividad. La creatividad es producto de la máxima salud emocional, el individuo creativo resulta receptivo y dispuesto al encuentro. La creatividad es la satisfacción de la necesidad de comunicarse con el entorno.

#### **1.1.1.2.5. Teoría de la Transferencia**

Desde el punto de vista de esta proposición se sostiene que la creatividad está motivada por el impulso intelectual de estudiar los posibles problemas y encontrar soluciones a los mismos. Se la considera como un elemento más de aprendizaje y, como aprender es captar nuevas informaciones o establecer relaciones nuevas con informaciones viejas, estas pueden ser transmitidas por semejanza a otros cometidos.

#### **1.1.1.2.6. Teoría Interpersonal o Cultural**

En este caso se han seleccionado las opiniones de especialistas prestigiosos en el tema:

- a) Según A. Adler existe una fuerza creativa en el individuo a la que se subordinan todos los otros aspectos de la personalidad. El individuo utiliza su conciencia social y su fuerza creativa para ser útil a la sociedad y así realizase así mismo.
- b) En palabras de J.L. Moreno la cultura existe se previamente se dan la espontaneidad y la originalidad.
- c) Para E. Fromm la creatividad es la capacidad que posee el individuo de ver, percibir y reaccionar.
- d) Según C. Rogers la condición fundamental para que surja la creatividad es que el individuo pueda percibir su entorno sin prejuicios. De esta manera, la creatividad será el producto de las nuevas relaciones que surgen de la

singularidad del individuo y de las circunstancias, donde el individuo puede poner en marcha su potencial y realizarse.

- e) En la opinión de M. Mead una educación para la creatividad favorecerá el pensamiento divergente, es decir, la orientación en el proceso y no en el producto posibilitará la formación de nuevos individuos creativos, abiertos al entorno.<sup>10</sup>

#### **1.1.1.2.7. Creatividad e Inteligencia**

Otras líneas de investigación en la temática de la creatividad, la describen como un complemento o grado supremo de la inteligencia. También, como una especie de inteligencia creadora, con gran capacidad de síntesis por la combinación ingeniosa y coherente de distintos elementos, cuyo objetivo es formar algo nuevo. La respuesta creativa es inteligente y será buena si es relevante, nueva y ensancha el círculo de la experiencia.

Luego de haber analizado diferentes teorías de la creatividad en diferentes fuentes bibliográficas resaltamos las siguientes:

TAILER. (S.A) define a la creatividad como “un proceso intelectual cuyo resultado es la producción de ideas nuevas y valaderas al mismo tiempo” y MARÍA MONTESSORRI. (S.A) manifiesta de una etapa sensorial por la que atraviesan los niños o estudiantes. Etapa la que aprovecharemos ya que por medio de esta los niños o estudiantes están listos para recibir nuevas experiencias.<sup>11</sup>

ROGERS. (S.A) sostiene que el potencial creativo se puede dar de la misma forma en una ama de casa que está inventando una salsa, que en un músico al

---

<sup>10</sup> OSTROVISKY, Graciela, Como construir competencias en los niños y desarrollar su talento, Editorial Grupo CLASA, Buenos Aires-Argentina 2006, Pág.: 55

<sup>11</sup> Sefchovich, Galia y Gilda, Waisburd, Hacia una pedagogía de la creatividad, Editorial Trillas, S.A de C.V. 1997, Pág.: 36

componer una sinfonía, o un pintor al realizar un cuadro; los tres están empleando su potencial creativo y los aplican con la misma intensidad.<sup>12</sup>

Así mediante estas teorías descubrimos que no sólo un grupo de personas tienen o demuestran ser creativos, al contrario todos demostramos ser creativos en nuestras actividades diarias y mucho más en el ámbito educativo, ya que los seres humanos aprendemos eficientemente mediante nuestros sentidos; porque recibimos nuevas experiencias las cuales las relacionamos con las antiguas experiencias y construimos nuevos aprendizajes significativos; desarrollando las diferentes inteligencias, capacidades, destrezas o nuestras potencialidades.

#### **1.1.1.2.8. Fundamentos del aprendizaje de la creatividad**

Somos dados a concebir la creatividad como algo acabado, ya sea poesía o pintura o cualquier otro producto. Dejamos así a la creatividad reducida a la categoría inferior del estereotipo. Maslow comenta que damos por supuesto que un poeta es más creativo que un cocinero o que un matemático o ingeniero, porque a su producto le hemos dado un valor más intelectual, más duradero, más espiritual, cuando en realidad lo válido no es tanto el producto final sino el proceso cuyo resultado se da en el individuo mismo (Stein).

La creatividad es un proceso de formulación de hipótesis, de verificación de las mismas y de comunicación de los resultados, convirtiéndose así en un proceso investigador que se desarrolla dentro del mismo individuo. Descartamos desde este punto de partida la afirmación de que hay individuos que nacen creativos. La personalidad creativa se hace, no nace.

Existe una creencia generalizada de que el genio es como una especie de mensajero divino. Esta opinión da por supuesto que los productos de creación se realizan a saltos, a inspiraciones, contribuyendo a mantener el mito de las

---

<sup>12</sup> Sefchovich, Galia y Gilda, Waisburd, Hacia una pedagogía de la creatividad, Editorial Trillas, S.A de C.V. 1997, Pág.: 20

musas. Las realidades creativas no explicables se atribuyen más al genio que al esfuerzo personal, como en los casos de Mozart, Shakespeare y muchos otros.

Para los conductistas, sin embargo, nada es nuevo, no existe la creatividad, y si algo se manifiesta como nuevo es porque ya existía desde antiguo o se ha producido por accidente. Al mismo tiempo que al genio no hay que mitificarlo, tampoco son válidas las tesis conductistas y que lo nuevo, lo creativo, puede y debe darse aunque para ello es necesario el constante esfuerzo, la disciplina creativa, el desarrollo de las técnicas y la capacidad de crítica.<sup>13</sup>

#### **1.1.1.2.9. Factores de la creatividad**

**Síntesis.-** La síntesis es el resultado integrador de experiencias y aprendizajes anteriores. El momento en el que una persona, integra en una sola situación elementos aprendidos por separado, constituye un nuevo descubrimiento, y por lo tanto una realidad distinta. Ha creado para sí mismo una nueva construcción intelectual. Es el salto intuitivo de Bruner.

**Conectividad.-** La creatividad está conectada con elementos que ya existían. No creamos de la nada. Crear es relacionar de distinta forma elementos ya existentes. Todas las formas de creatividad surgen de una nueva actividad combinatoria, de situar los objetos en una nueva perspectiva. (Bruner)

**Fluidez o productividad.-** La imaginación es una actividad mental basada en la percepción, la memoria y el pensamiento, mediante la cual se reproducen imágenes (imaginación reproductiva), y se crean asociaciones entre estas (imaginación productiva: base de la creatividad).

La fluidez de ideas está relacionada con la solución múltiple de problemas, la fluidez de asociación se da en referencia al establecimiento de relaciones entre

---

<sup>13</sup> [www.buenastareas.com](http://www.buenastareas.com) (Junio,2010)

ideas, cosas u objetos, que a su vez dan lugar al pensamiento analógico y la fluidez de expresión es la facilidad en construir frases.

Originalidad.- Es el proceso que logra que los descubrimientos o las asociaciones sean singulares, individuales, de uno mismo.

Novedad.- Producción de respuestas inusitadas, algo dado con poca frecuencia, con frescura e inventiva: «capacidad de hallar nuevas relaciones», (Rogers), «organizar las experiencias de otra manera», (Taylor), «buscar nuevas constelaciones de significados» (Ghiselin).

Impredictibilidad.- La creatividad desconecta los objetos de los productos, las causas de los efectos. Es la actividad metafórica, no causal, ilógica en apariencia.

Sorpresa.- Hace referencia al efecto psicológico. Sin el «golpe-shock», creativo, no sería posible que los individuos pusieran a prueba su creatividad. «La sorpresa agradable es la verdadera esencia de la creatividad misma». (Bruner)

Flexibilidad.- La flexibilidad se opone radicalmente al concepto de rigidez, y sirve para determinar la habilidad de buscar la solución en campos distintos. Es la relación flexible entre ideas, conceptos, relaciones, etc. Por ejemplo, relacionar cómic y film, pensar en soluciones variadas al mismo problema, ponerse en lugar de otra persona.

Elaboración.- Se trata de comprobar la riqueza de detalles que matizan la intuición original. La elaboración supone disciplina y esfuerzo. El acto creativo hay que tecnificarlo, darle forma, valorarlo y relacionarlo con otras realidades, presentarlo de forma aceptable, comunicarlo.

Apertura y sensibilidad para detectar problemas.- La persona creativa es receptiva al mundo de los objetos, ante los problemas, ante los demás. La observación de imperfecciones es lo que mantiene al individuo en actividad

creativa, lo que le obliga a estar en constante disposición de buscar nuevos caminos o diversas respuestas.

Capacidad para redefinir un objeto.- Es la capacidad de encontrar en los objetos, en las ideas o en las personas nuevos usos o facetas. Recreando de nuevo, cambiando de sentido, de orden, de eficacia, haciendo servir para otra cosa.

El humor y la imaginación.- Toda realidad es un prisma con infinitas caras. Todo se puede ver de otra forma, desde otro ángulo, con otra mirada. Dar vuelta a las cosas supone ponerse en el lugar de otros. Todo tiene su lado bueno, positivo, humorístico.

No-racionalidad.- La actividad combinatoria se da de forma inconsciente. No sabemos con certeza por qué determinadas situaciones o ideas nos traen a colación situaciones o ideas totalmente distintas. La actividad metafórica une y relaciona, florece en el terreno de las semejanzas. La asociación de ideas es el trabajo del inconsciente. La no-racionalidad hace posible la poesía, la invención científica y proporciona plasticidad al pensamiento.

Auto realización.- Solamente los actos personales que provocan realización personal son causa de actos creativos. Para Maslow, creatividad es lo mismo que salud psíquica o autorrealización.

## **1.1.2. Teorías de las destrezas lingüísticas**

### **1.1.2.1 Concepción actual de la lingüística.**

La consideración de la lengua como una semiótica social ocurre a partir de la década de los 70 con el aporte de varios científicos ( N, Chomsky, D. Hymes, J. Van Ek, Widdowson, entre otros); es decir que el uso de determinadas formas lingüísticas y léxicas depende de la interrelación que tienen entre sí los interlocutores; con esta concepción, es evidente que el docente no puede ser el centro de atención de la clase su misión no es controlar los contenidos a partir de un currículum. Las dimensiones educativas que implica ésta concepción de la lengua son favorecer una actitud positiva frente a otras manera de entender la realidad, desarrollar una actitud reflexiva sobre los fenómenos lingüísticos incluyendo naturalmente la reflexión sobre la lengua propia, incitar a valorar la lengua autóctona como la que se encuentra en proceso de aprendizaje, valorar la presencia de textos literarios e incitar a la aportación de textos creativos, desarrollar el sentido de la autonomía personal, y por tanto el de responsabilidad del propio aprendizaje .<sup>14</sup>

### **1.1.2.2. Destrezas lingüísticas.**

A lo largo de la historia de la enseñanza de las lenguas extranjeras las destrezas lingüísticas consideradas como básicas o fundamentales: la comunicación oral y la comunicación escrita, la expresión oral y la expresión escrita, han cambiado su orden de importancia y cambio de acción, aunque casi todas las concepciones teóricas han convertido la forma y la estructura de la lengua en objeto último de aprendizaje.

Según WIDDOWSON. (1978), la comunicación en la enseñanza de lengua; representa en dos planos del uso de la lengua: use o uso, contrapuesta a usage o

---

<sup>14</sup> Rodríguez, Antonio y Hearn, Izabella, Didáctica del Inglés para primaria, Editorial, Pearson Educación, 2003, Pág.: 85,86



utilización, use o uso se refiere a la utilización de la lengua para comunicarse de manera genuina, y usage o utilización se refiere al uso de la lengua para ejercitar y desarrollar los elementos del dominio lingüístico. Así para que la enseñanza y aprendizaje efectivo mediante las destrezas, las hemos encuadrado dentro de un contexto comunicativo y con un propósito comunicativo por ello es preferible hablar de habilidades comunicativas, de esta forma concordamos en que no parece suficiente definir los objetivos del aprendizaje de una lengua refiriéndonos sólo al medio o a la forma física en que se manifiesta como producto final y las destrezas utilizadas deben reflejar que éstas son los modos de expresión de actos de comunicación. Este propósito comunicativo pone en conexión a las cuatro destrezas básicas y evita que se conviertan en departamentos estancos centrados en prácticas mecanicistas; concepto que pretende englobar las destrezas lingüísticas dando un enfoque comunicativo e integrador de todas ellas.<sup>15</sup>

Contribuyendo la ideología de los siguientes autores: García Arreza y otros.(1994), Frolich-Ward.(1995); Roth.(1998), Moon.(200); Cameron.(2001), hemos llegado a la conclusión de que en un contexto comunicativo el uso y desarrollo de todas las destrezas lingüísticas son importantes y todas ellas se benefician y potencian mutuamente, interactuando en forma estratégica de la siguiente forma; comunicación oral: escuchar (listening), hablar (speaking) y comunicación escrita: leer (Reading) y escribir (writing). La estimulación de las destrezas orales no debe dar origen a la ley del péndulo, es decir, afirman las orales y descuidan las destrezas escritas. Cada destreza tendrá un momento más adecuado para su introducción y su propio ritmo de progreso pero no cabe duda de que tienen que desarrollarse coordinadamente será un síntoma de que estamos haciendo un tratamiento demasiado compartimentado de las destrezas, si una o más de ellas se quedan estancadas o no se interrelacionan de manera eficiente. La persistencia de un tratamiento inadecuado alumbrará a medio plazo un perjuicio claramente perceptible en el proceso de aprendizaje de todas ellas.

---

<sup>15</sup> <http://cicero.u-bunkyo.ac.jp/lib/kiyo/fsell2002/25-32.pdf> (Octubre,2010)

### **1. 1.2.2.1 Comunicación Oral.**

Según Byrne (1986), es un proceso de doble dirección entre el hablante y oyente, por tanto pone en relación las destrezas hablar (speaking) y escuchar (listening), la cual están activamente implicados en el proceso de interpretar y negociar los significados del mensaje; en efecto, la comunicación oral incluyen las destrezas de hablar y escuchar. A éstas capacidades de comunicación la podemos llamar primaria por ser la primera que aprende en primer lugar, por otra parte la comunicación oral es la más directa y se puede asociar a los gestos o a los elementos con valor icónico.

ARREZA, GARCÍA Y OTROS. (1994), insisten en que los enseñantes deben esforzarse en presentar un campo de actividades de comprensión auditiva que requieren poco manejo de datos, en este contexto de aprendizaje primero las estrategias metodológicas deben ser acorde al entorno y las experiencia del estudiante, teniendo en cuenta el nivel de aprendizaje del estudiante.

#### **a) Escuchar ( listening)**

Brewster. (1965: 164), la labor del docente es proporcionar las condiciones necesarias para que se desarrolle la comprensión oral, a través de estrategias activas, materiales lingüísticos y extralingüísticos adecuados, contenidos relevantes y estimulaciones intelectuales y afectivas apropiadas, así estimularemos la capacidad de entender o interpretar el mensaje, ya que la destreza escuchar es privada interna no observable de forma directa cuya constatación de comprensión correcta es a través de respuestas escritas u orales.

Slaterry y Willis. (2001), propone las siguientes actividades para fomentar la capacidad oral: escuchar para descubrir una historia y unos personajes, escuchar para organizar las diferentes actividades que se realizan en una clase, escuchar y jugar, escuchar y escenificar, escuchar y seguir instrucciones, escuchar para llevar a cabo trabajos artísticos y manuales,

escuchar para ampliar conocimientos en diferentes áreas del currículo. En nuestro trabajo de investigación nos apoyaremos en el método TPR ( Total Physical Response), son estrategias cuyas respuestas es de expresión física por parte del estudiante a los mensajes dados por el docente en forma de instrucciones, así la aprovecharemos en combinación con la expresión oral, en actividades como juegos y creatividad.

**b) Hablar (speaking)**

MARTÍNEZ Y VARCÁRCEL. (1992), las primeras producciones orales de los estudiantes probablemente serán palabras sueltas y frases hechas relacionadas con expresiones rutinarias, con la organización de la clase y los temas tratados; de acuerdo a este aporte científico al principio, parte de estas expresiones van a ser imitativas que irán evolucionando a otras de reproducción comprensiva, para después pasar a la producción autónoma.

GARCÍA ARREZA Y OTROS. (1994), proponen tres listas que reflejan expresiones rutinarias en inglés: expresiones de cortesía empleadas por los estudiantes, expresiones de ánimo y comprensión por parte del docente, y expresiones que reflejan la opinión de los estudiantes.

Desde ésta óptica definimos que la destreza hablar es externa observable en forma directa y está íntimamente relacionada con la comprensión oral que es la que posibilita su desarrollo, así la consideraremos hacia la afectividad ya que el estudiante el temor a equivocarse en el momento de hablar una lengua que conocemos en forma limitada puede retraer deseos de hablar, el docente contribuirá al estímulo con frases de ánimo y comprensión, comunicándole que los errores son parte del proceso de aprendizaje, siendo esta tarea más fácil si se dota de un amplio repertorio de expresiones fácil y frecuente uso para el logro de este objetivo.

Conforme se estimulen las destrezas dentro de la comunicación oral se interrelacionan con más intensidad y amplitud con las destrezas escritas.

**1.1.2.2.2 Comunicación Escrita.**

FROHLICH, WARD. (1995), conforme leer y escribir se convierta en una parte integral de la enseñanza, el estudiante debe siempre escuchar los elementos lexicales antes de aprender a leerlos y escribirlos; desde esta perspectiva los docentes se conducen a la obsolescencia de la escritura como elemento focal de la enseñanza de un idioma, sin embargo no confundir su obsolescencia como elemento focal y único en la práctica pedagógica con su aporte en la consolidación de la estructura de la lengua y hecho comunicativo global, interrelacionaremos el proceso de aprendizaje del idioma inglés del aspecto oral con lo escrito ya que es el medio fundamental de enseñanza, aprendizaje y evaluación.

a) **Leer (Reading)**

CORTÉS. (2000), al igual que en la comprensión auditiva, también en la comprensión lectora se produce una interacción: los esquemas mentales de conocimiento ( lo que el lector espera encontrar ahí), condicionan la percepción y procesamiento de la información contenida del texto (concepción, actitudes, valores éticos, etc.) al mismo tiempo el contenido del texto va remodelando y actualizando dichos esquemas; es decir que la comprensión escrita no es una destreza pasiva puesto que requiere que el estudiante ponga en práctica para analizar e interpretar los textos y relacionarlos con los conocimientos adquiridos y a la vez interactuando con las demás destrezas. De igual forma definimos que la destreza leer es privada interna cuyo producto no es observable en forma directa, la comprobamos en forma indirectamente que se ha producido en respuestas orales, escritas o cinéticas por parte del lector.

COLOMER Y COMPUS. (1996), la destreza leer no podemos reducirla en el proceso pedagógico a una simple cuestión de aprendizaje en un código o técnico de descodificación, reflexionamos que la destreza leer, es una actividad compleja y dialéctica que requiere el estudiante, y de los mayores

la utilización de gran parte de su capacidad cognitiva y meta cognitiva para obtener el máximo de su potencialidad; su importancia en cuanto a la consolidación lingüística en las actividades de creación y de información en la vida cotidiana, nexos básicos de unión entre el creador y el receptor de la idea, se transforma en un aprendizaje interminable.

Una de las fuentes aceptables para la estimulación de esta destreza es la inducción a la lectura, para lo cual nos basamos en la ideología de Cortés, ya propuso características de suma importancia en el momento de la selección de textos como:

- a) En función a la edad a la que van dirigidos.
- b) En consonancia con la experiencia de los estudiantes.
- c) De utilidad para los estudiantes.
- d) Presentación atractiva.
- e) Extensión oportuna.
- f) Estilo oportuno.
- g) Densidad léxica razonable.
- h) Dificultad morfosintáctica adecuada.
- i) Promover una relación interactiva entre el estudiante y el tema.
- j) Ser un buen ejemplo del uso de la lengua.
- k) Estar bien contextualizados.
- l) Con ilustraciones que aclaren o refuercen el significado.
- m) Contenido variado y relevante.
- n) Posibilidad de conectarse con otras destrezas.

Complementariamente a lo anterior, creemos conveniente especificar las características de un buen cuento por ser uno de los tipos de textos escrito que más interés despierta en los estudiantes y representar mayor potencial para atraer a nuevos lectores en lengua inglesa, como dice ARCOS. (2003), los cuentos que interesen a los niños y favorecen la adquisición de la lengua inglesa tienen las siguientes características: tratan temas cercanos a

su mundo y a sus intereses, tienen personajes con los que pueden identificarse, interpelan a su inteligencia y a su afectividad, el hilo conductor de la historia les permite predecir, deducir o especular lo que va a pasar después después y cuentan con algún elemento ingenioso o sorpresa que les mantiene viva la curiosidad hasta el final de la historia.

**b) Escribir (Writing)**

Hemos analizado varias teorías las cuales resaltaremos; MOREIRAS.(2000) y CAMERON. (2001), quienes manifiestan que el aprendizaje significativo y propiciar experiencias afectivas positivas y para lograrlos nos apoyaremos en actividades de escritura que se presenten al estudiante con un propósito claro y con temas interesantes, es decir que los docentes de inglés para promover esta destreza debemos ser creativos para aprovechar la capacidad de imaginación del estudiante e implicarlos en diferentes actividades relacionadas a la escritura.

Desde esta perspectiva definimos a expresión escrita que es una destreza lingüística cuyo producto final se manifiesta a través del dominio código gráfico que se utiliza y para su respectiva estimulación requiere de de la intervención de procesos cognitivos y metacognitivos de diversos rangos, necesitando del desarrollo de la comunicación oral para facilitar su aparición y desarrollo.

HEDGE. (1988), plantea varios formatos de escritura:

- a) Textos de tipo personal: diarios, lista de deberes.
- b) Textos de carácter público: cartas de petición, información y de quejas.
- c) Textos creativos: trabalenguas, poemas, canciones, etc.
- d) Textos de tipo social: cartas de invitación, formal, notas de agradecimiento.
- e) Textos relacionados con el estudio: tomar apuntes y hacer resúmenes.

Manifiesta Hedge que el docentes será quien elija el texto más adecuado acorde a las diferencias individuales de cada estudiante.

Existen varios autores quienes proponen diferentes actividades para promover la escritura, la cual nuestro grupo de investigación apoyaremos a GARCÍA ARREZA Y OTROS. (1994):

- a) Ejercicios de familiarización
- b) Escritura guiada y escritura libre.

### **1.1.3. Teorías de la Intervención Educativa**

Desde diferentes perspectivas pedagógicas, al docente se le han asignado diferentes roles: el de transmisor de conocimientos, el de animador, el de supervisor, o guía de proceso de aprendizaje e incluso el de investigador educativo. A lo largo de nuestro trabajo de investigación sostendremos que la función del docente no puede reducirse ni a la de simple transmisor de la información ni a la de facilitador enriquecido, esperando que los estudiantes por sí solos manifiesten actividades autoestructurantes o constructivistas. Nosotros consideraremos que el docente se constituye en un organizador y mediador en el encuentro del estudiante con el conocimiento.

Dicha mediación nos basaremos en lo que GIMENO, SACRISTÁN.(1988); RODRÍGUEZ Y MARRERO.(1993. P. 243): el profesor es mediador entre el alumno y la cultura a través de su propio nivel cultural, por la significación que asigna al currículum en general y al conocimiento que transmite en particular, en consecuencia tanto los significados adquiridos durante su formación profesional, como los usos prácticos que resultan de experiencias continuas en el aula, configurarán los ejes de la práctica pedagógica del docente.

Compartimos la ideología de MARUNY. (1989): enseñar no solo es proporcionar información sino a ayudar a aprender; BARRIOS. (1992): la clase no puede ser ya una situación unidireccional, sino interactiva, en la que el manejo de la relación con el alumno y de los alumnos entre sí forme parte de la calidad de la docencia misma, es decir que el docente debe transformarse en un amigo más de los estudiantes, brindar una ayuda afectiva y pedagógica en el aula, así mediará en una forma pacificada e interactiva con los estudiantes y entre estudiantes.

La metáfora de andamiaje propuesta por BURNER. (1970) nos permite explicar la función tutorial que debe cubrir el profesor, el andamiaje supone que las intervenciones tutoriales del enseñante deben mantener una relación inversa con el nivel de competencia en la tarea de aprendizaje manifestado por el aprendiz, en lograr el objetivo educativo planteado, más administración y ajuste de la ayuda pedagógica de parte del docente, en ocasiones podrá ayudar los procesos de atención o de memoria del estudiante, en otras intervendrá la esfera motivacional o afectiva, o incluso inducirá en el estudiante estrategias o procedimientos para un manejo eficiente de la información.

Según ONRUBIA.(1993), dicha juste de ayuda sea eficaz, es necesario que el docente cubra dos características: a. que el profesor tome en cuenta el conocimientos de partida del alumno b. que provoque desafíos y retos abordables que cuestionen y modifiquen dicho conocimiento. Onrubia también propone como eje central de la tarea docente una actuación diversificada y plástica, acompañada con una reflexión constante sobre lo que ocurre en el aula, y siempre apoyado en una planificación cuidadosa de la enseñanza. Desde ésta perspectiva científica la función primordial del docente es orientar y guiar la actividad mental constructiva de sus estudiantes, a quienes proporcionará una ayuda pedagógica ajustada a su competencia.

Según BELMONT.(1989): uno de los roles más importantes que cubre el docente es favorecer en el educando el desarrollo y mantenimiento de una serie de estrategias cognitivas a través de situaciones de experiencia interpersonal instruccional; es innegable que la función central de la intervención educativa es que los estudiantes se conviertan en aprendices exitosos, así como pensadores críticos y planificadores activos de su propio aprendizaje.

Siguiendo a ROGGOF. (1984), existen 5 principios generales en las que da un proceso de participación guiada con la intervención del profesor:

- a) Se proporciona al alumno un puente entre la información que dispone y el nuevo conocimiento.



- b) Se ofrece una estructura de conjunto para el desarrollo de la actividad o la realización de la tarea.
- c) Se traspasa de forma progresiva el control y la responsabilidad del profesor hacia el alumno.
- d) Se manifiesta una intervención educativa de parte del docente y del alumno.
- e) Aparecen de manera explícita e implícita las formas de interacción habituales entre docentes/adultos y alumnos/menores, las cuales no son simétricas, dado el papel que desempeña el profesor como tutor del proceso.

Consecuentemente, la interacción educativa no es sólo una asistencia del docente al estudiante sino que el docente y estudiantes gestionan de manera conjunta la enseñanza y el aprendizaje en un proceso de participación guiada, así despertaremos la visión a ciertos docentes de inglés que todavía mantienen la idea de un modelo conductista sin interacción entre docentes y estudiantes.

## 1.2. MARCO LEGAL

De acuerdo con el Art. 36 del Reglamento de Régimen Académico del Sistema Nacional de Educación Superior Reglamento de Educación Superior, que dice: “Las instituciones de educación superior pueden autorizar la denuncia del tema de graduación o titulación, una vez que el estudiante de tercer nivel o de pregrado haya aprobado al menos el 80% del programa académico.” Y Art. 34 del mismo cuerpo legal que estipula lo siguiente:”El trabajo de graduación o titulación constituye uno de los requisitos obligatorios para la obtención del título o grado en cualquiera de los niveles de formación. Dichos trabajos pueden ser estructurados de manera independiente o como consecuencia de un seminario de fin de carrera, de acuerdo a la normativa de cada institución. ”

Posteriormente nos basamos en el reglamento de grados y títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, en los siguientes artículos.

Art.4. El estudiante legalmente matriculado podrá presentar su proyecto de Trabajo de Grado.

Art. 5. Para presentar el Proyecto de Trabajo de Grado deberá estar asistiendo normalmente a clases en el último ciclo/o año académico, no poseer arrastre y no haber sido sancionado.

Art. 9. Una vez finalizado el Proyecto o los Proyectos se remitirán a la Dirección del Centro de Investigación Especializada (CIÉ) de la Facultad para su análisis y posterior traslado a la Comisión Académica de la Facultad.

Art. 11. La comisión académica procederá a analizar los proyectos para su ejecución y lo trasladará al H. Consejo Directivo de la Facultad para su aprobación.

Art. 13. La Comisión Académica propondrá a los respectivos asesores del Trabajo de Grado en función a los perfiles y a los temas planteados por los aspirantes, los mismos que serán analizados y aprobados por el H. Consejo Directivo.

Art. 15. El H. Consejo Directivo aprobará previo informe de la Comisión Académica de la Facultad las guías metodológicas para la realización tanto del Proyecto como del Informe Final del Trabajo de Grado.

Art. 17. Una vez aprobados los proyectos del Trabajo de Grado se procederá a establecer el desarrollo de los mismos a través de una Red de Asesoría de Trabajo de Grado.

Art. 18. La Red de Asesoría de Trabajo de Grado consiste en realizar encuentros académicos debidamente planificados entre Directores y egresados para llevar en ejecución el desarrollo del Proyecto para su Informe Final.

Art. 19. Para la ejecución de la Red de Asesoría de Trabajo de Grado se elaborará un proyecto donde se describa su desarrollo académico y su financiamiento el mismo que será presentado por la Comisión Académica de la Facultad para su análisis y aprobación en el H. Consejo Directivo.

Valiéndonos de los artículos anteriormente mencionados, iniciamos con la denuncia y elaboración de nuestro trabajo de grado, puesto que cumplimos con todos los requisitos.

### 1.3. TEORÍA CONCEPTUAL.

JUEGO:	Actividad lúdica y dinámica consecuentemente produce interactividad entre docente y estudiante fortaleciendo el proceso de cognición con creatividad y dinamismo
DESTREZA:	La palabra destreza se construye por substantivación del adjetivo «diestro». Una persona diestra en el sentido estricto de la palabra es una persona cuyo dominio reside en el uso de la mano derecha. «Diestro» tiene también la acepción de referirse a toda persona que manipula objetos con gran habilidad.
INTERACTIVIDAD:	Es un programa que permite una interacción a modo de dialogo entre tutor y estudiante.
INTELIGENCIA (DEL LATÍN INTELLEGE NTIA):	"Capacidad para entender o comprender" y como la "Capacidad para resolver problemas". La inteligencia parece estar ligada a otras funciones mentales como la percepción, o capacidad de recibir dicha información, o la memoria, o capacidad de almacenarla.
INTELIGENCIA VERBAL LINGÜÍSTICA:	Capacidad que tiene la persona para expresarse en forma oral o escrita.
CREATIVIDAD:	Capacidad de inventar algo nuevo, de relacionar algo conocido de forma innovadora o de apartarse de los esquemas de pensamiento y conducta habituales.

MOTIVACIÓN:	Factor psicológico consciente o no, que dispone al individuo para realizar ciertos accidentes o para hacia ciertos fines.
ESTÍMULO:	Incitación a obrar. Todo cambio producido en el medio ambiente situado alrededor de un organismo, de tal modo que este lo capte y consecuentemente, sus acciones se modifican en cierto grado.
CONOCIMIENTO:	Acción y efecto de conocer. Entendimiento, inteligencia, razón natural. Conocido sin ser amigo. Sentimiento, dominio de las facultades del hombre.
PENSAMIENTO:	Potencia o facultad de pensar. Acción y efecto de pensar. Idea fundamental inicial o capital de una obra cualquiera. Cada una de las ideas o sentencias notables de un escrito.
ACTITUDES:	Postura del cuerpo humano. Disposición de ánimo manifestada exteriormente.
NATURALEZA DE LA CREATIVIDAD:	El potencial creativo, entonces, es propio de cada sujeto, puede ser aplicado en cualquier situación vital y es de capital importancia para el desarrollo del individuo y de la sociedad, porque tiene implícito el supuesto previo de la creatividad social y la recreación de la cultura.
PROCESO CREATIVO:	Permite resolver problemas, puesto que consiste en una situación que reclama del individuo tanto el trabajo con las informaciones que posee como la aplicación de experiencias anteriores, para luego combinarlas con estructuras nuevas que puedan solucionar un problema. También es un proceso que configura y corrobora ideas o

hipótesis y al mismo tiempo, comunica resultados. Esto implica, entonces, que el resultado es algo nuevo, algo que con anterioridad no se había visto.

PRODUCTO CREATIVO:	Es la primera configuración de un universo significativo, la experiencia de cómo el individuo se entiende a sí mismo y al mundo. Canto más creativo sea, más amplio será su campo de acción o de implementación. El producto creativo puede proceder de distintos aspectos de la creatividad, como el expresivo, el productivo, el inventivo, el renovador y el de las ideas.
LISTENING:	Capacidad de dar sentido al mensaje. Para estudiantes de lenguas extranjeras escuchar precisamente e inteligentemente es una necesidad. Un buen docente le permitirá desarrollar un listening inteligente con la mejora de su alumno.
READING:	Capacidad consiste en la comprensión de una lectura en inglés
WRITING:	Destreza lingüística para transmitir información, se caracteriza por utilizar un sistema de escritura con significado. Igual que para desarrollar la habilidad de hablar, el docente debe proporcionar modelos de lenguaje escrito en forma de textos y ofrecer una práctica guiada adecuada al comienzo, la misma que se tornará más libre posteriormente.
SPEAKING:	Destreza lingüística para transmitir información. Su característica principal es la de utilizar un sistema de

sonidos con significados. Para el desarrollo de esta habilidad, el docente debe proporcionar una experiencia receptiva que le pueda servir de modelo y ofrecer amplias oportunidades para la práctica oral.

INTER  
APRENDIZAJE: – Proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés ya que dos personas interactúan y construyen dinámicas para alcanzar el conocimiento. Valiéndose de cualquier medio de comunicación, se origina una influencia positiva que mejora sus procesos y productos de aprendizaje.

DESTREZAS  
LINGÜÍSTICAS: Con la expresión destrezas lingüísticas se hace referencia a las formas en que se activa el uso de la lengua.

#### **1.4. TEORÍA REFERENCIAL**

El equipo de investigación decidió tomar como referencia al Colegio Nacional Técnico “Diez de Enero”, puesto que es una institución conocida en la localidad, así mismo al examinar diferentes situaciones, llegamos a la conclusión de indagar el proceso educativo en lo referente a la enseñanza del idioma Inglés. De manera muy especial demostrar que el juego y la creatividad influyen de manera directa en el desarrollo de las destrezas lingüísticas del idioma. Como objetivo esencial también pretendemos elevar el proceso educativo apoyado por estas actividades lúdicas mejorando las relaciones afectivas de intercomunicación entre estudiantes y docentes.

Para desarrollar nuestro proyecto de investigación hemos seleccionado a los Novenos Años de Educación Básica, los mismos que están integrados por 115 estudiantes divididos en cuatro paralelos, sin embargo para la aplicación de la encuesta tomaremos un número de 89 estudiantes. Los maestros que imparten las clases de Inglés, específicamente en los Novenos Años son: el Lic. Ángel Orta y la Lic. Sonia Viscarra.

El Colegio Nacional Técnico “Diez de Enero ” se encuentra ubicado en la Provincia Bolívar, Cantón San Miguel, Parroquia Central, Avenida Velasco Ibarra número 0965 y Sucre. Se encuentra estructurado por sesenta docentes de los cuáles cuarenta y cinco son titulares y quince contratados, así mismo consta de diez personas en el área administrativa, cinco elementos en el personal de servicio.

El colegio consta con 724 estudiantes, además oferta Educación Básica en el Octavo, Noveno y Décimo Año, y en el Bachillerato las especialidades de Contador Bachiller, Administración de Sistemas, Electrónica de Consumo, Sociales y actualmente cuenta con la especialidad de Química y Biología.

En lo referente a la creación de esta prestigiosa institución se da lugar en el año de 1971, cuando nuestro país estaba regido por el Gobierno de Facto General Guillermo Rodríguez Lara, siendo Ministro de Educación el General de Brigada Vicente Anda



Aguirre, en cuya administración se produce una de las tantas Reformas Educativas, que exigía como a otros colegios, que el entonces Normal “Ángel Polibio Chaves” de esta ciudad sea dividido en Colegio de Ciclo Básico y Ciclo Diversificado.

Por resolución Ministerial N° 5046 del 25 de Noviembre DE 1971, se separa el Ciclo Básico del Normal “Ángel Polibio Chaves”, en un ambiente de incertidumbre y situaciones adversas, pues, el Colegio no tenía nombre, seguía dependiendo económicamente del Normal y peor aún no contaba con estructura física, pero gracias a la comunidad educativa integrada por unos pocos maestros decididos a llevar adelante su labor, educando cumplidamente a los estudiantes, entregándose por entero a su educación; por padres de familia y estudiantes que unidos en su esfuerzo común, trabajaron mancomunadamente con el fin de crear un ambiente y unas posibilidades que estimulen y favorezcan la formación del “hombre nuevo” tan necesario para el país.

Posteriormente se consideraron varios nombres para el Colegio; como: Josefina Barba, Juan Pío de Mora, 9 de Noviembre y América y fue la Dra. Enma Vinueza, quien propone el nombre “DIEZ DE ENERO” en honor a la fecha de cantonización de San Miguel.

Con Decreto N° 223 de fecha 1 de Marzo de 1973, el Presidente de la República y el Ministerio de Educación antes mencionados, se ratifican en la Resolución de Creación del Colegio y además se decreta que el colegio se llame “DIEZ DE ENERO”.

En el año 1917-1972, actuando como Rector el Sr. Rafael Tejada y se empieza a laborar con 17 profesores, 2 conserjes, 478 estudiantes distribuidos en tres cursos y 19 paralelos, 5casas a entidades sociales y deportivas y en la casa vieja del Municipio.

En 1973, cuando el Colegio cuenta con un presupuesto propio se nombra Colectora y Bibliotecaria.

En Diciembre de 1974 se comienza gestiones para la creación de la Sección Nocturna y se inaugura el 17 de Octubre de 1975, contando con la valiosa colaboración de 14 maestros, que trabajaban gratuitamente con 134 estudiantes, Mediante Decreto N° 1719 del 14 de Noviembre de 1975 se autorizó el funcionamiento en forma gradual y paulatina de la Sección Nocturna. Con Resolución Ministerial N° 278 del 26 de Octubre de 1976, se autorizó el funcionamiento del Ciclo Básico y el Primer Curso del Ciclo Diversificado de Humanidades Modernas con las especialidades de Ciencias Matemático-Físico-Químico Biológicas y Ciencias Sociales.

Por gestiones del Sr. Rector de ese entonces, consiguió material didáctico, incrementó la Biblioteca y la Banda de Guerra; adquirió mobiliario para las oficinas y departamentos, Para gestionar la construcción del edificio del Colegio en 1973 se consiguió una asignación de S/.500.00. Se intentó adquirir unos lotes de terreno con una extensión de 42.565 m, pero no se lo hizo. Más tarde en el año 1976 el I. Municipio realiza la expropiación de este terreno y lo declara de utilidad pública a favor del Colegio Nacional “Diez de Enero” a petición del Ministerio de Educación y el 1 de Diciembre de 1976 se suscribe las respectivas escrituras, se consiguió también que pertenezca en comodato al Colegio la casa del Ex Sindicato Agrario “15 de Mayo” y la casa de la Ex Asistencia Social en donde funcionaba la parte administrativa del plantel.

Rafael Tejana, fue sucedido por el Rector Encargado Sr. Supervisor Gilberto Lara, desde el 25 de Noviembre de 1977 hasta el 28 de Marzo de 1978, al día siguiente se nombró como Rector Titular al Lic. Washington Mora Ruiz, quien permanece en el rectorado hasta el 14 de Diciembre de 1979, en este corto tiempo consiguió equipamiento de las oficinas, inició gestiones en el Consejo Provincial para el adecentamiento de las terrazas para la construcción del edificio. El 2 de Enero de 1980, se le encarga el Rectorado al Lic. Luis Uriarte Supervisor, hasta Julio del mismo año, cuando es nombrado Rector el Lic. Jaime Monge Vega, quien trabajó arduamente en bien del Colegio, en su período se logró la construcción del edificio.

En 1984 el Sr. César PAZMIÑO Jarrín, asume el Rectorado del Colegio. Consiguió la autorización para el funcionamiento del Primer Curso del Ciclo Diversificado del Bachillerato Técnico en comercio y Administración en las especialidades de Secretariado en Español e Industrial en Electrónica para el año lectivo 1986-1987, mediante Resolución N° 2258 de fecha 8 de Mayo de 1986 así sucesivamente se obtuvo las respectivas autorizaciones para el funcionamiento de los cursos siguientes. El 2 de Julio de 1986 el Sr. César Pazmiño encarga el Rectorado a la Dra. M. Antonieta Fernández, hasta el 16 de Junio de 1987, para él ocupar el cargo de Director Provincial de Educación.

El 17 de Octubre de 1988, toma posesión como Rector Titular el Dr. Patricio Romero Montenegro.

El ministerio de Educación con Resolución N° 148 de 29 de Agosto de 1991 autoriza el funcionamiento de Primer Curso del Ciclo Diversificado en Ciencias, Especialización Sociales.

Cuando el Dr. Patricio Romero M. asume el Rectorado continúa realizando varias gestiones en bien del Colegio.

Según Acuerdo Ministerial N° 022 413 del 23 de Septiembre de 1993, se cambia la denominación de Colegio Nacional “Diez de Enero” a Colegio Nacional Técnico “Diez de Enero”.

En el año 1994 con la Resolución Ministerial N° 748 de fecha 11 de Noviembre de 1994 se autoriza el funcionamiento del Ciclo Diversificado del Bachillerato Técnico en Comercio y Administración, Especialidad Contabilidad en forma definitiva.

El 23 de Agosto del 2000, mediante Resolución N° 0786 de la Subsecretaría Regional de Educación del Guayas se autoriza el funcionamiento del Bachillerato Técnico en Comercio y Administración, Especialidad Informática.

Actualmente el Colegio, cuenta con modernos y completos laboratorios en las diferentes especialidades de acuerdo a los avances de la ciencia y la tecnología. Pues, es hora de retomar la actividad educativa en procura de alcanzar los más caros anhelos de la juventud estudiosa de la geografía local, para determinar el horizonte de esperanza inmensa en la construcción de una nueva propuesta en la que participen todos los elementos del ámbito educativo llegando a la optimización de los factores que influyen interna y externamente en la formación del joven bachiller de nuestra institución, para procurar un futuro promisorio dentro de la propuesta educativa y de los lineamientos generales que estipula los nuevos currículos del aula en procura de alcanzar la eficiencia y calidad en las acciones educativas diarias para beneficio de la comunidad educativa en relación con el entorno social de las premisas generales de la educación vigente.

**CAPÍTULO II**  
**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

## **2.1. POR EL PROPÓSITO**

Es Aplicada porque solucionamos un problema práctico y concreto como es el Juego y la Creatividad en el desarrollo de las Destrezas Lingüísticas y en un determinado tiempo se consiguió concluir con nuestro trabajo de grado para dar solución a través de una propuesta aplicable.

## **2.2. POR EL NIVEL**

Es Descriptiva porque mide y evalúa los diferentes aspectos existentes en el desarrollo de nuestra investigación, realizando un análisis descriptivo y controlando cualquier fenómeno que se presente; de esta manera potencializaremos las destrezas lingüísticas mediante el juego y la creatividad, resaltando así la importancia de describir, conocer y fundamentar todos los planteamientos a investigar, como también los elementos que intervienen en nuestro trabajo de grado.

Idealizando nuevos horizontes educativos en los cuales sus integrantes tengan un accionar motivador y creativo sintetizándolos de tal manera que logremos una efectiva intervención educativa.

### **2.3. POR EL LUGAR**

Es una Investigación de Campo ya que hemos estado en contacto directo con los estudiantes de los Novenos Años de Educación Básica del Colegio Nacional Técnico “Diez de Enero” para obtener la información de acuerdo con los objetivos planteados porque mediante un estudio relevante de los diferentes hechos o fenómenos investigados potenciaremos el juego y la creatividad, consecuentemente desarrollaremos las destrezas lingüísticas del idioma Inglés.

### **2.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA OBTENCIÓN DE DATOS**

Mediante la utilización de las técnicas e instrumentos para la obtención de datos determinamos las estrategias que debemos utilizar para acceder a la información, a través de un proceso de recolección directa de los datos así como también el análisis e interpretación de los mismos.

#### **Encuesta**

Consideramos importante la utilización de la encuesta ya que nos ayudó a obtener información significativa a partir de un número representativo de sujetos de la población, para proyectar sus resultados sobre la población total; logrando acceder a la información más oportuna del fenómeno estudiando.

## 2.5. DISEÑO POR LA DIMENSIÓN TEMPORAL

Es transversal porque básicamente lo tratamos en un tiempo y espacio determinado para alcanzar mayor disposición precisión y efectividad en el estudio del problema de nuestro trabajo de grado; facilitando de esta manera la utilización del juego y la creatividad para desarrollar las destrezas lingüísticas mediante una efectiva intervención educativa en el Colegio Nacional Técnico “Diez de Enero” en el período lectivo 2010-2011.

## 2.6. UNIVERSO Y MUESTRA

### 2.6.1. Universo

Para desarrollar nuestro proyecto de investigación contamos con un universo de 117 elementos comprendidos de la siguiente manera: dos docentes de la asignatura de Inglés y 115 estudiantes de los Novenos Años de Educación Básica de los paralelos existentes, como se detalla a continuación

Nº	COLEGIO	NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELOS	TOTAL	DOCENTES
1	Colegio Nacional Técnico “Diez de Enero”	“A”	24	1
		“B”	31	
		“C”	28	1
		“D”	32	
<b>SUBTOTAL</b>			115	2
			<b>TOTAL</b>	<b>117</b>



### 2.6.2. Muestra

Para la llevar a cabo nuestro proyecto de investigación trabajaremos con el universo anteriormente mencionado; así mismo calculamos el tamaño de la muestra y la fracción muestral, para saber el número exacto de encuestados, de esta forma ejecutar un investigación significativa con datos reales y confiables.

#### Universo 115 estudiantes

##### Simbología

$n$  = tamaño de la muestra

$m-1$  = tamaño de la población  $115-1 = 114$

$e^2$  = error admisible (5%)

**Fórmula Estadística:** Nos permite calcular el tamaño de la muestra

$$n = \frac{m}{e^2(m-1) + 1} = \frac{115}{(0.05)^2 * (114) + 1} = \frac{115}{1.29} = 89$$

#### Fracción Muestral

$$f = \frac{n}{N} = \frac{89}{115} = 0,77$$

## MUESTRA ESTRATIFICADA

<b>Institución</b>	<b>Décimo Año de Educación Básica Paralelo</b>	<b>N° Estudiantes por paralelo</b>	<b>Coficiente</b>	<b>Estudiantes que deben ser encuestados por paralelos</b>
Colegio Nacional Técnico “Diez de Enero”	“A”	24	0,77	18
	“B”	31	0,77	24
	“C”	28	0,77	22
	“D”	32	0,77	25
	<b>TOTAL</b>	115		89

La muestra estratificada nos brindó datos específicos con los cuales ejecutamos el estudio planteado, alcanzando efectividad en el desarrollo del trabajo, para obtener como resultado un estudio significativo de los fenómenos y hechos de la investigación.

### 2.7. PROCESAMIENTO DE DATOS

Para el análisis e interpretación de resultados se extrajo la información de las encuestas, se procedió mediante cuadros estadísticos y se calculó las frecuencias y porcentajes.

La tabulación de datos de la encuesta se realizó por medio de cuadros estadísticos y a través de ella se diagramó los resultados de la investigación, se comprobó la hipótesis y nos permitió plantear la propuesta.

## **2.8. MÉTODOS**

De entre los diferentes métodos existentes, utilizados como herramientas estratégicas con el fin de estructurar las causas del hecho o fenómeno investigado, utilizamos los siguientes:

### **Método Bibliográfico**

Este método nos permitió precisar, organizar, valorar y clarificar los diferentes aspectos investigados para así realizar una investigación bibliográfica significativa, profundizando y brindándonos una visión panorámica de otros conceptos adquiridos en diferentes fuentes bibliográficas.

### **Método Inductivo**

Este método nos permitió analizar la información a partir de varios casos observados, realizando un estudio y relevante de diferentes fenómenos investigados, logrando fundamentar la naturaleza misma de los hechos.

### **Método Deductivo**

Este método nos llevó a un análisis significativo, partiendo de leyes o normas generales para así de esta manera extraer conclusiones o consecuencias específicas, estableciendo una investigación relevante con principios basados en definiciones o leyes efectivas.

## **Método Analítico- Sintético**

Este método nos permitió reunir y relacionar la información para analizar y sintetizar los hechos o fenómenos involucrados en la problemática de nuestro proyecto de investigación, consecuentemente nos ayudó a extraer lo fundamental para así encontrar las soluciones y alternativas adecuadas en la investigación planteada.

**CAPÍTULO III**  
**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

## TABULACIÓN DE DATOS

### ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES

N°	ITEMS	ESCALA	F°	TOTAL
1	¿El docente de inglés utiliza actividades lúdicas durante el desarrollo de las clases?	Si	30	89
		No	59	
2	¿En el último trimestre con qué frecuencia el docente de inglés ha utilizado el juego y la creatividad en el desarrollo de las actividades durante el desarrollo de las clases?	Siempre	5	89
		A veces	39	
		Nunca	45	
3	¿Piensa que el docente de inglés es activo, dinámico y creativo?	Si	12	89
		No	77	
4	¿Cree que mediante actividades lúdicas usted, sus compañeros y su docente mejorarán las relaciones afectivas?	Si	83	89
		No	6	
5	¿Cree usted que es importante mantener una interacción con su docente de Inglés durante el desarrollo de las actividades académicas?	Si	85	89
		No	4	
6	¿Las actividades desarrolladas por el docente le motivan a estudiar Inglés?	Si	20	89
		No	69	
7	¿Conoce, o el docente le ha explicado brevemente cuales son y la importancia de las destrezas lingüísticas del inglés?	Si	3	89
		No	86	
8	¿Cree que los beneficios del juego y la creatividad en las clases de inglés le permitirán comunicarse de mejor manera con sus compañeros y docente?	Si	76	89
		No	13	

9	¿Cómo considera la utilización de chistes adivinanzas, trabalenguas para desarrollar la comunicación oral y escrita del idioma Inglés?	Bueno	81	89
		Malo	8	
10	¿Considera que la buena comunicación y el entendimiento ayudarán al desarrollo de las destrezas lingüísticas en el aprendizaje del Inglés?	Si	87	89
		No	2	

**Fuente:** Datos recolectados a los estudiantes de los Novenos Años de Educación Básica del Colegio Nacional Técnico “Diez de Enero”

**Elaborado por:** Equipo de Investigación.

## INTERPRETACIÓN DE LA ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES

1.- ¿El docente de inglés utiliza actividades lúdicas durante el desarrollo de las clases?

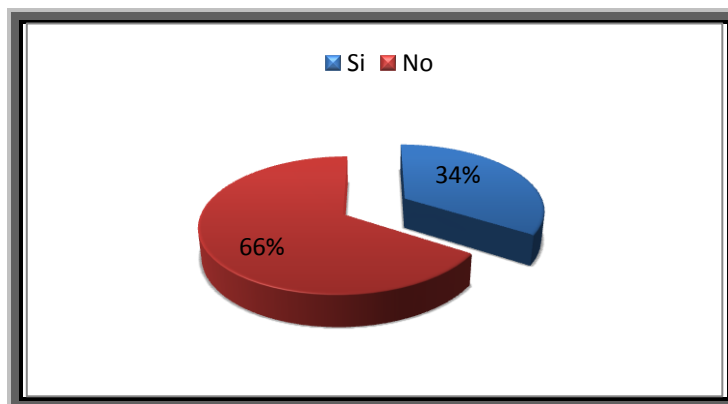
Cuadro N° 1

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	30	34
No	59	66
<b>TOTAL</b>	<b>89</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Información obtenida de los estudiantes de los Novenos Años de Educación Básica del Colegio Nacional Técnico “Diez de Enero” 2011/01/12.

**Elaboración:** Equipo de Investigación

Gráfico N° 1



### Análisis e Interpretación:

Los resultados reflejan una escasa utilización de actividades lúdicas durante el desarrollo de clases, ya que el no uso del juego implica una mala práctica docente y consecuentemente un inadecuado aprendizaje del idioma Inglés.



2.- ¿En el último trimestre con qué frecuencia el docente de inglés ha utilizado el juego y la creatividad en el desarrollo de las actividades durante el desarrollo de las clases?

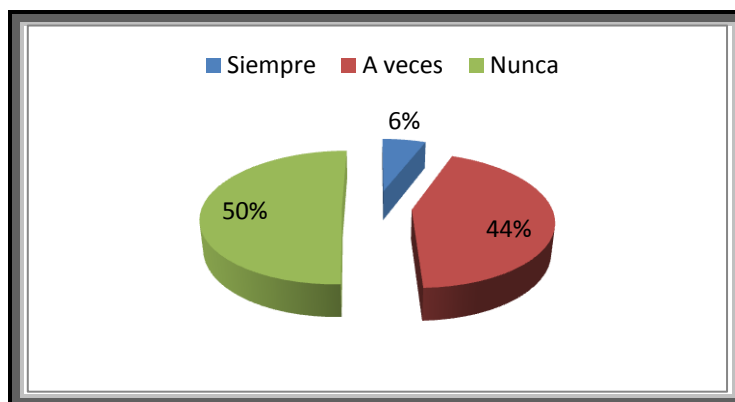
Cuadro N° 2

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	5	6
A veces	39	44
Nunca	45	50
<b>TOTAL</b>	<b>89</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Información obtenida de los estudiantes de los Novenos Años de Educación Básica del Colegio Nacional Técnico “Diez de Enero” 2011/01/12.

**Elaboración:** Equipo de Investigación

Gráfico N° 2



**Análisis e Interpretación:**

De la información recopilada interpretamos que los docentes de inglés nunca utiliza el juego y la creatividad en el desarrollo de actividades, de esta manera observamos que no se da un uso adecuado y pertinente de los mismos.

**3.- ¿Piensa que el docente de inglés es activo, dinámico y creativo?**

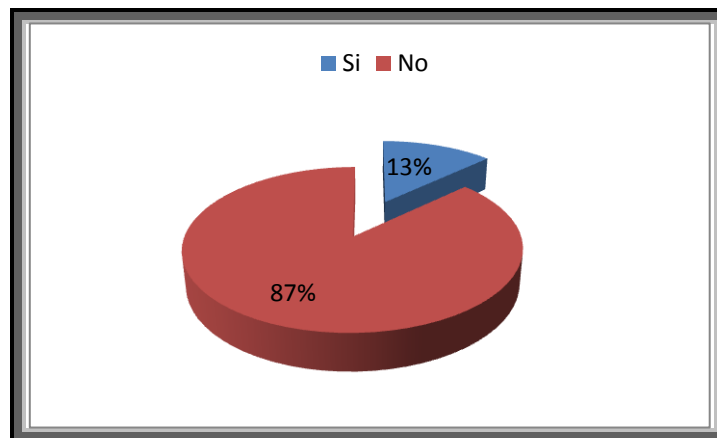
**Cuadro N° 3**

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	12	13
No	77	87
<b>TOTAL</b>	<b>89</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Información obtenida de los estudiantes de los Novenos Años de Educación Básica del Colegio Nacional Técnico “Diez de Enero” 2011/01/12.

**Elaboración:** Equipo de Investigación

**Gráfico N° 3**



**Análisis e Interpretación:**

La mayoría de encuestados manifiestan que el docente de Inglés no es activo, dinámico y creativo, consecuentemente debido la falta de interactividad no se lleva una efectiva intercomunicación entre estudiantes y docentes, dificultando al aprendizaje del idioma inglés.

4.- ¿Cree que mediante actividades lúdicas usted, sus compañeros y su docente mejorarán las relaciones afectivas?

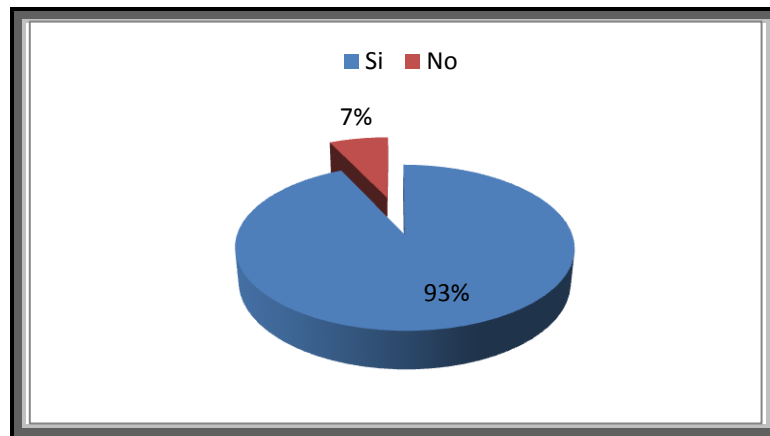
Cuadro N° 4

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	83	93
No	6	7
<b>TOTAL</b>	<b>89</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Información obtenida de los estudiantes de los Novenos Años de Educación Básica del Colegio Nacional Técnico “Diez de Enero” 2011/01/12.

**Elaboración:** Equipo de Investigación

Gráfico N° 4



**Análisis e Interpretación:**

De acuerdo a los datos obtenidos los encuestados consideran de vital importancia las actividades lúdicas cuya práctica continua y simultánea mejorara las relaciones afectivas dentro del ambiente educativo.

5.- ¿Cree usted que es importante mantener una interacción con su docente de Inglés durante el desarrollo de las actividades académicas?

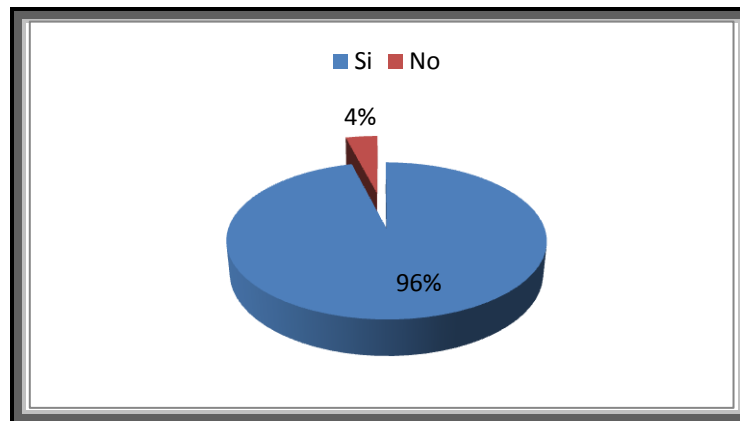
Cuadro N° 5

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	85	96
No	4	4
<b>TOTAL</b>	<b>89</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Información obtenida de los estudiantes de los Novenos Años de Educación Básica del Colegio Nacional Técnico “Diez de Enero” 2011/01/12.

**Elaboración:** Equipo de Investigación

Gráfico N° 5



**Análisis e Interpretación:**

De manera generalizada los encuestados reflexionan que dentro del ámbito educativo debe existir una interacción, la cual logrará una efectiva intercomunicación posteriormente generará una adecuada intervención educativa.

**6.- ¿Las actividades desarrolladas por el docente le motivan a estudiar Inglés?**

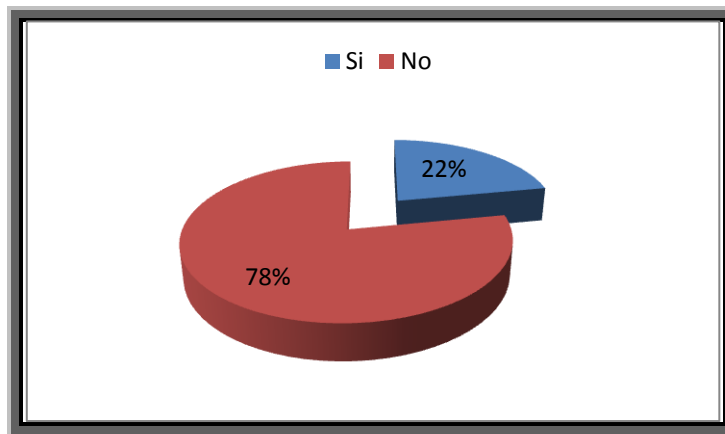
**Cuadro N° 6**

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	20	22
No	69	78
<b>TOTAL</b>	<b>89</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Información obtenida de los estudiantes de los Novenos Años de Educación Básica del Colegio Nacional Técnico “Diez de Enero” 2011/01/12.

**Elaboración:** Equipo de Investigación

**Gráfico N° 6**



**Análisis e Interpretación:**

En síntesis la mayoría de encuestados no se sienten motivados, ni les llama la atención el aprender Inglés, debido a la falta de interés y escasa motivación en las actividades académicas.

7.- ¿Conoce, o el docente le ha explicado brevemente cuáles son y la importancia de las destrezas lingüísticas del inglés?

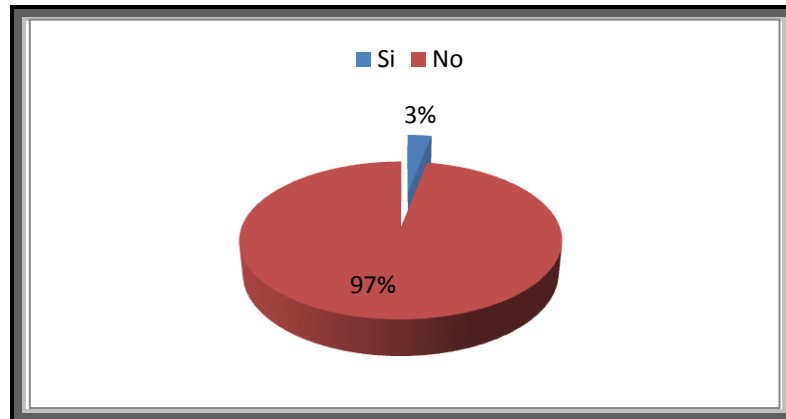
Cuadro N° 7

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	3	3
No	86	97
<b>TOTAL</b>	<b>89</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Información obtenida de los estudiantes de los Novenos Años de Educación Básica del Colegio Nacional Técnico “Diez de Enero” 2011/01/12.

**Elaboración:** Equipo de Investigación

Gráfico N° 7



**Análisis e Interpretación:**

De los datos obtenidos interpretamos que existe un desconocimiento significativo de las destrezas, las mismas que deben ser socializadas y desarrolladas en forma continua en cada una de las actividades académicas teniendo en cuenta que es el eje principal para lograr un efectivo aprendizaje del idioma Inglés .

8.- ¿Cree que los beneficios del juego y la creatividad en las clases de inglés le permitirán comunicarse de mejor manera con sus compañeros y docente?

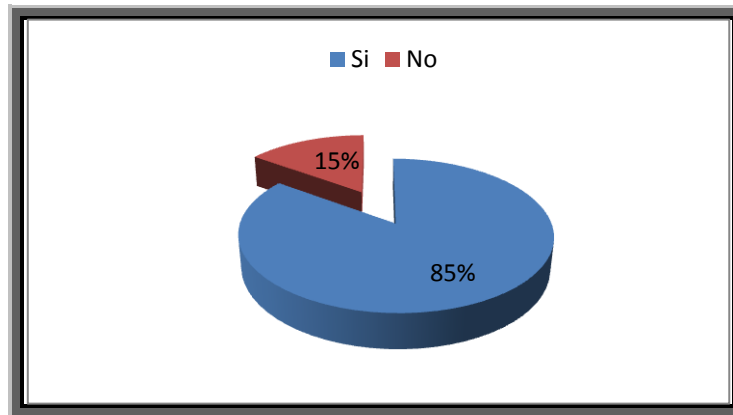
Cuadro N° 8

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	76	85
No	13	15
<b>TOTAL</b>	<b>89</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Información obtenida de los estudiantes de los Novenos Años de Educación Básica del Colegio Nacional Técnico “Diez de Enero” 2011/01/12.

**Elaboración:** Equipo de Investigación

Gráfico N° 8



**Análisis e Interpretación:**

De los datos obtenidos la mayoría de encuestados afirma que el juego y la creatividad les permitirá comunicarse en Inglés de mejor manera, ya que consideramos que la aplicación de estas actividades constituyen una metodología innovadora para potenciar efectivamente el accionar educativo.

9.- ¿Cómo considera la utilización de chistes adivinanzas, trabalenguas para desarrollar la comunicación oral y escrita del idioma Inglés?

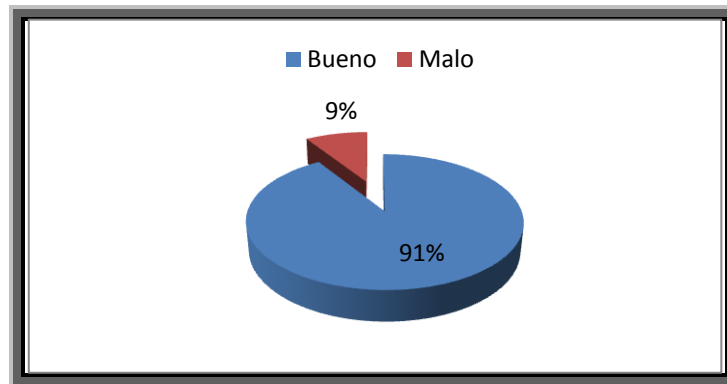
Cuadro N° 9

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Bueno	81	91
Malo	8	9
<b>TOTAL</b>	<b>89</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Información obtenida de los estudiantes de los Novenos Años de Educación Básica del Colegio Nacional Técnico “Diez de Enero” 2011/01/12.

**Elaboración:** Equipo de Investigación

Gráfico N° 9



**Análisis e Interpretación:**

De acuerdo a estos datos la utilización de actividades como chistes, adivinanzas, etc, representan una forma innovadora de socializar los aprendizajes en bien de fortalecer las destrezas para promover una significativa comunicación oral y escrita del idioma Inglés.



**10.- ¿Considera que la buena comunicación y el entendimiento ayudarán al desarrollo de las destrezas lingüísticas en el aprendizaje del Inglés?**

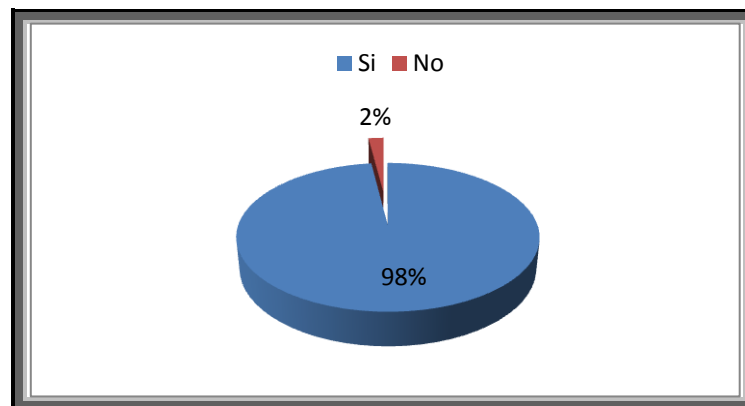
**Cuadro N° 10**

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	87	98
No	2	2
<b>TOTAL</b>	<b>89</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Información obtenida de los estudiantes de los Novenos Años de Educación Básica del Colegio Nacional Técnico “Diez de Enero” 2011/01/12.

**Elaboración:** Equipo de Investigación

**Gráfico N° 10**



**Análisis e Interpretación:**

En su totalidad los encuestados consideran que la buena comunicación y el entendimiento ayudarán al desarrollo de las destrezas lingüísticas en el aprendizaje del inglés, por considerarlas básicas y necesarias para una afectiva intervención educativa.

## TABULACIÓN DE DATOS

### ENCUESTA APLICADA A PROFESORES

N°	ITEMS	ESCAL A	F°	TOTAL
1	¿Considera que el juego y la creatividad contribuyen a potenciar el aprendizaje del idioma Inglés?	Si	2	2
		No	-	
2	¿Sus estudiantes demuestran interés al momento de recibir la clase?	Si	1	2
		No	1	
3	¿Piensa que mediante actividades lúdicas usted y sus estudiantes mejorarán las relaciones afectivas?	Si	2	2
		No	-	
4	¿Concluida la clase de los estudiantes están capacitados para realizar conversaciones en Inglés?	Si	-	2
		No	2	
5	¿Cómo considera la utilización de chistes adivinanzas, trabalenguas para desarrollar la comunicación oral y escrita del idioma Inglés?	Bueno	2	2
		Malo	-	
6	¿Cree usted que es importante una efectiva intervención educativa para fortalecer el aprendizaje del idioma Inglés?	Si	2	2
		No	-	
7	¿Considera importante el desarrollo de las destrezas lingüísticas en sus estudiantes?	Si	2	2
		No	-	

**Fuente:** Datos recolectados a los profesores de los Novenos Años de Educación Básica del Colegio Nacional Técnico “Diez de Enero”

**Elaborado por:** Equipo de Investigación.

## INTERPRETACIÓN DE LA ENCUESTA APLICADA A PROFESORES

1.- ¿Considera que el juego y la creatividad contribuyen a potenciar el aprendizaje del idioma Inglés?

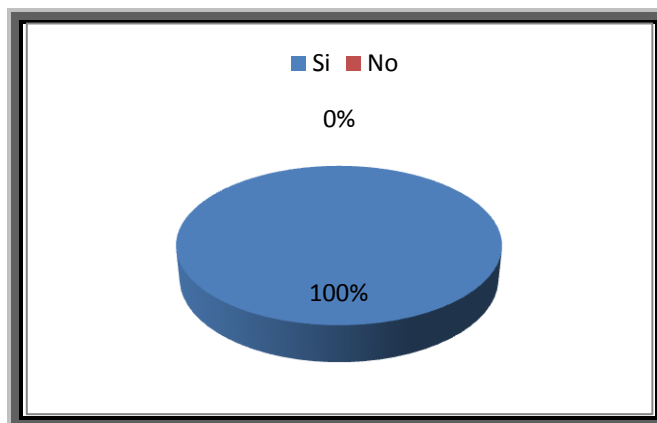
Cuadro N° 11

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	2	100
No	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Información obtenida de los profesores de los Novenos Años de Educación Básica del Colegio Nacional Técnico “Diez de Enero” 2011/01/12.

**Elaboración:** Equipo de Investigación

Gráfico N° 11



### Análisis e Interpretación:

De la información recopilada podemos manifestar que los docentes tienen un visón generalizada en cuanto al juego y la creatividad para potenciar el aprendizaje del idioma Inglés. De esta manera consideran pertinente su aplicación en las clases.

2.- ¿Sus estudiantes demuestran interés al momento de recibir la clase?

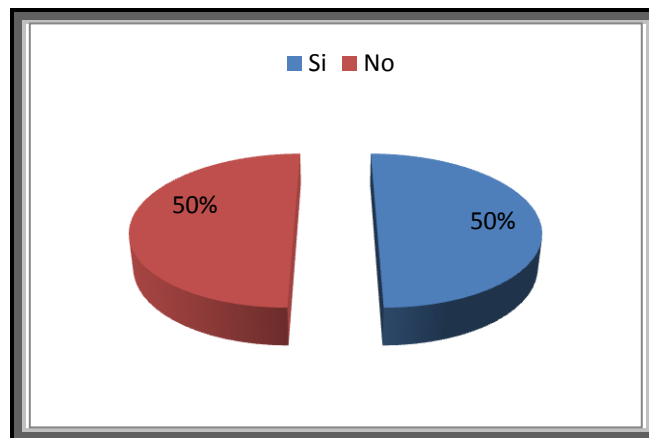
Cuadro N° 12

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	1	50
No	1	50
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Información obtenida de los profesores de los Novenos Años de Educación Básica del Colegio Nacional Técnico “Diez de Enero” 2011/01/12.

**Elaboración:** Equipo de Investigación

Gráfico N° 12



**Análisis e Interpretación:**

Los encuestados comparten sus respuestas en decir que los estudiantes demuestran interés en el momento de recibir clases, es decir que no existe suficiente interés por parte de los estudiantes, así como también motivación por parte de los docentes que imparten las clases de Inglés, por esta razón consideramos la necesidad de implementar estrategias lúdicas que eliminen estas falencias.

3.- ¿Piensa que mediante actividades lúdicas usted y sus estudiantes mejorarán las relaciones afectivas?

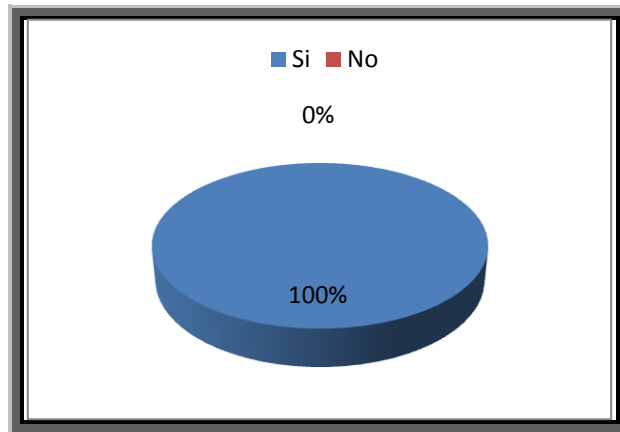
Cuadro N° 13

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	2	100
No	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Información obtenida de los profesores de los Novenos Años de Educación Básica del Colegio Nacional Técnico “Diez de Enero” 2011/01/12.

**Elaboración:** Equipo de Investigación

Gráfico N° 13



**Análisis e Interpretación:**

El total de encuestados afirman que mediante actividades lúdicas tanto docentes como estudiantes mejorarán las relaciones afectivas y por ende se llegará a un representativo entendimiento y aprehensión de aprendizajes.

4.- ¿Concluida la clase de los estudiantes están capacitados para realizar conversaciones en Inglés?

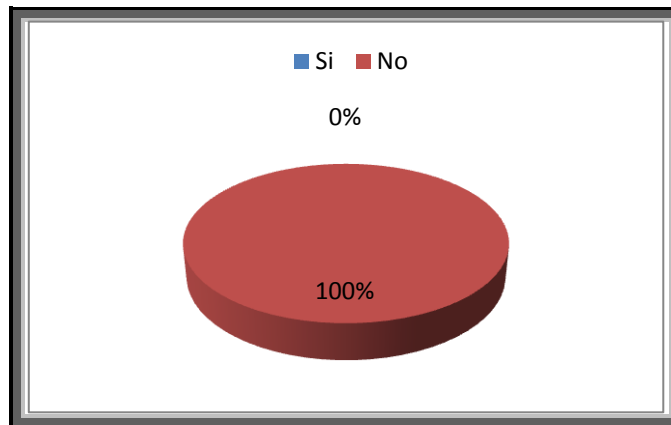
Cuadro N° 14

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	0	0
No	2	100
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Información obtenida de los profesores de los Novenos Años de Educación Básica del Colegio Nacional Técnico “Diez de Enero” 2011/01/12.

**Elaboración:** Equipo de Investigación

Gráfico N° 14



**Análisis e Interpretación:**

Los encuestados indican que concluida la clase, los estudiantes no están capacitados para realizar conversaciones en Inglés, puesto que no se da una efectiva comprensión, práctica y seguimiento de la temática, falencia que podría ser excluida mediante el juego y la creatividad.

5.- ¿Cómo considera la utilización de chistes adivinanzas, trabalenguas para desarrollar la comunicación oral y escrita del idioma Inglés?

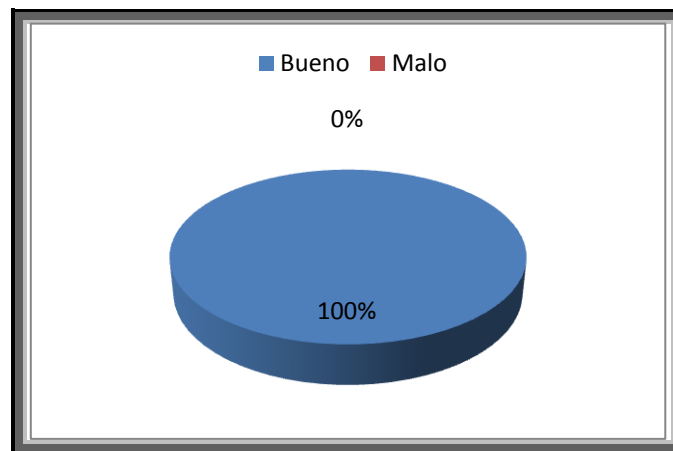
Cuadro N° 15

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Bueno	2	100
Malo	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Información obtenida de los profesores de los Novenos Años de Educación Básica del Colegio Nacional Técnico “Diez de Enero” 2011/01/12.

**Elaboración:** Equipo de Investigación

Gráfico N° 15



**Análisis e Interpretación:**

Los docentes de Inglés consideran como una estrategia innovadora la utilización de chistes adivinanzas, trabalenguas para desarrollar la comunicación oral y escrita del idioma Inglés, así mismo consideramos necesario utilizar a diario éste tipo de actividades para lograr una adecuada intervención educativa.

**6.- ¿Cree usted que es importante una efectiva intervención educativa para fortalecer el aprendizaje del idioma Inglés?**

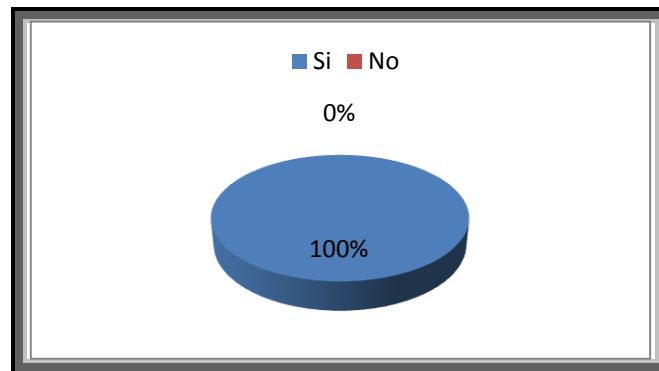
**Cuadro N° 16**

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	2	100
No	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Información obtenida de los profesores de los Novenos Años de Educación Básica del Colegio Nacional Técnico “Diez de Enero” 2011/01/12.

**Elaboración:** Equipo de Investigación

**Gráfico N° 16**



**Análisis e Interpretación:**

El total de encuestados manifiesta que es importante una efectiva intervención educativa para fortalecer el aprendizaje del idioma Inglés, puesto que el docente es el encargado de motivar y guiar al estudiante a que sea él mismo el autor de sus aprendizajes. Logrando de esta manera elevar y fortalecer las destrezas que todo estudiante desarrolla y ejercita durante el proceso educativo.



7.- ¿Considera importante el desarrollo de las destrezas lingüísticas en sus estudiantes?

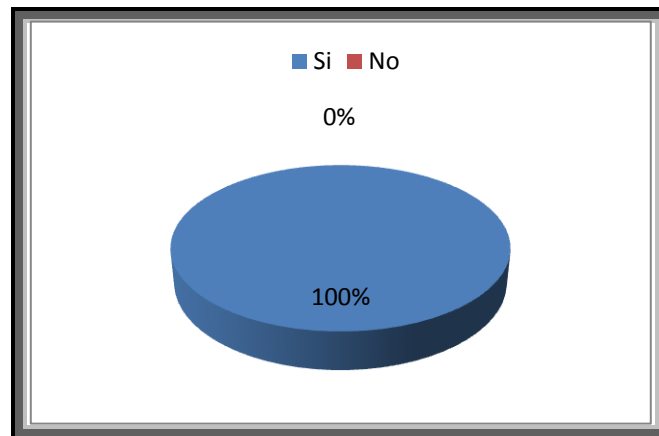
Cuadro N° 17

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	2	100
No	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Información obtenida de los profesores de los Novenos Años de Educación Básica del Colegio Nacional Técnico “Diez de Enero” 2011/01/12.

**Elaboración:** Equipo de Investigación

Gráfico N° 17



**Análisis e Interpretación:**

En lo referente al desarrollo de las destrezas lingüísticas en los estudiantes, los encuestados consideran de trascendental importancia el perfeccionamiento de las mismas ya que el docente debe ejecutar su labor, buscando e innovando formas de facilita el aprendizaje del idioma.

### **3.1. Comprobación de la hipótesis**

Analizados los cuadros estadísticos planteamos la siguiente hipótesis:

El juego y la creatividad desarrollan las destrezas lingüísticas para contribuir una efectiva intervención educativa del Idioma Inglés de los estudiantes del Noveno Año de Educación Básica del Colegio Nacional Técnico “Diez de Enero” del Cantón San Miguel Provincia Bolívar, Ecuador en el período lectivo 2010-2011.

Aplicada la encuesta a los estudiantes y docentes de los Novenos Años de Educación Básica del Colegio Nacional Técnico “Diez de Enero” logamos comprobar que el juego y la creatividad desarrollan las destrezas lingüísticas para contribuir una efectiva intervención educativa del idioma Inglés.

En consecuencia podemos afirmar que la hipótesis de nuestro trabajo de investigación es verdadera.

### 3.2. Conclusiones

Una vez aplicada la encuesta a estudiantes y docentes de los Novenos Años de Educación Básica del Colegio Nacional Técnico “Diez de Enero” podemos citar las siguientes conclusiones:

- Existe una escasa utilización de actividades lúdicas durante el desarrollo de las clases de Inglés para desarrollar las destrezas lingüísticas.
- El juego y la creatividad son utilizados solamente como una forma de iniciar la clase, más no como una estrategia para desarrollar la clase y crear lo aprendizajes.
- Docentes y estudiantes están consientes de la importancia en la utilización del juego y la creatividad, sin embargo no lo practican como una actividad para ejecutar una efectiva intervención educativa.
- Los encuestados consideran al juego y la creatividad como una estrategia que estimula la participación y la persistencia además de ser interactivo por utilizar técnicas de aprendizaje activo.
- Las destrezas lingüísticas del idioma Inglés no son socializadas con los estudiantes, ya que únicamente son vistas como partes de los contenidos y no como lo que el estudiante desarrolla en cada actividad que realiza.

- Los estudiantes no están capacitados para llevar a cabo una ligera conversación en Inglés, puesto que los docentes únicamente se rigen a la estructura mecánica de los contenidos, lo que hace notar la necesidad de estrategias innovadoras como el juego y la creatividad para potenciar los aprendizajes.
  
- Los estudiantes no demuestran interés al momento de recibir la clase de Inglés lo que nos deja como conclusión la falta de motivación e innovación por parte del docente, ya que no adopta estrategias que fortalezcan afectividad e intercomunicación.

### 3.3. Recomendaciones

- Se recomienda la utilización continua de actividades lúdicas o interactivas en el desarrollo de las actividades académicas.
- El docente de inglés debe tener como cualidades esenciales dinamismo y creatividad para elevar el proceso educativo.
- Tomar en cuenta y socializar las destrezas lingüísticas en todas las actividades ejecutadas en la asignatura de inglés, ya que es el eje primordial para el aprendizaje efectivo del idioma Inglés.
- Potenciar la intervención educativa tomando en cuenta la motivación, interactividad y afectividad.
- Se recomienda no basarse solamente en los contenidos de los libros de texto sino buscar incluir actividades y estrategias para combinar con la temática impartida por los docentes de Inglés.
- Estimular a los estudiantes que sobresalgan en cada una de las actividades interactivas realizadas, ya que estamos promoviendo la participación y persistencia para que los estudiantes como autores de su propio aprendizaje promuevan y difundan actividades lúdicas tanto fuera y dentro del aula.
- Capacitación docente permanente adoptando metodologías innovadoras como el juego y creatividad, la misma que permita desarrollar en los estudiantes destrezas lingüísticas del idioma Inglés aportando a la formación holística del estudiante.

**CHAPTER IV**  
**PROPOSAL**

#### **4.1. TITLE OF THE PROPOSAL**

“CREATIVE MANUAL OF GAMES TO DEVELOP ENGLISH LINGUISTIC SKILLS”

## 4.2. INTRODUCTION

For some years now the idea that we all have different emphases in the way we perceive and learn has become part of every teacher's life. Learning styles are not considered to be exclusive. For example, the same person may sometimes want to be analytical and at other times may want to be creative.

However, in any one English class there can be many different preferences. The English teacher is like a gardener responsible for many different types of plant, some requiring a lot of sunshine and others shade, some requiring pruning and others to be left alone. A very good teacher should offer a range of different approaches and succour all of them. We have attempted to resolve this problem providing creative manual of games to develop the different linguistic skills in an English class.

Language learning is hard work. One must make an effort to understand, to repeat accurately, to adapt and to use newly understood language in conversation and in written competition. Effort is required at every moment and must be maintained over a long period of time. The creative games help and encourage many learners to sustain their interest and work.

If the creative games are accepted in our country, it can provide intense and meaningful practice of language, and then they must be regarded as an element central in an English language and not merely a way of passing the time.

We have taken the word "creative games" to mean an activity which is entertaining and engaging, often challenging, and an activity in which the learners play, learn English and usually interact with others.



This proposal is for English teachers that want to develop the linguistic skills in their students; in this way they will improve their language in form easy and fun. Creative games provide a way of helping the learners to experience language rather merely study it.

Our proposal is based in creative games to develop the linguistic skills in an English class, these games can be adapted from younger children until advanced proficiency learners as well, and the English teacher should be very creative to adapt the different games according the age and the level of their students.

We hope that you will like using “CREATIVE MANUAL OF GAMES TO DEVELOP ENGLISH LINGUISTIC SKILLS” and find it useful, interesting and fun.

### **4.3. OBJECTIVES**

#### **4.3.1. General Objective**

- Encourage teachers to use Creative Games in order to develop the English Linguistic Skills in their students improving the Educational Intervention.

#### **4.3.2. Specific Objectives**

- Offer a variety of interesting and enjoyable activities provides through individual students practice and enables learners to apply the language they learn.
- Give students the opportunity to personalize the language they learn, make use of their own knowledge and experiences, and express their ideas and opinions.
- Provide teachers and students with activities that make the English class a time to look forward, at the same time, provide students with the skills they need to use in English outside the classroom.

#### **4.4. DEVELOPMENT**

##### **WHO IS THE CREATIVE MAUAL OF GAMES FOR?**

Creative manual of games for English teachers is very important in their classes because it help them to create contexts in which the language is useful and meaningful and the learners want to take part, and in order to do so must understand what others are saying or have written, and they must speak or write in order to express their own point of view or give information. Creative games provide a way of helping the learners to experience language rather merely study it.

##### **HOW SHOULD THE TEACHER'S ROLE BE WITH CREATIVE GAMES?**

The teacher's role, once the groups or pair are in action, is to go from group to group listening in, contributing and, if necessary, correcting.

If you have not organized group work before, then it is advisable to work slowly towards it. First of all, make the learners familiar with work in pairs. Add to this game in which rows of learners play against you or between themselves. Finally after perhaps several weeks, ask the rows of learners to group themselves together to play a game between themselves.

Once the learners are familiar with group work, new games are normally introduced in the following way:<sup>16</sup>

1. Explanation by the teacher to the class.
2. Demonstration of parts of the game by the teacher and one or two learners.
3. Trial by a group in front of the class
4. Any key language and / or instructions written on the board.
5. First "try out" of the game, by groups.

---

<sup>16</sup> Wright Andrew, Betteridge David, Buckby Michael, Games for Language Learning, Editorial Cambridge University, 2006, Pàg: 1,2,3,4

6. Key language, etc., removed from the board.

7. The game continues.

### **WHAT ABOUT MISTAKES IN THE GAMES?**

The greatest “mistake” (if oral ability is an aim) is for the learner not to speak at all. Thus, although some mistakes of grammar or pronunciation or idiom may be made in pair or group work, the price is worth paying. If the learners are clear about what they have to do and the language is not beyond them, there need be few mistakes.

### **CREATIVE GAMES ACCORDING THE LINGUISTIC SKILLS**

In these little creative manual of games is presented in two parts because it is according the linguistic skills and, they are oral communication (listening and speaking) and written communication (written and reading). The first part we will find creative games that help develop the oral communication and the second part will help to develop written communication.<sup>17</sup>

We also find important parts for each game like:

**LEVEL:** In the panel at the head of each game you will find some characteristic about the game that you are the best judge of which class and level of learners to use the game with.

**TIME:** Most games in the creative manual games are likely to last from 10 to 20 minutes, but different classes and teachers need different amounts of time.

**MATERIAL REQUIRED:** This important ingredients is included for each game if any game need it.

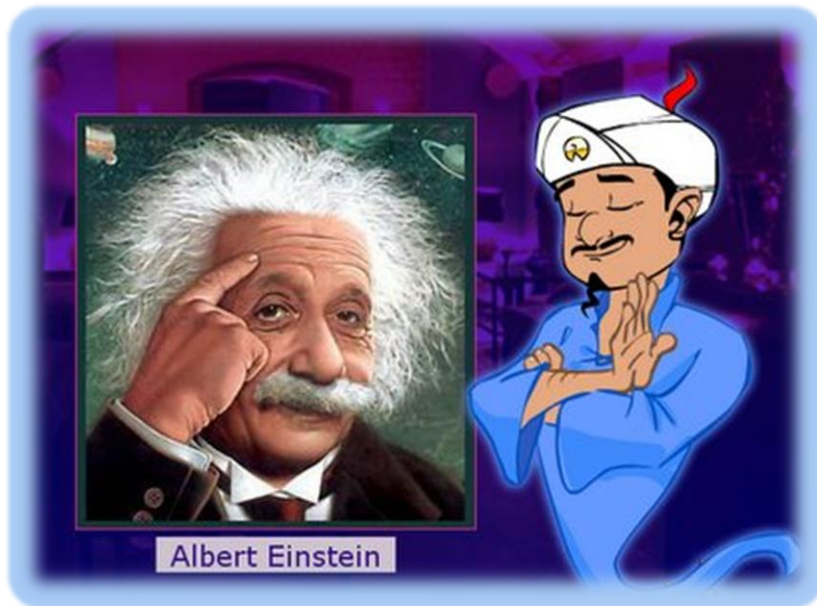
---

<sup>17</sup> <http://www.learnenglish.de/Teachers/rundictation.htm> (Enero/2011)

## ORAL COMMUNICATION

The games in this section offer a reason for speaking and listening, and thus they can give learners a confirmation and confidence resulting from the successful use of the language or a warning signal on the unsuccessful use of the language. In each game is very important to check the correct used of grammar, but the teacher should not say to the students that it is very important in the game. In these games the students can make many mistakes in their use of the language. As a general principle it is better not to interrupt to the student, but to wait until he or she finished. A better way might be for you to write the mistakes and to give focused practiced on that point at another time. <sup>18</sup>

### **IDENTIFY: DISCRIMINATE, GUESS, SPECULATE**



---

<sup>18</sup> <http://www.teflclips.com/?p=103> (Enero/2011)

**SLOWLY REVEAL A PICTURE.**

FAMILY	Identify: Speculate
LANGUAGE	Speculating about the connects of a partially obscured picture using expressions of uncertainty ( Example: It is a..) and certainty (Example: It is a)
PREPARATION	You will need a picture (drawn or form a magazine) which is big enough for the class to see (A4 size is usually big enough) and an envelope or a book to pull it out of.

**PROCEDURE:**

1. Put a picture, for example, a magazine picture in an envelope or hide it in a book.
2. Pull out a very small part of the picture, and ask the learners to try to identify it.
3. Pull out a little more of the picture and ask the learners what they think it is now.  
Ask them to tell their neighbor what they think it is. This makes everyone participate by using the language and expressing their view.
4. Gradually show more and more of the picture. Encourage the drama of different opinions.



### **THROW TOILET PAPER.**

FAMILY	Identify
LANGUAGE	Listening some statements and fill in the blank choosing the appropriate option.
PREPARATION	You will need some toilet paper, a glass of water (according the numbers of learners) and a marker.

#### PROCEDURE:

1. Draw 3 circles and write in the circle the option to choose.
2. Make 2 lines (same quantity of students in each line)
3. For each group, put a glass of water on a chair in front of them.
4. Explain that the game proceeds as follow: The first players for each group have to listen the statements that the teacher says then the students should think which one is the correct option and they should put the paper into the water and throw toward the correct circle on the board.
5. The most correct options will win the game.



*The game may be used with others themes that you are teaching.*

### **LISTEN FOR THE DIFFERENCE**

FAMILY	Identify: Discriminate
LANGUAGE	Listening for differences in a spoken text as compared to a written one.
PREPARATION	You will need a text on an OHP transparency or one photocopy of text for each learner. Alternatively, choose a text from the learner's textbook.

#### PROCEDURE:

1. Begin by asking the learners to look at the text you chosen. Then say that you will read the text to them, but because you are tired you might make some mistakes when you read it, and they must tell you if you do.



2. Read out the text and deliberately change some of it as you read. The learners should follow their copy of the text and immediately stop you when they notice one of the changes you have made. They must put up their hands and correct you.
3. Pretend that you are very tired or can't see very well and apologize profusely, but then continue and say things wrongly again a moment later.

For example:



Teacher: *It was raining and ...*  
 Learner 1: *It was snowing!*  
 Teacher: *Oh, I'm sorry. Yes. It was snowing and the wind was blowing. John was very cold...*  
 Learner 2: *John was cold, not very cold.*  
 Teacher: *Oh, dear, dear, dear. You are right. I need some new glasses. John was cold and....*

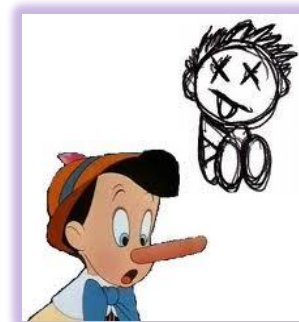
4. Once the game is understood, her students play it in groups or pairs.

**LIAR!**

FAMILY	Identify: Discriminate
LANGUAGE	Main game. Describing and answering questions about real and imagined pictures.  Questioning others with the aim of determining honesty and exposing lies.
PREPARATION	You will need 4 file folders:3 containing pictures, 1 containing a blank sheet of paper.

**PROCEDURE:**

1. Give the file folders to four volunteers and invite them to look at what is inside, being careful not to reveal it to anyone.
2. Have the four volunteers take turns giving a truthful description of their picture, except for the volunteers with



the blank paper, who should invent a convincing description of an imaginary picture in an attempt to fool the class.

3. Encourage the rest of the learners to ask the four volunteers questions in an effort to expose the “liar”.
4. Let the class vote on who they think was the “liar”, then have the four volunteers reveal the contents of their folders.

**REPEAT IF IT IS TRUE.**

FAMILY	Identify: Discriminate
LANGUAGE	Evaluating the accuracy of oral statements about images. Selecting statements to repeat after the teacher.
PREPARATION	You will need 10-15 pictures big enough to be seen the length of the classroom. When choosing you pictures, keep in mind that it one should emphasize a single concept. Example: <i>Running, swimming, climbing</i> <i>Has got... / hasn't got</i> <i>Some, any</i> <i>In, on, under, next to</i>

**PROCEDURE:**

1. Hold up one of the pictures and make a true or false statement about it. The class should listen and repeat what you have said, *if it is true*.
2. You can have a competition with the class. Give yourself a point every time you can get the class to repeat something that it is untrue, and give the class a point when they respond correctly. If you feel it is potentially discouraging to hold a single learner responsible for losing a point for the class, then you might say that three or more learners must make a mistake in order for the class to lose a point.



Teacher: (holding up a picture of someone running) *He's running.*

Class: *He's running*

Teacher: *that's one point for you.*

Teacher: (holding up a picture of someone reading) *She's swimming.*

*You might to play the game twice using exactly the same material to see if the class score improves.*



**CONNECT: COMPARE, MATCH, GROUP**



**TWO PICTURES.**

FAMILY	Connect
LANGUAGE	Imagining and explaining connections between pictures, objects or words.
PREPARATION	You will need two pictures big enough for all the learners to see, each showing a single object, person or place.

**PROCEDURE:**

1. Take two seemingly unrelated pictures and ask the learners to suggest a connection between them. Some learners will suggest crazy connection. In one sense, the latter are more useful since more people will pay attention and think about them.

**Example:**

Learner 1: She is going to the bank to get some money.

Learner 2: She is going to the bank to steal some money.



2. If you wish, organize a competition to find the most reasonable connection and the craziest connection.



*This game may be played in groups or with the whole class.*

**BINGO.**

FAMILY	Connect: Match
LANGUAGE	<p>Listening for chosen words or phrases within a given topic, and reacting they are heard.</p> <p>Variation 1: Practicing vocabulary by identifying definitions of words.</p> <p>Variation 2: Listening for rhyming words and practicing different phonetic combinations.</p>
PREPARATION	<p>Decide on a group of words that you wish to practice, totaling not more than about 25, and write them on the board. You may choose to practice numbers, for instance: either sequences (Ex. 1-25) or a selection of numbers which present listening problems (13 and 30, 19 and 90). Or, instead of numbers, you may wish to use minimal pairs (pin/pen, box/books, etc.).</p> <p>Alternatively, brainstorm with learners on the board a number of words related to an area of vocabulary you would like to revise.</p>

PROCEDURE:

1. Show the learners how to make a Bingo grid- a rectangle about 10 cm x 15 cm divided into four parts (or more for older and/or more proficient learners).
2. Tel the learners to write down any four the items (words or number) from the board on to their Bingo grid.

3. Read out the words on the word in any order, making a note of them as Bingo grid they should cross it out.  
The first learner to cross out all four items on their list calls out Bingo!, and reads out the list to prove the claim. This person is the winner.



To make the game more challenging, you might want to put into a sentence, so that the learners must listen carefully for the words they have chosen, for example: *Brenda lives at 19<sup>th</sup> Church Street.*

19	50	8
90	15	80

## CREATE



### VISUALISE AND DESCRIBE.

FAMILY	Create
LANGUAGE	Listening to a story for gist and detail. Responding to the story subjectively, seeing mental pictures, then describing them in writing.
PREPARATION	Choose or write a bare-bones story, one with very little description. You could, if you wish, provide some soft music.

#### PROCEDURE:

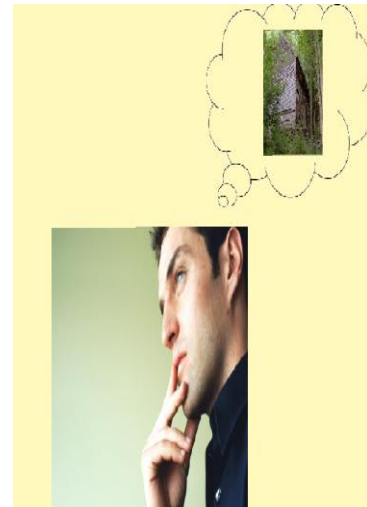
1. Read or tell a story to the class, who must sit with their eyes closed and imagine what you are describing. Read quietly, perhaps against a background of quietly playing music.

2. Every so often, stop and ask them to look, listen and feel in their minds for images of what you are describing. Give them two minutes to write down the answer to the question you ask about what they saw or heard or felt. Give each of your questions a number.
3. When the story is finished, ask the learners to work together and to exchange answers to each of your questions. (The numbering will help them to share responses to the same questions.)
4. Go through the questions again, inviting comparisons of different perceptions across the class.
5. Later the learners might write up their note as a story. The stories can be displayed and the class invited to read each story and to vote for the strangest story of all.

Here is an example about a short story.

Close your eyes. Imagine you are in a wood.

1. It is evening time.
2. In the wood there is a house – a strange house...
3. Somebody is coming out of the house ..
4. They are coming toward you



*Visualization is the word commonly used to refer to seeing pictures, diagrams, writing, etc., in the mind.*

*A few people cannot see pictures in their minds with any clarity. However, this does not prevent them from writing a description from their general imagination.*



## A SOUND POEM

FAMILY	Create
LANGUAGE	Exploring stress, pitch, tenor, and rhythm of syllables in creative combination of words for <i>food</i> .

### PROCEDURE:

1. Help the learners to brainstorm on the board all the words they know for food.
2. Say one of the words and revel in its sound as you might revel in its taste.  
Emphasize or even exaggerate each sound in the words, for example *soup*–  
*ssssooooop!*
3. Ask: *Which is your favorite food?* Encourage the learners to revel in the sounds of the words they choose.
4. Gradually help the learners to put some words or phrases together to make a “sound poem”. Ask one half of the class to say one phrase and the other half of the class to say another phrase. Help them to enjoy the rhythm, speed and sound of the syllables working together. Keep in mind that rhyming is not necessary.

### Example of a very simple “sound poem”



5. Invite each learner to write a food poem supported by the words for food written on the board. Then ask them to try it out on other learners.
6. Finally, ask the learners to form groups, and make and performs a poem together for the rest of the class.

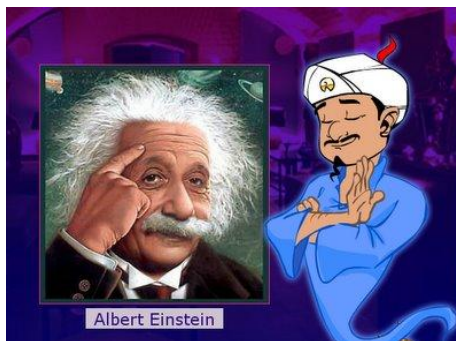
## **WRITTEN COMMUNICATION**

There are different reason for writing and reading in the foreign language classroom:

- We can see, very readily, the learner's proficiency level: what language items the learners can use correctly and what mistakes they make. This is the traditional and still useful role for writing.
- Many who are visual learners need to write in order to engage their way of learning... they need to see the language. Writing and reading with this purpose means that it is relevant even for learners who take no written examinations.
- Learners can be made aware of the many different purposes for writing in society: describing, narrating, advising, etc.

Writing and Reading, like speaking and listening, is normally intended to communicate something to somebody. It is thus an advantage if writing activities in the classroom result in someone reading the texts that the learners write or read and then responding to them in an appropriate way, rather than just you, the teacher, marking the text for errors of form. The games in this section assume this close relationship between form and communicative purpose.<sup>19</sup>

### **IDENTIFY: DISCRIMINATE, GUESS, SPECULATE**



---

<sup>19</sup> <http://www.saberingles.com.ar/games/index.html> (Enero/2011)

## TRUE AND FALSE STATEMENTS

FAMILY	Identify: Discriminate
LANGUAGE	Recognizing or attempting to work out the definitions of words and to distinguish true definitions from false ones.  Using dictionary to create the sentences and to find the definitions of words.
PREPARATION	Find a word unfamiliar to the learners, a definition of it, and a sentence exemplifying its meaning and use, as well as two or three false but plausible definitions and exemplifying sentences for the same word.  Provide dictionaries for the learners.

### **PROCEDURE:**

1. Organize the class into the pairs. Ask each pair to write ten statements on separate strips of paper, some true and some false.
2. Invite the pairs to exchange their strips of paper and try to group them into true and untrue statements.



## **FLASHING A TEXT**

FAMILY	Identify: Guess
LANGUAGE	Predicting the contents of a text based on brief glances at its contents, indications as to its general meaning, as well as familiarity with word order and the habitual grouping of certain words.
PREPARATION	Display a short on an OHP transparency, on the board, or on a large piece of paper.

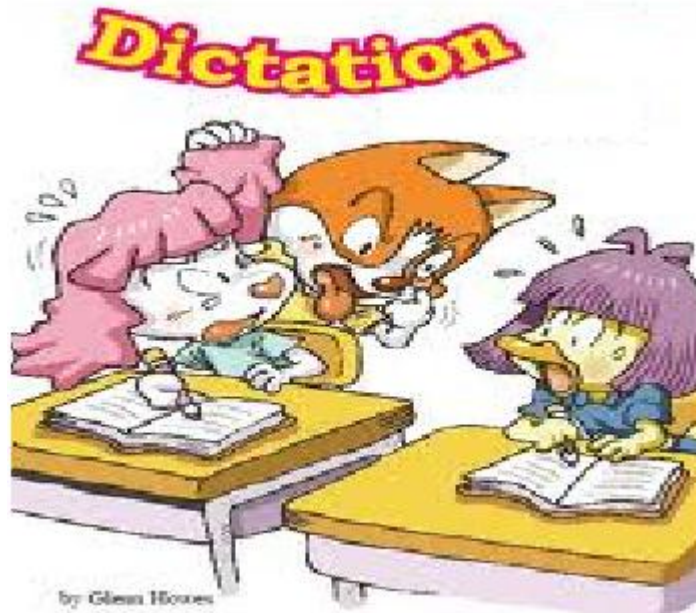
### **PROCEDURE:**

1. Flash your chosen text a great speed, especially the first few times you reveal it. This make the game challenging. For example, if you are using an OHP, swing a book between the projector and the screen, giving the learners only a split second's view of the text between swings. Flash the text as many times as you feel is fun and effective.



2. Encourage the learners to guess at what has been seen, and make no comment about whether is sorreect or not. The learners do not have to try to read the text word by word, put may call out any parts of the text that they have seen. Slowly build up the complete with them. To make the game easier you may tell them the topic of the text.

## DICTIONATION

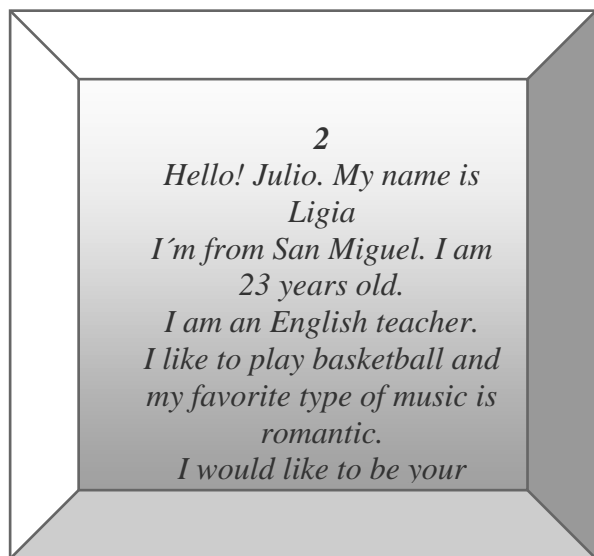
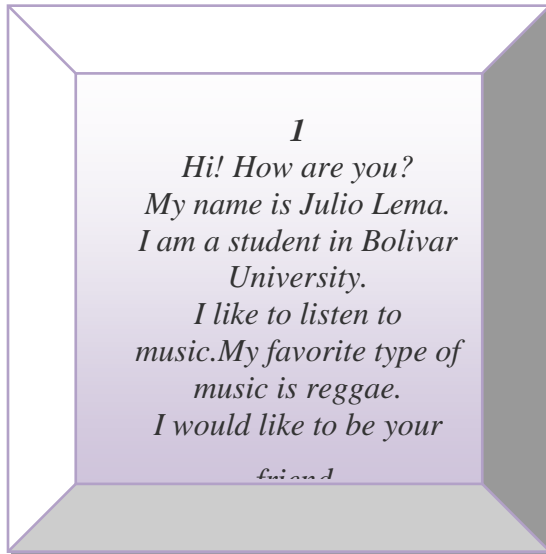


### RUNING DICTATION

FAMILY	Identify: Dictation
LANGUAGE	Listen to the short letter and write quickly on paper. Understanding the dictation.
PREPARATION	Make groups of two people. You will need a piece of paper with a short letter like a meeting between 2 people.

PROCEDURE:

1. Write a short letter like a presentation between two person in the paper; Example:



2. Paste the letter on the wall outside the classroom, making sure that students do not read it yet.
3. Ask to the students: who is old person in each group?
4. The old person should run outside the classroom and she/he should read a short letter that it is outside on the wall then she/he should run toward he/her classmate.
5. The young person should write rapidly.
6. Review the sentences. The winner is the group who best recorded the text and NOT the one who wrote the most!
7. **Enjoy and get fit using Running Dictations!**



*You can change the description.*

*You can reward the winning students*

### **DICTOGLOSS**

FAMILY	Identify: Dictation
LANGUAGE	Understanding the sentences and write them quick.
PREPARATION	You will need a short lecture.



**PROCEDURE:**

1. Write a short lecture or description. Example:

*My name is Helen Lucio. I am 22 years old. I am a student in Bolivar University.*

*I have a daughter, her name is Josselyn Moreta and she is also a student. ....*

2. Explain to the students that you will read very fast the lecture and they need to put attention.
3. When you are reading, the students should write very fast.
4. You can read two or three time.
5. Review the sentences and the winner is the group who best recorded the text and NOT the one who wrote the most!



***You can change the description.***

***You can reward the winning students***

## CD DICTATION

FAMILY	Identify: Dictation
LANGUAGE	Understanding the sentences and write them, If you don't understand or it is rapidly you can say pause or stop, if you want to continue you can say play, and you also can use rewind or forward.
PREPARATION	You will need a lecture.

### **PROCEDURE:**

1. Write a short lecture or description. Example:

*Dear! Jessica.*

*How are you?*

*I think you will receive this letter I live in Temecula right now. Temecula is not very exciting. It is very boring. Why?*

*Because there are no Latino clubs so I cannot dance. There are no museums, so I cannot learn. Also, Temecula is not diverse. There is a mall but I do not like shopping. However, there are 2 things I do like in Temecula and that is my parent's swimming pool and the library. When it is hot, my family and I go swimming every day. I love swimming! I*

2. Draw in the board:



3. Explain to the students that you will read very fast the lecture, if they need to stop a moment they need to say pause and the teacher will pause, if they want to continue they should say play and the teacher will continue reading, if they need to rewind they should say rewind and the teacher rewind but not all the lecture.



4. When you are reading, the students should write very fast.

5. When you finish, you should review the sentences and the winner is the who best recorded the text and NOT the one who wrote the most!



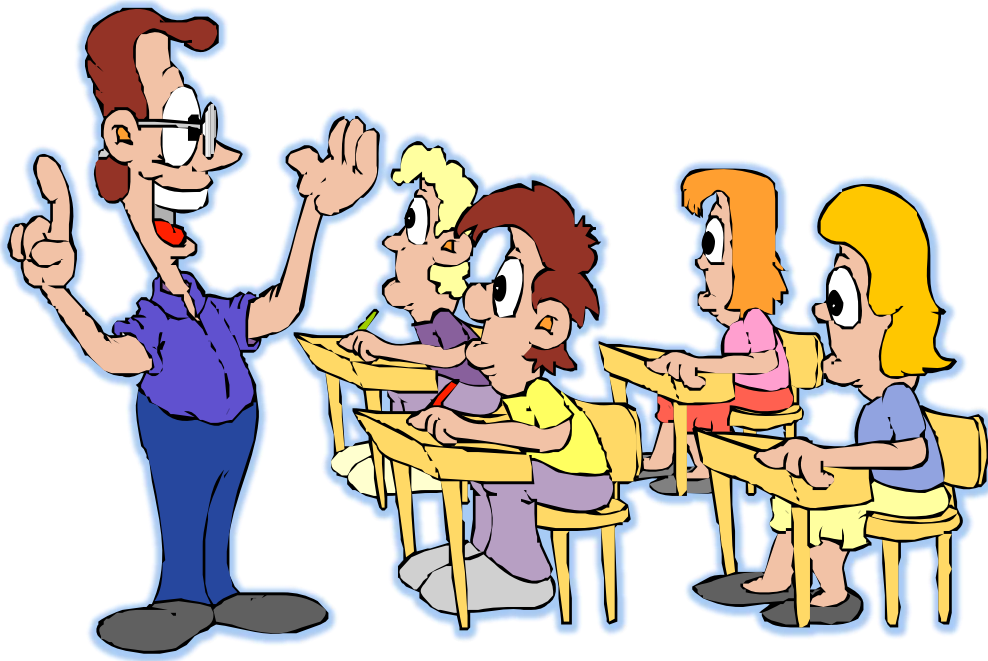
*After you finish, you can remove the papers with the dictation, you can score them. This game may be used like an evaluation.*

**DO: MOVE, MIME, DRAW, OBEY**



**WHAT'S MY MIME ?**

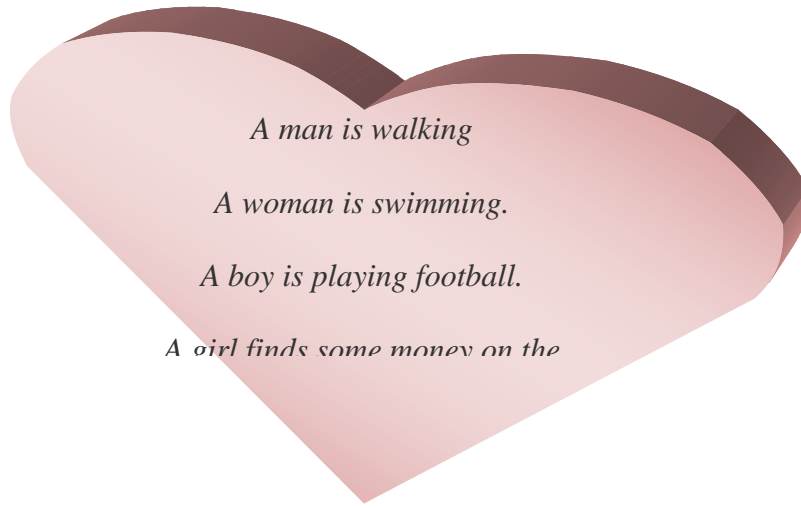
FAMILY	Do: Mime
LANGUAGE	Showing understanding of a text by miming it. Skimming and scanning a series of texts to find one corresponding to actions being mimed. Scanning a text for a particular language point (optional). Writing texts that focus on actions (with special attention to verbs and possible combinations of verb tenses)
PREPARATION	Display on the board a list of sentences that express actions which could be mimed. Alternatively, give a photocopy of the list to each learner.  The sentences could be written by the learners, or you could write them yourself. When writing or choosing sentences, you may wish to favor ones that not only offer practice in skimming and scanning, but also allow revision of a particular language point.



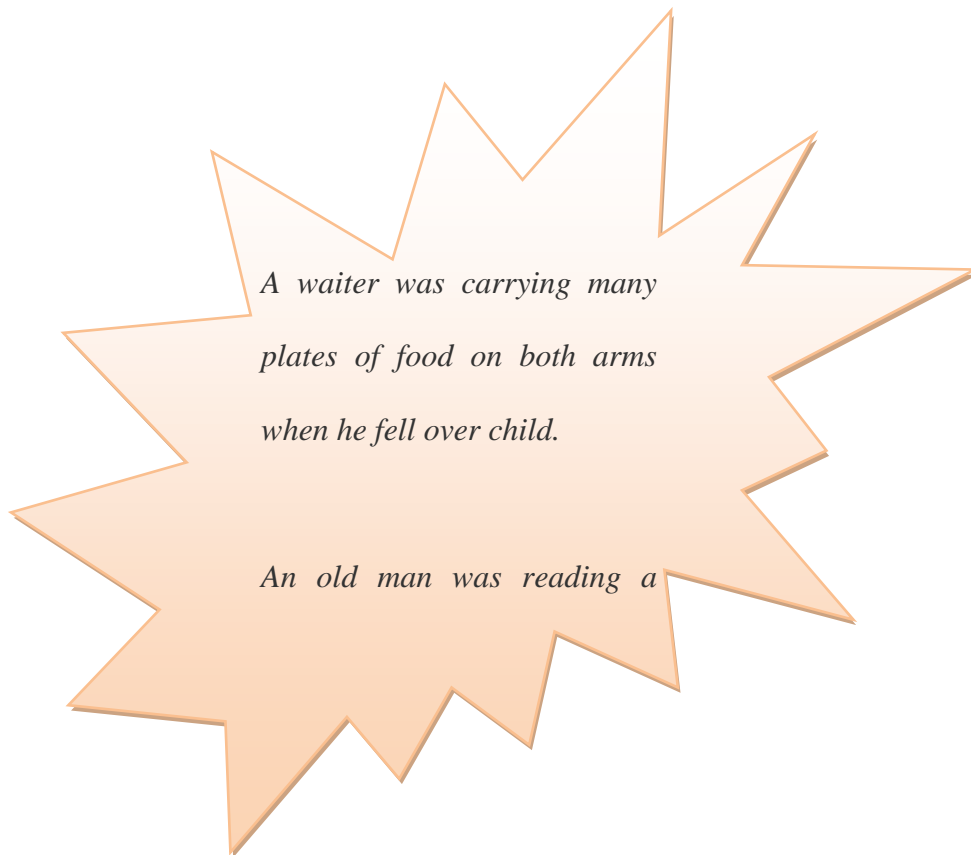
**PROCEDURE:**

1. Distribute the list of sentences to the learners.
2. Invite learners to take it turns to mime any sentences on the list.
3. Encourage the learners watching the mime to try to identify what is being mimed and then scan the list to find which sentence is referred to.

Example of simple actions:



Examples of more complex actions.



#### 4.5. OPERATIVE PLAN

ACTIVITIES	OBJECTIVE	METHODOLOGY	DATES	RESPONSIBLE	BENEFICIARIES
<p>To Socialize the importance of developing the linguistic skills of the English language by means of games and creativity.</p> <p>To give brochures with the outlined proposal.</p>	<p>To encourage the use of the games and creativity like a successful way to develop the linguistic skills and improve the educational intervention.</p>	<p>Seminar Workshop for teachers.</p>	<p>Third week of January 2011.</p>	<p>Investigation team.</p>	<p>Teachers.</p>

<p>To develop a demonstrative class using creative games to develop the linguistic skills</p>	<p>To show in a practical way how to use games and creativity in order to develop the English linguistic skills.</p>	<p>Seminar Workshop for students.</p>	<p>Second week of February 2011.</p>	<p>Investigation team.</p>	<p>Students.</p>
---	--	---------------------------------------	--------------------------------------	----------------------------	------------------



**4.6. EVIDENCE OF APPLICATION OF THE PROPOSAL**

**INVESTIGATION TEAM IN THE SOCIALIZATION OF THE PROPOSAL**



**INVESTIGATION TEAM IN THE SOCIALIZATION OF THE PROPOSAL**



INVESTIGATION TEAM GIVE THE CREATIVE MANUAL OF GAMES



INVESTIGATION TEAM GIVE THE CREATIVE MANUAL OF GAMES



INVESTIGATION TEAM GIVE TO THE TEACHES THE CREATIVE MANUAL



INVESTIGATION TEAM GIVE TO THE TEACHES THE CREATIVE MANUAL



INVESTIGATION TEAM IN THE APPLICATION OF THE PROPOSAL



STUDENTS PARTICIPATING IN THE GAME “RUNNING DICTATION”



STUDENTS WRITING THE SENTENCES THAT THE RUNNER SAYS



STUDENTS ORGANIZATING THE SENTENCES THAT THE RUNNER SAYS



STUDENTS “RUNNERS” READING THE SENTENCES FROM THE PAPER



STUDENTS “RUNNERS” READING THE SENTENCES FROM THE PAPER



INVESTIGATION TEAM CHECKING THE CORRECT SENTENCES



INVESTIGATION TEAM CHECKING THE CORRECT SENTENCES



INVESTIGATION TEAM GIVING DIRECTION FOR THE GAME “THROW TOILET PAPER”



INVESTIGATION TEAM GIVING EXAMPLES FOR THE GAME





STUDENTS PARTICIPATING IN THE GAME “THROW TOILET PAPER”



STUDENTS SELECTING THE CORRECT OPTION FOR THE SENTENCE



STUDENTS THROWING THE TOILET PAPER TOWARD THE CIRCLE



STUDENTS PARTICIPATING IN THE GAME “THROW TOILET PAPER”



INVESTIGATION TEAM AND PARTICIPANT STUDENTS IN THE PROPOSAL



INVESTIGATION TEAM AND PARTICIPANT STUDENTS IN THE PROPOSAL



CERTIFICACIÓN DE LA APLICACIÓN DE LA ENCUESTA Y PROPUESTA  
(VER ANEXO 6)

#### **4.7. RESULTS OF THE APPLICATION**

The theme of this event was Seminar Workshop for teachers and students were the Investigation Team applied the proposal titled “CREATIVE MANUAL OF GAMES TO DEVELOP ENGLISH LINGUISTIC SKILLS”. English teachers and students from the Year Ninth of Basic Education were present.

The Seminar Workshop was divided in two parts; the first one was for the teachers, and the second for the students. First we encourage to the teacher to use creative games in order to develop the linguistic skills. The Investigation Team gave to the teachers the Creative Manual of Games to develop the English Linguistic Skills. Second we developed a demonstrative class, where we applied two creative games from the proposal, these were: Running Dictation and Throw Toilet Paper. These are creative games where the students practiced and developed their linguistic skills. Every activity had the aim to develop a specific linguistic skill like oral communication and writing communication.

During the workshop teachers and students found reasons for using English because they were motivated. They cooperated in the outlined activities, because we encouraged them by giving directions, so we had to remember that job is to persuade the students to speak English. A good way to get students speaking English was to use games and creative activities; because when they are playing they should think in the answers for to win the game.

The English atmosphere was fun, lively, positive, disciplined and flexible, because they were enthusiastic with the creative games, so they improved their skills. It was a great experience not only for us, but also for the students that participated in the development of the proposal.

Finally teachers and students said that this is the best way to improve the English Linguistic Skills. They also have to include our proposal in their English class, such an innovator and creative technique for to teach this interesting and amazing language.

## BIBLIOGRAFÍA

- CALERO Mavilo, Educar Jugando, Editorial Rama, San Marcos 2003, Pág.: 19, 20
- CALERO Mavilo, Educar Jugando, Editorial Rama, San Marcos 2003, Pág.: 25,26,27
- Cheateau, Psicología de los juegos infantiles, Buenos Aires, 1988, Pág. 56
- CALERO Mavilo, Educar Jugando, Editorial Rama, San Marcos 2003, Pág.: 28
- BELTRÁN, J. Procesos, estrategias y técnicas de aprendizaje. Madrid 1993.
- Sefchovich, Galia y Gilda, Waisburd, Hacia una pedagogía de la creatividad, Editorial Trillas, S.A de C.V. 1997, Pág.: 36
- Sefchovich, Galia y Gilda, Waisburd, Hacia una pedagogía de la creatividad, Editorial Trillas, S.A de C.V. 1997, Pág.: 20
- OSTROVISKY, Graciela, Como construir competencias en los niños y desarrollar su talento, Editorial Grupo CLASA, Buenos Aires-Argentina 2006, Pág.: 55
- Rodríguez, Antonio y Hearn, Izabella, Didáctica del Inglés para primaria, Editorial, Pearson Educación, 2003, Pág.: 85,86
- WRIGHT, Andrew; BETTERIDGE, David and BUCKBY, Michael, Games For Language Learners, Cambridge University Press, 2006.
- <http://www.educacioninicial.com> (Octubre/2010)
- <http://cicero.u-bunkyo.ac.jp/lib/kiyo/fsell2002/25-32.pdf> (Octubre/2010)
- <http://teachingrecipes.com/2011/01/04/running-dictation/> ( Enero,2011)

- <http://pensardenuevo.org/> (Junio/2010)
- <http://edurizon.com/about-2/my-delta-assignments/> (Enero,2011)
- [www.monografias.com](http://www.monografias.com) (Octubre, 2010)
- [//es.wikipedia.org/wiki/Karl\\_Bühler](http://es.wikipedia.org/wiki/Karl_B%C3%BChler) (Junio)
- <http://html.rincondelvago.com/juegos-y-aprendizaje.html> (Junio)
- [www.monografias.com](http://www.monografias.com) (Junio/2010)
- [www.uhu.es](http://www.uhu.es) (Junio/2010)
- [es.shvoong.com](http://es.shvoong.com) (Junio/2010)
- [www.gabrielatos.com](http://www.gabrielatos.com) (Junio/2010)
- [www.tesolonline.com](http://www.tesolonline.com) (Junio/2010)
- [esl.about.com](http://esl.about.com) (Junio/2010)
- [www.teachingenglish.org.uk](http://www.teachingenglish.org.uk) (Junio/2010)
- [www.buenastareas.com](http://www.buenastareas.com) (Junio/2010)
- <http://multingles.net/estudiando.htm> (Enero/2011)
- <http://www.saberingles.com.ar/games/index.html> (Enero/2011)
- <http://www.grammar.cl/Games.htm> (Enero 2011)
- <http://www.learnenglish.de/Teachers/rundictation.htm> (Enero/2011)
- <http://www.teflclips.com/?p=103> (Enero/2011)

## ANEXOS

### ANEXO 1.



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



Encuesta dirigida a los estudiantes del Noveno Año de Educación Básica del Colegio Nacional Técnico “Diez de Enero”

#### **Objetivo:**

Conocer la opinión de los estudiantes del Noveno Año de Educación Básica del Colegio Nacional Técnico “Diez de Enero”, acerca de la importancia del juego y la creatividad, en el desarrollo de las destrezas lingüísticas para contribuir una efectiva intervención educativa del idioma Inglés.

#### **Instrucciones:**

Estimados estudiantes; a continuación nos permitimos presentar una serie de preguntas, acerca de la importancia del juego y la creatividad, en el desarrollo de las destrezas lingüísticas para contribuir una efectiva intervención educativa del idioma Inglés, con lo cual solicitamos muy comedidamente marcar con una equis (X) en el casillero que usted estime que es el correcto.

**FICHA DE ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DEL NOVENO AÑO  
DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO NACIONAL TÉCNICO**

**“DIEZ DE ENERO”**

1. ¿El docente de inglés utiliza actividades lúdicas durante el desarrollo de las clases?

SI  NO

2. ¿En el último trimestre con qué frecuencia el docente de inglés ha utilizado el juego y la creatividad en el desarrollo de las actividades durante el desarrollo de las clases?

SIEMPRE  A VECES  NUNCA

3. ¿Piensa que el docente de inglés es activo, dinámico y creativo?

SI  NO

4. ¿Cree que mediante actividades lúdicas usted, sus compañeros y su docente mejorarán las relaciones afectivas?

SI  NO

5. ¿Cree usted que es importante mantener una interacción con su docente de Inglés durante el desarrollo de las actividades académicas?

SI  NO

6. ¿Las actividades desarrolladas por el docente le motivan a estudiar Inglés?

SI  NO



7. ¿Conoce, o el docente le ha explicado brevemente cuales son y la importancia de las destrezas lingüísticas del inglés?

SI  NO

8. ¿Cree que los beneficios del juego y la creatividad en las clases de inglés le permitirán comunicarse de mejor manera con sus compañeros y docente?

SI  NO

9. ¿Cómo considera la utilización de chistes adivinanzas, trabalenguas para desarrollar la comunicación oral y escrita del idioma Inglés?

BUENO  MALO

10. ¿Considera que la buena comunicación y el entendimiento ayudarán al desarrollo de las destrezas lingüísticas en el aprendizaje del Inglés?

SI  NO

Gracias por su colaboración

**ANEXO 2.**

**FICHA DE ENCUESTA DIRIGIDA A PROFESORES DEL NOVENO AÑO  
DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO NACIONAL TÉCNICO**

**“DIEZ DE ENERO”**

1. ¿Considera que el juego y la creatividad contribuyen a potenciar el aprendizaje del idioma Inglés?  
SI  NO
  
2. ¿Sus estudiantes demuestran interés al momento de recibir la clase?  
SI  NO
  
3. ¿Piensa que mediante actividades lúdicas usted y sus estudiantes mejorarán las relaciones afectivas?  
SI  NO
  
4. Concluida la clase de los estudiantes están capacitados para realizar conversaciones en Inglés?  
SI  NO
  
5. ¿Cómo considera la utilización de chistes adivinanzas, trabalenguas para desarrollar la comunicación oral y escrita del idioma Inglés?  
BUENO  MALO
  
6. ¿Cree usted que es importante una efectiva intervención educativa para fortalecer el aprendizaje del idioma Inglés?  
SI  NO

7. ¿Considera importante el desarrollo de las destrezas lingüísticas en sus estudiantes?

SI

NO

Gracias por su colaboración

**ANEXO 3.**

**INSTALACIONES DEL COLEGIO NACIONAL TÉCNICO “10 DE ENERO”**



**AULAS DEL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, PARALELOS  
“A, B, C, D”**



**ANEXO 4.**

**EQUIPO DE INVESTIGACIÓN APLICANDO LA ENCUESTA A ESTUDIANTES**



**EQUIPO DE INVESTIGACIÓN APLICANDO LA ENCUESTA A ESTUDIANTES**



EQUIPO DE INVESTIGACIÓN APLICANDO LA ENCUESTA A ESTUDIANTES



EQUIPO DE INVESTIGACIÓN APLICANDO LA ENCUESTA A ESTUDIANTES



EQUIPO DE INVESTIGACIÓN APLICANDO LA ENCUESTA A ESTUDIANTES



EQUIPO DE INVESTIGACIÓN APLICANDO LA ENCUESTA A ESTUDIANTES



**ANEXO 5.**

**EQUIPO DE INVESTIGACIÓN APLICANDO LA ENCUESTA A PROFESORES**



**EQUIPO DE INVESTIGACIÓN APLICANDO LA ENCUESTA A PROFESORES**





## ANEXO 6.

### CERTIFICADO DE LA APLICACIÓN DE LA ENCUESTA Y PROPUESTA



#### COLEGIO NACIONAL TÉCNICO "10 DE ENERO"

SAN MIGUEL - PROV. BOLÍVAR - ECUADOR

Apdo. Postal 023 Email: cdiezdenero@yahoo.es Tel. 2989036 Fax. 2650716 Av. Velasco Ibarra 0965 y Sucre

San Miguel de Bolívar, 9 de Febrero de 2011

**LIC. JOSE GAIBOR MORA, RECTOR ENCARGADO DEL COLEGIO NACIONAL TECNICO "10 DE ENERO" DE SAN MIGUEL DE BOLIVAR, A PETICION VERBAL DE PARTE INTERESADA,**

#### CERTIFICO:

Que el Equipo de Investigación de la Universidad Estatal de Bolívar, Carrera de Inglés, conformado por: LEMA ÑAMO JULIO CESAR con C. I. 020201009-6 y LUCIO ESCUDERO HELÉN ANDREA con C. I. 0201564945, autores del trabajo de grado titulado: EL JUEGO Y LA CREATIVIDAD EN EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS LINGUISTICAS PARA CONTRIBUIR A UNA EFECTIVA INTERVENCION EDUCATIVA DEL IDIOMA INGLES DE LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO AÑO DE EDUCACION BASICA DEL COLEGIO NACIONAL TECNICO "10 DE ENERO" DEL CANTON SAN MIGUEL, PROVINCIA BOLIVAR, ECUADOR EN EL PERIODO 2010 - 2011". Realizó la encuesta y la aplicación de la propuesta, conjuntamente con los estudiantes de Noveno Año y los Docentes de la asignatura de Inglés de esta institución.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

  
Lic. José Gaibor Mora  
**RECTOR (E) DEL PLANTEL**



**ANEXO 7.**

**CROQUIS DEL COLEGIO NACIONAL TÉCNICO “DIEZ DE ENERO”**

