



**Universidad Técnica de Ambato**

**Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación**

**Carrera de Idiomas**

**Modalidad Presencial**

**Informe final del trabajo de graduación previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Inglés.**

**Tema:**

---

**“LA UTILIZACIÓN DEL JUEGO DRAMÁTICO EN EL DESARROLLO DE LA DESTREZA ORAL DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JOAQUÍN LALAMA” DE AMBATO”.**

---

**Autora:**

Paola Alexandra Pérez Sánchez

**Tutora:**

Lic. Mg. Marbella Cumanda Escalante Gamazo

Ambato- Ecuador

**APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O  
TITULACIÓN**

**CERTIFICO:**

Yo, Lic. Mg. Marbella Cumanda Escalante Gamazo portadora de la cédula de ciudadanía 180291725-0, en mi calidad de Tutora del Trabajo de Graduación o Titulación sobre el tema: **“LA UTILIZACIÓN DEL JUEGO DRAMÁTICO EN EL DESARROLLO DE LA DESTREZA ORAL DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOAQUÍN LALAMA”** desarrollado por la estudiante de décimo semestre Paola Alexandra Pérez Sánchez, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios; por lo que, autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.



**Lcda. Mg. Marbella Cumanda Escalante Gamazo**


**C.I. 180291725-0**

**TUTORA**

## **AUTORÍA DEL TRABAJO DE GRADO**

Dejo constancia de que el presente trabajo de investigación titulado **“LA UTILIZACIÓN DEL JUEGO DRAMÁTICO EN EL DESARROLLO DE LA DESTREZA ORAL DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOAQUÍN LALAMA”** con los respectivos criterios, ideas, contenidos, análisis, conclusiones, recomendaciones, comentarios, opiniones y la propuesta del mismo son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autor de este trabajo de grado.

### **AUTORA**

A handwritten signature in blue ink that reads "Paola Pérez". The signature is written in a cursive style and is positioned above a horizontal dotted line.

Paola Alexandra Pérez Sánchez

C.I. 180271950-8

## **DERECHOS DE AUTOR**

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga del presente trabajo de graduación o parte del mismo, un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la institución.

Cedo los derechos en líneas patrimoniales de mi tesis, con fines de difusión pública además apruebo la reproducción de esta tesis dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando ésta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

## **AUTORA**

A handwritten signature in blue ink, reading "Paola Pérez", is centered on the page. Below the signature is a horizontal dotted line.

Paola Alexandra Pérez Sánchez

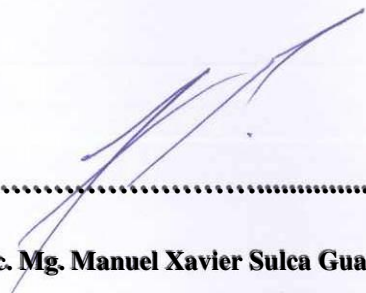
C.I. 1802719508

**AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS  
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

La comisión de estudio y calificación del Informe de Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el Tema: **“LA UTILIZACIÓN DEL JUEGO DRAMÁTICO EN EL DESARROLLO DE LA DESTREZA ORAL DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOAQUÍN LALAMA”** presentada por la Sra. Pérez Sánchez Paola Alexandra, estudiante de la Carrera de Idiomas Promoción Octubre 2013-Marzo 2014, una vez revisada y calificada la investigación, se aprueba en razón de que cumple los principios básicos, técnicos y científicos de la investigación y reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.


**LA COMISIÓN**



.....

**Lic. Mg. Manuel Xavier Sulca Guale**

**MIEMBRO**



.....

**Lic. Mg. Dorys Maribel Cumbe Coraizaca**

**MIEMBRO**

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo de investigación está dedicado a mi maravillosa familia que me han formado para saber cómo triunfar y salir victoriosa ante las adversidades de la vida, dedico este trabajo al esfuerzo de mi madre Ing. Mónica Sánchez, a mis hermanos Emilio, Marcela y Andrea.

A mi compañero de vida Camilo y a mi dulce hija Dorothy que fueron mi motivación más grande para concluir con éxito este proyecto de tesis.

**Paola**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a la Carrera de Idiomas de la Universidad Técnica de Ambato, a sus docentes y a mi tutora de tesis Lcda. Mg. Marbella Cumanda Escalante Gamazo por los conocimientos impartidos y su ayuda en este trabajo investigativo. A mi familia por su apoyo económico y moral.

## ÍNDICE GENERAL

### PÁGINAS PRELIMINARES

PORTADA.....	i
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE GRADO .....	iii
DERECHOS DE AUTOR .....	iv
AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD .....	v
DEDICATORIA .....	vi
AGRADECIMIENTO .....	vii
ÍNDICE GENERAL.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS E ILUSTRACIONES.....	xi
RESUMEN EJECUTIVO .....	xiii
ABSTRACT .....	xiv

### CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN .....	1
CAPÍTULO I.....	3
EL PROBLEMA .....	3
1.1. Tema .....	3
1.2. Planteamiento del Problema .....	3
1.2.1. Contextualización.....	3
1.2.2. Árbol de Problemas.....	5
1.2.3. Prognosis .....	7



1.2.4. Formulación del problema .....	7
1.2.5. Preguntas Directrices .....	8
1.2.6. Delimitación del Objeto de investigación .....	8
1.3. Justificación .....	9
1.4. Objetivos .....	10
1.4.1. Objetivo General .....	10
1.4.2. Objetivos Específicos .....	11
CAPÍTULO II .....	12
MARCO TEÓRICO .....	12
2.1. Antecedentes Investigativos .....	12
2.2. Fundamentación Filosófica .....	15
Fundamentación Ontológica .....	16
Fundamentación Epistemológica .....	16
Fundamentación Axiológica .....	17
2.3. Fundamentación Legal .....	17
2.4. Categorías Fundamentales .....	20
2.4.1. Fundamentación Teórica (Variable Independiente) .....	23
2.4.2. Fundamentación Teórica (Variable Dependiente) .....	38
2.5. Hipótesis .....	50
2.6 Señalamiento de Variables .....	50
CAPÍTULO III .....	52
METODOLOGÍA .....	52
3.1. Enfoque Investigativo .....	52
3.2. Modalidad Básica de la Investigación .....	52
3.3. Niveles o Tipos de Investigación .....	53
3.4. Población y Muestra .....	54
3.5. Operacionalización de Variables .....	55
3.5.1. Variable Independiente: La Utilización del Juego Dramático .....	55
3.5.2. Variable Dependiente: El Desarrollo de la Destreza Oral .....	57

3.6. Técnicas e Instrumentos.....	59
3.7. Plan de Recolección de Información .....	59
3.8. Plan de Procesamiento de la Información.....	60
CAPÍTULO IV.....	61
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS .....	61
4.1. Análisis e Interpretación de Resultados (Encuesta a Estudiantes) .....	61
 CAPÍTULO V .....	 88
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	88
5.1. Conclusiones.....	88
5.2. Recomendaciones .....	89
 CAPÍTULO VI.....	 90
PROPUESTA .....	90
Título.....	90
6.1 Datos Informativos .....	91
6.2. Antecedentes de la Propuesta .....	91
6.3. Justificación .....	92
6.4. Objetivos.....	93
6.4.1. Objetivo General .....	93
6.4.1. Objetivo Específicos .....	94
6.5. Análisis de Factibilidad .....	94
6.5.1. Factibilidad Legal.....	95
6.5.2. Factibilidad Económica.....	95
6.6. Fundamentación Técnico Científico.....	96
6.7. Modelo Operativo .....	101
6.8. Administración de la Propuesta .....	102
6.9 Previsión de la Evaluación.....	103
BIBLIOGRAFÍA .....	105
ANEXOS .....	164
Anexo A: Encuesta dirigida a estudiantes de octavo año.....	169

Anexo B: Croquis Unidad Educativa Joaquín Lalama.....	171
Anexo C: Fotografía.....	175

## ÍNDICE DE TABLAS E ILUSTRACIONES

Tabla No. 1: Población y Muestra .....	54
Tabla No. 2: Operacionalización Variable Independiente .....	56
Tabla No. 3: Operacionalización Variable Independiente .....	58
Tabla 4: Plan de recolección de información.....	60
Tabla N° 5: Pregunta N° 1 Sociodrama.....	62
Tabla No. 6: Pregunta N° 2 Actividades de Improvisación .....	64
Tabla N° 7: Pregunta N° 3 Role play.....	66
Tabla N° 8: Pregunta N° 4 Cuentos participativos .....	68
Tabla N° 9: Pregunta N° 5 Actividades de buscar desenlaces.....	70
Tabla N° 10: Pregunta N° 6 Gramática .....	72
Tabla N° 11: Pregunta N° 7 Vocabulario .....	74
Tabla N° 12: Pregunta N° 8 Fluidez .....	76
Tabla N° 13: Pregunta N° 9 Pronunciación .....	78
Tabla N° 14: Pregunta N° 10 Comprensión .....	80
Tabla No. 15: Distribuciones de Chi <sup>2</sup> .....	84
Tabla No. 16: Frecuencias Observadas.....	86
Tabla No. 17. Frecuencias Esperadas .....	87
Tabla No. 18: Cálculo de $x^2_c$ .....	88
Tabla No. 19: Frecuencias Esperada.....	95
Tabla No. 20: Modelo Operativo .....	101
Tabla N° 21: Administración de la Propuesta.....	102
Tabla N° 22: Previsión de la Evaluación .....	104

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No. 1: Árbol de Problemas.....	5
Gráfico No. 2: Categorías Fundamentales .....	20
Gráfico N° 3 Constelación de Ideas de la Variable Independiente .....	21
Gráfico N° 4 Constelación de Ideas de la Variable Dependiente.....	22
Gráfico N° 5. Pregunta N° 1 Sociodrama .....	62
Gráfico N° 6: Pregunta N° 2 Actividades de Improvisación.....	64
Gráfico N° 7: Pregunta N° 3 Role play .....	66
Gráfico N° 8: Pregunta N° 4 Cuentos participativos .....	68
Gráfico N° 9: Pregunta N° 5 Actividades de buscar desenlaces .....	70
Gráfico N° 10: Pregunta N° 6 Gramática .....	72
Gráfico N° 11: Pregunta N° 7 Vocabulario .....	74
Gráfico N° 12: Pregunta N° 8 Fluidez.....	76
Gráfico N° 13: Pregunta N° 9 Pronunciación.....	78
Gráfico N° 14: Pregunta N° 10 Comprensión .....	81

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE IDIOMAS**

**TEMA:** “LA UTILIZACIÓN DEL JUEGO DRAMÁTICO EN EL DESARROLLO DE LA DESTREZA ORAL DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOAQUÍN LALAMA DE AMBATO”

**AUTORA:** Paola Alexandra Pérez Sánchez.

**TUTOR:** Lcda. Mg. Marbella Cumanda Escalante Gamazo

**FECHA:** Ambato, Agosto del 2015.

**RESUMEN EJECUTIVO**

La Unidad Educativa Joaquín Lalama de Ambato, se dedica a la formación académica de estudiantes, con responsabilidad y respeto formando una sociedad nueva con valores, con criterio formado y dominio de decisión, con el transcurso de los años, la Unidad Educativa Joaquín Lalama se ha restablecido en el manejo organizacional de la misma, por cuanto se ha visto obligada a adaptarse a los diferentes cambios del entorno educativo, en los cuales involucra el uso de tecnología, nuevas metodologías, y currículo, los cuales forman parte del sistema educativo actual, prescindiendo así del paradigma de la enseñanza tradicionalista.

El presente trabajo investigativo tiene como objetivo la utilización de actividades de juego dramático que ayuden al desarrollo y producción de la destreza oral, aprovechando las facilidades, recursos, y oportunidades con las que cuenta la Institución Educativa.

Para que el trabajo de investigación sea factible se realizó una investigación de campo y la encuesta a los estudiantes de octavo año de la institución con la finalidad de conocer si se utiliza actividades de juego dramático como método de enseñanza, además para conocer si las mismas favorecen y promueven el desarrollo de la destreza oral del idioma Inglés. En el análisis de resultados se determinó que el docente no utiliza actividades de juego dramático como método de enseñanza. Estas deducciones ayudaron a la elaboración de la propuesta, que es la creación de un manual de actividades de juego dramático, en el mismo que

servirá para promover la destreza oral del idioma inglés, destacando el beneficio de aprender el idioma extranjero de una manera empírica.

**PALABRAS CLAVES:** Herramienta de enseñanza, destreza oral (speaking), idioma Inglés, actividades de juego dramático, Unidad Educativa, investigación, estudiantes, docente, manual, enseñanza tradicionalista.

## **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

### **FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

#### **CARRERA DE IDIOMAS**

**THEME:** “THE USE OF DRAMATIC GAMES IN THE DEVELOPMENT OF SPEAKING ENGLISH LANGUAGE SKILLS IN STUDENTS OF EIGHT LEVEL IN JOAQUÍN LALAMA HIGH SCHOOL FROM AMBATO CITY”

**AUTHOR:** Paola Alexandra Pérez Sánchez.

**TUTOR:** Lcda. Mg. Marbella Cumanda Escalante Gamazo

**DATE:** Ambato, August 2015.

#### **ABSTRACT**

Joaquin Lalama High School of Ambato, is dedicated to the academic training of students, with responsibility and respect forming a new society with values, with trained judgment and decision domain, over the years, Joaquin Lalama High School has been restored in the organizational handling, for that reason it has been forced to adapt to different changes in the educational environment, which involves the use of technology, new methodologies and curriculum, which are part of the current educational system, regardless of the traditionalist paradigm of education.

This research work aims to the use of dramatic games activities that support the development and production of oral skills, taking advantage of the facilities, resources, and opportunities that comprise the educational institution.

For the research, there was made a survey to Students of eighth year of the institution in order to determine whether dramatic play activities as a teaching method is used, in addition to know whether they enhance and promote the development of oral skills in the English language. In the analysis of results it was determined that the teacher does not use dramatic games activities as a teaching method. These deductions helped drafting the proposal, which is the creation of a manual of dramatic game activities, the same which include the teacher-student interaction, stands to promote oral skills of English, and emphasize the benefit of learning foreign language in an empirical way.

**KEYWORDS:** Teaching tool, oral skill (speaking), English language, dramatic game activities, High School, research, students, teachers, manual, traditionalist teaching.

## INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la enseñanza y aprendizaje del idioma Inglés como idioma extranjero es esencial como medio de comunicación, esto exige que los estudiantes resalten su aprendizaje en desarrollar y producir la destreza oral con ayuda de técnicas y actividades activas, las que permitirán que los estudiantes fortalezcan los conocimientos adquiridos en clase generando entendimiento e interés del idioma Inglés.

El propósito del presente trabajo investigativo, es obtener como resultado la utilización del manual de actividades de juego dramático, cual permita desarrollar la destreza oral del idioma Inglés.

El presente trabajo investigativo se encuentra distribuido por los siguientes capítulos:

**Capítulo I.** El Problema, tema de investigación que será realizado; además, la contextualización dentro de los entornos maso, meso y micro de la problemática que presenta la Institución Educativa, se lo analiza críticamente para consecutivamente constituir los objetivos que se desean alcanzar; y a continuación indicar las razones por las cuales se justifica el trabajo investigativo.

**Capítulo II.** El Marco Teórico, que se compone por los antecedentes investigativos, la fundamentación filosófica y legal, la hipótesis y las categorías fundamentales que orientan el problema de investigación desde el punto de vista científico y bibliográfico.

**Capítulo III.** Metodología, contiene: Enfoque, modalidad básica y nivel o tipo de investigación; además, se identifica la población, a continuación se desarrolla la operacionalización de las variables, el plan de recolección de información y como fase final el procesamiento de la misma.

**Capítulo IV.** Análisis e Interpretación de los Resultados, los cuales se obtuvieron de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa, con el objetivo



de conocer la problemática presentada; además, se expone la verificación de la hipótesis con el fin de conocer la factibilidad de la investigación.

**Capítulo V.** Conclusiones y Recomendaciones, que serán de gran ayuda para una solución apropiada a la problemática presentada.

**Capítulo VI.** Propuesta, este último capítulo se enfoca en la propuesta la misma que consiste en la realización de actividades de juego dramático. En el cual se ha desarrollado un manual con diversas actividades de juego dramático, las cuales permiten mejorar la destreza oral del idioma Inglés. La estructura de la propuesta contiene datos informativos, antecedentes de la propuesta, justificación, objetivos, análisis de factibilidad, fundamentación metodológica, modelo operativo y previsión de la evaluación; materiales de referencia, anexos.

# **CAPÍTULO I**

## **EL PROBLEMA**

### **1.1. Tema**

La utilización del juego dramático en el desarrollo de la destreza oral del idioma Inglés en los estudiantes de octavo año de la “Unidad Educativa Joaquín Lalama” de Ambato.

### **1.2. Planteamiento del Problema**

#### **1.2.1. Contextualización**

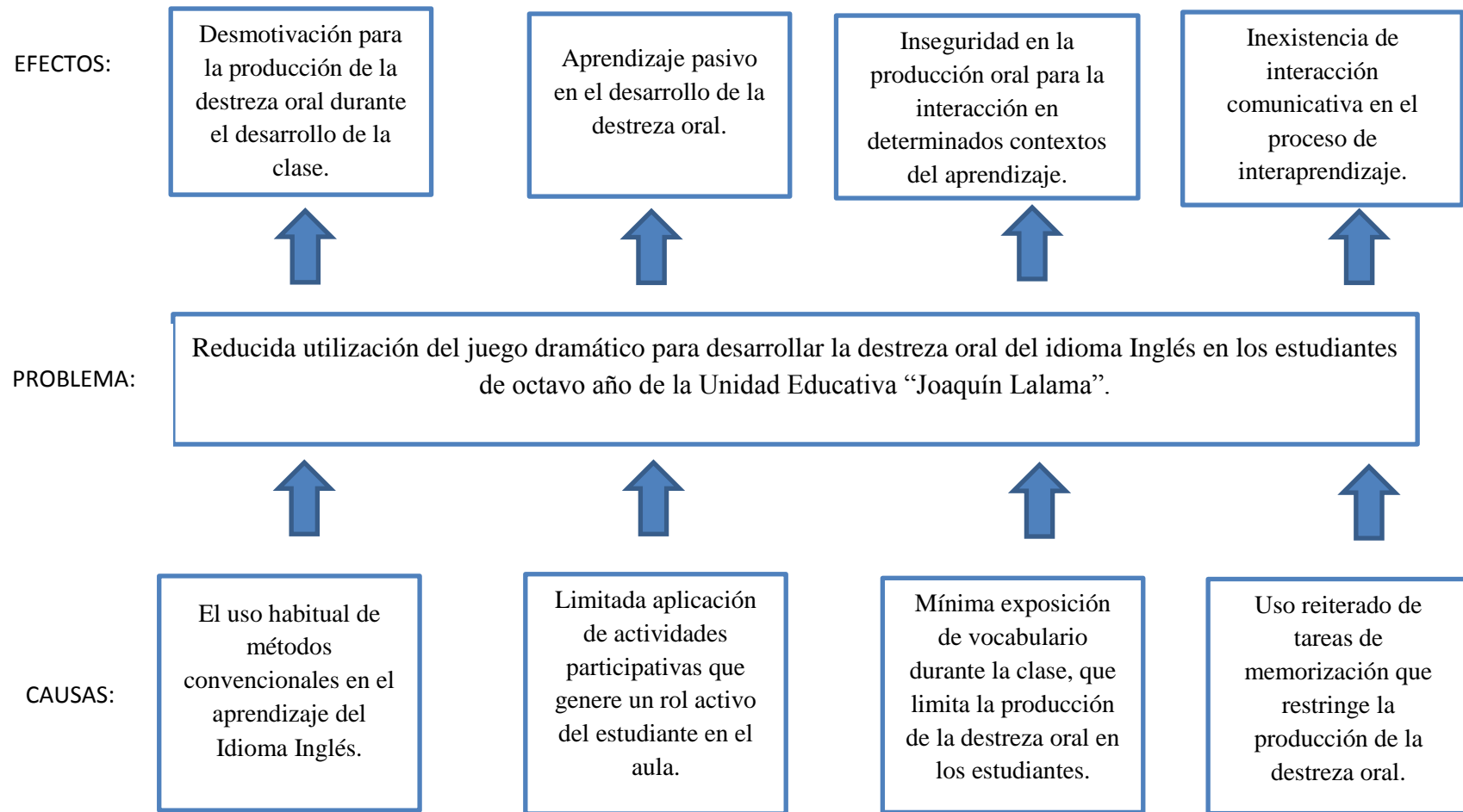
En el Ecuador la enseñanza del idioma Inglés es de relevancia, de tal manera el estado ecuatoriano busca que los estudiantes se instruyan en este idioma para poder satisfacer los objetivos propuestos de lograr una comunicación en los ámbitos; social, cultural, empresarial, económico, entre otros. El aprendizaje de este idioma va desde primer año de Educación Básica hasta el Bachillerato en los planteles fiscales, por lo tanto nuestro país tiene la necesidad de ampliar sus servicios educativos, como elemento indispensable para construir espacios más justos y democráticos que permitan apropiarse y generar conocimiento, valor indiscutible de nuestro tiempo. En el currículo propuesto por el Ministerio de Educación del Ecuador se especifica que el método de aprendizaje a utilizar será el Método Comunicativo Funcional, un modelo planteado por Canale Swain en la década de los años 90; se la conoce con el nombre de enseñanza comunicativa de la lengua, con esta metodología se pretende capacitar al estudiante para una

comunicación real. Lo que se propone en este proyecto es la utilización del juego dramático que de acuerdo a las nuevas corrientes teóricas constructivistas utiliza técnicas del arte escénico, para obtener frutos a nivel educacional en una forma más empírica, menos estresante, divertida y por supuesto muy distante de los métodos tradicionales y contrariados. Además motiva a los estudiantes, los ayuda a perder el temor a utilizar el idioma Inglés dentro del aula de clases y promueve la creatividad en ellos.

En la provincia de Tungurahua, según el método de observación utilizado, de acuerdo a las prácticas pre profesionales por la Investigadora Paola Pérez, se determina la deficiencia de los estudiantes al producir la destreza oral en el idioma inglés debido al uso del Método tradicional de Traducción Gramatical (Grammar Translation Method), que se fundamenta en traducir y memorizar vocabulario. Es necesario acotar que los estudiantes aprenden el vocabulario, pero momentáneamente ya que al memorizar se utiliza solo una mínima parte de la memoria en lugar de utilizarla totalmente. Lo cual es una desventaja para el aprendizaje. El presente proyecto trata de incentivar a los estudiantes a explotar su creatividad y perder el miedo de comunicarse utilizando el idioma inglés. Conjuntamente trata de actualizar al profesor para conferir el contenido del juego dramático en clase y motivar a los estudiantes al desarrollo de la destreza oral.

En la Unidad Educativa Joaquín Lalama, en el octavo año de Educación Básica los estudiantes sienten cierto temor a expresarse y comunicarse al utilizar el idioma inglés, al sentirse evaluados por su maestro y sus compañeros de aula. Es por ello que al utilizar el juego dramático como una herramienta didáctica los estudiantes entenderán y aprenderán a trabajar en interacción fortaleciendo sus inteligencias múltiples. También desarrollarán la creatividad al crear guiones con nuevo vocabulario y serán capaces de seguir instrucciones planteadas por su maestro.

### 1.2.2 Árbol de Problemas



**Gráfico No. 1:** Árbol de Problema

**Fuente:** Investigación Directa

**Elaborado por:** PÉREZ, Paola (2015)

Mediante el análisis crítico se ha determinado que el uso habitual de métodos de enseñanza convencionales en el aprendizaje del idioma Inglés, contribuyen a la desmotivación para la producción de la destreza oral durante el desarrollo de la clase, muchas veces esto se da por la permanente utilización del método de traducción gramatical (Grammar Translation Method), el mismo que se basa en métodos de traducción en contraste y comparación con la lengua materna y la lengua aprendida (Inglés), este método tiene algunas desventajas frente al uso habitual de métodos convencionales por cuanto la limitada participación de los estudiantes y poca relación profesor-estudiante, crea que los estudiantes se vean afectados por aprender de un libro de texto y utilizar el mismo método durante todo su aprendizaje.

Otra consecuencia es la limitada aplicación de actividades participativas que generen un rol activo del estudiante en el aula, ya que forman un aprendizaje pasivo en el desarrollo de la destreza oral. Esto surge porque el maestro sigue el libro de texto habitualmente. Tampoco se realiza ningún tipo de juego al empezar la clase como warm-up. Durante el transcurso de la clase no se destina actividades interactivas, y recreativas que ayuden al estudiante a desarrollar su creatividad y lo motiven a un aprendizaje significativo. Las clases se tornan monótonas y pasivas por la limitada aplicación de actividades participativas que dan como consecuencia el origen del debilitamiento del aprendizaje en la clase.

La mínima exposición de los estudiantes al vocabulario del idioma inglés durante la clase que limita la producción de la destreza oral, ha causado inseguridad en la producción oral para la interacción en determinados contextos del aprendizaje ya que los maestros dominan el idioma, pero no han actualizado sus conocimientos a nuevas técnicas de enseñanza como el juego dramático para que el estudiante adquiera el idioma de manera efectiva. Surge también pronunciación inexacta por el uso frecuente del Método de Traducción Gramatical, que se enfoca más en la lectura y escritura del idioma lo que afecta a

la pronunciación directamente. Por lo tanto los estudiantes no desarrollan la habilidad de comunicarse utilizando el idioma inglés.

El uso reiterado de tareas de memorización que restringen la producción de la destreza oral ha producido la inexistencia de interacción comunicativa en el proceso de interaprendizaje puesto que se consigna a los estudiantes trabajos escritos basados en traducción de textos y significado. Lo cual crea problemas en la producción oral y surgen lecciones no equilibradas para los estudiantes, también desinterés en el aprendizaje del idioma Inglés y la desmotivación de los estudiantes. Por otra parte las tareas de memorización generan estrés en los estudiantes al momento de realizar presentaciones orales y esto afecta a la interacción comunicativa.

### **1.2.3. Prognosis**

En caso de que no se presente una solución a la reducida utilización del juego dramático para desarrollar la destreza oral del idioma inglés, los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Joaquín Lalama de Ambato, no desarrollarán la destreza oral afectando a la comunicación en el idioma inglés. Igualmente un idioma mal aprendido causará problemas de pronunciación y de gramática en los estudiantes de dicha Institución. No se obtendrá un nivel satisfactorio en el idioma y se enfrentarán a graves inconvenientes en la educación del país y de su entorno.

### **1.2.4. Formulación del problema**

¿Cómo influye la aplicación del juego dramático para el desarrollo de la destreza oral en el idioma Inglés en los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Joaquín Lalama de Ambato?

#### **1.2.5. Preguntas Directrices**

¿Cómo influye el juego dramático como instrumento de aprendizaje para el desarrollo de la destreza oral?

¿Cómo se fundamenta científicamente el juego dramático en el desarrollo de la destreza oral?

¿Qué técnicas y estrategias ayudan al desarrollo de la destreza oral de los estudiantes?

¿Cuál es la alternativa de solución para mejorar el desarrollo de la destreza oral a través del uso del juego dramático?

#### **1.2.6. Delimitación del Objeto de investigación**

La investigación está delimitada de la siguiente manera:

- Delimitación de contenido:

CAMPO: Unidad Educativa Joaquín Lalama

ÁREA: Inglés

ASPECTO: Solución de conflictos

- Delimitación espacial

La información será recopilada en la provincia de Tungurahua, cantón Ambato.

- Delimitación temporal

El presente proyecto se realizará en el año lectivo 2014- 2015. En los meses de Abril, Mayo y Junio del presente año.

### **1.3. Justificación**

Este trabajo de investigación es de **interés**, ya que el juego dramático es usado para un mejor aprendizaje y desarrollo de la destreza oral, debido al uso de gestos y mímica en los estudiantes que ayuda favorablemente en el proceso cognitivo, afectivo, motor y social en los estudiantes. La acción de llevar a cabo una idea planteada utilizando diálogos, dinámica de una acción o conflicto entre los personajes ayudan a los estudiantes a representar situaciones reales que favorecen al aprendizaje y producción de la destreza oral del idioma inglés.

Asimismo es de suma **importancia** ya que el juego dramático utiliza la mímica y la expresión corporal, incentivando a los estudiantes a un desenvolvimiento escénico único, dando forma y condición expresiva a una situación o suceso y adoptando un rol con el fin de interesar al espectador, para demostrar que ellos son capaces de lograr el objetivo propuesto de una comunicación real en el desarrollo de la producción de la destreza oral.

La **novedad** en este proyecto se refiere al juego de los estudiantes, ya que se realiza una práctica colectiva que reúne a los estudiantes para improvisar según el tema escogido por el maestro. Se utiliza también textos y guiones creados y estudiados para el desarrollo de la destreza oral y que parten de la iniciativa creadora del estudiante. Esta representación dramática ayuda a estimar el cuerpo



como herramienta de comunicación y alcanzar cierta autonomía en la elaboración de representaciones.

La **utilidad** de utilizar el juego dramático en el desarrollo de la destreza oral en el idioma inglés es netamente para los estudiantes de octavo año de Educación de la Unidad Educativa Joaquín Lalama de Ambato, así como también para los docentes del área del idioma Inglés, que poseerán una nueva estrategia para enseñar a los estudiantes sin la necesidad de excesivas herramientas didácticas.

Este trabajo de investigación es de **impacto**, ya que los resultados de aprendizaje utilizando el juego dramático son impresionantes debido al empleo del Teatro en el aula disparando niveles de motivación por su forma lúdica, fresca y grupal. Se trata de una metodología docente innovadora y efectiva. Por lo tanto se propone que durante la clase, se utilice el juego como elemento impulsor del desarrollo mental en los estudiantes que facilitará la atención o la memoria voluntaria.

Este proyecto es **factible** ya que se cuenta con el tiempo y recursos necesarios para llevar a cabo la investigación y cumplir los objetivos propuestos. El proceso de investigación se llevara a cabo en la Unidad Educativa Joaquín Lalama de Ambato, Provincia de Tungurahua, con los estudiantes del octavo año de Educación.

## **1.4. Objetivos**

### **1.4.1. Objetivo General**

- Determinar la utilización del juego dramático para el desarrollo de la destreza oral en el idioma inglés en los estudiantes del octavo año de la Unidad Educativa “Joaquín Lalama” de Ambato.

#### **1.4.2. Objetivos Específicos**

- Determinar cómo influye la utilización del juego dramático para el desarrollo de la destreza oral del idioma inglés.
- Fundamentar científicamente el juego dramático en el desarrollo de la destreza oral.
- Determinar las técnicas y estrategias que ayuden en el desarrollo de la destreza oral.
- Proponer un manual de actividades de juego dramático, el mismo que ayudará al desarrollo de la destreza oral del idioma inglés.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. Antecedentes Investigativos**

En la biblioteca de la Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación se encontraron temas que se refieren a la utilización del juego dramático tanto de manera directa como indirecta. De los cuales se tomó información para el presente trabajo investigativo.

En el trabajo investigativo del 2014, la tesis denominada “El juego de roles y su influencia en el desarrollo del lenguaje oral del idioma inglés en el cuarto año de educación básica en el Instituto José Ignacio Ordoñez del cantón Pelileo de la provincia de Tungurahua”. La autora Pimbo, J. se planteó como objetivo primordial “Determinar el juego de roles y su influencia en el desarrollo del lenguaje oral del idioma inglés en el cuarto año de Educación Básica en el Instituto José Ignacio Ordoñez del cantón Pelileo de la provincia de Tungurahua”.

Esta investigación tiene un enfoque cuali-cuantitativo, la metodología utilizada es la recolección de datos mediante encuestas y entrevistas, se aplicó 62 encuestas. La información fue tabulada y procesada y estos datos le permitieron verificar la hipótesis y se obtuvo la siguiente conclusión: El juego de roles de los estudiantes para desarrollar la destreza oral del idioma inglés, es que no está siendo practicada constantemente, de modo que los estudiantes y docentes no han logrado alcanzar dichos objetivos.

El juego de roles incentiva a los estudiantes a desarrollar su creatividad al momento de representar una situación real, en ciertas instituciones no se lleva a cabo estas actividades habitualmente debido a que tanto autoridades como maestros suponen que es una forma de distracción en lugar de considerarlo como herramienta pedagógica para el desarrollo psicosocial de los estudiantes. Con la aplicación del juego de roles en las aulas se pretende el desarrollo de una serie de acciones que busquen un correcto interaprendizaje en los estudiantes.

En el trabajo investigativo del 2013, la tesis denominada “La dramatización en el proceso enseñanza - aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de octavo año de educación general básica noveno paralelo en el colegio experimental “Ambato”, ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua” la autora Salazar, N. se planteó como objetivo primordial: “Conocer la influencia de la Dramatización en el proceso enseñanza- aprendizaje del idioma Inglés en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica noveno paralelo en el Colegio Experimental “Ambato”.

Esta investigación tiene un enfoque cualitativo y cuantitativo, la metodología utilizada es mediante la recolección de datos, se aplicó 45 encuestas. La información fue tabulada y procesada y estos datos le permitieron verificar la hipótesis y se obtuvo las siguientes conclusiones: Se determina que la técnica de la dramatización es aplicada en el aula por parte de los docentes y por ende la

mayoría de estudiantes tienen un conocimiento básico de lo que dramatizar significa. Se concluye que dentro de la enseñanza aprendizaje los estudiantes se muestran a gusto cuando utilizan esta técnica, ya que esta ha ayudado a obtener mejores conocimientos en cuanto a léxico y fluidez de manera más rápida.

La dramatización ayuda favorablemente a los estudiantes, ya que se obtiene mejores resultados en el aprendizaje, puesto que mediante el uso de la misma se desarrolla la habilidad de producir la destreza oral rápidamente en cuanto al léxico y fluidez. Lo cual es esencial en el aprendizaje de una segunda lengua. Al utilizar la dramatización los estudiantes crean un ambiente positivo en el aula mejorando la socialización y la imaginación al crear guiones de contenido que sean del agrado de los estudiantes.

En el trabajo investigativo del 2012, la tesis denominada “El juego como estrategia metodológica en el desarrollo de la destreza oral del idioma Inglés en el Colegio Universitario Juan Montalvo con los estudiantes del 9° año de E.B. paralelo “C” de la ciudad de Ambato” la autora Pérez, N. se planteó como objetivo primordial “Estudiar la estrategia metodológica del juego en la enseñanza oral del idioma Inglés en el Colegio Universitario “Juan Montalvo” con los estudiantes del noveno año de educación básica, paralelo “C” de la ciudad de Ambato en el período lectivo 2009-2010.”.

Esta investigación tiene un enfoque cualitativo, la metodología es aplicada por medio de la recolección de datos, se aplicó 40 encuestas. La información fue tabulada y procesada y estos datos le permitieron verificar la hipótesis y se obtuvo la siguiente conclusión: Las actividades lúdicas, han venido dándose en un esquema no muy apropiado, ya que a pesar de existir en la institución, a estas se las ve como solo distracción del tiempo, más no como un aporte científico de

grandes alcances en la sala de clase, sobre todo si nos estamos refiriendo a la adquisición oral de un segundo idioma.

Sin la utilización del juego en las aulas, no se logra alcanzar los objetivos propuestos referentes a la producción de la destreza del idioma inglés, debido a que el las instituciones educativas se cree que la aplicación del juego es una distracción en lugar de ser un instrumento metodológico que ayuda al desarrollo mental de los estudiantes. El juego es esencial en un estudiante al adaptarlo a las necesidades y objetivos del nivel educativo. En ese sentido el juego toma lugar en las aulas de clase llevando a cabo satisfactoriamente la formación integral de los estudiantes.

## **2.2. Fundamentación Filosófica**

En el presente trabajo investigativo se utilizó el paradigma crítico propositivo, ya que los criterios metodológicos se fundamentan en lo activo y participativo. Busca promover la participación activa, el estudio y solución de los problemas. Este paradigma es absoluto en lo que concierne a la educación ya que se toma diferentes puntos de vista para investigar las causas de las dificultades planteadas. Debido al hecho de adquirir una lengua extranjera (Inglés) con interacción con el medio y los hablantes de tal idioma, el paradigma crítico propositivo es la herramienta adecuada para el logro de muchos objetivos, entonces existe una relación clara debido a que sirve el uno del otro en el proceso de inter-aprendizaje. También busca superar el tradicionalismo y propone una alternativa de solución al problema.

Por lo tanto para la solución de problemas la sabiduría juega un rol importante dentro de este trabajo investigativo, puesto que se desarrolla conjuntamente con la inteligencia en la experiencia propia, adquiriendo un mayor entendimiento y obtener propias conclusiones, también nos ayuda a reflexionar para poder discernir lo que está bien y lo que está mal, de igual manera se enfatiza el juicio sano que se basa en el conocimiento y entendimiento; la posibilidad de representar el conocimiento con el éxito y el entendimiento para la solución de problemas. Para Aquino, T. la sabiduría es “el conocimiento cierto de las causas más profundas de todo” por cuanto en el proceso investigativo se busca conocer la problemática a fondo con el fin de buscar procedimientos para solucionar las dificultades.

### **Fundamentación Ontológica**

En el aspecto ontológico de este trabajo de investigación se hace referencia al uso de métodos de enseñanza convencionales que hacen las clases de Inglés monótonas y poco interactivas lo que causa la falta de participación de los estudiantes. Los estudiantes sienten temor de hablar en público y no desarrollar su creatividad al momento de realizar las tareas en clase. De igual forma no se realizan actividades que forjen en los estudiantes un sentimiento de motivación para poder expresarse de manera adecuada. Tomando en cuenta estos aspectos asentimos que la adquisición de una segunda lengua mediante la utilización del juego dramático que motivará al maestro a crear un ambiente ideal en clase para el perfeccionamiento de la producción de la destreza oral.

### **Fundamentación Epistemológica**

Según el autor Piaget, J. (1997), la epistemología "es el estudio del pasaje de los estados de menor conocimiento a los estados de un conocimiento más avanzado, preguntándose Piaget, por el cómo conoce el sujeto (como se pasa de un nivel de conocimiento a otro); la pregunta es más por el proceso y no por lo "qué es" el conocimiento en sí". Es decir que existen conocimientos significativos al momento de compartir, analizar o dramatizar experiencias. En el proceso de inter-aprendizaje el maestro ya no es considerado el actor principal de la clase, es un guía que llevará al estudiante no sólo a desarrollar sus destrezas, también le ayudará a descubrir el conocimiento a través del mismo.

### **Fundamentación Axiológica**

Según Bley-Vroman, R. (1988), considera que "los estudiantes poseen habilidades generales para la adquisición de idiomas siempre y cuando exista un ambiente adecuado" en el presente trabajo investigativo toma en consideración el comportamiento del ser humano con el rescate de valores dentro del proceso educativo. La formación de valores es indispensable y a su vez una labor difícil, por lo tanto no es prudente abusar de acciones como el discurso y la exigencia. No obstante, se logra obtener un equilibrio de valores como: la responsabilidad, un valor necesario para reflexionar, orientar nuestras acciones y ponerlas en práctica, el respeto o acatamiento de llevar a cabo las acciones y la armonía de crear un ambiente cómodo para un mejor aprendizaje. Estos valores serán de apoyo entre autoridades, docentes, estudiantes y padres de familia con el fin de alcanzar los objetivos propuestos.

### **2.3. Fundamentación Legal**

Dentro del Marco Legal Educativo, en la Constitución política de la República del Ecuador se han encontrado los siguientes artículos:



Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.-La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

El art. 82 literal 1 del Reglamento de Educación explica sobre los deberes y atribuciones que el Consejo Técnico permite “Diseñar y elaborar material didáctico y utilizarlo oportunamente”.

En el Código de la Niñez y Adolescencia, art. 37 numeral 3 se expresa que el sistema educativo “Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas, y adolescentes...” además en el numeral 4 dice: “Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje...”

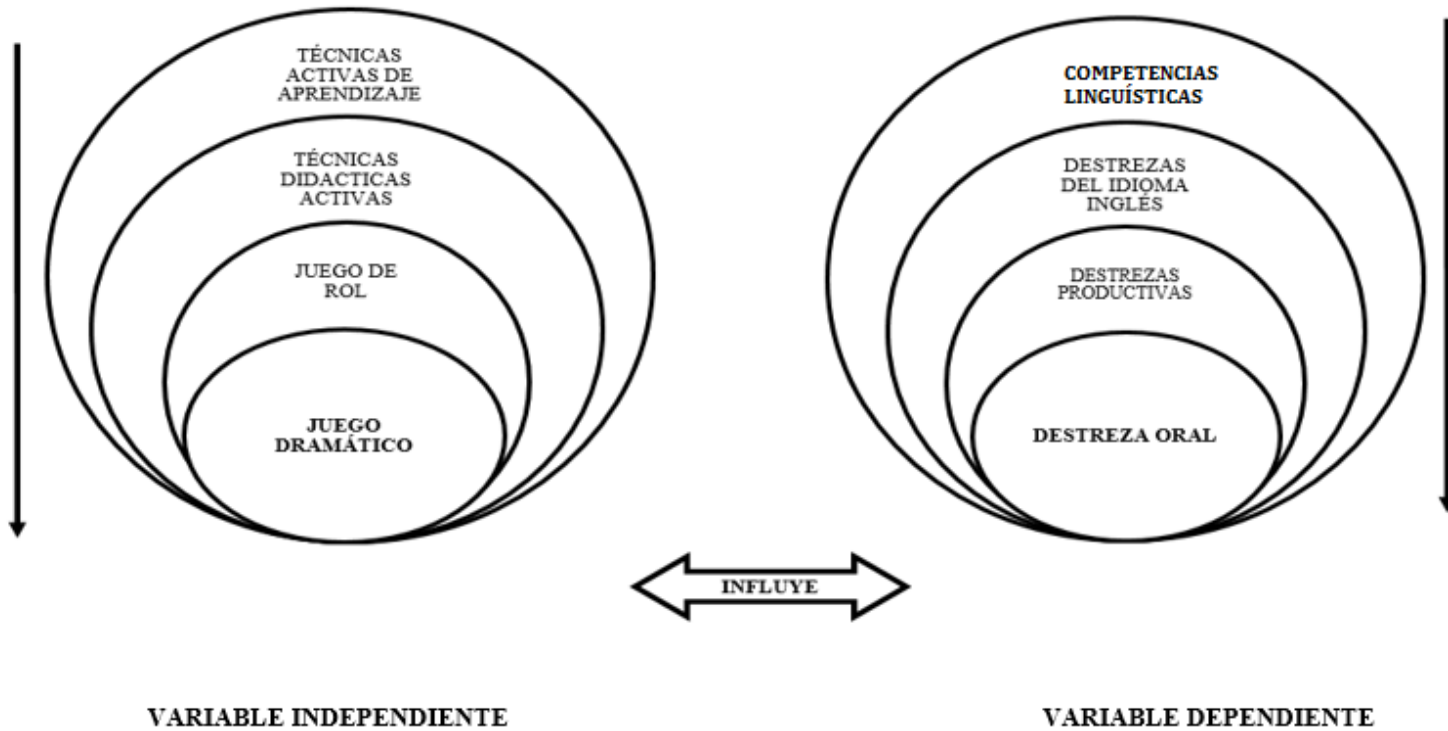
## **LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL**

Art. 3.- Fines de la educación.- Son fines de la educación:

b) Desarrollar la capacidad física, intelectual, creadora y crítica del estudiante, respetando su identidad personal para que contribuya activamente a la transformación moral, política, social, cultural y económica del país.

e) Estimular el espíritu de investigación, la actividad creadora y responsable en el trabajo, el principio de solidaridad humana y el sentido de cooperación social.

## 2.4. Categorías Fundamentales

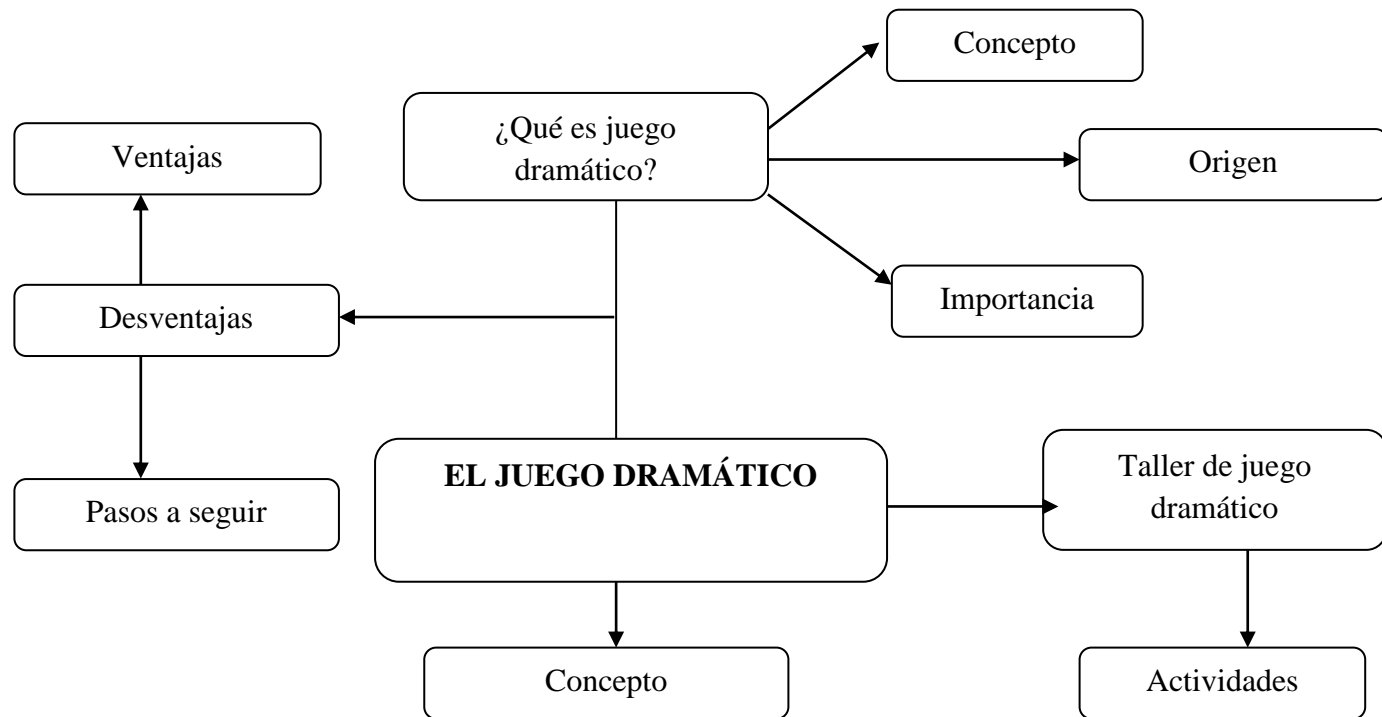


**Grafico No. 2:** Categorías Fundamentales

**Fuente:** Investigadora

**Elaborado por:** PÉREZ, Paola (2015)

### Constelación de ideas de la variable independiente

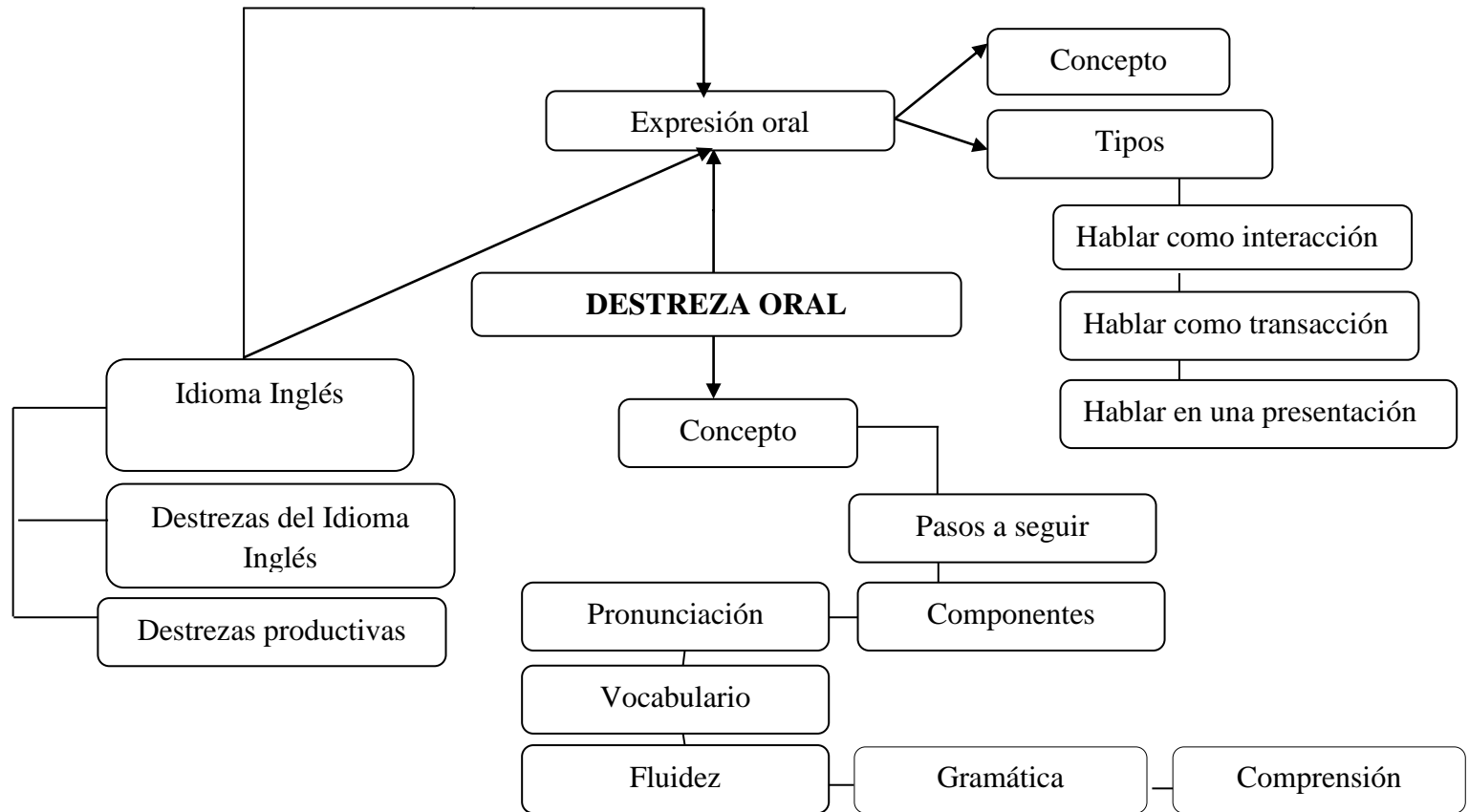


**Gráfico N° 3** Constelación de Ideas de la Variable Independiente

**Fuente:** Investigadora

**Elaborado por:** PÉREZ, Paola (2015)

**Constelación de ideas de la variable dependiente**



**Gráfico N° 4** Constelación de Ideas de la Variable Dependiente

**Fuente:** Investigadora

**Elaborado por:** PÉREZ, Paola (2015)

### **2.4.1. Fundamentación Teórica (Variable Independiente)**

#### **2.4.1. TÉCNICAS ACTIVAS DE APRENDIZAJE**

Para Vygotsky (1988). La aplicación de técnicas activas dentro del campo educativo ha mejorado el desarrollo de la clase debido a que posibilita el avance de cada serie de acciones cuyo objetivo es un adecuado proceso de interaprendizaje en los estudiantes favoreciendo el proceso educativo. Con la correcta aplicación de las técnicas activas se facilita el manejo de una serie de habilidades que permitan al estudiante reconocer un posible procedimiento para solucionar una dificultad. Esta es la habilidad de resolver problemas y requiere del uso de todas las capacidades específicas del estudiante y de la utilización de todas las estrategias posibles, para obtener niveles de pensamiento más elevados y con un grado de complicación cada vez mayor.

La importancia de las técnicas activas forma una secuencia de actividades planificadas y organizadas sistemáticamente que permitan el progreso del conocimiento escolar. (Vygotsky 1988.) Por lo tanto con el uso de las técnicas activas se pretende potenciar y mejorar los procesos de aprendizaje y de enseñanza, para contribuir a un mejor desarrollo de la inteligencia, la afectividad y las competencias. Existen diferentes técnicas utilizadas en las estrategias activas y participativas de aprendizaje: Método de casos, Método de problemas, Portafolio, Método de proyectos, Mapas mentales, Ensayo, Debate y Técnicas didácticas activas. A continuación describiremos cada una de ellas:

**El Método de casos:** Es una técnica de aprendizaje activa, se basa en la investigación del estudiante acerca de una situación real y las maneras de solucionar la problemática.

**El Método de problemas:** Es un método que incentiva a los estudiantes a hacer que conviertan su mente en una máquina de razonamiento lógico.

**El Portafolio:** Es un método de enseñanza-aprendizaje y evaluación que consiste en la aportación de tareas y elaboraciones a través de las cuales se puede evaluar sus capacidades.

**El Método de proyectos:** Surge de una visión de la educación en la cual los participantes toman una mayor responsabilidad de su propio aprendizaje y en donde aplican, en proyectos reales, las habilidades y conocimientos adquiridos en el salón de clase.

**Los Mapas mentales:** Son representaciones gráficas de la relación lógica y significativa que se dan entre los conceptos de un tema en forma de proposiciones. Es un recurso para visualizar ideas o conceptos y las relaciones jerárquicas entre ellos. Permite organizar información, sintetizarla y presentarla gráficamente.

**El ensayo:** Es una composición donde se exponen, analizan y comentan de manera clara ideas alrededor de un tema que el escritor del mismo maneja.

**El Debate:** Es un acto de comunicación que consiste en la discusión de un tema entre dos o más personas, tiene un carácter argumentativo y está generalmente dirigido por una persona que asume el rol de moderador, para que de este modo todos los participantes en el mismo tengan garantizada la exposición de sus ideas u opiniones donde se aclaran diferentes puntos de vista de un mismo tema.

**Las técnicas didácticas activas:** Se consideran como aquellos procedimientos lógicos y con fundamento psicológico cuyo objetivo es orientar el aprendizaje del estudiante, las técnicas didácticas activas serán detalladas a continuación

#### **2.4.1.2. TÉCNICAS DIDÁCTICAS ACTIVAS**

Para Menin, O. (2003). Las Técnicas didácticas activas son aquellos procedimientos lógicos y con fundamento psicológico cuyo objetivo es orientar el aprendizaje del estudiante, estas técnicas se anticipan en un área específica o en una fase del curso o tema que se imparte como por ejemplo la presentación al inicio de la clase, analizar los contenidos, la síntesis y el análisis del mismo. Se refiere a las distintas metodologías y métodos sistematizados que serán usados para el desarrollo de determinada actividad de aprendizaje. Entre ellos se consideran: estudio de caso, análisis de objeto – sistemas, análisis de servicios – procesos, simulaciones, juego de roles, socialización de conceptos. Con la aplicación de las técnicas didácticas activas cada estudiante desarrolla un tipo diferente de aprendizaje dependiendo de cada actividad:

#### **AUTOAPRENDIZAJE**

El autoaprendizaje o aprendizaje autónomo es la acción de emprender y completar la tarea de aprendizaje sin una guía, utilizando la autorreflexión. Es decir, investigar por cuenta propia aquellas cosas que son consideradas de importancia.

En el autoaprendizaje se encuentran algunas técnicas que serán conceptualizadas a continuación:

- Estudio individual: Se refiere a estudiar por sí mismo siendo una técnica más efectiva que hacerlo con otro compañero.



- Elaboración de ensayos: El ensayo es un escrito breve en el cual se expone, analiza, y comenta un tema. Por lo tanto el autor presenta su punto de vista, sus reflexiones y posturas sobre dicho tema.
- Búsqueda y análisis de información: Es la acción de recopilar información para aumentar tus conocimientos. Se puede realizar la búsqueda en diccionarios, enciclopedias e internet. También por temas para encontrar información completa sobre diversos temas.
- Tareas individuales: Se desarrollan cuando el estudiante tiene la capacidad para trazar metas, evaluar destrezas y desventajas personales y controlar el pensamiento propio.
- Proyectos de investigación: Son aquellos procedimientos científicos enfocados a recabar información y formular hipótesis sobre un determinado problema y busca encontrar la solución del mismo.

## **APRENDIZAJE INTERACTIVO**

El aprendizaje interactivo es un método educativo que perfecciona cualquier área curricular. Se basa en la teoría de Howard Gardner acerca de las inteligencias múltiples y es ideal en un aula constructivista, se centra en el estudiante. Hay ciertos métodos instructores que se pueden utilizar para maximizar la motivación del estudiante y la participación en el aprendizaje interactivo tales como:

- Exposiciones del tutor y del estudiante.
- Conferencias llevadas a cabo por expertos.
- Entrevistas para recolectar información necesaria.
- Visitas a diferentes lugares.
- Paneles, Debates, Seminarios, entre otros.

## **APRENDIZAJE COLABORATIVO**

El aprendizaje colaborativo se refiere a la actividad de pequeños grupos desarrollada en el salón de clase, la idea del AC es que los estudiantes formen "pequeños equipos" después de haber recibido instrucciones del profesor. Dentro de cada equipo los estudiantes interactúan intercambiando información y trabajan en una tarea hasta que todos los miembros del equipo la hayan entendido y terminado, aprendiendo a través de la colaboración. Entre estas actividades se encuentran:

- Soluciones de casos que se refiere a un método participativo en el que se debe escuchar atentamente y exponer su punto de vista, se enfoca en la solución de problemas.
- Método de proyectos que parte de las necesidades, intereses y problemáticas proyectadas por los estudiantes, genera un aprendizaje significativo.
- Aprendizaje basado en problemas (ABP) es un método en el que el estudiante es protagonista de su propio aprendizaje, busca solución a un problema para resolverlo correctamente.
- Análisis y discusión en grupos, discusión, debates, entre otros.

Cabe mencionar una de las técnicas didácticas activas como es el juego de rol que es un juego interpretativo-narrativo en el cual los estudiantes asumen el "rol" de un cierto personaje asignado, para lo cual interpretan sus diálogos y describen sus acciones. No se debe seguir ningún guión debido a que el desarrollo de la historia queda sujeto a la decisión de cada estudiante. Por este motivo la imaginación, la narración oral, la originalidad y el ingenio son primordiales para el desarrollo del mismo. Existe una figura principal llamada "director de juego" o "guía" que en este caso sería el maestro.

### **2.4.1.3. JUEGO DE ROL**

Es una técnica útil para tratar aspectos o temas difíciles en los que es necesario tomar diferentes posiciones para su mejor comprensión. Esta técnica consiste en la representación de una situación real o hipotética que muestra un problema o información relevante a los contenidos del curso. Cada estudiante debe representar un papel pero a su vez pueden intercambiar los roles que interpretan. Por cuanto se puede afrontar la problemática desde diferentes perspectivas y ayuda a comprender las diversas interpretaciones de una misma realidad. La participación de los estudiantes no sigue un guión específico, pero es importante una delimitación y una planeación previa a la puesta en práctica del ejercicio.

El maestro se debe asegurar que los estudiantes definan una situación que es relevante e importante para ellos, obteniendo los detalles de la escena y el número de personas involucradas. Para llevar a cabo un juego de rol se debe definir el escenario preparando los muebles y marcando la ubicación de los demás objetos. También se prepara la audiencia formulando preguntas específicas para ser contestadas al terminar el juego de roles. Por ejemplo: ¿Cómo reaccionarías ante esta situación en la vida real? ¿Cómo habrías tratado la situación?

Después se puede iniciar el juego de roles si es necesario, usando una diferenciación de la situación, nuevos estudiantes que participen y finalmente utilizar la retroalimentación para mejorar las destrezas.

## **Objetivo del juego de rol**

- Analizar las diferentes reacciones y comportamientos de los estudiantes frente a situaciones concretas.

## **Características del juego de roles**

- Es libre, no necesita de un guión de texto, incentiva la improvisación.
- Produce placer, al realizar actividades activas fuera de la monotonía.
- Implica actividad al momento de crear el ambiente necesario antes de la presentación.
- Permite al estudiante tener dominio de si mismo y eleva su autoestima.
- Utiliza experiencias reales que contribuyen a un aprendizaje experimental.
- Propone desafíos y situaciones que conllevan al análisis y solución de problemas.
- La existencia de un tema o argumento para representar la situación.
- La creación de situaciones imaginarias.
- La utilización de objetos imaginarios, reales y representativos.
- La adaptación de roles a cada estudiante dependiendo de sus habilidades.

## **Pasos a seguir**

- Escoger el tema.
- Dialogar acerca del tema escogido.
- Dividir el grupo de estudiantes para preparar mejor cada papel.

- Estudiar los argumentos que cada personaje usa en una situación de la vida real.
- Demostrar la obra.
- Al finalizar exponer una adecuada retroalimentación para mejorar errores.

## **Conclusión**

El juego de rol es una técnica que se caracteriza por representar “papeles” o “roles”, es decir, comportamientos de personas frente a diferentes situaciones de la vida real. Esta técnica propone el aprendizaje a través de experiencias y la solución de problemas representados, ayuda al estudiante a elevar su autoestima y lo motiva a participar activamente en clase.

### **2.4.1.4. JUEGO DRAMÁTICO**

Según Motos, T. (2009). Se refiere a la dramatización o juego dramático como la representación de una acción llevada a cabo por unos personajes en un espacio determinado. Es por tanto el la acción de crear y llevar a cabo una idea planteada, a través de diálogos, conflicto entre personajes y dinámica de una acción. Continuando con el mismo autor, podemos decir que "juego dramático" es un término utilizado en muchas ocasiones como sinónimo de "juego de expresión", "juego teatral", "dramática creativa", "role-playing", "sociodrama" e "improvisación". Aunque con diferentes nombres, pero todos ellos poseen la idea de representación, con cierto carácter teatral. Motos, T. (1985; p.20) Además del concepto de "Juego dramático", entendido como "Representación de una situación en la que surge un problema o contradicción, realizada por unos actores que previamente han adoptado unos papeles"

Dentro del juego dramático se combinan básicamente dos sistemas de comunicación: el lingüístico y la expresión corporal. El juego dramático puede ser libre, es decir, es el que realiza un estudiante o un grupo de estudiantes sin ninguna dirección. Es decir, utilizando solo la improvisación. También existe el juego organizado, en el cual el maestro debe marcar las pautas a seguir, para coordinar y organizar la acción. Además nos encontramos con el juego dramático organizado formalmente: en él que se debe disponer de un espacio amplio que favorezca el movimiento, presentar una obra de teatro; conociendo su argumento, repartir los personajes entre los estudiantes participantes de la actividad, ensayar oportunamente para así poder ajustar la obra según la necesidad de cada personaje y finalmente representarla.

De igual manera, los juegos de relajación incluidos dentro del grupo de juego dramático, son unos de los más necesarios. Son aconsejables antes de actuar o realizar una improvisación, ayudarán a una mayor concentración y relajación. El juego dramático ayuda el desarrollo social en los estudiantes debido a que motiva la cooperación social. También promueve la experiencia en vivo y en directo con materiales reales.

### **Origen del juego dramático**

Para Tejerina, I. (1994). El origen del teatro está en el juego. El teatro es una clase de juego: el juego de la simulación, es un medio para aprender. El juego dramático se desarrolla de forma abierta a través de la dramatización. Puede ser por medio de la expresión corporal y oral. Mediante la dramatización nos conocemos a nosotros mismos en relación con los demás. Cuando el niño toma el rol de un personaje diferente a sí mismo, adopta otro punto de vista, lo que favorece la empatía.

### **Objetivos del juego dramático:**

- Establecer la expresión lúdica.
- Desarrollar la habilidad de imitar.
- Experimentar las características del juego dramático (sonido, movimiento, mueca, etc.).
- Consolidar el dominio personal.
- Ampliar la memoria.

### **Importancia**

El juego dramático conlleva a la movilización del cuerpo por lo tanto se puede liberar una gran cantidad de tensión psico-física que implica una forma de relajación activa. También, ayuda a la desinhibición, con el juego se pretende descubrir las capacidades del placer, por el solo hecho de jugar. La imaginación que es necesaria para enriquecer el mundo personal de cada uno, la comunicación y la creación grupal. El trabajo en equipo, cooperar, compartir, entre otras, el trabajo grupal es una de las más importantes finalidades del juego dramático. La imitación, grandes estudios nos reiteran que es el proceso por el cual el hombre aprende. Por eso la imitación es un intenso proceso de experimentación que ayuda desarrollar la destreza oral del idioma inglés.

### **Pasos a tener en cuenta:**

- Tema
- Argumento: que ocurre, donde, cuando.

- Acción
- Conflictos: que problemáticas ocurren, que relación con los personajes, con las acciones.
- Personajes, es importante que todos participen en una dramatización y que cada uno asuma un rol diferente.
- Obra teatral

El teatro es todo lo que ocupa un escenario:

- Espacio teatral
- Decoración óptica
- La luz
- La oscuridad
- El negro total
- La decoración sonora
- La música
- El silencio
- El actor
- El movimiento
- El gesto
- La danza
- La inmovilidad
- La voz
- La palabra
- El lenguaje articulado
- El grito
- El canto
- El tiempo



## **Ventajas**

- Fortalece las relaciones personales del estudiante con sus compañeros y con el maestro, favoreciendo la formación integral del estudiante.
- Permite desarrollar las diferentes formas de expresión, desde el lenguaje hasta la expresión corporal.
- Estimula la lectura y la expresión oral, perfeccionando la habilidad comunicativa.
- Fomenta la confianza y aporta mayor autonomía personal.
- Desarrolla la empatía, al tomar el rol de un personaje, los estudiantes experimentan situaciones que no podrían haber vivenciado de otra forma

## **Desventajas**

- De abusar de esta técnica, pierde su carácter motivacional.
- No se puede realizar con grupos demasiado extensos por el tiempo.
- Requiere un grado de madurez en los estudiantes.
- Se debe elegir temas cuidadosamente que no lastimen la integridad de los estudiantes.
- El maestro debe tener experiencia para no perder tiempo en las presentaciones.

## **Recomendaciones:**

- Buscar los estudiantes como actores y repartir los papeles.
- Crear un guión utilizando lo aprendido en clase.
- Releer el guión.

- Practicar individualmente la caracterización.
- Practicar en grupo para representar la situación del grupo.

### **Actividades de Juego dramático**

#### **SOCIODRAMA**

**Objetivo:** Buscar solución a un problema cotidiano.

**Participantes:** Todo el grupo

**Materiales:** Disfraces, máscaras, cualquier tipo de ropa, papelotes para la escenografía.

**Desarrollo:** El maestro planteará una situación de la vida cotidiana para que los estudiantes mediante la representación de la situación traten de resolverlos. Los estudiantes se reúnen en grupos, se reparten los personajes que van a representar. Crean un guión con la gramática establecida por el maestro, que será entregado antes de la presentación y finalmente la presentación de la escena que permite colocarse en la situación, experimentar sentimientos, darse cuenta y comprender. El resto del grupo con atención aprende, comprende y observa, por último todos dan la retroalimentación después de analizar lo ocurrido, entre otros.

#### **IMPROVISACIÓN**

**Objetivo:** Facilitar la "puesta a punto" corporal.

**Participantes:** Todo el grupo.

**Materiales:** Ninguno

**Desarrollo:** Los estudiantes ocupan el salón de clase adecuadamente de manera que puedan realizar cualquier movimiento, sin estorbarse. El maestro les reúne en

grupos y hace pasar un estudiante de cada grupo. El maestro les dirá una palabra secreta de vocabulario aprendido y cada estudiante tendrá que improvisar haciendo gestos, mímica, lo que sea posible para representar esa palabra y que sus compañeros la adivinen. A lo largo del juego, el maestro irá aumentando la dificultad de cada presentación.

## **ROLE PLAY**

**Objetivo:** Adoptar el rol de un personaje y representarlo. Buscar soluciones a problemas planteados.

**Participantes:** Todo el grupo

**Materiales:** Disfraces, máscaras, cualquier tipo de ropa, papelotes para la escenografía.

**Desarrollo:** El maestro planteará una situación de la vida cotidiana para que los estudiantes mediante la representación de la situación traten de resolverlos. Los estudiantes se reúnen en grupos, se reparten los personajes que van a representar. Crean un guion con la gramática establecida por el maestro, que será entregado antes de la presentación y finalmente la presentación de la escena que permite colocarse en la situación, experimentar sentimientos, darse cuenta y comprender. El resto del grupo con atención aprende, comprende y observa, por último todos dan la retroalimentación después de analizar lo ocurrido, entre otros.

## **CUENTOS PARTICIPATIVOS**

**Objetivo:** Narrar y representar las acciones de un cuento.

**Participantes:** Todo el grupo

**Materiales:** Disfraces, máscaras, cualquier tipo de ropa, papelotes para la escenografía.

**Desarrollo:** El maestro debe leer o inventar un cuento. Después pide que los estudiantes representen acciones del cuento desde donde están sentados sin usar sonidos. Después el maestro motiva a los estudiantes a narrar su propio cuento y que la audiencia lo represente como se hizo anteriormente. Cuando los estudiantes estén preparados, se reúnen en grupos pequeños para representar un cuento completamente; se reparten personajes, diálogos, se crea el escenario y finalmente se produce la presentación final. Los estudiantes deciden como hacer la escenografía y el ambiente adecuado para la representación de su cuento.

## **BUSCAR DESENLACES**

**Objetivos:** Improvisar.

**Participantes:** Todo el grupo.

**Material:** Papelotes para crear la escenografía, marcadores, colores.

**Desarrollo:** Dado un tema, se debe hacer improvisaciones con un desenlace distinto cada vez, esta técnica es aplicable a cualquier texto.

**Planteamientos:**

- a) Entrás a un salón de clase donde eres nuevo y quieres conocer amigos.
- b) Al entrar en tu casa encuentras un ladrón.
- c) Estas caminando por la calle y encuentras una billetera llena de dinero.
- d) Te has quedado encerrado/a en un ascensor con una persona que no es de tu agrado.
- e) Entre otros.

## **Conclusión**

En conclusión, el juego dramático beneficia el desarrollo integral del estudiante, por lo tanto se debe tener en cuenta que los juegos de drama son juegos y los estudiantes los representan debido a que existe un aprendizaje significativo en la producción de la destreza oral por medio de la imitación y el impulso de la creatividad, también el juego dramático divierte a los estudiantes. A medida que el estudiante crece, el juego dramático, la representación "teatral" y musical con carácter lúdico, podrá llegar a ser un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas.

### **2.4.2. Fundamentación Teórica (Variable Dependiente)**

#### **2.4.2.1. Competencias Lingüísticas**

Dentro del Marco Común Europeo de Referencia (Common European Framework of Reference) se define a las competencias como el conjunto de conocimientos, destrezas y características individuales que permite a una persona realizar acciones. Entiende por competencias comunicativas aquellas que permiten a una persona actuar utilizando específicamente medios lingüísticos; destaca que las actividades de lengua suponen el ejercicio de la competencia lingüística dentro de un ámbito específico a la hora de procesar, en forma de comprensión o expresión, uno o más textos con el fin de realizar una tarea.

Las competencias comunicativas de la lengua comprenden los siguientes componentes:

- Las competencias lingüísticas: léxica, gramatical, semántica, fonológica y ortográfica.
- Las competencias sociolingüísticas.

- Las competencias pragmáticas.

## **COMPONENTES DE LA COMPETENCIA.**

El marco para la evaluación de la lengua extranjera trata de ser un enfoque integrador de estos componentes, que tiene como referente la acción, al tomar en cuenta a los estudiantes como agentes sociales que tienen tareas, no sólo relacionadas con el idioma, sino también con otros conocimientos y habilidades. La evaluación se centra en un componente o subcomponente preciso, considerando a los demás como medios para conseguir un fin. Las pruebas elaboradas tratan de comprobar el uso y aprendizaje de la lengua extranjera, mediante el desarrollo de una serie de competencias: generales y comunicativas, empleándolas en distintos contextos relacionadas con temas específicos.

## **BLOQUES DE CONTENIDO**

En el currículo se establece que los contenidos deben interpretarse como un medio para el logro de las competencias generales y de las específicas de la lengua extranjera, y no como un fin en sí mismos. Están sujetas al desarrollo de las competencias morfosintácticas, pragmáticas, procesales e interculturales establecidas como objetivo del currículo, y que están incluidas en las competencias comunicativas. El currículo las distribuye por bloques, que están muy relacionados entre sí, pero al considerar que la competencia lingüística que tiene el estudiante se pone en funcionamiento al llevar a cabo actividades de lengua que abarcan la comprensión, la expresión, la interacción o la mediación, en su caso, se ha seleccionado por un enfoque de contenido amplio dado que las

diferentes situaciones de evaluación suponen el dominio de ellos de manera simultánea.

Se considera que en los bloques 1 y 2 intervienen contenidos referidos al dominio de la competencia léxica, la competencia gramatical y la competencia fonológica, así como de la competencia intercultural.

1: Escuchar, hablar y conversar

2: Leer y escribir

En el bloque de contenido 3 se encuentra el: Conocimiento de la lengua a través del uso. Finalmente en el Bloque 4: Aspectos socio-culturales y consciencia intercultural.

<b>ESPECIFICACIÓN DE CONTENIDOS EN EL AREA DE LENGUA EXTRANJERA</b>	
<b>Escuchar, Hablar y Conversar</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Comprensión de los mensajes orales propios de la comunicación en el aula.</li><li>• Obtención de información específica a partir de textos orales sobre asuntos familiares al estudiante.</li><li>• Participación en intercambios comunicativos, en situaciones reales o simuladas, a través de respuestas verbales y no verbales, así como en actividades individuales y de grupo relacionada con actividades cotidianas o con experiencias personales.</li><li>• Producción de textos orales breves y comprensibles mediante</li></ul>

	<p>participación activa.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo de estrategias básicas para apoyar la comprensión y expresión oral.</li> </ul>
<b>Leer y escribir</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprensión de instrucciones básicas relacionadas con la actividad del aula.</li> <li>• Lectura comprensiva de textos y utilización de las informaciones globales y específicas para la realización de tareas.</li> <li>• Lectura y escritura autónoma, acorde a su edad e intereses personales.</li> <li>• Uso elemental de estrategias básicas de comprensión lectora.</li> <li>• Composición de textos de distinto tipo y temática cercana a la experiencia del estudiante, utilizando modelos y empleando las tecnologías de la información y de la comunicación.</li> <li>• Uso de las reglas básicas de la presentación de los textos escritos.</li> </ul>
<b>Conocimiento de la lengua</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocimientos lingüísticos.</li> <li>• Reflexión sobre el aprendizaje.</li> </ul>
<b>Aspectos socioculturales y conciencia intercultural</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocimiento de algunas similitudes y diferencias en las costumbres en los países donde se habla la lengua extranjera y el propio.</li> </ul>



#### **2.4.2.2. DESTREZAS DEL IDIOMA INGLÉS**

##### **Destreza Auditiva (Listening Skill)**

La destreza auditiva es una parte esencial y básica en el aprendizaje del Idioma Inglés. Para Shrum, J., & Glisan, E. (2009). La audición es empleada como un vehículo para la adquisición de una lengua y sirve como catalizador para la integración de otras habilidades y contenidos. La destreza auditiva es un paso clave en la comunicación y en el aprendizaje del idioma Inglés. Mientras el estudiante tenga una buena capacidad de entender el idioma, mejor será su capacidad para comunicarse y por lo tanto, podrá desarrollar con mayor facilidad el resto de las destrezas del idioma Inglés. Algunas actividades para desarrollar la destreza auditiva, como escuchar un párrafo que se lee en voz alta y resumirlo, escuchar una canción y explicar el contenido de la misma son significativas para el interaprendizaje.

##### **Destreza oral (Speaking Skill)**

La destreza oral tiene como objetivo principal la producción del idioma Inglés. El desarrollo de la habilidad de hablar el Idioma Inglés se beneficia del desarrollo de las otras habilidades. Es la suma de las cuatro habilidades lo que dará el mejor resultado ya que al contar con un amplio vocabulario y cultura proveídos por el desarrollo de la lectura y escritura, la comunicación verbal será mucho más eficiente y adecuada.

Para Pulido, R., & Muñoz, O. (2011). Sugiere que al planificar las clases de producción oral el maestro debe considerar las funciones comunicativas de la unidad y su relación con los contenidos precedentes y siguientes; los elementos lingüísticos y socioculturales en función de la comunicación, prestando especial

atención a la forma, significado y uso; así como considerar las estrategias de aprendizaje más apropiadas. (p.128-140)

### **Destreza Escrita (Writing Skill)**

La escritura es una habilidad esencial y necesaria cuando se está aprendiendo el idioma Inglés como vía de comunicación además de la habilidad oral. Escribir es una manera en la que los estudiantes practican sus habilidades de lenguaje ya que al escribir el estudiante se ve preciso a notar las estructuras gramáticas, vocabulario y las funciones del lenguaje. Así mismo, al trabajar en la escritura, el estudiante práctica y coliga las palabras y frases que le serán útiles al comunicarse verbalmente.

Según Antich de León, R. (1986). La redacción dentro del proceso de enseñanza del Idioma Inglés, ha sido siempre relegada al último lugar de preferencia en la enseñanza de las cuatro habilidades básicas. Los autores, no obstante, encuentran una estrecha relación entre la lengua escrita y la oral partiendo de que la escritura y la lectura son procesos de asociación entre la grafía y el sonido. Por otra parte, cuando se escribe, las palabras se pronuncian en el habla interior. La escritura está también ligada a las otras destrezas del idioma Inglés. Cuando se lee un texto, inmediatamente se responden preguntas sobre lo que se leyó y se resume. De igual manera, generalmente se discuten las ideas antes de escribirlas y se escucha antes de escribir. (p.156)

## **Destreza Lectora (Reading Skill)**

La lectura es un componente esencial del aprendizaje del idioma Inglés. Tiene dos beneficios principales: el desarrollo y entendimiento del saber y la ampliación del vocabulario, permitiendo una comunicación oral y escrita más completa. La lectura desempeña un papel de vital trascendencia en la vida del ser humano y en su actividad profesional, ya que es un medio fundamental de conocimiento y comunicación.

Según Murcia, M (1991). Plantea que: “La lectura es un proceso interactivo que involucra a tres participantes: el escritor, el texto y el lector; en este proceso el lector tiene que ejecutar un número de tareas simultáneas: decodificar el mensaje reconociendo los signos escritos, interpretar, el mensaje asignándole a los grupos de palabras y finalmente comprender la interacción del autor.

Colomer (1997:p.6). Expresa que “Leer es un acto interpretativo que consiste en saber guiar una serie de razonamientos hacia la construcción de una interpretación de un mensaje escrito a partir tanto de la información que proporciona el texto como de los conocimientos del lector y que implica iniciar otra serie de razonamientos para controlar el progreso de esa interpretación de tal forma que se puedan detectar las posibles incomprensiones producidas durante la lectura”.

### **2.4.2.3. Destrezas productivas**

Rodrigues, M. (2000). “El proceso de comunicación consta de dos habilidades: destreza productiva y destreza receptiva. Tradicionalmente, la habilidad receptiva como una habilidad pasiva. Escuchar y leer se supone que son las destrezas receptivas, mientras que hablar y escribir como las habilidades productivas”. (p.32) Rodríguez, asume que “la percepción del lenguaje escrito es una habilidad que está vinculada con otras de igual importancia como son la expresión escrita, así como la expresión y comprensión del lenguaje hablado. Todas ellas se reúnen en la habilidad general del individuo de expresarse correctamente por igual vía y captar cualquier mensaje oral o escrito”. Finalmente, se concluye que no existe un aprendizaje efectivo de una lengua extranjera si no se integran todas las habilidades que la conforman, o por lo menos las habilidades básicas de la misma. Las destrezas productivas son la destreza oral y la destreza escrita.

#### **Destreza oral**

La expresión oral es el proceso de hablar que va más allá de la simple producción de sonidos concatenados los unos a los otros. El objetivo fundamental de quien estudia un idioma extranjero es la comunicación, es decir enviar y recibir mensajes de forma efectiva y de negociar significados.

## **Destreza escrita**

Para Sánchez, C., Magaña, H. & Sánchez, M. (2010, p.10) “La expresión escrita es una de las destrezas más difíciles de aprender. Sin embargo, la producción escrita es una oportunidad única para comprobar la eficacia del aprendizaje de las otras destrezas”.

### **2.4.2.4. DESTREZA ORAL**

La destreza oral es una habilidad lingüística productiva, es la destreza de una persona para producir sonidos que existen en el significado y son comprendidos por otras personas, por cuanto se puede crear una buena comunicación.

Es un concepto mental que es procesado por alguien de tal manera que se forma un significado al momento de ser pronunciado, entonces se puede decir que la destreza oral es expresar oralmente lo que piensa, en todos los sentidos para transmitir mensajes a otras personas.

Según Flores, E. (2004) señala que: “La Expresión Oral es la capacidad que consiste en comunicarse con claridad, fluidez, coherencia y persuasión, empleando en forma pertinente los recursos verbales y no verbales. También implica saber escuchar a los demás, respetando sus ideas y las convenciones de participación”.

Para Antich de León, R., Gandarías, C., & López, S. (1986). El hombre puede regular y programar ciertas habilidades para poder llegar al desarrollo de la destreza oral ya que en la enseñanza de lengua representa alcanzar una nueva

etapa específica, la misma manifiesta que la lengua extranjera debe presentarse de modo tal que el estudiante la perciba como actividad de comunicación más que como asignatura, que sienta que el idioma se manifieste en el acto de aprendizaje, y que exige la adquisición de cuatro habilidades fundamentales. Durante el proceso de construcción del lenguaje se toma en cuenta dos aspectos importantes: la necesidad de comunicación y la estimulación del medio. Por esto, resulta indispensable que para el aprendizaje se realicen experiencias auténticas y significativas en diferentes contextos.

Para el autor Barnes, D. (1992) “Hablar es el principal medio a través del cual los estudiantes exploran las relaciones entre lo que ya saben y las nuevas observaciones o interpretaciones de la realidad que enfrentan.

Para Brown, G., & Yule, G. (1983). El dominio de la destreza oral del idioma inglés es una prioridad para muchos estudiantes, por cuanto varios expertos en idiomas han intentado clasificar las funciones de la destreza oral. Según Brown y Yule existen tres funciones de hablar, "... tres versiones parte del marco de Brown y Yule (después de Jones 1996 y Burns 1998): interacción, transacción y rendimiento. Cada una de estas actividades del habla es distinta en términos de forma y función y requiere diferentes enfoques de enseñanza”.

## **Tipos de habla**

### **1) Hablar como interacción.**

Se trata de una comunicación interactiva que se realiza espontáneamente por dos o más personas. Se trata de cómo la gente trata de transmitir su mensaje a

otras personas. Por lo tanto, deben utilizar la habilidad de hablar para comunicarse con otra persona. La intención principal de esta función es la relación social.

## **2) Hablar como transacción.**

Se enfoca en el mensaje que se va a transmitir, es la acción hacer entender a las otras personas lo que queremos transmitir, con claridad y precisión. En este tipo de lenguaje hablado, los estudiantes y el profesor suele centrarse en el significado.

## **3) Hablar en una presentación.**

En este caso, las actividades de hablar se enfocan en los monólogos antes que en los diálogos. Se realizan actividades de presentación como: discursos, charlas con una audiencia, anuncios públicos, narración de historias, entre otras.

Para el éxito en las presentaciones orales existen ocho pasos a seguir, que serán detallados a continuación.

### **Pasos a seguir.**

1. Se debe utilizar un poco el humor al momento de hablar, ya que es una herramienta eficaz, relaja al público, hace que la presentación oral sea más agradable.
2. Se debe definir el propósito de cada presentación oral antes de hacer cualquier otra cosa.
3. Preparar con anticipación la presentación oral, así será efectiva.
4. Captar la atención de la audiencia previamente, para atraer interés por escuchar el resto de la misma.
5. Decir a la audiencia el por qué estás hablando con ellos desde el principio, el medio y el final de la presentación.

6. Superar el miedo escénico.
7. Usar historias y anécdotas interesantes.
8. Evaluar cada presentación oral para mejorar constantemente sus habilidades.

### **Componentes de la destreza oral**

El habla es una habilidad compleja que requiere el uso simultáneo de diferentes capacidades que a menudo se desarrolla a un ritmo diferente. Hay cinco componentes reconocidos en el análisis del proceso del habla:

1. La pronunciación es la acción y efecto de articular y expresar sonidos para hablar. El concepto se utiliza para nombrar al modo en que se expresan las palabras.
2. Vocabulario es el conjunto de palabras de un idioma, es distinguido por las personas que comparten un idioma común y también puede ser compilado en un diccionario.
3. Fluidez es la capacidad de expresarse correctamente con facilidad y espontaneidad, tanto en su idioma materno como en una lengua extranjera; esto permite que el hablante se desenvuelva correctamente. La fluidez se manifiesta en tres áreas:
  - El área creativa que es la capacidad para crear o representar ideas.
  - El área lingüística que es la capacidad para producir, expresar y relacionar palabras.
  - El área semántica que es la capacidad para conocer el significado de las palabras.
4. Gramática es una parte de la lingüística que estudia la estructura de las palabras, así como la manera en que se combinan para formar oraciones; incluye la morfología y la sintaxis.



5. Comprensión es la capacidad que tiene la mente para discernir cómo se relacionan entre sí las partes formativas o aspectos informativos de un asunto.

### **La destreza oral puede ser formal o informal.**

- Habla informal se suele utilizar con familiares y amigos, o gente que conoces bien.
- Habla formal se produce en situaciones de negocios o académicos.

### **Conclusión**

La destreza oral es comúnmente la habilidad del lenguaje que la mayoría de los estudiantes tienen falencias y desean perfeccionar lo más pronto posible.

### **2.5. Hipótesis**

**Hipótesis nula:** Si no se aplica las actividades del juego dramático, entonces no se produce el desarrollo de la destreza oral del idioma inglés en los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa “Joaquín Lalama” de Ambato.

**Hipótesis de aceptación:** Si se aplica las actividades del juego dramático, entonces se produce el desarrollo de la destreza oral del idioma inglés en los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa “Joaquín Lalama” de Ambato.

### **2.6 Señalamiento de Variables**

**Variable independiente:** La utilización del juego dramático.

**Variable dependiente:** En el desarrollo de la destreza oral en el idioma Inglés.

**Término de relación:** Para el aprendizaje

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1. Enfoque Investigativo**

El presente estudio de investigación se realizó bajo la modalidad cuantitativa. Ya que se realiza un estudio de la calidad de las actividades, relaciones, asuntos, medios, materiales o instrumentos en una determinada situación o problema. La misma procura por lograr una descripción holística, esto es, que intenta analizar exhaustivamente, con sumo detalle, un asunto o actividad en particular. Vera, (2008).

#### **3.2. Modalidad Básica de la Investigación**

El presente proyecto de investigación utilizó la investigación de campo, cuyo propósito fue extraer los datos reales mediante las técnicas de recolección de datos tales como: cuestionario de encuesta, entrevista, observación, entre otros a fin de alcanzar los objetivos planteados en la investigación.

##### **3.1.2. Investigación de Campo**

Se acudió a la Unidad Educativa Joaquín Lalama donde se orientó al acercamiento con los estudiantes de octavo año y con el maestro de Inglés. Para el estudio se empleó el cuestionario de encuesta y de entrevista para obtener la

información requerida, este proceso está basado en recolección directa de la información.

### **3.2.2 Investigación Bibliográfica o Documental**

La investigación es bibliográfica ya que para su cumplimiento se utilizó los medios de información tales como: biblioteca, internet, documentales, revistas, periódicos, libros, entre otros. Con el propósito de obtener información precisa de las variables y precisamente elaborar el Marco Teórico que se basa en situaciones reales que ayudarán a comprender la utilización del juego dramático en el desarrollo de la destreza oral del idioma inglés. De la misma manera, la Institución Educativa facilitó documentos que serán favorables para el proceso de investigación.

### **3.3. Niveles o Tipos de Investigación**

a) **Nivel Exploratorio:** Con su estudio se descubre la situación sin pretender expresar o predecir las relaciones que se encontraron en ella.

b) **Nivel Descriptivo:** En el informe de la investigación se señalaron los datos conseguidos de la población de donde fueron extraídos. Además, una vez identificada la población con la que se trabajará, se recogerán datos de la población total o de una muestra particular de ella. El método elegido dependerá de la naturaleza del problema y de la finalidad para la que se desee utilizar los datos.

c) **Nivel Explicativo:** A partir de la comprobación de la Hipótesis, se plantea la propuesta como medida de solución, se tomará en cuenta las necesidades de los estudiantes y requerimientos para el mejoramiento del desarrollo de la destreza oral del idioma inglés.

### 3.4. Población y Muestra

La investigación se realizó en el octavo año de educación Básica de la Unidad Educativa “Joaquín Lalama” de Ambato. La población involucrada en el problema objeto de estudio fueron: 106 estudiantes y 1 docente del área de inglés, debido a que el tamaño de la muestra es reducida, se investigó a todos los integrantes involucrados para obtener la información, sin utilizar la fórmula del tamaño de la muestra.

<b>UNIDAD EDUCATIVA JOAQUÍN LALAMA</b>	<b>Total</b>
<b>Octavo año de Educación Básica “A”</b>	38
<b>Octavo año de Educación Básica “B”</b>	35
<b>Octavo año de Educación Básica “C”</b>	33
<b>Docentes</b>	1
<b>TOTAL</b>	107

**Tabla No. 1:** Población y Muestra

**Fuente:** Listas de Asistencia Estudiantes

**Elaborado por:** PÉREZ, Paola (2015)

### 3.5. Operacionalización de Variables

#### 3.5.1. Variable Independiente: La Utilización del Juego Dramático

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMES BÁSICOS	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
El juego dramático es la <b>representación de una acción</b> llevada a cabo por unos personajes en un espacio determinado, es decir la acción de crear y llevar a cabo una idea planteada mediante <b>diálogos</b> , conflicto entre personajes y <b>dinámica de una acción</b> .	<p><b>Representación de una acción.</b></p> <p><b>Diálogos</b></p> <p><b>Dinámica de una acción.</b></p>	<p>-Sociodrama</p> <p>-Improvisación</p> <p>-Role play</p> <p>-Cuentos participativos</p> <p>-Buscar desenlaces</p> <p>- Juegos creativos</p>	<p>¿Su maestro realiza actividades de sociodrama que permita un mejor desarrollo de la producción de la destreza oral?</p> <p>¿Su maestro realiza en clase actividades de improvisación que involucren la interacción y el trabajo en equipo?</p> <p>¿Su maestro realiza actividades de role play que ayuden a reducir la timidez al momento de expresarse?</p>	<p>Encuesta a los estudiantes del octavo año.</p> <p>Observación.</p> <p>Entrevista al maestro.</p>	<p>Cuestionario de encuesta.</p> <p>Cuestionario de entrevista.</p> <p>Ficha de observación,</p>

			<p>¿Considera usted que mediante la realización de cuentos participativos se puede adquirir un aprendizaje significativo?</p> <p>¿Se realiza en clase actividades que busquen desenlaces y ayuden a buscar solución a una problemática establecida?</p>		
--	--	--	---	--	--

**Tabla No. 2:** Operacionalización Variable Independiente

**Fuente:** Investigación. Marco Teórico

**Elaborado por:** PÉREZ, Paola (2015)

### 3.5.2. Variable Dependiente: El Desarrollo de la Destreza Oral

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
<p>La destreza oral es una <b>habilidad lingüística productiva</b>, es la destreza de una persona para producir sonidos que existen en el significado y son comprendidos por otras personas, por cuanto se puede crear una buena <b>comunicación</b>.</p> <p>Entonces se puede decir que la destreza oral es <b>expresar oralmente</b> lo que se piensa, en todos los sentidos para <b>transmitir mensajes</b> a otras personas.</p>	<p><b>Habilidad Lingüística productiva.</b></p> <p><b>Comunicación</b></p> <p><b>Expresión oral.</b></p> <p><b>Transmitir mensajes</b></p>	<p>-Gramática</p> <p>-Vocabulario</p> <p>-Fluidez</p> <p>-Pronunciación</p> <p>-Comprensión</p> <p>- Habilidad</p> <p>-Entender</p> <p>-Practicar</p>	<p>¿Considera usted que las presentaciones orales mejoran la pronunciación de nuevo vocabulario aprendido?</p> <p>¿Se realizan actividades que ayuden a adquirir nuevo vocabulario?</p> <p>¿Se realiza en clase actividades que utilicen el diálogo para</p>	<p>Encuesta a los estudiantes del octavo año.</p> <p>Observación</p> <p>Entrevista al maestro.</p>	<p>1. Cuestionario de encuesta.</p> <p>2. Cuestionario de entrevista.</p> <p>3. Ficha de observación.</p>



			<p>desarrollar la fluidez al momento de hablar?</p> <p>¿Considera usted que la gramática aprendida será adecuada para la creación de guiones?</p> <p>¿Al culminar la clase de Inglés existe comprensión de los temas tratados?</p>	
--	--	--	--	--

**Tabla No. 3:** Operacionalización Variable Independiente

**Fuente:** Investigación. Marco Teórico

**Elaborado por:** PÉREZ, Paola (2015)

### 3.6. Técnicas e Instrumentos

El presente trabajo investigativo tiene como objetivo aplicar las técnicas de observación, encuesta a los estudiantes y entrevista al maestro, con el fin de recolectar la información necesaria. Dentro de las técnicas están:

- Observación de la clase de Inglés.
- Encuesta a los estudiantes de octavo año.
- Entrevista al maestro.

### 3.7. Plan de Recolección de Información

<b>Preguntas</b>	<b>Explicación</b>
1.- ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos propuestos en esta investigación.
2.- ¿De qué personas u objetos?	Los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Joaquín Lalama.
3.- ¿Sobre qué aspectos?	El juego dramático y la destreza oral.
4.- ¿Quién?	La investigadora (Paola Pérez)
5.- ¿A quiénes?	Los estudiantes de octavo año de la institución.
6.- ¿Cuándo?	Durante la elaboración del proyecto
7.- ¿Dónde?	Unidad Educativa Joaquín Lalama, en el octavo año de Educación Básica.
8.- ¿Cuántas veces?	Una vez

9.- ¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta.
10.- ¿Con qué?	Cuestionario

**Tabla 4:** Plan de recolección de información

**Fuente:** Investigación Directa

**Elaborado por:** PÉREZ, Paola (2015)

### 3.8. Plan de Procesamiento de la Información

El proceso y análisis de información surgió a partir de las siguientes etapas: En la revisión de la información en la cual se realizó un control de la misma para luego proceder a codificarla, con el objetivo de tabular los datos obtenidos y de tal manera se pudo encontrar las falencias que los estudiantes tienen al momento de producir la destreza oral.

A través de la encuesta se recolectó la información por medio de la aplicación del cuestionario, después se procedió a categorizarla y tabularla en forma computarizada para conocer los resultados de la encuesta.

A continuación para la presentación de los datos, se utilizó gráficos circulares en donde las respuestas de cada pregunta se presentan en porcentajes además de la utilización de cuadros estadísticos.

Finalmente se interpretó los resultados obtenidos para llegar a las conclusiones y recomendaciones, y así diseñar una alternativa de solución para mejorar el desarrollo de la destreza oral mediante la utilización de la técnica del juego dramático.

## **CAPÍTULO IV**

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

#### **4.1. Análisis e Interpretación de Resultados (Encuesta a Estudiantes)**

De acuerdo con el capítulo anterior, las respectivas encuestas a los estudiantes del octavo año de la Unidad Educativa Joaquín Lalama, proceso que fue ejecutado satisfactoriamente con la colaboración de todos los miembros involucrados. Una vez obtenida la información de las encuestas de los 106 estudiantes, se procedió a tabular los siguientes datos con la ayuda del programa Excel, en el cual se alcanzaron los siguientes resultados.

## ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO

### PREGUNTA 1

1. ¿Su maestro realiza actividades de sociodrama que permita un mejor desarrollo de la producción de la destreza oral?

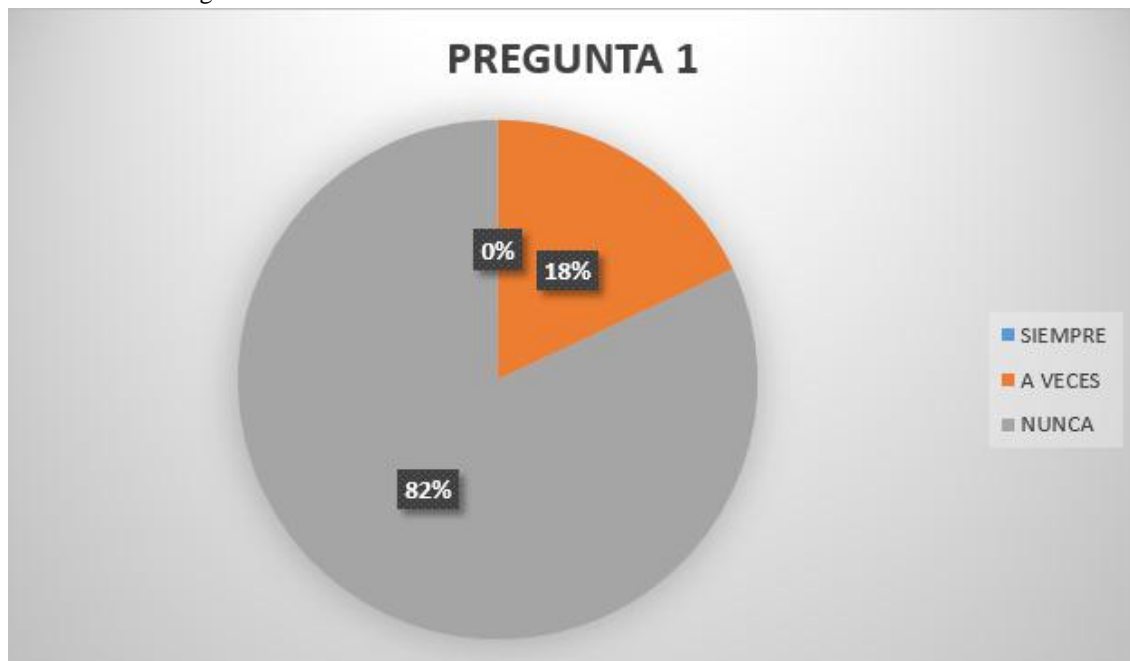
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0%
AVECES	19	18%
NUNCA	87	82%
<b>TOTAL:</b>	<b>106</b>	<b>100%</b>

**Tabla N° 5:** Pregunta N° 1

**Fuente:** Encuesta estudiantes

**Elaborado por:** PÉREZ, Paola (2015)

**Gráfico N° 5.** Pregunta N° 1



**Fuente:** Encuesta estudiantes

**Elaborado por:** PÉREZ, Paola (2015)

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

La mayor parte de la población estudiantil (82%) indica que nunca se realizan actividades de sociodrama para un mejor desarrollo de la producción de la destreza oral, lo cual demuestra que el docente debería usar actividades de juego dramático, para que los estudiantes mejoren la habilidad de expresarse oralmente en un contexto determinado, y por otra parte el 18% de los estudiantes manifiestan que a veces se realizan actividades de sociodrama.

Moreno, J. (1977) “En el sociodrama se trabaja con métodos de acción profunda relativos a las relaciones intergrupales y a las ideologías colectivas”. Los roles representan ideas y experiencias colectivas, y son nombrados roles sociodramáticos: el padre, la madre, el jefe, el empleado, etc. Son roles que actúan dentro de estructuras sociales específicas.

## PREGUNTA 2

2. ¿Su maestro realiza en clase actividades de improvisación que involucren la interacción y el trabajo en equipo?

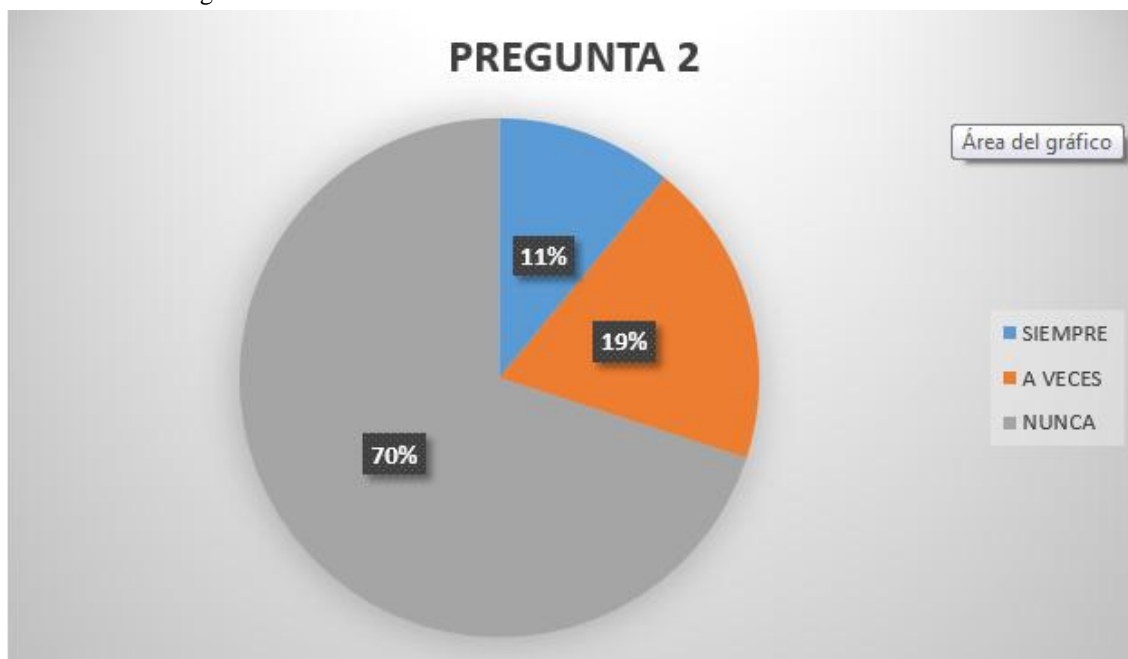
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	12	11%
AVECES	20	19%
NUNCA	74	70%
<b>TOTAL:</b>	<b>106</b>	<b>100%</b>

**Tabla No. 6:** Pregunta N° 2

**Fuente:** Encuesta estudiantes

**Elaborado por:** PÉREZ, Paola (2015)

**Gráfico N° 6:** Pregunta N° 2



**Fuente:** Encuesta estudiantes

**Elaborado por:** PÉREZ, Paola (2015)

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 11% de los estudiantes expresaron que siempre se realizan actividades de improvisación, el 19% de los estudiantes manifestaron que a veces se realizan este tipo de actividades en clase, mientras que el 70% de la población estudiantil indica que el docente nunca realiza actividades de improvisación que involucren la interacción y el trabajo en equipo, lo cual demuestra que el docente no le da la importancia a la interacción que los estudiantes necesitan para aprender y trabajar en equipo.

Nachmanovitch, S. (1990) “Un ser que juega es más fácilmente adaptable a los contextos y las condiciones cambiantes. El juego como improvisación libre agudiza nuestra capacidad de enfrentar un mundo en cambio”. Se debería incluir en las actividades de clase algunas acciones de improvisación para que los estudiantes se relajen al momento de participar activamente en clase y pierdan el temor de expresarse oralmente.



### PREGUNTA 3

3. ¿Su maestro realiza actividades de role play que ayuden a reducir la timidez al momento de expresarse oralmente?

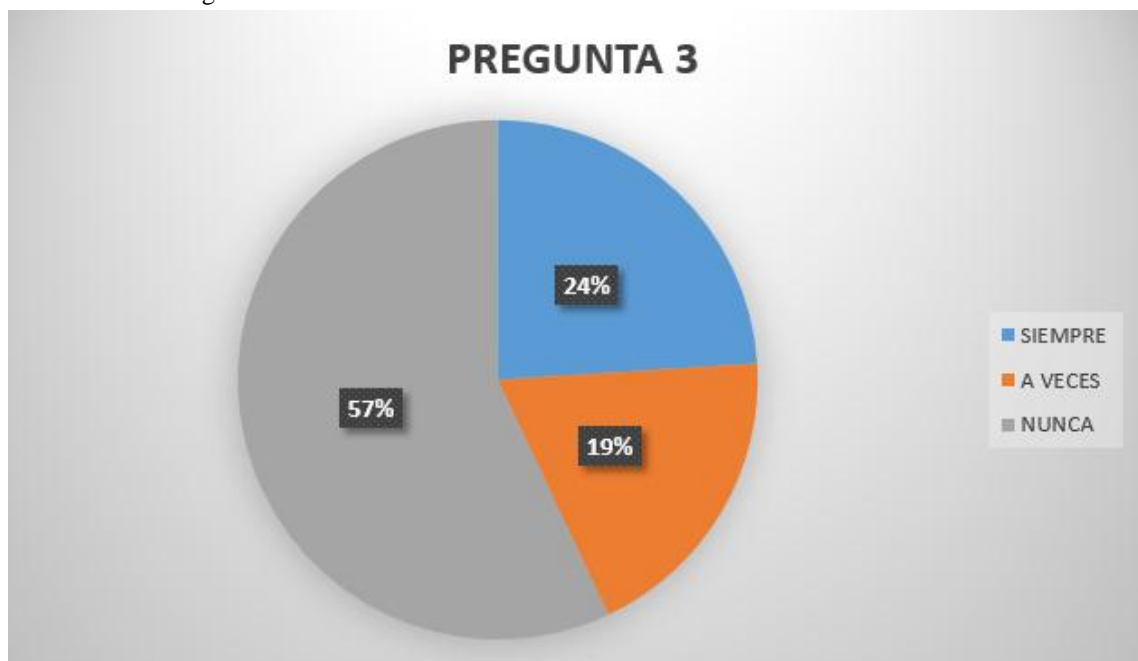
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	25	24%
AVECES	20	19%
NUNCA	61	57%
<b>TOTAL:</b>	<b>106</b>	<b>100%</b>

**Tabla N° 7:** Pregunta N° 3

**Fuente:** Encuesta estudiantes

**Elaborado por:** PÉREZ, Paola (2015)

**Gráfico N° 7:** Pregunta N° 3



**Fuente:** Encuesta estudiantes

**Elaborado por:** PÉREZ, Paola (2015)

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 24% de los estudiantes manifestaron que siempre se realizan actividades de role play, el 19% de los estudiantes expresaron que a veces se realizan role plays en clase, pero la mayor parte de la población estudiantil (57%) indica que nunca se realizan actividades de role play en clase, por lo tanto existe temor de participar en clase y expresarse. Por tanto es vital que el docente realice en clase más actividades de role play que permitan que los estudiantes fortalezcan la confianza, tengan dominio personal y se sientan atraídos por aprender lo explicado por el docente.

Vygotsky (1988) establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros estudiantes, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se enfoca en el juego simbólico y señala como el estudiante convierte diferentes objetos utilizando su imaginación para darle otro significado a los mismos, con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del estudiante.

## PREGUNTA 4

4. ¿Su maestro realiza actividades de cuentos participativos que ayuden al estudiante a adquirir un aprendizaje significativo?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0%
AVECES	0	0%
NUNCA	106	100%
TOTAL:	106	100%

Tabla N° 8: Pregunta N° 4

Fuente: Encuesta estudiantes

Elaborado por: PÉREZ, Paola (2015)

Gráfico N° 8: Pregunta N° 4



Fuente: Encuesta estudiantes

Elaborado por: PÉREZ; Paola (2015)

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 100% de la población estudiantil indica que no se realiza en clase actividades de cuentos participativos por cuanto no se adquiere un aprendizaje significativo, se cree que esta actividad debe ser realizada debido a que el ser humano aprende imitando y experimentando, el maestro debe ser la guía y debería proporcionar las instrucciones precisas antes de comenzar las actividades, caso contrario no habrá organización ni ayuda para los estudiantes.

Rulfo, J. (1980) “Se trabaja con imaginación, intuición y una verdad aparente; cuando esto se consigue, entonces se logra la historia que uno quiere dar a conocer. Creo que eso es, en principio, la base de todo cuento, de toda historia que se quiere contar”. A partir de la imaginación del estudiante, se puede crear y llevar a cabo una narración y participación de un cuento que fortalecerá el aprendizaje y el desarrollo de la destreza oral.

## PREGUNTA 5

5. ¿Se realiza en clase actividades que busquen desenlaces y ayuden a buscar la solución a una problemática establecida?

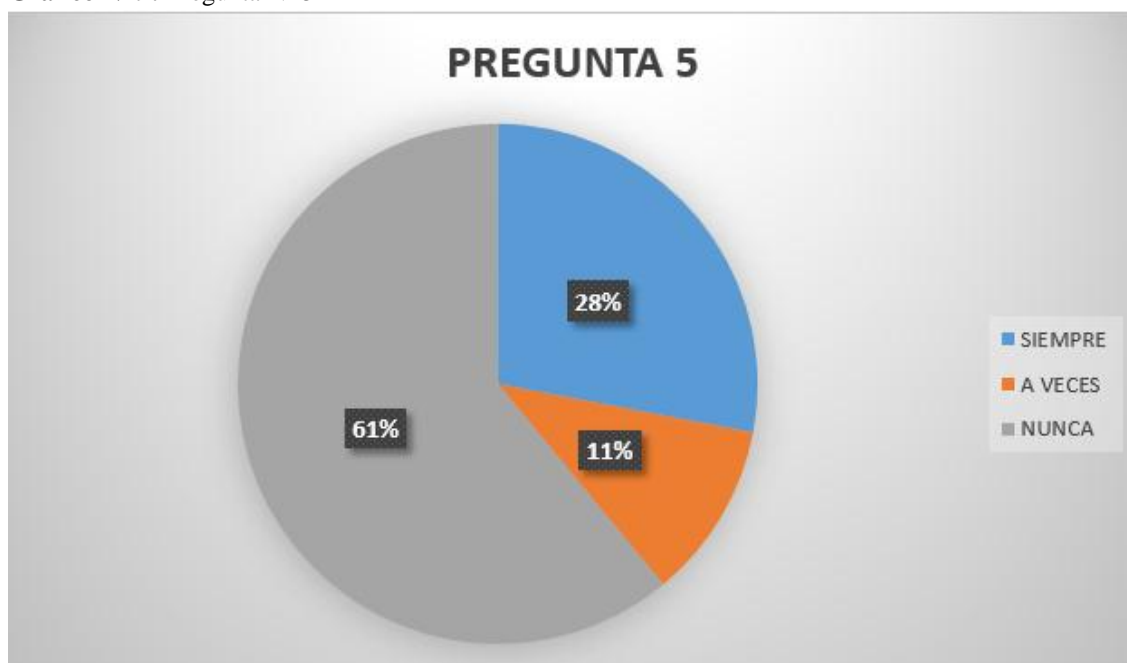
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	29	28%
AVECES	12	11%
NUNCA	65	61%
TOTAL:	106	100%

**Tabla N° 9:** Pregunta N° 5

**Fuente:** Encuesta estudiantes

**Elaborado por:** PÉREZ, Paola (2015)

**Gráfico N° 9:** Pregunta N° 5



**Fuente:** Encuesta estudiantes

**Elaborado por:** PÉREZ, Paola (2015)

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 28% de los estudiantes han manifestado que siempre se realizan actividades que busquen desenlaces y solución a problemas, el 11% indica que a veces se realizan este tipo de actividades en clase, pero la mayor parte de la población estudiantil 61 % revela que nunca se realiza en clase actividades que busquen desenlaces y ayuden a buscar la solución a la problemática establecida.

Los estudiantes necesitan ayuda no sólo para resolver los problemas sino también para reconocerlos. En ocasiones, los problemas son inventados de tal manera que forman a los estudiantes a que razonen y tengan pensamiento crítico para resolver los problemas que fueron diseñados previamente para ellos. En conclusión, a los estudiantes habría que enseñarles no solo la forma de resolver problemas sino la habilidad de ser capaces para reconocer los problemas que vale la pena resolver.

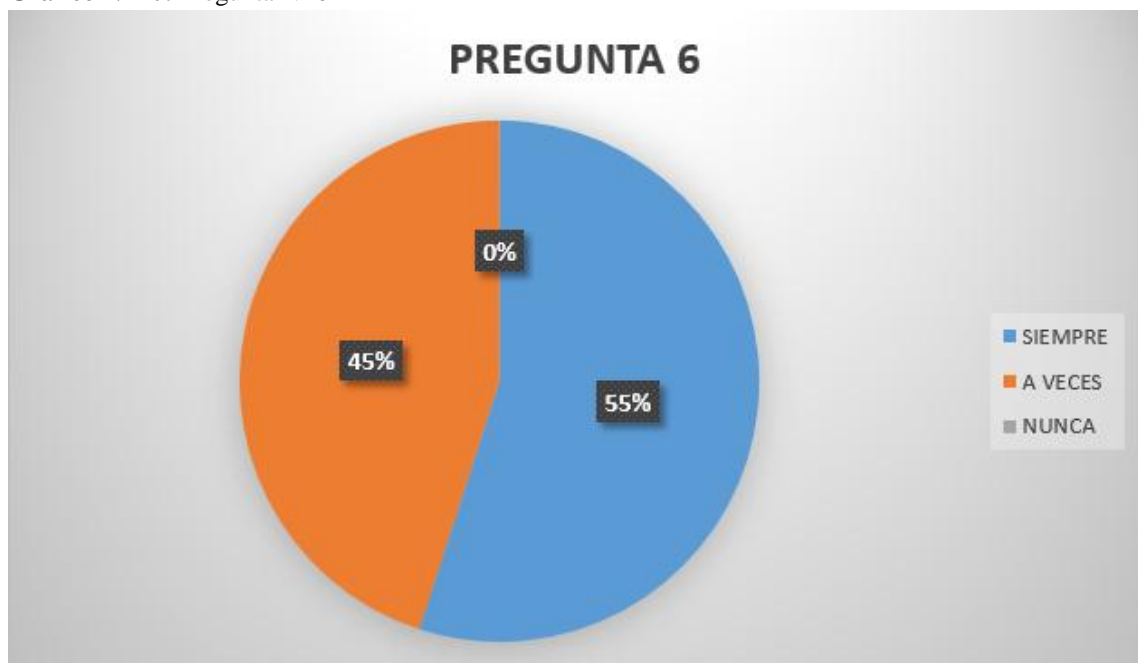
## PREGUNTA 6

6. ¿Considera usted que las presentaciones orales mejoran la pronunciación de nuevo vocabulario aprendido?

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	58	55%
AVECES	48	45%
NUNCA	0	0%
<b>TOTAL:</b>	<b>106</b>	<b>100%</b>

**Tabla N° 10:** Pregunta N° 6  
Fuente: Encuesta estudiantes  
Elaborado por: PÉREZ, Paola (2015)

**Gráfico N° 10:** Pregunta N° 6



**Fuente:** Encuesta estudiantes  
**Elaborado por:** PÉREZ, Paola (2015)

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 55 % de la población estudiantil indica que las presentaciones orales siempre mejoran la pronunciación de nuevo vocabulario, el 45% de los estudiantes expresaron que a veces las presentaciones orales favorecen en el desarrollo de la destreza oral. Así que se concluye que el docente necesita realizar y enfocarse en actividades y presentaciones orales que ayuden a la producción de la destreza oral.

Iruela, A. (2004) “La pronunciación es el soporte de la transmisión de la información oral y por tanto, el elemento que condiciona la inteligibilidad del mensaje”. La pronunciación es importante para entender la transmisión de un mensaje oral, de tal forma que facilite o dificulte al oyente el reconocimiento de las palabras. De tal forma, la importancia comunicativa de la pronunciación otorga facilidad al texto oral del que forma parte.



## PREGUNTA 7

7. ¿Se realiza en clase actividades que ayuden a adquirir nuevo vocabulario?

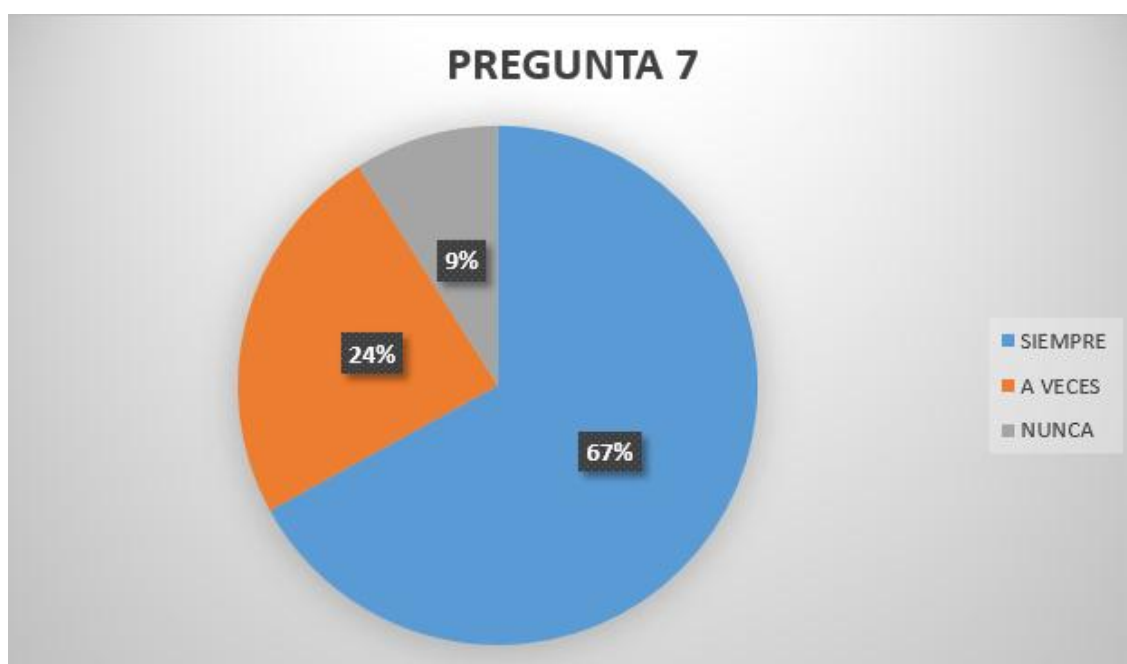
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	71	67%
AVECES	25	24%
NUNCA	10	9%
<b>TOTAL:</b>	<b>106</b>	<b>100%</b>

**Tabla N° 11:** Pregunta N° 7

**Fuente:** Encuesta estudiantes

**Elaborado por:** PÉREZ, Paola (2015)

**Gráfico N° 11:** Pregunta N° 7



**Fuente:** Encuesta estudiantes

**Elaborado por:** PÉREZ, Paola (2015)

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 67% de la población estudiantil indica que siempre se realizan actividades que ayuden al estudiante a adquirir nuevo vocabulario. El 24% de los estudiantes expresaron que a veces se realizan actividades para adquirir nuevo vocabulario, y el 9% de la población expresaron lo contrario. Lo cual es un aspecto positivo debido a que el docente se enfoca en nuevas actividades y técnicas que favorezcan la adquisición de nuevo vocabulario y su significado.

Peytard, G. (1970) “El vocabulario es el conjunto de todos los vocablos efectivamente empleados por el locutor en un acto de habla concreto”. En el ámbito del aprendizaje del idioma inglés, al momento de adquirir nuevo vocabulario es importante que el docente ayude al estudiante a asociar el nuevo vocabulario con ilustraciones mentales: es decir asociar imágenes con la nueva palabra. Se puede utilizar también: flash cards, papelotes, fotografías, entre otras. No basta con textos a memorizar sino con actividades que ayuden al aprendizaje significativo.

## PREGUNTA 8

8. ¿Considera usted que mediante el uso de diálogos se desarrolla la fluidez al momento de hablar?

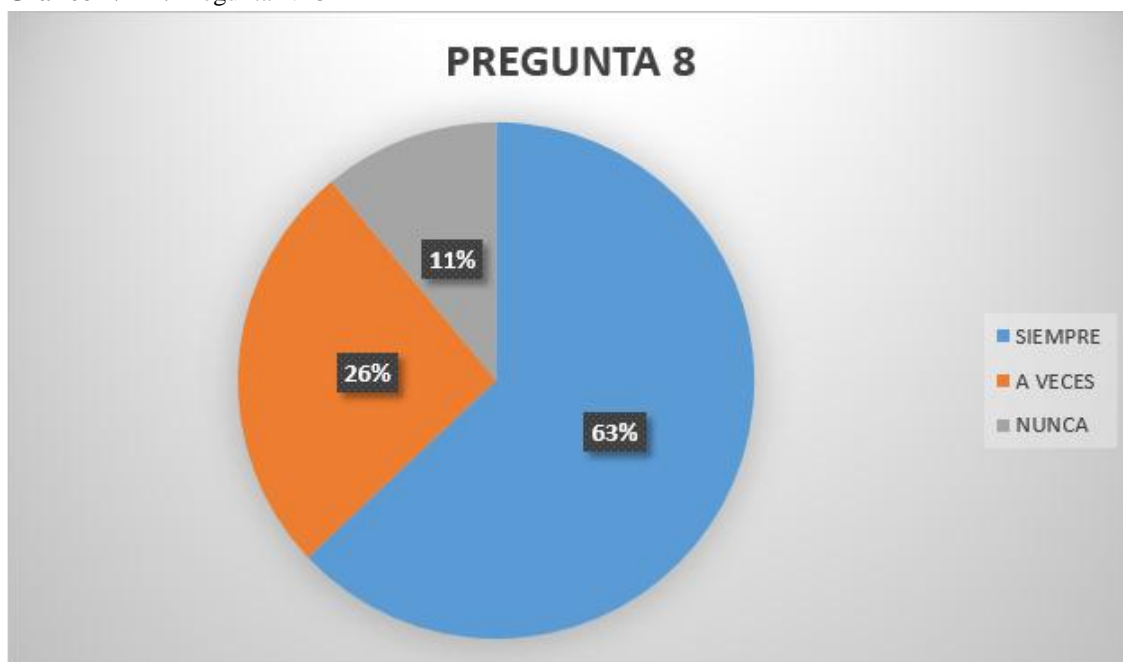
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	67	63%
AVECES	27	26%
NUNCA	12	11%
TOTAL:	106	100%

Tabla N° 12: Pregunta N° 8

Fuente: Encuesta estudiantes

Elaborado por: PÉREZ, Paola (2015)

Gráfico N° 12: Pregunta N° 8



**Fuente:** Encuesta estudiantes

**Elaborado por:** PÉREZ, Paola (2015)

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

El 63% de la población estudiantil indica que siempre es posible mejorar la fluidez al momento de expresarse oralmente mediante el uso de diálogos debido a que es una actividad que describe a una conversación entre dos o más estudiantes, que expresan sus ideas o aficiones para intercambiar actitudes. En ese sentido, un diálogo es también una discusión que surge con el propósito de lograr un acuerdo. El 26% de los estudiantes expresan que a veces y el 11% ocupa el casillero de la alternativa nunca.

Freire, P. (1970) “Solamente el diálogo que implica pensar crítico, es capaz de generarlo. Sin él no hay comunicación y sin ésta no hay verdadera educación”. Para lograr una buena comunicación oral se debe incluir las actividades de diálogo porque ayudan a mejorar la fluidez al momento de expresarse.

## PREGUNTA 9

9. ¿Considera usted que la gramática aprendida será adecuada para la creación de guiones?

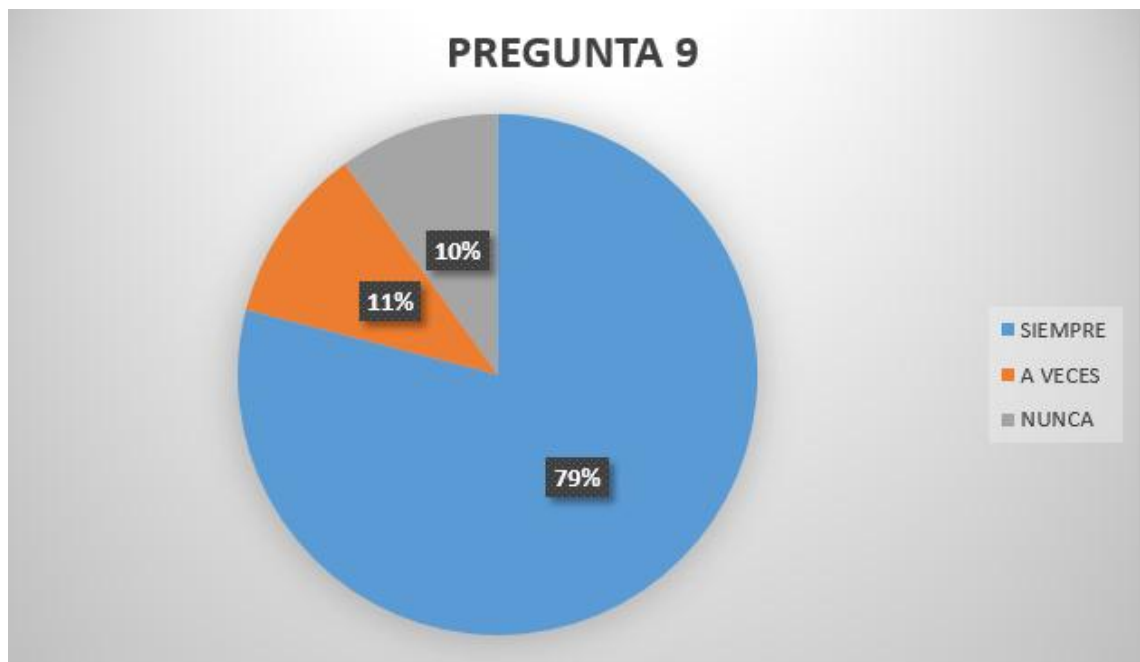
ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	84	79%
AVECES	12	11%
NUNCA	10	10%
<b>TOTAL:</b>	<b>106</b>	<b>100%</b>

**Tabla N° 13:** Pregunta N° 9

**Fuente:** Encuesta estudiantes

**Elaborado por:** PÉREZ, Paola (2015)

**Gráfico N° 13:** Pregunta N° 9



**Fuente:** Encuesta estudiantes

**Elaborado por:** PÉREZ, Paola (2015)

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

La mayor parte de la población estudiantil 79% indica que la gramática impartida por el docente siempre es adecuada para la creación de guiones y el desarrollo de presentaciones de juego dramático que ayuden al desarrollo de la destreza oral, el 11% manifiesta que a veces es favorable la gramática aprendida, y el 10% de los estudiantes se encuentran en la casilla de la alternativa nunca.

Radford, (1988). p21. “Una gramática que incorpore un conjunto explícitamente formulado de reglas sintácticas, semánticas, morfológicas y fonológicas que especifican cómo se forma, interpreta y pronuncia un conjunto dado de oraciones, se dice que se genera este conjunto de oraciones”. Los estudiantes deben estar expuestos a una gramática de tipo generativa, que es

adecuada ya que debe especificar cómo se forman, interpretan y pronuncian todas las oraciones bien formadas de la lengua y sólo ellas.

### **PREGUNTA 10**

10. ¿Al culminar la clase de Inglés, existe comprensión de los temas tratados?

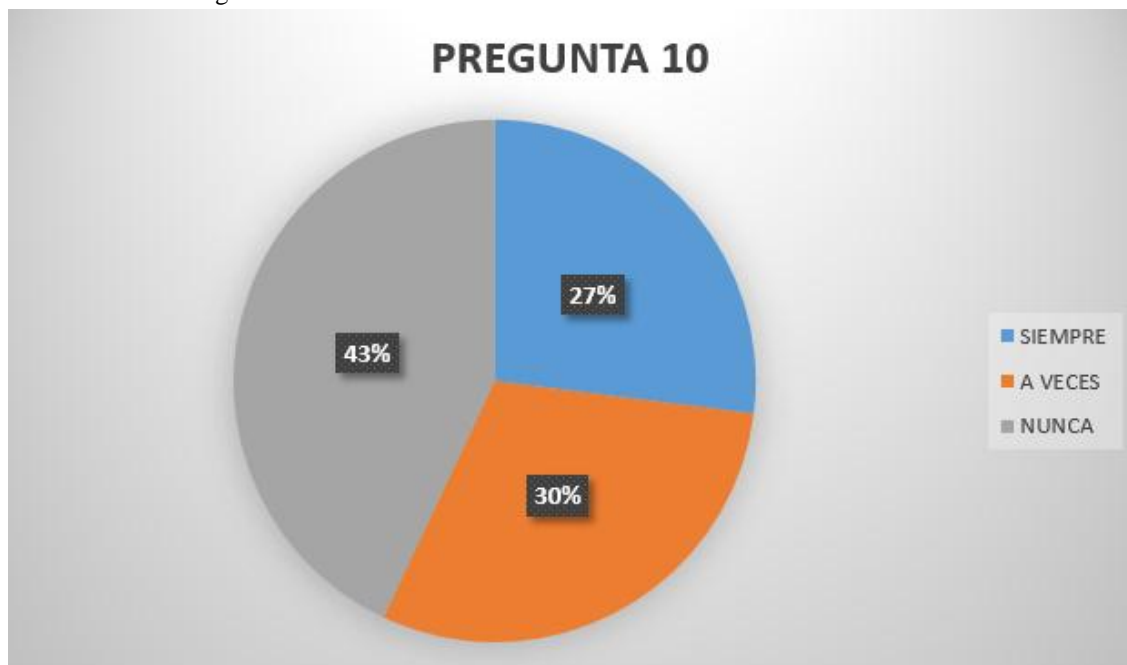
<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
<b>SIEMPRE</b>	<b>28</b>	<b>27%</b>
<b>AVECES</b>	<b>32</b>	<b>30%</b>
<b>NUNCA</b>	<b>46</b>	<b>43%</b>
<b>TOTAL:</b>	<b>106</b>	<b>100%</b>

**Tabla N° 14:** Pregunta N° 10

**Fuente:** Encuesta estudiantes

**Elaborado por:** PÉREZ, Paola (2015)

**Gráfico N° 14:** Pregunta N° 9



**Fuente:** Encuesta estudiantes

**Elaborado por:** PÉREZ, Paola (2015)

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

El 27% de la población indica que siempre existe comprensión de los temas tratados al culminar la clase de Inglés, el 30% manifiesta que a veces existe comprensión y el 43% de la población estudiantil nunca, por lo tanto se debe buscar la solución y aplicar técnicas para que exista comprensión en toda la población estudiantil.

La comprensión es un proceso de creación mental por el que, partiendo de ciertos datos aportados por un emisor, el receptor crea una imagen del mensaje que se le quiere transmitir. Por lo tanto es preciso dar un significado a la información que recibimos. La información puede ser de diferente tipo: palabras,



conceptos, relaciones, implicaciones, formatos, estructuras, pueden ser lingüísticos, culturales, sociales, entre otros.

## **4.2 Verificación de la Hipótesis**

**H0:** La utilización de juego dramático no incide en el desarrollo del idioma Inglés en los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa “Joaquín Lalama” de Ambato.

**H1:** La utilización de juego dramático incide en el desarrollo del idioma Inglés en los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa “Joaquín Lalama” de Ambato.

### **4.3.1 Nivel de confiabilidad**

Para la verificación de la hipótesis se utiliza el nivel de confiabilidad =0.05

#### 4.3.2 Descripción de la información

Para la comprobación de la hipótesis, se toma en cuenta la información obtenida de la muestra con la que se ha trabajado. N = 106

#### 4.3.3 Especificaciones del estadístico

$$\chi^2 = \sum \left[ \left( \frac{O-E}{E} \right)^2 \right]$$

#### 4.3.5 Especificación de la aceptación y rechazo de la hipótesis

##### Grados de libertad

Gl = (filas -1) (columnas -1)

Gl = (4 -1) (3 - 1)

Gl= (3) (2)

Gl = 6

#### 4.3.5 Regla de decisión:

Con 6 grados de libertad y un nivel de confiabilidad De 0.05 la tabla determina el siguiente valor:  $X^2_t = 12.592$

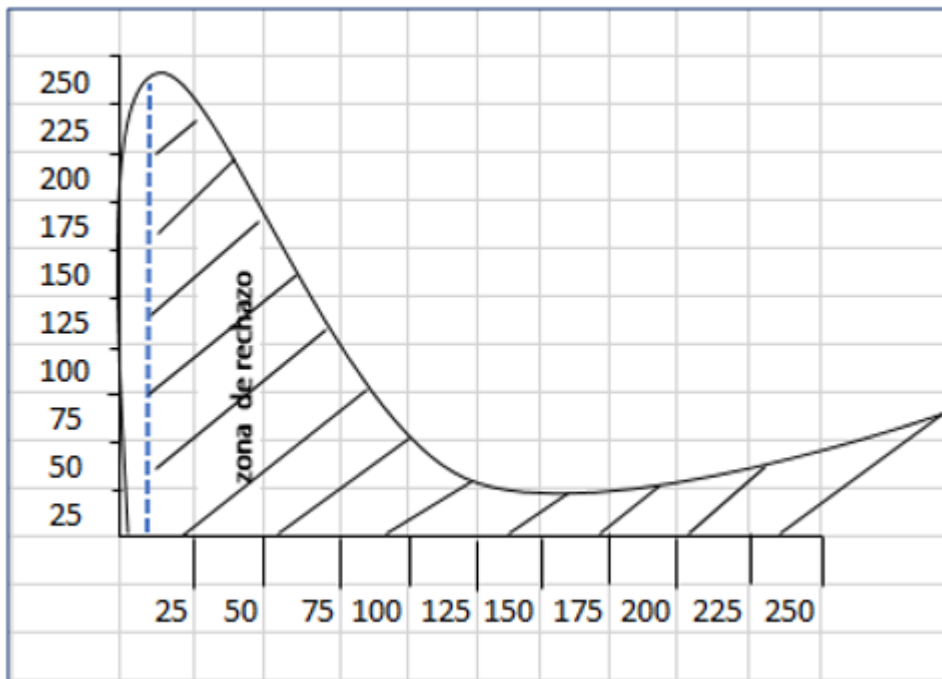
$\alpha/p$	0,001	0,0025	0,005	0,01	0,025	0,05	0,1
------------	-------	--------	-------	------	-------	------	-----

1	10,8274	9,1404	7,8794	6,6349	5,0239	3,8415	2,7055
2	13,815	11,9827	10,5965	9,2104	7,3778	5,9915	4,6052
3	16,266	14,3202	12,8381	11,3449	9,3484	7,8147	6,2514
4	18,4662	16,4238	14,8602	13,2767	11,1433	9,4877	7,7794
5	20,5147	18,3854	16,7496	15,0863	12,8325	11,0705	9,2363
6	22,4575	20,2491	18,5475	16,8119	14,4494	12,5916	10,6446
7	24,3213	22,0402	20,2777	18,5453	16,0128	14,0671	12,017
8	26,1239	23,7742	21,9549	20,0902	17,5345	15,5073	13,3616
9	27,8767	25,4625	23,5893	21,666	19,0228	16,919	14,6837
10	29,5879	27,1119	25,1881	23,2093	20,4832	18,307	15,9872

**Tabla No. 15:** Distribuciones de Chi2

**Fuente:** [www.famaf.unc.edu.ar/~ames/proba2011/tablachic cuadrado.pdf](http://www.famaf.unc.edu.ar/~ames/proba2011/tablachic cuadrado.pdf)

**Elaborado por:** PÉREZ, Paola (2015)



**Gráfico No. 15:** Campana de Gauss

**Fuente:** Tabulación Chi<sup>2</sup>

**Elaborado por:** PÉREZ, Paola (2015)

#### 4.3.6 Recolección de datos y cálculos estadísticos

##### Frecuencias Observadas

ALTERNATIVAS	CATEGORÍAS			SUBTOTAL
	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	
1.- ¿Su maestro realiza actividades de sociodrama que permitan un mejor desarrollo de la producción de la destreza oral?	0	19	87	106
2.- ¿Su maestro realiza en clase actividades de improvisación que involucran la interacción y el trabajo en	12	20	74	106

<b>equipo?</b>				
<b>6.- ¿Considera que las presentaciones orales mejoran la pronunciación de nuevo vocabulario aprendido?</b>	<b>58</b>	<b>48</b>	<b>0</b>	<b>106</b>
<b>8.- ¿Considera que mediante el uso de diálogos se desarrolla la fluidez al momento de hablar?</b>	<b>67</b>	<b>27</b>	<b>12</b>	<b>106</b>
<b>SUBTOTAL</b>	<b>137</b>	<b>114</b>	<b>173</b>	<b>424</b>

**Tabla No. 16:** Frecuencias Observadas

**Fuente:** Encuesta Estudiantes

**Elaborado por:** PÉREZ, Paola (2015)

### Frecuencias Esperadas

<b>ALTERNATIVAS</b>	<b>CATEGORÍAS</b>			<b>SUBTOTAL</b>
	<b>SIEMPRE</b>	<b>A VECES</b>	<b>NUNCA</b>	
<b>1.- ¿-Su maestro realiza actividades de sociodrama que permitan un mejor desarrollo de la producción de la destreza oral?</b>	<b>34.25</b>	<b>28.5</b>	<b>43.25</b>	<b>106</b>
<b>2.- ¿Su maestro realiza en clase actividades de improvisación que involucran la interacción y el trabajo en equipo?</b>	<b>34.25</b>	<b>28.5</b>	<b>43.25</b>	<b>106</b>

6.- ¿Considera usted que las presentaciones orales mejoran la pronunciación de nuevo vocabulario aprendido?	34.25	28.5	43.25	106
8.- ¿Considera usted que mediante el uso de diálogos se desarrolla la fluidez al momento de hablar?	34.25	28.5	43.25	106
<b>SUBTOTAL</b>	<b>137</b>	<b>114</b>	<b>173</b>	<b>424</b>

**Tabla No. 17.** Frecuencias Esperadas  
**Fuente:** Encuesta Estudiantes  
**Elaborado por:** PÉREZ, Paola (2015)

Cálculo de  $X^2_c$

**CHI CUADRADO**

<b>FO</b>	<b>FE</b>	<b>(O-E)</b>	<b>(O - E)<sup>2</sup></b>	<b>(O - E)<sup>2</sup>/E</b>
0	34.25	-34.25	1173.06	34.24
19	28.5	-9.5	90.25	3.16
87	43.25	43.75	1914.06	44.25
12	34.25	-22.25	495.06	14.45
20	28.5	-8.5	72.25	2.53
74	43.25	30.75	945.56	21.86
58	34.25	23.75	564.06	16.46
48	28.5	19.5	380.25	13.34
0	43.25	-43.25	1870.56	43.24
67	34.25	32.75	1072.56	31.31
27	28.5	-1.5	2.25	0.07
12	43.25	-31.25	976.56	22.57
<b>424</b>	<b>424</b>			<b>247.48</b>

**Tabla No. 18:** Cálculo de  $\chi^2_c$

**Fuente:** Encuesta Estudiantes

**Elaborado por:** PÉREZ, Paola (2015)

#### **4.3.8 Decisión**

De acuerdo con los valores obtenidos mediante la prueba de Chi cuadrado El valor de  $\chi^2_{t} = 247.4802 > \chi^2_{c} = 12.5916$ , por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna; es decir, que: La utilización de juego dramático incide en el desarrollo del idioma Inglés en los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa “Joaquín Lalama” de Ambato.

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1. Conclusiones**

- Los actividades de juego dramático no han sido aplicadas por el docente con los estudiantes de octavo año con frecuencia, debido a que se piensa que es una pérdida de tiempo y pasatiempo para los estudiantes, no se motiva a los estudiantes a aprender de una forma interactiva, más bien se continua con los métodos convencionales.

- El juego dramático como técnica de aprendizaje para el desarrollo de la destreza oral del idioma Inglés, ha sido aislado de las planificaciones y de las actividades debido al poco espacio de las aulas de clases y al poco tiempo de la duración de la misma, por cuanto se debería planificar actividades para concluir cada clase de una forma procedimental.
- Para lograr el desarrollo de las actividades de juego dramático, el maestro debe ser la guía principal para dar instrucciones y debe también participar de manera que los estudiantes se sientan motivados y pierdan el temor de comunicarse o expresarse durante la clase activamente y desarrollar la destreza oral del idioma Inglés.
- Para el desarrollo de un aprendizaje significativo y comunicativo dentro del aula es preciso el desarrollo del trabajo de libre expresión de los estudiantes para desarrollar su creatividad y poder alcanzar los niveles competentes de aprendizaje que el sistema educativo propone.

## **5.2. Recomendaciones**

- Se recomienda el uso y aplicación de las actividades de juego dramático, para que los estudiantes tengan acceso a un aprendizaje interactivo, empírico y menos estresante, con la ayuda del docente, trabajo en equipo con sus compañeros de clase y por sí mismos.
- Se recomienda utilizar actividades de juego dramático y planificarlas con anticipación, para que los estudiantes disfruten las actividades de clase y tomen un rol activo durante la clase en determinados contextos. Por cuanto se propone la realización de un taller del juego dramático para el



aprendizaje y para el desarrollo de la comunicación oral interactiva de los estudiantes, con lo que se pretende obtener beneficios en el aspecto educativo.

- Para evaluar la destreza oral se recomienda utilizar rúbricas con escalas de valoración en cada una de las participaciones de los estudiantes para que se facilite la evaluación y se ratifique los parámetros utilizados para que el estudiante evidencie su rendimiento académico.
- Se recomienda el uso de un guía alternativa que contenga actividades de juego dramático y las instrucciones correspondientes para el desarrollo de la destreza oral del idioma Inglés, teniendo en cuenta aspectos de planificación y adaptando estrategias en relación al syllabus que se utiliza en la Unidad Educativa y las necesidades e interés de los estudiantes.

## **CAPÍTULO VI**

### **PROPUESTA**

#### **Título**

“Manual de actividades de enseñanza de juego dramático para el desarrollo de la destreza oral en los estudiantes de Octavo año de la Unidad Educativa Joaquín Lalama”

## **6.1 Datos Informativos**

**Institución:** Unidad Educativa “Joaquín Lalama”

**Responsable de la Elaboración:** Paola Alexandra Pérez Sánchez

**Coordinadora:** Lic. Mg. Marbella Cumanda Escalante Gamazo

**Beneficiarios:** Estudiantes del 8vo Año de Educación Básica

**Provincia:** Tungurahua

**Cantón:** Ambato

**Ubicación:** Avenida de las Américas y Verdeloma.

**Año:** 2014 – 2015.

**Costo:** \$ 150.00

**Fecha de inicio:** Junio, 22 de 2015.

**Fecha de finalización:** Junio, 25 de 2015.

## **6.2. Antecedentes de la Propuesta**

Después de haber visitado la Institución Educativa, y haber recolectado la información necesaria, con la información obtenida de las encuestas aplicadas a los estudiantes y al docente de Inglés de la Unidad Educativa, se determinó que el docente aplica una metodología convencional en base a un libro de texto para impartir sus clases; a su vez, no se utiliza técnicas didácticas para el aprendizaje y el desarrollo de la destreza oral del idioma inglés lo que ha ocasionado que las clases se tornen monótonas y aburridas por lo tanto no favorece a los estudiantes en su aprendizaje.

De igual manera, se pudo comprobar que es necesario aplicar la utilización de las técnicas del juego dramático para promover el desarrollo de la destreza oral del idioma inglés, implementando actividades de dramatización, las cuales permitan reforzar la forma correcta de producir la destreza oral mediante el trabajo en equipo, el cual es muy importante debido a que fortalece la confianza en los estudiantes, promueve el cooperativismo y la pérdida de temor al expresarse en público.

Mediante la elaboración de un manual didáctico, usando diversas actividades orales en Inglés, ayudará a que los estudiantes pierdan el miedo al momento de expresarse oralmente, y a su vez podrán corregir sus falencias por medio de la retroalimentación de su maestro al final de cada presentación oral, basándose en una rúbrica elaborada previamente por el docente; de esta manera los estudiantes tendrán un mejor desempeño al momento de comunicarse utilizando la lengua extranjera.

La creación de este manual didáctico será elaborada de acuerdo con las temáticas establecidas en el libro “English 1”, el cual es usado en la institución educativa para la enseñanza del idioma extranjero a los estudiantes de octavo año, originando así una enseñanza diferente y entretenida.

### **6.3. Justificación**

La finalidad del presente trabajo investigativo es de promover la utilización del juego dramático ya que contiene actividades activas que crean en los

estudiantes la capacidad de responder a las necesidades de la sociedad. De la misma manera, la utilización de las técnicas del juego dramático impulsará el mejoramiento de la destreza productiva (oral) de los estudiantes del octavo año de Educación Básica y promoverá la utilización de las herramientas didácticas como una metodología de enseñanza interactiva.

La propuesta antes mencionada es factible debido a que aporta ideas y actividades propias, lo cual permite una opción estimulante en el proceso de aprendizaje en el aula. No cabe duda que la elaboración y posterior aplicación de un manual didáctico ya mencionado es factible, ya que se puede adquirir y aplicar, debido a que es fácil y práctico de manejar, también es adaptable a cualquier cambio acorde a los intereses y necesidades de cada estudiante.

De acuerdo al tema propuesto, los beneficiarios de esta investigación serán directamente los estudiantes, porque se pretende desarrollar la destreza oral mediante la realización de actividades como: role play, representación de situaciones, narración de historias, entre otras. Basándose en estructuras gramaticales y vocabulario introducidas en diferentes actividades. Cabe recalcar que el docente del idioma Inglés también será beneficiado debido a la aplicación de nuevas técnicas de enseñanza, que permitirán generar diferentes actividades y de tal manera descartar el paradigma pedagógico tradicionalista.

## **6.4. Objetivos**

### **6.4.1. Objetivo General**

- Implementar un manual de actividades de juego dramático para el desarrollo de la destreza oral idioma inglés en los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Joaquín Lalama.

#### 6.4.1. Objetivos Específicos

- Fundamentar científicamente el manual de actividades de juego dramático para el desarrollo de la destreza oral.
- Socializar el manual de técnicas de enseñanza de juego dramático para el desarrollo de la destreza oral idioma inglés.
- Ejecutar el manual de técnicas de enseñanza de juego dramático para el desarrollo de la destreza oral idioma inglés.
- Evaluar el grado de aceptación de la propuesta mediante el uso de una encuesta.

#### 6.5. Análisis de Factibilidad

El presente trabajo investigativo es **factible** de ejecutar, ya que existe el apoyo de las autoridades del plantel, docentes y estudiantes, quienes han señalado el interés de nuevas técnicas para llevar a cabo el desarrollo de la destreza oral utilizando el juego dramático el cual tiene como finalidad utilizar diversas actividades que ayuden a los estudiantes a desenvolverse y perder el temor de expresarse oralmente en público, garantizando un aprendizaje significativo, pero sobre todo que la destreza oral mejore, con la finalidad de corregir sus errores con la retroalimentación y una rúbrica previamente elaborada por el docente.

No se encuentra inconveniente alguno para no aplicar una solución de la problemática encontrada, debido a que se cuenta con los recursos económicos y la ayuda de autoridades, docentes y estudiantes del plantel. La propuesta se fundamenta en la creación de un manual de actividades de juego dramático como medio de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, el cual se basará en el uso de

actividades como: role play, dramatización, narración de historias, entre otros, adaptándose a cinco unidades del libro “English 1”.

### 6.5.1. Factibilidad Legal

Conforme al aspecto legal:

- “*Ley Orgánica de Educación, Capítulo III, Artículo 7, literales a) y e) referentes a los derechos del estudiante*”: “Recibir una educación pertinente de calidad y calidez, recibir apoyo pedagógico de acuerdo a sus necesidades”.

### 6.5.2. Factibilidad Económica

Es factible realizar esta propuesta ya que se cuenta con los recursos necesarios económicos y bibliográficos.

<b>Rubro de Gastos</b>	<b>Valor</b>
Transporte	10,00
Equipos de Computo	30,00
Material de Escritorio	25,00
Copias	15,00
Impresiones	40,00
Empastado	25,00
Imprevistos	15,00
<b>Total:</b>	150,00 USD

**Tabla No. 19:** Frecuencias Esperada

**Fuente:** Investigación

**Elaborado por:** PÉREZ, Paola (2015)

## **6.6. Fundamentación Técnico Científico**

### **MANUAL**

El manual es un material didáctico de apoyo independiente del material ya establecido en un programa educativo, y cumple un evidente propósito pedagógico en el ámbito educativo. Tiene un modelo de estructura coherente y convincente; está compuesto por presentación de conceptos, planteamiento de problemas, ejercicios y sus resoluciones, desarrollo de ejercicios, e incorporación de glosarios (Juani, 2009, pp. 14-15).

### **JUEGO DRAMÁTICO**

Según Motos, T. (2009). En la revista El Teatro en la Educación secundaria. Revista virtual: Creatividad y Sociedad., se refiere a la dramatización o juego dramático como la representación de una acción llevada a cabo por unos personajes en un espacio determinado. Es por tanto la acción de crear y llevar a cabo una idea planteada, a través de diálogos, conflicto entre personajes y dinámica de una acción. Continuando con los mismos autores podemos decir que "juego dramático" es un término utilizado en muchas ocasiones como sinónimo de "juego de expresión", "juego teatral", "dramática creativa", "role-playing", "sociodrama" e "improvisación". Aunque con diferentes nombres, pero todos ellos poseen la idea de representación, con cierto carácter teatral. Motos, T. (1985; p.20) Además del concepto de "Juego dramático", entendido como "Representación de una situación en la que surge un problema o contradicción, realizada por unos actores que previamente han adoptado unos papeles"

### **ACTIVIDADES DE JUEGO DRAMÁTICO**

## TALLER DE JUEGO DRAMÁTICO

Nos permite trabajar con los recursos expresivos del ser humano y sus correspondientes lenguajes: oral, corporal, plástico y rítmico-musical. Los pasos para llevar a cabo un taller de este tipo son los siguientes:

1.- **Juegos preliminares:** Son juegos que ayudan al maestro a motivar a los estudiantes, donde el carácter lúdico de los juegos planteados nos permitan llamar la atención de los estudiantes, el objetivo es crear el ambiente adecuado en el salón de clase, y la soltura de los estudiantes para realizar un trabajo posterior.

2.- **Juegos de sensibilización:** Son actividades realizadas para que los participantes respondan constantemente a los estímulos sensoriales de su mundo personal y del mundo próximo. Favorece la capacidad de observación y la habilidad receptiva para estar accesible a la realidad que nos rodea y de nuestro cuerpo.

3.- **Creatividad corporal:** Es la relación del cuerpo con el espacio, los objetos físicos y los cuerpos de otras personas. Aquí se trasciende el ejercicio físico para luego llegar a un ejercicio de expresión.

4.- **Improvisación:** Son actividades espontáneas que se sumergen en situaciones inesperadas y pueden traspasar infinidad de personajes. Es un ejercicio para la agilidad mental que ayuda a resolver problemas cotidianos.

5.- **Dramatización:** Utiliza la naturalidad y el esquema dramático para su desarrollo, puede tomar como tema algún motivo o un sueño, una experiencia, un texto dramático, entre otros.

## DESARROLLO DE LA DESTREZA ORAL



La destreza oral es una habilidad lingüística productiva, es la destreza de una persona para producir sonidos que existen en el significado y son comprendidos por otras personas, por cuanto se puede crear una buena comunicación. Es un concepto mental que es procesado por alguien de tal manera que se forma un significado al momento de ser pronunciado, entonces se puede decir que la destreza oral es expresar oralmente lo que piensa, en todos los sentidos para transmitir mensajes a otras personas.

Según Mostacero, Elvis (2004) señala que: “La Expresión Oral es la capacidad que consiste en comunicarse con claridad, fluidez, coherencia y persuasión, empleando en forma pertinente los recursos verbales y no verbales. También implica saber escuchar a los demás, respetando sus ideas y las convenciones de participación”.

## **METODOLOGÍA**

### **PPP TEFL Teaching Methodology**

#### **El método PPP (Presentación, Práctica y Producción)**

El método PPP es utilizado para la enseñanza de un segundo idioma siendo uno de los métodos más usados por profesionales alrededor de todo el mundo. Este método se diseñó para adultos, pero viendo el gran resultado que éste tenía, se decidió implantarlo a todas las edades. El método PPP, en su primera fase

(Presentación) es la introducción del tema que facilitará al proceso de aprendizaje del idioma Inglés.

La Presentación expone a los estudiantes al uso de un segundo idioma de manera natural y lógica, de tal forma que les permita un aprendizaje óptimo, en éste período se pretende que el estudiante descubra el tema sin necesidad de decir el nombre del tema, si el estudiante llega a comprender el tema inmediatamente, al momento de la práctica no tendrá ninguna dificultad. Para la presentación del tema existen diversas maneras de hacerlo y presentarlo a los alumnos, obviamente se busca que el material a utilizar sea real y creativo de tal modo que ellos se interesen por la clase.

La Práctica, en éste periodo se descubre si el estudiante ha entendido el tema a través de algunos ejercicios basados en el tema desarrollado anteriormente, una característica de éste método es que se enfoca al desarrollo de la habilidad oral del idioma, la cual resulta ser más difícil para que los alumnos la desarrollen; además en ésta etapa se hace un repaso de lo que se dio en la presentación con el objetivo de aclarar dudas sin que éstas sean tan notorias; la práctica puede ser individual y en equipo. Los ejercicios de práctica necesitan ser claros y entendibles para el estudiante, el profesor tiene que monitorear el desempeño de los alumnos en esta etapa de la clase y verificar la capacidad que tiene para descubrir si están correctos o no en sus resultados.

La Producción consiste en la creación que hace el alumno del tema aprendido, generalmente en esta etapa se involucra la creatividad del ingenio de los estudiantes para el desarrollo del idioma retomando el tema aprendido. Un factor importante dentro de ésta etapa es que el profesor no debe de decir que hacer o decir a los estudiantes, ya que los estudiantes durante la práctica recibieron retroalimentación del tema. Existen algunas actividades efectivas en la etapa de

producción tales como: debates, narraciones, descripciones, exámenes y juegos, éste último tiene resultados efectivos porque les permite a los estudiantes tener un aprendizaje significativo y divertido.

## 6.7. Modelo Operativo

FASES	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	RESULTADOS
SOCIALIZACIÓN	Describir y dar a conocer el manual de actividades de juego dramático para el desarrollo de la destreza oral del idioma inglés.	Reunión con los estudiantes de octavo año y el maestro de Inglés para dar a conocer los beneficios de este manual.	Manual de actividades de juego dramático, Laptop, retroproyector.	Investigadora	Las autoridades permiten llevar a cabo la aplicación del Manual.
EJECUCIÓN	Poner en práctica el manual de actividades de juego dramático para el desarrollo de la destreza oral del idioma inglés.	Desarrollo de las tareas del manual de actividades de juego dramático.	Manual de actividades de juego dramático.	Investigadora, estudiantes y docente.	Los estudiantes muestran una mejoría en la producción de la destreza oral del idioma inglés.
EVALUACIÓN	Evaluar el nivel de aceptación del Manual de actividades de juego dramático para el desarrollo de la destreza oral del idioma inglés.	Aplicación de una encuesta a los estudiantes.  Reunión con el Dr. Hugo Guerrero: Rector de la Institución, Ldo. Juan Sevilla, docente de Inglés de los 8vos años y la investigadora.	Manual de actividades de juego dramático y Ficha de Observación	Investigadora, estudiantes y docente a cargo de impartir la materia de Inglés.	Se estableció que el Manual de actividades de juego dramático es una herramienta de ayuda y progreso para el desarrollo de la destreza oral en estudiantes.

**Tabla No. 20: Modelo Operativo**

**Fuente:** Investigación

**Elaborado por:** PÉREZ, Paola (2015)

## 6.8. Administración de la Propuesta

Para llevar a cabo la propuesta se debe establecer una reunión con el Sr. Rector y docente encargo de impartir la materia de Inglés a los octavos años de Educación Básica de la Unidad Educativa Joaquín Lalama para de este modo poder dar información relevante sobre el uso del manual de actividades de juego dramático para el desarrollo de la destreza oral del idioma inglés.

INSTITUCIÓN	RESPONSABLES	ACTIVIDADES	PRESUPUESTO	FINANCIAMINETO
Unidad Educativa “Joaquín Lalama”.	Dr. Hugo Guerrero: Rector de la Institución, Ldo. Juan Sevilla: docente de inglés de los 8vos años. y Paola Pérez investigadora	Instrucción, organización, colaboración y participación.	150 USD	Investigadora

**Tabla N° 21:** Administración de la Propuesta

**Fuente:** Investigadora

**Elaborado por:** PÉREZ, Paola (2015)

## 6.9 Previsión de la Evaluación

Con el fin de determinar los objetivos propuestos, se desarrolló una encuesta a los estudiantes.

<b>PREGUNTAS BÁSICAS</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
<b>¿Quién solicita evaluar?</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Autoridades de la Institución</li></ul>
<b>¿Por qué evaluar?</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Para conocer el nivel de aceptación del manual de actividades de juego dramático para el desarrollo de la destreza oral.</li><li>• Para establecer si el manual requiere modificaciones.</li></ul>
<b>¿Para qué evaluar?</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Para verificar si la propuesta ha provocado un desarrollo en la destreza oral en los estudiantes.</li></ul>
<b>¿Qué evaluar?</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• La eficiencia y eficacia del manual.</li><li>• El desarrollo de la destreza oral de los estudiantes en el idioma Inglés.</li></ul>
<b>¿Quién evalúa?</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Investigadora: Paola Pérez</li></ul>
<b>¿Cuándo evaluar?</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Cuando la propuesta se haya llevado a cabo.</li></ul>
<b>¿Cómo evaluar?</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mediante la observación.</li></ul>
<b>¿Con qué evaluar?</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Con fichas de observación y encuesta.</li></ul>

<p><b>¿Con qué indicadores?</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuantitativos y Cualitativos</li> </ul>
-------------------------------------	--

**Tabla N° 22:** Previsión de la Evaluación

**Fuente:** Investigadora

**Elaborado por:** PÉREZ, Paola (2015)

Debido a la problemática presentada, se ha elaborado un manual que contiene una guía para el docente, en el mismo se podrá encontrar una serie de actividades elaboradas basándose en la gramática del libro English 1, que utilizan los estudiantes en la Unidad Educativa Joaquín Lalama de la ciudad de Ambato. Por medio de este manual se pretende ayudar a los estudiantes y docente que puedan utilizar el juego dramático como un recurso educativo. A continuación se detallará el contenido del manual a utilizarse.

El manual llamado **“Activities to develop English speaking skills by using drama games”** se compone de las siguientes secciones que son las siguientes:

Inicial tenemos una portada entretenida del manual **“Activities to develop English speaking skills by using drama games”**.

Posteriormente se encuentra la **“Introducción”** al maestro acerca de la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera. Se planifica un **“índice”** que enumera y explica el orden de las unidades y las actividades que contienen las mismas.

# “Activities to develop English speaking skills by using drama games”



[http://serpadreshoy10.blogspot.com/2014\\_09\\_01\\_archive.html](http://serpadreshoy10.blogspot.com/2014_09_01_archive.html)

**AUTHOR: PAOLA ALEXANDRA PÉREZ SÁNCHEZ.**

❖ **Note:** All pictures have their own link to avoid plagiarism.



## INDEX

Introduction .....	
Table of contents.....	
Concepts.....	
Lesson plans Unit 1 – 5.....	
Unit 1 .....	
Teacher’s reference	
Student’s worksheets	
Unit 2.....	
Teacher’s reference	
Student’s worksheets	
Unit 3.....	
Teacher’s reference	
Student’s worksheets	
Unit 4.....	
Teacher’s reference	
Student’s worksheets	

Unit 5.....

Teacher's reference

Student's worksheets

## Introduction

English as a subject has been somewhat difficult to teach, because it is based on pedagogy and linguistics throughout history.

Many high school teachers in Ecuador have done very well so far, but now there are new techniques and strategies for teaching this language, which are more empirical and less stressful.

Inspired by these new strategies and techniques, I created this manual which is adapted to the textbook used by high school students. It includes some fun activities that will help students to learn by using drama game activities which will help students develop the ability to speak in English.

Welcome to a stage where students enjoy learning English by playing.

## Table of contents

UNIT	TITLE	COMMUNICATION	GRAMMAR
1	What's your name?	Ask about favorites	Simple present of be: am/is/are Possessive pronouns
2	This is Bryan	Ask where people and things are: Where is? Where are?	Prepositions of place: in, on, above, under, at, behind, in front of.
3	Where are you from?	Talk about where people come from.	Nationalities: American, Ecuadorian, Colombian, among others. World countries.
4	Can you repeat that please?	CAN for request.	Can + please + question mark.
5	I have two sisters	Talk about your family. Describe people.	Family members: mother, father, sister, brother, etc. Adjectives: happy, sad, beautiful, excited, etc.

## **Drama game activities.**

### **Definition**

#### **What are drama games activities?**

"Drama games activities" refers to the dramatic play or drama as a representation of an action carried out by characters in a given space. It is therefore the action of creating and conducting a notion raised through dialogues, conflict between characters and dynamic action. It can be said that "dramatic play" is a term used often as a synonym for "game of words", "theatrical play", "dramatic creative", "role-playing", "role play" and "improvisation ". Although they have different names, but they all have the idea of representation with some theatrical character.

### **WORKSHOP DRAMATIC PLAY**

It allows us to work with the expressive resources of human beings and their corresponding languages: oral, corporal, plastic and rhythmic music. The steps for conducting a workshop of this kind are:

- 1. Preliminary games:** Preliminary games are games that help the teacher to motivate students, where the playful character of the games raised allow us to draw the attention of students, the goal is to create the right atmosphere in the classroom, and looseness of students for further work.
- 2. Awareness Games:** Awareness games are activities for participants to constantly respond to sensory stimuli in their personal world and the next world. Favors observation skills and ability to be accessible receptive to the reality that surrounds us and our body.

**3. Creativity body:** It is the relationship between body and space, physical objects and the bodies of others. This exercise is transcended and went on to an exercise of expression.

**4. Improvisation:** It refers to the spontaneous activities that plunge into unexpected situations and can pass countless characters. It is an exercise in mental agility that helps solve everyday problems.

**5. Drama:** It uses naturalness and dramatic scheme for its development, the theme can take some reason or dream, an experience, a dramatic text, among others.

**Types of games drama activities.**

**According to UNIT 1 we will use the "Participative story"**

### **"PARTICIPATIVE STORY"**

**Objective:** To narrate and represent the actions of a story.

**Participants:** The whole group

**Materials:** Costumes, masks, any clothing, old papers for the scenery.

**Development:** The teacher should read or invent a story. Then ask students representing shares the story from where they are sitting. Then the teacher encourages students to tell their own story and represents it to the audience as before. When students are ready, they gather in small groups to represent a whole story; characters, dialogues, oral presentations. The scenario is created and finally the final presentation occurs. Students decide how to do the scenery and the right atmosphere for the representation of the story.

**In UNIT 2 the drama game activity will be "Searching outcomes"**

### **"SEARCHING OUTCOMES"**

**Objectives:** To improvise.

**Participants:** The whole group.

**Material:** Flipcharts to create the scenery, markers, colors.

**Development:** Students should perform improvisations with a different outcome each time, this technique is applicable to any text.

#### **Approaches:**

- a) You enter a classroom where you are and want to meet new friends.
- b) When you enter your home you find a thief.
- c) You are walking down the street and you find a wallet full of money.
- d) You've been locked / a in an elevator with someone who is not to your liking.
- e) Among other.

**According to UNIT 3 game activity is the drama "Role play"**

### **"ROLE PLAY"**

**Objective:** Assume a different role of a character.

**Participants:** The whole group

**Materials:** Costumes, masks, any clothing, old papers for the scenery.

**Development:** A role-playing game (RPG) is a game in which each participant assumes the role of a character, generally in a fantasy or science fiction. Students can interact within the game's imaginary world.

The teacher will present a situation for students, they will be representing that situation in order to try to solve a problem. Students join in groups, they choose the characters to represent. Students have to create a script with grammar established by the teacher. The rest of the group carefully learns, understands and observes, finally all give feedback after analyzing what happened.

**According to UNIT 4, the drama game activity is "Sociodrama"**

## **SOCIODRAMA**

**Objective:** Find solution to an everyday problem.

**Participants:** The whole group

**Materials:** Costumes, masks, any clothing, old papers for the scenery.

**Development:** The teacher will present a situation of daily life for students, they will be representing that situation in order to try to solve any problem about the situation. Students join in groups, they choose the characters to represent. Students have to create a script with grammar established by the teacher. The rest of the group carefully learns, understands and observes, finally all give feedback after analyzing what happened.



According to UNIT 5 the drama game activity is "Masks and costumes"

### "MASKS AND COSTUMES"

**Objective:** To create masks and clothing by using things that you find around the classroom and to talk about it as an oral presentation.

**Material:** Things around the class, recycled things, clothes, fabric, etc. adjectives list.

**Participants:** The whole group

**Development:** Teacher asks students to keep everything away to start working in their projects. Teacher asks students to choose a family member they like most and they have to create a mask of that person, also students can carry some clothing they like to wear for the presentation. Teacher gives 10 minutes for the mask creation and 10 to prepare the scrip for the oral presentation. Teacher asks students to use the adjectives list. After the presentation, teacher gives feedback and evaluate students with a rubric.

**UNIDAD EDUCATIVA JOAQUÍN LALAMA**  
**LESSON PLAN**

CLASS: Eight Level TEACHER'S NAME: Paola Pérez		TOPIC: Unit 1. What's your name? TIME: 40'		
GENERAL COMPETENCE: To communicate in an effective way on the English Language in different situations and places on the real life.		LESSON OBJECTIVES: GENERAL OBJECTIVE: To talk about favorite things they like most. SPECIFIC OBJECTIVES: To talk about favorites by using the simple present of TO BE verb and possessive pronouns.		
METHODOLOGY USED: PPP Model		FOCUS ON VALUES: Cooperation, respect of each other's, opinions, teamwork.		
CONTENTS: TO BE: am, is, are. Possessive pronouns. My, your, his, her, its, our, your, their.				
BIBLIOGRAPHY: English 1. Abbs, B.; Barker, C.; Freebairn, I. & Wilson, J. American English adaptation. (2008)				
PROCEDURE				
STAGES AND TIME	TEACHER'S ACTIVITIES	STUDENTS' ACTIVITIES	AUDIO - VISUAL AIDS	EVALUATION
Presentation 10`	T. asks Ss to pay attention. T. explains what Ss are going to do T. asks Ss to look at the photo collage and find their favorites. T. asks Ss some questions. Ex. what is your favorite kind of music, actor, singer?, etc. T asks Ss to circle their favorites.	Ss pay attention. Ss look at the photo collage to find their favorites. Ss answer teacher's questions. Ex. My favorite kind of music is... Ss circle their favorites in the photo collage.	Teacher's Book. Student's book.	Ss participation, fluency.
Practice 10`	T. asks Ss to join in pairs to complete lesson 2. T. asks Ss to ask each one what is your favorite...? T. asks Ss to complete the chart. T. asks Ss to read the examples from the chart and follow the same pattern to complete all blanks. T. writes some examples of the answers on the board. T. explains how to possessive pronouns according to each person.	Ss pay attention. Ss join in pairs. Ss ask questions to complete the chart. Ss follow the examples. Ss read the examples and complete the exercises.	Markers and board	Ss participation and answers.

Production 20`	<p>T. asks Ss to create a short story with the information they got.</p> <p>T. asks Ss to complete the blanks with their partner's information.</p> <p>T. asks Ss to present the story one by one.</p> <p>T. gives positive feedback and evaluate work by using a rubric.</p>	<p>Ss create a short story by using the information they got in lesson 2.</p> <p>Ss fill the blanks.</p> <p>Ss present their stories.</p>		Ss participation and answers.
-------------------	---	---	--	-------------------------------

**UNIDAD EDUCATIVA JOAQUÍN LALAMA**  
**LESSON PLAN**

CLASS: Eight Level TEACHER'S NAME: Paola Pérez		TOPIC: Unit 2. This is Bryan TIME: 40'		
GENERAL COMPETENCE: To communicate in an effective way on the English Language in different situations and places on the real life.		LESSON OBJECTIVES: GENERAL OBJECTIVE: To talk where people and things are. SPECIFIC OBJECTIVES: To talk where people and things are by using prepositions of place.		
METHODOLOGY USED: PPP Model		FOCUS ON VALUES: Cooperation, respect of each other's, opinions, teamwork.		
CONTENTS: Prepositions of place: in, on, above, under, at, behind, in front of.				
BIBLIOGRAPHY: English 1. Abbs, B.; Barker, C.; Freebairn, I. & Wilson, J. American English adaptation. (2008)				
PROCEDURE				
STAGES AND TIME	TEACHER'S ACTIVITIES	STUDENTS' ACTIVITIES	AUDIO - VISUAL AIDS	EVALUATION
Presentation 10`	T. asks Ss to complete activity 1. T asks Ss to look at the picture and write where objects are. T asks Ss some examples to complete it. Ex. The book is on the table. T write some examples on the board to check understanding.	Ss pay attention. Ss look at the picture. Ss follow the examples. Ss read the examples and complete the exercises.	Markers and board	Ss participation and answers.
Practice 10`	T asks Ss to complete activity 2. T asks Ss to look at the pictures carefully. T asks Ss to read the sentences and match them with the pictures.	Ss look at the pictures. Ss read the sentences. Ss complete the task by matching the correct picture with the appropriate sentence.	Markers and board	Ss participation and answers.
Production 20`	T. asks Ss to arrange the classroom to play a game, and join in groups T. asks Ss to play "Searching outcomes" T. gives instructions. T tells a hypothetical situation T asks Ss to find the solution to that problem by using appropriate grammar T. gives positive feedback and evaluate work by using a rubric.	Ss pay attention. Ss arrange the classroom to play. Ss follow instructions. Ss play the game with the teacher.	Classroom resources.	Ss participation and answers.

**UNIDAD EDUCATIVA JOAQUÍN LALAMA**  
**LESSON PLAN**

CLASS: Eight Level TEACHER'S NAME: Paola Pérez		TOPIC: Unit 3. Where are you from? TIME: 40'		
GENERAL COMPETENCE: To communicate in an effective way on the English Language in different situations and places on the real life.		LESSON OBJECTIVES: GENERAL OBJECTIVE: To talk where people come from. SPECIFIC OBJECTIVES: To talk where people come from by using nationalities and world countries.		
METHODOLOGY USED: PPP Model		FOCUS ON VALUES: Cooperation, respect of each other's, opinions, teamwork.		
CONTENTS: Nationalities: American, Mexican, Brazilian, Canadian, Ecuadorian, etc. Countries: U.S.A. Ecuador, Mexico, China, Brazil, etc.				
BIBLIOGRAPHY: English 1. Abbs, B.; Barker, C.; Freebairn, I. & Wilson, J. American English adaptation. (2008)				
PROCEDURE				
STAGES AND TIME	TEACHER'S ACTIVITIES	STUDENTS' ACTIVITIES	AUDIO - VISUAL AIDS	EVALUATION
Presentation 10'	T. asks Ss to pay attention. T. explains what Ss are going to do T. asks Ss to follow instruction of the game "Invisible Friend" T. gives instructions. T starts the game.	Ss pay attention. Ss pay attention to the instructions. Ss play the game.	Flash cards	Ss participation.
Practice 10'	T. asks Ss to complete lesson 2. T asks Ss to complete the chart with countries and nationalities. T asks Ss some examples to complete it. Ex. Canada - Canadian T write some examples on the board to check understanding.	Ss pay attention. Ss look at the chart. Ss follow the examples. Ss read the examples and complete the exercises.	Markers and board	Ss participation and answers.
Production 20'	T. asks Ss to join in groups in order to perform a role play. T asks Ss to follow the example given and create their scrip by using the nationalities. T will evaluate the performance with a rubric. T will give feedback about the presentations.	Ss pay attention. Ss arrange the classroom to perform the activity. Ss follow instructions.	Classroom resources.	Ss participation and answers.

**UNIDAD EDUCATIVA JOAQUÍN LALAMA**  
**LESSON PLAN**

CLASS: Eight Level TEACHER'S NAME: Paola Pérez		TOPIC: Unit 4. Can you repeat that please? TIME: 80'		
GENERAL COMPETENCE: To communicate in an effective way on the English Language in different situations and places on the real life.		LESSON OBJECTIVES: GENERAL OBJECTIVE: To use CAN for requests. SPECIFIC OBJECTIVES: To ask some requests by using the modal Can.		
METHODOLOGY USED: PPP Model		FOCUS ON VALUES: Cooperation, respect of each other's, opinions, teamwork.		
CONTENTS: CAN				
BIBLIOGRAPHY: English 1. Abbs, B.; Barker, C.; Freebairn, I. & Wilson, J. American English adaptation. (2008)				
PROCEDURE				
STAGES AND TIME	TEACHER'S ACTIVITIES	STUDENTS' ACTIVITIES	AUDIO - VISUAL AIDS	EVALUATION
Presentation 10'	T. asks Ss to pay attention. T. explains what Ss are going to do T. asks Ss to listen to a conversation. T emphasizes the conversation when the sentence is with CAN. T asks Ss to perform the conversation with a partner.	Ss pay attention. Ss listen to the conversation Ss perform the conversation in pairs.	Book	Ss participation.
Practice 10'	T. asks Ss to complete lesson 2. T asks Ss to complete the blanks by using can + a request + please according to the example. T asks Ss some examples to complete it. Ex. Can you bring the red book, please? T write some examples on the board to check understanding.	Ss pay attention. Ss follow the examples. Ss read the examples and complete the exercises.	Markers and board	Ss participation and answers.
Production 60'	T. asks Ss to arrange the classroom to perform a sociodrama T. gives instructions. T asks some questions to students to check comprehension. T gives time enough to create the script. T asks Ss to perform the play.	Ss pay attention. Ss arrange the classroom to perform the activity. Ss follow instructions. Ss create the scrip. Ss present the play.	Classroom resources	Ss participation and answers

**UNIDAD EDUCATIVA JOAQUÍN LALAMA**  
**LESSON PLAN**

CLASS: Eight Level TEACHER'S NAME: Paola Pérez		TOPIC: Unit 5. I have two sisters TIME: 80'		
GENERAL COMPETENCE: To communicate in an effective way on the English Language in different situations and places on the real life.		LESSON OBJECTIVES: GENERAL OBJECTIVE: To use adjectives to describe family members. SPECIFIC OBJECTIVES: To talk about family members by describing them with the use of adjectives.		
METHODOLOGY USED: PPP Model		FOCUS ON VALUES: Cooperation, respect of each other's, opinions, teamwork.		
CONTENTS: Family members: mother, father, sister, brother. Adjectives: happy, sad, beautiful, interesting, etc.				
BIBLIOGRAPHY: English 1. Abbs, B.; Barker, C.; Freebairn, I. & Wilson, J. American English adaptation. (2008)				
<b>PROCEDURE</b>				
STAGES AND TIME	TEACHER'S ACTIVITIES	STUDENTS' ACTIVITIES	AUDIO - VISUAL AIDS	EVALUATION
Presentation 10`	T. asks Ss to pay attention. T. explains what Ss are going to do T. asks Ss to look at the family tree and complete the blanks with their information. T asks some questions. Ex. What is your mother, father`s name? T checks comprehension. T monitors the class.	Ss pay attention. Ss look at the family tree. S give possible answers.	Book	Ss participation.
Practice 10`	T. asks Ss to complete lesson 2. T asks Ss to complete the blanks by choosing the adjective that fits. T asks Ss some examples to complete it. Ex. My mom has a BIG garden. T write some examples on the board to check understanding.	Ss pay attention. Ss follow the examples. Ss read the examples and complete the exercises.	Markers and board	Ss participation and answers.

<p>Production 60`</p>	<p>T. asks Ss to arrange the classroom to do an activity.  T asks Ss to bring some materials to use.  T asks Ss to choose a family member they like and create a mask with that face.  T asks Ss to prepare a short description to that person by using adjectives.  T gives to Ss a list of adjectives to use.</p>	<p>Ss pay attention.  Ss arrange the classroom to perform the activity.  Ss follow instructions.  Ss create the masks with the oral presentation.  Ss perform the oral presentation by showing the masks they did.</p>	<p>Classroom resources</p>	<p>Ss participation and answers.</p>
---------------------------	---	--	----------------------------	--------------------------------------





[http://maestraerikavalecillo.blogspot.com/2011\\_09\\_01\\_archive.html](http://maestraerikavalecillo.blogspot.com/2011_09_01_archive.html)

# UNIT 1

## WHAT'S YOUR NAME?

**Learning goals:** Students will be able to talk about their favorite kind of music, food, sport, singers or actors by using the simple present of TO BE verb.

**Grammar:** To be: am/is/are. Possessive adjectives.

ACTIVITY 1: TALKING ABOUT FAVORITE THINGS.

---

ACTIVITY 2: PAIR WORK. STUDENTS ASK ABOUT FAVORITE THINGS ACCORDING WITH THE COLLAGE.

---

ACTIVITY 3: DRAMA GAME PARTICIPATIVE STORY.

---



**Activity 1. Presentation**

**Instructions:** Look at the photo collage. Find your favorite singer, actor, kind of music, food and sports. Then fill in the blanks.



Ilustración 1: Ver Lincografía Pág. 164.

**Instructions:**

- Look carefully to the photo collage.
- Answer your teacher`s questions: What is your favorite singer, movie, kind of food, etc.....?
- Fill in the blanks with the correct answers.

**Possible student`s answers:** My favorite singer is Demi Lovato, My favorite food is pizza, Mi favorite movie is Malefica, etc.

**Activity 2: Practice**

**Instructions:** Pair work. Join In pairs. Ask your partner: What is your favorite singer, movie, actor/actress, food, sport, kind of music? Then complete the chart by following the example.



<http://www.imagenesy dibujosparaimprimir.com/2011/08/imagenes-dibujos-escolares-para.html>

**EXAMPLES:**

FAVORITES	YOU	YOUR PARTNER
Actor/Actress	<i>My favorite actor is Gael Garcia.</i>	<i>His/her favorite actor is Orlando Bloom.</i>
Singer	<i>My favorite singer is Eminem.</i>	<i>His/her favorite singer is Selena Gomez.</i>
Movie	<i>My favorite movie is Saw.</i>	<i>His/her favorite movie is Malefica.</i>
Food	<i>My favorite food is hot dog.</i>	<i>His/her favorite food is pizza.</i>
Music	<i>My favorite kind of music is salsa.</i>	<i>His/her favorite kind of music is pop.</i>
Sport	<i>My favorite sport is soccer.</i>	<i>His/her favorite sport is basketball.</i>

**INSTRUCTIONS:**

- Teacher has to monitor the class and check if students are completing the task correctly.
- Teacher has to write an example on the board. Ex. My favorite food is the hot dog, Her favorite sport is basketball (referring to a girl), His favorite kind of music is salsa (referring to a boy)

**Possible answers:** My favorite actor is Brat Pitt, My favorite singer is Katy Perry, Her favorite movie is Transformers, etc.

Activity 3: Drama Game activity.

**PARTICIPATIVE STORY.**

**Objective:** To narrate and represent the actions of a story.

**Interaction patterns:** The whole group

**Materials:** Costumes, masks, any clothing, old papers for the scenery.

**Development:** The teacher should read or invent a story. Then teacher asks students to represent the story from where they are sitting unused sounds. Then the teacher encourages students to tell their own story and represents the audience as before. When students are ready, they gather in small groups to represent a whole story; characters, dialogues are divided, the scenario is created and finally the final presentation occurs. Students decide how to do the scenery and the right atmosphere for the representation of his story.

**INSTRUCTIONS**

1. Create a story about your classmate by using the information in the chart. (Activity 2)

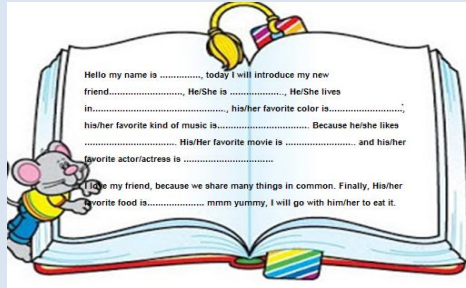


FAVORITES	YOU	YOUR PARTNER
Actor/Actress	My favorite actor/actress is ..	His/her favorite ..
Singer		
Movie		
Food		
Music		
Sport		

2. Follow the examples that your teacher writes on the board.

Ex. My friend is Carlos, he lives in Baños, and he likes to listen to pop music..... Etc.

**3. Write your story by filling the blanks in this book.**



<http://www.imgmlp.com/imagenes-animadas-libros-abiertos>

**4. Use mimic and gestures to your performance.**

**5. Now it's time to talk. Perform your presentation.**

- There is a rubric to evaluate the oral presentation.
- Teacher should give feedback about the presentation.

**Speaking Rubric**

Apprentice	Basic	Learned	Exemplary
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentation shows lack of interest.</li> <li>- Speech difficult to understand.</li> <li>- Lack of eye contact.</li> <li>- Knowledge is minimal.</li> <li>- Volume is uneven.</li> <li>- Lacks focus.</li> <li>- Lacks information.</li> <li>- Grammatical errors.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentation lacks enthusiasm.</li> <li>- Speech is adequate.</li> <li>- Lapses in sentence structure and grammar.</li> <li>- Fact not included.</li> <li>- Volume is uneven.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Speech is clear.</li> <li>- Eye contact is made intermittently.</li> <li>- Grammar usually correct.</li> <li>- Knowledge and facts are partially included.</li> <li>- Volume is appropriate.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Speech is clear.</li> <li>- Eye contact is made.</li> <li>- Grammar is conventional.</li> <li>- Knowledge and facts are included.</li> <li>- Volume is appropriate.</li> </ul>



**Activity 1. Presentation**

**Instructions:** Look at the photo collage. Find your favorite singer, actor, kind of music, food and sports. Then fill in the blanks.



My favorite singer is .....

My favorite kind of music is .....

My favorite food is .....

My favorite sport is .....

My favorite actor is.....

My favorite movie is.....

<http://lagatitapita.blogspot.com/2014/06/elaboro-hipotesis-partir-del-titulo.html>

**Activity 2: Practice**

**Instructions:** Pair work. Join In pairs. Ask your partner: What is your favorite singer, movie, actor/actress, food, sport, kind of music? Then complete the chart by following the example.



FAVORITES	YOU	YOUR PARTNER
Actor/Actress	My favorite actor/actress is...	His/her favorite ...
Singer		
Movie		
Food		
Music		
Sport		

**Activity 3: Drama Game activity.**

**PARTICIPATIVE STORY.**

**Instructions:** Let's create a short story about your classmate.

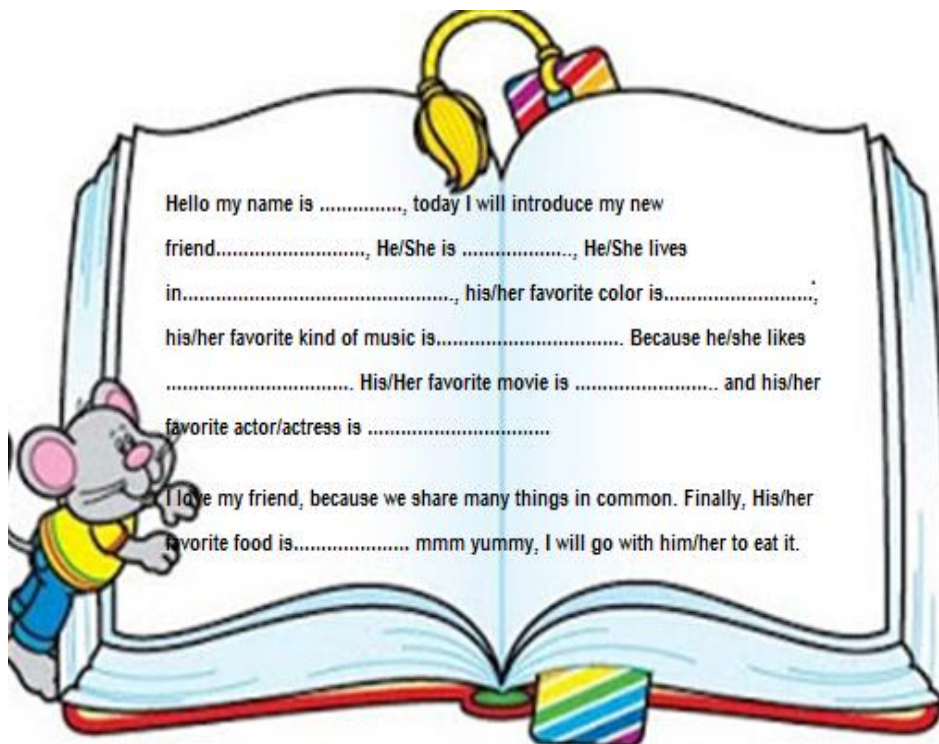
1. Create a story about your classmate.
2. Use the information in the chart. (Activity 2)



FAVORITE	YOU	YOUR PARTNER
Actor/Actress	My favorite actor/actress is	His/Her favorite
Singer		
Movie		
Food		
Music		
Sport		

3. Follow the examples that your teacher writes on the board.
4. Tell everybody your story.
5. Use mimic and gestures to your performance.

- WRITE HERE YOUR STORY BY FILLING THE BLANKS.







<http://www.canstockphoto.es/ilustración/yendo.html>

# UNIT 2 THIS IS BRYAN



<http://es.365psd.com/vector/teacher-behind-classroom-desk-34821>

Learning goals: Students will be able to answer where people and things are by using the prepositions of place.

Grammar: in, on, above, under, at, behind, in front of.

ACTIVITY 1.  
COMPLETING TASK

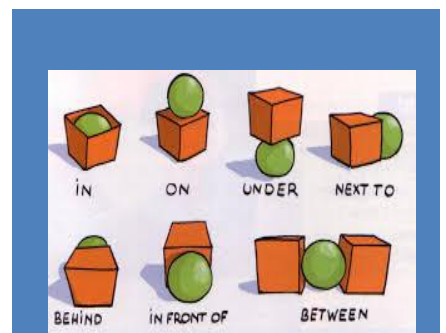
---

ACTIVITY 2.  
MATCHING THE  
PICTURES WITH THE  
DEFINITIONS

---

ACTIVITY 3. DRAMA  
GAME SEARCHING  
OUTCOMES

---



Activity 1. Presentation

Instructions: Look at the picture. Find the objects your teacher says, after that write it down.

Example: Where is the teddy bear? The teddy bear is on the chair.



<http://www.englishexercises.org/makeagame/viewgame.asp?id=7406>

- Where is the tape recorder? *The tape recorder is on the shelf.*
- Where are the shoes? *The shoes are on the sofa.*
- Where is the school bag? *The school bag is under the desk.*
- Where is the computer? *The computer is on the bed.*
- Where is the yellow t- shirt? *The yellow t-shirt is next to the bed.*
- Where is the green sweater? *The green sweater is in the drawer.*
- Where is the picture frame? *The picture frame is on the shelf.*
- Where is the sofa? *The sofa is in front of the bed.*

Instructions:

- Look at the picture.
- Teacher will ask some questions before they start writing. Ex. Where is the yellow jacket?
- POSSIBLE ANSWER: The yellow jacket is on the wall.
- Teacher writes the example on the board and monitors the class.

Activity 2. Practice

Instructions: Look the five pictures about Dorothy and their pets. Match the pictures with the correct sentences.



The cat is behind Dorothy.  
They are next to the bed.

The cat is between the bed  
and the drawers. Dorothy is  
far.

Dorothy is next to the dog.

The dog is behind the cat,  
they are in front of the bed.  
Dorothy is on the bed.

Dorothy is on the floor, she is  
next to the bed, too.

<http://www.storyboardthat.com/userboards/elena1234/prepositions-of-place-project>

**INSTRUCTIONS:**

- Look at the pictures.
- Read the sentences.
- Match the pictures with the correct sentences.

**Activity 3. Production.**

**Drama game. Searching outcomes.**

**Instructions:** Group work. Join in groups, listen to your teacher's instructions. There is a difficult situation that you are going to solve.

**INSTRUCTIONS:**

1. Read the situation, understand and think how you can solve that problem.
2. Join in groups of 4 or 5 people and assign roles for each.
3. Write the script but do not forget to use the prepositions of time learnt.
4. Later on, you and your classmates will perform your presentation.
5. Use costumes and prepare the classroom.

**Situation:**

- ✓ You are the new student of your class and you have lost some school supplies, you need to find your things and you have to ask to different people (teacher, classmates, janitor, principal, etc.) where the things are.

**Example:**

**Student:** Hello teacher can you help me?

**Teacher:** Sure, what do you need?

**Student:** I have lost my math notebook and I really need to find it.

**Teacher:** Mmm I don't know. Why don't you ask Mary and Mark.

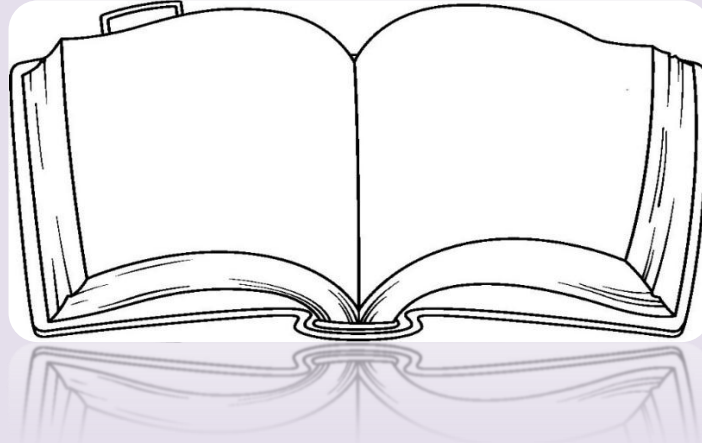
**Student:** Mary could you tell me if you have seen my math notebook?

**Mary:** I think it is under the principal desk.

**Mark:** I think you are wrong Mary, that notebook is on the cafeteria table.

**Student:** Oh! I will go to find it. Thank you friends.

✓ WRITE HERE YOUR SCRIPT.



<http://www.dibujalia.com/dibujos3698.search.htm>

Rubric to evaluate oral presentations.

### Speaking Rubric

Apprentice	Basic	Learned	Exemplary
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentation shows lack of interest.</li> <li>- Speech difficult to understand.</li> <li>- Lack of eye contact.</li> <li>- Knowledge is minimal.</li> <li>- Volume is uneven.</li> <li>- Lacks focus.</li> <li>- Lacks information.</li> <li>- Grammatical errors.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentation lacks enthusiasm.</li> <li>- Speech is adequate.</li> <li>- Lapses in sentence structure and grammar.</li> <li>- Fact not included.</li> <li>- Volume is uneven.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Speech is clear.</li> <li>- Eye contact is made intermittently.</li> <li>- Grammar usually correct.</li> <li>- Knowledge and facts are partially included.</li> <li>- Volume is appropriate.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Speech is clear.</li> <li>- Eye contact is made.</li> <li>- Grammar is conventional.</li> <li>- Knowledge and facts are included.</li> <li>- Volume is appropriate.</li> </ul>



Activity 1.

Instructions: Look at the picture. Find the objects your teacher says, after that write it down.

Example: Where is the teddy bear? The teddy bear is on the chair.



- Where is the tape recorder?
- Where are the shoes?
- Where is the school bag?
- Where is the computer?
- Where is the yellow t- shirt?
- Where is the green sweater?
- Where is the picture frame?
- Where is the sofa?

---

---

---

---

---

---

---

---

Example: Where is the yellow jacket? The yellow jacket is on the wall.

Activity 2.

Instructions: Look the five pictures about Dorothy and their pets. Match the pictures with the correct sentences.



The cat is behind Dorothy.  
They are next to the bed.



The cat is between the bed  
and the drawers. Dorothy is  
far.



Dorothy is next to the dog.



The dog is behind the cat,  
they are in front of the bed.  
Dorothy is on the bed.



Dorothy is on the floor, she is  
next to the bed, too.

**Activity 3. Drama game. Searching outcomes.**

**Instructions:** Group work. Join in groups, listen to your teacher's instructions. There is a difficult situation that you are going to solve.

**INSTRUCTIONS:**

1. Read the situation, understand and think how you can solve the problem.
2. Join in groups of 4 or 5 people and assign roles for each.
3. Write the script but do not forget to use the prepositions of time learnt.
4. Later on, you and your classmates will perform your presentation.
5. Use costumes and prepare the classroom.

**Situation:**

- ✓ You are the new student of your class and you have lost some school supplies, you need to find your things and you have to ask to different people (teacher, classmates, janitor, principal, etc.) where the things are.

**Example:**

**Student:** Hello teacher can you help me?

**Teacher:** Sure, what do you need?

**Student:** I have lost my math notebook and I really need to find it.

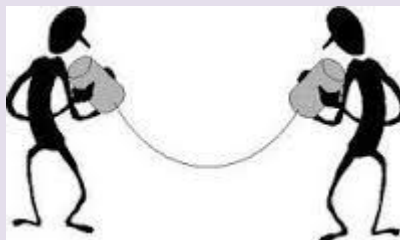
**Teacher:** Mmm I don't know. Why don't you ask Mary and Mark?

**Student:** Mary could you tell me if you have seen my math notebook?

**Mary:** I think it is under the principal desk.

**Mark:** I think you are wrong Mary, that notebook is on the cafeteria table.

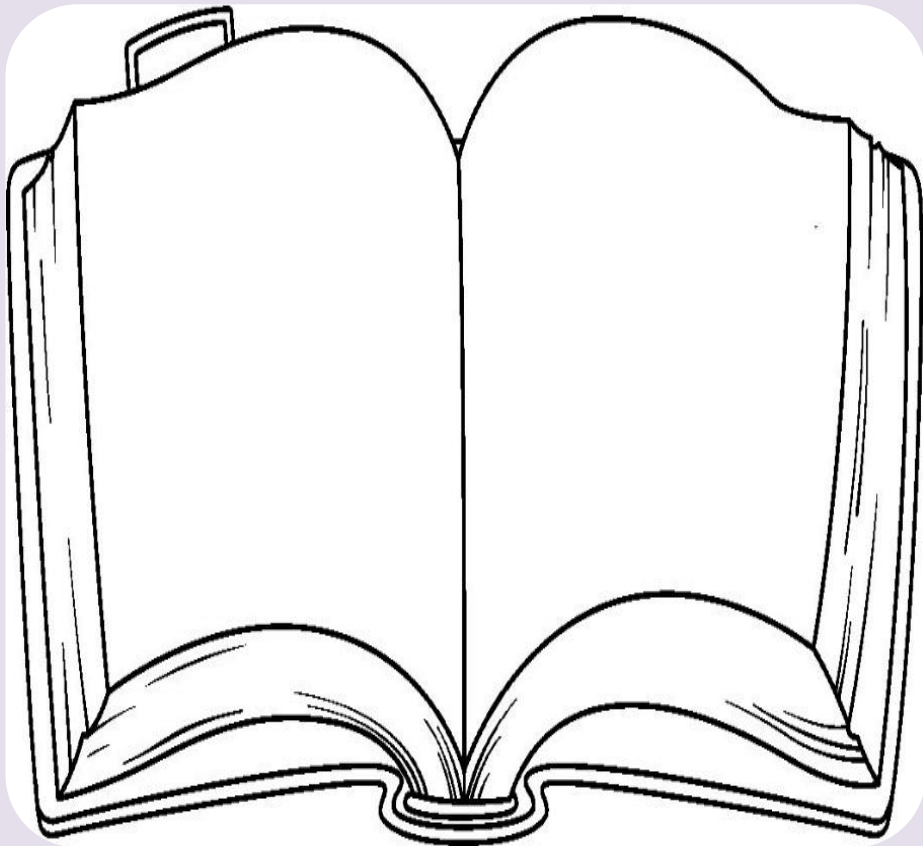
**Student:** Oh! I will go to find it. Thank you friends.



<http://jagome.blogspot.com/2011/01/tres-dimensiones.html>



✓ WRITE HERE YOUR SCRIPT.





[http://www.ukraine-dating-agency.com/teach\\_ukrainian\\_girlfriend\\_english.html](http://www.ukraine-dating-agency.com/teach_ukrainian_girlfriend_english.html)

# UNIT 3

## WHERE ARE YOU FROM?

**Learning goals:** Students will be able to answer where people come from by using nationalities.

**Grammar:** American, Canadian, Mexican, Australian, Ecuadorian, Venezuelan, Colombian, etc.

ACTIVITY 1. GAME: THE INVISIBLE FRIEND.

---

ACTIVITY 2. COMPLETING ACTIVITY

---

ACTIVITY 3. DRAMA GAME. ROLE PLAY ABOUT COUNTRIES.

---

### Activity 1. Presentation

#### Game "The Invisible friend" Improvisation

Instructions: Improvise with mimic and gestures.

1. Your teacher have some flashcards about different nationalities around the world.
2. Later, one student passes to the front, takes a flashcard and makes a representation about the country.
3. The rest of the class has to guess the country by saying: He/she is from..... Also they can say : He/she is Mexican, Canadian, Ecuadorian, etc.

#### Flash cards



<http://www.shutterstock.com/s/nationalities+people/search.html>

**Materials:** Flash cards

**Interaction patterns:** The whole group

**Development:** Teacher has some flashcards with some nationalities. Then teacher starts the game: teacher takes a card (this card contains a chinese person), teacher has to represent an imaginary situation that represents that nationality. The rest of the class has to guess the nationality.

**Recommendations:** Teacher has to start the game to make sure students have understand the instructions.

Teacher choses students randomly to continue the game.

## Activity 2. Practice

## Completing task

**Instructions:** Complete the chart according to the countries given.

Countries	Nationalities
Australia	Australian
Brazil	Brazilian
Canada	_____
Colombia	Colombian
_____	Costa Rican
Korea	_____
Mexico	Mexican
_____	Moroccan
United States	_____
_____	Venezuelan
Finland	Finnish
Great Britain	British
Poland	_____
China	Chinese
Japan	_____
_____	Lebanese

English\_Book\_1-Student.pdf.

## Answer key:

Countries	Nationalities
<i>Canada</i>	<i>Canadian</i>
<i>Costa Rica</i>	<i>Costa Rican</i>
<i>Korea</i>	<i>Korean</i>
<i>Morocco</i>	<i>Moroccan</i>
<i>Venezuela</i>	<i>Venezuelan</i>
<i>Poland</i>	<i>Polish</i>
<i>Japan</i>	<i>Japanese</i>
<i>Lebanon</i>	<i>Lebanese</i>

**Activity 3. Production**  
**Drama game. Role play.**

**Instructions:** Join in groups. Create a role play with your friends, use the nationalities, write your script and give it to your teacher.

### **ROLE PLAY**

**Objective:** Assume a different role of a character.

**Interaction patterns:** The whole group

**Materials:** Costumes, masks, any clothing, old papers for the scenery.

**Development:** A role-playing game (RPG) is a game in which each participant assumes the role of a character, generally in a fantasy or science fiction.

Students can interact within the game's imaginary world.

The teacher will present a situation for students, they will be representing that situation in order to try to solve a problem. Students join in groups, they choose the characters to represent. Students have to create a script with grammar established by the teacher. The rest of the group carefully learns, understands and observes, finally all give feedback after analyzing what happened.

### **INSTRUCTIONS:**

- 1. Read the example and create a similar script.**
- 2. Join in groups and choose your role.**
- 3. Perform your role play.**
- 4. Create your scenery.**

**Example:**

**a.- Hello, my name is Veronica and I am a new student.**

**b.- Nice to meet you Veronica, Where are you from?**

**a.- I am from Mexico, how about you?**

**b.- I am from Canada.**

**A.- Oh you are Canadian, nice to meet you too.**

**Rubric to evaluate oral presentation.**

---

**Speaking Rubric**

<b>Apprentice</b>	<b>Basic</b>	<b>Learned</b>	<b>Exemplary</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentation shows lack of interest.</li> <li>- Speech difficult to understand.</li> <li>- Lack of eye contact.</li> <li>- Knowledge is minimal.</li> <li>- Volume is uneven.</li> <li>- Lacks focus.</li> <li>- Lacks information.</li> <li>- Grammatical errors.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentation lacks enthusiasm.</li> <li>- Speech is adequate.</li> <li>- Lapses in sentence structure and grammar.</li> <li>- Fact not included.</li> <li>- Volume is uneven.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Speech is clear.</li> <li>- Eye contact is made intermittently.</li> <li>- Grammar usually correct.</li> <li>- Knowledge and facts are partially included.</li> <li>- Volume is appropriate.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Speech is clear.</li> <li>- Eye contact is made.</li> <li>- Grammar is conventional.</li> <li>- Knowledge and facts are included.</li> <li>- Volume is appropriate.</li> </ul>

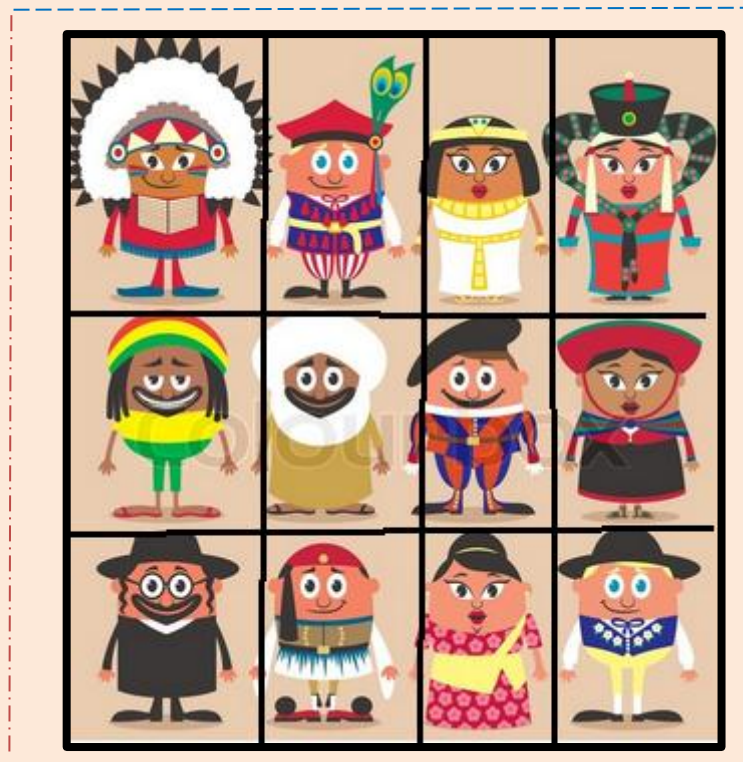
---

**Activity 1. Game "The Invisible friend"**

**Instructions:** your teacher have some flashcards about different nationalities around the world. Later, one student passes to the front, takes a flashcard and makes a representation about the country.

The rest of the class has to guess the country by saying: He/she is from.....  
Also they can say : He/she is Mexican, Canadian, Ecuadorian, etc.

**Flash cards**



**Instructions:**

- ✓ Cut the flashcards.
- ✓ Put them in a bag.
- ✓ Shake the bag.
- ✓ Follow instructions.
- ✓ Play the game.

**Activity 2. Completing task**

**Instructions:** Complete the chart according to the countries given.

<b>Countries</b>	<b>Nationalities</b>
Australia	Australian
Brazil	Brazilian
Canada	_____
Colombia	Colombian
_____	Costa Rican
Korea	_____
Mexico	Mexican
_____	Moroccan
United States	_____
_____	Venezuelan
Finland	Finnish
Great Britain	British
Poland	_____
China	Chinese
Japan	_____
_____	Lebanese



**Activity 3. Drama game. Role play**

**Instructions:** Join in groups. Create a role play with your friends, use the nationalities, write your script and give it to your teacher.



<http://sp.depositphotos.com/46208215/stock-photo-kids-play.html>

**INSTRUCTIONS:**

1. Read the example and create a similar script.
2. Join in groups and choose your role.
3. Perform your role play.
4. Create your scenery.

**Example:**

**a.- Hello, my name is Veronica and I am a new student.**

**b.- Nice to meet you Veronica, Where are you from?**

**a.- I am from Mexico, how about you?**

**b.- I am from Canada.**

**A.- Oh you are Canadian, nice to meet you too.**



<http://mx.depositphotos.com/7475028/stock-photo-kids-talking.html>

# UNIT 4

## CAN YOU

### REPEAT THAT

### PLEASE?

Learning goals: Students will be able to use the modal CAN for requests.

Grammar: Can

ACTIVITY 1.  
CONVERSATION

---

ACTIVITY 2.  
PRACTICING GRAMMAR

---

ACTIVITY 3. DRAMA  
GAME. SOCIODRAMA

---



Activity 1. Practice

Conversation

Instructions: Read the conversation. Then underline the sentence that has the modal can, and color the modal can.

Conversation:

**Luke:** Hello? Hi, Stephanie, how are things at the office?

**Stephanie:** Hi, Luke! How are you? Can you please stop and pick up extra paper for the computer printer?

**Luke:** What did you say? Can you repeat that, please? Did you say pick up ink for the printer? Sorry, the phone is cutting out.

**Stephanie:** Can you hear me now? No, I need more computer paper. Listen, I'll text you exactly what I need. Thanks, Luke. Talk to you later.

**Luke:** Thanks, Stephanie. Sorry, my phone has really bad reception here.

Key answer:

**Luke:** Hello? Hi, Stephanie, how are things at the office?

**Stephanie:** Hi, Luke! How are you? Can you please stop and pick up extra paper for the computer printer?

**Luke:** What did you say? Can you repeat that, please? Did you say pick up ink for the printer? Sorry, the phone is cutting out.

**Stephanie:** Can you hear me now? No, I need more computer paper. Listen, I'll text you exactly what I need. Thanks, Luke. Talk to you later.

**Luke:** Thanks, Stephanie. Sorry, my phone has really bad reception here.

Activity 2. Practice

Practicing Grammar

**Instructions:** Write requests and responses, use: can, please and a question mark in the requests.

**Note:** x means NO, ✓ means yes

Pick up the book on the floor.

A: Can you pick up the book on the floor, please?

B: ✓ Yes, I can. X No, I can't.



Give this paper to the principal

A: \_\_\_\_\_

B: x \_\_\_\_\_



Carry my schoolbag

A: \_\_\_\_\_

B: ✓ \_\_\_\_\_



Close the door

A: \_\_\_\_\_

B: x \_\_\_\_\_



Turn off the lights

A: \_\_\_\_\_

B: ✓ \_\_\_\_\_



Ilustración N° 2. Ver Lincografía Pág. 164

Key answer:

Give this paper to the principal

A: Can you give this paper to the principal, please?

B: x No, I can't give this paper to the principal.

Carry my schoolbag

Can you carry my schoolbag, please?

B: ✓ Yes, I can carry your schoolbag.

Close the door

Can you close the door, please?

B: x No, I can't close the door.

Turn off the lights

A: Can you turn off the lights, please?

B: ✓ Yes, I can turn off the lights.

### Activity 3. Production

#### Drama Activity

##### Sociodrama

**Instructions:** Join in groups. Think that you are in a restaurant with your family, you have to order what you want to eat but the waiter/waitress is confused all the time, so you have to explain what you really want.

**NOTE:** Use the modal can for questions.

[http://es.hesperian.org/hhg/A\\_Health\\_Handbook\\_for\\_Women\\_with\\_Disabilities:La\\_lucha\\_por\\_el\\_cambio:\\_Luchar\\_unidas\\_por\\_una\\_atención\\_de\\_salud\\_adecuada](http://es.hesperian.org/hhg/A_Health_Handbook_for_Women_with_Disabilities:La_lucha_por_el_cambio:_Luchar_unidas_por_una_atención_de_salud_adecuada)

**Objective:** Find solutions to an everyday problem.

**Interaction patterns:** The whole group

**Materials:** Costumes, masks, any clothing, big papers for the scenery.

**Development:** The teacher will present a situation of daily life for students, and they have to represent it by trying to solve the situation. Students join in groups, the characters who will represent are spread. Students create a script with grammar established by the teacher, which will be given before the presentation. Finally the presentation of the scene placed in the situation allows, experience feelings, realize and understand. The rest of the group carefully learns, understands and observes, finally all give feedback after analyzing what happened.

**Situation:** you are in a restaurant and you have to order what you want to eat, the waiter is confused all the time so you have to explain what you really want.

**Note:** Students should use the modal can for question in this activity.

**Rubric to evaluate oral presentation.**

---

**Speaking Rubric**

<b>Apprentice</b>	<b>Basic</b>	<b>Learned</b>	<b>Exemplary</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentation shows lack of interest.</li> <li>- Speech difficult to understand.</li> <li>- Lack of eye contact.</li> <li>- Knowledge is minimal.</li> <li>- Volume is uneven.</li> <li>- Lacks focus.</li> <li>- Lacks information.</li> <li>- Grammatical errors.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentation lacks enthusiasm.</li> <li>- Speech is adequate.</li> <li>- Lapses in sentence structure and grammar.</li> <li>- Fact not included.</li> <li>- Volume is uneven.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Speech is clear.</li> <li>- Eye contact is made intermittently.</li> <li>- Grammar usually correct.</li> <li>- Knowledge and facts are partially included.</li> <li>- Volume is appropriate.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Speech is clear.</li> <li>- Eye contact is made.</li> <li>- Grammar is conventional.</li> <li>- Knowledge and facts are included.</li> <li>- Volume is appropriate.</li> </ul>

---

Activity 1. Practice

Conversation

Instructions: Read the conversation. Then underline the sentence that has the modal can, and color the modal can.

Conversation:

**Luke:** Hello? Hi, Stephanie, how are things at the office?

**Stephanie:** Hi, Luke! How are you? Can you please stop and pick up extra paper for the computer printer?

**Luke:** What did you say? Can you repeat that, please? Did you say pick up ink for the printer? Sorry, the phone is cutting out.

**Stephanie:** Can you hear me now? No, I need more computer paper. Listen, I'll text you exactly what I need. Thanks, Luke. Talk to you later.

**Luke:** Thanks, Stephanie. Sorry, my phone has really bad reception here.

**Activity 2. Practicing Grammar**

**Instructions:** Write requests and responses, use: can, please and a question mark in the requests.

**Note:** x means NO, ✓ means yes

Pick up the book on the floor.

A: Can you pick up the book on the floor, please?

B: ✓ Yes, I can. X No, I can't.



Give this paper to the principal

A: \_\_\_\_\_

B: x \_\_\_\_\_



Carry my schoolbag

A: \_\_\_\_\_

B: ✓ \_\_\_\_\_



Close the door

A: \_\_\_\_\_

B: x \_\_\_\_\_



Turn off the lights

A: \_\_\_\_\_

B: ✓ \_\_\_\_\_



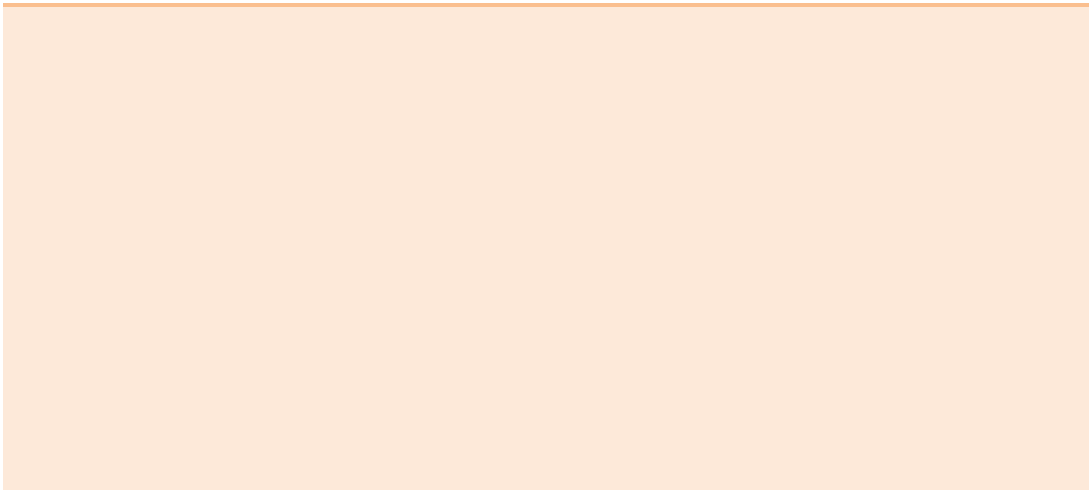


**Activity 3. Drama Game Activity**

**Sociodrama**

**Instructions:** Join in groups. Think that you are in a restaurant with your family, you have to order what you want to eat but the waiter/waitress is confused all the time, so you have to explain what you really want.

**NOTE:** Use the modal can for questions.



**Development:** Your teacher will present a situation of daily life, and students have to represent it by trying to solve the situation. Students join in groups, the characters who will represent are spread. Students create a script with grammar established by the teacher, which will be given before the presentation. Finally the presentation of the scene placed in the situation allows, experience feelings, realize and understand. The rest of the group carefully learns, understands and observes, finally all give feedback after analyzing what happened.

---

Write here your script:

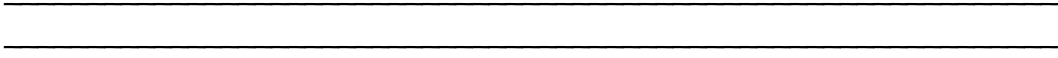
---

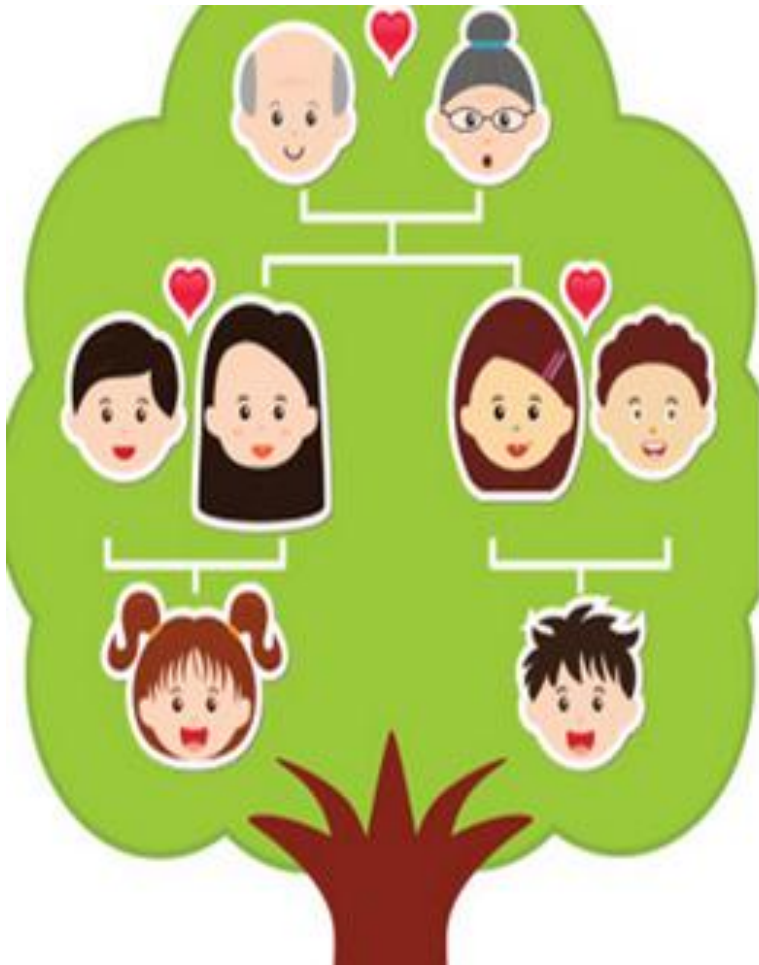
---

---

---

---





<https://www.tes.com/lessons/wgr0mhelnayoja/family>

# UNIT 5

## I HAVE TWO SISTERS

**Learning goals:** Students will be able to talk about family members and describe them by using adjectives.

**Grammar:** Family members: mother, father, sister, brother, baby, grandmother, grandfather, etc.

**Adjectives to describe people:** beautiful, handsome, intelligent,

ACTIVITY 1.

---

ACTIVITY 2.  
PRACTICING GRAMMAR

---

ACTIVITY 3. DRAMA  
GAME ACTIVITY. MASKS  
AND COSTUMES

---



Activity 1. Look at the picture. How many sisters and brothers do you have? Is your family big or small? Talk with your partner.  
Later, draw your family members in the tree.



<http://www.clipartbest.com/blank-family-tree-for-kids>

**Development:** Teacher asks students What's your mother name? What's your father name?

How many sisters/brothers do you have?

Teacher encourages students to talk and check understanding.  
teacher monitors the class.

**Key words:** mother, father, sister, brother, grandmother, grandfather, baby, etc.

Activity 2. Practicing grammar.

Instructions: Complete the reading by using the adjectives below. Choose the correct answer from the three options.



[http://es.123rf.com/photo\\_37762446\\_familia-feliz-de-dibujos-animados-con-dos-ninos-y-animales-domesticos-cerca-de-su-casa-con-un-jardin.html](http://es.123rf.com/photo_37762446_familia-feliz-de-dibujos-animados-con-dos-ninos-y-animales-domesticos-cerca-de-su-casa-con-un-jardin.html)

**Mom`s garden.**

My mom has a big 1 \_\_\_\_\_, where she grows 2 \_\_\_\_\_ flowers. She is 3 \_\_\_\_\_ with them, because all of them are colorfull.

My brother helps her in the garden, he waters the plants because he is very 4 \_\_\_\_\_.

He loves nature, so he is 5 \_\_\_\_\_ to be there with my mommy.

Dad doesn't like to help in the garden because he is allergic to them, so he feels 6 \_\_\_\_\_, because he cannot be there with his wife and kids.

Finally, me. I adore to take care of plants an flowers . they are 7 \_\_\_\_\_. They garnish the house. The end.

- |              |               |               |
|--------------|---------------|---------------|
| a) House     | b) pool       | c) garden     |
| a) beautiful | b) sad        | c) horrible   |
| a) exited    | b)hungry      | c)happy       |
| a) amazing   | b)responsible | c) patient    |
| a) exited    | b) boring     | c)intelligent |
| a) sad       | b)bad         | c) nice       |
| a) brave     | b) new        | c) cool       |

Answer key:

**Mom`s garden.**

My mon has a big 1 **garden**, where she grows 2 **beautiful** flowers. She is 3 **happy** with them, because all of them are colorfull.

My brother helps her in the garden, he waters the plants because he is very 4 **responsible**.

He loves nature, so he is 5 **exited** to be there with my mommy.

Dad doesn't like to help in the garden because he is allergic to them, so he feels 6 **sad**, because he cannot be there with his wife and kids.

Finally, me. I adore to take care of plants an flowers . they are 7 **cool**. They garnish the house. The end.

**Activity 3. Drama activity**

**Masks and costumes**

**Instructions.** Choose a family member to talk about, later create a mask of that person to show to your classmates during your performance.



[http://fantasiadecolorines.blogspot.com/2012\\_10\\_01\\_archive.html](http://fantasiadecolorines.blogspot.com/2012_10_01_archive.html)

**Masks and costumes**

**Objective:** To create masks and clothing by using things that you find around the classroom and to talk about it as an oral presentation.

**Material:** Things around the class, recycled things, clothes, fabric, etc. adjectives list.

**Participants:** The whole group

**Development:** Teacher asks students to keep everything away to start working in their projects. Teacher asks students to choose a family member they like most and they have to create a mask of that person, also students can carry some clothing they like to wear for the presentation. Teacher gives 10 minutes for the mask creation and 10 to prepare the script and presentation. Teacher asks students to use the adjectives list. After the presentation, teacher gives feedback and evaluate students with a rubric.

**Rubric to evaluate oral presentation.**

---

**Speaking Rubric**

<b>Apprentice</b>	<b>Basic</b>	<b>Learned</b>	<b>Exemplary</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentation shows lack of interest.</li> <li>- Speech difficult to understand.</li> <li>- Lack of eye contact.</li> <li>- Knowledge is minimal.</li> <li>- Volume is uneven.</li> <li>- Lacks focus.</li> <li>- Lacks information.</li> <li>- Grammatical errors.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentation lacks enthusiasm.</li> <li>- Speech is adequate.</li> <li>- Lapses in sentence structure and grammar.</li> <li>- Fact not included.</li> <li>- Volume is uneven.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Speech is clear.</li> <li>- Eye contact is made intermittently.</li> <li>- Grammar usually correct.</li> <li>- Knowledge and facts are partially included.</li> <li>- Volume is appropriate.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Speech is clear.</li> <li>- Eye contact is made.</li> <li>- Grammar is conventional.</li> <li>- Knowledge and facts are included.</li> <li>- Volume is appropriate.</li> </ul>

---

Activity 1. Look at the picture. How many sisters and brothers do you have? Is your family big or small? Talk with your partner. Later, draw your family members in the tree.



**Development:** Teacher asks students What's your mother name? What's your father name?

How many sisters/brothers do you have?

Teacher encourages students to talk and check understanding.  
teacher monitors the class.

**Key words:** mother, father, sister, brother, grandmother, grandfather, baby, etc.



Activity 2. Practicing grammar.

Instructions: Complete the reading by using the adjectives below. Choose the correct answer from the three options.



**Mom's garden.**

My mom has a big 1 \_\_\_\_\_, where she grows 2 \_\_\_\_\_ flowers. She is 3 \_\_\_\_\_ with them, because all of them are colorfull.

My brother helps her in the garden, he waters the plants because he is very 4 \_\_\_\_\_.

He loves nature, so he is 5 \_\_\_\_\_ to be there with my mommy.

Dad doesn't like to help in the garden because he is allergic to them, so he feels 6 \_\_\_\_\_, because he cannot be there with his wife and kids.

Finally, me. I adore to take care of plants an flowers . they are 7 \_\_\_\_\_. They garnish the house. The end.

- a) House
- a) beautiful
- a) exited
- a) amazing
- a) exited
- a) sad
- a) brave

- b) pool
- b) sad
- b)hungry
- b)responsible
- b) boring
- b)bad
- b) new

- c) garden
- c) horrible
- c)happy
- c) patient
- c)intelligent
- c) nice
- c) cool

**Activity 3. Drama activity**

**Masks and costumes**

**Instructions.** Choose a family member to talk about, write a short composition about that person, and use adjectives to describe him or her. Later, create a mask of that person to show to your classmates during your performance.



**Masks and costumes**

**Development:** Teacher asks students to keep everything away to start working in their projects. Teacher asks students to choose a family member they like most and they have to create a mask of that person, also students can carry some clothing they like to wear for the presentation. Teacher gives 10 minutes for the mask creation and 10 to prepare the scrip and presenstation. Teacher asks students to use the adjectives list. After the presentation, teacher gives feedback and evalute students with a rubric.

**Write here your composition.**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## BIBLIOGRAFÍA

- Antich de León, R., Gandarías, C. D., & López, S. E. (1986). Metodología de la enseñanza de lenguas extranjeras. *La Habana: Editorial Pueblo y Educación*, 156-65.
- Bley-Vroman, R. W., & Felix, S. W. (1988). The accessibility of Universal Grammar in adult language learning. *Second Language Research*, 4(1), 1-32.
- Brown, G., & Yule, G. (1983). *Discourse analysis*. Cambridge University Press.
- Colomer, T. (1997). La formación del lector literario. *Narrativa infantil y juvenil actual*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- De Aquino, T., Castellano, J. M. P., Azagra, J., & de Garganta, J. M. (1953). *Suma contra los gentiles*. La Editorial Católica.
- De Europa, C. (2002). Marco común europeo de referencia para las lenguas. *Strasburgo: Consejo de Europa, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte/Instituto Cervantes*.
- Douglas R. Barnes. (1992). *From communication to curriculum*. Boynton/Cook.
- Nachmanovitch. (1990). Aprender haciendo, hacer jugando, jugar creando. *Creatividad y sociedad: revista de la Asociación para la Creatividad*, (13), 7-18.
- Freire, P., & Illich, I. (1970). *Diálogo*. Ediciones Búsqueda.
- Gardner, H. (1994) *Educación artística y desarrollo humano*, Barcelona: Paidós.
- Iruela, A. (2007). ¿ *Qué es la pronunciación?*. RedELE: Revista Electrónica de Didáctica ELE, (9), 2.
- Lorenzo, G., a Chomsky, C., Madrid, A. M. L., & Radford, A. *GRAMÁTICA DEL ESPAÑOL COMO LENGUA SEGUNDA Y EXTRANJERA. ADQUISICIÓN Y APRENDIZAJE I*. Fundamentación.
- Menin, O. (2005). *Reflexiones acerca de la escritura científica- Investigaciones, proyectos* (Doctoral dissertation, tesis, tesinas y monografías. HomoSapiens Ediciones).
- Moreno, J. L. (1977). *Psicomúsica y sociodrama: cinematografía y TV terapéutica*. Hormé.
- Mostacero, E. (2004)¿ *Cómo evaluar los niveles de la comprensión lectora?*.
- Motos, T. (2009). El Teatro en la Educación secundaria. *Revista virtual: Creatividad y Sociedad*.

- Motos, T. & Francisco, T. (1996) *Prácticas de dramatización*, Madrid: García Verdugo.
- Murcia, M., & McIntosh, L. (1991). *Teaching English as a second or foreign language* (p. 244). Boston, MA: Heinle & Heinle.
- Pérez, N. (2010)“*El juego como estrategia metodológica en el desarrollo de la destreza oral del idioma Inglés en el Colegio Universitario Juan Montalvo con los estudiantes del 9º año de E.B. paralelo “C” de la ciudad de Ambato*”
- Peytard, G. (1970). *La revisión del concepto de vocabulario en la gramática de ELE*. Didáctica del español como lengua extranjera, 157-163.
- Piaget, J. (1997). *The moral judgement of the child*. Simon and Schuster.
- Pimbo Chicaiza, J. D. L. A. (2015). *El juego de roles y su influencia en el desarrollo del lenguaje oral del idioma Inglés en el cuarto año de Educación Básica en el “Instituto José Ignacio Ordoñez” del cantón Pelileo de la provincia de Tungurahua*.
- Pulido, R. & Muñoz, O. (2011).*La competencia discursiva y el texto oral en lengua extranjera: un estudio de caso*. Lengua y Habla, 15, 128-140.
- Rodríques, M. (2000, p.32). Perspectives of Communication and Communicative Competence. “
- Rulfo, J. (1996). *El desafío de la creación*. Toda la obra.
- Salazar, N. (2013)“*La Dramatización en el proceso enseñanza - aprendizaje del idioma inglés, en los estudiantes de octavo año de educación general básica noveno paralelo en el Colegio Experimental “Ambato”, ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua*”.
- Shrum, J., & Glisan, E. (2009). *Teacher’s handbook*. Cengage Learning.
- Tejerina, I. (1994). *Dramatization y teatro infantil*. Dimensiones psicopedagógicas y expresivas. *Madrid: Siglo XXI de España Editores, SA*.
- Vera, J., & Bonfiglio, J. I. (2008). Métodos avanzados de investigación socio-laboral. Estrategias y diseños cuali-cuantitativos.
- Vygotsky, L. (1988). Pensamiento y lenguaje. Comentarios críticos de Jean Piaget. *Pensamiento y Lenguaje: Comentarios criticos de Jean Piaget*.
- Vigotsky, L. (1988). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*, Grijalbo. España.[Links].

## LINCOGRAFÍA

English\_Book\_1-Student.pdf.

<http://acertijosymasos.com/acertijo¿cuantas-hojas-comio-el-gusano/>

<http://all-pix.com/school-bag-cartoon>

<http://crianzapositiva.org/2013/10/como-hago-para-que-mi-hijo-obedezca/>

[http://es.hesperian.org/hhg/A\\_Health\\_Handbook\\_for\\_Women\\_with\\_Disabilities:La\\_lucha\\_por\\_el\\_cambio:\\_Luchar\\_unidas\\_por\\_una\\_atención\\_de\\_salud\\_adeuada](http://es.hesperian.org/hhg/A_Health_Handbook_for_Women_with_Disabilities:La_lucha_por_el_cambio:_Luchar_unidas_por_una_atención_de_salud_adeuada)

[http://es.123rf.com/photo\\_19590356\\_collage-de-articulos-de-comida-rapida-como-hamburguesas-wraps-pollo-kebabs-patatas-fritas-y-perritos.html](http://es.123rf.com/photo_19590356_collage-de-articulos-de-comida-rapida-como-hamburguesas-wraps-pollo-kebabs-patatas-fritas-y-perritos.html)

[http://es.123rf.com/photo\\_37762446\\_familia-feliz-de-dibujos-animados-con-dos-ninos-y-animales-domesticos-cerca-de-su-casa-con-un-jardin.html](http://es.123rf.com/photo_37762446_familia-feliz-de-dibujos-animados-con-dos-ninos-y-animales-domesticos-cerca-de-su-casa-con-un-jardin.html)

<http://es.365psd.com/vector/teacher-behind-classroom-desk-34821>

[http://fantasiadecolorines.blogspot.com/2012\\_10\\_01\\_archive.html](http://fantasiadecolorines.blogspot.com/2012_10_01_archive.html)

<http://jagome.blogspot.com/2011/01/tres-dimensiones.html>

<http://lagatitapita.blogspot.com/2014/06/elaboro-hipotesis-partir-del-titulo.html>

[http://maestraerikavalecillo.blogspot.com/2011\\_09\\_01\\_archive.html](http://maestraerikavalecillo.blogspot.com/2011_09_01_archive.html)

<http://mimusicaangierozo.blogspot.com/2014/08/principales-generos-musicales-en-america.html>

<http://mx.depositphotos.com/7475028/stock-photo-kids-talking.html>

<http://peliculasonline2017.blogspot.com/2015/07/pelicula-httpwww.html>

<http://rosafernandezsalamancadibujos.blogspot.com/2014/10/el-colegio-dibujos-para-colorear-igual.html>

[http://serpadreshoy10.blogspot.com/2014\\_09\\_01\\_archive.html](http://serpadreshoy10.blogspot.com/2014_09_01_archive.html)

<http://unimooc.com/consejos/>

<http://www.canstockphoto.es/ilustración/puerta-ventana.html>

<http://www.clipartbest.com/blank-family-tree-for-kids>

<http://www.canstockphoto.es/ilustración/yendo.html>

<http://sp.depositphotos.com/46208215/stock-photo-kids-play.html>

<http://www.dibujalia.com/dibujos3698.search.htm>

<http://www.englishexercises.org/makeagame/viewgame.asp?id=7406>

<http://www.freepik.es/fotos-vectores-gratis/papel-escrito>

<https://www.google.com.ec/maps/search/unidad+educativa+joaquin+lalama/@-1.2684768,-78.6171751,15z>

<http://www.grandespymes.com.ar/2015/12/24/seamos-extraordinarios/>

<http://www.imagenesydibujosparaimprimir.com/2011/08/imagenes-dibujos-escolares-para.html>

<http://www.imgmlp.com/imagenes-animadas-libros-abiertos>

<http://www.k5learning.com/blog/playing-prepositions-place>

<http://www.shutterstock.com/s/nationalities+people/search.html>

<http://www.storyboardthat.com/userboards/elena1234/prepositions-of-place-project>

<https://www.tes.com/lessons/WgR0MHelnayOjA/family>

[http://www.ukraine-dating-agency.com/teach\\_ukrainian\\_girlfriend\\_english.html](http://www.ukraine-dating-agency.com/teach_ukrainian_girlfriend_english.html)

### **Ilustración N° 1:**

[http://es.123rf.com/photo\\_19590356\\_collage-de-articulos-de-comida-rapida-como-hamburguesas-wraps-pollo-kebabs-patatas-fritas-y-perritos.html](http://es.123rf.com/photo_19590356_collage-de-articulos-de-comida-rapida-como-hamburguesas-wraps-pollo-kebabs-patatas-fritas-y-perritos.html)

<http://mimusicaangierozo.blogspot.com/2014/08/principales-generos-musicales-en-america.html>

<http://peliculasonline2017.blogspot.com/2015/07/pelicula-httpwww.html>

### **Ilustración N° 2:**

<http://acertijosymascosas.com/acertijo¿cuantas-hojas-comio-el-gusano/>

<http://www.freepik.es/fotos-vectores-gratis/papel-escrito>

<http://all-pix.com/school-bag-cartoon>

<http://www.canstockphoto.es/ilustración/puerta-ventana.html>

<http://unimooc.com/consejos/>

Ministerio de educación. (2012). LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL. Recuperado de [http://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2013/01/Marco\\_Legal\\_Educativo\\_2012.pdf](http://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2013/01/Marco_Legal_Educativo_2012.pdf) 26.

Motos, T. (2006) *“Habilidades de dramatización y evaluación de la creatividad dramática”*. Santiago de Compostela: *Publicación electrónica del Instituto Avanzado de Creatividad*. [ProQuestEbrary] Retrieved from: <http://www.iacat.com/revista/recreate/recreate07/Seccion3/3.%20CD.%20Habilidades%20dramaticas%20y%20ev%20.pdf> [Febrero, 17, 2015]

Motos, T. (1996) *“Teatro y Animación”*. Revista Claves de Educación Social, N° 2.[ProQuestEbrary] Retrieved from: [http://www.eduso.net/revistaclaves/revistaspdf/2\\_articulos\\_1.pdf](http://www.eduso.net/revistaclaves/revistaspdf/2_articulos_1.pdf) [Febrero, 18, 2015]

Piaget, J. (1931) *La pedagogía es como la medicina: un arte que se basa (o debería basarse) en conocimientos científicos precisos*. [ProQuestEbrary] Retrieved from: <http://www.morrisacademy.com/index.php/sobre-el-idioma-ingles.html> [Marzo, 03, 2015]

## ANEXOS

### Anexo A: Encuesta dirigida a estudiantes de octavo año



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE IDIOMAS

#### ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACION BASICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOAQUÍN LALAMA

**Objetivo:** Recabar información para realizar la investigación de la utilización del juego dramático en el desarrollo de la destreza oral del idioma inglés en los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Joaquín Lalama de Ambato.

**Marcar con una (x) la respuesta que usted considere apropiada.**

1. ¿Su maestro realiza actividades de sociodrama que permita un mejor desarrollo de la producción de la destreza oral?

**Siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )**

2. ¿Su maestro realiza en clase actividades de improvisación que involucren la interacción y el trabajo en equipo?

**Siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )**

3. ¿Su maestro realiza actividades de role play que ayuden a reducir la timidez al momento de expresarse?

**Siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )**



4. ¿Considera usted que mediante la realización de cuentos participativos se puede adquirir un aprendizaje significativo?

**Siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )**

5. ¿Se realiza en clase actividades que busquen desenlaces y ayuden a buscar solución a una problemática establecida?

**Siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )**

6. ¿Considera usted que las presentaciones orales mejoran la pronunciación de nuevo vocabulario aprendido?

**Siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )**

7. ¿Se realizan actividades que ayuden a adquirir nuevo vocabulario?

**Siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )**

8. ¿Se realiza en clase actividades que utilicen el dialogo para desarrollar la fluidez al momento de hablar?

**Siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )**

9. ¿Considera usted que la gramática aprendida será adecuada para la creación de guiones?

**Siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )**

10. ¿Al culminar la clase de Inglés existe comprensión de los temas tratados?

**Siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )**

**<<Gracias por su colaboración>>**

## **Anexo B: Entrevista al docente**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA DE IDIOMAS**

### **ENTREVISTA DIRIGIDA AL DOCENTE DE OCTAVO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOAQUÍN LALAMA.**

**Objetivo:** Recabar información para realizar la investigación de la utilización del juego dramático en el desarrollo de la destreza oral del idioma inglés en los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Joaquín Lalama de Ambato.

#### **Responder de acuerdo a cada pregunta.**

1. ¿Realiza usted actividades de sociodrama que permita un mejor desarrollo de la producción de la destreza oral?
  
2. ¿Realiza usted en clase actividades de improvisación que involucren la interacción y el trabajo en equipo?
  
3. ¿Realiza usted actividades de role play que ayuden a reducir la timidez al momento de expresarse?

4. ¿Considera usted que mediante la realización de cuentos participativos los estudiantes pueden adquirir un aprendizaje significativo?
  
5. ¿Realiza usted en clase actividades que busquen desenlaces y ayuden a buscar solución a una problemática establecida?
  
6. ¿Considera usted que las presentaciones orales mejoran la pronunciación de nuevo vocabulario aprendido?
  
7. ¿Realiza usted actividades que ayuden a adquirir nuevo vocabulario?
  
8. ¿Realiza usted en clase actividades que utilicen el dialogo para desarrollar la fluidez al momento de hablar?
  
9. ¿Considera usted que la gramática aprendida será adecuada para la creación de guiones?
  
10. ¿Al culminar la clase de Inglés existe comprensión de los temas tratados en los estudiantes?

<<Gracias por su colaboración>>

**Anexo C: Solicitud de aceptación para la recolección de la información.**

Ambato, 22 de julio de 2015.

Dr. Hugo Guerrero

Rector de la Unidad Educativa Joaquín Lalama

Presente

De mi consideración:

Yo, Pérez Sánchez Paola Alexandra, con C.I. 180271950-8, estudiante de décimo semestre de la Universidad Técnica de Ambato de la Carrera de Idiomas, por medio de la presente me dirijo a usted para solicitarle de la manera más comedida se sirva autorizarme la aplicación de mi proyecto de tesis: **“LA UTILIZACIÓN DEL JUEGO DRAMÁTICO PARA EL DESARROLLO DE LA DESTREZA ORAL DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JOAQUÍN LALAMA” DE AMBATO”**

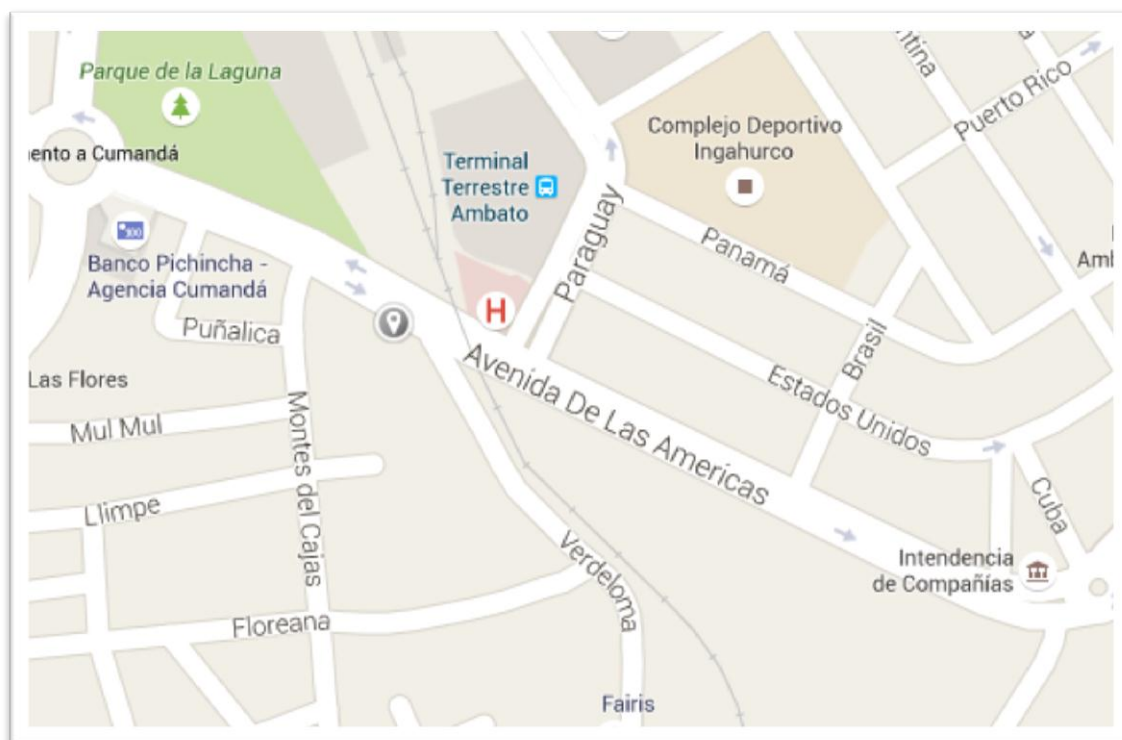
Por la favorable atención que se dé a la presente, anticipo mis agradecimientos.

Atentamente:

Pérez Sánchez Paola Alexandra

C.I. 180271950-8

## Anexo D: Croquis Unidad Educativa Joaquín Lalama



**Fuente:** <https://www.googlemaps.com/>  
<https://www.google.com.ec/maps/search/unidad+educativa+joaquin+lalama/@-1.2684768,-78.6171751,15z>

## Anexo E: Fotografías



**Fuente:** Unidad Educativa Joaquín Lalama



**Fuente:** Unidad Educativa Joaquín Lalama