



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO
EDUCATIVO**

TEMA:

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA PROMOVER EL PROCESO DE
APRENDIZAJE DE LA ESCUCHA DEL IDIOMA INGLÉS**

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Educación
Mención Innovación y Liderazgo Educativa.

Autor: Lema Ñamo Julio Cesar

Tutor: Mg.- López Aguilar Diego Vinicio

AMBATO – ECUADOR

2021

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN
ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN**

Yo, Lema Ñamo Julio Cesar, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA PROMOVER EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LA ESCUCHA DEL IDIOMA INGLÉS” como requisito para optar al grado de Magister en Educación Mención Innovación y Liderazgo Educativo y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Ambato, a los diez días del mes de mayo del 2021, firmo conforme:

Autor: **LEMA ÑAMO JULIO CESAR**

Firma: 

Número de Cédula: 0202010096

Dirección: Cantón San José de Chimbo, Provincia Bolívar

Correo Electrónico: j.cesar.lema@gmail.com

Teléfono: 0997669698

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA PROMOVER EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LA ESCUCHA DEL IDIOMA INGLÉS” presentado por LEMA ÑAMO JULIO CESAR, para optar por el Título de Magister en Educación Mención Innovación y Liderazgo Educativo.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Ambato, mayo del 2021



Mg.- Diego Vinicio López Aguilar

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magister en Educación Mención Innovación y Liderazgo Educativo, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Ambato, mayo del 2021

A handwritten signature in blue ink, consisting of a series of loops and flourishes, positioned above a horizontal dotted line.

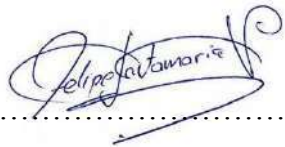
LEMA ÑAMO JULIO CESAR

CC. 0202010096

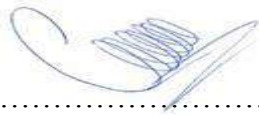
APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: ACTIVIDADES LÚDICAS PARA PROMOVER EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LA ESCUCHA DEL IDIOMA INGLÉS, previo a la obtención del Título de Magister en Educación Mención Innovación y Liderazgo Educativo, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

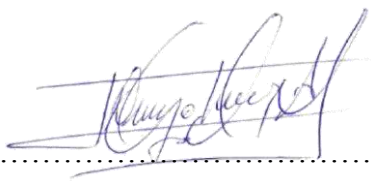
Ambato, mayo del 2021



.....
Mg. Santamaría Velasco Carlos Felipe
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



.....
Mg. Núñez Hernández Corina Elizabeth
VOCAL



.....
Mg. López Aguilar Diego Vinicio
VOCAL

DEDICATORIA

A los motores de mi existencia, mi madre y hermano, Juana y José Luis, quienes son mi fuente de inspiración y motivación en la conquista de cada uno de mis más anhelados sueños.

Julio

AGRADECIMIENTO

A Dios y a mi madre por darme la oportunidad de demostrarle al mundo que con humildad, sencillez y perseverancia se puede alcanzar cualquier propósito en la vida.

Julio

INDICE DE CONTENIDOS

| | |
|---|------|
| RESUMEN..... | XII |
| ABSTRACT..... | XIII |
| INTRODUCCIÓN | 1 |
| Importancia y Actualidad..... | 1 |
| Justificación..... | 3 |
| Planteamiento del Problema..... | 5 |
| CAPÍTULO I..... | 8 |
| MARCO TEÓRICO..... | 8 |
| Antecedentes de la investigación | 8 |
| Desarrollo teórico del objeto y campo | 12 |
| Desarrollo teórico del objeto y campo | 12 |
| Desarrollo teórico de la Variable Independiente | 13 |
| Desarrollo teórico de la Variable Dependiente | 14 |
| Aprendizaje del idioma inglés..... | 14 |
| Tipos de estrategias auditivas..... | 14 |
| Escucha en el proceso de Aprendizaje del idioma inglés. | 15 |
| Ventajas del uso de material auditivo en los procesos de aprendizaje..... | 23 |
| Tipos de estrategias auditivas..... | 24 |
| Proceso de Aprendizaje..... | 25 |
| Teorías del Aprendizaje | 27 |
| Aprendizaje de idiomas..... | 28 |
| Aprendizaje del idioma inglés..... | 30 |
| Actividades Lúdicas | 15 |
| Cualidades de las actividades lúdicas | 15 |
| Jugar | 16 |
| Jugar como herramienta de la enseñanza – aprendizaje..... | 17 |
| Diferentes formas de jugar | 18 |
| Juegos que propician el aprendizaje..... | 19 |
| CAPÍTULO II | 31 |

| | |
|--|----|
| DISEÑO METODOLÓGICO | 31 |
| Paradigma de investigación..... | 31 |
| Modalidad de la investigación | 32 |
| Investigación documental | 32 |
| Investigación de campo..... | 32 |
| Niveles de investigación | 33 |
| Investigación descriptiva..... | 33 |
| Población y Muestra..... | 34 |
| Técnicas de recolección de información | 38 |
| Validez y confiabilidad del instrumento | 38 |
| Análisis y procesamiento de recolección de la información..... | 39 |
| Análisis de los resultados diagnósticos de la situación del contexto | 40 |
| Problema. | 40 |
| Procedimiento | 41 |
| Informe de análisis de resultados. | 42 |
| CAPÍTULO III | 55 |
| PRODUCTO | 55 |
| Nombre de la propuesta | 55 |
| Objetivos | 59 |
| Objetivo General | 59 |
| INTRODUCTION | 62 |
| Evaluación de la Propuesta | 83 |
| Validación de la propuesta | 88 |
| CONCLUSIONES | 89 |
| RECOMENDACIONES | 90 |
| REFERENCIAS | 91 |
| ANEXOS | 95 |

INDICE DE TABLAS

| | |
|--|----|
| Tabla 1 Población y muestra | 34 |
| Tabla 2 ¿Los juegos empleados por la docente para la enseñanza del idioma inglés son agradables?..... | 42 |
| Tabla 3 ¿El aprendizaje del idioma inglés es divertido cuando se utilizan juegos para enseñarlos? | 43 |
| Tabla 4 ¿En el aprendizaje de inglés emplean actividades de tu ambiente familiar o comunidad? | 44 |
| Tabla 5 ¿Te sientes motivado por aprender el idioma inglés? | 45 |
| Tabla 6 ¿Te parece que los juegos deben ser utilizado para aprender inglés?..... | 46 |
| Tabla 7 ¿Actuar como orador de una actividad te ayudaría a aprender mejor inglés? | 47 |
| Tabla 8 ¿Escuchar las clases del profesor te ayudarían a aprender mejor el inglés? | 48 |
| Tabla 9 ¿Ver videos en idioma inglés te ayudan en el aprendizaje del idioma?... | 49 |
| Tabla 10 ¿Escuchar canciones en inglés te apoya a aprender el idioma? | 50 |
| Tabla 11 ¿Diferencias los símbolos verbales en idioma inglés que se te presentan? | 51 |
| Tabla 12 ¿Logras diferenciar cuando te hablan en idioma inglés? | 52 |
| Tabla 13 ¿Entiendes palabras y oraciones en idioma inglés? | 53 |
| Tabla 14 Elementos de planificación de la propuesta..... | 59 |
| Tabla 15 Actividades lúdicas en la enseñanza del idioma inglés..... | 83 |
| Tabla 16 <i>Actividades del agrado de los estudiantes para enseñar el idioma inglés</i> | 84 |
| Tabla 17 <i>Preferencias de los estudiantes</i> | 85 |
| Tabla 18 <i>Actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje de la escucha del idioma inglés.</i> | 86 |
| Tabla 19 <i>Frecuencia de uso de las estrategias didácticas del e-book para fortalecer el proceso de aprendizaje de escucha del idioma inglés.</i> | 87 |

INDICE DE GRÁFICOS

| | |
|--|--------------------------------------|
| Gráfico 1 ¿Los juegos empleados por la docente para la enseñanza del idioma inglés son agradables?..... | 42 |
| Gráfico 2¿El aprendizaje del idioma inglés es divertido cuando se utilizan juegos para enseñarlos? | 43 |
| Gráfico 3 ¿En el aprendizaje de inglés emplean actividades de tu ambiente familiar o comunidad?..... | ¡Error! Marcador no definido. |
| Gráfico 4 ¿Te sientes motivado por aprender el idioma inglés? | 45 |
| Gráfico 5 ¿Te parece que los juegos deben ser utilizado para aprender inglés?... | 46 |
| Gráfico 6¿Actuar como orador de una actividad te ayudaría a aprender mejor inglés? | 47 |
| Gráfico 7¿Escuchar las clases del profesor te ayudarían a aprender mejor el inglés | 48 |
| Gráfico 8¿ Ver videos en idioma inglés te ayudan en el aprendizaje del idioma?. | 49 |
| Gráfico 9¿escuchar canciones en inglés te apoya a aprender el idioma?..... | 50 |
| Gráfico 10¿Diferencias los símbolos verbales en idioma inglés que se te presentan?..... | 51 |
| Gráfico 11¿Logras diferenciar cuando te hablan en idioma inglés? | 52 |
| Gráfico 12¿Entiendes palabras y oraciones en idioma inglés? | 53 |
| Gráfico 13 Actividades lúdicas en la enseñanza del idioma inglés | 83 |
| Gráfico No 14 actividades del agrado de los estudiantes para enseñar el idioma inglés | 84 |
| Gráfico No 15 preferencias de los estudiantes | 85 |
| Gráfico No 16 actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje de la escucha del idioma inglés | 86 |
| Gráfico No 17 frecuencia de uso de las estrategias didácticas del e-book para fortalecer el proceso de aprendizaje de escucha del idioma inglés..... | 87 |

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN: INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

TEMA: ACTIVIDADES LÚDICAS PARA PROMOVER EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LA ESCUCHA DEL IDIOMA INGLÉS

AUTOR: LEMA ÑAMO JULIO CESAR

TUTOR: MG. LÓPEZ AGUILAR DIEGO VINICIO

RESUMEN EJECUTIVO

Este estudio presenta una propuesta, tanto para docentes como para los estudiantes. Está dirigida a alumnos que aún se encuentran en edades escolares tempranas que tienen dificultades con el aprendizaje de la escucha del idioma inglés. Las actividades lúdicas son su característica fundamental y permiten la vinculación de los educandos con la cultura del cuerpo y el movimiento, desarrollando habilidades y destrezas con reglas flexibles. El problema se aborda desde un enfoque mixto y se basa en que las actividades lúdicas son escasamente utilizadas como estrategia de aprendizaje para la escucha del idioma inglés. El objetivo general de este trabajo es proponer actividades lúdicas para promover el proceso de aprendizaje de la escucha del idioma inglés, mismo que está fundamentado en un marco teórico sólido, guiado por la lúdica y el proceso de aprendizaje de escucha como objeto y campo de investigación respectivamente. Así mismo, generar un entorno lúdico, mediante una propuesta innovadora digitalizada, validada estratégicamente por usuarios, quienes referencian la esencia de la pertinencia e innovación de la propuesta, con el único fin de implementar un ebook didáctico lúdico para el proceso de aprendizaje de escucha del idioma inglés, acción orientada al beneficio de los estudiantes, quienes representan el núcleo de la actividad educativa, en una concepción del aprendizaje orientado por la independencia.

DESCRIPTORES: Aprendizaje del idioma inglés, actividades lúdicas, escucha del idioma inglés.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN: INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO
THEME: LEISURE ACTIVITIES TO PROMOTE THE LEARNING PROCESS
OF LISTENING TO THE ENGLISH LANGUAGE
AUTHOR: LEMA ÑAMO JULIO CESAR
TUTOR: MG. LÓPEZ AGUILAR DIEGO VINICIO

ABSTRACT

This study presents a proposal for teachers and students. It is aimed at students still in early school ages who struggle with learning English to improve the listening skills. Playful activities are fundamental characteristic and allow the linking of students with the culture of the body and movement, developing skills and abilities with flexible rules. The problem is approached from a mixed approach and is based on the fact that recreational activities are rarely used as a learning strategy for listening to the English language. The general objective of this work is to propose playful activities to promote the learning process of the listening skills to the English language, which is based on a solid theoretical framework, guided by games combined with the listening skills, playing and the listening learning process as an object and field of research respectively. Likewise, to generate a playful environment, through a digitized innovative proposal, strategically validated by users, who refer to the essence of the relevance and innovation of the proposal, with the main purpose of implementing a playful didactic ebook for the listening learning process of the English language, action oriented to the benefit of students, who represent the nucleus of educational activity, in a conception of learning oriented by independence.

KEYWORDS: English language learning, play activities, listening to the english language.

INTRODUCCIÓN

Importancia y Actualidad

El presente estudio se ubica en la línea de investigación de innovación y sublínea de aprendizaje, teniendo en cuenta que las actividades lúdicas son escasamente utilizadas como estrategia de aprendizaje para la escucha del idioma inglés; jugar y aprender son dos actividades intrínsecamente relacionadas, ya que dan lugar a un ambiente motivador, dinámico e innovador a la hora de ejecutar el proceso de construcción del aprendizaje.

La búsqueda de nuevas formas de aprendizaje ha formado parte de las investigaciones en todos los momentos de la historia, las personas han estado motivadas por conocer acerca de qué les permitirá desarrollar y fortalecer su capacidad intelectual, y en consecuencia mejorar o implementar acciones que conlleven a alcanzar dicho objetivo.

Desde el punto de vista pedagógico, el conocimiento trae como consecuencia la necesidad de utilizar nuevas estrategias en el aula de clases, mismas que han ido transformándose, desde pasar del proceso tradicional en la cual el docente era el centro del proceso y actualmente es el alumno quien representa el núcleo de la actividad educativa, en una concepción del aprendizaje orientado por la independencia.

Los procesos pedagógicos relacionados con el aprendizaje involucran directa o indirectamente asumir nuevos paradigmas de enseñanza denominados como “estrategias innovadoras”, las cuales son vistas en la comunidad académica como una evolución educativa. Tomando este planteamiento en consideración, mediante el presente proyecto se busca generar un impacto positivo en la institución educativa Ángel Polibio Cháves, implementando el uso de actividades lúdicas como estrategias didácticas para promover el aprendizaje de la escucha del idioma inglés.

Así mismo, dentro del contexto en el que desarrolla el presente trabajo de investigación es fundamental hacer mención del respectivo sustento legal en el que se ampara el estudio y que se procede a detallar a continuación:

A nivel mundial, la lúdica está siendo asumida de una manera muy prioritaria para la formación del ser humano, es así que para la UNESCO (2017). Las actividades de este tipo facilitan la vinculación de los estudiantes con la cultura del cuerpo y el movimiento invitándoles a seguir explorando y aprendiendo a lo largo de sus vidas. Los juegos representan producciones culturales con múltiples dimensiones, que además de implicar habilidades y destrezas para participar en ellos, involucran saberes referidos a sus objetivos, origen, historia y significados, con reglas flexibles.

De igual manera, la UNESCO (2017) hace referencia en que un elemento clave que se debe considerar es el del aprendizaje a través del juego o aprendizaje lúdico, que resulta fundamental de cara a una pedagogía y educación de calidad, con mejor acogida por parte de los estudiantes, generando en estos expectativas positivas y mayor involucramiento con su proceso.

Como parte de los mismos sustentos legales, la Constitución de la República del Ecuador (2008) en su Art. 343, señala que la educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población que posibiliten el aprendizaje y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. El mismo documento en su Sección Cuarta, Art. 22, señala que las personas tienen derecho a desarrollar su capacidad creativa, al ejercicio digno y sostenido de las actividades culturales y artísticas.

Luego de esta sustentación, es pertinente mencionar que la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2011), en sus principios resalta que se establece a la investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos como garantía del fomento de la creatividad y de la producción de conocimientos, promoción de la investigación y la experimentación para la innovación educativa y la formación científica.

Otro instrumento legal que es pertinente tomar en cuenta, es el Código de la Niñez y Adolescencia (2003), ya que en su Art. 38 señala la importancia de

desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo con el fin de asegurar los conocimientos, valores y actitudes indispensables para una educación holística.

Así mismo, el Currículo Nacional Ecuatoriano (2016), define directrices importantes que respaldan el desarrollo de esta temática, de lo cual cabe resaltar que se considera el desarrollo creativo e innovador mediante un proceso de sensibilización, apreciación y expresión, a partir de su percepción de la realidad y de su gusto particular por medio de la manipulación de diferentes materiales, recursos y tiempos para la creación. Así como también resalta la importancia de desarrollar la imaginación, curiosidad y creatividad ante distintas manifestaciones tecnológicas, culturales y de la naturaleza, desarrollando responsabilidad y autonomía en su forma de actuar.

El Ministerio de Educación del Ecuador en su página oficial presenta lineamientos de programas o acciones que fomenten el desarrollo creativo mediante la innovación educativa fundamentándola en procesos significativos, mismos que los estudiantes participen de manera activa y aprendan mejor observando y practicando. Así mismo se asegura que a través de la mejora de la calidad de la educación se contribuye a la innovación en el área implantando modelos pedagógicos de calidad, promoviendo el trabajo colaborativo en red, formando a profesores y conectando a maestros y alumnos de diversos países para propiciar el intercambio de valor pedagógico e intercultural.

Luego de realizar un análisis documental respecto al desarrollo a la lúdica y los elementos legales que sustentan su incorporación en la planificación educativa se puede predecir con seguridad que presenta grandes oportunidades contextuales, tanto a nivel mundial, como regional y local.

Justificación

El juego y las actividades lúdicas, en particular la acción de jugar dentro del proceso de aprendizaje, se constituyen en espacios valiosos para la expresión de las emociones y el procesamiento y aprehensión del nuevo conocimiento. La participación en juegos o actividades lúdicas favorece la construcción de nuevos

aprendizajes, ya que las experiencias lúdicas aportan vivencias emotivas que las hacen significativas para potenciar la desinhibición, seguridad y facilitar los vínculos con otros. El beneficio resultante de la acción de jugar es un elemento esencial reconocido en las teorías de desarrollo como facilitador del aprendizaje.

Existen diversos estudios relacionados con las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de escucha del idioma inglés, en distintos contextos como se detalla a continuación:

La investigación realizada por Gómez (2016) está orientada a crear diferentes actividades lúdicas muestra el mejoramiento de las habilidades comunicativas en el aprendizaje de la lengua inglesa, escribir, hablar escuchar y leer, sustentado en la necesidad de apoyar a superar los déficits en el rendimiento de los estudiantes. Luego de haber ejecutado la propuesta y obtenidos datos sobre la aplicación de la misma, mediante instrumentos como la observación, entrevistas, encuestas y diario de campo; llegaron a la conclusión de que el empleo de metodologías de enseñanzas tradicionales incide negativamente en los logros académicos de los estudiantes en el aprendizaje del idioma.

Otro punto de vista es el presentado por Alcedo y Chacón (2011), los que realizaron un estudio que presenta como finalidad el tratamiento del Enfoque Lúdico como Estrategia Metodológica para Promover el Aprendizaje del Inglés y como resultado manifiestan que el juego no es sólo una mera actividad espontánea, sino que se coloca a disposición de los estudiantes para que se cumplan los objetivos de aprendizaje y desarrollen todas sus potencialidades ya que el mismo facilita la socialización de los participantes en el marco de la comunidad educativa, favoreciendo el aprendizaje significativo, estimulando la imaginación, potenciando el pensamiento lógico, promoviendo el aprendizaje emocional y propiciando acciones de aprendizaje con sentido crítico.

Por su parte Matiz (2010) en Colombia realizó un estudio a través de actividades lúdicas, el cual se enfoca en la realidad del país, manifiesta la objetividad y pertinencia de la utilización de la lúdica en el desarrollo de la habilidad de escucha, ya que de esta manera se desarrolla el intelecto y por ende el lenguaje, además

ejercita la memoria, fortalece la imaginación, desarrolla los movimientos motores y aprende a socializar e interactuar afectivamente con cada uno de los miembros de la comunidad educativa.

Al terminar de abordar el análisis sobre las investigaciones relacionadas con la lúdica es pertinente valorar, a modo de resumen, los aportes de los diferentes autores mencionados, reafirmando la pertinencia de este tema y a la vez, la necesidad de seguir estudiándolo al no tener suficientes antecedentes a nivel nacional no se puede cuantificar sus repercusiones, ventajas y desventajas en la enseñanza del idioma inglés. Además de que se podrá aportar a cubrir diferentes déficits encontrados y principalmente tomando en consideración, igualmente un hecho relevante en el contexto ecuatoriano como lo es el bajo rendimiento que presentan los estudiantes en esta área tal como lo demuestra la posición ocupada por el país en los resultados internacionales de evaluación del rendimiento estudiantil EF SET (2020).

Planteamiento del Problema

El sistema educativo presenta la necesidad de fomentar el desarrollo creativo y lúdico, ya que es un fundamento esencial para la formación integral de los estudiantes; basándose en esta premisa se han realizado análisis importantes a nivel mundial, regional y local que aportan al progreso de la educación, sin embargo, la realidad de los escenarios educativos revela la deficiencia en el proceso de aprendizaje de escucha del idioma Inglés, que influye negativamente en el desempeño de los estudiantes.

De acuerdo con la publicación del examen del EF SET (2020) Ecuador se ubicó en el lugar 93 durante los últimos años, puestos asociados con un dominio muy bajo del idioma, ocupando la posición 19 en Latinoamérica, situación llamativa debido a que otras investigaciones demuestran una alta correlación entre los resultados de dicha evaluación y la prueba TOEFL.

De igual forma, en relación a los estándares de desempeño académico en el inglés los ecuatorianos según el Ministerio de Educación (2020) continúan teniendo

un rendimiento deficitario en un gran porcentaje de los estudiantes, situación que fue ratificada en el estudio realizado por Ortega y Auccahuallpa (2017) quienes investigaron acerca de la educación ecuatoriana en inglés, específicamente lo relacionado con el dominio y las competencias en estudiantes localizados en poblaciones rurales, logrando abordar un número de ocho instituciones pertenecientes al régimen fiscal en el cantón de Azogues. Los resultados evidenciaron un nivel de suficiencia insatisfactorio, corroborando información publicada por los organismos antes mencionados.

Por lo antes expuesto se considera la necesidad de que los docentes empleen otras acciones didácticas para estimular el aprendizaje, que se fundamenten científicamente y, por tanto, impacten de forma positiva y significativa a los educandos. Entonces el problema a investigarse se formula de la siguiente manera:

¿Cuáles son los principales aportes que brindan las actividades lúdicas para el aprendizaje de la escucha del idioma inglés?

En este sentido el objeto de estudio se enmarca en las actividades lúdicas; mientras que el campo de investigación corresponde al ámbito particular del proceso de aprendizaje de la escucha.

OBJETIVOS

Objetivo General

- Proponer actividades lúdicas para promover el proceso de aprendizaje de la escucha del idioma inglés.

Objetivos Específicos

- Fundamentar teóricamente la habilidad de la escucha del idioma Inglés y la lúdica como proceso facilitador del aprendizaje.
- Identificar actividades lúdicas que propicien el proceso de aprendizaje de la escucha del idioma inglés.

- Diseñar un Ebook didáctico que facilite el proceso de aprendizaje de escucha del idioma inglés.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la Investigación

El tema de la presente investigación cuenta con antecedentes en el contexto internacional y nacional tal como la investigación realizada por Alcedo y Chacón (2011), en Venezuela, quien desarrolló un proyecto que se orientó por el objetivo central de proponer una serie de actividades lúdicas tendientes a incentivar en los estudiantes el aprendizaje significativo del inglés en el nivel de educación primaria. Utilizó un diseño cualitativo realizando un estudio. Las investigadoras expresan que entre los resultados más importante se pudo evidenciar que: “La realización de actividades de tipo lúdicas facilitó la valoración del impacto innovador que presenta el aprendizaje de inglés en niños de educación primaria, empleando herramientas lúdicas en las cuales se utilizaron diferentes técnicas” (pág. 74). Lo que dio como resultado un mejor reconocimiento por parte de los niños acerca de la literatura y escritura del inglés, así como el desarrollo de competencias como el trabajo cooperativo y grupal en el aprendizaje.

Con lo que se puede mencionar que existen distintas alternativas para promover el aprendizaje del idioma inglés en los niños, empleando herramientas lúdicas que facilitan el proceso de aprendizaje, en un ambiente ameno, tomando en consideración aspectos de su cotidianidad, lo cual representa un aprendizaje significativo para estos y como consecuencia con mayores probabilidades de asimilación. Adicionalmente se destaca que al aprender un segundo idioma se refuerzan aspectos relacionados con la fluidez del idioma materno.

En la misma línea de trabajo Díaz y Gómez (2016) en Colombia desarrollaron un proyecto con el objetivo general de desarrollar actividades lúdicas que para mejorar las habilidades comunicativas básicas, en el aprendizaje de la lengua inglesa, tales como escribir, hablar, leer y escuchar, motivado al bajo rendimiento académico de los estudiantes, en esa materia.

La investigación realizada logró que con una muestra de 145 estudiantes; y utilizando un diseño de investigación cuantitativo, se evidenció que el bajo rendimiento académico de los jóvenes se relacionó con las estrategias de aprendizaje tradicional empleadas, la poca motivación y la falta de inclusión de las TICs como herramientas didácticas. Las autoras presentaron una propuesta como alternativa de intervención ante los hallazgos y diagnósticos del grupo, la cual disfruto de una valoración positiva por parte de los estudiantes y docentes.

Esta investigación es un trabajo de gran éxito en el país vecino el cual logró desarrollar una propuesta que cubre los aspectos fundamentales del aprendizaje de una nueva lengua, incluyendo la habilidad de escuchar. Esta propuesta emplea juegos sencillos y logra captar la atención de los estudiantes, motivarlos, logrando mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes, por lo que se considera un punto de inicio valioso para esta investigación.

En el ámbito nacional, en Ecuador, en específico en la ciudad de Quito el proyecto realizado por Guzmán (2018), se alinea con el objetivo de esta investigación, ya que propone realizar diferentes actividades lúdicas, para mejorar las habilidades comunicativas esenciales, en 1200 estudiantes de todos los niveles educativos de la institución Educativa Santa María. Para alcanzar el objetivo previsto utilizó una metodología mixta, es decir, cuantitativa- cualitativa, empleando como instrumentos encuestas y entrevistas.

Esta investigación fue trabajada con una población constituida por los estudiantes del octavo año de la institución mencionada, correspondiente a 122 estudiantes orientado a contribuir con las actividades de aprendizaje, específicamente a nivel del vocabulario del idioma inglés, de acuerdo con la metodología, y sustentado en el modelo socioeducativo, los resultados se orientaron a que:

“Las actividades lúdicas contribuyen en el proceso de aprendizaje a nivel de vocabulario del idioma inglés, propiciando efectos positivos y pasando a constituir una metodología novedosa e importante para el logro de mejores resultados en el rendimiento académico,

consolidación y adquisición del lenguaje en los estudiantes, generando conocimientos nuevos de manera divertida y significativa”. (pág. 60)

En este trabajo se evidencia la necesidad de emplear estrategias motivantes, divertidas y significativas, tanto para los estudiantes como para permitir que el docente despliegue su creatividad, planificación y mayor compenetración con el trabajo realizado.

Otro trabajo alineado al tema de las estrategias lúdicas fue desarrollado por Villacrés (2015), en Ambato, el proyecto surgió a partir de la detección de dificultades en el aprendizaje del idioma manifiestas por los estudiantes en las competencias lectora, escrita y transmisión oral. Para alcanzar el objetivo previsto se empleó un diseño metodológico, exploratorio, con un enfoque lúdico. La población empleada fueron 6 docentes, mismos que se corresponde con los facilitadores de la materia. Se utilizó como instrumentos de recolección de datos, la observación directa y encuesta.

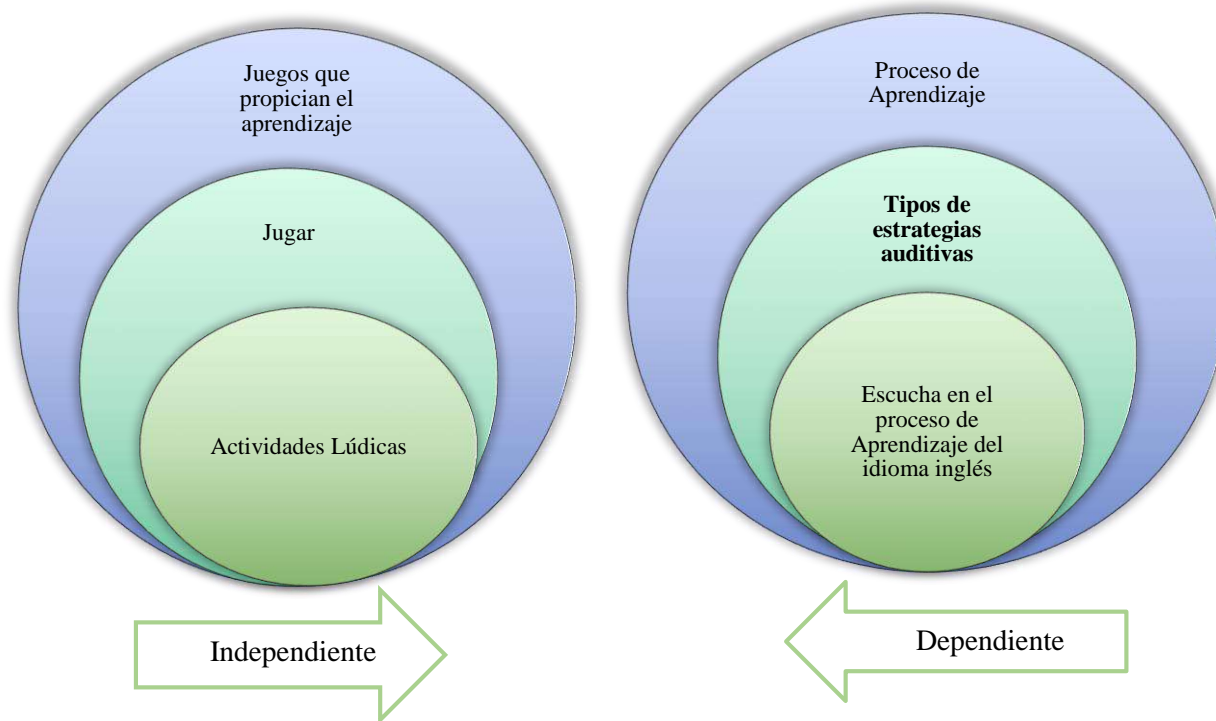
La indagación acerca de las causas del bajo rendimiento de los estudiantes mostró que el empleo de estrategias metodológicas en la enseñanza del idioma resultó ser inadecuadas para satisfacer las necesidades de los estudiantes, lo que implicó la utilización de técnicas lúdicas que facilitarían la enseñanza de forma más activa, redundando en un aprendizaje significativo.

La investigadora generó como principales resultados del trabajo efectuado: “La incorporación de herramientas de enseñanza lúdicas, a nivel del currículo, apoya en el aprendizaje del idioma y contribuye a la adquisición del dominio oral, escrito y comprensivo” (pág. 42). Por lo que se puede mencionar que la utilización de estrategias lúdicas es un factor que repercute de buena manera en la obtención de mejores resultados de rendimiento académico, además de estimular la confianza y motivación de los estudiantes por conocer y asimilar un nuevo idioma.

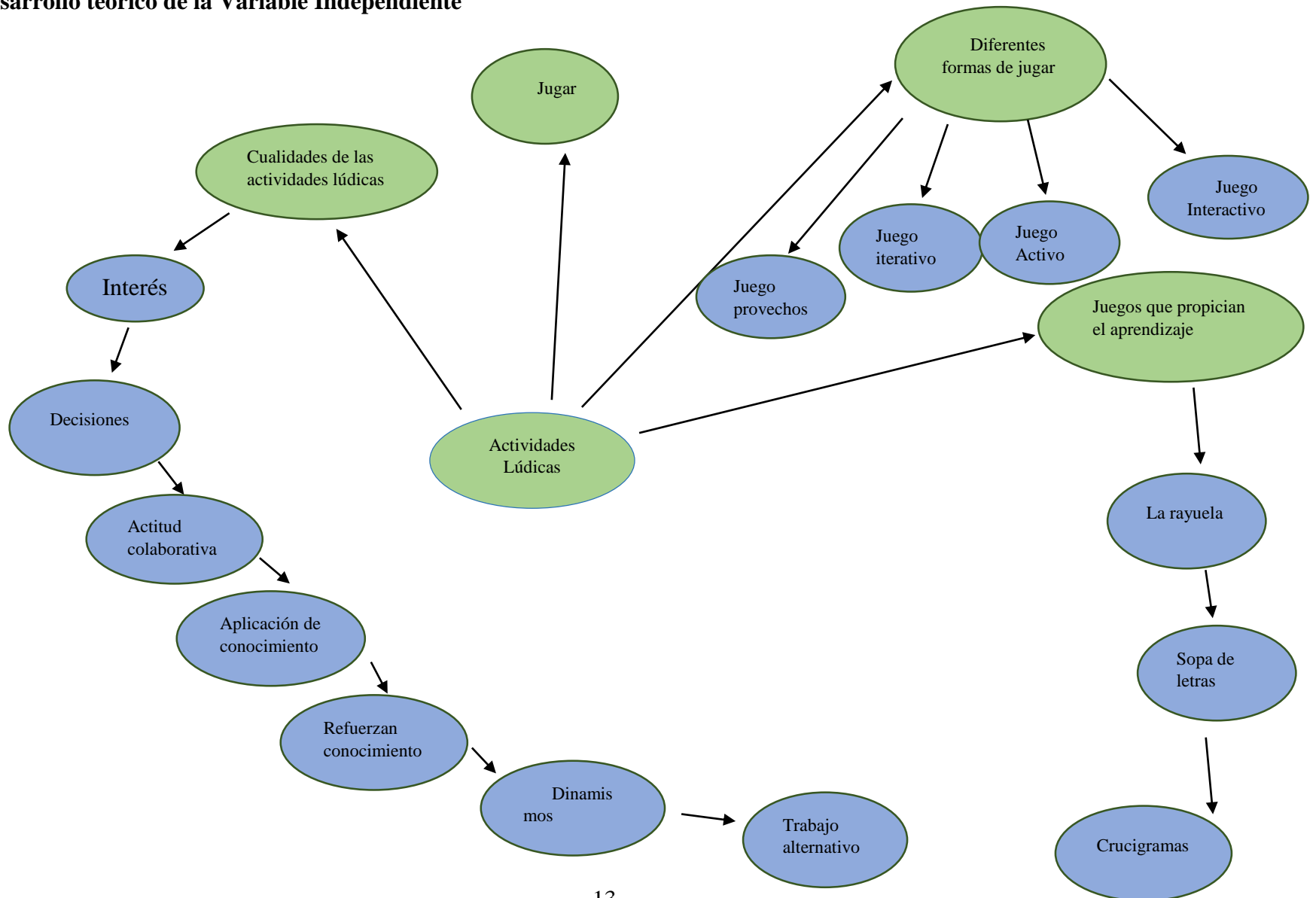
La investigación realizada por Villacrés (2015) permitió mejorar el rendimiento en distintas habilidades en el aprendizaje del idioma inglés, utilizando estrategias lúdicas a pesar de ser estudiantes del nivel universitario, haber sido expuestos a

unas actividades que le generaron un incremento significativo en el rendimiento y como consecuencia en el dominio de las competencias y manejo del idioma, situación que demuestra la efectividad de la estrategia.

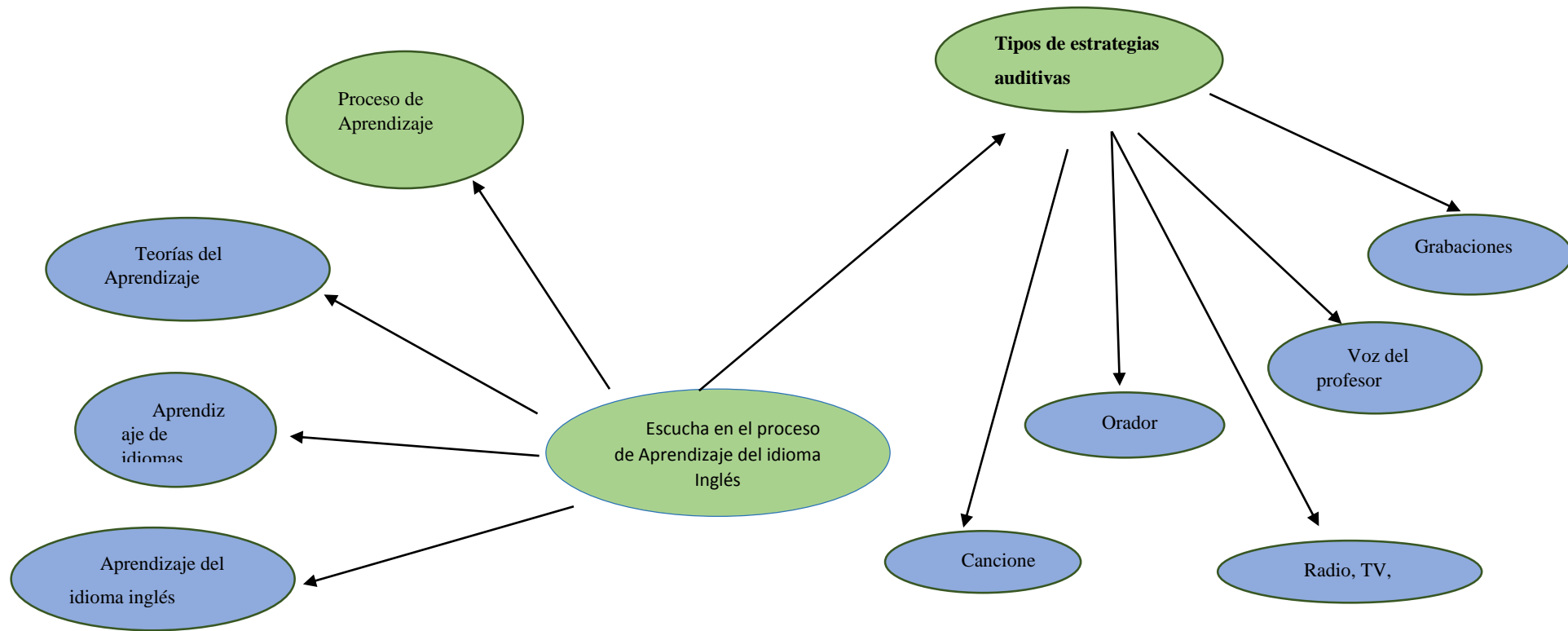
Desarrollo teórico del objeto y campo



Desarrollo teórico de la Variable Independiente



Desarrollo teórico de la Variable Dependiente



Actividades Lúdicas

La palabra lúdico proviene del latín ludus cuyo significado original es “juego”, por lo que también se asocia a divertido, recreativo, entretenido o placentero. Las actividades lúdicas se asocian a lo que se realiza durante el tiempo libre, proporcionando al cerebro la liberación de endorfinas, serotonina, y los neurotransmisores que ocasionan sensación de bienestar, pueden o no realizarse en compañía de otros, estimulando la concentración y flexibilidad mental (Jiménez, 2013).

Jiménez (2013) plantea que las actividades lúdicas se consideran como “aquellas relacionadas a las dimensiones del desarrollo de las personas, que comprenden una parte fundamental de la recreación y constitución humana” (pág. 121). Para el autor lo lúdico es todo aquello referente a los juegos, realizado por placer, entretenimiento, o con la finalidad de divertirse, produciendo como consecuencias la liberación de tensiones, preocupaciones, ejercicios placenteros y divertidos. Facilita el desarrollo psicosocial, estructuración de la personalidad, disposición de una actitud positiva y en general por actividades asociadas al placer, disfrute, creatividad y surgimiento de conocimientos.

Yturalde (2020) plantea que el tema lúdico y su conceptualización comprende un amplio campo de aplicabilidad, debido a que se relaciona con el juego, entorno, ambiente, regularmente asociado a actividades ejercidas por los niños en un ambiente de relajación, serenidad y libre de estrés, no vinculados al quehacer del adulto, sin embargo, esta representa una falsa concepción, ya que lo lúdico se encuentra presente en distintas actividades de las personas, relacionado con la cultura, sociedad y desarrollo cognitivo.

Cualidades de las Actividades Lúdicas

La utilización del juego en el contexto educativo ha permitido discriminar algunos atributos como los siguientes tal como lo presenta Calero (2006):

- Propician el interés hacia las actividades.
- Generan la necesidad de asumir decisiones.

- Generan una actitud colaborativa hacia las actividades y el trabajo.
- Ameritan la aplicación de conocimientos adquiridos y su aplicabilidad inmediata.
- Sirven para reforzar y consolidar los conocimientos
- Representan actividades pedagógicas más activas y dinámicas,
- Incrementan la capacidad de adaptación de los estudiantes a los procesos sociales de la vida cotidiana
- Presentan un esquema de trabajo alternativo ante la monotonía de las actividades tradicionales.

A través de las características de las actividades lúdicas se puede inferir que la lúdica apoya a los estudiantes a motivarse e incrementar el interés por la asignatura. Adicionalmente, propicia en los estudiantes el valor de la colaboración y sentido grupal. Estimula el interés por el aprendizaje con actividades, dinámicas, entretenidas, creando la posibilidad de disfrutar lo que se hace.

Jugar

Jugar representa un acto inherente a la condición humana, presente en distintas etapas de la vida y del desarrollo histórico de la humanidad, referente a lo cual Pérez (2006) plantea que “ jugar presenta un carácter universal, el cual lo designa como un aspecto fundamental de la condición humana, constituyendo parte esencial del ser humano, desde los inicios del proceso de socialización” (pág. 19). Lo que transmite que el juego se encuentra presente en las manifestaciones de las relaciones humanas y en las distintas etapas del ciclo vital, desde la niñez hasta la adultez, en los diferentes espacios de socialización, pasando a convertirse, incluso en un elemento del aprendizaje.

La verbalización de la palabra jugar denota manifestaciones de libre energía, tanto física como psíquica que no representan un fin utilitario sino orientado por el simple hecho de efectuarlo de manera placentera, por lo tanto, quien lo efectúa no se encuentra obligado a ejercerlo o participar, de igual manera no se circunscribe a reglas, ya que se plantean con anterioridad para que al realizarlo se pueda disfrutar

de la actividad. Jugar implica ejercicio de la libertad, manifestación de espontaneidad.

UNICEF (2018) definió una estrategia educativa denominada “Aprendizaje a través del juego”, para avanzar en la consecución de la inclusión educativa, a través de la cual propone que:

“Jugar representa una de las formas más importantes de aprendizaje a través de la cual los niños adquieren competencias y conocimientos. Debido a lo cual los programas de educación, principalmente en el nivel preescolar deben propiciar las oportunidades de jugar, y los ambientes adecuados para ello, favoreciendo las actividades lúdicas, exploración y aprendizaje práctico”. (p.7)

Pedagogos de reconocimiento científico promovieron la relación entre el jugar y las actividades de los niños, entre ellos se menciona Bateson, Brunner, Mead, y Winnicott. Por ejemplo, Bateson (2013) exponía que jugar puede ser apreciado como una actividad pivote en el desarrollo de las habilidades metacognitivas, en la cual se encuentran implicadas la atención, memoria, comprensión y el estudiante posee la alternativa de elegir, recuperar y coordinar los conocimientos previos para responder a la actividad.

Jugar como Herramienta de la Enseñanza – Aprendizaje

De acuerdo con lo propuesto por UNICEF (2018) jugar es una de las estrategias fundamentales en el proceso de enseñanza – aprendizaje, ya que a través de este pueden desarrollarse entornos organizados para de aprendizaje lúdico. Es necesario proveer al niño de ambientes organizados en los cuales dispongan de tiempo y espacio para interactuar con el entorno, situación que potenciará el uso de las mismas.

El juego es para los niños lo que el trabajo es para los adultos, puede adoptar distintas formas, empleando los objetos, imaginación, compañía de compañeros, adultos, actividades físicas, cooperativas, asociaciones, situaciones todas en las cuales el rol del adulto o del maestro consiste en facilitar y organizar las

experiencias y actividades lúdicas para propiciar el aprendizaje, formando parte de todas sus actividades, tanto académicas como familiares.

Diferentes Formas de Jugar

Jugar es una actividad reconocida por todas las personas con el solo hecho de verlo, independientemente del contexto en el cual se desarrolle como la casa, calle, patios y recreos. En las distintas culturas, estratos socioeconómicos y comunidades, los niños y adolescentes juegan, desde el inicio mismo de su nacimiento. Entre las diferentes formas de jugar se encuentran.

- **Juego provechoso:** para los niños jugar implica proporcionarle sentido al mundo que los rodea y asignarles significados a estos, mediante la asociación de actividades presentes con las ya vivenciadas, a través del juego los niños se expresan e incrementan la interpretación de las experiencias que poseen.
- **Juego divertido:** jugar constituye una actividad en la cual los niños se expresan tal y como son, a través de la risa, y espontaneidad. A pesar de que el reto represente retos, pérdidas y frustraciones siempre se encuentra acompañado de la vivencia de disfrute, placer, emoción y motivación, por lo que su atractivo es inigualable al de alguna otra actividad que se pueda desarrollar.
- **Juego iterativo:** jugar es una actividad que requiere de la presencia de otro, en un ambiente de competencia sana, intentos múltiples, habilidad para probar, descubrir, situaciones que conllevan al desarrollo de procesos más profundos de aprendizaje que ocurren, sin que el participante se encuentre totalmente consciente de los que se encuentra realizando, debido a su cualidad de disfrute.
- **Juego activo:** La actividad de jugar es eminentemente activa, los niños se compenetran con lo que hacen, e implican distintas áreas de su vida como la actividad física, mental, verbal, pensamiento y despliegue de conductas que captan por completo su atención y concentración.

- **Juego interactivo:** mediante el acto de jugar el niño tiene la posibilidad de transmitir sus ideas, pensamientos, en un ambiente de aceptación por parte del otro, en la cual la reciprocidad es fundamental, salvo los que han surgido en la era de las TICs, mediante los dispositivos electrónicos, los juegos se realizan siempre, con por lo mínimo dos participantes, por lo que su naturaleza es eminentemente interactiva.

Hasta ahora se había planteado que el aprendizaje representa una de las actividades más complejas que realizan los seres humanos, sin embargo, mediante el juego, como herramienta de aprendizaje se ha venido observando que este puede tener lugar en todos los ámbitos de la vida, incluyendo las competencias motoras, intelectuales, sociales y emocionales. En consecuencia, las actividades lúdicas en los niños propician toda una cantidad de competencias, tal como se ha demostrado en actividades como los rincones de jugar, en las cuales los niños aprenden jugando con aquello que más les gusta UNICEF (2018).

Juegos que propician el aprendizaje

Actualmente existen distintas innumerables herramientas de aprendizaje que se sustentan en el juego, es decir, emplean el juego como herramienta de aprendizaje. Tal como se expone en la publicación de UNICEF:

El aprendizaje sustentado en el juego emplea materiales suficientemente motivantes y representa un aspecto fundamental en los planes de estudio del nivel preescolar, a pesar de las diferencias contextuales y culturales. Un plan de estudio ajustado a las necesidades y edades de los niños necesariamente contempla la actividad lúdica en su planificación regular, conllevando a la obtención de mejores progresos en todas las áreas del desarrollo.

De acuerdo con lo dispuesto por UNICEF (2018) de tomar en consideración el contexto cultural en el cual se desenvuelven los niños, son diversas las actividades que pueden emplearse en el aula para propiciar el aprendizaje, empleando el juego. Entre los juegos populares, relacionados con el vocabulario, los más destacados que pueden recrearse como actividad de aprendizaje, se encuentran.

- **La rayuela:** es un juego, entretenido, en el cual se dispone de una serie de cuadrados, enumerados, los cuales deberán ir alcanzando, mediante

actividades de coordinación visomotora, que llevarán a los niños a tener la sensación de logro, en poco tiempo. La dinámica consiste en dibujar en el piso una serie de cuadrados, los cuales son numerados en orden progresivo, luego se pasa a lanzar sobre los números un objeto, que deberá ser alcanzado para superar el obstáculo. Se le atribuye a un monje español la creación del juego, quien intentó simbolizar el origen de la vida, no obstante, obedece su popularidad al libro homónimo, escrito por Julio Cortázar.

- **Sopa de letras:** las llamativas sopas de letras se corresponden con un juego diseñado, por un personaje español, llamado Pedro Ocón de Oro, la tarea consiste en rellenar una serie de cuadrículas ubicando palabras completas en medio de una variedad de letras, las palabras pueden estar dispuestas de forma horizontal, vertical o diagonal, pero siempre debe localizarse las que se encuentren completas, las sopas de letras se diseñan en función de temas específicos por lo que una de ellas puede contener palabras relacionadas con frutas, literatura, entre otras.

- **Crucigramas:** suelen encontrarse en los diarios o libros específicos con ese fin. Comprende un juego a través del cual se debe ejercer una especie de adivinanza o asociación entre el concepto y la palabra que se colocará en el cuadrado. El jugador debe colocar la palabra que se le describe de forma precisa, de acuerdo al enunciado que se le presentó, tomando en cuenta la cantidad de cuadritos dispuestos, lo que representa el segundo criterio que debe tomar en consideración. Los crucigramas disfrutaron de popularidad en la población en general y propician la capacidad de síntesis y vocabulario.

Habilidades a Desarrollar en el Aprendizaje del Idioma Inglés

Las habilidades que se desarrollan al aprender un idioma, incluso el materno, son cuatro y cada una se complementa y fortalece el entendimiento que se tiene de mismo. Desarrollar las cuatro habilidades básicas facilita la comprensión de un idioma y mejora las destrezas comunicativas, incluso cognitivas, del hablante Echeverría (2006).

Las habilidades que se deben desarrollar son:

- **Escuchar:** la capacidad de comprensión auditiva al aprender un idioma es una de las partes esenciales, porque permite no sólo comprender si no imitar sonidos y darse a entender de forma más clara, además de poder entender a los hablantes de la lengua. Cuando se aprende el idioma materno una de las habilidades que se utiliza más es la auditiva, el niño comienza a escuchar sonidos y al imitarlos emite palabras. La comprensión auditiva se puede considerar como el inicio del proceso de aprendizaje de un idioma.
- **Hablar:** escuchar y hablar son habilidades que se desarrollan a la par. Generalmente, una persona que aprende un idioma tiene como objetivo “hablarlo”. En realidad, poder comunicarse verbalmente con claridad, en un idioma diferente al materno es la suma de las cuatro habilidades. Contar con un amplio vocabulario para formular ideas, conocer la cultura o contextos sociales del idioma que se aprende, comprender lo que se escucha o se lee y poder expresarlo oralmente con eficiencia y utilizando adecuadamente las estructuras lingüísticas es lo que llevará a una persona a considerarse bilingüe.
- **Leer:** para aprender un idioma es necesario no sólo comprender la palabra hablada. La comprensión de lectura, además de ayudar al estudiante a reconocer los signos escritos y facilitar la escritura del mismo, permite tener un mejor entendimiento de la cultura. Otra ventaja es la de conocer más vocabulario e integrarlo a la práctica oral. Poder entender la palabra escrita en otro idioma brinda la oportunidad de obtener información de textos y comprenderlos.
- **Escribir:** la escritura es una parte del entrenamiento al estudiar un idioma porque se pone en papel lo aprendido, cuando se puede escribir una frase de forma correcta y es entendible se está haciendo una comunicación efectiva. Al escribir se refuerza la práctica oral porque se debe ser consciente de la utilización de la gramática, vocabulario, sintaxis que en conjunto permiten transmitir ideas y establecer comunicación efectiva con otras personas de manera escrita. Ayuda a la oralidad al asociar palabras y frases.

El desarrollo de cada habilidad permitirá al estudiante poder comprender, expresarse, argumentar y analizar. El dominio de las cuatro habilidades determinará si el entendimiento del idioma es nivel básico, intermedio, avanzado o se domina como segunda lengua, es decir, la fluidez es igual a la del idioma materno.

Escucha en el Proceso de Aprendizaje del Idioma Inglés.

La escucha es una de las habilidades más importantes y significativas del ser humano. Para Echeverría (2006) “la escucha es la habilidad comunicativa que primero se lleva a cabo, tanto por parte del ser humano como de otros seres vivos. El escuchares la habilidad comunicativa que dirige a la comunicación” (pág. 55). Mientras que para la Real Academia Española (2010), escuchar proviene del latín *ascultare* o *auscultare*, cuyo significado se asocia a centrar la atención en atender, como capacidad de interpretar los mensajes emitidos verbalmente.

De acuerdo a los conceptos precedentes queda entendido que la escucha representa una facultad del ser humano, mediante la cual se descifran los códigos verbales, entienden, interpretan para poder emitir una respuesta al interlocutor, y tal como lo presenta Cova (2012) los distintos elementos que entran en juego en la escucha implican un proceso de comprensión, conformado por aspectos como; el mensaje, contexto, escucha, memoria, etapas, microhabilidades y estrategias, las dan lugar al proceso de comprensión como tal.

Escuchar puede presentarse como un proceso activo, mediante el cual se establecen conexiones entre los sonidos, gestos, manifestaciones corporales, expresiones gestuales, silencios, y otras conductas, que conllevan a la comprensión e interpretación, por lo tanto, las palabras y los actos se encuentran íntimamente relacionados.

Tomando como referencia que la escucha implica la capacidad de comprensión, Sánchez (1995) la define como “proceso de construcción de los significados, ante los sonidos emitidos” (pág. 15). Desde esta perspectiva la escucha es una actividad social, ya que involucra la relación entre el emisor y el receptor, como aspecto fundamental de la comunicación.

El acto de escuchar conducido al aprendizaje de una nueva lengua ha sido considerado por muchos investigadores, como la habilidad más complicada de adquirir, debido, a factores como la diferencia entre los fonemas y grafemas de las lenguas, particularmente el inglés y las diferentes variaciones de pronunciación de un país a otro y dentro de ellos. Sin embargo, también es la competencia a la que se le confiere menos dedicación, las tareas de escucha que presentan los libros de texto, son escasas e insuficientes, frecuentemente orientadas a la presentación de nuevo vocabulario, identificación de la idea central, primaria y la búsqueda de información particular o el desarrollo de otras habilidades como la pronunciación, que no merecen la comprensión del texto completo, ni de todas las palabras que contiene; tampoco se proponen actividades de comprensión auditiva extensas, además de que las actividades de comprensión lectora, generalmente están destinadas a evaluar lo que los estudiantes son capaces de escuchar y no enseñar la habilidad (Rodríguez, 2018).

Para Schmidt (2016) la cualidad de escuchar representa una competencia cognitiva amplia amerita una exposición permanente a los textos orales, la cual no siempre es ofrecida a los estudiantes. Para el autor dicha competencia depende de aspectos cognitivos y lingüísticos, de la actividad comunicativa y del ambiente social en el cual se desarrolla la comunicación. En consecuencia, es de suma importancia poseer conocimientos acerca de la cultura y modo de vida de los hablantes, quienes representan premisas que facilitan al oyente reproducir su repertorio de estrategias para anticiparse, predecir e inferir los mensajes e influir en el proceso de memorización.

De acuerdo con los planteamientos anteriores reforzar la habilidad de escucha en el aprendizaje del idioma inglés representa una actividad fundamental para consolidar el aprendizaje del mismo, situación que redundará en mejorar la capacidad de comprensión e internalización de los aprendizajes.

Ventajas del Uso de Material Auditivo en los Procesos de Aprendizaje

Existen diferentes métodos de enseñanza sustentados en el proceso de escucha, los cuales resaltan las ventajas que representa emplear estas técnicas, tal como lo

dispuesto por Gower (2005) los materiales auditivos se caracterizan por presentar ventajas significativas como:

- **Motivación:** presentan una mayor riqueza en contenidos culturales llamativos.
- **Realistas:** al estar soportados sobre aspectos tangibles, muestran realidades concretas del país de donde se extraen, expresando situaciones cotidianas como la forma de expresarse, conversar, las costumbres, gestos y elementos que facilitan a los estudiantes involucrarse con el idioma que se encuentran aprendiendo.

Expresan el lenguaje tal y como lo emplean los nativos: los estudiantes pueden llegar a captar aspectos típicos y característicos del idioma, debido a lo realista de las manifestaciones y la afinación de su capacidad de escucha.

De acuerdo con el autor Gower (2005) esas características incrementan la motivación en los estudiantes, haciéndolos más conscientes de encontrarse en contacto con el mundo que los rodea, no obstante, el empleo de estas técnicas requiere de la creatividad del docente para mantener la disposición y ánimo de sus alumnos.

Tipos de Estrategias Auditivas

Harmer (2001) presenta una variedad de materiales que pueden emplearse como herramientas para apoyar el proceso auditivo de aprendizajes, dentro de los que se encuentran:

- **Orador:** apoyarse en que los mismos estudiantes funjan como oradores dentro del aula empleando escritos, o practicando la transmisión de discursos, representa una actividad motivante, para permitirles vivenciar conversaciones concretas y transmisiones en vivo de eventos o coloquios.
- **Grabaciones:** incitar a los estudiantes a grabar su propia voz, representa un ejercicio, importante por cuanto los confronta con sus expresiones y la posibilidad de mejorar. También puede utilizarse para estimularlos a

escuchar una variedad de materiales de distinta índole, como noticias, entrevistas, historias, canciones, narraciones, entre otras.

- **Voz del profesor:** las verbalizaciones del docente representan el principal recurso de enseñanza del cual dispone, es a través de esta que los estudiantes acceden a toda la información que se le transmite y de la calidad de esta depende los buenos o malos hábitos que los estudiantes puedan consolidar.
- **Radio, TV, vídeos:** los medios de comunicación e información representan una herramienta de apoyo al refuerzo de las competencias auditivas, sustentadas en materiales y situaciones reales o escenificadas que proporcionan al estudiante la posibilidad de apreciar todo el proceso de comunicación, lenguaje verbal y no verbal. Actualmente presentan la ventaja de poder pausarse, retrocederse y emplear como modelo a imitar.
- **Canciones:** escuchar música es una forma amena de entrar en contacto con las vivencias, emociones transmisiones culturales e idiosincráticas, a través de este se les puede permitir a los estudiantes utilizar la música de su agrado para propiciar el aprendizaje del nuevo idioma.

Proceso de Aprendizaje

El aprendizaje es un proceso cognitivo en el que se ejercita el lenguaje, pensamiento, memoria, atención, resolución de problemas, disposición, entre otros. Desde el ámbito de la psicología es uno de los principales procesos de estudio que se centra en uno de los llamados conceptos centrales de disciplina: la generación de cambio en los sistemas individuales y colectivos. Esto define los procesos de aprendizaje conductual y procesos de aprendizaje cognitivo, según impliquen un cambio de comportamiento o un replanteamiento del pensamiento.

El aprendizaje es un proceso individual en el cual intervienen una cantidad de factores que van desde las estructuras mentales o neurológicas de la persona, los valores del grupo familiar hasta el contexto donde se desenvuelve o socializa, Henson (2000) lo definen como:

“Un sistema de funciones cerebrales, donde el primer contacto de los estudiantes con la información y el conocimiento se da a través

de los receptores que luego transmiten los datos sobre los estímulos en el ambiente, al sistema de procesamiento. Las estructuras en las que tiene lugar este proceso son varias cajas negras que representan las fases del mismo, intervienen entre el estímulo de entrada en los registros sensoriales y la salida, traducida en ejecuciones”. (pág. 40)

El aprendizaje es uno de los procesos más significativos de las personas, lleva implícito la obtención y procesamiento del conocimiento, habilidades, destrezas, conductas o valores. Se encuentra estrechamente relacionado con el desarrollo personal y la educación, de ello se desprende que una de las principales formas de obtenerlo es mediante el estudio, investigación, experiencia, la observación, la instrucción y razonamiento.

A lo largo de la historia han ido surgiendo diferentes investigadores sobre el tema: Bandura, Piaget, Skinner, Thorndike, Watson, entre otros, quienes han teorizado acerca del proceso de aprendizaje, llegando a realizar varios aportes relevantes al tema, así como distintas clasificaciones y planteamiento de concepciones, las más relevantes son las siguientes:

- **Aprendizaje significativo**, el cual se origina del descubrimiento que las personas obtienen cuando tienen contacto directo con la realidad. Aprendizaje por recepción, es la capacidad de abstracción que desarrollan los estudiantes que les permite comprender aspectos teóricos presentados de forma oral sin necesidad de ir a la práctica.
- **El aprendizaje de representaciones**, se refiere a las reglas, métodos y criterios que se asumen de manera inmutable para solventar fenómenos repetidos.
- **Aprendizaje por ensayo y error**, es cuando la persona se expone a una situación desconocida e intenta solucionarla probando diferentes formas hasta conseguir la adecuada.
- **Aprendizaje innovador**, viene dado por los nuevos descubrimientos que se llevan a cabo dentro de una sociedad y por ende generalmente son anticipados. Aprendizaje social, la cual sostiene que es un

proceso cognitivo que se logra a través de la observación o de una instrucción directa, independientemente de la existencia de un refuerzo directo.

Teorías del Aprendizaje

Son diversas las teorías que explican el aprendizaje. Algunas están centradas en la observación de la conducta, las emociones y las relaciones. En el planteamiento de Schunk (2015) se pueden estructurar en cuatro grupos:

- **Conductistas:** creada por Watson, sostiene que el proceso de aprendizaje es consecuencia de los estímulos externos que percibe el aprendiz, quien tiene un rol bastante pasivo en todo el proceso. Dichos estímulos pueden ser positivos o negativos, de acuerdo con el objetivo que se quiera lograr.
- **Cognitivo:** su principal representante fue George Miller y se fundamenta en el análisis de la información donde la memoria y los pensamientos tienen preponderancia, considerando a las personas como seres muy racionales y a diferencia de los conductistas las personas tienen la capacidad de participar activamente en su realidad.
- **Humanista:** sus principales representantes son Rogers y Maslow. Su principal premisa es que las personas deben ser estudiadas de manera integral: su ser, motivaciones, sus objetivos e intereses, dándole importancia tanto a lo cognitivo como las emociones.
- **Social:** su principal exponente fue el psicólogo y pedagogo Bandura, quien señaló que el aprendizaje ocurre a través de la observación y la motivación es uno de los principales elementos para que ocurra el aprendizaje.

Todas las teorías han servido de plataforma para el desarrollo de otras, a efectos del presente estudio se enmarcará en la teoría sociocultural del aprendizaje, la cual fue creada por Vigotsky (1979), y en base a la que se han desarrollado diferentes investigaciones sobre sus aportes al tema de clima en el aula desde el punto de vista epistemológico se fundamenta en la influencia del ambiente en el aprendizaje, de cada persona y en el medio donde se desenvuelve. De acuerdo con la concepción

del autor cada persona cuando nace trae consigo un “código genético o línea natural del desarrollo”, denominado “código cerrado, el cual está en función del aprendizaje, en el momento en que el individuo interactúa con el medio ambiente” Vigotsky (pág. 40). Esta teoría considera que la participación proactiva en el ambiente que rodea a las personas es fundamental para el desarrollo cognitivo. El aprendizaje se desarrolla mediante la interacción social. Las personas obtienen conocimiento, ideas, actitudes y valores cuando se interrelacionan con otras personas.

Los principios que la sustentan son: la conciencia humana como objeto de estudio, la génesis social de esta y la conducta, el principio de la significación, desarrollo cultural del comportamiento, los cuatro estadios en el dominio de signos, el principio de la mediación, el carácter práctico de la actividad humana, la función planificadora del lenguaje, la zona de desarrollo próximo y el método dialéctico.

Aprendizaje de Idiomas

El aprendizaje de nuevos idiomas es un tema que lleva en la palestra más de dos mil años. En la actualidad, existe una evolución de metodologías y herramientas en la búsqueda de una estrategia efectiva o universal para enseñar el idioma inglés. Estos estudios han convocado a pedagogos, lingüistas y psicólogos, lo que ha generado un alto desarrollo metodológico Schunk (2015), paralelamente, acompañado por avances tecnológicos, que hoy en día tienen un rol protagónico en la dinámica de enseñanza-aprendizaje y dictan la pauta de cómo se enseña idioma inglés en el mundo. Se ha establecido que a pesar de que los textos y las horas de conversación desde hace tiempo son parte de la enseñanza de inglés, hoy en día el desarrollo tecnológico ha permitido que surjan herramientas basadas en programas computacionales, muy prometedoras, ya que reúnen los elementos de gramática y oralidad que se persiguen para el aprendizaje del inglés Yturralde (2020).

Una de las teorías que más ha influido en el área de la adquisición de segundas lenguas ha sido, sin lugar a dudas, la “hipótesis del input” de Krashen (1985) esta se sitúa en la hipótesis del input en un marco de referencia formado por cinco

hipótesis en un intento de fundamentar una teoría de la adquisición de segundas lenguas:

- **Hipótesis de la Adquisición – Aprendizaje:** La adquisición para Krashen es un proceso subconsciente idéntico al que utilizan los niños al adquirir su primera lengua. El aprendizaje, por el contrario, es un proceso consciente que da lugar a un conocimiento sobre la lengua. Además, se asegura que aquello que se ha aprendido conscientemente no se puede transformar en adquirido o viceversa. De acuerdo con estas ideas la enseñanza implícita de una lengua estaría reñida con la adquisición de la misma.
- **Hipótesis del Orden Natural,** que postula que los hablantes adquieren las reglas del lenguaje en un orden predecible.
- **Hipótesis del Monitor,** esta hipótesis defiende que mientras la capacidad para producir emisiones lingüísticas es propia de nuestra competencia adquirida, el aprendizaje consciente funciona como editor o monitor, haciendo auto-correcciones o modificando el output antes o después de hablar o escribir.
- **Hipótesis del Input,** que asegura que el lenguaje se adquiere ‘comprendiendo input que contiene $i+1$ ’ (“understanding input containing $i+1$ ”), donde i simboliza el nivel real de competencia e $i+1$ equivale al siguiente nivel de competencia según el orden natural de adquisición. Comprenderemos el lenguaje que no se adquirió todavía gracias a la ayuda del contexto
- **Hipótesis del Filtro Afectivo,** que funciona a modo de tamiz. Cuando se halla abajo (down) permite que el aprendiz adquiriera el lenguaje sin dificultad, siempre que éste reciba el input comprensible apropiado. Si, por el contrario, dicho filtro afectivo se encuentra arriba (up), el aprendiz entenderá lo que oye o lee, pero no lo adquirirá. De aquí se deduce que la motivación y la seguridad de los alumnos en sí mismos es muy importante y de estas cuestiones depende en gran medida que nuestras lecciones de vocabulario sean aprendidas de una manera exitosa.

Aprendizaje del Idioma Inglés

Thanasoulas (2020) plantea que la tradición de enseñanza del idioma inglés ha estado sujeta a cambios tremendos, especialmente a lo largo del siglo XX. Quizás más que cualquier otra disciplina, esta tradición se ha practicado, con diversas adaptaciones, en las aulas de idiomas de todo el mundo durante siglos. Si bien la enseñanza de Matemáticas o Física, es decir, la metodología de enseñanza de Matemáticas o Física ha permanecido, en mayor o menor medida, igual, difícilmente este es el caso de la enseñanza de inglés o de idiomas en general. Como se hará evidente en este breve artículo, existen algunos hitos en el desarrollo de esta tradición, que abordaremos brevemente, en un intento de revelar la importancia de la investigación en la selección e implementación de los métodos y técnicas óptimos para la enseñanza de idiomas.

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Paradigma de investigación

El presente estudio fue desarrollado con sustento en el paradigma constructivista, perspectiva desde la cual se supone que el conocimiento surge como una representación mental, producto de actividades cognitivas del sujeto que se encuentra en proceso de aprendizaje. Se concibe el aprendizaje como una construcción personal, a partir de las comprensiones alcanzadas en contacto con los fenómenos que se aspira conocer Vigotsky (1979). El constructivismo promueve la noción de la enseñanza orientada a facilitar mayor relevancia a lo significativo y a la posibilidad de que el estudiante formule sus propias elaboraciones, en compañía de la orientación del docente, quien funge como facilitador Ausubel (1978).

El enfoque de investigación desde el cual se planificó y abordó el trabajo fue mixto cualitativo-cuantitativo, desde el paradigma cualitativo permitió realizar observaciones del objeto de estudio, de acuerdo con este proceso se pudo apreciar en detalle el hecho estudiado y mediante registro de la información proceder a un análisis, exhaustivo de la misma. Entre las ventajas de los estudios cualitativos, se encuentra facilitar "la recolección de información, de acuerdo con la observación de comportamientos naturales, verbalizaciones con respuestas abiertas para su posterior interpretación de significados", tomando en consideración que estos estudios se efectúan para comprender determinadas realidades en su contexto natural Salinas (2015).

Las variables propuestas se definieron como las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de escucha del idioma inglés; de acuerdo con los indicadores que se estableció definir. Desde esta perspectiva, el estudio se relacionó con una variable ordinal cuantitativa porque la escucha se discrimina a través de una valoración numérica. Debido a que este proceso se valora con parámetros que permiten determinar los números que se relacionan con las variables objeto de estudio, como los porcentajes de los resultados que se refieren a la relación entre el campo y el objeto de estudio que fue examinado a través del desarrollo de la investigación.

En términos del paradigma cuantitativo, el estudio se alinea desde el punto de vista metodológico como "principalmente herramientas de medición y comparación que proporcionan datos que requieren datos matemáticos para estudiar" (Abero, 2015). Se empleó el método cuantitativo para analizar los resultados de las encuestas aplicadas los docentes y los estudiantes, empleando métodos estadísticos, elaboración de gráficos que permiten exponer la información presentada en relación con la implementación de las actividades lúdicas en el proceso, de acuerdo a sustentos numéricos se obtuvieron resultados objetivos que condujeron a la realización de conclusiones el análisis del cumplimiento de los objetivos definidos para la ejecución del estudio.

Modalidad de Investigación

De acuerdo con el objetivo de la investigación se desarrolla con la modalidad aplicada ya que tuvo como objetivo proponer un e-book que fortalezca el proceso de aprendizaje de escucha del idioma inglés a través de la utilización de actividades lúdicas.

Tipos de Investigación

Investigación Documental

Todo proyecto de investigación comprende una fase de búsqueda, análisis y estudio de documentos, fundamental para "obtener información acerca de los antecedentes investigativos acerca del tema que se aborda y para la obtención de fuentes primarias y secundarias de datos" (Cegarra, 2015, p. 12), en este caso se indagó en documentos, libros y escritos sobre el tema, aunque debido a las condiciones actuales se indagó en publicaciones en revistas de acceso a través de la Internet, ya que toda investigación debe poseer una base científica que sustente su realización, que apoya la formulación de preguntas durante el momento en que se diseñan las herramientas de recolección de información.

Investigación de Campo

Con respecto al diseño, el estudio fue de campo, debido a que permitió al investigador indagar acerca del problema y los datos de la realidad en su propio

contexto. De acuerdo con esta característica, se presenta que el estudio fue de campo porque "los datos se obtuvieron directamente de la muestra seleccionada para la investigación, en su ambiente, natural, sin manipulaciones de las variables, empleando datos de la realidad" (Hernández & Fernández, 2016, p. 32). Los datos, obtenidos de la situación empírica, fueron definidos como primarios, lo que indicó la originalidad de los mismos y su procedencia de primera fuente como parte de la misma investigación.

Las características de este tipo de investigaciones básicas colocan al investigador en contacto con el objeto de estudio, pero sin la posibilidad de investigar todas las variables. Por tal motivo, el presente estudio se designó como un estudio de campo ya que, para su desarrollo, los datos se obtuvieron directamente del lugar del estudio, se compiló una variedad de fuentes a través de la aplicación de unos instrumentos a la muestra que conformó la investigación. Las variables no fueron manipuladas, se observaron y analizó su condición actual.

Niveles de Investigación

Investigación descriptiva

Los estudios de campo regularmente presentan un nivel descriptivo, ya que dentro de sus objetivos, detallan las propiedades del objeto de investigación capturan, analizan y describen las características tangibles, de manera general con respecto a los fenómenos investigados, que se presentan durante el periodo en el cual se efectúa el estudio, para ordenarlos, definir relaciones entre variables, identificar relaciones causales y para dar a conocer los hechos tal como ocurren, su propósito es indagar de forma precisa y completa sobre un fenómeno en particular (Campos, 2017).

Los estudios descriptivos también permiten realizar inferencias empíricas, rudimentarias, mediciones concretas, y ameritan conocimientos sólidos y suficientes sobre hechos que impactan el desenvolvimiento de las personas, permitiendo comparaciones entre dos o más hechos, situaciones o eventos que clasifican elementos y estructuras de modelos comportamentales, de acuerdo a

determinados criterios, caracterizan comunidades en la presentación de datos de variables que se pudieron obtenerse de forma aislada.

Población y Muestra

De acuerdo con planteamiento de (Hernández & Fernández, 2016), la población representa “el total de todos los datos del objeto de estudio” (p. 78). En consecuencia, para el caso de la presente investigación queda constituida por 120 estudiantes del 6to año de la Unidad Educativa Ángel Polibio Cháves. Cifra a la cual se llegó empleando un muestreo probabilístico simple en el cual todos los participantes tuvieron la oportunidad de ser seleccionados para incorporarse al estudio.

Tabla 1
Población y muestra

| UNIDADES DE OBSERVACION | |
|--------------------------------|-----|
| Población | 120 |
| Muestra | 120 |

Elaborado por: Julio Lema

Tabla 2

Matriz de la operacionalización de la Variable Independiente

| VARIABLE 1: Actividades Lúdicas | | | | |
|---|--------------------|---------------------------------|--|--|
| CONCEPTUALIZACIÓN | DIMENSIONES | INDICADORES | ÍTEMS | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS |
| <p>Actividades lúdicas</p> <p>Comportamientos de juego, que producen emociones placenteras en los estudiantes orientadas a proporcionar entretenimiento mediante distintas actividades.</p> | Juegos | Características | <p>¿Los juegos empleados por la docente para la enseñanza del idioma inglés son agradables?</p> <p>¿El aprendizaje del idioma inglés es divertido cuando se utilizan juegos para enseñarlos?</p> | <p>TÉCNICA:</p> <p>- Encuesta</p> <p>INSTRUMENTOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entrevista Estructurada |
| | Roles | Significación | <p>¿En el aprendizaje de inglés emplean actividades de tu ambiente familiar o comunidad?</p> | |
| | Actividades | Motivación | <p>¿Te sientes motivado por aprender el idioma inglés?</p> | <p>INSTRUMENTOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo |
| | | Aprendizaje | <p>¿Te parece que los juegos deben ser utilizado para aprender inglés?</p> | |
| | | Orador | <p>¿Actuar como orador de una actividad te ayudaría a aprender mejor inglés?</p> | |
| | | Grabaciones Voz del profesor | | |

| | | | | |
|--|--|-------------------|--|--|
| | | Radio, TV, videos | <p>¿Escuchar las clases del profesor te ayudarían a aprender mejor el inglés</p> <p>la voz del profesor de invita a aprender mejor el inglés?</p> <p>¿Escuchar programas de radio en inglés te ayuda a mejorar la escucha del idioma inglés?</p> | |
| | | Canciones | <p>¿Ver videos en idioma inglés te ayudan en el aprendizaje del idioma?</p> <p>¿escuchar canciones en inglés te apoya a aprender el idioma?</p> | |

Elaborado por: Julio Lema

| VARIABLE 2: Aprendizaje de escucha del idioma inglés | | | | |
|--|--------------------|--|--|--|
| CONCEPTUALIZACIÓN | DIMENSIONES | INDICADORES | ÍTEMES | TÉCNICAS E INSTRUMENTOS |
| Aprendizaje de escucha del idioma inglés Proceso asociado a la escucha, y comprensión de la comunicación verbal, en el cual intervienen la percepción, discriminación y comprensión de los símbolos hablados. | Discriminar | Presente - ausente | ¿Diferencias los símbolos verbales en idioma inglés que se te presentan? | TÈCNICA: Encuesta INSTRUMENTOS: <ul style="list-style-type: none"> • Entrevista Estructurada |
| | Percibir | Escucha No escucha | ¿Logras diferenciar cuando te hablan en idioma inglés? | |
| | Comprender | Sentido y elaboración propia de lo escuchado | ¿Entiendes palabras y oraciones en idioma inglés? | INSTRUMENTOS: <ul style="list-style-type: none"> • Lista de Cotejo |

Elaborado por: Julio Lema

Técnicas de Recolección de Información

Las técnicas de recolección de datos comprenden “el conjunto de instrumentos, reconocidos que permiten obtener y sistematizar la información, para apoyar su procesamiento y transformar los datos en información que pueda dar cuenta del objeto de estudio” (Hernández & Fernández, 2016, p. 203).

En la presente investigación se procedió a emplear la técnica de la encuesta, definida por Navas (2012) como “la herramienta que permite recopilar datos, mediante el contacto con las personas, empleando cuestionarios de forma presencial o virtual”. (p. 81). El instrumento ayuda de forma significativa en la obtención de la información acerca de un tema o problema específico, que se encuentra ocurriendo en un lugar y tiempo determinados. En este caso se utilizó con estudiantes de forma virtual, debido a las condiciones actuales producto del evento mundial en curso.

La encuesta diseñada quedó conformada por un total de 12 ítems, presentados de forma cerrada, para ser valorados a través de una escala de Likert con los criterios de: totalmente de acuerdo, de acuerdo, en desacuerdo y totalmente en desacuerdo.

Validez y Confiabilidad del Instrumento

La validez y confiabilidad de los instrumentos de recolección de información se encuentra relacionada con “la capacidad de que a través de cada uno de los ítems que la conforman pueda medirse lo que efectivamente se planteó medir” (Hernández & Fernández, 2016, p. 355). En el presente caso se asocia a la propiedad de la encuesta diseñada para medir el proceso de aprendizaje de la escucha del idioma inglés.

Para la validación del presente documento se realizó un análisis de contenido de las referencias bibliográficas de las diferentes bases de datos existentes, tomando como modelo de análisis principal a dos investigaciones realizadas en Ecuador; la primera corresponde a un estudio realizado por un estudiante de la Universidad Técnica de Cotopaxi – Latacunga que se titula: “El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera” (Beltrán, 2017), en donde el autor plantea varios modelos

de enseñanza - aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera a los niños desde una edad temprana ya que fortalece el alcance de un alto grado de desarrollo del mismo, plantea que el proceso de aprendizaje del inglés como lengua extranjera generalmente se da dentro del aula de clase, lugar en el cual se realizan diferentes actividades de tipo controladas.

En segundo lugar se adaptó un modelo de estudio de M- learning publicado en la revista Red Iberoamericana de Pedagogía que se titula “Diseño de una metodología m-learning para el aprendizaje del idioma inglés” Núñez (2017) el cual plantea que la tecnología ha revolucionado en todo sentido la vida del ser humano y el ámbito educativo no ha sido la excepción; es esta investigación se propone el diseño de una metodología m-learning para el aprendizaje del idioma inglés a través de dispositivos móviles, específicamente teléfonos celulares que son herramientas que están al alcance de los estudiantes y que permiten el uso de diferentes y variados recursos a través del internet, proponiendo varias actividades que se pueden realizar desde el teléfono celular con acceso a internet y hacer el seguimiento de dichas actividades desde un aula virtual diseñada en base a la metodología propuesta.

Análisis y procesamiento de recolección de la información

Para la recolección de la información a través de una encuesta en línea se procedió al diseño de la misma, validación a través de juicio de expertos y selección de un repositorio digital, empleando herramientas de acceso gratuito como es el caso de Google Forms, a través de la cual se dispone de un lapso determinado para mantener habilitado el repositorio y permitir a los encuestados que puedan desarrollar la actividad desde la comodidad de sus hogares.

Una vez concluido el periodo de aplicación de la encuesta se procedió al análisis de los datos empleando la estadística descriptiva, realizando tablas de frecuencias y porcentajes para la presentación idónea de los datos, de manera amigables para los especialistas.

Análisis de los resultados diagnósticos de la situación del contexto

Problema.

La situación que corresponde con el objeto de estudio se sustenta en el problema: ¿cómo influye la utilización de actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de escucha del idioma inglés? En este sentido el objeto se enmarca en las actividades lúdicas; mientras que el campo de investigación corresponde al ámbito particular del proceso de aprendizaje de escucha.

Preguntas

El investigador formuló una serie de preguntas las cuales se detallan a continuación.

1. ¿Los juegos empleados por la docente para la enseñanza del idioma inglés son agradables?
2. ¿El aprendizaje del idioma inglés es divertido cuando se utilizan juegos para enseñarlos?
3. ¿En el aprendizaje de inglés se emplean actividades de tu ambiente familiar o comunidad?
4. ¿Te sientes motivado por aprender el idioma inglés?
5. ¿Te parece que los juegos deben ser utilizados para aprender inglés?
6. ¿Actuar como orador de una actividad te ayudaría a aprender mejor el idioma inglés?
7. ¿Escuchar las clases del profesor te ayudarían a aprender mejor el inglés?
8. ¿Escuchar programas de radio en inglés te ayuda a mejorar la escucha del idioma inglés?
9. ¿Ver videos en idioma inglés te ayudan en el aprendizaje del idioma?
10. ¿Escuchar canciones en inglés te apoya a aprender el idioma?
11. ¿Diferencias los símbolos verbales en idioma inglés que se te presentan?
12. ¿Logras diferenciar cuando te hablan en idioma inglés?

Procedimiento

- Para el desarrollo del presente trabajo se utilizó el siguiente procedimiento.
- Formulación de preguntas orientadoras.
- Elaboración de cuestionario para la recolección de información.
- Obtención del consentimiento informado por los estudiantes, debido a que son menores de edad, se debe contar con la autorización de los padres y representantes y de los propios estudiantes.
- Concertar espacio, día y hora para administrar el cuestionario.
- Aplicación del cuestionario.
- Obtención de resultados.
- Elaboración de tablas de frecuencias y gráficos.
- Análisis de los resultados.

Informe de Análisis de Resultados.

Pregunta 1

Tabla 2

¿Los juegos empleados por la docente para la enseñanza del idioma inglés son agradables?

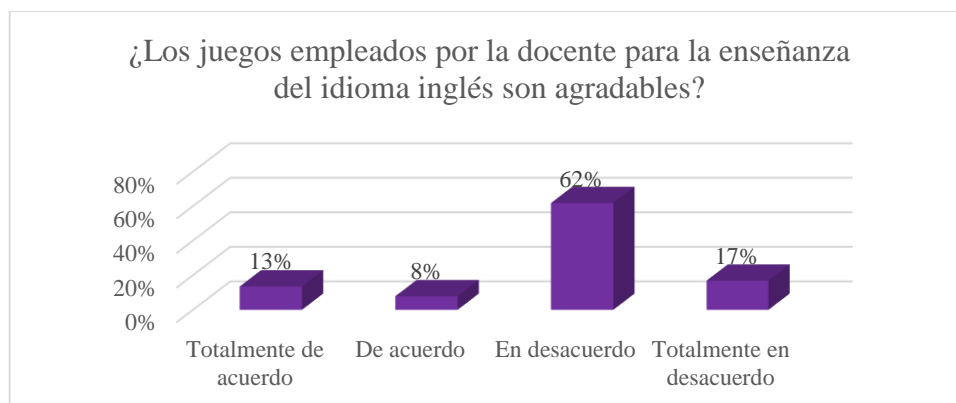
| ¿Los juegos empleados por la docente para la enseñanza del idioma inglés son agradables? | | |
|--|------------|------------|
| Alternativas | Frecuencia | Porcentaje |
| Totalmente de acuerdo | 16 | 13% |
| De acuerdo | 9 | 8% |
| En desacuerdo | 75 | 62% |
| Totalmente en desacuerdo | 20 | 17% |
| Total | 120 | 100% |

Elaborado por: Julio Lema

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes

Gráfico 1

¿Los juegos empleados por la docente para la enseñanza del idioma inglés son agradables?



Elaborado por: Julio Lema

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes

Los resultados evidencian que para el mayor porcentaje de estudiantes 62% estuvo en desacuerdo con que los juegos utilizados por la docente son agradables, 17%, totalmente en desacuerdo y 8% de acuerdo, datos que expresan que a la mayoría de los estudiantes no les agradan los juegos utilizados por la docente en la enseñanza del idioma inglés, representando una oportunidad de mejora para dicha actividad.

Pregunta 2

Tabla 3

¿El aprendizaje del idioma inglés es divertido cuando se utilizan juegos para enseñarlos?

¿El aprendizaje del idioma inglés es divertido cuando se utilizan juegos para enseñarlos?

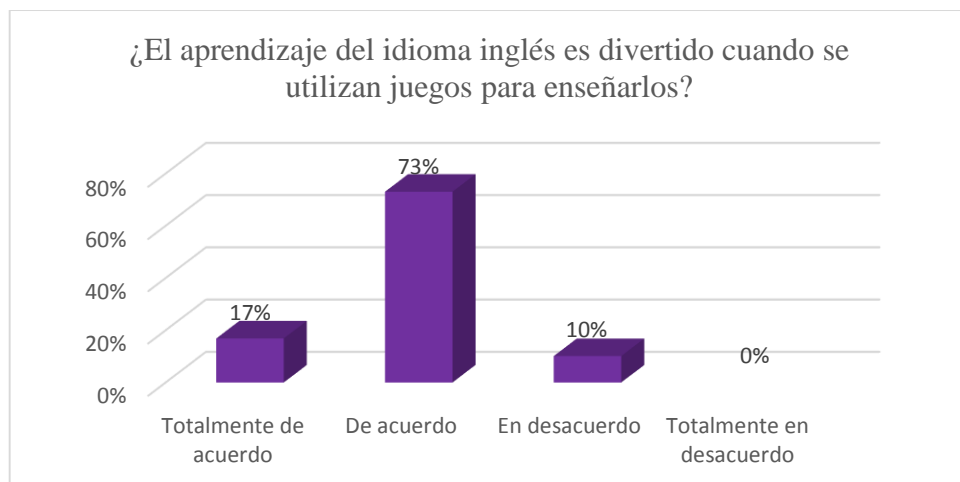
| Alternativas | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------------------|------------|------------|
| Totalmente de acuerdo | 20 | 17% |
| De acuerdo | 88 | 73% |
| En desacuerdo | 12 | 10% |
| Totalmente en desacuerdo | 0 | 0% |
| Total | 120 | 100% |

Elaborado por: Julio Lema

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes

Gráfico 2

¿El aprendizaje del idioma inglés es divertido cuando se utilizan juegos para enseñarlos?



Elaborado por: Julio Lema

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes

El 73% de los estudiantes manifestó estar de acuerdo en que el aprendizaje del idioma inglés es divertido cuando se emplean juegos en su enseñanza, 17% se manifestó de acuerdo; 10% en desacuerdo, resultados que evidencian las expectativas de los estudiantes con respecto a alternativas más divertidas para aprender el idioma.

Pregunta 3

Tabla 4

¿En el aprendizaje de inglés emplean actividades de tu ambiente familiar o comunidad?

¿En el aprendizaje de inglés emplean actividades de tu ambiente familiar o comunidad?

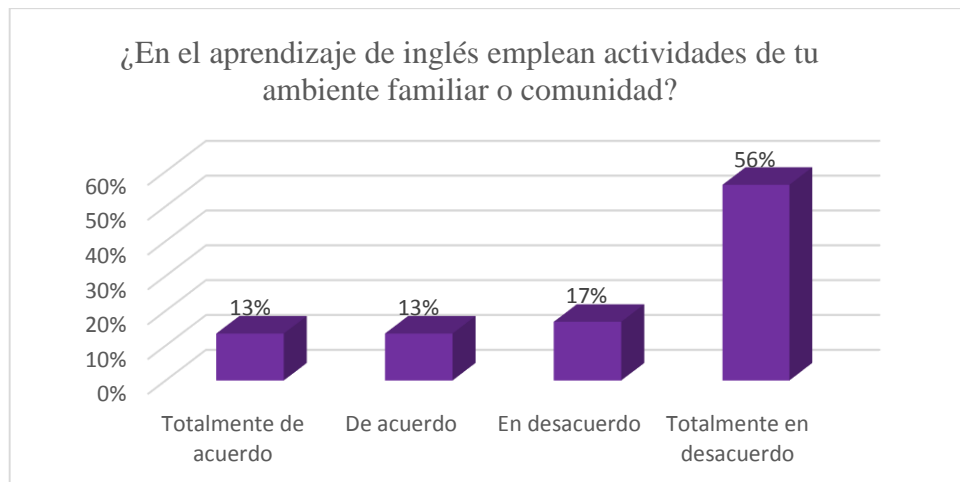
| Alternativas | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------------------|------------|------------|
| Totalmente de acuerdo | 16 | 13% |
| De acuerdo | 16 | 13% |
| En desacuerdo | 20 | 17% |
| Totalmente en desacuerdo | 68 | 56% |
| Total | 120 | 100% |

Elaborado por: Julio Lema

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes

Gráfico 3

¿En el aprendizaje de inglés emplean actividades de tu ambiente familiar o comunidad?



Elaborado por: Julio Lema

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes

Para el 56% de los estudiantes en el aprendizaje del idioma inglés no utilizan actividades que forman parte de su contexto, 17% estuvo en desacuerdo, 13% de los estudiantes estuvo totalmente de acuerdo con dicha pregunta, lo que evidencia la necesidad de contextualizar las actividades para promover el aprendizaje del idioma.

Pregunta 4

Tabla 5

¿Te sientes motivado por aprender el idioma inglés?

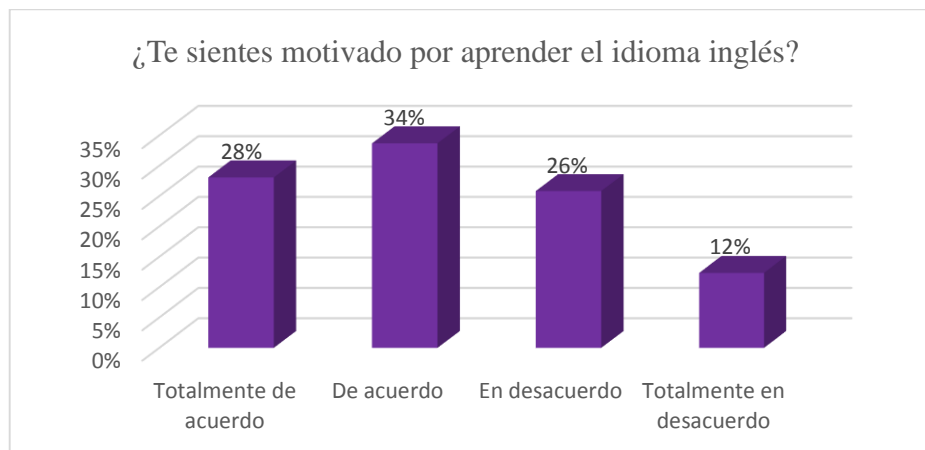
| ¿Te sientes motivado por aprender el idioma inglés? | | |
|---|------------|------------|
| Alternativas | Frecuencia | Porcentaje |
| Totalmente de acuerdo | 34 | 28% |
| De acuerdo | 41 | 34% |
| En desacuerdo | 30 | 23% |
| Totalmente en desacuerdo | 15 | 12% |
| Total | 120 | 100% |

Elaborado por: Julio Lema

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes

Gráfico 4

¿Te sientes motivado por aprender el idioma inglés?



Elaborado por: Julio Lema

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes

El 28% de los estudiantes se siente motivado por aprender el idioma inglés, mientras que un porcentaje minoritario no lo percibe así, correspondiendo al 12% de los estudiantes. La mayor proporción de los estudiantes expresó su motivación por el aprendizaje del idioma, aspecto que puede tomarse como positivo para mantener dicho interés desarrollando actividades que cumplan con dicha motivación.

Pregunta 5

Tabla 6

¿Te parece que los juegos deben ser utilizado para aprender inglés?

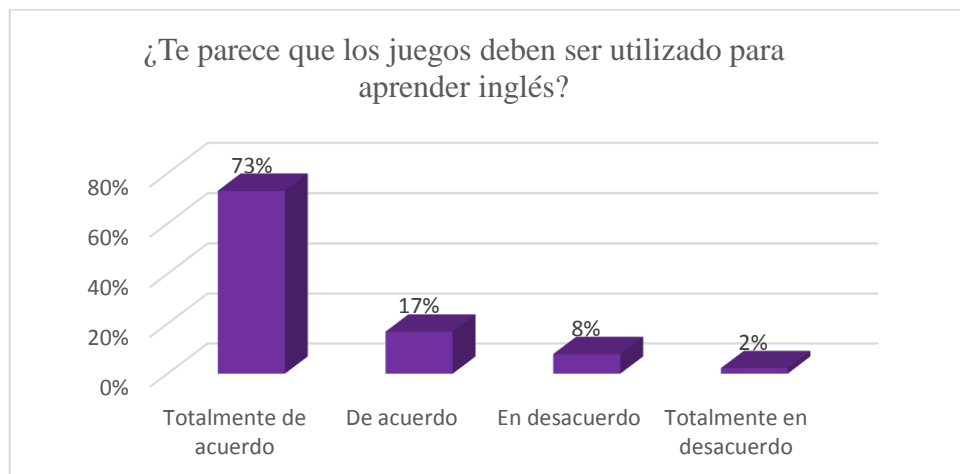
| <i>¿Te parece que los juegos deben ser utilizados para aprender inglés?</i> | | |
|---|------------|------------|
| Alternativas | Frecuencia | Porcentaje |
| Totalmente de acuerdo | 88 | 73% |
| De acuerdo | 20 | 17% |
| En desacuerdo | 10 | 8% |
| Totalmente en desacuerdo | 2 | 2% |
| Total | 120 | 100% |

Elaborado por: Julio Lema

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes

Gráfico 5

¿Te parece que los juegos deben ser utilizado para aprender inglés?



Elaborado por: Julio Lema

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes

Para la mayoría de los estudiantes, representados por el 73% los juegos deben ser utilizados para aprender el idioma inglés, mientras que la minoría, representado por el 2% no lo consideran. Estos resultados representan una oportunidad que debe ser canalizada por el docente haciendo uso de herramientas didácticas cónsonas con las creencias de los estudiantes.

Pregunta 6

Tabla 7

¿Actuar como orador de una actividad te ayudaría a aprender mejor inglés?

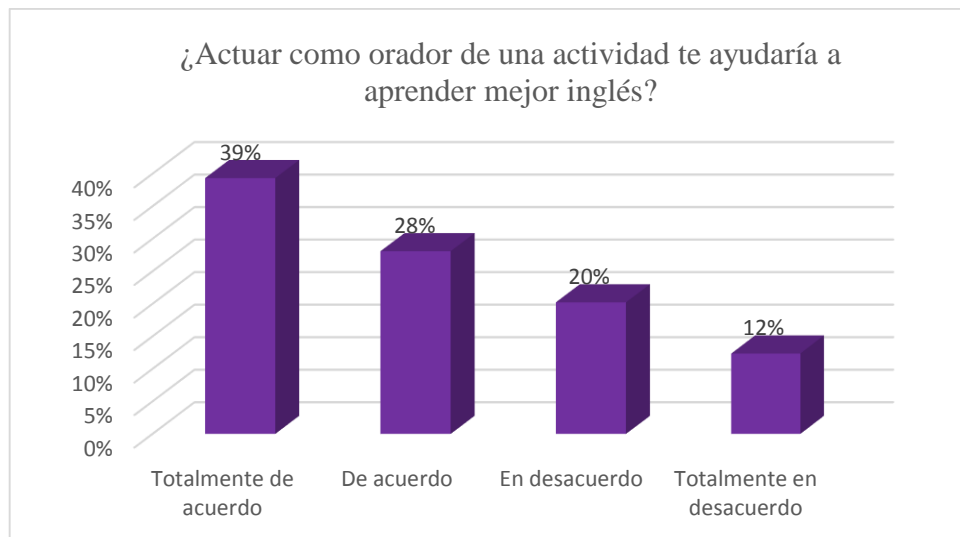
| <i>¿Actuar como orador de una actividad te ayudaría a aprender mejor inglés?</i> | | |
|--|------------|------------|
| Alternativas | Frecuencia | Porcentaje |
| Totalmente de acuerdo | 47 | 39% |
| De acuerdo | 34 | 28% |
| En desacuerdo | 24 | 20% |
| Totalmente en desacuerdo | 15 | 12% |
| Total | 120 | 100% |

Elaborado por: Julio Lema

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes

Gráfico 6

¿Actuar como orador de una actividad te ayudaría a aprender mejor inglés?



Elaborado por: Julio Lema

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes

La técnica de actuar como orador de una actividad apoyaría al 39% de los estudiantes a incentivar el aprendizaje del idioma inglés, mientras que la minoría se mostró indeciso, ante el planteamiento. La iniciativa de utilizar esta dinámica puede ser de utilidad para promover el aprendizaje de los estudiantes ya que desempeñarían un rol activo en su proceso.

Pregunta 7

Tabla 8

¿Escuchar las clases del profesor te ayudarían a aprender mejor el inglés?

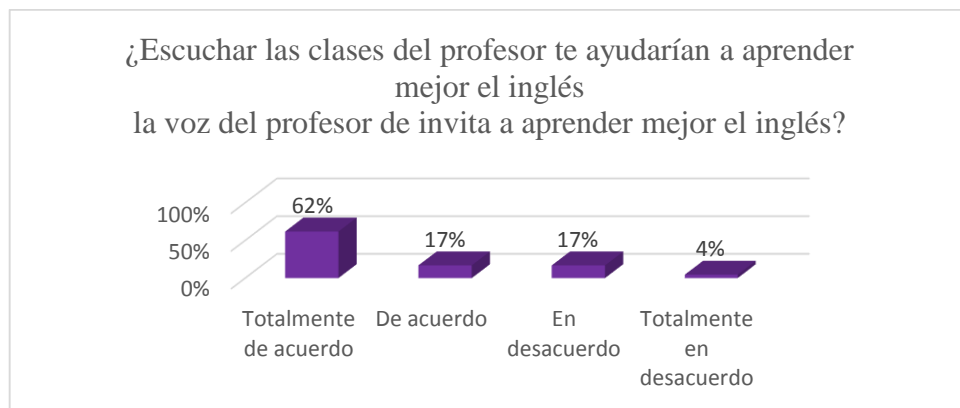
| ¿Escuchar las clases del profesor te ayudarían a aprender mejor el inglés? | | |
|--|------------|------------|
| Alternativas | Frecuencia | Porcentaje |
| Totalmente de acuerdo | 75 | 62% |
| De acuerdo | 20 | 17% |
| En desacuerdo | 20 | 17% |
| Totalmente en desacuerdo | 5 | 4% |
| Total | 120 | 100% |

Elaborado por: Julio Lema

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes

Gráfico 7

¿Escuchar las clases del profesor te ayudarían a aprender mejor el inglés



Elaborado por: Julio Lema

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes

El 67% de los estudiantes se mostró totalmente de acuerdo con respecto a escuchar las clases del profesor como apoyo para aprender mejor. Situación que evidencia la utilidad de este recurso a favor de incentivar el compromiso y lograr el objetivo de aprendizaje en los estudiantes, ya que la mayoría de los estudiantes manifestó estar totalmente de acuerdo con respecto a dicha alternativa.

Pregunta 8

Tabla 9

¿Ver videos en idioma inglés te ayudan en el aprendizaje del idioma?

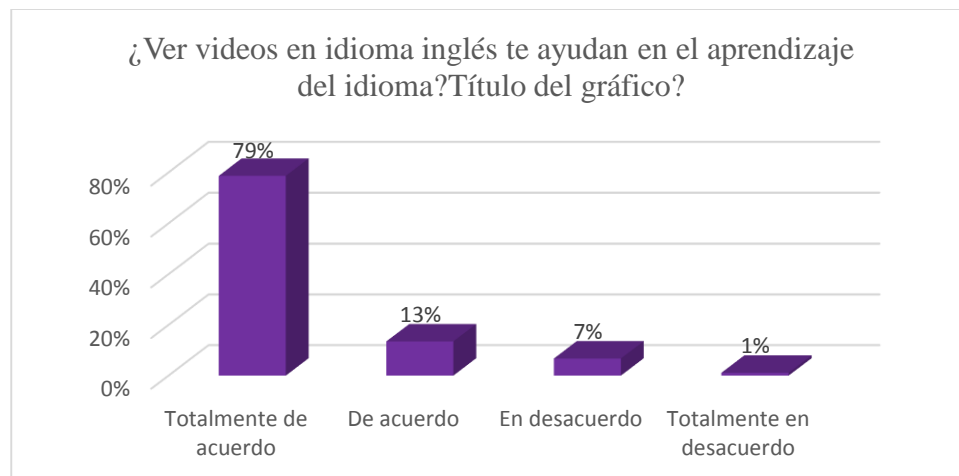
| ¿Ver videos en idioma inglés te ayudan en el aprendizaje del idioma? | | |
|--|------------|------------|
| Alternativas | Frecuencia | Porcentaje |
| Totalmente de acuerdo | 95 | 79% |
| De acuerdo | 16 | 13% |
| En desacuerdo | 8 | 7% |
| Totalmente en desacuerdo | 1 | 1% |
| Total | 120 | 100% |

Elaborado por: Julio Lema

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes

Gráfico 8

¿Ver videos en idioma inglés te ayudan en el aprendizaje del idioma?



Elaborado por: Julio Lema

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes

Para el 79% de los estudiantes ver videos representa una alternativa que le ayudaría a aprender inglés. Quienes no estuvieron de acuerdo con el planteamiento se corresponde con el 1% de los encuestados. Los resultados muestran que haciendo uso de una herramienta al alcance y del agrado de los estudiantes se puede promover una mejor conexión con el aprendizaje del idioma inglés.

Pregunta 9

Tabla 10

¿Escuchar canciones en inglés te apoya a aprender el idioma?

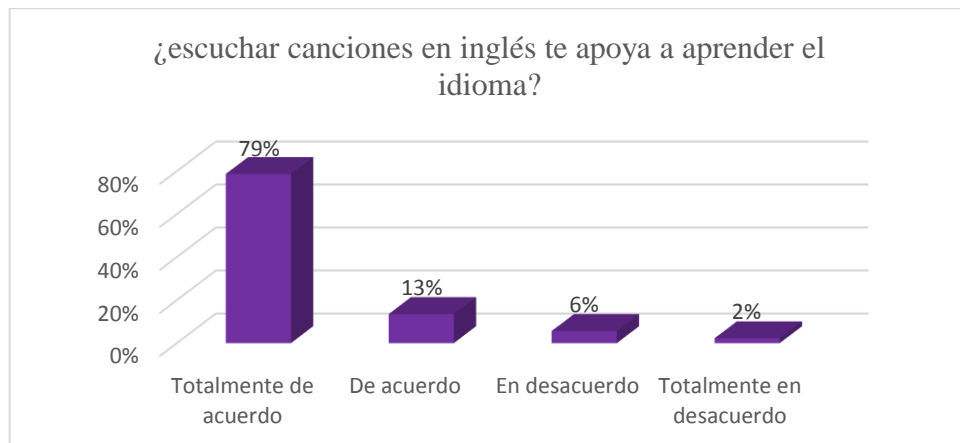
| ¿Escuchar canciones en inglés te apoya a aprender el idioma? | | |
|--|------------|------------|
| Alternativas | Frecuencia | Porcentaje |
| Totalmente de acuerdo | 95 | 79% |
| De acuerdo | 16 | 13% |
| En desacuerdo | 7 | 5% |
| Totalmente en desacuerdo | 2 | 2% |
| Total | 120 | 100% |

Elaborado por: Julio Lema

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes

Gráfico 9

¿Escuchar canciones en inglés te apoya a aprender el idioma?



Elaborado por: Julio Lema

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes

Escuchar canciones en inglés representa una alternativa de aprendizaje para el 79% de los estudiantes, mientras que solo para el 2% no lo es. Datos que conllevan a plantear como alternativa de aprendizaje la posibilidad de incorporar esta actividad dentro de las útiles para promover el aprendizaje del idioma inglés.

Pregunta 10

Tabla 11

¿Diferencias los símbolos verbales en idioma inglés que se te presentan?

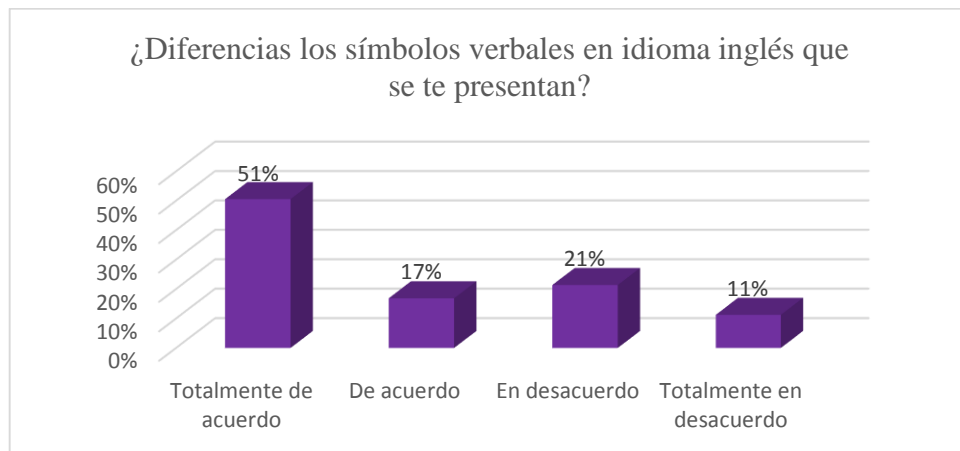
| ¿Diferencias los símbolos verbales en idioma inglés que se te presentan? | | |
|--|------------|------------|
| Alternativas | Frecuencia | Porcentaje |
| Totalmente de acuerdo | 60 | 51% |
| De acuerdo | 20 | 17% |
| En desacuerdo | 26 | 22% |
| Totalmente en desacuerdo | 14 | 11% |
| Total | 120 | 100% |

Elaborado por: Julio Lema

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes

Gráfico 10

¿Diferencias los símbolos verbales en idioma inglés que se te presentan?



Elaborado por: Julio Lema

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes

El 51% de los estudiantes, es decir, la mitad de la muestra logra diferenciar los símbolos verbales en idioma inglés que se le presentan. Este dato es importante por cuanto evidencia que en un 49% de la muestra se hace necesario fortalecer la discriminación de los símbolos debido a la importancia que revisten en el aprendizaje del idioma.

Pregunta 11

Tabla 12

¿Logras diferenciar cuando te hablan en idioma inglés?

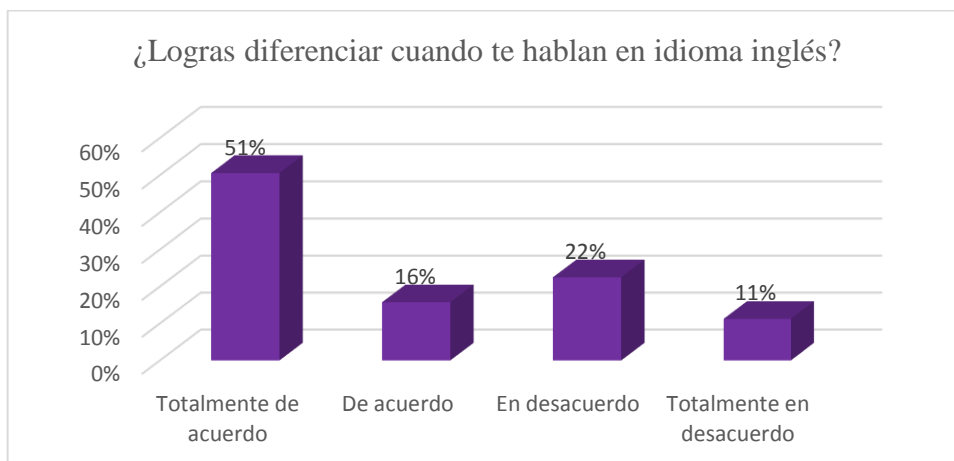
| ¿Logras diferenciar cuando te hablan en idioma inglés? | | |
|--|------------|------------|
| Alternativas | Frecuencia | Porcentaje |
| Totalmente de acuerdo | 60 | 51% |
| De acuerdo | 19 | 16% |
| En desacuerdo | 27 | 23% |
| Totalmente en desacuerdo | 14 | 11% |
| Total | 120 | 100% |

Elaborado por: Julio Lema

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes

Gráfico 11

¿Logras diferenciar cuando te hablan en idioma inglés?



Elaborado por: Julio Lema

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes

La mayor proporción de estudiantes, 51%, no logra diferenciar cuando le hablan en idioma inglés, solo una minoría de este si posee la habilidad, lo cual se corresponde con el 11% de los encuestados. De acuerdo a estos resultados es necesario fortalecer la capacidad de escucha del idioma inglés soportando la necesidad de desarrollar la propuesta prevista.

Pregunta 12

Tabla 13

¿Entiendes palabras y oraciones en idioma inglés?

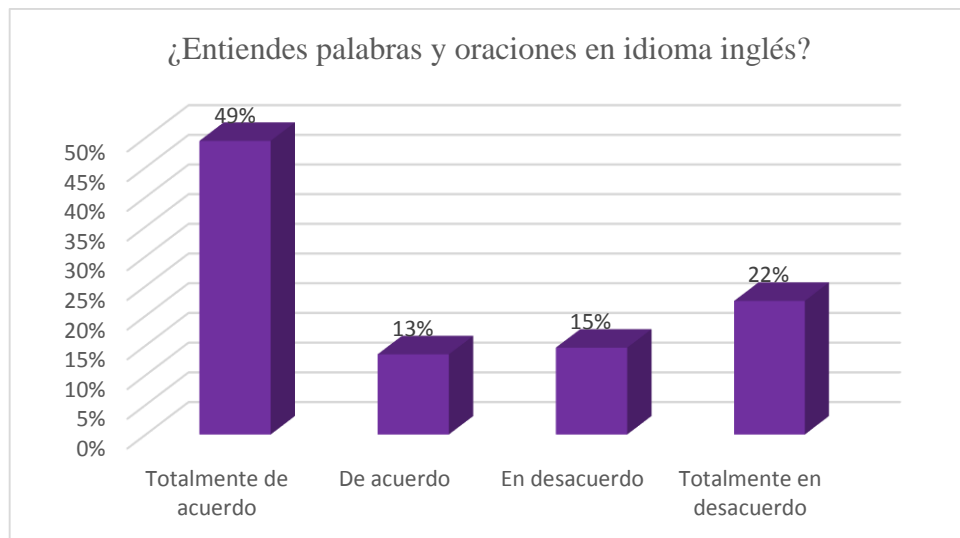
| ¿Entiendes palabras y oraciones en idioma inglés? | | |
|---|------------|------------|
| Alternativas | Frecuencia | Porcentaje |
| Totalmente de acuerdo | 60 | 49% |
| De acuerdo | 16 | 13% |
| En desacuerdo | 18 | 15% |
| Totalmente en desacuerdo | 26 | 22% |
| Total | 120 | 100% |

Elaborado por: Julio Lema

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes

Gráfico 12

¿Entiendes palabras y oraciones en idioma inglés?



Elaborado por: Julio Lema

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes

La mayor proporción de estudiantes, equivalente al 49% logra entender palabras y oraciones en idioma inglés pero otro grupo significativo correspondiente al 22% no lo hace. De acuerdo a estos resultados por lo menos el 51% de los estudiantes requiere mejorar su comprensión del idioma, demostrando la necesidad de desarrollar propuestas como la planteada.

En líneas generales los resultados evidencian la necesidad de utilizar técnicas diferentes a las tradicionales como parte del proceso de enseñanza – aprendizaje del idioma inglés, ya que para la mayoría de los estudiantes encuestados no se emplean. Sin embargo, las técnicas propuestas como videos, actuar como orador, escuchar música e incluso escuchar las grabaciones de la docente son valoradas positivamente por los estudiantes, encuestados, lo que indicada que estas pueden emplearse como parte de la propuesta a desarrollar.

CAPÍTULO III

PRODUCTO

Nombre de la propuesta

E-book para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje de escucha del idioma inglés.

Definición del tipo de producto

La propuesta de e-book didáctico para fortalecer el proceso de aprendizaje de escucha del idioma inglés a través de la utilización de actividades lúdicas, corresponde con una herramienta de enseñanza que en palabras de (García y De la Cruz (2014) “cada vez evidencian mayor importancia y aplicabilidad, representando un recurso que optimiza el aprendizaje” (p.162). Estos instrumentos permiten optimizar el proceso de enseñanza, debido a lo pertinente de las mismas y a que propician autonomía e independencia cognitiva en quienes la utilizan.

Un e-book es un libro con presentación electrónica o digital. Diseñado para ser leído en los distintos tipos de ordenadores o dispositivos móviles como lectores de tinta e incluso, en ordenadores de bolsillo o teléfonos móviles García y López (2016). La noción de e-book, en este contexto, hace referencia al texto dispuesto en formato digital bastante similar al libro impreso. En oportunidades la asociación permite vincularlo con los dispositivos empleados para leer y almacenar la herramienta.

Los e-book son libros en formato digital que se presentan a los usuarios de manera gratuita o pagada, regularmente, se accede a ellos descargándolos de Internet. Desde el punto de vista tecnológico, el e-Book es una herramienta electrónica móvil que facilita estar en contacto con libros electrónicos depositados en la memoria interna de su pantalla. Por estar dispuestos de un dispositivo de memoria parecida al de los ordenadores personales, el e-Reader es capaz de almacenar decenas de libros electrónicos.

Los análisis acerca del libro electrónico se presentan de forma sectorial y fragmentada investigaciones de síntesis Mangen y Van Der Well (2015). Sin duda, la lectura es diferente en la red, con más mezcla de textos y más diversidad sociocultural, por lo que resulta un entorno más idóneo para practicar la criticidad. Conformado a través de libros digitales y su definición se fue adaptando a la propia evolución tecnológica.

Ziden y Khalid (2018), expresan que el concepto de ebook ha existido desde el periodo los años 60 del siglo pasado y se encuentra aun intentando presentar una definición única, situación compleja debido a que es un fenómeno bastante dinámico, cambiante y permeable con respecto a los contextos. Desde una visión amplia, el ebook se considera una versión digitalizada de los libros para leerlos utilizando un dispositivo electrónico específico o mediante ficheros digitales.

De acuerdo con lo expuesto por Rideout (2014), su historia podría comenzar con libros electrónicos para niños: libros de cuentos que zumbaban o pitaban al presionar un botón. Luego vinieron los libros de aprendizaje electrónico, artículos como LeapPads que fueron diseñados específicamente para ayudar con la alfabetización temprana al leer las palabras en voz alta a los niños, ayudándoles a pronunciar o definir las palabras. Posteriormente, la lectura en línea: la migración de ciertas plataformas impresas, como revistas y periódicos, a pantallas de computadora.

Por último, el desarrollo de libros electrónicos dedicados como Kindle y Nook, pequeños dispositivos móviles polivalentes como teléfonos inteligentes y iPod Touch y tabletas como el iPad. Si bien en un principio los libros electrónicos utilizaban la tecnología solo como transmisión del libro originalmente concebido para el papel, la mejora de la portabilidad, búsqueda y acceso, junto con plataformas de lectura en las que se desarrollan nuevos formatos y narrativas específicas. para la web, marcan una caracterización específica (Prieto, 2017).

La evolución de las definiciones de los libros electrónicos ha ido de la mano de las innovaciones tecnológicas y la experimentación en nuevas narrativas y formas de lectura. Actualmente es mucho más que el texto transmitido mediante un

dispositivo electrónico y su significado orienta hacia la creación de una nueva alternativa para la producción y publicación de textos.

Por tanto, existe una brecha entre los libros diseñados para papel que solo utilizan el dispositivo electrónico como medio de comunicación, pero sin apenas cambios en la forma de diseñar el texto, y los concebidos y transmitidos a través de la tecnología digital aprovechando algunos o más de las opciones que ofrece. Frente al libro electrónico como imagen digitalizada de un producto de papel, el formato electrónico surge como un dispositivo que expande y transforma el esquema de publicación en la era digital (Ballesta & Martínez, 2016).

Las ventajas del libro electrónico responden a las nuevas oportunidades tecnológicas como por ejemplo la amplitud y flexibilidad de los contenidos ofrecidos a través de nuevas narrativas y soportes. Sus inconvenientes provienen de la incompatibilidad de los lectores de distintas empresas y los formatos de los libros (pdf, epub, mobi, fb2, etc.) (Gama, 2014). Inicialmente, el usuario lee textos digitales principalmente a través de la pantalla de la computadora debido al acceso limitado a otros dispositivos de lectura. En los últimos años se han resuelto algunos de estos inconvenientes (lectores de tinta electrónica, tabletas, smartphones, entre otros.) y los libros electrónicos se perfilan como la última frontera que cruzan editoriales, bibliotecas y centros para conseguir un objeto multiplataforma y multidispositivo (Ballesta & Martínez, 2016).

A continuación Castro (2019) propone un enfoque y estructura para crear un libro electrónico exitoso

- a) El título.
- b) Cubierta.
- c) Páginas de publicidad contextual.
- d) Editorial.
- e) El autor.
- f) Dedicatoria.
- g) Resumen o índice.
- h) Prólogo o introducción

i) Desarrollo

En eReaders, 6 pulgadas es el tamaño ideal para un ebook -más o menos- a las dimensiones de una página de bolsillo. No obstante, también se publican ejemplares con dimensiones más grande, aunque no es frecuente que sea mayor a 7 pulgadas. La resolución de los libros electrónicos se mide en dpi. Se dice que el tamaño ideal de un libro electrónico alcanza las 40 páginas.

A través del programa Kindle Direct Publishing (KDP), Amazon permite que cualquier autor con derechos sobre su trabajo público en un libro electrónico. Para poder hacer esto, lo primero es tener una cuenta abierta en Amazon. DRM es una forma de protección para libros electrónicos y otro contenido que vincula un libro comprado a una cuenta de usuario específica. Al hacerlo, solo el comprador del eBook podrá leerlo en los dispositivos autorizados, generalmente 4 o 5, a menos que la persona preste el dispositivo.

Previo al diseño de las actividades de la propuesta se realizó un análisis de causas y efectos del problema identificado, que se llevó a la siguiente ilustración. Tomado en consideración el planteamiento de ¿cómo influyen la realización de actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de escucha del idioma inglés? Se identificó que los juegos utilizados actualmente no agradan a todos los estudiantes, un grupo de estos requiere aprender a diferenciar los símbolos, un elevado porcentaje no diferencia los símbolos verbales en inglés, las actividades empleadas no son familiares para los jóvenes, lo que se traduce en estudiantes poco motivados por el aprendizaje. Ante esto se presenta como alternativas el uso de actividades lúdicas acorde a la realidad y condiciones de los estudiantes.

Para la elaboración de la propuesta se tomó en consideración los lineamientos de planificación del Ministerio de Educación que contempla los elementos abajo descritos.

Tabla 14*Elementos de planificación de la propuesta*

| Planteamiento | Descripción |
|----------------------|--|
| 1. ¿Qué Hacer? | Implementar actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje de la escucha del idioma inglés para los estudiantes de 6to año de educación básica. |
| 2. ¿Para qué? | Fortalecer el proceso de aprendizaje de escucha del idioma inglés. |
| 3. ¿A quiénes? | Estudiantes de 6to año de educación general básica. |
| 4. ¿Con quiénes? | Docentes de la materia de inglés y autoridades educativas. |
| 5. ¿Dónde? | Instituciones educativas del Sistema Nacional de Educación |
| 6. ¿Cuándo? | Período lectivo 2020 – 2021. |
| 7. ¿Cómo? | Empleando actividades lúdicas del agrado de los estudiantes. |
| 8. ¿Con qué? | Estrategias didácticas lúdicas en las cuales los estudiantes puedan jugar a ser oradores, escuchar la voz del profesor, programa de radio favorito, vídeos, canciones, fortaleciendo la discriminación, percepción y comprensión auditiva. |
| 9. ¿Evaluación? | Cada actividad será evaluada por el docente para dimensionar si los estudiantes consolidan o no el aprendizaje. |

Elaborado por: Julio Lema**Fuente:** Instructivo para Planificaciones Curriculares para el Sistema Nacional de Educación.

Objetivos

Objetivo General

Implementar un Ebook didáctico lúdico para el proceso de aprendizaje de escucha del idioma inglés.

Objetivos específicos

- Identificar las actividades lúdicas del agrado de los estudiantes de 6to año de educación general básica.

- Diseñar actividades lúdicas para propiciar el aprendizaje de la escucha del idioma inglés para los estudiantes de 6to año de educación general básica.
- Desarrollar actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje de la escucha del idioma inglés para los estudiantes de 6to año de educación general básica.



EBOOK FOR STRENGTHENING THE LEARNING PROCESS OF LISTENING TO THE LANGUAGE.

Author: JULIO CÉSAR LEMA ÑAMO
AMBATO - ECUADOR



INTRODUCTION

The learning process of listening to the English language represents a fundamental competence to develop in students since it has been observed the shortcomings present in this population to develop said faculty, a situation in which it has been shown that recreational activities represent a meaningful learning tool. The objective of this guide is to develop didactic strategies to strengthen the learning process of listening to the English language using recreational activities in the 6th year students of basic general education in the country. Hoping to be a complementary material, but no less relevant in the acquisition of knowledge of the new language.

Tasks to do.

It is proposed to carry out 10 activities which are aimed at stimulating and reinforcing the necessary skills to promote the learning of listening to the English language, with fun exercises for students, using materials from everyday life.

Activity 1: Speaker is me.

Activity 2: Recording I understand better.

Activity 3: Listening improves my learning.

Activity 4: Listening to my favorite show.

Activity 5: If I see it, I understand.

Activity 6: I see, and I understand.

Activity 7: Singing I learn more.

Activity 8: Discriminating the sounds

Activity 9: What I perceive I learn.

Activity 10: If I understand I learn.

STRENGTHENING THE LEARNING PROCESS OF LISTENING TO THE LANGUAGE

Activities

Exercise 1 Acting as a speaker encourages learning English.



Source: <https://arbolabc.com/juegos-de-ingles>

Activity 1: Speaker is me.

Objective: Promote linguistic development as part of learning to listen to the English language.

Time: 40 minutes.

Materials: Pencil or pen and paper.

Skills to Develop: Speaking, Listening, Reading, Writing, and Pronunciation.

Development:

The activity consists of providing students with scripts to act as speakers for educational activities such as a scientific day. The scripts will be provided in English and invite you to practice before the activity itself.

Instructions:

They are subdivided into groups.

Each group will have a speaker and the selected students will exemplify the role while the others will act as participants.

At the end of the presentation of each speaker, the other students will have the opportunity to rate their performance, through an anonymous vote, which will be presented as aspects for the best.

Example:

Scientific conference Angel Polibio Chávez Educational Unit

The objective of the event: demonstrate the communication and research skills of students to promote the listening of the English language.

Kinds of work:

Bibliographic review, presentation of articles or documents in English

Evaluation: The teacher will determine the quality of the student's participation.

The student discriminates the symbols in English.

Yes No Sometimes

You can express yourself in English.

Yes No Sometimes

Understands words and sentences in English language.

Yes No Sometimes

Activities

Exercise 2 Record classes to analyze and study individually.



Source: <https://frikids.wordpress.com/2011/12/15/youlearn-abc/>

Activity 2: Recording I understand better.

Objective: To support students to listen to the teacher's classes, outside the classroom.

Time: 40 minutes.

Materials: tape recorders, classes taught.

Skills to Develop: Speaking, Listening and Pronunciation.

Development:

The teacher provides a video or facilitates a class and allows students to record the material to be listened to later at home, extracting the most relevant aspects.

Instructions:

- 1) Upon arriving at the classroom, he invites the learners to express the number of new words that they have been able to detect because of listening to the class.
- 2) A dynamic is carried out in which the record of words assimilated by the students is identified.

3) Those who acquire the highest scores will access a prize, snack-type, of their choice.

Example:

1. Watch the video and write the new words that you can identify:
https://www.youtube.com/watch?v=rI_KCH4iYWc

2. Write the new words:

Evaluation: The teacher will determine the quality of the student's participation

- a. The student identifies the objective of the class and expresses it in English. Yes No Sometimes
- b. The student expresses the main idea of the class in English.
Yes No Sometimes
- c. The student understands words and sentences in the English language.
Yes No Sometimes

Activities

Exercise 3: Stimulate the ability to listen to the English language.



Source: <https://www.pinterest.es/pin/636414991082791452/>

Activity 3: Listening improves my learning.

Objective: Promote auditory discrimination by listening to classes recorded with the teacher's voice.

Time: 40 minutes.

Materials: tape recorders, classes taught.

Skills to Develop: Speaking, Listening, and Pronunciation.

Development:

The teacher allows the students to record a class or provides a video and encourages the identification of its central elements; objective, the topic covered, verbs worked on, lessons learned. In a second moment, the guests will analyze the aspects that have been taken from this activity and which ones have helped them to improve their learning of listening to the language.

Instructions:

- 1) The group is subdivided into subgroups, and they will elect a representative per group, who will emulate the teacher, improving the aspects that they have detected can be areas for improvement.
- 2) In the end, a discussion is held with the students in which they will express the main objective learning of the activity, in English.

Example:

1. Watch the next video:

https://www.youtube.com/watch?v=KTxSM1vy_K0

2. Identify the core elements of the video in the table:

| Objective | The topic covered | Verbs | Lessons learned |
|-----------|-------------------|-------|-----------------|
| | | | |
| | | | |

Evaluation: The teacher will determine the quality of the student's participation.

- a. The student identifies the central aspects of the class.
Yes No Sometimes
- b. The student expresses the subject in English.
Yes No Sometimes
- c. The student expresses the learning obtained in the English language.
Yes No Sometimes

Activities

Exercise 4: Stimulate Capacity listening to the English language through radio programs.



Source: <https://www.pngwing.com/es/free-png-beobz>

Activity 4: Listening to my favorite show.

Objective: To promote auditory discrimination by listening to radio or tv programs.

Time: 40 minutes.

Materials: tape recorders, classes taught, device to listen to a radio program.

Skills to Develop: Speaking, Listening, Reading, Writing, and Pronunciation

Development:

The teacher carries out brainstorming, inviting students to express which are their favorite radio programs and invites them to record a program and listen to it to identify linguistic aspects present in the speech, such as identification of new words, forms of pronunciation, decomposition of words, among others.

Instructions:

- 1) Each student transmits the most complicated and easiest words in English that they could detect in the program.
- 2) To finish, both teacher and students make lists of words that are most difficult for them to differentiate auditory.

Example:

1. Watch and listen to the following story:

<https://www.youtube.com/watch?v=75NQK-Sm1YY>

2. Write the new words:

| Easy Words | Hard Words |
|------------|------------|
| | |
| | |

Evaluation: The teacher will determine the quality of the student's participation.

a. The student identifies new words heard in the program.

Yes No Sometimes

b. The student expresses the subject in English.

Yes No Sometimes

c. The student expresses the learning obtained in the English language.

Yes No Sometimes

Activities

Exercise 5: Stimulate the ability to listen to the English language through watching videos.



Source: <https://www.freepng.es/png-3wyw5y/>

Activity 5: If I see it, I understand.

Objective: To stimulate auditory discrimination from the reproduction of videos in English.

Time: 40 minutes.

Materials: tape recorders, classes, videos.

Skills to Develop: Speaking, Listen, Writing, and Pronunciation

Development:

The teacher presents a class entirely recorded in English, so that students can enjoy the benefits of recording as an instrument to stimulate listening to the English language.

Instructions:

- 1) Atudents must assess the class in terms of the resources used, the number of new words used, the teaching tool used by the teacher.
- 2) And using the resource of dramatization, divided into groups they will represent how they would facilitate the class.

Example:

1. Watch the next video:
<https://www.youtube.com/watch?v=YdiGEjz5b0Q>
2. Write and practice new words.
3. Dramatize the class.

Evaluation: The teacher will determine the quality of the student's participation.

- a. The student discriminates the characteristic sounds of the English language.
Yes No Sometimes
- b. The student expresses the subject in English.
Yes No Sometimes
- c. The student expresses the learning obtained in the English language.
Yes No Sometimes

Activities

Exercise 6: Stimulate the ability to hear discrimination through video viewing.



Source: <https://www.pinterest.com/pin/448882287863759450/>

Activity 6: I see, and I understand.

Objective: To stimulate auditory discrimination from the reproduction of videos in English.

Time: 40 minutes.

Materials: tape recorders, classes, videos.

Skills to Develop: Speaking, Listening, Reading, Writing, and Pronunciation.

Development:

The teacher presents a video that is in English and does not show subtitles, motivating students to identify by listening to the topic of the video, what the characters are talking about, what verbs they use in conversations, and the development of the topic.

Instructions:

- 1) Use the blackboard to carry out an interactive game in which the students must identify as many new words as they have heard.
- 2) Using a counter, the teacher will reward those who manage to identify the greatest number of words.

1. Watch the next video:
<https://www.youtube.com/watch?v=zvvV807dgQA>

2. Write the new words.

Evaluation: The teacher will determine the quality of the student's participation.

- a. The student identifies the topic of the video.
Yes No Sometimes
- b. The student discriminates the topics of conversation between the characters.
Yes No Sometimes
- c. The student identifies the verbs used in conversations.
Yes No Sometimes

Activities

Exercise 7: Stimulate the ability to perceive the English language by listening to songs.



Source: <https://www.pinterest.com/pin/566961040592733039/>

Activity 7: Singing I learn more.

Objective: To stimulate auditory discrimination from the use of songs.

Time: 40 minutes.

Materials: tape recorders, classes, videos.

Skills to Develop: Speaking, Listening, Reading, Writing, and Pronunciation.

Development:

The teacher encourages the students to make a list of their favorite songs and to look for their lyrics in English, to participate in a voice contest, singing their favorite songs in the language.

Instructions:

- 1) Karaoke is used for young people to try singing their favorite songs in English.

2) During the activity, an animator per group will be appointed who will detect the number of new words that each student pronounces in an appropriate way, which will be counted.

3) And awards will be made at the end of the activity.

Example:

1. Listen your favorite song in English.
2. Sing your favorite song in class.
3. Identify the new words.
4. Identify the correct pronunciation.

Evaluation: The teacher will determine the quality of the student's participation.

a. The student expresses his favorite songs.

Yes No Sometimes

b. The student translates the lyrics of his songs to the English language.

Yes No Sometimes

c. They Sing their favorite songs in English.

Yes No Sometimes

Activities

Exercise 8: Stimulate the ability to discriminate sounds in the English language through the presentation of sentences.



Source: <https://eresmama.com/libros-infantiles-bilingues-para-comenzar-a-aprender/>

Activity 8: Discriminating the sounds.

Objective: To stimulate auditory discrimination from the presence of symbols in English.

Time: 40 minutes.

Materials: tape recorders, classes, videos.

Skills to Develop: Speaking, Listening, Reading, Writing, and Pronunciation.

Development:

The teacher presents each student with sentences in English in a disorderly way, which they must order logically, and pronounce, while a partner listens to their pronunciation and makes the pertinent observations.

Instructions:

- 1) To close the activity in pairs they will discuss learning with the activity and the personal improvement points that they could identify.

2) Those who acquire the highest scores will access a prize, snack-type, of their choice.

Example:

1. Put the sentences in order:

- Loves/ mom/ my/me.
- Very/ is/ cat/ the/ naughty.
- Big/ that/ very/ is/ house.
- Fun/ a/ soccer/ very/ sport/ is.
- Is/ America/ in/ Ecuador/ South/ Country/ a.

Evaluation: The teacher will determine the quality of the student's participation.

a. The student can identify the order of the sentences.

Yes No Sometimes

b. The student unscrambles the sentences correctly.

Yes No Sometimes

c. The student pronounces the ordered sentence.

Yes No Sometimes

Activities

Exercise 9: Stimulate the ability to perceive the English language through the discrimination of printed symbols.



Source: <https://refugiodecrianza.com/2016/03/02/aprender-ingles-desde-pequenos/>

Activity 9: What I perceive I learn.

Objective: To stimulate auditory discrimination from the presence of symbols in English.

Time: 40 minutes.

Materials: tape recorders, classes, videos.

Skills to Develop: Speaking, Listening, Reading, Writing, and Pronunciation.

Development:

The teacher presents each student with sentences in English in a disorderly way, which they must order logically, and pronounce, while a partner listens to their pronunciation.

Instructions:

- 1) Whoever acts as a listener will record the pronunciation of the partner and then both will listen to what was recorded again, making an assessment, considering aspects such as pronunciation, vocalization, use of emphasis, and modulation.

2) Finally, they will detail the points of improvement in a personal way in terms of listening to the English language and will establish a commitment to improving them.

Example:

2. Put the sentences in order:

- Loves/ mom/ my/me.
- Very/ is/ cat/ the/ naughty.
- Big/ that/ very/ is/ house.
- Fun/ a/ soccer/ very/ sport/ is.
- Is/ America/ in/ Ecuador/ South/ Country/ a.

3. Evaluation to your partner:

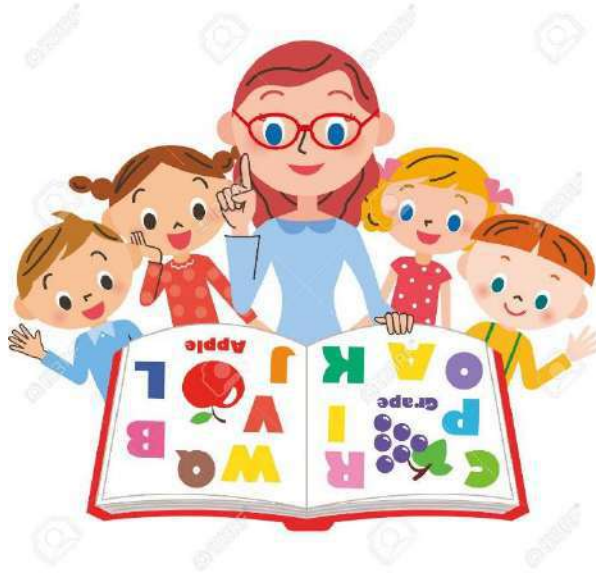
| Criteria | Pronunciation | Vocalization | Modulation |
|----------|---------------|--------------|------------|
| Good | | | |
| Bad | | | |

Evaluation: The teacher will determine the quality of the student's participation.

- a. The student can identify the order of the sentences.
Yes No Sometimes
- b. The student unscrambles the sentences correctly.
Yes No Sometimes
- c. The student pronounces the ordered sentence.
Yes No Sometimes

Activities

Exercise 10: Stimulate the ability to listen to the English language by understanding written texts.



Source: https://es.123rf.com/photo_70232865_estudio-ingl%C3%A9s.html

Activity 10: If I understand I learn.

Objective: To stimulate auditory discrimination from the understanding of sentences and texts.

Time: 40 minutes.

Materials: tape recorders, classes, videos.

Skills to Develop: Speaking, Listening, Reading, Writing, and Pronunciation.

Development:

The teacher presents each student with short texts, with the aim that they can discriminate the main idea, secondary idea, and the literal sense of the text. Then the teacher motivates the students through short sentences explaining what is understood from the text.

Instructions:

1) A self-assessment sheet is presented in which each student will detail the learning obtained, the personal areas of improvement in terms of listening to the English language, the personal responsibility to improve, and the commitment established to overcome and obtain the best result of their learning.

Example:

1. Read the next text:
<https://www.youtube.com/watch?v=q1FNI3RONDc>

2. Complete the table:

| Main idea of the text is... | Secondary idea of the text is... | The literal sense of the text is... |
|-----------------------------|----------------------------------|-------------------------------------|
| | | |

3. Write 5 things that you learned.

4. In one sentence. Write, how do you commit to learning English?

Evaluation: The teacher will determine the quality of the student's participation.

- a. The student can identify the main and secondary idea of the text.
Yes No Sometimes
- b. The student identifies the literal meaning of the text.
Yes No Sometimes
- c. The student expresses understanding through short sentences.
Yes No Sometimes

Evaluación de la Propuesta

Para validar la propuesta del presente e-book didáctico se procedió a realizar una evaluación mediante la aplicación de un instrumento tipo cuestionario aplicado vía on - line a los docentes correspondientes al departamento de inglés de la Unidad Educativa “Ángel Polibio Cháves”, arrojando los siguientes resultados.

1. ¿Ud. Implementaría las estrategias didácticas del e-book para fortalecer el proceso de aprendizaje de escucha del idioma inglés?

Tabla 15

Actividades lúdicas en la enseñanza del idioma inglés

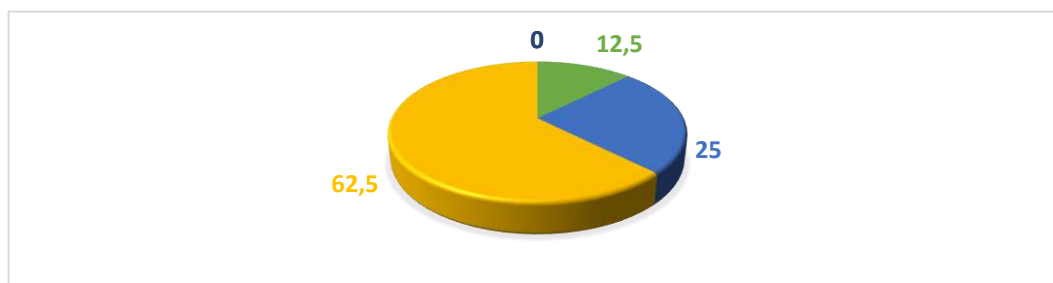
| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | % |
|--------------|------------|--------|
| Siempre | 1 | 12,50 |
| Casi siempre | 5 | 62,50 |
| A veces | 2 | 25 |
| Rara vez | 0 | 0 |
| Nunca | 0 | 0 |
| Total | 8 | 100,00 |

Elaborado por: Julio Lema

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Gráfico 13

Actividades lúdicas en la enseñanza del idioma inglés



Elaborado por: Julio Lema

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Análisis: El 62,5% de los docentes afirman que casi siempre implementarían las estrategias didácticas del e-book para fortalecer el proceso de aprendizaje de escucha del idioma inglés, lo que evidencia que es un porcentaje significativo de oportunidades para emplear este recurso en el aula de clase.

Interpretación: Los resultados muestran la existencia de predisposición en los docentes con referencia a la implementación de las estrategias didácticas del e-book para fortalecer el proceso de aprendizaje de escucha del idioma inglés.

2. **¿Ud. Utiliza o utilizaría actividades lúdicas del agrado de los estudiantes para enseñar la escucha del idioma inglés?**

Tabla No 16

Actividades del agrado de los estudiantes para enseñar el idioma inglés

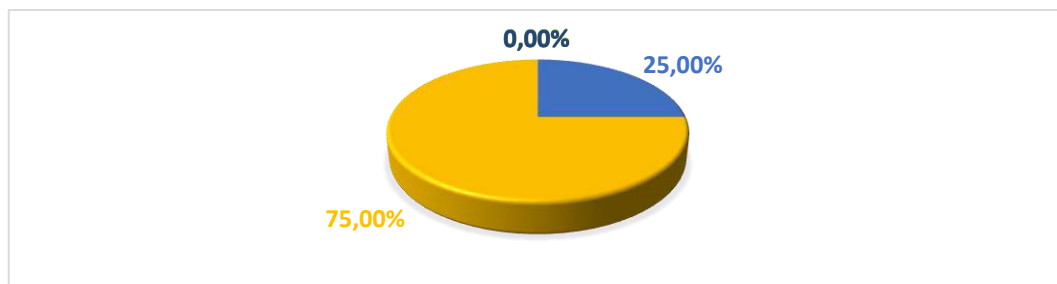
| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | % |
|--------------|------------|-------|
| Siempre | 0 | 0,00 |
| Casi siempre | 2 | 25,00 |
| A veces | 6 | 75,00 |
| Rara vez | 0 | 0,00 |
| Nunca | 0 | 0,00 |
| Total | 8 | 100 |

Elaborado por: Julio Lema

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Gráfico No 14

Actividades del agrado de los estudiantes para enseñar el idioma inglés



Elaborado por: Julio Lema

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Análisis: El 75% de docentes mencionan que a veces utilizan o utilizarían actividades del agrado de los estudiantes para enseñar la escucha del idioma inglés, mientras que el 25% indican que casi siempre lo hacen.

Interpretación: Los resultados muestran que los docentes se muestran proactivos en referencia a la implementación de las estrategias que sean de agrado de los estudiantes fortalecer el proceso de aprendizaje de escucha del idioma inglés.

3. Ud. ¿Ha diseñado actividades lúdicas para propiciar el aprendizaje de la escucha del idioma inglés, como las propuestas en este e-book?

Tabla No 17

Preferencias de los estudiantes

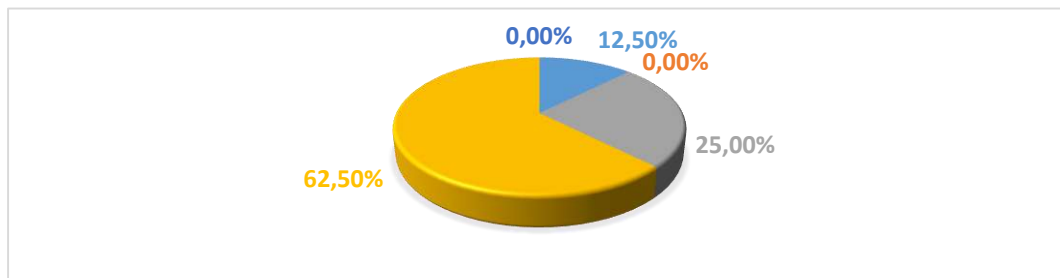
| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | % |
|--------------|------------|-------|
| Siempre | 1 | 12,50 |
| Casi siempre | 0 | 0,00 |
| A veces | 2 | 25,00 |
| Rara vez | 5 | 62,50 |
| Nunca | 0 | 0,00 |
| Total | 8 | 100 |

Elaborado por: Julio Lema

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Gráfico No 15

Preferencias de los estudiantes



Elaborado por: Julio Lema

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Análisis: El 62,5% de docentes mencionan que rara vez han diseñado actividades lúdicas para propiciar el aprendizaje de la escucha del idioma inglés, como las propuestas en este e-book para emplearlas como herramientas en el proceso de enseñanza – aprendizaje del idioma, solo el 13% indican que siempre lo ponen en práctica.

Interpretación: Los resultados muestran que los docentes necesitan de una herramienta pedagógica correctamente diseñada para propiciar un mejor aprendizaje de la escucha del idioma inglés, como las propuestas en este e-book.

4. Ud. ¿Ha desarrollado actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje de la escucha del idioma inglés?

Tabla No 18

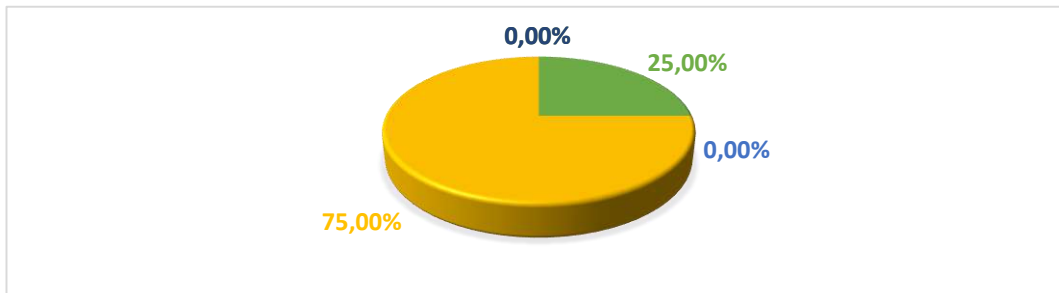
Actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje de la escucha del idioma inglés.

| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | % |
|--------------|------------|-------|
| Siempre | 2 | 25,00 |
| Casi siempre | 0 | 0,00 |
| A veces | 6 | 75,00 |
| Rara vez | 0 | 0,00 |
| Nunca | 0 | 0,00 |
| Total | 8 | 100 |

Elaborado por: Julio Lema
Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Gráfico No 16

Actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje de la escucha del idioma inglés



Elaborado por: Julio Lema
Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Análisis: El 75% de docentes mencionan que a veces han desarrollado actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje de la escucha del idioma inglés, mientras que el 25% mencionan que siempre lo hacen.

Interpretación: Los resultados muestran que los docentes necesitan contar con herramientas de aprendizaje de la escucha del idioma inglés desarrolladas de forma pedagógica como en este e-book.

5. Ud. ¿Con qué frecuencia utilizaría las estrategias didácticas del e-book para fortalecer el proceso de aprendizaje de escucha del idioma inglés?

Tabla No 19

Frecuencia de uso de las estrategias didácticas del e-book para fortalecer el proceso de aprendizaje de escucha del idioma inglés.

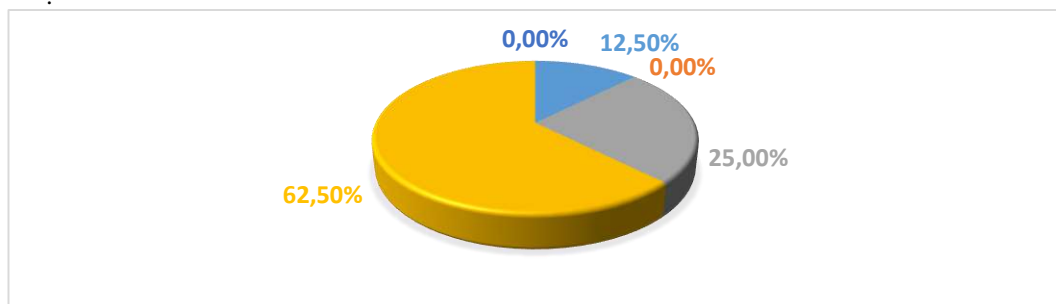
| ALTERNATIVAS | FRECUENCIA | % |
|--------------|------------|-------|
| Siempre | 5 | 62,50 |
| Casi siempre | 2 | 25,00 |
| A veces | 1 | 12,50 |
| Rara vez | 0 | 0,00 |
| Nunca | 0 | 0,00 |
| Total | 8 | 100 |

Elaborado por: Julio Lema

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Gráfico No 17

Frecuencia de uso de las estrategias didácticas del e-book para fortalecer el proceso de aprendizaje de escucha del idioma inglés.



Elaborado por: Julio Lema

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Análisis: El 62,5% de docentes mencionan que siempre utilizarían las estrategias didácticas del e-book para fortalecer el proceso de aprendizaje de escucha del idioma inglés, solo el 12,5% indican que a veces lo pondrían en práctica.

Interpretación: Los resultados evidencian que los docentes se muestran colaborativos y predispuestos a poner en práctica el uso de las estrategias didácticas del e-book para fortalecer el proceso de aprendizaje de escucha del idioma inglés.

Validación de la propuesta

La validación del e-book propuesto se sometió al discernimiento de la opinión de los usuarios de la misma, y sus opiniones se recabaron por medio de la matriz de validación propuesta en el manual de estilo de la universidad, los integrantes del grupo que se consultó para esta actividad son los docentes del área de inglés de la Unidad Educativa Ángel Polibio Cháves que está conformado por ocho personas.

El objetivo principal de la validación consistió en valorar diferentes puntos de la misma con el fin de que a consideración de los usuarios estos tengan la posibilidad de asimilación del contenido de una manera más clara y puedan dar su opinión y si se da el caso proponer algún cambio, a continuación, se presentan los diferentes puntos validados.

Aspectos de la propuesta (objetivos, estructura de la propuesta, evaluación): en relación a los resultados que comprenden la estructura de la propuesta los usuarios se manifestaron de forma positiva ya que consideraron en su mayoría que es muy aceptable al igual, que consideraron que existen objetivos bastante claros y un buen método de evaluación.

Claridad de la redacción (lenguaje sencillo): En cuanto a la comprensión del contenido los evaluadores manifestaron una valoración intermedia con una tendencia a ser satisfactoria, lo que sugiere que el lenguaje, las actividades y redacción de las mismas permite ser comprendidas por los usuarios de forma clara.

Pertinencia del contenido de la propuesta: la coherencia del contenido de las actividades, el objetivo del e-book obtuvo una valoración alta, ya que todos concordaron en que lo que muestra la información presentada es comprendida a quienes se les presenta, es decir, existe una relación lógica entre lo que se presenta e intenta medir, es una cualidad importante tratándose de materiales que van a ser dispuestos para estudiantes y motivarlos a desarrollar el aprendizaje de la escucha del idioma inglés.

Como último punto de validación se observó la viabilidad de la propuesta en donde los usuarios están completamente de acuerdo en la aplicación de la misma ya que consideran una herramienta de gran valía, y consideran adaptar la misma para cursos superiores.

CONCLUSIONES

- Se desarrolló un e-book orientado al fortalecimiento del proceso de aprendizaje de escucha del idioma inglés, empleando actividades lúdicas del agrado de los estudiantes.
- La revisión de la literatura mostró que los usos de estrategias innovadoras para el aprendizaje del idioma inglés generan beneficios satisfactorios y un mejor rendimiento en los educandos.
- Se identificó que las actividades lúdicas para propiciar el aprendizaje del idioma inglés se encuentran el fungir como orador, realizar grabaciones de clases, escuchar la voz del profesor en versión streaming, oír programas de radio, TV, canciones en ese idioma, las cuales se emplearon en las actividades que conforman el e-book diseñado.
- El e-book para fortalecer el proceso de aprendizaje de escucha del idioma inglés a través de la utilización de actividades lúdicas fue validada a través de la metodología de juicio de expertos logrando alcanzar una excelente calificación.

RECOMENDACIONES

- Implementar el e-book de actividades para promover el proceso de escucha del idioma inglés en todos los grados para su incorporación dentro de la planificación educativa institucional.
- Promover el empleo de estrategias innovadoras para el aprendizaje del idioma inglés, generan beneficios satisfactorios y un mejor rendimiento en los estudiantes, de forma planificada y sistemática dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje.
- Incorporar dentro de las actividades regulares de enseñanza del idioma inglés las actividades lúdicas que han sido probadas por su efectividad en ese proceso.
- Realizar investigaciones posteriores empleando el e-book diseñado para obtener datos de validez y confiabilidad de la misma

REFERENCIAS

- Abero, L. B. (2015). Investigación Educativa: Abriendo puertas al conocimiento. CLACSO. *CLACSO*, 1-15.
- Alcedo, & Chacón, C. (2011). El Enfoque lúdico como estrategia metológica para promover el aprendizaje del inglés en niños de Educación Primaria. *SABER*, 23(1), 69 - 76.
- Asamblea Nacional. (2003). *Código de la Niñez y Adolescencia*. Quito: Registro Oficial.
- Asamblea Nacional. (2008). *Constitución de la República del Ecuador* . Montecristi: Registro Oficial.
- Asamblea Nacional. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito: Registro Oficial.
- Ausubel, D. (1978). *Educational Psychology: A Cognitive View*. Michigan: Holt Rinehart .
- Ballesta, J., & Martínez, J. (2016). Integración del E-book enriquecido para la mejora de la alfabetización mediática en educación primaria. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 20(1), 199-212. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/567/56745576011.pdf>
- Bateson, G. (2013). *Una teoría del juego y la fantasía* . California: Cátedra Martini.
- Beltrán, M. (12 de Octubre de 2017). *Universidad Técnica de Cotopaxi - Latacunga*. Obtenido de Revista Redipe : <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/227/224>
- Calero, E. (2006). *Educación Jugando*. Lima: Alfa y Omega.
- Campos, O. (2017). *Métodos de Investigación Académica* . Costa Rica : Universidad de Costa Rica .
- Castro, S. (2019). *Desarrollo del proceso escritor en niños mediante eBook – online & off*. Bogotá: Universidad Cooperativa de Colombia. Obtenido de https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/11444/1/2019_Proceso_Ninos_Ebook.-Anexo1df
- Cegarra, J. (2015). *Metodología de la investigación científica*. Argentina : ISE.
- Cova, Y. (2012). La Comprensión de la Escucha. *Letras*, 54(87), 125 - 140.
- Díaz, F., & Gómez, R. y. (2016). *Estrategias lúdicas para el aprendizaje del inglés en estudiantes del Grado 6-1 de la institución educativa dela ciudad de Montería, Colombia*. Montería: Fundación Universitaria los Libertadores.

Echeverría, R. (2006). Actos del Lenguaje. En R. Echeverría, *Volumen I: La escucha*. México: J.C Sáez Editos.

EF SET. (12 de Diciembre de 2020). *El examen del EF EPI*. Obtenido de <https://www.efset.org/es/research/>

Gama, M. (2014). Los modelos de negocio de libros electrónicos para bibliotecas académicas. *Biblioteca Universitaria*, 17(2), 114-121. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/285/28540279003.pdf>

García, B., & López, X. (2016). El ebook en la lectura social la propuesta que impulse nuevos formatos de éxitos. *Anales de documentación*, 19(2), 1-7. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/635/63546506003.pdf>

García, I., & de la Cruz, G. (2014). Las guías didácticas: recursos necesarios para el aprendizaje autónomo. *Rev Edumecentro*, 6(3), 162 - 175.

Gómez, F. (2016). *Trabajo presentado para optar el título de especialistas en Pedagogía de La Lúdica*. Cordoba: Fundación Universitaria los Libertadores. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/702/D%C3%ADazFrancisco.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Gower, R. (2005). *Teaching Practice Handbook*. London: Heinemann Press.

Guzmán, P. (2018). *Actividades lúdicas en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes de octavo año de la Institución Educativa Fiscal Benito Juárez en el año lectivo 2016 - 2017*. Quito: Universidad central del Ecuador.

Harmer, J. (2001). *The Practice of English Language Teaching*. Longman: Oxford.

Henson, B. y. (2000). *Cómo ayuda la psicología educativa a los profesores y los estudiantes*. México: Thomson Editores S.A.

Hernández, R., & Fernández, C. y. (2016). *Metodología de la Investigación*. Mexico: Mc Graw Hill-Education.

Jiménez, C. (2013). *La Inteligencia Lúdica*. Bogotá: Cooperativa Editorial.

Krashen, S. (1985). *The Input Hypothesis: Issues and Implications*. Londres: Logman.

Mangen, A., & van der Well, A. (2015). Why don't we read hypertext novels? *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 26, 1-16. Obtenido de <https://ereadcost.eu/wp-content/uploads/2016/11/Convergence-2015-Mangen-van-der-Weel.pdf>

Matiz, Y. (2010). *Desarrollo de la habilidad de escucha en inglés a través de actividades lúdicas de expresión corporal en niños de preescolar de un colegio público de Bogotá*. Bogotá: Universidad Libre de Colombia.

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional Ecuatoriano*. Quito: Ministerio de Educación.

Ministerio de Educación. (12 de Diciembre de 2020). *Estándares de aprendizaje*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/estandares-de-aprendizaje/>

Navas, M. e. (2012). *Métodos, diseños y técnicas de investigación psicológica*. Madrid: UNEC.

Núñez, R., GE, V. V., F, P. B., HH, R. R., P, S. V., & JL, E. P. (28 de Junio de 2017). *Revista REDIPE*. Obtenido de REDIPE: <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/241/238>

Ortega, D., & Aucchuallpa. (2017). La Educación Ecuatoriana en Inglés: Nivel de Dominio y Competencias Lingüísticas de los Estudiantes Rurales. *Scientific*, 2(6), 1 - 12. Obtenido de http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/138

Pérez, J. (2006). *Teoría de Juegos*. México: Pearson.

Prieto, J. (2017). Libros digitales para la educación universitaria en América Latina. *Em Questão*, 23(2), 59-77. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4656/465650858004.pdf>

Real Academia Española. (25 de Agosto de 2010). *Diccionario de la Lengua Española*. Obtenido de http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=escucha

Rideout, V. (2014). *Children, Teens, and Reading*. San Francisco: Common sense media. Obtenido de [csm-childrenandteensandreading-2014_0.pdf](http://www.csm-childrenandteensandreading-2014_0.pdf)

Rodríguez, N. (2018). La habilidad escuchar en el proceso de enseñanza de la lengua inglesa. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*, En línea. Obtenido de Recuperado de: <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/08/escuchar-lengua-inglesa.html>

Salinas, C. (2015). Los paradigmas de la investigación científica. *Avances en psicología*, 23(1), 9-17.

Sánchez, M. (1995). *Desarrollo de habilidades del pensamiento. Procesos básicos del pensamiento*. México: Trillas.

Schmidt, A. (2016). Listening Journals for Extensive and intensive Listening Practice. *English Teaching Forum*, 54(2), 2 - 11.

Schunk, D. (2015). *Teorías del Aprendizaje*. México: Pearson.

Thanasoulas, D. (25 de Agosto de 2020). *The Changing winds and shifting sands of the history of English Language Teaching*. Obtenido de Recuperado de: <https://www.englishclub.com/tefl-articles/history-english-language-teaching.htm>

UNESCO. (2017). *Apertura lúdica del currículum*. Chile: UNESCO.

UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. New York: UNICEF.

Vigotsky, L. S. (1979). *Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores*. Buenos Aires: Grijalbo.

Villacrés, M. (2015). *Estrategia lúdica para la enseñanza universitaria de inglés en nivel B1*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.

Yturalde, E. (25 de Agosto de 2020). *Training y Consulting*. Obtenido de Recuperdo de: <http://www.ludica.org/>

Ziden, A., & Khalid, N. (2018). Libro electrónico como herramienta de aprendizaje: una revisión y enfoque para futuras investigaciones. *The Online Journal of Distance Education and e-Learning*, 2(4), 19-33. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/325681099_The_Online_Journal_of_Distance_Education_and_e-Learning_Volume_2_Issue_4_E-Book_As_Learning_Tool_A_Review_And_Focus_For_Future_Research

ANEXOS

Anexo 1



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
MAESTRÍA DE EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO
ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

Objetivo

El presente instrumento presenta como finalidad obtener datos acerca del aprendizaje de escucha del idioma inglés en los estudiantes del 6to de básica

INSTRUCCIONES:

1. Lea cuidadosamente los ítems del presente cuestionario y marque con una equis (x) la casilla de respuesta que tenga mayor relación con su criterio.
2. Para responder cada una de las cuestiones, responda de forma concreta:
3. Responda todo el cuestionario con veracidad.
4. Sus respuestas serán empleadas exclusiva y confidencialmente para efectos de esta investigación.

| | Ítems | Totalmente de acuerdo | De acuerdo | En desacuerdo | Totalmente en desacuerdo. |
|---|---|-----------------------|------------|---------------|---------------------------|
| 1 | ¿Los juegos empleados por la docente para la enseñanza del idioma inglés son agradables? | | | | |
| 2 | ¿El aprendizaje del idioma inglés es divertido cuando se utilizan juegos para enseñarlos? | | | | |
| 3 | ¿En el aprendizaje de inglés emplean actividades de tu ambiente familiar o comunidad? | | | | |
| 4 | ¿Te sientes motivado por aprender el idioma inglés? | | | | |
| 5 | ¿Te parece que los juegos deben ser utilizados para aprender inglés? | | | | |
| 6 | ¿Actuar como orador de una actividad te ayudaría a aprender mejor inglés? | | | | |

| | | | | | |
|----|---|--|--|--|--|
| 7 | ¿Escuchar las clases del profesor te ayudarían a aprender mejor el inglés la voz del profesor de invita a aprender mejor el inglés? | | | | |
| 8 | ¿Escuchar programas de radio en inglés te ayuda a mejorar la escucha del idioma inglés? | | | | |
| 9 | ¿Ver videos en idioma inglés te ayudan en el aprendizaje del idioma? | | | | |
| 10 | ¿Escuchar canciones en inglés te apoya a aprender el idioma? | | | | |
| 11 | ¿Diferencias los símbolos verbales en idioma inglés que se te presentan? | | | | |
| 12 | ¿Logras diferenciar cuando te hablan en idioma inglés? | | | | |
| 13 | ¿Entiendes palabras y oraciones en idioma inglés? | | | | |

Anexo 2



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA MAESTRÍA DE EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

Objetivo

El presente instrumento presenta como finalidad obtener una valoración de la propuesta realizada acerca del aprendizaje de escucha del idioma inglés en los estudiantes del 6to de básica

INSTRUCCIONES:

1. Lea cuidadosamente los ítems del presente cuestionario y marque con una equis (x) la casilla de respuesta que tenga mayor relación con su criterio.
2. Para responder cada una de las cuestiones, responda de forma concreta:
3. Responda todo el cuestionario con veracidad.
4. Sus respuestas serán empleadas exclusiva y confidencialmente para efectos de esta investigación.

| | Ítems | Siempre | Casi Siempre | A veces | Rara vez | Nunca |
|---|---|---------|--------------|---------|----------|-------|
| 1 | ¿Implementaría las estrategias didácticas del e-book para fortalecer el proceso de aprendizaje de escucha del idioma inglés? | | | | | |
| 2 | ¿Utiliza o utilizaría actividades lúdicas del agrado de los estudiantes para enseñar la escucha del idioma inglés? | | | | | |
| 3 | ¿Ha diseñado actividades lúdicas para propiciar el aprendizaje de la escucha del idioma inglés, como las propuestas en este e-book? | | | | | |
| 4 | ¿Ha desarrollado actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje de la escucha del idioma inglés? | | | | | |
| 5 | ¿Con qué frecuencia utilizaría las estrategias didácticas del e-book para | | | | | |

| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|
| | fortalecer el proceso de aprendizaje de escucha del idioma inglés? | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|

Anexo 3

Matriz de validación de la propuesta realizada por los usuarios

| Criterios | Muy Aceptable | Bastante Aceptable | Aceptable | Poco Aceptable | Inaceptable |
|---|----------------------|---------------------------|------------------|-----------------------|--------------------|
| Aspectos de la propuesta (objetivos, estructura de la propuesta, evaluación) | 7 | 1 | | | |
| Claridad de la redacción (lenguaje sencillo) | | 6 | 2 | | |
| Pertinencia del contenido de la propuesta | 8 | | | 1 | |
| Viabilidad para el contexto donde se propone | 8 | | | | |
| <p>Observación: Para la validación de la propuesta se decidió tomar en cuenta la opinión de los usuarios de la misma, que se recaba por medio de la matriz de validación propuesta en el manual de estilo de la universidad, los integrantes del grupo que se consultó para esta actividad son los docentes del área de idiomas de la Unidad Educativa Ángel Polibio Cháves que está conformado por ocho personas que serán los encargados de utilizar el e-book con sus alumnos.</p> | | | | | |

Fuente: Manual de estilo 2018

Elaborado por: Universidad Tecnológica Indoamérica



**UNIDAD EDUCATIVA ANGEL POLIBIO CHAVES
GUARANDA**

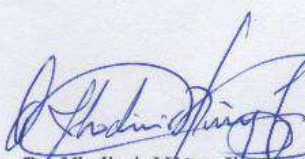
**DR. WELLINGTON VLADIMIR NUÑEZ JIMENEZ EN CALIDAD DE
RECTOR ENCARGADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ANGEL POLIBIO
CHAVES"**

CERTIFICO:

Que el LIC. **JULIO CESAR LEMA ÑAMO**, con cédula de identidad número 0202010096, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado: **"ACTIVIDADES LÚDICAS PARA PROMOVER EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LA ESCUCHA EL IDIOMA INGLÉS"** previo a la obtención del título de **MAGISTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO** de la **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**. Realizó la encuesta y validación de la propuesta por usuarios, conjuntamente con los estudiantes de Sexto Año de Educación General Básica Media y docentes del área de inglés de esta Institución.

Es todo cuanto puedo certificar para fines legales pertinentes.

Guaranda, 11 de marzo del 2021


Dr. Vladimir Nuñez Jiménez
Rectora (e)



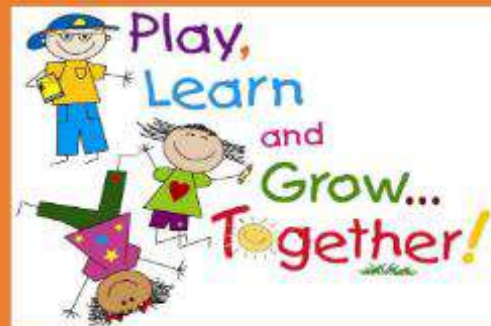
Anexo 5

Enlace E-book para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje de escucha del idioma Inglés: <https://www.calameo.com/read/0066736121371631674cc>



EBOOK FOR STRENGTHENING THE LEARNING PROCESS OF LISTENING TO THE LANGUAGE.

Author
LIC. JULIO CÉSAR LEMA NAMO



AMBATO – ECUADOR
2021