

**UNIVERSIDAD DE LOS ANDES  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN  
ESCUELA DE EDUCACIÓN  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN MENCIÓN LENGUAS MODERNAS  
MEMORIA DE GRADO**

**EL JUEGO TEMÁTICO PRONOUNCING /V/ CIRCUIT PARA MEJORAR LA  
PRONUNCIACIÓN DE LAS PALABRAS CON “v” DEL INGLÉS**

**Participantes:**

**T.S.U. Wilfredo Medina**

**Br. Juan Prada**

**Tutora:**

**Ms. Judith Febres**

**Mérida, junio 2011**

**UNIVERSIDAD DE LOS ANDES  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN  
ESCUELA DE EDUCACIÓN  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN MENCIÓN LENGUAS MODERNAS  
MEMORIA DE GRADO**

**EL JUEGO TEMÁTICO PRONOUNCING /V/ CIRCUIT PARA MEJORAR LA  
PRONUNCIACIÓN DE LAS PALABRAS CON “v” DEL INGLÉS**

Memoria de Grado presentada a la Comisión de Tesis, como requisito para optar al Título de Licenciado en Educación, Mención Lenguas Modernas.

**Autor:**  
**T.S.U. Wilfredo Medina**  
**CI: 11.912.776**  
**Tutora:**  
**Ms. Judith Febres**

**Mérida, junio 2011**

**UNIVERSIDAD DE LOS ANDES  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN  
ESCUELA DE EDUCACIÓN  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN MENCIÓN LENGUAS MODERNAS  
MEMORIA DE GRADO**

**EL JUEGO TEMÁTICO PRONOUNCING /V/ CIRCUIT PARA MEJORAR LA  
PRONUNCIACIÓN DE LAS PALABRAS CON “v” DEL INGLÉS**

Memoria de Grado presentada a la Comisión de Tesis, como requisito para optar al Título de Licenciado en Educación, Mención Lenguas Modernas.

**Autor:**

**Br. Juan Prada**

**CI: 17.321.114**

**Tutora:**

**Ms. Judith Febres**

**Mérida, junio 2011**

## DEDICATORIA

Cuando era adolescente me di cuenta que en la vida había que aprender un arte y, que para ello, la universidad es la mejor opción. Motivado por mi madre, por mis familiares y por las exigencias de esta sociedad en general, decidí emprender esta fascinante carrera que hoy veo finalizar. No puedo decir que fue fácil, pero la disciplina, la constancia y el entusiasmo todo lo pueden, por eso dedico este trabajo final de grado

A Dios Todopoderoso, por darme salud para permitirme alcanzar esta meta y al Santísimo Niño de la Cuchilla en quien tengo fe desde pequeño.

A mi mamá Olaya Angola, por el apoyo moral, espiritual e incondicional, que Dios la bendiga siempre.

A papá Clemente, por su afecto, sabiduría y contagiar su espíritu juvenil, que Dios le de salud.

A mis hermanas y hermanos, por ser mi ejemplo de lucha, alegría y valor ante la vida, gracias por su amistad.

A mis sobrinos, para transmitirles que la vida tiene más sentido cuando logramos las metas propuestas.

A la Unidad Educativa Luisa Cáceres de Arismendi donde laboro, por concederme el permiso para fomentar mi capacitación profesional, muchas gracias.

A los profesores de Humanidades y Educación de la Ilustre Universidad de los Andes, en cuyas aulas compartí con mis compañeros todas las enseñanzas que nos brindaron.

Wilfredo Medina

## DEDICATORIA

De niño soñaba en volar alto como las aves, pero a pesar de mi inocencia estaba muy claro que eso era imposible. Luego, en los altibajos de la vida aprendí que si quieres llegar alto y hacer tus sueños realidad necesitarás la guarda de Dios, una gran perseverancia y por supuesto el apoyo incondicional de seres queridos y especiales. Lograrlo no ha sido tan sencillo pero cada experiencia me enseñó que hay oportunidad de mejorar y llegar más lejos cada día, por eso dedico este trabajo final de grado a

A Dios todopoderoso, por darme la vida, la fortaleza y suficiente salud.

A mi abuela y maestra de vida Ana Dorila, un ser bondadoso que me inculcó grandes valores desde muy niño, que Dios la bendiga.

A mi tío Ricardo, que ante mis errores siempre veló por mi bienestar y me encaminó hacia un mejor futuro.

A mi tía Milagros, por sus ricas arepas de trigo y su apoyo incondicional.

A mi hijo Jean Marcos, otra linda razón para luchar.

A mi novia Yunexi, por su valioso apoyo y amor, mis mejores deseos.

A la Unidad Educativa Colegio Rita Mora de Barrios, lugar de mis recuerdos de adolescencia y hoy día de mi labor, por abrirme siempre sus puertas, muchas gracias.

A la Ilustre Universidad de los Andes, patio de mi formación y de grandes profesores.

A todos aquellos que de una u otra manera pusieron su granito de arena, mil gracias y que Dios los bendiga.

Juan Prada.

## **AGRADECIMIENTO**

A Nuestros seres queridos por su comprensión y apoyo para el logro de nuestras metas propuestas.

A la Ms. Judith Febres Tutora de esta memoria de grado, quien en todo momento tuvo para los autores su firme apoyo.

Al Especialista Jesús Ramón Moreno por permitirnos entrar a su aula de clase para realizar el estudio de esta memoria de grado.

A la Ilustre Universidad de los Andes por cobijarnos, recibarnos, formarnos como profesionales y permitirnos lograr nuestra meta.

A quienes de una u otra forma contribuyeron en este logro.

Dios los bendiga

## INDICE GENERAL

DEDICATORIAS	iv
AGRADECIMIENTO	vi
INDICE GENERAL	vii
RESUMEN	ix
INTRODUCCIÓN	10
<b>CAPÍTULO I: EL PROBLEMA</b>	
Planteamiento del problema	12
Objetivos de la investigación	15
Objetivo General	15
Objetivos Específicos	15
Justificación	16
<b>CAPITULO II: MARCO TEÓRICO</b>	
Antecedentes de la Investigación	18
Fundamentación Teórica	21
La teoría cognoscitiva en el aprendizaje de una lengua extranjera	21
Planificar	23
Planificación Didáctica	22
Modelos de Actuación Docente	24
El Profesor Planificador	24
El Profesor Aplicador de Planes	25
Elementos para elaborar una programación didáctica	25
La competencia oral	25
La Pronunciación	26
Fonética y Fonología	27
Interferencia del español en la pronunciación del sonido /v/ del inglés	27
Grafema v del español	28
Reglas de Pronunciación del Sonido /v/ del Inglés	29
La motivación en el aprendizaje del inglés	30
Motivación Intrínseca	31
La diversión en clase de inglés	31
La convivencia	32
El Juego	32
El Juego Didáctico	33
El juego como estrategia de enseñanza del inglés	33
Bases Legales	35
<b>CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO</b>	
Tipo de Investigación	37
Fases de la Investigación	38

Participantes	40
Técnicas e instrumentos para la Recolección de los Datos	40
Técnica de análisis de los Datos	41
<b>CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS</b>	
<b>Primera Parte: Diagnóstico</b>	42
Día 1: lunes 24 de enero de 2011	42
Día 2: lunes 31 de enero de 2011	45
Día 3: lunes 7 de febrero de 2011	47
Análisis del Diagnóstico	50
<b>Segunda Parte: El Programa.</b>	
Introducción del Programa	51
Módulo I. Pronouncing /v/ Sound through a Video and a Playball Game	53
Módulo II. Having Fun with <i>Pronouncing /v/ Circuit</i>	57
Descripción general del juego temático <i>Pronouncing /v/ Circuit</i>	60
<b>Tercera Parte: Aplicación del Programa y Resultados</b>	
Día 1: 14 febrero de 2011	62
Día 2: 21 febrero de 2011	64
Análisis de los Resultados	67
Recomendaciones para la Aplicación y Efectividad del Programa	68
<b>CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	
Conclusiones	70
Recomendaciones	72
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	74
<b>REFERENCIAS ELECTRÓNICAS</b>	76
<b>ANEXOS</b>	
Juego Temático <i>Pronouncing /v/ Circuit</i>	79
Disco Compacto con Registros de Videos del Estudio Realizado	



**UNIVERSIDAD DE LOS ANDES**  
**FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN**  
**ESCUELA DE EDUCACIÓN**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN MENCIÓN LENGUAS MODERNAS**  
**MEMORIA DE GRADO**

**EL JUEGO TEMÁTICO PRONOUNCING /v/ CIRCUIT PARA MEJORAR LA  
PRONUNCIACIÓN DE LAS PALABRAS CON “v” DEL INGLÉS**

**Autores:** Br. Juan Prada

TS.U. Wilfredo Medina

**Tutora:** Ms Judith Febres

**Lugar y Fecha:** Mérida, Junio 2011

**RESUMEN**

La competencia oral, según Legrán (2010) es la capacidad de crear estrategias que permitan el trasvase de una lengua a otra. El propósito de esta investigación consistió en diseñar un programa didáctico para mejorar la pronunciación de las palabras con v del inglés en los estudiantes de tercer año de la Unidad Educativa ubicada en el municipio Zea, del estado Mérida. El estudio siguió el método cualitativo de investigación acción participante. La misma se organizó en 5 fases: 1. Diagnóstico, el cual se llevó a cabo durante tres clases, donde se detectó el uso de estrategias poco apropiadas, las cuales conllevaban a los estudiantes a presentar dificultades en la pronunciación. 2. Planificación, de acuerdo a los resultados del diagnóstico se diseñó el Programa didáctico, contenido de estrategias, entre ellas el juego temático *Pronouncing /v/ Circuit*. 3. Ejecución, el programa y en especial el juego fue ejecutado con veintidós (22) estudiantes de tercer año de educación secundaria que sirvieron como participantes en el área de inglés. 4. Evaluación, fue continua y formativa de todas las actividades desarrolladas y 5. Sistematización que dio origen a las conclusiones y recomendaciones. Como técnica para recoger los datos se utilizó la observación y el instrumento fue el registro diario. Los resultados de la implementación del programa determinaron la efectividad del mismo, donde se destaca la estrategia didáctica del juego temático por su eficacia y eficiencia para enseñar-aprender la pronunciación de la v del inglés porque efectivamente, los estudiantes mejoraron su pronunciación a través de la aplicación del programa, especialmente con la estrategia del juego temático.

**Palabras clave:** Programa didáctico, juego temático, competencia oral, palabras con v del inglés.

## INTRODUCCIÓN

Una palabra puede ser pronunciada por varios individuos de diversas maneras dependiendo de los factores sociolingüísticos, lo que permite una comunicación efectiva. Sin embargo al aprender una lengua extranjera muchos malentendidos son por causa de una mala o pobre pronunciación debido a la interferencia que ocurre siempre de una lengua a otra, ya que una vocal o consonante mal pronunciada puede ocasionar confusiones semánticas. Es por eso que se deben crear estrategias didácticas cuyas finalidades se deben centrar en lograr que el estudiante adquiera habilidades y destrezas esenciales para lograr una mejor comprensión al momento de expresarse en inglés.

En este estudio se presenta el juego temático como una estrategia didáctica de innovación educativa que permite desarrollar la capacidad de comprender y convivir con los demás en un ambiente de motivación, creatividad y confianza de los estudiantes en el aprendizaje. Además de favorecer o mejorar en los estudiantes la pronunciación de las palabras con “v” del inglés de manera significativa.

Esta investigación se hace bajo el paradigma cualitativo de investigación acción participante, como técnica se utiliza la observación y como instrumento el registro diario. Además se consideró importante grabar las actividades como evidencia en una cámara de video. Se plantea como objetivo diseñar e implementar un programa usando el juego temático como estrategia didáctica para el mejoramiento de la pronunciación de las palabras con “v” del inglés en los estudiantes de una Unidad Educativa ubicada en el municipio Zea del estado Mérida. Este programa se diseña partiendo de las necesidades de los estudiantes con la finalidad de determinar la eficiencia del uso del juego temático *Pronouncing /v/ Circuit* como estrategia didáctica

para la enseñanza y aprendizaje de este idioma y facilitar el mejoramiento de la pronunciación de las palabras con “v” del inglés.

Este trabajo se estructura en cinco capítulos donde se describe la información de forma clara y precisa, el primer capítulo está referido al problema y comprende el planteamiento, objetivos y justificación del estudio.

El segundo capítulo describe la fundamentación teórico-conceptual de las variables en estudio a través de la revisión de investigaciones realizadas y bibliografías consultadas que lo sustentan.

El tercer capítulo corresponde al marco metodológico, donde se describe el tipo de investigación, las fases, los informantes, las técnicas e instrumentos de recolección de datos y la técnica de análisis de los datos.

En el cuarto capítulo se presentan los resultados con sus respectivos análisis y el programa didáctico para mejorar la pronunciación de las palabras con “v” del inglés mediante el uso del juego temático *Pronouncing /v/ Circuit*. En el quinto capítulo se exponen las conclusiones y las recomendaciones. Adicionalmente, se muestran las referencias bibliográficas y los anexos.

# **CAPÍTULO I**

## **EL PROBLEMA**

### **Planteamiento del Problema**

En el proceso pedagógico una de las tareas más importantes en la etapa actual del perfeccionamiento continuo de los planes y programas de estudio es preparar un estudiante altamente calificado, competente y competitivo; para lo cual hay que lograr que desempeñe un papel activo en dicho proceso, a fin de que desarrolle habilidades generalizadoras, capacidades intelectuales que le permitan orientarse correctamente en la literatura científico - técnica, buscar los datos necesarios de forma rápida e independiente, y aplicar los conocimientos adquiridos activa y creadoramente.

En ese mismo sentido, la enseñanza de la pronunciación de una lengua extranjera demanda un conocimiento de fonética y fonología que garantice técnicas efectivas, eficaces y funcionales que permitan lograr al estudiante mejorar su expresión oral, erradicando así la interferencia de la lengua nativa que se da a menudo. No obstante, con la enseñanza tradicional utilizada en la actualidad, el estudiante de bachillerato egresa con algunos conocimientos básicos de gramática y un deficiente manejo de la expresión oral.

En el orden de las ideas anteriores, Ramírez (2007) y Villalobos (2006) demostraron que la enseñanza del inglés en el sistema educativo venezolano ha confinado el aprendizaje de este idioma a los aspectos formales de la escritura, tales como; reglas ortográficas, gramaticales y sintaxis; sin considerar la importancia de la correcta pronunciación.

A tal efecto, puede puntualizarse que las estrategias utilizadas por los educadores se centran en traducción de textos, dar respuestas afirmativas y

negativas a preguntas aisladas del aspecto significativo para el estudiante sin considerar el nivel de producción y de pronunciación que tenga o pueda desarrollar el alumno en el idioma. De manera que el aprendizaje del inglés se convierte en una tarea rutinaria, repetitiva y monótona, incoherente con la adquisición de competencias comunicativas.

En este sentido, Guerrero (2008) indica como causa de la problemática de la pronunciación, la enseñanza centrada en la memorización de reglas y concepciones sobre el manejo del inglés, que no aportan las habilidades cognitivas indispensables para que los bachilleres puedan comunicarse de manera apropiada en este idioma. Entre las estrategias que se podrían adoptar para dinamizar las clases de inglés y mejorar la pronunciación se encuentran los juegos temáticos. Ascanio (2007) asevera que los juegos tienen la ventaja de poseer esquemas conocidos de antemano por los niños y por las niñas y por tanto proporcionan un marco familiar para desarrollar el nuevo aprendizaje.

Al respecto, se puede señalar que es importante crear y aplicar innovaciones que permitan nuevos caminos al hecho educativo considerando las necesidades y aspiraciones de los estudiantes en el entorno social y emocional. Es menester entonces, desarrollar o aplicar estrategias que articulen la teoría con la praxis, que dinamicen la acción del docente y del alumno donde ambos sean actores armónicos del sistema educativo.

Considerando lo anteriormente expuesto se observa con frecuencia en las clases de inglés que el docente se enfoca en la estrategia de la repetición, en la enseñanza de la gramática y sintaxis empleando la pizarra y utiliza diálogos donde los alumnos leen de manera voluntaria las oraciones para el mejoramiento de la pronunciación del inglés.

Cabe señalar que estas estrategias utilizadas por los docentes podrían no ser las adecuadas, porque no captan totalmente la atención ni motivan de

manera intrínseca a los estudiantes. Por lo tanto, éstos presentan deficiencias y dificultades en la pronunciación de ciertos sonidos consonánticos, tales como: la pronunciación de la “v”, pues, entre otros, es difícil recordar el vocabulario visto en clase, lo que disminuye la motivación hacia el aprendizaje del inglés.

Por esta razón, se cree conveniente estudiar esta problemática y plantear estrategias de enseñanza favorecedoras de la participación e interacción por parte del estudiante. En función de ello, el objetivo principal de esta investigación es Implementar un programa mediante un juego temático como estrategia de enseñanza y de aprendizaje del inglés para el mejoramiento de la pronunciación de las palabras con “v” al inicio, en medio y al final de los vocablos respectivos del inglés en los estudiantes de tercer año de una Unidad Educativa ubicada en el municipio Zea del estado Mérida. Para desarrollar la presente investigación se consideraron las siguientes interrogantes:

¿Cuáles son las dificultades en la pronunciación del inglés de los estudiantes de tercer año de la Unidad Educativa mencionada?

¿Cuáles son las estrategias didácticas de pronunciación usadas por el docente en las clases de inglés?

¿Cómo estructurar un programa que proponga un juego temático que contribuya a mejorar la pronunciación de las palabras con “v” del inglés?

¿Será efectivo, eficiente y funcional un programa que proponga el juego temático didáctico para mejorar la pronunciación de las palabras con “v” del inglés?

## **Objetivos de la Investigación**

### ***Objetivo General***

Implementar un programa mediante el juego temático como estrategia didáctica para el mejoramiento de la pronunciación de las palabras con “v” de inglés en los estudiantes de tercer año de una Unidad Educativa del municipio Zea, estado Mérida.

### ***Objetivos Específicos***

- Diagnosticar las necesidades de los estudiantes en la pronunciación del inglés.
- Identificar las estrategias utilizadas por los docentes de inglés en el proceso de enseñanza y de aprendizaje de una Unidad Educativa del municipio Zea, estado Mérida.
- Diseñar un programa para el mejoramiento de la pronunciación a través de un juego temático.
- Ejecutar el programa mediante la aplicación del juego temático para el mejoramiento de la pronunciación de las palabras con “v” del inglés en los estudiantes de tercer año de una Unidad Educativa del municipio Zea, estado Mérida.
- Determinar la efectividad del programa en el mejoramiento de la pronunciación del inglés en los estudiantes de una Unidad Educativa del municipio Zea, estado Mérida.

## JUSTIFICACIÓN

Esta investigación se justifica porque permite tener un diagnóstico real de las necesidades que presentan los estudiantes de tercer año de una Unidad Educativa objeto de estudio en cuanto a la pronunciación de las palabras con “v” del inglés. En este contexto, Antes (1999) señala que el mundo se ha convertido en una aldea global donde los ciudadanos de cualquier país sienten la necesidad de comunicarse con personas de otras culturas y nacionalidades, ya sea por razones artísticas, económicas, políticas o científicas. Además, el ciudadano de hoy dispone del internet como medio de comunicación oral y escrito, lo cual aumenta las posibilidades para encontrar trabajo, disfrutar del tiempo de ocio o debatir sobre problemas contemporáneos, por lo tanto aprender un segundo idioma en la sociedad actual, le será de mucha utilidad en el futuro.

En base a lo anteriormente dicho, Chacón (2003) al revisar el Programa de Estudios para la Enseñanza del Inglés en Venezuela reporta la orientación con base en dos vertientes, a saber: ofrecer al alumno otra lengua que le permita comunicarse con individuos de otros pueblos y proporcionarle un instrumento de acceso al conocimiento científico, humanístico y tecnológico. En este orden de ideas, esta investigación servirá como factor de indagación de las estrategias utilizadas por los docentes para la enseñanza del inglés en las aulas, las deficiencias y vicios que cometen los profesores en la planificación y ejecución de actividades para el aprendizaje de dicha lengua. Por otro lado, en el contexto institucional, la investigación favorecerá el conocimiento de las deficiencias de los estudiantes en cuanto al aprendizaje. De la misma manera, se aportarán actividades cónsonas con la formación de un estudiante con las habilidades comunicativas indispensables para expresarse en inglés.



Por ello, los resultados obtenidos mediante la aplicación del programa diseñado a partir de las necesidades de los estudiantes en este estudio serán un aporte para el mejoramiento de la enseñanza de la pronunciación de las palabras con “v” del inglés en las instituciones pertenecientes a la Educación Media y por ende, constituirá un antecedente para futuras investigaciones relacionadas con el tema, dado que el juego tiene un papel importante en la formación de la personalidad del alumno y colabora con el mejoramiento de la producción del idioma mencionado.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **Antecedentes de la Investigación**

El conocimiento no es estático, la dinámica de la vida exige cada día nuevas experiencias e investigaciones, razón por la cual todo estudio el investigador toma en cuenta los trabajos previos en el área. La escasa información relacionada con el juego temático en el aprendizaje del inglés, lo convierte en un trabajo pionero en este aspecto. Sin embargo, para fundamentar teóricamente la presente investigación se hace referencia a algunos trabajos realizados y relacionados con el proceso de enseñanza aprendizaje de la pronunciación del inglés como lengua extranjera en estudiantes de educación media general; entre las investigaciones pertinentes a este estudio se consideraron las siguientes:

Andrades (2010) desarrolló un trabajo titulado “La Dramatización para Mejorar la Producción Oral de los Verbos Regulares en Pasado del Inglés”, se enmarcó en el enfoque cualitativo, la técnica para recoger los datos fue la observación y la videocámara para almacenar la información, participaron 32 estudiantes del tercer año de turismo de la Escuela Técnica Comercial Simón Rodríguez, Municipio Libertador, estado Mérida. El autor usó un programa con un grupo de estudiantes durante 6 clases y realizó algunas dramatizaciones. Se determinó que efectivamente los estudiantes mejoraron su producción oral del inglés a través del uso de la dramatización.

De acuerdo con los resultados del estudio, éste se relaciona con la investigación porque utilizó la misma metodología, trabajó con el área de inglés y también elaboró un programa sólo que lo llevó a la práctica mediante la estrategia de la dramatización.

Morales (2008) en su investigación “Programas de Estudio de la Lengua de Señas Venezolana para Sordos” aborda la necesidad de elaborar programas de estudio de la lengua de Señas Venezolana para alumnos sordos ubicados en la I Etapa de Educación Básica en los que se incorpore el juego como estrategia pedagógica. La metodología se basó en el desarrollo de un proyecto factible. Se diseñaron programas de LSV para 1º, 2º y 3º grado con juegos instruccionales que desarrollaban distintos propósitos comunicativos como la descripción, el diálogo, la narración, la exposición y la argumentación en dicha lengua. La investigación realizada pone de relieve la importancia de los juegos en el aprendizaje de las lenguas involucradas en este currículo y a través de su implementación facilita la adquisición de competencias comunicativas.

En tal sentido, el antecedente mencionado se vincula con la investigación que se presenta, debido a que ambas manejaron el juego como estrategia pedagógica, siendo ésta de gran importancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje por la motivación que impregnan la realización de actividades con fines educativos.

La investigación de Ascanio (2007) “Efectividad del Juego como Estrategia Alternativa de Enseñanza-Aprendizaje del Vocabulario en la Clase de Inglés de 7º Grado”, realizada en el Liceo Francisco A. Uzcátegui, Chiguará, estado Mérida. Es una investigación de tipo correlacional con pre y post-test. Para ello se dividió en dos grupos su objeto de estudio, un grupo experimental y un grupo control. Los resultados obtenidos exponen que el grupo experimental presentó diferencias estadísticamente significativas, mientras que el grupo control no; por lo que recomienda implementar el uso del juego como estrategia de enseñanza- aprendizaje del vocabulario en inglés y otros idiomas ya que se pudo comprobar su efecto positivo en los alumnos que lo usaron.

De igual manera la investigación citada guarda relación con el presente estudio, debido a que fue realizada en la misma área, es decir, inglés, y también se implementó el juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje, obteniendo buenos resultados.

Los estudios anteriores son de gran importancia para la realización de la investigación “Programa didáctico para mejorar la pronunciación de las palabras con “v” del inglés” ya que son aportes que facilitan la puesta en práctica de las actividades en los estudiantes de tercer año de una Unidad Educativa.

## Fundamentación Teórica

### ***La Teoría Cognoscitiva en el Aprendizaje de una Lengua extranjera***

Son muchos los teóricos que no dudan en afirmar la importancia y conveniencia de utilizar juegos en el aula. Entre ellos cabe mencionar a Piaget (1962) y a Vigostky (1978) al considerar que el juego “contribuye a los avances en verbalización, vocabulario, comprensión del lenguaje, capacidad de concentración, imaginación, control de impulsos, curiosidad, estrategias de resolución de problemas” (Tokuhama, 2004; p.8).

Desde esta perspectiva, esta herramienta didáctica se puede sustentar desde el enfoque cognoscitivo al propiciar en el estudiante un enlace entre sus experiencias previas y los contenidos presentados a manera de juego por el docente. En palabras de Flórez (2005):

*Los sujetos cognoscitivos, los aprendices, no son receptores pasivos de información; lo que reciben lo reinterpretan desde su mundo interior, lo leen con sus propios esquemas para producir sus propios sentidos, porque entender es pensar y pensar es construir sentido (...). (p.193)*

En relación con el aprendizaje de vocabulario de un segundo idioma, para Ausubel, Novak y Hanesian (1976), la estrategia a emplear debe promover la comprensión para que pueda haber un aprendizaje significativo, si no se convierte en un acto memorístico, repetitivo y por tanto vacío que se olvida al no tener un referente por parte del aprendiz. Con respecto a esto afirman los autores (ob.cit):

*Tanto en la “práctica de patrones” como en la de “diálogos memorizados” no hay ningún conocimiento del significado de la frase o, en el mejor de los casos lo hay de la frase total. Por tal razón, el alumno no entiende ni las funciones sintácticas de las palabras componentes ni las contribuciones denotativas y*

*sintácticas de las palabras individuales al significado total de la frase. Prevalece una relación de significado puramente arbitraria (repetitiva) en lugar de una relación legal, entre el significado de la frase y los elementos componentes de la misma (...). (p.79)*

En ese sentido, para lo autores citados, el aprendizaje de vocabulario de una lengua extranjera demanda un proceso cognoscitivo activo y significativo que implica una relación o asociación entre el símbolo nuevo y el significado que de éste se tiene:

*Así como aprendemos a leer estableciendo equivalencias representacionales entre símbolos escritos nuevos y símbolos hablados familiares y ya significativos (...) así también aprendemos un nuevo lenguaje estableciendo equivalencias representativas entre los nuevos símbolos del idioma (hablados y escritos) y sus contrapartes ya significativas del lenguaje materno, y luego reelaborando mensajes en la lengua natal (...). (p.76)*

De acuerdo con esta postura, Vivanco (2001) asevera:

*Los estudiantes poseen un conocimiento a nivel cognitivo de cómo funciona el lenguaje y llegan al aula con un bagaje de destrezas lingüísticas, experiencias y motivación individualizada (...) Las tramas asociativas suelen ser el sistema más común para la organización mental del vocabulario; así éste se categoriza en campos axiológicos, en sinónimos, antónimos (...). (p.179)*

De esta manera, el juego temático “*Pronouncing /v/ Circuit*” como herramienta didáctica para la incorporación de vocabulario en la lengua extranjera, permite crear el escenario propicio para que se produzca la comprensión y pronunciación de los nuevos sonidos, estableciendo asociación con los conocimientos previos de los estudiantes; permitiendo a su vez establecer el desarrollo de habilidades comunicativas orales.

## ***Planificar***

El arquitecto necesita un proyecto, el cocinero una receta, las gerencias unas líneas estratégicas y las productoras cinematográficas, un guión... Toda actividad que pretenda culminarse con éxito necesita planificarse. Toda tarea o conjunto de tareas necesita un plan, un proyecto, para evitar la improvisación, para anticiparse a los imprevistos, para afrontar el día a día con el menor nivel de estrés posible.

El Gobierno de Canarias (s/f) establece que las y los docentes necesitan, como cualquier otro profesional, planificar sus actividades. Esta planificación resulta imprescindible, por un lado, para cumplir con lo estipulado por instancias superiores y contextualizarlo en el entorno. Esto es lo que se denomina planificación didáctica, que incluiría la programación didáctica, realizada por los departamentos y la programación de aula realizada por el profesorado para su tarea cotidiana.

Las diferentes definiciones de programación responden a distintas concepciones de la enseñanza y sus procesos. El Gobierno de Canarias (s/f) dice que una programación didáctica puede ser:

- Una guía de las experiencias que debe tener el alumnado
- La especificación de intenciones educativas
- Una definición de contenidos
- Un plan de actividades
- La descripción de tareas y destrezas
- El programa de contenidos

## ***Programación Didáctica***

De acuerdo con El Gobierno de Canarias (s/f) programar es decidir. Programar es responsabilizarse de la parcela que le corresponde a cada docente en el proceso educativo tomando en cuenta los modelos de actuación docente y una serie de elementos que permiten una efectiva programación didáctica. Si se quisiera aproximar a una definición lo más completa y realista posible se diría que una programación es “un conjunto de decisiones adoptadas por el profesor o profesorado de una especialidad en un centro educativo, respecto a una materia o área y del nivel en el que se imparte, todo ello en el marco del proceso global de enseñanza-aprendizaje” (p.4).

## ***Modelos de Actuación Docente***

### ***El Profesor Planificador***

- Le interesa responder a la diversidad del alumnado y de situaciones.
- Toma decisiones y diseña su práctica en el marco del currículum abierto y flexible.
- Su función es analizar la realidad, formular hipótesis, planificar y evaluar para orientar el proceso.
- Debe actuar crítica y reflexivamente y contrastar con los demás.
- Está en continua interacción con el alumnado y con la realidad.
- Necesita trabajar en equipo



### ***El Profesor Aplicador de Planes***

- Homogeiniza y diseña para un alumnado tipo.
- Se mueve en currículos cerrados y diseños terminados.
- Su función es aplicar los programas y evaluar su eficacia.
- Debe aprender a enseñar lo establecido.
- Deben reproducir con exactitud el modelo de enseñanza que le han propuesto.
- No necesita interactuar con sus compañeros/as ni con el contexto.

### ***Elementos para Elaborar una Programación Didáctica***

La programación didáctica consta de los siguientes elementos:

- 1) Justificación.
- 2) Contextualización.
- 3) Objetivos.
- 4) Contenidos.
- 5) Metodología.
- 6) Criterios e instrumentos de evaluación.
- 7) Atención a las necesidades educativas específicas

### ***La Competencia Oral***

Legrán (2010) define la competencia oral como “la capacidad de crear estrategias que permitan el trasvase de unas lenguas a otras y la capacidad para comprender y convivir con los demás”. (p.3). A tal efecto, la enseñanza debe actuar de forma que los alumnos profundicen la oralidad mediante su participación en las actividades de aprendizaje.

En este contexto, Legrán (2010) afirma que “las habilidades lingüístico-comunicativas, requieren una atención específica y su aprendizaje ha de planificarse y secuenciarse con claridad”. (p.8). Esto refleja la importancia de las competencias orales en el ser humano. Por ello se recalca la responsabilidad del docente como pieza clave al aplicar técnicas con las cuales, los alumnos logren asimilar el volumen de lo que se les explica, de una forma real y concreta y no de una manera amorfa.

### ***La Pronunciación***

La pronunciación del inglés muchas veces provoca a los estudiantes más estrés que la gramática y vocabulario. Además, sin una adecuada orientación fonético-fonológica se llega a cometer muchos errores que podrían ser corregidos estratégicamente.

Con respecto a lo anteriormente dicho, Gallardo y Gómez (2008) en su propuesta titulada *La Enseñanza de las Vocales Inglesas a los Hablantes de Español* sostienen que un profesor debe poseer unos conocimientos generales sobre fonética y sobre los sistemas de sonidos de las lenguas origen y meta de sus alumnos, así como conocer una serie de estrategias didácticas para abordar la enseñanza de la pronunciación o corrección fonética en el aula.

De esta manera, a través de la calidad de las técnicas y estrategias usadas, el profesor podrá notar el grado de motivación, disponibilidad y captación que el alumno presenta en el momento de mejorar su pronunciación.

## ***Fonética y Fonología***

Es la parte de la lingüística que estudia el lenguaje hablado, el alfabeto o escritura cuyos elementos representan sonidos. Obediente (2007) la define como “la rama de la lingüística que estudia la producción y percepción de los sonidos de una lengua en específico, con respecto a sus manifestaciones físicas”. A su vez Obediente (2007) estudia el fono y, lo define como “sonidos del habla, considerados como meros hechos físicos y que son estudiados por la fonética”.

Obediente (2007) también ha hecho estudios sobre fonología debido a que es conveniente estudiarla junto a la fonética y ha dicho que: “La Fonología describe el modo en que los sonidos funcionan, en una lengua en particular o en las lenguas en general, en un nivel abstracto o mental”. Con respecto a esto Obediente (2007) ha definido fonema como la unidad mínima del sistema fonológico, carente de significado y no puede ser dividida o segmentada en otras unidades más pequeñas. Ejemplo: /a/-/b/-/c/-/d/-/e/...

s-o-p-a

p-a-s-o

s-a-p-o

Son unidades distintivas ya que el fonema permite establecer distinciones semánticas. Ejemplo: /b/e/s/o/ /p/e/s/o/ siempre se utilizan las barras para representar los fonemas.

### ***Interferencia del Español en la Pronunciación del Sonido /v/ del Inglés.***

El proceso natural de vocalización que acompaña a cualquier lectura (especialmente en una lengua extranjera), requiere representar de algún modo la pronunciación de lo que se lee, pero puede suceder que el estudiante no recuerde o no sepa cómo se pronuncian las palabras. Entonces se las dirá a sí mismo incorrectamente, con lo cual fijara muchos errores que puede evitar. De acuerdo con Iruela (2004), la transferencia o interferencia es una consecuencia del intento del aprendiente de reconocer y producir los elementos de una lengua extranjera mediante un sistema previamente establecido en su lengua nativa, Lo que le permite economizar esfuerzo de aprendizaje, sustituyendo sonidos por el más próximo. De este modo se puede observar como el sistema fónico de la lengua previamente aprendida puede influir en la pronunciación de la nueva lengua. Lo cual sucede por ejemplo con la ausencia de sonido representativo de la letra v del español y que afecta directamente a los aprendientes del inglés.

### ***Grafema v del Español***

Corresponde entonces, mencionar en este estudio todo lo relacionado con la interferencia del sonido /b/ del español en el /v/ del inglés. El texto Ortografía de la Lengua Española de la Real Academia (2002) expresa claramente la regla ortográfica del grafema v, llamado uve el cual carece de

sonido propio, es decir que no se produce ningún fonema, fono ni alófono para identificarlo, por lo tanto se pronuncia con el mismo sonido del grafema b, sonido oclusivo, bilabial sonoro /b/. Ejemplo, en español es normal decir “bien” [ˈbjen] y “vamos” [bamos] con el mismo alófono [b] o sea que no se produce ninguna diferencia sonora y siempre se da así en español. En todas las ubicaciones del grafema v su pronunciación será el fonema /b/ y sus alófonos [b] [β], al inicio de las palabras, en medio y al final.

Esto produce una interferencia a los hispano-hablantes en el inglés, ocasionando un grave error de pronunciación entre el grafema v del español y el v del inglés, ya que en muchos casos puede darse una confusión semántica, además de la naturalidad al hablar, motivo por el cual se centra esta investigación en la correcta pronunciación del sonido /v/ del inglés.

### ***Reglas de Pronunciación del Sonido /v/ del Inglés***

De acuerdo con Payne (1995), el sonido fricativo, labiodental, sonoro se representa gráficamente con “v”, en algunas palabras se escribe con –ve al final de las mismas. Se escribe con “f” solamente en la palabra “of”. Ejemplo:

/v/ AL INICIO, siempre se escribe con v:

value	victory	visit	vote
voice	various	view	vulgar
very	volume	violence	

/v/ EN MEDIO, siempre se escribe con v:

Even	government	never	
Over	private	service	
Level	seven	several	university

/v/ AL FINAL, casi siempre se escribe con v, ve y en algunas abreviaciones:

Above	active	alternative	believe
Drive	five	gave	leave
Give	have	live	love
Move	save	Conservative	
adv.	gov.	Nov.	slav,
molotov	Yugoslav		

### ***La Motivación en el Aprendizaje del Inglés***

Es evidente que en cualquier materia impartida en un centro educativo, si el alumnado *quiere* aprender, obtendrá mejores resultados que si *tiene que* aprender. En la enseñanza de idiomas la motivación es esencial, ya que se trata de usar una lengua que no es la suya y que no domina y a la vez deben aprender sobre ella. Por esta razón Iruela (2004) afirma que la actitud que tiene un aprendiente hacia la lengua o la cultura donde se habla esa lengua ejerce una influencia relevante en el progreso en la adquisición fónica de una lengua extranjera.

Se explica, tener una actitud favorable, es decir una alta motivación, implica una voluntad de esforzarse para mejorar, lo que puede facilitar la adquisición, o bien al contrario, una actitud no favorable implica la ausencia de interés para progresar, lo que es determinante para el estancamiento en el proceso en adquisición. Para llevar a cabo el aprendizaje del inglés, el educando necesita la motivación como una herramienta que sea eficaz en el desenvolvimiento del mismo.

Es por ello que, Iruela (2004) también afirma que “La cuestión está en qué medida afecta la motivación a la adquisición fónica ya que, la motivación desempeña un papel primordial en el aprendizaje y hay que buscarla de

distintos modos”. Por lo tanto, el juego temático de circuito para pronunciar el sonido de la v como se estable en este estudio, permite soportar la teoría anterior y a la vez crear un nuevo antecedente que sirva de base a nuevas investigaciones.

### ***Motivación Intrínseca***

Con relación a lo anteriormente dicho, López (2009), afirma que “la motivación intrínseca tiene que ver con factores relacionados con lo que ocurre dentro del aula y que proporcionan motivación, para ello los profesionales de la educación pueden diseñar y desarrollar actividades lúdicas y a la vez didácticas”. Por lo tanto, el juego temático *Pronouncing /v/ Circuit* permite entonces, un ambiente motivador intrínseco creado y adaptado con finalidad de mejorar las expectativas de los alumnos ante el inglés como lengua extranjera dentro y fuera del aula.

### ***La Diversión en Clase de Inglés***

La enseñanza-aprendizaje a través del juego didáctico produce efectivamente una diversión sana que permite el entretenimiento y por ende la asimilación del inglés, tal como lo menciona Chacón (2009) “este proceso, sin duda, nos lleva a una enseñanza de calidad en la que prima el esfuerzo y donde a través de la diversión, el alumno se relaja y se desinhibe a la hora de producir mensajes en la lengua extranjera”. Así pues resulta conveniente incluir juegos relacionados con un tema específico para mejorar el aprendizaje del inglés mientras se divierten tanto alumnos como profesor, ya que el juego supone diversión, atención, cautela, reflexión, audacia, decisión,

estrategia, cálculo, generosidad, espontaneidad, relación con los demás, saber perder y saber ganar, entre otras cosas.

### ***La Convivencia***

Estas son demasiadas ventajas que merecen la pena poner al lado de la enseñanza aprendizaje, en este sentido la sociabilidad y la convivencia se expresa claramente en Diseño Curricular del Sistema Educativo Bolivariano (2007) como segundo pilar fundamental que sustenta los postulados de sociabilidad, ya que sociabilizar es el objeto de la educación. Se busca formar un ciudadano social, de luces y virtudes, bajo un clima de respeto, cooperativo, experiencias y vivencias.

Por estas razones, es fundamental que el docente fomente la convivencia dentro y/o fuera del aula, con el propósito de consolidar la enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera. Para ello se ha creado el juego temático *Pronouncing /v/ Circuit*, el cual puede ser usado como herramienta clave en este proceso.

### ***El Juego***

El juego es ante todo una actividad humana asociada con el disfrute y la diversión, no obstante puede tener sus implicaciones educativas, las cuales son definidas según Betancourt y Valadez (2002) como:

*Una forma de aprendizaje natural en el alumno, y no sólo de conocimientos motores y de otro tipo, sino que también es un medio de aprendizaje social, cognoscitivo y experiencial. Es un modo peculiar de enfrentarse a las diferentes situaciones y que no le supone un conflicto, sino una diversión. (p.23)*



Por ello, se considera fundamental que el docente analice cada juego que va a utilizar y descubra las capacidades que se desarrollan cuando éste se practica.

### ***El Juego Didáctico***

El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas.

Dentro de este orden de ideas, Chacón (2001) en su investigación señala:

*El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje tiene el propósito de generar inquietudes que giran en torno a la importancia que conlleva utilizar dicha estrategia y que de alguna manera sencilla se puede crear sin la necesidad de manejar el tema a profundidad, además se puede realizar esta tarea de forma agradable y cómoda tanto para el docente como para los alumnos y genera un aprendizaje efectivo a través de la diversión. (p.1)*

Con respecto a lo anteriormente planteado, se puede sugerir el juego, considerando sus ventajas, para ser tomado como parte de la planificación educativa de cada profesor, en especial para mejorar la pronunciación del inglés.

### ***El Juego como Estrategia de Enseñanza del Inglés***

De acuerdo con Chacón (2009) los juegos didácticos son actividades pedagógicas que, por su beneficio, deben ser tenidos en cuenta en el diseño del currículo y, por lo tanto, formar parte de nuestras actividades cotidianas

en el aula, porque son un instrumento de aprendizaje del idioma. Hay muchos tipos de juegos didácticos, desde los más simples hasta los más complejos. Todos ellos ayudan a practicar el idioma, manteniendo la clase viva e interesante. Los juegos demandan una gran concentración y los estudiantes deben esforzarse por realizarlos, porque ellos, por supuesto, estarán motivados.

Chacón (2009) también afirma que todo esto ha llevado al docente en los últimos tiempos a analizar su práctica pedagógica y a proponer estrategias que permitan, en el caso de la enseñanza del inglés como lengua extranjera, despertar el interés por ésta y que faciliten un aprendizaje significativo. En este sentido, como se indicó anteriormente, el juego es una estrategia pedagógica de gran valor en el aprendizaje de un idioma, dado que permite facilitar los procesos educativos de una manera amena e interactiva, promoviendo el aprendizaje de destrezas y al mismo tiempo desarrolla competencias sociales.

Por otra parte esta actividad lúdica, facilita y despierta el interés de practicar el idioma por iniciativa propia y además brinda a los docentes la oportunidad de acercarse a los estudiantes y conocerlos más para obtener resultados satisfactorios en la praxis educativa.

Existen diferentes tipos de juegos dependiendo de la intencionalidad o del objetivo que desea alcanzar el educador. En el caso de la práctica de la pronunciación, los juegos de tablero, mesa y/o con dados son una buena técnica por permitir practicar y corregir la pronunciación de una manera divertida y no por una asimilación mecánica.

## **Bases Legales**

En el sistema educativo venezolano existen leyes, normas, principios, reglamentos que se derivan de la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (2009) y de la Ley Orgánica de Educación (2009) que norman el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En este sentido, se hace mención en la presente investigación como bases legales, la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (2009), Ley Orgánica de Educación (2009), Ley Orgánica para la Protección de Niños y Adolescentes (2009) y el aún vigente Reglamento del Ejercicio de la Profesión Docente (2010).

En los marcos de las observaciones anteriores, el artículo 103 de La Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (2009) dicta que “Toda persona tiene derecho a una educación integral, de calidad, permanente, en igualdad de condiciones y oportunidades, sin más limitaciones que las derivadas de sus aptitudes, vocación y aspiraciones...”

El artículo 63 de la Ley Orgánica para la Protección de Niños Niñas y Adolescentes (2009) indica que todos los niños, niñas y adolescentes tienen derecho al descanso, recreación, esparcimiento, deporte y juego.

En esta perspectiva, la Ley Orgánica de Educación (2009) artículo 15 de acuerdo a los Fines de la Educación, en su numeral 1 dice:

*Desarrollar el potencial creativo de cada ser humano para el pleno ejercicio de su personalidad y ciudadanía, en una sociedad democrática basada en la valoración ética y social del trabajo liberador y en la participación activa, consciente, protagónica, responsables y solidaria, comprometida con los procesos de transformación social...”*

Asimismo, la ley expresa en su artículo 24 sobre el sistema educativo:

*Es un conjunto orgánico y estructurado, conformado por subsistemas, niveles y modalidades, de acuerdo con las etapas del desarrollo humano. Se basa en los postulados de unidad, corresponsabilidad, interdependencia y flexibilidad. Integra políticas, planteles, servicios y comunidades para garantizar el proceso educativo y la formación permanente de la persona sin distinción de edad, con el respeto a sus capacidades, a la diversidad étnica, lingüística y cultural, atendiendo a las necesidades y potencialidades locales, regionales y nacionales.*

Por otro lado, el Reglamento del Ejercicio de la Profesión Docente (2010), en su artículo 6 sobre los deberes del personal docente señala en su numeral 6 que el docente debe “Cumplir con eficacia las exigencias técnicas relativas a los procesos de planeamiento, programación, dirección de las actividades de aprendizaje, evaluación y demás aspectos de la enseñanza aprendizaje”.

## **CAPÍTULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

#### **Tipo de Investigación**

Toda investigación plantea la necesidad de conocer los elementos determinantes o influyentes que intervienen en un problema o situación. Y la metodología comprende todos esos procesos que el investigador necesita para llevar cabo la investigación. En este sentido, Hurtado y Toro (2000) manifiestan que es “El conjunto de ideas y proposiciones que versan sobre una realidad específica, sus descripciones y explicaciones verificadas en la práctica” (p.32) orientarán el desarrollo de la investigación para dirigir su accionar en la realización del estudio.

En concordancia con lo expuesto, la investigación se realizó siguiendo la orientación del paradigma cualitativo por considerarse el más apropiado para el estudio del fenómeno en cuestión y por fundamentarse, en primer lugar, en una opción previa, “epistemológica” (teoría del conocimiento) y en segundo lugar una opción “ontológica” (teoría de la naturaleza de la realidad). Como afirman Nubes y Sánchez (2002), “la investigación cualitativa tiene sus orígenes en la antropología pretende una comprensión holística no traducible a términos matemáticos y pone el énfasis en la profundidad”. (p. 29)

Desde la óptica de esta modalidad no existe un método único de investigación. Existen múltiples alternativas metodológicas para conocer lo social, el fenómeno humano, y los procesos que ocurren en la sociedad. Por consiguiente, para efecto del estudio se utilizó la investigación acción, dentro de la modalidad participativa que Rodríguez (2002), describe como “una actividad integral donde tiene como objetivo la transformación

estructural y las mejoras de los sujetos implicados, a fin de fortalecer la toma de conciencia en la gente, sus propias habilidades y recursos”. (p.48). Bajo esta connotación, esta investigación se consideró pertinente.

Para efecto del estudio, se consideraron cinco **Fases** enunciadas por Martínez (2003), las cuales fueron fundamentales para la efectividad y desarrollo de la investigación que tiene por objeto mejorar la pronunciación de la consonante v del inglés a través de la ejecución del programa didáctico y el juego temático llamado “*Pronouncing /v/ Circuit*”.

### **Fases de la Investigación**

**Fase I. Diagnóstico:** En esta fase se procede a la revisión documental de los conocimientos teóricos referidos a la enseñanza y aprendizaje del inglés, mediante la consulta de material bibliográfico y hemerográfico concerniente al tema, con la intención de precisar información sobre las estrategias, técnicas y recursos usados en la enseñanza de la pronunciación del inglés. Asimismo, se selecciona un aula de 3er año de Educación Media, a objeto de obtener información detallada durante tres clases consecutivas.

Este diagnóstico permitió conocer la situación real del problema sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de inglés para identificar las estrategias utilizadas por el docente durante las clases en la expresión oral (la pronunciación de la “v”) a través de la observación directa, la cual se registro en un diario donde se asentó la información y los resultados que fueron analizados para confrontar las debilidades o fortalezas existentes en relación a la temática, a fin de buscar alternativas de solución a la situación planteada.

**Fase II. Planificación:** Luego de obtenida la información sobre el rendimiento de los estudiantes de la institución seleccionada en cuanto a la pronunciación del inglés, se procede entonces, a diseñar un programa que

contemple el juego temático “*Pronouncing /v/ Circuit*” como una estrategia para el mejoramiento de la pronunciación del inglés de los estudiantes. Se planifican las actividades con sus estrategias que se elaboraron para dar respuestas a los objetivos planteados, con la inquietud de proyectar una mayor atención a los participantes de este estudio, donde el hecho significativo estuvo basado en la creación de estrategias, una de ellas bien innovadora y original fue la del juego temático con la finalidad de asesorar al docente especialista para reforzar el proceso de enseñanza y aprendizaje en cuanto a la pronunciación de la “v”.

**Fase III:** Ejecución: Se desarrollaron todas las actividades planificadas, según el programa diseñado, para buscar cambios en la labor ejecutada por el docente referente a las estrategias que venía utilizando y en los estudiantes para motivarlos mediante el juego temático hacia una correcta pronunciación de la “v” del inglés. El intercambio de esta experiencia permitió fortalecer la práctica pedagógica del docente a fin de brindar un mejor desempeño en su función de facilitador y a los estudiantes les impactó la manera de desarrollar aprendizajes a través de estrategias divertidas, integradoras, participativas y eficaces para lograr contenidos y/o objetivos para mejorar la calidad en la enseñanza y aprendizaje y así contribuir a su formación integral.

**Fase IV:** Evaluación: Se evaluaron las actividades ejecutadas, a fin de evidenciar los logros y poder observar e identificar las debilidades y dificultades encontradas en la búsqueda de reestructurar los procesos, las evaluaciones se realizan a través de la observación, grabaciones, registros descriptivos y los comentarios del profesor responsables del área.

**Fase V:** Sistematización: Consistió en un análisis reflexivo y crítico de todas las observaciones recabadas, que permitió la elaboración de conclusiones en base a los objetivos propuestos y se aportan

recomendaciones para futuras indagaciones relacionadas con la enseñanza y aprendizaje del inglés, específicamente en estudios vinculados a la pronunciación.

### **Participantes**

Por tratarse de una investigación cualitativa de tipo acción participativa como informantes para Rodríguez (2002), se considera todos aquellos que se “eligen porque cumplen en el mismo contexto educativo una función activa” (p.136). Es decir, forma parte del equipo de investigación. La misma, estuvo conformada por (1) docente y (22) estudiantes de tercer año de educación secundaria de una Unidad Educativa, ubicada en el municipio Zea del estado Mérida.

### **Técnicas e Instrumentos para la Recolección de los Datos**

En este caso se usó la técnica de la observación, la cual consiste en la inspección visual de las situaciones de enseñanza presentes en el aula de clase; para el estudio se observan las dificultades y avances en el mejoramiento de la pronunciación dentro del aula de clases. Los instrumentos para almacenar la información son el diario de observación; el cual permite tomar nota de los hechos observados durante la actividad escolar y la cámara filmadora que permite registrar el proceso de la pronunciación del inglés.



## **Técnica de Análisis de los Datos**

En esta etapa de la investigación se usó la técnica de La Bitácora de Análisis que según Hernández, Fernández y Baptista (2006) tiene la función de documentar el procedimiento de análisis y las propias reacciones del investigador al proceso. Cuando se realiza la codificación o categorización pueden surgir interrogantes, ideas, hipótesis y conceptos que ilustran al investigador en cuanto al planteamiento del problema (p.666). En este caso el uso de la Bitácora de Análisis no alteró el planteamiento del problema en esta investigación.

## **CAPÍTULO IV**

### **PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS**

Este capítulo presenta detalladamente cada una de las partes que fueron trascendentales para llevar a cabo la presente investigación. La primera parte se compone del diagnóstico de la situación, luego como segundo elemento se encuentra el programa que se diseñó y su aplicación y, posteriormente la tercera y última parte es la presentación y análisis de la información.

#### **Primera Parte**

##### **Diagnóstico**

A continuación se presenta la información tomada de las observaciones realizadas a los estudiantes de 3er año de una Unidad Educativa ubicada en el municipio Zea del Estado Mérida desde el 24 de enero al 14 de marzo del año 2011.

##### ***Diario de Observación***

***Día 1: Lunes 24 de Enero de 2011***

***Tema: El Pasado Simple con Verbos Regulares e Irregulares***

***Hora: 2:45pm –4:25pm***

A la clase de hoy asistieron 20 alumnos, el contenido que el profesor trabajó fue el pasado simple con verbos regulares e irregulares, comenzó la clase saludando a sus estudiantes cariñosamente: *Hello! Good afternoon guys!*

El profesor inició la clase utilizando la técnica de la pregunta con la finalidad de explorar los conocimientos previos al tema, ninguno lo supo. Durante el repaso del tema, utilizó la pizarra acrílica para escribir con un marcador azul la estructura gramatical del pasado simple de los verbos regulares e irregulares, ejemplo: *I washed my hands before eating*. Terminado esto, procedió a escribir algunos verbos en presente tales como: *speak, sleep, drive, come, swim, study*, etc. Luego les enseñó cómo se transformaban en pasado simple; *spoke, slept, drove, came, swam, studied*, entre otros. Luego, preguntó a los alumnos los pronombres personales, sólo cinco alumnos del grupo los sabían completamente. Continuó entonces con la conjugación del verbo *to be* en pasado, lo escribió en la pizarra y procedió a pronunciarlo con los estudiantes.

Con respecto a la pronunciación de los alumnos y la interferencia del español, el profesor habló de la importancia de hacerlo de una forma correcta en inglés, luego procedió a pronunciar los verbos, hizo hincapié en la pronunciación de la /s/ inicial en los verbos *Speak, Spoke, Sleep, Slept*.

Durante el desarrollo de la clase explicó cómo hacer las oraciones, preguntas y respuestas afirmativas y negativas en pasado haciendo repeticiones con los alumnos a manera de *Choral Drill* donde los estudiantes cometían errores mientras pronunciaban como /espik/ por /spik/, /seben/ por /seven/, /english/ por /inglish/ y /lif/ por /liv/. Luego de haber terminado con la explicación escribió una pregunta en inglés y pidió que algún estudiante respondiese pero ningún alumno del grupo quiso participar. Explicó nuevamente cómo se respondía y preguntó: ¿cómo se llaman los verbos que se les agrega “ed” en pasado? Carlos dijo:-Regulares. Luego el profesor preguntó: ¿Quién estudió inglés anoche? Y procedió a traducir al inglés la oración anterior y decirla oralmente: *Who studied English last night?* y repitió esta oración con los alumnos.

Luego de un receso de 10 minutos el profesor retomó la clase, le pidió a María que respondiera y leyera la pregunta de la pizarra y ella respondió: *Juan studied English last night*. Ella dijo: */juan stadied english last nit/*. El profesor repitió oralmente esta oración con los estudiantes tres veces corrigiendo a María. ¿Por qué no lleva el *Did*? Pregunto el profesor. Nadie respondió. Él les explicó porque lleva el verbo en pasado. En seguida les pidió a los alumnos que hicieran grupos de dos para responder unas preguntas de la pizarra. En total hubo siete grupos de dos y un estudiante decidió trabajar solo. Posteriormente, el profesor preguntó el significado de los verbos de cada oración e hizo nuevamente hincapié en la pronunciación del inglés aunque los estudiantes seguían sin prestarle mucha atención a su consejo.

El profesor supervisó cada grupo y les respondía sus preguntas muy pausadamente diciéndoles: “NO debe faltar el auxiliar o el verbo *to be* en pasado en la respuesta”. Los alumnos pronunciaban sin hacer diferencia entre */v/* y */b/* pronunciando todo con */b/*.

Terminado el trabajo escrito en clases, el profesor preguntó oralmente a cada grupo: *-Who was busy yesterday?* Emelia respondió “*Madeleine was busy yesterday*” pero lo pronunció de esta manera */Madelein uas busi yester´dai/*. Con otro grupo: *-Did you live in this zone?* Andrés leyó y escribió la respuesta en la pizarra: *Yes, I lived in this zone. Lo pronuncio así: /yes, i libed in dis son/*. Seguidamente, Juan leyó y escribió en la pizarra: *she visited me when I was seven. Pero lo pronunció así: /she bisited me gwen i gwas seben/*. Y así sucesivamente le preguntó a todos los grupos.

Sonó el timbre y culminó la clase, le pidió a sus estudiantes que estudiaran el tema visto, les asignó actividades para el hogar y se despidió, *see you next class guys. Take care.*

**Día 2: Lunes 31 de Enero de 2011**

**Tema: El Pasado Simple con Verbos Regulares e Irregulares**

**Hora: 2:45pm –4:25pm**

A la clase de hoy asistieron 18 estudiantes del grupo total de 22, el profesor comenzó las actividades con un saludo a sus estudiantes: *good afternoon students*, ellos respondieron *good afternoon teacher*. Se rezó el Padre Nuestro en inglés y se inició la actividad didáctica retomando el contenido del pasado simple. El profesor utilizó la técnica de la pregunta oral con la finalidad de explorar cuanto recordaban con respecto al tema: ¿Cuántos tipos de verbos hay?, luego le preguntó a Jessica: ¿Qué hay que hacer para cambiar los verbos al pasado?, después a Paulina: ¿Qué se le agrega a los verbos regulares en pasado simple?, Darwin dijo: “nd teacher” y Jairo le corrigió es “ed”. ¿Qué pasa con los verbos irregulares? Nadie contestó. Él les explicó que no hay regla, luego él les preguntó: ¿Hicieron la tarea? Marta, Pedro y Javier dijeron que sí la habían hecho, mientras que Eilín dijo no haberla hecho.

Jonathan pasó a la pizarra y escribió: *I have several private cars* y luego la leyó en voz alta */ai jabe seberal pribate cars/*. El profesor le corrigió y entonces Jonathan cambió el verbo en pasado y leyó la oración: *I had several private cars*. La leyó así: */i ha seberal praibet cars/*, Y luego la leyó nuevamente mejorando un poco la pronunciación: */ai had sebral praibet cars/*. Andrea pasó a la pizarra a hacer otra oración de modo interrogativa, *Did you have several private cars yesterday?* y la leyó: */did you jab ´sebral ´praibet cars yester´dai/* Cometió algunos errores al leerla y el profesor la corrigió muy gentilmente. De ésta manera se desarrolló gran parte de la actividad de la clase, donde leían su tarea primero, luego escribían su

oración en la pizarra y en algunas oraciones el profesor les pedía que repitiesen en voz alta.

El profesor leyó con el grupo las oraciones para que estos mejoraran la pronunciación. Él preguntó: ¿Quién sabe cómo se traduce, *yo no viví en Londres?*, María no quiso, pues demostró apatía. Gabriela fue a la pizarra y escribió *I did not lived in London*. La leyó así: / i did not libed in London/, entonces Andrea le corrigió que el verbo iba en presente porque estaba el auxiliar *did*. Antonieta pasó a la pizarra y escribió otra oración: *Your brother swept the house yesterday* y la leyó así: /iur broder suet di house yesterdei/. Isabelle pasó a la pizarra y escribió la pregunta de la oración anterior pero no se sentía segura para hacerla, el profesor le ayudó: *Did your brother sweep the house yesterday?* el profesor leyó la oración con los estudiantes. Juan no trajo la tarea y Jessica no pasó a la pizarra.

El profesor hizo nuevamente hincapié en la pronunciación correcta de los verbos que comenzaban por /s/ debido a que los estudiantes pronunciaban /es/ dado a la interferencia del español. Alirio pasó a la pizarra y escribió una oración correspondiente a su tarea: *I studied at school*, pero no la quiso leer. Gabriela leyó su oración y luego pasó a la pizarra: *My father won a dog-truck last year*. Sara pasó a la pizarra, escribió su oración: *I visited the house of Mary last night* y la leyó sin atender ninguna regla de pronunciación, utilizó la fonética del español. El profesor la corrigió y leyó con todos en voz alta. El profesor explicó la forma posesiva y la posibilidad de escribir la oración de dos maneras: *The house of Mary* o *Mary's house* e hizo énfasis en la pronunciación de *visited* /vizitid/ y *house* /hauz/.

Luego, el profesor hizo un dictado de oraciones en inglés en pasado simple: *The devil believed in God* y Antonieta escribió en la pizarra: *Did devol bilif inga*. La segunda: *She Gave me five bolivars* e Isabelle escribió: *she gaif my fai bolívares* pero Jonathan sí logró escribirlo correctamente. La tercera:

*She was very sad* y Erlin copió correctamente. La cuarta: *the children visited their grand parents* y Gabriela escribió con ayuda de Jonathan: *The children visit deir by paraise* entonces el profesor les corrigió. Seguidamente el profesor pidió a los estudiantes que cerraran sus cuadernos para hacer una actividad de memorización, escribió una oración en la pizarra, la leyó en voz alta y la borró: *We have violence in our towns* e Isabelle pasó y logró recordar las tres primeras palabras, luego con ayuda de Alirio la oración fue completada. En la segunda ocasión el profesor copió otra oración: *She was very active when she was seven*, Antioneta escribió en la pizarra: *she was very active were she was seven* y luego Jonathan corrigió el “were” por “when”.

La pronunciación mejoraba (a nuestro juicio) en pocos estudiantes, pero no lograban recordarla al rato. Culminada la clase, le pidió a sus alumnos que estudiaran el tema visto, les asignó actividades para el hogar y se despidió, *Bye, bye! Take care.*

### ***Día 3: Lunes 07 Febrero de 2011***

***Tema: El Pasado Simple con Verbos Regulares e Irregulares***

***Hora: 2:45pm –4:25pm***

Para el día de hoy asistieron 19 estudiantes del grupo total de 22, el profesor comenzó la clase diciéndoles las reglas dentro del aula y en la clase de inglés como: *No one is going to call, No one is going to play with the cellphone No bad words* y les dijo *I am going to observe your behavior, ok?* Luego los saludó: *Good afternoon* y respondieron: *Good afternoon*. El profesor de nuevo les pregunta: *How are you feeling today?*, ellos respondieron: *fine*. Se rezó el Padre Nuestro y el Ave María en inglés y se comenzó la clase retomando el pasado simple.

El profesor hizo una ronda de preguntas, tales como: ¿Qué significa...*last week, last month, last year*? Y los estudiantes iban respondiendo aleatoriamente. Luego preguntó: ¿Qué significa *two weeks ago*? Y los estudiantes iban adivinando pero ninguno dio con el significado, el profesor les dijo: Hace... y automáticamente ellos completaron la frase, “hace dos semanas”.

Para esta clase se había asignado la elaboración de un diálogo en el hogar en grupos de dos, haciendo un total de nueve grupos de dos, un estudiante no realizó la actividad. El profesor procedió a pasar grupo por grupo para ayudarles con la pronunciación y corrección de posibles errores. Hubo grupos que no hicieron la actividad en casa, por ello trabajaron en clase. Las herramientas de trabajo del grupo fueron sus cuadernos, lápices, borradores, una hoja con verbos en distintos tiempos verbales y algunos diccionarios. Aquellos grupos que ya tenían gran parte del trabajo hecho se tomaron la clase para corregir lo escrito, preguntar por la pronunciación de las palabras y para practicar el diálogo con el compañero/a.

Durante el desarrollo de esta actividad los estudiantes iban escribiendo frases en español en sus cuadernos y las traducían palabra por palabra, por lo que la comprensión y formación de las oraciones no era óptima. El profesor escribió un diálogo modelo para que el grupo se guiara en cómo hacer y responder las preguntas. Luego, procedió a traducirles y a pronunciarles las frases y la mayor parte del grupo se detuvo a prestarle atención a su explicación del diálogo. Se observó un ambiente de confusión e incluso apatía e indisposición en algunos estudiantes que preferían hablar de otra cosa por no entender lo que estaban haciendo.

A mitad de la clase, se le pidió al grupo que hicieran un círculo donde se iban a presentar los diálogos en pareja y todos podían presenciar la



actividad. Antes de que cada grupo comenzara, el profesor les pedía que alzaran la voz y les decía: a la cuenta de tres, *one, two, three*.

El primer grupo, Ana y Jessika demostraron bastante ánimo en la actividad, estaban tranquilas y pronunciaban de manera relajada sin mucho temor aunque el grupo que les rodeaba sólo hacía comentarios sobre ellas e incluso se reían en forma de burla. Sus principales errores de pronunciación fueron: en *Zoo* pronunciaron /su/ por /zu/, en *Monday* dijeron /mon´dei/ por /´mondei/, en *go* pronunciaron /gu/ por /gou/ pero en la mayor parte del grupo hizo un buen trabajo. Cabe destacar que el ruido exterior al aula interfería creando barreras de comunicación, lo que hacía casi imposible llevar a cabo esta actividad.

El segundo grupo, de Carmen y Luis, hizo un trabajo bastante corto en el que su pronunciación no era tan buena teniendo errores como: en *go* pronunciaron /gu/ por /gou/, en /i/ por /ai/, pero la cantidad de intervenciones por estudiantes fue de cuatro frases.

El profesor hizo una pausa con el último grupo y le preguntó a los estudiantes: ¿Cuáles consideran ustedes fueron los errores? Juan Omar participó y dijo: se equivocaron porque dijeron: *Hi!* Y todos se burlaron, e inclusive él se molestó, pero el profesor de manera respetuosa le respondió: *Hello* y *Hi* es lo mismo. Luego le preguntó a Carmen ¿Cómo se pronunciaba *Where*, ella le respondió muy animada: se escribe: W-h-e-r-e y se pronuncia /uer/. Finalmente, el profesor le pidió su opinión y ella acotó: Luis se equivocó en *See you* pero lo demás está bien profe.

Luego pasó al círculo el grupo de Juan Omar y Jhonathan, donde Juan cometía muchos errores en cada oración dicha y demostró una actitud muy nerviosa mientras leía sus intervenciones mientras que su compañero demostraba mayor dominio y una mayor calma al leer, haciéndolo de mejor manera y sin tanta prisa. Sus compañeros se burlaron mucho, sobretodo de

Juan Omar. Jhonathan en una parte dijo: *You read the newspaper yesterday* pero realmente quería decir: *Did you read the newspaper yesterday?*

Un cuarto grupo pasó, Daymer y Pedro, Pedro mostró menos dominio del contenido que estaba leyendo haciendo como si estuviera leyendo en español, diciendo /are/ (are) por /ar/, /fa'mili/ (family) por /'family/. Daymer igualmente cometió errores como /take care/ (take care) por decir /tei'ker/. Así continuaron los demás grupos pasando, unos estudiantes mostraban mucha cordura y prudencia y al mismo tiempo dominio, cometiendo pocos errores mientras que otros se veían demasiado apáticos para realizar la actividad haciéndolo con nerviosismo.

Luego que todos los grupos pasaron, el profesor repasó varias veces el diálogo de la pizarra y luego asignó a las hembras que pronunciaran lo que John decía en el diálogo y a los varones lo que decía Peter. Y les iba señalando en la pizarra con el dedo, esto con la finalidad que el grupo total mejorara un poco la pronunciación. Inmediatamente pidió al grupo si alguno deseaba participar y pasaron Sarah quien interpretó a John y Madeleine a Peter, ambos pronunciaron el diálogo casi correctamente.

Al final de la actividad el profesor explicó al grupo sobre la importancia en la correcta pronunciación del inglés para que sus frases sean comprendidas correctamente. Habló del sonido que parece al zumbido de las abejas /zzzz/ en la palabra was /uoz/ y finalmente el sonido de la B y la V, haciendo como ejemplo, Vaca y Boca /vaka/ y /boka/ y en inglés usó *visit* /visit/ y luego usó la palabra *believe* /biliv/ porque tenían ambos sonidos. Para culminar el profesor les pidió que repasaran el contenido del pasado simple y se despidió: *Good bye students!* Ellos respondieron: *Good bye teacher.*

## ***Análisis del Diagnóstico***

Con base a los argumentos señalados y evidenciados en la información recabada, la cual fue descrita de manera detallada en los anteriores registros diarios, se pudo determinar que el profesor hace uso de una metodología no adecuada a las condiciones y necesidades de los objetivos a desarrollar ni de los estudiantes con los cuales lleva a cabo el proceso de enseñanza y de aprendizaje, lo que genera en los educandos un poco de apatía y desmotivación por aprender los temas dados.

El hecho más significativo dentro de lo observado se relacionó con la poca habilidad o dominio que muestran los estudiantes en el momento de pronunciar las palabras con “v” debido a la interferencia del español, lo que significa en la lengua inglesa desviar o no entender el verdadero significado en lo que se quiere expresar.

En razón a ello se creyó conveniente diseñar un programa didáctico para atender y dar solución a la problemática presentada en los estudiantes del tercer año de la mencionada institución educativa. De este diagnóstico surge el: ***Programa Didáctico para mejorar la pronunciación del inglés mediante el uso del juego temático Pronouncing /v/ Circuit.***

## **Segunda Parte**

### **El Programa**

Este programa persigue superar las dificultades de la pronunciación, optimizar las competencias orales, motivar a los estudiantes y eliminar la interferencia del español en el inglés de los estudiantes de tercer año de Educación Media del municipio Zea. Este se desarrolló en un lapso de dos semanas; donde se propuso el juego temático “*Pronouncing /v/ Circuit*” como

una estrategia didáctica eficaz y recomendada para ser usada con el objetivo de mejorar la pronunciación de los estudiantes.

**Título:** *Programa Didáctico para mejorar la pronunciación del inglés mediante el uso del juego temático Pronouncing /v/ Circuit.*

**Objetivo:** *Implementar el programa didáctico mediante el uso del juego temático Pronouncing /v/ Circuit para el mejoramiento de la pronunciación del inglés.*

### **Introducción**

El Programa Didáctico para mejorar la pronunciación del inglés mediante el uso del juego temático *Pronouncing /v/ Circuit*, es una herramienta de planificación eficiente, divertida, promueve la participación, donde un juego temático tipo circuito es usado como estrategia didáctica para mejorar la pronunciación de la consonante v del inglés.

Este programa está orientado a jóvenes entre 13 y 17 años de edad, que tienen un conocimiento previo del inglés, y que están familiarizados con su pronunciación; como por ejemplo: pronombres, adjetivos, tiempos verbales, y vocabulario relacionado con la vida cotidiana de los estudiantes. Este programa está diseñado tomando como base el análisis de los datos obtenidos en las observaciones realizadas durante tres semanas consecutivas, a un grupo de estudiantes de tercer año de tercer año del municipio Zea del estado Mérida.

Las estrategias usadas en clases no son las adecuadas por ser rutinarias, no captan la atención ni motivan a los estudiantes. Este problema indujo a estudiar esas actividades y estrategias para ser sustituidas por otras que beneficien el aprendizaje del inglés. Es por ésta razón, que se utiliza el programa denominado: "*Programa didáctico para mejorar la pronunciación del inglés mediante el uso del juego temático Pronouncing /v/ Circuit*" como

estrategia didáctica empleada en la asignatura de inglés; esta actividad se fundamenta en un aprendizaje de forma divertida para que los estudiantes puedan mejorar su pronunciación.

El programa cuenta con dos módulos; un primer módulo que lleva por nombre *“pronounce v consonant through a video and a playball game”* (pronuncia la consonante v a través de un video y un juego de pelota) y, un segundo módulo que lleva por nombre *Have Fun with Pronouncing /v/ Circuit (A Divertirse con el Pronouncing /v/ Circuit)*. Dentro de cada módulo se presentan sus objetivos correspondientes, los contenidos, las actividades, las herramientas y una recomendación final para su aplicación; y de la misma manera, el programa está diseñado para ser aplicado en un lapso promedio de dos clases que equivale a seis horas académicas de 45 minutos aproximadamente.

### **Módulo I**

#### ***Pronounce v Consonant through a Video and a Playball Game (Pronuncia la Consonante “v” a Través de un Video y un Juego de Pelota)***

#### **Objetivo**

- Pronunciar correctamente la grafía v haciendo el sonido labiodental /v/ mediante un video y un juego de pelota para estimular los estudiantes y así mejorar el aprendizaje de la pronunciación de la lengua inglesa.

#### **Contenidos**

- Las Reglas de Pronunciación del Sonido /v/ del Inglés a través de un video.

- Vocabulario cotidiano que contenga la grafía v al inicio, al medio y al final presentado mediante flashcards: *Seven, Five, Twelve, Van, Victory, Vampire, Volcano, Love*, entre otros.

### ***Pre-instruccional***

La actividad se comienza saludando a los alumnos en inglés con expresiones como: *Hello! How are you, Hi! How are you feeling? Good afternoon students*. Inmediatamente, se muestran las actividades y el objetivo de este primer módulo el cual es pronunciar correctamente la grafía v haciendo el sonido labiodental /v/ según se muestra en un video y un juego de pelota para estimular los estudiantes y así mejorar el aprendizaje de la pronunciación de la lengua inglesa; de la misma forma se da a conocer a los estudiantes el programa y que su relevancia es el mejoramiento de la pronunciación del inglés.

### ***Co-instruccional***

Se aclara a los estudiantes lo que ocurre en español con la grafía v y la b considerando que no poseen diferencia sonora y que por lo tanto al hablar en inglés creamos una interferencia de los dos sonidos lo cual conduce a una pobre pronunciación y peor aún, a confusiones semánticas. Se les pronuncian algunas palabras tales como: vaca, bien, Venezuela, vivo, etc. Con la finalidad de que ellos observen que en español todas se dicen con el sonido bilabial /b/.

Cuando culmina la explicación, se incita a los estudiantes para que observen un video llamado "*V sound practice*" que se proyecta en la pared utilizando un video-beam, una laptop y un sistema de audio. El propósito de la actividad es observar un hablante nativo de la lengua inglesa a través de un video, para que los estudiantes perciban la manera correcta de pronunciar

el sonido /v/ y su sonido similar sordo /f/ en inglés; a través de las siguientes palabras: *of, even, ever, effort, everything, different, solve, vague, vehicle, victory, active, sensitive, fast, friendly, financial, flower, free* entre otros.

Inmediatamente después del video, los estudiantes deben comentar entre ellos y con el profesor acerca de lo visto en el video, con la intención de preguntar y saber cuáles palabras escucharon en el video. Al terminar la discusión, el profesor presenta unas flashcards en las que están contenidas un total de 20 imágenes con sus nombres para recalcar la pronunciación de la v en inglés al inicio, al medio y al final. El profesor las va pasando una a una pronunciándoles fuerte y claro al grupo para que escuchen y luego repitan.

Luego el profesor divide el grupo total en dos; los equipos se forman al azar, también pueden dividirse en varones y hembras. Después que se agrupan los estudiantes, se les indica que se hará una competencia en la que cada grupo debe pronunciar correctamente la palabra con la v en inglés tales como: Seven, five, twelve, van, victory, vampire, volcano, love, entre otras. Si lo hacen obtienen tres puntos, y deben encestar una pelota de papel en una papelería a una distancia de dos a tres metros y por dicha acción obtienen dos puntos extras, sumando un total de cinco puntos por participante. El grupo que obtenga la mayor cantidad de puntos gana.

### ***Post-instruccional***

Cuando se termina el juego con el grupo se hace una reflexión de la actividad llevada a cabo con los estudiantes, con la finalidad de conocer sus opiniones. Posteriormente, el profesor les agradece y les felicita por la actividad realizada, y se despide de ellos diciéndoles *good bye students! See you next class.*

## ***Evaluación Formativa***

Para complementar la labor hecha en clases, el profesor envía por correo electrónico el video presentado a cada uno de los estudiantes con la finalidad de que cada alumno pueda evaluarse, detectando sus fortalezas y debilidades durante el proceso de aprendizaje de la correcta pronunciación en inglés.

## ***Recursos***

### ***Audio-visuales.***

- “*V sounds practice*”. Es un video de Youtube con una duración de 4 minutos y 15 segundos. Lección: pronunciación del sonido /v/ y /f/ del inglés, muestra un nativo hablante del inglés quien enseña cómo se deben pronunciar los sonidos /f/, /v/. Fecha: 06 de enero del 2009.

### ***Materiales***

- Una laptop, un sistema de audio y un video-beam para proyectar el video.
- Una video-cámara para grabar el transcurso de la actividad.
- 20 flashcards para la pronunciación de palabras con la grafía v en inglés al inicio, al medio y al final.
- Una pelota de papel realizada con hojas de desecho.
- Una papelería.
- Una pizarra para anotar las puntuaciones.
- Un marcador para anotar las puntuaciones

### ***Tiempo:***

Dos horas académicas de 45 minutos que hacen un total de 90 minutos.



**Módulo II**  
***Have Fun with Pronouncing /v/ Circuit***  
***(A Divertirse con el Pronouncing /v/ Circuit)***

La creación y diseño de este novedoso recurso didáctico nace de la creatividad de uno los investigadores en concordancia con su compañero, con la finalidad de dar solución al problema observado en el aula creando la necesidad de aplicar estrategias efectivas de pronunciación, lo cual dificultaba el aprendizaje del inglés de los estudiantes de tercer año de una Unidad Educativa ubicada en Zea municipio Zea del estado Mérida. El diseño e implementación de este peculiar juego como estrategia didáctica se caracteriza por demostrar a través de este estudio que este puede y debe ser considerado como un modelo pedagógico para el logro de procesos cognitivos que involucren la observación, comparación y memorización. El docente contemporáneo, audaz y actualizado verá mejorar y reafirmar su rol de facilitador, explorando nuevas experiencias al aplicar el programa propuesto que resultará ser efectivo, eficiente, funcional y significativo, considerando que contribuye a mejorar la pronunciación de las palabras con “v” del inglés.

***Objetivo***

- Pronunciar correctamente la grafía v produciendo el sonido labiodental /v/ mediante el juego temático *Pronouncing /v/ Circuit*, con la finalidad de

motivar a los estudiantes y por ende mejorar el aprendizaje de la pronunciación de la lengua inglesa.

### **Contenido**

- Participación de los alumnos en equipo usando un tablero, dado y fichas del juego temático *Pronouncing /v/ Circuit*, utilizando palabras comunes tales como: victory, vampire, conversation, seven, five, drive, entre otras.

### **Pre-instruccional**

Para comenzar la actividad el profesor saluda al grupo de estudiantes con expresiones como: “Hello! How are you?”, “Hi! How are you feeling?” “good afternoon students”, Después les pide que muestren el trabajo hecho en casa que consistía en una observación al video mostrado en la clase anterior, del cual los estudiantes deben expresar sus experiencias, ideas y opiniones con la finalidad de explorar sus inquietudes. Luego se procede a comenzar la clase aplicando el juego temático como recurso estratégico.

### **Co-instruccional**

Con la finalidad de ejecutar este novedoso juego y obtener resultados satisfactorios, se recomienda al profesor elegir un estudiante que pronuncie correctamente para ejercer funciones de líder de grupo, el cual determinará quién avanza y quién no lo hará, corrigiéndolos siempre que sea necesario. Seguidamente se les explica a los estudiantes la dinámica del juego, acordando las reglas y la cantidad de estudiantes por tablero.

Opcionalmente, el profesor podría utilizar una cámara de video donde guardará los registros que servirán de apoyo para establecer las debilidades y fortalezas en cuanto a la pronunciación de la consonante /v/ del inglés y la efectividad del juego temático *Pronouncing /v/ Circuit* como recurso didáctico.

### ***Post-instruccional***

Una vez terminada la actividad con el juego temático, se procede a escuchar las opiniones y anécdotas de los estudiantes involucrados en el desarrollo de la estrategia aplicada. Posteriormente, el profesor felicita los grupos por la actividad realizada diciéndoles: *Excellent work students* y luego al finalizar la clase el profesor se despide del grupo diciéndoles: *See you! Thank you so much for your help with this activity.*

### ***Evaluación Formativa***

Esta actividad se realizará por cada estudiante, donde se evalúa a uno de sus compañeros de equipo, para ayudarlo a detectar sus debilidades, y le anima en cuanto al mejoramiento de la pronunciación del inglés.

### ***Recursos***

#### ***Materiales.***

- Tableros del juego temático *Pronouncing /v/ Circuit*, uno por cada grupo.
- Dados para sortear, uno para cada tablero.
- 4 fichas de colores para identificar la posición de cada jugador
- Mesas para colocar el tablero.
- Sillas para los participantes.
- Una cámara de video para grabar el transcurso de la actividad (opcional).

## **Tiempo**

Esta actividad se desarrolla aproximadamente en 30 minutos, lo que implica que, una hora de clase de 45 minutos es suficiente para tal fin.

### ***Descripción General del Juego Temático Pronouncing /v/ Circuit***

El juego temático *Pronouncing /v/ Circuit* es un tablero para ser usado sobre una mesa y consiste en un circuito que puede ser jugado por un grupo de dos a cinco estudiantes posicionados alrededor del mismo. Usa un dado para hacer rotar la ficha de cada jugador a través del mismo. Dicho tablero consta de 20 imágenes con su palabra correspondiente en inglés donde el principal objetivo de este juego peculiar es pronunciar el sonido labiodental /v/. El jugador que logre dar dos vueltas al circuito pronunciando correctamente las palabras resultará ganador. El premio del ganador se acordará entre el equipo de juego, se sugiere dulces, chocolates, galletas, etc

#### **Instrucciones del juego:**

- Sortear la salida: el que lance el dado y saque el número más alto será quien inicie el juego, en caso de números iguales se lanzará el dado hasta su diferenciación.
- El juego está diseñado para “girar” en el sentido de las agujas del reloj.
- Cada jugador debe tener una ficha de color para que se identifique.
- El primer jugador lanza el dado y avanza los espacios correspondientes y procede a pronunciar la palabra de la casilla.
- El estudiante debe pronunciar correctamente la palabra para permanecer en la casilla, de lo contrario retrocederá dos casillas.

- Cuando el jugador se posiciona en la primera o segunda casilla inmediata a salida y pronuncia incorrectamente, regresará al punto de partida del juego.
- Técnicamente el juego termina cuando uno de los jugadores haya dado dos vueltas al circuito pronunciando correctamente. Aunque, en algunos casos los jugadores prefieren quedarse hasta conocer quien ocupa el último lugar.
- Ocasionalmente para completar los dos circuitos que declararán ganador a un participante, suele suceder que el número lanzado no concuerda con la posición final FINISH, por lo tanto el jugador debe retroceder hasta que el azar así lo determine, pronunciando las veces que sean necesarias.

### **Tercera Parte:**

#### **Aplicación y Análisis de Resultados**

A continuación se muestra la información recolectada de las observaciones realizadas a los estudiantes de tercer año de una Unidad Educativa, la cual se realizó durante la aplicación del programa didáctico, cuyo objetivo consistió en: *“Optimizar la pronunciación del inglés mediante el uso del juego temático Pronouncing /v/ Circuit, desde el 14 de febrero hasta el 21 de marzo de 2011.* Este plantea el uso del juego temático como estrategia para mejorar la pronunciación en inglés.

## ***Diario de Observación***

***Día 1: 14 de febrero de 2011***

***Tema: Dar a conocer el Programa, Explicación de las Reglas de Pronunciación del Sonido /v/ del Inglés a Través de un Video y Desarrollo de un Juego a través de Flashcards y un Juego de Pelota.***

***Hora: 2:45pm–4:25pm***

Iniciamos la clase presentándonos y saludando a los estudiantes diciéndoles: *Good Afternoon students* y ellos respondieron: *good afternoon*. Hoy asistieron 18 a estudiantes. La actividad se desarrolló en otra aula con la acústica apropiada, se instaló un sistema de audio y video para reproducir el video de los sonidos /v/ /f/.

El docente los saludó cordialmente y nos permitió trabajar con el grupo. Luego se les habló a los estudiantes de la importancia de la correcta pronunciación en inglés y la confusión semántica que se puede cometer si no se resuelve este problema, por ejemplo: *very* y *berry*. Nos dirigimos al grupo diciéndoles que luego de haberles observado sus deficiencias en las competencias orales del inglés, durante tres clases, decidimos crear una estrategia didáctica que les ayudará a corregir la pronunciación de la consonante “v” del inglés, y la interferencia del sonido /b/ del español, que es muy frecuente en el hispano-hablante, a tal fin se creó el juego temático que será aplicado en la siguiente clase. En la clase de hoy tendremos un video de un nativo inglés, el cual deben observar con atención, además realizaremos un juego de pelota como actividad recreativa dentro del aula.

Los alumnos observaron el video con atención como se les recomendó y mientras este rodaba, varios de ellos procuraban la imitación del sonido. Se pausaba el video y se les enseñaba la técnica de pronunciación labiodental.

Además se les enseñó a sentir la vibración de las cuerdas vocales cuando pronunciaban /v/ y la ausencia de vibración con /f/ tocándose el cuello a la altura de la tráquea, todos quedaron sorprendidos y afirmaron que si era cierto.

Seguidamente se realizó una actividad con 20 flashcards, cada una de las cuales contenía una imagen y su nombre correspondiente con la letra “v”, seleccionadas estratégicamente en posición inicial, en medio y al final de cada palabra: *victory, eleven, detective, conversation, five, volcano, movie, twelve, voodoo, volleyball, volumen, universe, vampire, seven, dive, van, leaves, t.v, love, drive*. Se iban mostrando las imágenes una a una y se les pedía a los estudiantes que repitiesen. Algunos habían captado ya como articular el sonido labiodental sonoro /v/ a otros aun les costaba y otros lo producían con dificultad.

Una vez terminando la tarea, se procedió a hacer el juego con una pelota de papel y una papelería. Se dividió el grupo entre varones y hembras con la finalidad de crear una competencia sana, didáctica y significativa. Las reglas eran las siguientes: cada participante debía encestar la pelota y así acumular dos puntos, seguidamente se les mostraba una flashcard para que pronunciaran la palabra y si articulaban correctamente el sonido de “v” acumulaban tres puntos. Así transcurrió la actividad, ganó el equipo de las hembras con un total de 16 a 12 puntos de los varones.

Al final de la actividad se les pidió su opinión de la clase a los estudiantes, los cuales manifestaron estar contentos, motivados, relajados y dispuestos a aprender. Se les notificó que se les enviará por internet el video de la actividad y el video del nativo para que lo vean en sus casas y se autoevalúen. También se les notificó que la próxima semana se ejecutará un juego de mesa para seguir practicando la pronunciación de la “v”. Se dio la despedida diciendo *see you next week guys!*

***Día 2: 21 febrero de 2011***

***Tema: Aplicación del Juego Pronouncing /v/ Circuit.***

***Hora: 2:45pm–4:25pm***

A la clase de hoy asistieron 20 estudiantes. El profesor Jesús Ramón comenzó la actividad saludando al grupo, *Good afternoon*, les dijo y ellos le respondieron: *Good afternoon teacher*. Luego el profesor permitió a los investigadores trabajar con el grupo.

Se les saludó con mucho respeto: *Hello, How are You?* y ellos con mucho cariño: *Fine, and you?*. Se les presentó el juego temático llamado *Pronouncing /v/ Circuit*. Se les informó que las palabras a practicar correspondían a las ya vistas en la clase anterior a través de flashcards y el juego con la pelota de papel.

Seguidamente se les explicó las reglas del juego, se les comentó que podían usar borradores, sacapuntas, monedas o cualquier objeto que les identificara dentro del tablero. Durante la explicación Madeleine preguntó con duda ¿qué debo hacer si sale seis o uno? luego Juan Omar también preguntó: ¿Profe si se pronuncia bien cuantas casillas se avanzan?. Sus respuestas fueron aclaradas a la brevedad posible.

Se dividieron los participantes en cuatro grupos de cinco. Se les informó que durante la participación de cada estudiante los demás iban monitoreando y supervisando la pronunciación de quienes estaban jugando. Por ello, sus compañeros iban tomando nota de los errores de sus compañeros, mientras estos jugaban y luego al terminar la actividad se debía comentar los errores, opiniones y experiencias respecto a las dificultades y fortalezas de cada integrante.



La actividad se iba desarrollando y ellos podían percibir sus errores y no necesariamente ser corregidos por el docente sino también por sus compañeros a manera de coevaluación. A Carlos le llamó la atención que aprendían mientras jugaban y se divertían mientras pronunciaban. Jhonathan comentó que el juego se parecía al Ludo y al Monopolio.

El primer grupo comenzó con gran entusiasmo, cada uno puso su objeto a manera de ficha, la mayoría usó monedas de distintos valores, así como también borradores y sacapuntas, pero igualmente se confundieron al inicio del juego, todo se aclaró y continuaron jugando. En total hubo 12 turnos para cada integrante, el juego duró casi los 25 minutos y Oscar resulto ganador. Se le recompensó con dos galletas.

Durante el desarrollo del juego hubo mucha confianza en sí mismos, no hubo temor a correr riesgos y cometer errores, pero entre compañeros se iban ayudando con la correcta pronunciación e incluso comunicaban de algunos errores de sus compañeros, pero de la misma forma se les decía que realmente queríamos que se hiciera el sonido /v/, y Carmen agregó: “ah, o sea que casi escupa al otro”. La alegría del grupo se percibía en bromas sanas y chistosas debido a la familiarización con el sonido en cuestión. Incluso a María en cada oportunidad que jugaba la risa no le permitía hacer el sonido por parecerle muy extraño. El azar fue parte del juego e incluso hizo muy escasas las probabilidades de ganar para Yonny, quien al lanzar el dado 12 turnos, obtuvo nueve veces “uno”. Sin embargo, él pronunció las palabras correctamente.

En términos generales, las palabras que más se les dificultaron a los integrantes fueron: *Detective*, *Volleyball*, *Conversation* casi todos pronunciaron /comberseishon/ debido a la influencia del español en la palabra conversación, pero se les hacían las correcciones y seguían adelante. En cuanto a palabras cortas como: *T.V.*, *Van*, *Movie*, *Eleven* y en

las de consonante inicial como: *Voodoo, Victory, Vampire y Volume* no hubo problema. En el caso de la consonante final como *Five, Dive, Drive y Twelve* se observó en los estudiantes cierto grado de dificultad para pronunciarla.

El segundo grupo estaba integrado por cinco alumnas bastante alegres, activas y participativas, donde se vio una mejor organización como equipo y se tomaron muy en serio la correcta pronunciación de las palabras. En total cada jugadora tuvo nueve turnos hasta que Andrea ganó, hasta ese momento se llevó un total de 12 minutos para terminar el juego. Comenzaron con cierto temor de no hacerlo bien, pero con el desarrollo del juego se adaptaron con facilidad. Hubo una enorme competencia por hacerlo de la mejor manera pero igualmente mucho respeto entre ellas. Una vez más las palabras polisilábicas como: *Detective, Conversation, y Volleyball* generaron dificultades. Tanto *Detective* como *Five* son palabras con /v/ pronunciada en posición final, por lo que causó problemas en su producción. En el caso de *Conversation y Volleyball* fue mayormente debido a la influencia de la lengua nativa de los estudiantes. Sin embargo se logró corregirles y entre risas lograban producir el sonido.

El tercer grupo de cinco integrantes hacía comentarios sobre las características de los dibujos del juego el *Pronouncing /v/ Circuit*. En este equipo reinaba la risa y la burla ante cualquier error o sonido extraño, pero con el desarrollo del juego comenzaron a tomarse la actividad muy en serio. En este equipo hubo un total de 11 turnos para cada jugador y en 15 minutos Carlos logró dar las dos vueltas al tablero. Luego de haberse burlado un buen rato entre ellos reinó el espíritu de competencia por ganar y hacerlo de la mejor manera. A pesar de los errores siempre dieron lo mejor de sí. A Sara le salió el “dos” ocho veces en sus 11 turnos, por ello las probabilidades de ganar fueron muy bajas. Al final del juego María comentó: “Profe así es

mejor aprender porque nos corrigen uno por uno y es en grupos donde vemos nuestros errores, todo al mismo tiempo”.

Al igual que en los tres primeros y en la observación del cuarto equipo, los errores ocurrieron en las palabras largas como *Volleyball* y *Conversation*, la primera palabra por la transición del sonido labiodental /v/ al bilabial /b/ e incluso por la influencia del Español al igual que la palabra *Conversation* /comberseishon/. Aunque fue más la cantidad de errores en las palabras -ve en posición final tal como: *Twelve*, *Five*, *Drive*, *Dive* y *Detective*. Todo lo opuesto ocurrió con las palabras de consonante “v” en posición inicial tal como: *Volcano*, *Van*, *Vampire*, *Victory*, *Voodoo* y en algunas de posición intermedia como: *T.V.* y *Seven* donde no hubo problema alguno.

Al final de la actividad se le obsequió una galleta a cada jugador y dos a cada ganador. Se indagó sobre la experiencia con la actividad lúdica y en general estuvieron satisfechos. El profesor comentó la eficacia de la actividad en el aprendizaje logrado y consideró utilizar más estrategias didácticas para tal fin. Dió las gracias a los estudiantes y a los investigadores por formar parte del proceso educativo y por actualizar su rol como docente. Se despidió del grupo: *See you next class!*

### ***Análisis de los Resultados***

Una vez aplicado el programa se realiza el análisis de resultados obteniéndose lo siguiente:

A través de las actividades desarrolladas durante las jornadas pautadas con los estudiantes de tercer año de una Unidad Educativa ubicada en Zea estado Mérida se determinó la efectividad de todo el programa, lo que significa el logro de los objetivos propuestos.

La implementación del juego temático como estrategia didáctica para mejorar la pronunciación fue de gran valor educativo porque facilitó el proceso en la adquisición y reforzamiento de aprendizajes significativos en los educandos, reforzando, además, la motivación para el trabajo grupal e interactivo. Situación ésta que llamo la atención de los estudiantes por cuanto estaban acostumbrados a realizar las actividades de manera rutinaria y tradicional, mientras que con la aplicación del juego detectaron otra manera de trabajar, más divertida, agradable pero también productiva.

Como herramienta para favorecer la planificación del docente de aula en esta especialidad, también fue de gran relevancia el programa presentado y ejecutado, pues éste facilita estrategias innovadoras, recreativas, novedosas, entre ellas, el juego, para desarrollar las clases de una forma más práctica y cooperativa.

A través del juego los estudiantes lograron entender y pronunciar correctamente las palabras con “v” que anteriormente se les hacía difícil por la metodología utilizada. Ahora con el juego lo hicieron con mayor seguridad y entendimiento, fortaleciendo la expresión oral en la lengua inglesa.

### ***Recomendaciones para la Aplicación y Efectividad del Programa***

- Es necesario que se haga hincapié en la pronunciación de cada palabra con el grupo total, y de manera individual con la finalidad de corregir los errores.
- Es realmente importante que el profesor muestre una actitud de pertenencia al grupo, haciéndoles saber que los errores son parte vital del proceso de aprendizaje y que son necesarios para poder mejorar la pronunciación.

- Es vital que exista dentro del grupo un ambiente de diversión por lo que el profesor sólo deberá corregir la palabra mal pronunciada de los juegos y durante la actividad con las flashcards, pero a la vez motivarles a seguir participando de forma alegre y dinámica.
- Al momento de la ejecución de los juegos se debe recomendar a los estudiantes de cada equipo no hacer burla o comentarios que puedan hacer sentir mal a sus compañeros, ya que fácilmente pueden hacerles sentir incómodos durante el desarrollo de las actividades.
- Durante el trabajo con el video es necesario ir pausándolo y traduciéndoles para que la actividad realmente sea ejecutada de manera correcta. El grupo aún no está en capacidad de entender el idioma rápidamente.
- Para la ejecución del juego con la pelota de papel es vital que tanto varones como hembras estén a una distancia promedio de dos a tres metros de la papelera.
- Para el desarrollo del juego con la pelota de papel, la papelera puede ser sustituida por un aro de basketball o una portería de fútbol.
- Durante el juego temático *Pronouncing /v/ Circuit* los alumnos pueden usar objetos personales como: borradores, sacapuntas, ganchos, monedas, tapas de lapiceros, etc. para identificarse dentro del tablero.
- Finalmente, es importante que los estudiantes comenten sus opiniones y experiencias a manera de reflexión para crear así un mayor sentido de seguridad al momento de pronunciar cualquier palabra con la letra v en el inglés, incluyendo “of” que se pronuncia /ov/.

## CAPITULO V

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### Conclusiones

Una vez cumplidas las diferentes fases de la investigación, se efectúa un análisis del trabajo desarrollado en función del objetivo central planteado: Implementar un programa didáctico mediante el juego temático *Pronouncing /v/ Circuit* para mejorar la pronunciación del sonido labiodental /v/ del inglés como estrategia de enseñanza y aprendizaje en un grupo de estudiantes de tercer año de una Unidad Educativa ubicada en el municipio Zea del estado Mérida, determinándose que el mismo fue cumplido y hasta superando en ocasiones las expectativas, al lograr durante la aplicación el mejoramiento de la pronunciación de las palabras con “v” del inglés en un ambiente agradable y de mucha interacción.

Por tal motivo, se destaca la elaboración del programa didáctico por parte de los investigadores, cuyo objetivo fue contribuir de forma positiva en la evolución de la pronunciación de las palabras con v en inglés. Dicho programa fue aplicado al grupo de estudiantes en un período de dos clases correspondientes a 90 minutos, en las que se llevó a cabo el juego *Pronouncing /v/ Circuit* e incluso se les mostró un video de la pronunciación del sonido labiodental /v/ con la finalidad de hacer consciente la manera en cómo se debía articular para producirlo. Estas actividades fueron registradas en una cámara de video para observar detalladamente el proceso de cada estudiante.

Asimismo conviene resaltar, el diseño del juego temático como estrategia dentro del programa didáctico, por su originalidad, creatividad e

innovación, el cual causó gran impacto en los estudiantes y el profesor por ser una herramienta muy adecuada para superar las dificultades detectadas en los educandos, como fue las deficiencias en la pronunciación de las palabras con “v” en la lengua inglesa.

Por consiguiente, gracias a la aplicación del programa, la mayor parte del grupo se mostró muy animada y con mayores deseos de ser parte de los juegos, lo que indica una mayor motivación a participar en las actividades del programa. Fue en este momento cuando se logró percibir las mejoras alcanzadas por el grupo que iba autocorrigiéndose los errores que anteriormente cometían. Al terminar las actividades del programa se procedió a analizar los resultados logrados durante la evolución del proceso de mejoramiento de la pronunciación, y es importante acotar que la efectividad del juego *Pronouncing /v/ Circuit* quedó demostrada a través de la aplicación del mismo dentro de un programa de actividades planificadas partiendo de las necesidades, debilidades y fortalezas del grupo.

Lo anteriormente expuesto, permite aseverar que los objetivos propuestos se lograron y, por esta razón se recomienda ampliamente la estrategia del juego temático *Pronouncing /v/ Circuit* como alternativa para mejorar la pronunciación de la “v” del inglés, se logró un aprendizaje significativo en los estudiantes y motivarlos a ser participes de la evolución de su propio aprendizaje con respecto a una lengua extranjera, resultando positiva para aquellos estudiantes que la reciben.

## Recomendaciones

Terminadas las distintas fases de este estudio y teniendo presente las conclusiones a las que se llegó, a continuación se presenta una serie de recomendaciones que, de ser tomadas en cuenta brindarían gran apoyo pedagógico a los profesores y especialistas de la lengua inglesa para mejorar su desempeño profesional. Por lo tanto se recomienda:

Usar la estrategia del “juego temático *Pronouncing /v/ Circuit*” para generar un ambiente activo y alegre dentro del aula de clases.

- Usar las nuevas tecnologías como sistemas de sonido, videos, computadores para apoyar el “juego temático *Pronouncing /v/ Circuit*” y lograr un mejor rendimiento académico de los estudiantes.
- Combinar otras estrategias con el juego temático *Pronouncing /v/ Circuit*” para suscitar el trabajo en equipo.
- Utilizar la estrategia a modo de competencia dentro del aula con algún tipo de incentivo o premio como golosinas, lápices o borradores pues el rendimiento de los grupos puede ser aún mayor.
- Utilizar esta estrategia no sólo para mejorar los errores en la pronunciación, sino también para presentar y aprender nuevo vocabulario.
- Permitir a los estudiantes ser líderes de grupos para controlar, coordinar y corregir a sus compañeros, creando siempre un ambiente lúdico y de respeto dentro del aula.
- Utilizar el juego temático *Pronouncing /v/ Circuit*” con otros sonidos como vocales tensas y relajadas, ejemplo: *lead* y *lip*.



- Utilizar el juego temático *Pronouncing /v/ Circuit* con vocabulario que posea el mismo sonido para enseñar la pronunciación de vocablos con los diptongos /ai/: Drive /ai/, Ride /ai/, Dive /ai/, Fly /ai/, Cry /ai/, Dry /ai/, Fry /ai/, Smile /ai/.
- Llevar a cabo una investigación con enfoque cuantitativo para determinar el producto de los aprendizajes obtenidos con un programa que gire en torno al juego temático *Pronouncing /v/ Circuit*.
- Ejecutar este programa en un lapso de mayor duración, pero dirigido al aprendizaje de diversos sonidos para lograr obtener resultados significativos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andrades, A. (2010) *La dramatización para mejorar la producción oral de los verbos regulares en pasado del inglés*. Trabajo de grado para optar al título de Licenciada en Educación, mención Lenguas Modernas. Universidad de los Andes
- Ascanio, L. (2007). *Efectividad del juego como estrategia alternativa de enseñanza-aprendizaje del vocabulario en la clase de inglés de 7° grado de bachillerato*. Trabajo de grado para optar al título de Licenciada en Educación, mención Lenguas Modernas. Universidad de los Andes.
- Ausubel D., Novak, J., Hanesian, H. (1976). *Psicología Educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. 2da. Edición. México. Editorial Trillas.
- Betancourt, J. y Valadez, M. (2002). *Atmósferas Creativas*. Segunda edición, Distrito Federal: México, editorial Manual Moderno.
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (2009). Gaceta Oficial 19 de febrero de 2009 N° 5.908. Caracas
- Flores, M. (2005). *La investigación total*. Colombia: Editorial Magisterio.
- González, N. (2007). *Juegos didácticos. Una propuesta para la enseñanza del inglés en alumnos de séptimo grado de bachillerato*. Trabajo de grado para optar al título de Licenciada en Educación, mención Lenguas Modernas. Universidad de Los Andes.

- Guitart, R. (2007). *Jugar y divertirse sin excluir. Recopilación de juegos no competitivos*. 5ta edición. Barcelona: España, editorial Grao.
- Hernández, R. Fernández, C. Y Baptista, P. (2006). *Metodología de la investigación*. (4ª edición) México: Mc Graw-Hill.
- Hurtado y Toro (2000). *Paradigma y Método de Investigación*. Valencia – Venezuela.
- Ley Orgánica de Educación (2009). Gaceta Oficial N° 5.929 Extraordinario 15 de agosto de 2009, Caracas
- Ley Orgánica para la Protección de Niños y Adolescentes (2009). Gaceta Oficial N°39.570 9 de diciembre de 2010, Caracas.
- Martínez. (2003). *La Investigación Cualitativa*. México. Editorial Trillas.
- Nubes y Sánchez (2002) *Procesos Metodológicos*. Revista Candidus Portuguesa – Venezuela.
- Ochoa, R. (2005). *Pedagogía del conocimiento. 2da. Edición*. Colombia: Editorial McGrawhill.
- Obediente, E. (2007). *Fonética y Fonología*. Mérida: Consejo de Publicaciones de la Universidad de los Andes
- Payne, J (1995). *English Guides 8: Spelling*. Londres: HarperCollins Publishers Ltd.

Real Academia Española. (2002). *Ortografía de la lengua española*. Madrid: Editorial Espasa Calpe.

Reglamento del Ejercicio de la Profesión Docente (2010).

Rodríguez, N (2002) *Metodología de la Investigación*. Editorial Epistene. Bogotá – Colombia

Vander Zanden J. (1998). *Manual de Psicología Social*, Barcelona, Paidós.

### REFERENCIAS ELECTRÓNICAS.

Chacón, M. (2009). *Beneficio del juego y de la canción en el aula de inglés*. Revista digital Innovación y experiencias educativas. (13), pp. Disponible en: [www.csi\\_csif.esandaluciamodulesmod\\_enserevistapdfNumero\\_16MINE\\_RVA\\_CHACON\\_1.pdf](http://www.csi_csif.esandaluciamodulesmod_enserevistapdfNumero_16MINE_RVA_CHACON_1.pdf) [Consulta: 2010, Octubre 2].

Chacón, C. (2003). *Las creencias de autoeficacia: un aporte para la formación del docente de inglés*. En **Acción Pedagógica**, (10), pp. 44-54. Disponible: <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17262/2/articulo5.pdf> [Consulta: 2011, enero 25].

Chacón, P. (2001). *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje*. (8), pp. Disponible en: [www.grupodidactico2001.comPaulaChacon.pdf](http://www.grupodidactico2001.comPaulaChacon.pdf) [Consulta: 2011, Enero 15].

Diseño curricular del Sistema Educativo Bolivariano (2007). Disponible en:  
<http://www.oei.es/sven.htm>

Gallardo, F y Gómez. E. (2008). *La Enseñanza de las Vocales Inglesas a los Hablantes de Español*. **Revista de educación**, N°. 31, 2008, pags. 37-65. (28), pp. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10017/5177> [Consulta: 2010, Octubre 2].

Guerrero, E. (2008). *La enseñanza del inglés instrumental en los formadores*. En **Evaluación e Investigación**, año 3 (10), pp. 34-44 Disponible:  
<http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/27789/1/articulo2.pdf>  
[Consulta: 2009, Mayo 25].

Iruela, A. (2004). *Adquisición y enseñanza de la pronunciación en lenguas extranjeras*. Tesis para optar al título de Doctor en filosofía y ciencias de la educación. Universidad de Barcelona: España. (383), pp. Disponible en:  
[www.educación.es/redele-biblioteca2009.agustiniruela.tesis](http://www.educación.es/redele-biblioteca2009.agustiniruela.tesis)  
[Consulta: 2010, Diciembre 16].

Iztúriz, A., Tineo, A. (2007) en su trabajo de grado: *El juego instruccional como estrategia de aprendizaje sobre riesgos socio-naturales*. **Educere**. Año 11, N° 36. Enero - Febrero - Marzo 2007. (10) pp. 103 - 112. Disponible en:  
[www.scielo.org.ve/scielo.php?pid=S1316\\_49102007000100014&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.ve/scielo.php?pid=S1316_49102007000100014&script=sci_arttext) [Consulta: 2010, Agosto 25].

Lema, R. (2006). *Cultura, desarrollo y recreación*. **Funlibre**. Disponible en: [www.redcreacion.org/relareti/documentos/RLema2.html](http://www.redcreacion.org/relareti/documentos/RLema2.html) [Consulta: 2011, febrero 5].

Legrán, P (2010). *La competencia lingüística*. **Revista digital innovación y experiencias educativas**. Disponible en: [www.csif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_27/PETRA\\_S\\_AG\\_LEGRAN\\_01.pdf](http://www.csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_27/PETRA_S_AG_LEGRAN_01.pdf) [Consulta: 2010, septiembre 18].

López, (2009). *¿Cómo motivar al alumnado para aprender Inglés?*. **Revista digital innovación y experiencias educativas**. Disponible en: [www.csif.es/andaluciamodulesmod\\_ense/revistapdf/Numero\\_25/MARIA\\_DOLORES\\_LOPEZ\\_1.pdf](http://www.csif.es/andaluciamodulesmod_ense/revistapdf/Numero_25/MARIA_DOLORES_LOPEZ_1.pdf) [Consulta: 2010, Septiembre 10].

Morales, A. (2008) *Programas de Estudio de La Lengua de Señas Venezolanas para Sordos*. **Revista Educere** Año 12, Nº 41 • Abril - Mayo - Junio, 2008 • 257 - 268. Disponible en: [www.cultura-sorda.euresourcesAMMorales\\_2008.pdf](http://www.cultura-sorda.euresourcesAMMorales_2008.pdf) [Consulta: 2010, Noviembre 17].

Rachelsenglish (2009). *f & v Sounds practice: American English Pronunciation*. Disponible en <http://www.youtube.com/watch?v=atOUe5SxiRQ>

Ramírez, Z. (2007). *La promoción de la lectura significativa de textos en inglés en el noveno grado de educación básica*. En **Educere**, año 11(37), pp. 297-305. Disponible:

<http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/20157/2/articulo15.pdf>

[Consulta: 2009, Mayo 25].

Villalobos, J. (2006). *La revisión: Uso de los comentarios para mejorar textos escritos en inglés*. En **Acción Pedagógica**, (15), pp. 14-25. Disponible:

<http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17266/2/articulo2.pdf>

[Consulta: 2009, Mayo 25].

Tokuhama, T. (2004). *La Importancia del Juego en el Aprendizaje*. Disponible

en: [www.educacionparatodos.com/pdf/juego\\_en\\_el\\_aprendizaje.pdf](http://www.educacionparatodos.com/pdf/juego_en_el_aprendizaje.pdf)

[Consulta: 2010, Agosto 25].

Torres, J (2007). *Las Actividades en los manuales de pronunciación de inglés como lengua extranjera*. Tesis para optar al título de Doctor en

Pedagogía. Universidad de Barcelona. España. Disponible en:

**Biblioteca Phonica**, 6. [www.ub.es/lfa](http://www.ub.es/lfa) [Consulta: 2011, Enero 8].

Vivanco, V. (2001). *La adquisición de vocabulario en una lengua extranjera:*

*Estrategia cognitiva y lazos afectivos*. Disponible en:











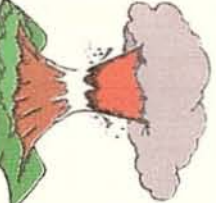




[www.encuentrojournal.org/textos/12.17.pdf](http://www.encuentrojournal.org/textos/12.17.pdf) [Consulta: 2010, Agosto 10].

[http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/udg/ord/Oposiciones04/docum](http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/udg/ord/Oposiciones04/documentos/secprodid.pdf)

[entos/secprodid.pdf](http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/udg/ord/Oposiciones04/documentos/secprodid.pdf) [Consulta: 2011, Mayo 15].

## **ANEXOS**



 <p><b>LEAVES</b></p>	 <p><b>LOVE</b></p>	 <p><b>T.V.</b></p>	
 <p><b>VAN</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>PRONOUNCING /v/ CIRCUIT</b></p>		 <p><b>ELEVEN</b></p>
 <p><b>DIVE</b></p>			 <p><b>VICTORY</b></p>
 <p><b>SEVEN</b></p>			 <p><b>DETECTIVE</b></p>
			 <p><b>FIVE</b></p>
			 <p><b>VOLUME</b></p>
 <p><b>UNIVERSE</b></p>	 <p><b>CONVERSATION</b></p>	 <p><b>MOVIE</b></p>	 <p><b>DRIVE</b></p>