



**“UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE
MANABÍ”
EXTENSIÓN CHONE**

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

TRABAJO DE TITULACIÓN

PREVIA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE LICENCIADAS EN CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN
PRIMARIA.

TEMA:

**“ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO DEL ÁREA DE LENGUA LITERATURA
EN LOS NIÑOS Y NIÑAS”.**

AUTORES:

Zambrano Gallardo Erika Vanessa
Zambrano Zambrano Paula Irene

TUTOR:

Lcda. Dalila Alcívar Cedeño Mg .Dc.
Chone - Manabí - Ecuador

2016

Lcda. Dalila Alcívar Cedeño Docente de la Universidad Eloy Alfaro de Manabí extensión Chone, en calidad de director de trabajo de titulación.

CERTIFICA:

Que el presente Trabajo de Titulación “Actividades lúdicas en el aprendizaje significativo del área de Lengua y Literatura en los niños y niñas de Cuarto Año de Educación General Básica”, ha sido exhaustivamente revisada en varias sesiones de trabajo, se encuentra lista para su presentación y apta para su defensa.

Las opiniones y conceptos vertidos en este trabajo de titulación de Grado son fruto del trabajo, perseverancia y originalidad de sus autoras: **ZAMBRANO GALLARDO ERIKA VANESSA, ZAMBRANO ZAMBRANO PAULA IRENE**, mismo que son de su responsabilidad.

Chone, septiembre de 2016.

Lcda. Dalila Alcívar Cedeño
TUTORA

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

La responsabilidad de las opiniones, investigaciones, resultados, conclusiones, recomendaciones y propuesta presentados en este Trabajo de Titulación, es exclusividad de sus autores.

Chone, septiembre de 2016.

Zambrano Gallardo Erika Vanessa
Autora

Zambrano Zambrano Paula Irene
Autora

CERTIFICADO DE APROBACION DEL TRIBUNAL

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el Trabajo de Titulación, sobre el tema: “**Actividades lúdicas en el aprendizaje significativo del área de lengua y literatura en los niños y niñas del cuarto año de educación general básica, de la unidad educativa Santiago Apóstol del cantón Puerto Quito en el periodo lectivo 2015 - 2016**”, elaborado por las egresadas, Zambrano Gallardo Erika Vanessa, Zambrano Zambrano Paula Irene de la carrera de Ciencias de la Educación.

Chone, septiembre de 2016.

.....
Ing. Odilón Schnabel Delgado

DECANO

.....
Lcda. Dalila Alcívar Cedeño

TUTORA

.....
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

.....
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

.....
SECRETARIA

DEDICATORIA

El inmenso tiempo, dedicación y amor que le hemos entregado a esta investigación que dio como fruto este trabajo, se lo dedicamos a:

Dios, por todas las bendiciones concedidas, llenándonos de inspiración y amor por nuestra carrera, el cual nos ayudó para encaminarnos por los senderos del éxito.

A nuestras familias por la comprensión y el apoyo brindado para con nosotros, durante nuestro tiempo de preparación he investigación.

A todos los docentes que día a día emprenden nuevos retos, con sus estudiantes, buscando mejorar siempre sus vidas potenciando sus conocimientos con el fin de mejores oportunidades en sus vidas.

Vanessa, Paula

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Laica “Eloy Alfaro de Manabí”, por comprender la necesidad de la ciudad de Chone para con sus habitantes viendo el día a día y la importancia de la preparación universitaria.

A la Unidad Educativa “Santiago Apóstol”, en especial el cuarto año de básica, que nos entregaron todo lo necesario para culminar nuestra investigación de la mejor manera.

A los docentes, estudiantes, tutores y más personas que ayudaron a que esta investigación sea significativa.

Vanessa, Paula

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDOS	PÁG.
Página de título o portada.....	I
Página de aprobación del tutor.....	II
Página de autoría de tesis.....	III
Página de aprobación del tribunal de grado.....	IV
Página de Dedicatoria.....	V
Página de agradecimiento.....	VI
Índice general de los contenidos.....	VII
1.- INTRODUCCIÓN	1
2.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
2.1 Contextos.	3
2.1.1 Contexto Macro.	3
2.1.2 Contexto Meso.....	4
2.1.3 Contexto Micro.	4
2.2 Formulación del problema.....	5
2.3 Delimitación del problema.....	5
2.4 Interrogantes de la investigación:.....	5
3. JUSTIFICACIÓN	7
4. OBJETIVOS.....	8
4.1 Objetivo General.....	8
4.2 Objetivo Específicos.	8
CAPÍTULO I	9
5. MARCO TEÓRICO.....	9
5.1 Actividad lúdica.....	9
5.1.1 Historia del juego como medio para el aprendizaje.	9
5.1.2 Definición de actividad lúdica.	11
5.1.3 Clasificación de la actividad lúdica.....	12

5.1.4 La lúdica desde el punto de vista de los pedagogos.....	14
5.1.5 Origen.....	18
5.1.6 Evolución del juego.....	19
5.1.7 Definición fisiológica.....	22
5.1.8 Definición psicológica.....	23
5.1.9 Definición sociológica.....	24
5.1.10 Importancia del juego para el desarrollo integral del niño.....	25
5.1.11 Ventajas fundamentales de las actividades lúdicas.....	26
5.1.12 Lengua y literatura.....	27
5.1.13 Dominio de Conocimiento.....	28
5.1.15 Dimensiones del lenguaje.....	30
5.2 Aprendizaje significativo.....	33
5.2.1 La teoría del aprendizaje significativo.....	34
5.2.3 Fases del aprendizaje significativo.....	36
5.2.4 Tipos de aprendizaje significativo.....	36
5.2.5 Principio de asimilación.....	37
5.2.6 La importancia del aprendizaje significativo en la adquisición del conocimiento...	39
5.2.7 Ventajas del aprendizaje significativo.....	40
5.2.8 La teoría del aprendizaje significativo como guía en el trabajo docente.....	41
5.2.9 Técnicas Activas para generar aprendizaje significativo.....	43
5.2.10 Métodos involucrados en el proceso de aprendizaje.....	45
5.2.11 Factores influyen para alcanzar el aprendizaje significativo.....	47
5.2.12 Desarrollo de las competencias básicas.....	47
5.2.13 El aprendizaje significativo en la práctica.....	48
CAPÍTULO II.....	49
6. HIPÓTESIS.....	49
6.1 Variables:.....	49
CAPÍTULO III.....	51
7. METODOLOGÍA.....	51
7.1 Tipo de investigación.....	51
7.2 Nivel de la investigación.....	51

7.3 Métodos.....	51
7.4 Técnicas de recolección de información.....	51
7.5 Población y muestra.....	51
7.5.1 Población.....	52
7.5.2 Muestra.....	52
8. MARCO ADMINISTRATIVO	53
8.1 Recursos humanos	53
8.3 Recursos financieros	53
CAPÍTULO IV	54
9. RESULTADOS OBTENIDOS Y ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS.....	54
10. COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS.....	86
CAPÍTULO V	87
11. CONCLUSIONES	87
12. RECOMENDACIONES.....	88
13. Bibliografía	89
13.1 Cronograma de actividades	942
14. ANEXOS	10093

1.- INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación se basó en el diseño de una guía de actividades lúdicas la misma que será usada como una herramienta didáctica que permita resolver grandes problemas que se dan en el proceso enseñanza-aprendizaje especialmente en el área de lengua y literatura agravante que se ha extendido en la mayoría de establecimientos educativos.

Según Freud (1905) considera el juego como medio para expresar sus deseos inconscientes y las necesidades de satisfacerlas, liberando emociones reprimidas, donde el niño/a puede interactuar libremente.

El problema en estudio, ¿Cómo las actividades lúdicas inciden en el aprendizaje significativo de los estudiantes de la “Unidad Educativa Santiago Apóstol” del cuarto año de básica elemental del Cantón: Puerto Quito, Provincia Pichincha en el periodo lectivo 2015 – 2016?

Este trabajo pretende brindar ciertas pautas para complementar el aprendizaje significativo a través de las actividades lúdicas o juego, ya que este brinda a todo ser humano placeres más elevados de la vida.

Los objetivos están encaminados para determinar las actividades lúdicas en el aprendizaje significativo dentro del área de lengua y literatura de los estudiantes de la Unidad Educativa “Santiago Apóstol” en el año lectivo 2015-2016. Partiendo desde la aplicación de las actividades lúdicas en el nivel profesional y la metodología que utiliza el docente para adquirir un buen aprendizaje significativo.

Esta investigación está estructurada por un total de cinco capítulos:

El primer capítulo: marco teórico, se estudian algunas teorías que fundamentan lo que es las actividades lúdicas y el aprendizaje significativo; actividades lúdicas, historia de la lúdica, la lúdica desde el

punto de vista de los pedagogos, lengua y literatura, dominio de conocimiento, el lenguaje, aprendizaje significativo, factores que influyen para alcanzar el aprendizaje, desarrollo de las competencias básicas, el aprendizaje significativo en la práctica.

El segundo capítulo se establece la hipótesis la que se refiere a las actividades lúdicas y su incidencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes, de igual manera se realiza la conceptualización de las variables dependiente e independiente.

En el tercer capítulo se desarrolla la metodología con la que sustenta la Investigación, donde se detallan los métodos inductivo – deductivo, analítico sintético; las técnicas utilizadas como son la entrevista y la encuesta y los diferentes recursos empleados.

El cuarto capítulo: resultados obtenidos, análisis e interpretación de resultados de datos y comprobación de la hipótesis.

En el quinto capítulo se encuentran las conclusiones y recomendaciones generadas por los autores y la bibliografía que respalda el aspecto teórico de la investigación.

Por último se presenta los anexos en el que se incorporan los instrumentos de la investigación de campo, fichas de observación a docentes, fotos y demás datos de evidencia investigativa.

2.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

2.1 Contextos.

2.1.1 Contexto Macro.

La Lúdica como parte fundamental del desarrollo armónico humano, no es una ciencia, ni una disciplina ni mucho menos una nueva moda. La Lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad.

Es una forma de relacionarse con ella, en esos espacios cotidianos en que se produce: disfrute, goce, acompañado de la distinción que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades, que se producen cuando interactuamos sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos.

Guillermo Zúñiga Benavides 1998 Citado por (Echeverri & Gómez (2009), en su potencia centra una marcada diferencia entre la escuela de hoy y la que se debería tener, se pregunta qué tanto la escuela de hoy refuerza a los niños y niñas de forma integral, se pregunta Zúñiga qué tanto les permitirá alejarse del mundo cuadrado que les ofrece la sociedad llena de normas que los aconductan y que los moldean tanto como las comunidades lo desea (Echeverri & Gómez, 2009, pág. 2).

En artículo anterior Guillermo Zúñiga nos propone muy claramente pensar en la pedagogía actual y descubrir lo que la lúdica puede aportar y encontrar en base a la aplicación del juego, mejores respuestas para un mundo moderno que exige cambios acelerados y poder de esta manera estar preparados.

2.1.2 Contexto Meso.

En nuestro país, la educación a nivel general existen varias falencia, en el año dos mil seis ocupábamos el penúltimo lugar en cuanto a calidad educativa a nivel de Latino América; no obstante en los últimos años se ha visto una notable mejoría debido a que el gobierno actual ha invertido más en educación, creando instituciones, mejorando algunas de las existentes y capacitando a maestros/as.

Sin embargo la realidad es que nos limita alcanzar la calidad educativa que se ofrece en algunos países europeos.

El actual currículo de educación inicial ecuatoriano propone el juego y el arte como líneas metodológicas fundamentales para el aprendizaje. Las actividades Lúdicas dentro del nivel inicial son de incuestionable valor, ya que como todas y todos sabemos, el juego es una actividad fundamental en la infancia. La lúdica involucra a la niña o el niño desde lo corporal, afectivo, cognitivo, cultural, social.

A nivel nacional el aprendizaje significativo se ha tornado de vital importancia por la valorización que este ha adquirido a través de los años y de las diferentes experiencias. Es por ello el interés del gobierno implantar proyectos encaminados a un buen manejo de habilidades, destrezas y aptitudes tanto en maestros como estudiantes quienes se ven en la obligación de día a día practicar para impulsar un aprendizaje significativo.

2.1.3 Contexto Micro.

En la Unidad Educativa “Santiago Apóstol”, ubicado en el Cantón Puerto Quito, Provincia Pichincha se ha observado que la mayoría de las niñas y los niños presentan dificultades en la asimilación de los contenidos en el área de lengua y literatura, lo cual supone un problema de aprendizaje, es por ello que se ha formulado la posibilidad de ejecutar un manual de

actividades lúdicas en todo el proceso de clase lo mismos que le permitirán solucionar problemas de comunicación y expresión.

Además se observa en las/los estudiantes que ellos carecen de aprendizajes significativos por la poca de motivación, ausencia de recursos didácticos, deficiente capacitación del docente, pocas estrategias en las planificaciones curriculares y la pérdida de interés a las actividades lúdicas en el desarrollo escolar.

2.2 Formulación del problema.

¿Cómo las actividades lúdicas incide en el aprendizaje significativo de los estudiantes de la unidad educativa “Santiago Apóstol”, del cuarto año de básica elemental del cantón: Puerto Quito, Provincia Pichincha en el periodo lectivo 2015 – 2016?

2.3 Delimitación del problema.

Campo de estudio: Educativo

Área: Lengua y Literatura

Aspectos:

- ✓ Actividades lúdicas
- ✓ Aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura.

Tema: Las actividades lúdicas en el aprendizaje significativo del área de Lengua y Literatura.

Problema: Inadecuada utilización de actividades lúdicas.

Delimitación espacial: Unidad Educativa Santiago Apóstol del Cantón: Puerto Quito, Provincia: Pichincha.

Delimitación temporal: Noviembre 2014 - Mayo 2015.

2.4 Interrogantes de la investigación:

- ✓ ¿Influyen las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura?

- ✓ ¿Las actividades lúdicas son utilizadas para reforzar el aprendizaje del área de Lengua y Literatura?
- ✓ ¿Se logra el aprendizaje significativo de Lengua y Literatura mediante juegos?
- ✓ ¿El juego genera momentos intrafamiliares que fortalezcan el desarrollo del aprendizaje?

3. JUSTIFICACIÓN

La presente investigación invita a que los maestros involucremos en las planificaciones las actividades lúdicas como estrategia didáctica, con el fin de alcanzar un aprendizaje significativo en varios campos de difícil comprensión.

Es importante, porque permite determinar cuáles son las causas por las que el maestro no utiliza las actividades lúdicas en clase y su influencia en el aprendizaje.

Este trabajo es viable por cuanto, existe suficiente fuente bibliográfica, la predisposición de las investigadoras, los recursos económicos y materiales; también contamos con el apoyo de las autoridades y docentes de la ULEAM, de la Unidad Educativa “Santiago Apóstol” y, principalmente, contamos con la predisposición de los niños y niñas quienes son el punto central de este trabajo de investigación.

Es una investigación original con la participación de maestros, padres de familia y niños en general, dedicar todo el esfuerzo y tiempo necesario para realizarlo de la mejor manera.

Por lo expuesto, este trabajo de investigación se justifica, porque la principal razón es determinar la incidencia de las actividades lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje y su relación directa con el aprendizaje significativo.

Directamente son beneficiarios los niños y las niñas, la maestras de la Unidad Educativa “Santiago Apóstol”, cantón Puerto Quito provincia de pichincha quien, además de realizar una labor eficiente, enriquecerá su conocimiento luego de haber culminado este proceso de investigación.

4. OBJETIVOS

4.1 Objetivo General.

Establecer las actividades lúdicas en el aprendizaje significativo del área de Lengua y Literatura en los estudiantes de cuarto año de educación básica de la Unidad Educativa “Santiago Apóstol”, ubicada en el cantón: Puerto Quito en el periodo lectivo 2015 – 2016.

4.2 Objetivo Específicos.

- ✓ Diagnosticar las actividades lúdicas para el proceso enseñanza aprendizaje del área de Lengua y Literatura.
- ✓ Determinar la importancia de la aplicación de actividades lúdicas en el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.
- ✓ Describir la pertinencia de las actividades lúdicas para el desarrollo del aprendizaje significativo.
- ✓ Fomentar la participación del padre de familia en el aprendizaje significativo mediante las actividades lúdicas.
- ✓ Elaborar un manual de actividades lúdicas innovadoras direccionadas a desarrollar un aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura.

CAPÍTULO I

5. MARCO TEÓRICO

5.1 Actividad lúdica.

La lúdica se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros.

Acotando como argumento personal el juego es una actividad a realizar con alegría, emoción tomando él cuenta el aprendizaje, aunque en otros lugares del mundo el juego puede tener un significado diferente, lo de gran realce es que en nuestro país el juego es algo primordial que si es ejecutado correctamente nos serviría como una herramienta que mejora el aprendizaje y autoestima de los estudiantes.

“Es necesario argumentar el significado de la palabra lúdica, la cual es una oligarquía ligada fundamentalmente al desarrollo humano, es decir, no es una ciencia, ni una disciplina y mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad.” (Echeverri & Gómez, 2009, pág. 17)

5.1.1 Historia del juego como medio para el aprendizaje.

No es posible establecer directamente el momento en que surge el juego podríamos decir que es una actividad que consiente y se encamina a diversos fines (sean de diversión, de entretenimiento, o didácticos), pero si es razonable establecer con base en los hechos históricos o escritas en los cuales se menciona que el juego ha acompañado a la humanidad desde sus inicios de su especie.

Según Jovenes Cooperantes (2006), los La lúdica ha nacido fuera del aula, en el patio de recreo o en la plaza del pueblo y por tanto con un carácter recreativo, pero debemos tener en cuenta la importancia de su introducción dentro de la clase y aprovechar el carácter intrínseco del juego como motivador para los alumnos. También nos dice que la lúdica se puede trabajar de dos formas, tanto de manera VERTICAL, es decir, a todas las edades en todas las etapas educativas; y también de forma HORIZONTAL en todos los niveles y cursos o grados (Jovenes Cooperantes, 2006, pág. 2).

Según estos autores dan a entender que el juego es una manera de aprender, con dinamismo donde los estudiantes interactúan de manera espontánea e inconscientemente van adquiriendo el conocimiento planificado por el docente.

Según Goulet Gorguet 2009, “La palabra juego proviene del latín ludus y es uno de los términos más difíciles de definir científicamente; es utilizada con diversas acepciones y matices, e incluso con intenciones totalmente diferentes a los enfoques teóricos”. (Goulet Gorguet, 2009, pág. 17).

Es verdad muchas veces utilizamos el término “juego”, para darle criterios, conceptos, comentarios y de más argumentos que no tienen nada que ver con el significado correcto y terminan siendo equivocaciones de cada uno.

Según George Bernard Citado por Echeverri & Gómez, (2009), plantea que los entornos lúdicos potencian el aprendizaje, al considerar que: Aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de entornos lúdicos en base a la metodología experiencial potenciamos al 80% la capacidad de aprendizaje. Estas teorías tienen como referente común la finalidad de proporcionar enseñanzas a los infantes, utilizando el juego de una forma planificada, haciendo uso de diferentes materiales y técnicas didácticas para las experiencias de aprendizajes (Echeverri & Gómez, 2009, pág. 3).

Es verdad ya que de esta forma el juego va alcanzando la dimensión pedagógica que en la escuela moderna tiene, en donde se le considera una actividad indispensable para la vida infantil, una necesidad en su desarrollo y en el ámbito legal hasta un derecho de la niñez.

5.1.2 Definición de actividad lúdica.

Al hacer referencia en las ciencias de la educación a la actividad lúdica se hace referencia al juego como actividad que tiene un significado formador y educativo en la vida del hombre, a una actividad capaz de conllevar a un cambio: A una actividad que tiene un valor didáctico.

George Bernard Shaw Citado por Echeverri & Gómez, (2009), Dentro de su libro "Actividades Lúdicas" menciona, que la Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. Es la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje que se genera específicamente entre maestros y alumnos, docentes y discentes, entre facilitadores y participantes, de esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción, contrario a un viejo adagio "*la letra con sangre entra*" (Echeverri & Gómez, 2009, pág. 4).

Es importante el criterio que nos comparte George Bernard Shaw dentro de su libro Actividades Lúdicas, ya que los estudiantes adquieren muchas destrezas mediante el juego, logrando el docente un ambiente necesario para la adquisición de los conocimientos dentro y fuera del aula.

Dentro del estudio de Echeverri & Gómez, (2009), Reconocen que la actividad lúdica es útil en el currículo escolar porque pueden presentar y lograr el objetivo docente a través de un juego para el alumno, de esta forma se adquiere un carácter específico por las condiciones en que se

desarrolla, la actividad docente se asimila mucho mejor. Hasta ahora, generalmente se subvalora la enseñanza a través del juego, se considera una actividad o técnica poco acabada para transmitir conocimientos, pero no sólo es una forma especial de comunicación y enseñanza sino un instrumento de exploración que debe ser cultivado (Echeverri & Gómez, 2009, pág. 5).

Comparto con el argumento que nos da Echeverri & Gómez, dentro de su estudio “La lúdica como instrumento para la enseñanza”, porque sin las actividades lúdicas el aprendizaje se volvería muy limitado o aburrido, limitando al estudiante al momento de desarrollar sus conocimientos.

5.1.3 Clasificación de la actividad lúdica.

En su estudio Echeverri & Gómez, (2009) nos dan una conclusión acertada comentando que las actividades lúdicas ayudan a esa manera de vivir, en cuanto al equilibrio personal y equilibrio social. Con dichas actividades, se tiende a desvelar la conciencia de la realidad del ser humano, la conciencia de las cosas y la conciencia de las relaciones de las personas con las otras personas, así como la conciencia de la propia vida. (Echeverri & Gómez, 2009, pág. 16)

Es por esto que dentro de la clasificación de la actividad lúdica tenemos una diversidad de formas o tipos de juegos que dentro de su ejecución estimulan el desarrollo de varios sentidos de los estudiantes.

Según Díaz (1993) Citado por Meneses Montero & Monge Alvarado, (2006) en el cual realiza una clasificación de los juegos según las cualidades que desarrollan, (Meneses Montero & Monge Alvarado, 2006, pág. 11) como por ejemplo:

1. Juegos sensoriales: desarrollan los diferentes sentidos del ser humano. Se caracterizan por ser pasivos y por promover un predominio de uno o más sentidos en especial.

2. Juegos motrices: buscan la madurez de los movimientos en el niño.
3. Juegos de desarrollo anatómico: estimulan el desarrollo muscular y articular del niño.
4. Juegos organizados: refuerzan el canal social y el emocional. Pueden tener implícita la enseñanza.
5. Juegos predeportivos: incluyen todos los juegos que tienen como función el desarrollo de las destrezas específicas de los diferentes deportes.
6. Juegos deportivos: su objetivo es desarrollar los fundamentos y la reglamentación de un deporte, como también la competencia y el ganar o perder.

Según Bequer, González y Plous (1993) Citado por Meneses Montero & Monge Alvarado, (2006) presentan otra clasificación de los juegos con base en distintos criterios como: edad, grado escolar, intensidad del movimiento, forma de participación, ubicación, característica y tipo. Así, (Meneses Montero & Monge Alvarado, 2006, pág. 12) por ejemplo, por edad y escolaridad se tiene la siguiente clasificación:

- 0 - 5 años: Educación Inicial, 6 - 9 años: Primer ciclo, 10 - 11 años: Segundo ciclo, 12 - 15 años: Tercer ciclo, 16 - 18 años: Cuarto ciclo, 19 en adelante: Quinto ciclo y nivel universitario.

Según la intensidad del movimiento, se dan los juegos móviles (variedad de movimiento), inmóviles (predominio del trabajo mental y psíquico) y los transitorios (combinación de las dos características anteriores).

- Por la ubicación, dependiendo de dónde se realicen, son interiores o exteriores.
- Por la forma de ubicación son individuales o colectivos.

- Por su característica o tipo pueden ser: dramatizados, miméticos, sensoriales, persecución, libres, con cantos, creativos, co-educacionales, rítmicos, tradicionales, pre-deportivos, de relevo, constructivos - destructivos.

Según Gómez, (2000) citado por Baquix Socop, (2014) La importancia del juego infantil en el desarrollo nos Indica que se define como una actividad placentera, libre y espontánea, sin un fin determinado pero de gran utilidad para el niño, esto es fundamental en el juego y esto se garantiza con un acompañamiento (Baquix Socop, 2014, pág. 36).

El juego en el escolar:

Juegos colectivos: Es la aceptación de reglas como pautas sociales es determinante en el juego, es el ejemplo de lo que son los aprestamientos sociales posteriores en los que se tiene que cumplir la ley, hay límites, al igual que derechos y en este sentido, la aceptación de las reglas es un modelo social necesario y posible.

Actividades deportivas: Están asociadas con la práctica directa de deportes que realiza el niño en la interacción con los demás, en las que hay aceptación y acatamiento de reglas.

Es verdad no existe o a existido juego alguno que con lleve a un aislamiento total o parcial, podemos decir que el juego con lleva a generar un mejor compañerismo y desarrollo educacional.

5.1.4 La lúdica desde el punto de vista de los pedagogos.

“Según Sigmund Freud citado por Jimenes, (2013) considera el juego como medio para expresar las necesidades y satisfacerlas, liberando emociones reprimidas, donde el niño/a puede expresarse libremente” (Jimenes, 2013, pág. 11).

Así como lo argumenta Freud que se vio obligado a modificar su teoría y reconoció, que en el juego actúan también las experiencias reales, y no solo las proyecciones del inconsciente y la realización de deseos. Nosotros los docentes debemos proyectar las actividades lúdicas como parte del proceso educativo tomando en cuenta las diferencias individuales de cada niño/a, lo que garantiza un desenvolvimiento creativo, participativo, comunicativo y expresivo.

Para Jean Piaget (1956), citado por Blog spot, (2009) “el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”. Es importante saber que cada niño es un ser diferente con “una inteligencia” y una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla y de pendiendo de su edad evolutiva. Crea en su imaginación diferentes ideas de juegos que las expresa espontáneamente sin necesidad de orientarlo e involucrarlo en el entorno al que pertenece (blogspot, 2009, pág. 25).

Es verdad lo que nos menciona el autor, existen indicios que demuestran el desarrollo del pensamiento dentro del área de lengua y literatura, por medio de la actividad lúdica, un juego que podemos tomar como ejemplo es el juego de palabras.

De acuerdo con Brower (1988), citado por Meneses Montero & Monge Alvarado, (2006), “en cual nos dice que el juego no es un lujo, sino una necesidad para todo niño en desarrollo” (Meneses Montero & Monge Alvarado, 2006, pág. 3).

Muy inteligente el aporte Brower, tomando en cuenta que la lúdica nos facilita muchas veces el desarrollo académico personal de los estudiantes, sin dejar de lado que existen muchos juegos que no se pueden ejecutar por sus conveniencias sociales y económicas, limitando a niños/as que lo practiquen abiertamente.

Según Hetzer (1992) citado por Meneses Montero & Monge Alvarado, (2006), nos dice que es tal vez la mejor base para una etapa adulta sana, exitosa y plena (Meneses Montero & Monge Alvarado, 2006, pág. 3).

Señalando que el desarrollo de los estudiantes, muchas veces no es el mejor que se diga, las y los escolares tienen buenas oportunidades para con el juego, tomando como ejemplo personas que tuvieron una infancia limitada pudiendo mejorarla con la práctica de alguna actividad lúdica.

Zapata (1990) citado por Meneses Montero & Monge Alvarado, (2006), afirma que el juego no exige esfuerzo, pero algunos pueden requerir más energía de la necesaria para realizar sus acciones cotidianas (Meneses Montero & Monge Alvarado, 2006, pág. 3).

Tomando como referencia el aporte de Zapata en el cual nos dice que el juego no exige esfuerzo pero otros requieren más energía de la necesaria, como aporte personal puedo decir y saber que no se puede medir el esfuerzo entregado en distintas actividades lúdicas ya que los estudiantes que lo practican no son iguales, para algunos se les hará fácil como para otros difícil.

Según Sutton-Smith, (1978), citado por Meneses Montero & Monge Alvarado, (2006), El juego y las acciones que este conlleva, son la base para la educación integral, ya que para su ejecución se requiere de la interacción y de la actitud social. Por otra parte, además de los objetivos afectivos y sociales ya nombrados, también están los cognoscitivos y motores porque solo mediante el dominio de habilidades sociales, cognoscitivas, motrices y afectivas es posible lograr la capacidad de jugar (Meneses Montero & Monge Alvarado, 2006, pág. 3).

Muy de acuerdo con el aporte Sutton-Smith las tempranas edades de los estudiantes, sus primeros inicios dentro del aula con la ayuda del juego se ha vuelto un ambiente lleno de productividad, por otro lado solo de pensar

en un aprendizaje sin actividad lúdica me llena de tristeza, al tener claramente comprobado que el juego nos ayuda muchos en tempranas edades.

Según Lev Semyónovich Vygotsky, (1989), La lúdica como sinónimo de juego es considerada por varios ejercicios académicos que suelen referenciar su relación, está dada por que el juego es una de las manifestaciones del hombre cuyas particularidades hacen parte de los componentes de la lúdica, ésta se rastrea sobre algunas consideraciones dadas por Vygotsky frente al papel del juego en el niño. Al igual que no podemos considerar el placer como una característica definitoria del juego, me parece que las teorías que ignoran el hecho de que el juego completa las necesidades del niño desembocan en una interacción pedante del juego. (Vygotsky, 1989, pág. 141).

Compartiendo el aporte de Vygotsky, el juego es una ayuda si lo aplicamos correctamente, mientras que si existe un mal manejo de la actividad lúdica mediante el juego nos conllevaría a problemas muy graves dentro del desarrollo del estudiante; rescatando siempre que el juego es motivador cuando entregamos todo nuestro esfuerzo en la práctica.

Goulet Gorguet, (2009) tomando como referencia la pedagogía clásica rusa K. D. Ushinski, en la cual se le adjudicó al juego un lugar destacado. Él consideraba que la educación mediante el juego es necesario realizarla de forma tal que el estudiante no se harte de ella y sepa pasar a las actividades programadas (Goulet Gorguet, 2009, págs. 18,19).

Estoy de acuerdo con el autor ya que mediante el juego podemos hacer de cada día una experiencia nueva e interesante, reduciendo lógicamente el desinterés, el agotamiento, la pereza, y muchos más factores que se presentan en el estudiante cuando una clase no le llama la atención.

Echeverri y Gómez, (2009), citado por Baquiaux Socop, (2014) dicen que la lúdica es la disposición que se tiene al realizar ciertas actividades el cual producen al ser humano el interés de ejecutar lo que se le presente de una manera grata que satisface la necesidad de compartir y disfrutar determinada actividad o acción (Baquiaux Socop, 2014, págs. 34, 35).

Se puede decir que los autores tienen razones sólidas que ven en la lúdica como una posibilidad didáctica, pedagógica para los procesos de enseñanza y aprendizaje en la escuela y en la vida misma de cada ser, como motivación para realizar otras actividades de poco agrado.

También pienso que se intenta reconocer a la lúdica como una manifestación humana, la cual resalta en las interrelaciones en contextos sociales el cual ha producido legados culturales y nuevas experiencias humanas que se especifican dentro del contexto específico de la sociedad.

5.1.5 Origen.

Según Goulet Gorguet, (2009) los orígenes del juego se remontan al surgimiento del propio hombre visto desde la óptica humana, se dice incluso que el juego es hijo del trabajo. Su valor y presencia en la vida actual mantiene su gran vigor, forma parte de la cultura y de cotidianidad del hombre, aunque por su puesto con grandes matices y diferentes manifestaciones en la medida que la cultura avanza (Goulet Gorguet, 2009, pág. 21).

Tiene razón el aporte del autor, ya que desde la antigüedad sabemos que muchas veces dentro de las actividades laborales del ser humano, se utilizó el juego como medio de motivación para cumplir con jornadas extensas de trabajo, y en base al estudiante nació con el hombre desde sus inicios teniendo presente el juego en todo momento.

Según P. Pérez del Villar citado por Goulet Gorguet, (2009) es muy precisa al respecto, cuando dice que el hombre ha jugado desde siempre, en toda cultura y en las más variadas circunstancias. De Los procedimientos específicos que se han sistematizado para la dirección pedagógica del juego son la conversación, la demostración, las preguntas, sugerencias. Etc. Los juegos garantizan que el estudiante se desarrolle más independiente, y que alcancen un nivel superior en su aprendizaje (Goulet Gorguet, 2009, pág. 21).

Bajo un previo análisis personal comparto el criterio del autor cuando manifiesta que por medio del juego se puede desarrollar habilidades que nos van a servir toda la vida; actividad muy necesaria y eficaz para adquirir un aprendizaje activo y funcional que propicia cambio dentro del desarrollo intelectual de cada niño.

5.1.6 Evolución del juego.

A pesar de las críticas que ha recibido desde distintos marcos teóricos, hemos optado por Piaget porque consideramos que es un clásico que ofrece una clasificación muy completa y una gran coherencia a la hora de explicar la génesis del juego infantil.

El ejercicio, el símbolo y la regla.

Según Piaget citado por la Psicología Evolutiva, (2007) en el cual manifiesta que existen tres tipos de estructuras que caracterizan los juegos infantiles y que suponen el criterio a la hora de clasificarlos: el ejercicio, el símbolo y la regla (Psicología Evolutiva, 2007, págs. 3, 4).

El juego de ejercicio es el primero en aparecer y abarca las actividades iniciales que el niño realiza con su cuerpo. Son los llamados juegos sensorio motores que se caracterizan por la ausencia de símbolos y reglas y que en algunos aspectos se pueden considerar similares a la conducta animal.

El símbolo requiere la representación de un objeto ausente. Su función principal es la realización de deseos y la resolución de conflictos y esto supone un cambio cualitativo muy importante en comparación con el placer que produce el ejercicio sensorio motor. Este juego no aparece en la conducta animal y en los niños aparece hacia los dos años aproximadamente.

La regla implica relaciones sociales y una regularidad pactada por el grupo cuya violación es considerada como una falta.

Estoy de acuerdo con el pedagogo Piaget ya que mediante su criterio a la hora de clasificarlo, considera que los tres tipos de juego corresponden a las estructuras de los orígenes de la inteligencia (sensorio motora, representativa y reflexiva).

El juego de ejercicio o juego sensorio motor.

Según Piaget citado por la Psicología Evolutiva, (2007) el niño desde que nace realiza de manera muy constante movimientos con su cuerpo que lo producen un gran placer. Igualmente, desde pequeño, intenta coger los objetos más cercanos del mundo que le rodea. Entre los principales objetos por los que muestra un gran interés están los demás seres humanos con los que inicia los primeros juegos de interacción social. Al principio, el adulto es quien dirige el juego, pero en poco tiempo se invierten los papeles y es el niño el que sorprende al adulto participando un momento. Ya sea con objetos o con seres humanos el juego en este periodo discurre en el aquí y ahora (Psicología Evolutiva, 2007, págs. 3, 4).

Estoy de acuerdo con el autor ya que el estudiante a medida que se relaciona con el juego, adquiere mayor capacidad para actuar por sí mismo; no obstante debemos generar desde sus principios del juego un orden de la sucesión dentro del proceso del mismo. Es importante decir

que este juego predomina hasta el año y medio o dos años, que es cuando empieza a aparecer el juego simbólico.

El juego simbólico o de ficción.

Según Piaget corroborando la acción Vygotsky citado por la Psicología Evolutiva, (2007) nos dice que a partir de los dos años el niño empieza a ser capaz de representar objetos que no están presentes. Es la etapa del desarrollo del lenguaje que facilitará en gran medida la aparición de los juegos simbólicos. Predomina la actividad de fingir y el “como si”; es decir, los chavales en esta época de su vida se les puede ver jugar con una escoba como si fuera un caballo, dar piedras a una muñeca como si fuese comida, etc. lo importante a estas edades no son las acciones sobre los objetos, sino lo que unas y otros representan. Jugar a fingir permite a los niños separar el significado de la acción (Vygotsky). Los primeros juegos de ficción son individuales y si se reúnen varios niños en el mismo espacio físico lo que realmente sucede es el llamado “juego en paralelo” en el que cada jugador despliega su propia fantasía (Psicología Evolutiva, 2007, págs. 3, 4).

Estando de acuerdo con Piaget en el cual nos dice que esta ausencia de colaboración, es lo que hace que el juego simbólico lo defina como una actividad egocéntrica o individualista ya que está centrada en los propios deseos de cada niño de igual manera muy acertado el criterio de Vygotsky diciéndonos que jugar a fingir permite a los niños separar el significado de la acción.

El juego de reglas.

Según Piaget citado por la Psicología Evolutiva, (2007) diciendonos que alrededor de la edad “mágica” de los siete años, el egocentrismo característico de edades anteriores empieza a disminuir y aparece lo que se denomina juego de reglas. Estos juegos pueden ser al aire libre,

juegos de mesa, etc. que son muy aceptados por la casi totalidad de los adultos. El niño comienza a comprender que la regla no es una imposición externa y fija, sino que puede ser pactada por los jugadores intervinientes de la actividad lúdica en cuestión. Pero una vez acordadas, las reglas no se pueden infringir ya que equivaldría a arrebatar la ilusión al juego (Psicología Evolutiva, 2007, págs. 3, 4).

Es muy importante este último juego de reglas que nos menciona dentro de sus líneas Piaget, porque es el cual fomenta las reglas para el desarrollo del mismo, dándonos como resultado estudiantes preparados para practicar los mismo juegos al aire libre siendo ellos los que pongan las normativas para su ejecución. Finalmente, diremos que se caracteriza por tener un marcado origen cultural por lo que cada sociedad ha desarrollado sus propios juegos.

Acotando mi criterio personal a la manifestación el autor dentro de su clasificación del juego, al ser uno de los más completos y de gran coherencia a la hora de explicar la génesis del juego, que se irá complicando conforme nuestra edad cronológica vaya avanzando, lógicamente el juego se irá haciendo más complejo y al igual que de esta manera será más fácil el aprendizaje.

5.1.7 Definición fisiológica.

Según Froebel pedagogo alemán (1782-1852), citado por Meneses Montero & Monge Alvarado, (2006), inicia el movimiento de educación preescolar sistemática; de él surgen los centros preescolares como necesidad social y familiar, método natural y activo ya que toma en cuenta la naturaleza infantil y su espontaneidad. En los jardines infantiles o “Kindergarten”, las plantas son los niños y están bajo el estímulo y cuidado de las “jardineras” o maestras. En el “Kindergarten” el niño desarrolla su individualidad naturalmente gracias a la actividad espontánea, pero se debe procurar el desenvolvimiento social, por medio

de un ambiente de colaboración adecuado (Meneses Montero & Monge Alvarado, 2006, pág. 6).

Dentro del criterio de Froebel existe algo que no debemos olvidar y tenerlo siempre presentes como docentes, “las plantas son los niños” esta expresión nos debe hacer reflexionar ya que un niño a tempranas edades es muy frágil y delicado, que si realizamos un mal estímulo podemos generar graves estímulos psicológicos al educando.

5.1.8 Definición psicológica.

Según Winnicott citado por la Psicología Evolutiva, (2007) en los escritos y estudios que realiza defiende que el juego se debe abordar como un tema por sí mismo, complementario del concepto de sublimación del instinto. El juego no es una cuestión de realidad psíquica interna ni de realidad exterior. Entonces ¿dónde está el juego? Existe un rasgo especial que se distingue de las otras dos realidades y al que Winnicott llama experiencia cultural o juego. Esta “tercera área o zona mental” permite al niño entender las situaciones “como si” (mamá hace como si se fuera, pero no se va) y supone una zona que se encuentra fuera del niño, pero que no es el mundo real y exterior en el que vive. En este lugar se originan los fenómenos transicionales que más tarde darán lugar al juego, de éste al juego compartido y de él a las experiencias culturales. En este contexto surge el concepto de objeto transaccional, que describe una tercera área de experiencia intermedia entre la pura subjetividad y la experiencia de relación con el otro (Psicología Evolutiva, 2007, pág. 6).

Por tanto, es algo interno y externo a la vez y puesto que supone un proceso fundamental de encuentro con la realidad en la infancia, jugará un papel importante en la vida adulta, para Winnicott, la experiencia cultural supone un espacio potencial que existe entre el niño y el ambiente. Este espacio potencial es un factor muy variable que varía de

individuo en individuo y que depende fundamentalmente de la confianza que establezca el niño con la madre.

De entre todas las teorías psicoanalíticas de interpretación del juego infantil, la teoría de Winnicott es la más interesante porque aporta un modelo que intenta dar respuesta a los fenómenos interactivos que se producen en el juego teniendo en cuenta tanto los aspectos emocionales como cognitivos del desarrollo del juego infantil.

5.1.9 Definición sociológica.

Según Sutton-Smith y Robert citado por la Psicología Evolutiva, (2007) la teoría de la enculturación defiende que cada cultura fomenta un tipo de juego para inculcar los valores predominantes de la comunidad en cuestión. Es una manera muy eficaz de asegurarse la transmisión de la ideología dominante de la sociedad (Psicología Evolutiva, 2007, pág. 7).

Muy interesante el aporte que nos da el autor ya que nos dice que en base al juego se intenta involucrar predominantemente dentro de los estudiantes.

Según Riviére citado por la Psicología Evolutiva, (2007) las alteraciones del juego se relacionan, de forma sistemática, con perturbaciones de la competencia social y las pautas de interacción en todas las deficiencias. En líneas generales, se podría decir que las características del juego en los niños invidentes (Psicología Evolutiva, 2007, págs. 7, 8) son las siguientes:

- Tendencia a un juego repetitivo y simple, de carácter persistente.
- Propensión a mantener un juego de roles caracterizado también por la simplicidad excesiva y la persistencia.

- Ansiedad en el juego. La actividad lúdica requiere un cierto margen de seguridad, la carencia de visión hace más difícil la comprobación de que existe ese margen de seguridad, por lo que produce ansiedad en el niño invidente.
- Problemas para establecer los mecanismos simbólicos del juego: tanto en el plano de los significantes como en el de los significados.

La actividad lúdica no es la única herramienta que el docente va a utilizar para el proceso aprendizaje del estudiante, pero como todos sabemos es un instrumento muy útil dentro del ámbito educativo, especialmente para el desarrollo de habilidades y actitudes ya que no está sujeto a imposiciones.

5.1.10 Importancia del juego para el desarrollo integral del niño.

La Psicología Evolutiva, (2007) nos dice que en el juego, el niño logra dominar los acontecimientos por los que pasa de ser un espectador pasivo a un actor que intenta controlar la realidad. Cuando un profesor pregunta en clase a un alumno y este no sabe contestar, produciéndole esto una sensación de ansiedad, es muy probable que dicho niño convierta el contenido de la situación en un juego” (Psicología Evolutiva, 2007, pág. 5).

La explicación es bien sencilla: el niño disfruta viendo sufrir un amigo por la misma experiencia que él vivió en la realidad. De esta manera consigue dominar “la violenta impresión experimentada más completamente de lo que le fue posible al recibirla.

Dentro del artículo Teorías del Juego: sustentado por Piaget, Vygotsky, Groos (2012) en el cual nos dicen que el juego desde estas perspectivas teóricas, y para potenciar la lógica y la racionalidad (Piaget). A pesar de las precisiones conceptuales de los diferentes teóricos, todos

concuerdan en la importancia del juego en el aspecto psicológico, pedagógico y social del ser humano (Piaget, Vigotsky, & Groos, 2012, págs. 4, 5).

Comparto la temática del autor ya que puede ser entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales.

5.1.11 Ventajas fundamentales de las actividades lúdicas.

“Garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.

- ✓ Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.
- ✓ Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, estos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.
- ✓ Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.
- ✓ Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.
- ✓ Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
- ✓ Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.
- ✓ Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido”.

En la realidad los juegos permiten que los estudiantes se integren, trabajen en equipo, no existe esa competencia mal sana, sino por el contrario se ayudan unos a otros con la finalidad de conseguir lo planificado, al mismo tiempo se puede aplicar la teoría con la práctica y assimilar de mejor manera lo que aprendió en clase.

5.1.12 Lengua y literatura.

Según la pagina electronica www.escolares.net (2014), nos dice que la **lengua** es un sistema de signos arbitrarios o convencionales, que una determinada sociedad comparte y utiliza para poder comunicarse; los idiomas son ese sistema de signos, pues los que residen en determinada zona poseen una lengua común, que todos los habitantes de allí entienden y junto a esa lengua, comparten otros códigos aceptados por esa sociedad (www.escolares.net, 2014, págs. 2, 3).

Comparto la teoría de la página ya que mediante la lengua hemos adquirido conocimientos de gran aceptabilidad con la sociedad actual y aplicada para el desarrollo académico de cada estudiante.

Según la pagina electronica Peripoietikes.Wordpress.com, (2009) nos dice que la **literatura** se deriva, etimológicamente, del latín Littera, que significa “letra” o “lo escrito. Por lo que es mejor hablar, siguiendo a Aristóteles, de “el arte de la palabra”: la literatura es un arte, y por tanto, se relaciona con otras artes, y tiene una finalidad estética (<http://peripoietikes.wordpress.com>, 2009, págs. 1, 2).

Tiene relación ya que por su etimología, la literatura está ligada a la cultura, como manifestación de belleza a través de la palabra escrita, pero esta definición deja fuera la literatura de transmisión oral, que es la primera manifestación literaria conocida

5.1.13 Dominio de Conocimiento.

5.1.13.1 Comunicación oral.

En este dominio se evidencia el papel activo y participativo que el estudiante demuestra en la comunicación de ideas, en el respeto que se merece el emisor y sus intervenciones, así como en la objetividad para la interpretación del texto, entre otros; es decir, se evidencia el desarrollo de las dos macro-destrezas lingüísticas: escuchar y hablar.

Además, es necesario tomar en cuenta qué textos orales comprenden los estudiantes, cómo construyen los significados y de qué manera organizan y expresan sus ideas en determinadas situaciones comunicativas.

5.1.13.2 Comprensión de textos escritos.

En este dominio se describen los niveles de comprensión literal, inferencial y crítico-valorativa, que los estudiantes deben alcanzar para construir aprendizajes significativos, ampliar su conocimiento y desarrollar su pensamiento crítico, creativo y reflexivo.

5.1.13.3 Producción de textos escritos.

Este dominio permite evidenciar la capacidad de los estudiantes para comunicarse por medio de la palabra escrita, con ideas coherentes, tomando en cuenta las propiedades de los textos, su intencionalidad, su valor expresivo y los elementos de la lengua que den cohesión a las ideas y cumplan con el propósito comunicativo.

5.1.14 El Lenguaje.

5.1.14.1 Características de las lenguas naturales.

El lingüista Charles F. Hockett habla de quince rasgos definitorios de la lengua: (Hockett, 2014, págs. 2, 3, 4)

- 1. Modo de comunicación:** Es el canal vocal-auditorio el principal en el lenguaje humano (se produce el mensaje con la boca y se recibe con el oído). También puede darse el canal manual-visual, el de la escritura.
- 2. Transmisión difundida y recepción dirigida:** En el habla se emite un mensaje que se expande en todas direcciones y que puede ser escuchado por cualquiera; sin embargo, el sistema auditivo humano permite la identificación del lugar de donde proviene.
- 3. Transitoriedad:** el mensaje humano es temporal; las ondas se desvanecen y el mensaje no persiste ni en el tiempo ni en el espacio.
- 4. Desarrollo Interlocutivo o intercambiabilidad:** un hablante, en condiciones normales, puede tanto emitir como recibir mensajes.
- 5. Retroalimentación total:** el hablante puede escucharse a sí mismo en el preciso instante que emite un mensaje, esto es importante para la realización correcta del habla.
- 6. Especialización:** los órganos que intervienen en el habla, aparte de servir para sus funciones fisiológicas correspondientes están especializados para el habla
- 7. Semánticidad:** la señal se corresponde con un significado en particular, es un elemento fundamental de cualquier método de comunicación.
- 8. Arbitrariedad:** no existe correlación entre la señal y el signo. Por Ejemplo: los fonemas que crean la palabra “nada” en sí mismo no tienen relación alguna con este concepto; en croata por Ejemplo: “nada” significa esperanza. No hay razón alguna para que el concepto carencia de algo debiera ser nada y no cualquier otra combinación de fonemas.
- 9. Discreticidad:** las unidades básicas son separables, sin haber una transición gradual. Un oyente puede oír o “t” o “d”, e independientemente

de que lo escuche bien distinguirá o una u otra, sin escuchar una mezcla de ambas.

10. Desplazamiento: puede hacerse referencia a situaciones u objetos que no se sitúan por deixis, en el “aquí y ahora”, es decir, separados por el tiempo y distancia, o incluso sobre cosas que no existen ni han existido.

11. Doble articulación o dualidad: existe un nivel o “segunda articulación” en el que los elementos no poseen significado pero sí distinguen significado (fonema), y otro nivel o primera articulación” en el que estos elementos se agrupan para tener significado (morfema). Los elementos de la segunda articulación son finitos pero pueden agruparse de infinitas maneras.

12. Productividad: las reglas de la gramática permiten la creación de oraciones nuevas que jamás han sido creadas, pero que pueden ser entendidas.

13. Transmisión cultural: el lenguaje humano es un producto de una evolución histórica y se trasmite entre generaciones. Es posible que no se dé en el resto de formas de comunicación no humanas.

14. Prevaricación: el mensaje puede ser intencionalmente falso.

15. Función metalingüística: el lenguaje humano permite referirse a sí mismo; se puede decir que “altaz” es una palabra masculina y no se está haciendo referencia alguna del objeto sino a la palabra en sí.

5.1.15 Dimensiones del lenguaje.

Según la pagina electronica Nociones Previas, (2014) el lenguaje tiene tres dimensiones: la forma, el contenido y el uso. Ante un mensaje hablado, la forma hace referencia a cómo se dice algo; el contenido hace referencia a lo que se dice; el uso, por último, hace referencia a la

correcta utilización del lenguaje, en un contexto y con unos fines determinados (Nociones Previas, 2014, pág. 1).

a) La forma.

Esta dimensión del lenguaje posee dos componentes o niveles: el fonológico y el sintáctico.

- El nivel fonológico.

Según la pagina electronica Nociones Previas, (2014) hace referencia a los fonemas, es decir, a los sonidos que forman las palabras. Dentro de este nivel, se pueden diferenciar la fonética y la fonología. La fonética estudia los sonidos mientras que la fonología estudia los fonemas. Al hablar, se realizan y perciben un número variadísimo de sonidos, y por otra parte existe una serie limitada de reglas que forman el sistema expresivo de una lengua (Nociones Previas, 2014, pág. 1).

Para explicar esto, nos valdremos del siguiente ejemplo: Pensemos en "PINO". Su significante son esa serie de sonidos /p/, /i/, /n/ y /o/ que unidos y articulados forman la palabra /pino/. Su significado es lo que ello simboliza, es decir, un árbol con unas determinadas características que lo diferencian del resto de los árboles.

- El nivel sintáctico.

Según la pagina electronica Nociones Previas, (2014) la sintaxis hace referencia a la gramática o estructura del lenguaje, es decir, el orden en que las diferentes partes del habla se presentan en una oración. Su función primordial es combinar las palabras de una determinada lengua para formar oraciones (Nociones Previas, 2014, pág. 2).

En su nivel más simple, las oraciones se componen de sujeto, verbo y predicado. Es éste uno de los niveles en el que las personas con síndrome de Down suelen presentar más dificultades.

b) El contenido.

Según la pagina electronica Nociones Previas, (2014) El nivel semántico es el que hace referencia al significado de lo que se dice. Las unidades de este nivel son las palabras y los morfemas. Los morfemas son las pequeñas partículas incluidas en muchas palabras, que aisladas no significan nada pero que unidas a otros fragmentos (raíz) hacen que el enunciado proporcione una u otra información. El vocabulario forma parte del nivel semántico del lenguaje (Nociones Previas, 2014, pág. 2).

Aquí comparto un ejemplo para poder comprender la temática de la página en cuestión, la palabra "casa" tiene significado por sí misma. La palabra "casita" significa una casa pequeña, y es producto de la unión de la raíz "casa" y del morfema "ita" que significa pequeño, aunque si utilizamos únicamente "ita" no estamos diciendo nada.

c) El uso del lenguaje.

Según la pagina electronica Nociones Previas, (2014) nos comenta que la pragmática hace referencia al uso social e interactivo del lenguaje. Es la comunicación de la vida real. Se trata de un aspecto muy importante porque, en definitiva, es lo que hace que una persona utilice el lenguaje adecuadamente para comunicarse con el resto de la gente mediante la conversación (Nociones Previas, 2014, págs. 1, 2, 3).

Comprende numerosos aspectos que se enumeran a continuación, obtenidos de Libby Kumin, experta en lenguaje y habla:

Cinética, Proxémica, Intención, Contacto visual, Expresión facial, Facultades conversacionales, Variaciones estilísticas, Presuposiciones, Tematización, Peticiones, Aclaración.

5.2 Aprendizaje significativo.

Es el conocimiento que integra el alumno a sí mismo y se ubica en la memoria permanente, éste aprendizaje puede ser información, conductas, actitudes o habilidades. La psicología perceptual considera que una persona aprende mejor aquello que percibe como estrechamente relacionado con su supervivencia o desarrollo, mientras que no aprende bien (o es un aprendizaje que se ubica en la memoria a corto plazo) aquello que considera ajeno o sin importancia.

Citando a Ausubel (2002), “Hace mucho tiempo se consideró que el aprendizaje era sinónimo de cambio de conducta, porque dominó una perspectiva conductista de la labor educativa; sin embargo, se puede afirmar con certeza que el aprendizaje humano va más allá de un simple cambio de conducta, conduce a un cambio en el significado de la experiencia. El proceso educativo, tiene tres elementos: los profesores y su manera de enseñar; la estructura de los conocimientos que conforman el currículo, el modo en que éste se produce y el entramado social en el que se desarrolla el proceso educativo” (Ausubel 2002, pág. 1).

Entendemos por ello que la experiencia humana no involucra sólo pensamiento sino también afectividad, que es lo que enriquece al individuo, que hace que la experiencia dentro del aula sea agradable, favoreciendo así el aprendizaje, siendo la relación profesor – alumno y el modo en que se despliega todo el proceso educativo factores de suma importancia que se enmarcan dentro de la psicología educativa, que ayuda a descubrir al profesor cuáles son los métodos de enseñanza más eficaces para cada tipo de estudiante.

Para Rodríguez (2008): “La tendencia dominante en la investigación en educación es la psicología cognitiva, una perspectiva de análisis que centra su atención en lo que sucede en la mente humana cuando aprende, recurriendo para ello al procesamiento de la información y

equiparando metafóricamente el funcionamiento de la mente al de un ordenador” (Rodríguez, 2001, pág. 5).

Este planteamiento ayuda a explicar cómo se origina y cómo se facilita la cognición, llegando a la conclusión de que lo que importa no son las conductas que se pueden observar, sino lo que ocurre en la mente del individuo cuando procesa la información adquirida y la convierte en acción.

Esta tendencia en investigación ha generado varias teorías acerca del aprendizaje, una de ellas es la Teoría del Aprendizaje Significativo desarrollada por Ausubel que conjuntamente con la de Johnson-Laird y Vergnaud, han contribuido a comprender el aprendizaje significativo con un aspecto más reciente.

5.2.1 La teoría del aprendizaje significativo.

Según Ausubel, (2002) citado por Ballester Vallori, (2012) plantea que: “el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización.” (Ballester Vallori, 2012, pág. 17)

Dada esta percepción es importante evaluar no la cantidad de conocimiento que posee el educando sino las ideas que maneja y que tan firmes, claras y disponibles son estas, este conjunto de características son las que dotan de significado y generan un concepto, que son ideas-ancla o ideas relevantes existentes en la estructura cognitiva del alumno que servirá para futuros aprendizajes. Siendo la adquisición de significados un producto del aprendizaje significativo.

Según Moreira, (2005) afirma que “En el aprendizaje significativo, el aprendiz no es un receptor pasivo; muy al contrario. Debe hacer uso de

los significados que ya internalizó, para poder captar los significados de los materiales educativos. (Moreira, 2005, pág. 88).

Podemos decir que en ese proceso, al mismo tiempo que está progresivamente diferenciando su estructura cognitiva, está también haciendo reconciliación integradora para poder identificar semejanzas y diferencias, reorganizando su conocimiento. O sea, el aprendiz construye su conocimiento, produce su conocimiento”

En la siguiente figura se muestra la concepción ausubeliana del aprendizaje significativo en el que se relacionan las condiciones, tipos y principios que lo caracterizan.

La teoría del aprendizaje significativo supone varios cuestionamientos ya que necesita la implicación personal del que aprende, que conlleva a una actitud reflexiva: el por qué y para qué aprender, surgiendo así nuevos aportes.

Se ve también involucrada la parte psicológica como parte de estructura cognoscitiva, que resulta en la disposición de aprender, como se mencionó anteriormente hay varios tipos de aprendizaje significativo y cada uno involucra una característica específica pero lo que se pretende lograr dentro de cada marco es que estudiante retenga lo enseñado.

Según Moreira, (2005) plantea: “A través del *aprendizaje significativo crítico* es como el alumno podrá formar parte de su cultura y, al mismo tiempo, no ser subyugado por ella” (Moreira, 2005, pág. 88).

Llegados a este punto se puede concluir que: Aprendizaje significativo es el proceso que se genera en la mente humana y que está íntimamente relacionado a la psicología del mismo ya sea cuando adquiere nuevas informaciones de manera no arbitraria. Este tipo de aprendizaje requiere como condiciones: predisposición para aprender y material

potencialmente significativo que, a su vez, implica significatividad e ideas de anclaje en la estructura cognitiva del educando.

5.2.3 Fases del aprendizaje significativo.

Fase inicial: Se adquieren pequeñas piezas de información aisladas. Los esquemas preexistentes se emplean para dar sentido al nuevo conocimiento.

Fase intermedia: Los estudiantes perciben las interrelaciones entre las unidades de información. Se forman redes de conocimiento de mayor orden así como nuevos esquemas. La retroalimentación que se recibe en el resultado es empleado para perfeccionar la estructura cognitiva.

Fase terminal: Las estructuras de conocimiento integrado construidas incrementan su funcionamiento autónomo (menos esfuerzo). El conocimiento recuperado está listo para ser usado en una situación específica. Modificado de Rodríguez, Caballero & Moreira (2011).

Según Moreira, (2007) desde esta perspectiva, la idea central es que es el sujeto, como sistema autopoietico, quien determina la significatividad de su aprendizaje, manteniendo siempre la organización cognitiva. La otra es el conocimiento previo (Moreira, 2007, pág. 83).

Esta interpretación es coherente con la propuesta original de Ausubel de que la predisposición para aprender es una de las dos condiciones esenciales para el aprendizaje significativo.

5.2.4 Tipos de aprendizaje significativo.

Aprendizaje de repeticiones: Consiste en la atribución de significados a determinados símbolos. Reiterativo y por descubrimiento.

Aprendizaje de conceptos: Conceptos se definen como: objetos eventos, situaciones o propiedades. Adquiridos por formación (características) y asimilación (ampliación de vocabulario).

Aprendizaje de proposiciones: Exige captar el significado de las ideas expresadas en forma de proposiciones. Significado compuesto. Modificado de Rodríguez (2008).

5.2.5 Principio de asimilación.

Según Ausubel, (2002) citado por Ballester Vallori, (2012) explica la asimilación de conceptos en la Teoría de la Asimilación, según ésta “Un nuevo concepto o idea potencialmente significativos se asimilan a un subsumidor relevante que resulta modificado debido a la interacción asimiladora, ya que se ha transformado en otro más explicativo y potente (subsumidor enriquecido), modificándose de igual modo el material potencialmente significativo que, así, deja de ser potencial para convertirse en real o psicológicamente significativo.” (Ballester Vallori, 2012, pág. 70)

En resumen, se generan combinaciones de las características de los conceptos que forman las ideas de anclaje, para dar nuevos significados a nuevos conceptos, enriqueciendo la estructura cognitiva, siendo el lenguaje un facilitador notorio y evidente en el aprendizaje significativo.

Aprendizaje subordinado.- Según Ausubel, (2002), citado por Ballester Vallori, (2012) “Este aprendizaje se presenta cuando la nueva información es vinculada con los conocimientos pertinentes de la estructura cognoscitiva previa del alumno, es decir, cuando existe una relación de subordinación entre el nuevo material y la estructura cognitiva pre existente, es el típico proceso de subsunción.” (Ballester Vallori, 2012, pág. 7)

Incluye el nuevo concepto como un componente de los conocimientos previos del educando que logra que el significado surja sin mayor esfuerzo, existiendo una relación jerárquica de tipo piramidal en la que los conceptos más comprensivos se encuentran en la cima, incluyendo también las ideas menos amplias en la base. Este tipo de aprendizaje es dinámico, es decir, las características de los conceptos pueden ser modificados sin abandonar la temática en estudio.

Aprendizaje supra ordenado.- Según Ausubel, (2002) citado por Ballester Vallori, (2012) menciona: “el aprendizaje supra ordenado ocurre cuando una nueva proposición se relaciona con ideas subordinadas específicas ya establecidas, tienen lugar en el curso del razonamiento inductivo o cuando el material expuesto implica la síntesis de ideas componentes. Partiendo de ello se puede decir que la idea supra ordenada se define mediante un conjunto nuevo de atributos de criterio que abarcan las ideas subordinadas” (Ballester Vallori, 2012, pág. 8).

Despliega los subtemas o ideas secundarias que ayudan a enriquecer el concepto del tema que se está abordando, con lo que se forma una red de ideas que facilita el proceso cognitivo a futuro. El estudiante podrá correlacionar conceptos resaltando la característica eficaz de la estructura cognitiva.

Aprendizaje combinatorio.- Para Ausubel, (2002): “Este tipo de aprendizaje se caracteriza por que la nueva información no se relaciona de manera subordinada, ni supra ordenada con la estructura cognoscitiva previa, sino se relaciona de manera general con aspectos relevantes de la estructura cognoscitiva. Es como si la nueva información fuera potencialmente significativa con toda la estructura cognoscitiva.” (Ausubel, 2002, pág. 8)

Este tipo de aprendizaje parte del material concreto, permitiendo que la enseñanza no se dé con ideas preconcebidas sino que sea espontánea,

partiendo de la observación directa, siendo elaborada y diferenciada a partir de una noción derivativa y correlativa.

El proceso de diferenciación progresiva se presenta durante la asimilación, las ideas de anclaje se modifican constantemente adquiriendo nuevos significados. Como se citó anteriormente produce una elaboración jerárquica de los conceptos y proposiciones. La reconciliación integradora se basa en el reconocimiento y relación de ideas establecidas en el curso de un nuevo aprendizaje, que posibilita una nueva organización y atribución de un nuevo significado.

Según Rodríguez, (2008) menciona: “En la organización secuencial es necesario respetar las relaciones naturales de dependencia del contenido mientras que la consolidación destaca la necesidad de la reiteración y de la realización de tareas en contextos y momentos diferentes, para que se produzca la generalización y la interiorización efectiva y significativa de lo aprendido” (Rodríguez, 2008 pág.175)

Para lograr la generalización e interiorización efectiva debe haber orden respecto al tema, es decir, que los conceptos que giran alrededor de este sean ordenados secuencialmente para lograr en diferentes momentos el afianzamiento de lo enseñado.

5.2.6 La importancia del aprendizaje significativo en la adquisición del conocimiento.

El aprendizaje significativo es muy importante en el proceso educativo porque es un mecanismo para adquirir y almacenar la vasta cantidad de ideas e información representadas por cualquier campo del conocimiento. Esto apoyado en el hecho de que es un aprendizaje espontáneo basado en ideas de anclaje, sin arbitrariedad, un aprendizaje que se da de la interacción afectiva maestro-alumno, y es esa interacción la que hace que el estudiante quiera aprender.

Se realiza la importancia de que se utilizan diferentes materiales que tienen significatividad, de los cuales el educando tiene conceptos con los cuales puede generar un nuevo significado que será fácil de aprender sin mayor esfuerzo, lo que ayudará a mejorar la estructura cognoscitiva logrando que un nuevo significado llegue a ser claro, diferenciado y perfectamente articulado y que pueda ser retenido.

Este tipo de aprendizaje mejora el proceso de asimilación gracias al afianzamiento del significado nuevo con su idea establecida correspondiente durante el periodo de almacenamiento

5.2.7 Ventajas del aprendizaje significativo.

Para Pérez Gómez (2006), “el aprendizaje significativo tiene valor de cambio, porque se reconstruyen los esquemas cognitivos de quien aprende y supone producción y aplicación de ese conocimiento para quien lo construye. Cuando aprendemos significativamente, la información que hemos asimilado se retiene por más tiempo; por el contrario, si el aprendizaje es mecánico, nuestra única posibilidad de uso es reproductiva y en un corto periodo de tiempo, lo que ocurre ante un examen y al día siguiente se olvida” (Pérez Gómez 2006, pág. 95).

En el aprendizaje significativo el educando no solo recepta información sino que ésta es adquirida con diferentes estrategias que permiten que el estudiante pueda generar su propio concepto y asimilar el nuevo conocimiento con mayor destreza, en el aprendizaje mecánico sucede lo contrario porque la información es repetitiva, memorizada y no involucra elementos que puedan ayudar a mejorar la estructura cognitiva.

Según Ballester, (2008) nos dice ¿Por qué es provechoso este enfoque para los educadores? Porque observan una respuesta positiva en sus estudiantes; porque éstos centran su atención en el trabajo y en lo que aprenden; porque se reducen problemas derivados de la propia materia;

porque atiende a la diversidad de intereses y orígenes de los estudiantes; porque logra el aprendizaje de todos optimizando el rendimiento escolar y los resultados de aprendizaje y porque, en ese proceso, favorece un papel docente orientador y consultor de las actividades que propone a ese alumnado para que desarrolle su aprendizaje (Ballester Vallori, 2012, pág. 32).

Desde esta perspectiva el educando no depende tanto del profesor, sino que éste es considerado como un tutor que brinda las pautas e instrucciones necesarias para que sean ellos los que generen sus propias significaciones, siendo éste capaz de resolver problemas que se presenten en su vida cotidiana y que se pueda desenvolver en cualquier campo del conocimiento.

Citando a Moreira, (2010) Si la conceptualización es, como dice Vergnaud, el núcleo del desarrollo cognitivo, no tiene sentido pensar en conceptualizar sin que los conceptos se hayan construido o reconstruido internamente, sin que, en suma, el aprendizaje sea significativo ya que sin él no conceptualizamos y sin conceptualizar, prácticamente no existimos". (Moreira, 2010, pág. 22).

Se concluye que para llegar a la conceptualización se debe seguir un proceso en el que el educando analiza, interpreta, compara y construye sus propias ideas de manera significativa.

5.2.8 La teoría del aprendizaje significativo como guía en el trabajo docente.

Según Ballester, (2008) define como variables que hacen posible el aprendizaje significativo en el aula: "el trabajo abierto, para poder atender a la diversidad del alumnado; la motivación, imprescindible para generar un clima de aula adecuado y para interesar a los estudiantes en su trabajo; el medio como recurso; la creatividad, que potencia la

imaginación y la inteligencia; el mapa conceptual, herramienta que relaciona conceptos y la adaptación curricular, como vía para atender a los estudiantes con necesidades educativas especiales” (Ballester Vallori, 2012, pág. 32) .

El docente es quién genera estrategias de trabajo y propicia la confianza y dinamismo en la clase para que esta sea interesante y el alumnado pueda potenciar la imaginación y la creatividad mediante herramientas que permitan desarrollar la estructura cognoscitiva de todos los estudiantes, siendo así que se ha visto la necesidad de hacer adaptaciones curriculares para que el conocimiento sea retenido por todo el alumnado sin diferenciaciones.

Según Rodríguez, Caballero & Moreira (2011) nos comparten otro aspecto que generalmente se aborda cuando se habla de facilitación del aprendizaje significativo son los organizadores previos. Ausubel los propuso como recurso educativo cuando el aprendiz no tiene los subsumidores adecuados para dar significado al nuevo conocimiento. (Rodríguez, Caballero & Moreira 2011, págs. 58-83).

Estoy de acuerdo con los autores ya que en el aula no debe regirse por un discurso monológico, sino por una comunicación dialógica en términos bakhtinianos que dé espacio y juego a las voces del alumnado.

Dentro del marco de la investigación planteada para el área de Lengua es de suma importancia tener una amplia gama de instrumentos didácticos que permitan que los conceptos enseñados tengan un significado para los educandos, teniendo en cuenta que estos aprenden mejor relacionándose entre ellos mismos, pues así se ayudan unos a otros y el aprendizaje se vuelve más dinámico, divertido y fácil de asimilar.

Como afirma Rodríguez (2001), citado por Ballester Vallori, (2012) “La implementación de la enseñanza constituye la fase siguiente, esto es, la

hoja de ruta o el conjunto de pautas que se desarrollen en el aula”, (Rodríguez, 2001, pág. 181).

La evaluación está presente en este modelo, y su necesidad responde a tres razones:

- Identificación de lo que el educando sabe antes de empezar la enseñanza;
- Orientación del proceso de aprendizaje al tiempo que se produce;
- Contrastar la efectividad de las situaciones, estrategias, actividades, organización y la secuenciación del contenido realizadas, en suma, la valoración de todos y cada uno de los elementos puestos en juego en el proceso de aprendizaje.

Podemos ver que la evaluación se trata de buscar evidencias de que se haya producido la captación de los significados, que constituye en sí el aprendizaje significativo. Se evalúa para verificar destrezas y el dominio de las habilidades adquiridas, como también la capacidad de analizar, interpretar y organizar ideas que le permitan autoevaluarse.

Esta teoría son pautas que orientan a utilizar diferentes estrategias metodológicas, técnicas y recursos que facilitan el proceso educativo y a la vez hacen que el entorno escolar sea agradable dinámico, lleno de confianza y comunicación.

5.2.9 Técnicas Activas para generar aprendizaje significativo.

Según Morales (2010), consideran que: “La técnica es una forma particular de emplear un instrumento y / o recurso en el que se apoyas la enseñanza”. (Morales, 2010 pág. 7)

Ésta tiene que ver con la habilidad, práctica y destreza con la que el profesor utiliza todos los elementos con los que dispone para reforzar el

aprendizaje del alumno, los materiales son de gran ayuda, pero si no se los maneja de manera apropiada no aportan nada en la enseñanza.

Según Soria (2010), nos dice que: “las técnicas de la enseñanza, deben sujetarse a algunos principios comunes, teniendo en cuenta el desarrollo y madurez pedagógica”. Entonces se deduce que existen varios principios. El mismo autor define que hay el principio de: “Proximidad, principio de dirección, principio de marcha propia y continúa, principio de realidad psicológica, principio de dificultad o esfuerzo, y el principio de participación”. (Soria 2010 págs.45, 20).

Los principios son normas o reglas que orientan la acción, partiendo de esto, constituyen iniciadores para tener buenas técnicas de enseñanza de acuerdo a la realidad pedagógica.

Según Soria (2010), considera que: “La construcción colectiva del conocimiento demanda que se organicen grupos de trabajo, los mismos que preferentemente serán heterogéneos, pues las diferencias individuales deben ser tomadas muy en cuenta, a fin de poder aprovechar la facilidad que tienen ciertos alumnos para aprender y dar atención a los alumnos lentos de aprendizaje; aprovechar también las diferencias existentes en cuanto al proceso de percepción, y plantea siete técnicas más importantes, técnica de la historia de la máquina registradora, técnica para el encuentro entre dos grupos, técnica de las canciones, técnica de la carta, técnica del rompecabezas, técnica de a cambiar de puestos, técnica de la cadena”. (Soria 2010 págs. 37- 38).

El enunciado anterior nos enmarca en el hecho de que los grupos de trabajo que se formen dentro del aula deben ser conformados por estudiantes de alto, medio y bajo rendimiento, para dar más vigilancia al trabajo de los alumnos que presentan dificultades en el proceso de aprendizaje.

5.2.9.1 La enseñanza con técnicas activas.

Para Coyachamin (2012) “Esta concepción pretende que los y las docentes del país (Ecuador) a nivel primario deben enseñar con técnicas que sirven como medios estratégicos que permite razonar a los estudiantes durante el aprendizaje. Se añade que la creatividad no puede ser privilegio de grandes escuelas o “estudiantes genios”, la creatividad se desarrolla en todas las instituciones educativas tanto rurales como urbanas porque se basa en un solo modelo educativo del siglo XXI” (Coyachamin 2012 pág. 27).

En la actualidad el modelo educativo permite el uso de las técnicas activas de aprendizaje fortaleciendo el currículo a nivel nacional, de modo que la malla académica es igual en todas las instituciones y la creatividad es desarrollada en el alumno dependiendo de cómo éste asimile el proceso educativo.

El autor Coyachamin (2012), plantea clasificar los métodos “teniendo como referencia su carácter presencial o no presencial”. Intentado dar una visión por necesidad sintética de las técnicas más pertinentes, a continuación se detallan algunas metodologías involucradas en el proceso de aprendizaje, con su respectiva caracterización. (Coyachamin, 2012 pág. 23).

5.2.10 Métodos involucrados en el proceso de aprendizaje.

Aprendizaje cooperativo: Estrategias de enseñanza en las que los estudiantes trabajan divididos en pequeños grupos en actividades de aprendizaje y son evaluados según la productividad del grupo.

Aprendizaje orientado a proyectos: Estrategia en la que el producto del proceso de aprendizaje es un proyecto o programa de intervención profesional, en torno al cual se articulan las actividades formativas.

Contrato de aprendizaje: Un acuerdo que obliga a dos o más personas o partes.

Aprendizaje basado en problemas (ABP): Estrategia en la que los estudiantes aprenden en pequeños grupos, partiendo de un problema, a buscar la información que necesita para comprender el problema y obtener una solución, bajo la supervisión de un tutor.

Exposición / Lección magistral: Presentar de manera organizada información (profesor-alumnos; alumnos-alumnos). Activar la motivación y procesos cognitivos.

Estudio de casos: Es unas técnicas en la que los alumnos analizan situaciones profesionales presentadas por el profesor, con el fin de llegar a una conceptualización experiencial y realizar una búsqueda de soluciones eficaces.

Simulación y juego: Dan a los estudiantes un marco donde aprender de manera interactiva por medio de una experiencia viva, afrontar situaciones que quizá no están preparados para superar en la vida real, expresar sus sentimientos respecto al aprendizaje y experimentar con nuevas ideas y procedimientos. Modificado de Fernández, (2006).

Según Fernández (2006) afirma: “Las actividades forman parte de la decisión metodológica pero, en el fondo suponen la concreción de lo que se pretende que los estudiantes realicen. En sí mismas constituyen unidades de actuación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, unidades integradas, esto es, en ellas están presentes tanto los objetivos formativos que son los que les dan sentido como la actuación de los profesores que son los que definen la demanda y la de los alumnos que son quienes han de llevar a cabo la actividad demandada” (Fernández, 2006 pág. 53).

Cada actividad está dada por la metodología seleccionada, de modo que estarán dirigidas a lo que el educador espera que hagan los educandos,

estas se ven íntimamente relacionadas en el proceso enseñanza-aprendizaje y puntualizan el hecho de que los estudiantes efectúen las actividades solicitadas.

5.2.11 Factores influyen para alcanzar el aprendizaje significativo.

Los contenidos, conductas, habilidades y actitudes por aprender; Las necesidades actuales y los problemas que enfrenta el alumno y que vive como importante para él; El medio en el que se da el aprendizaje.

Los modelos educativos centrados en el alumno proponen que el profesor debe propiciar el encuentro entre los problemas y preguntas significativas para los alumnos aprendan a interrogar e interrogarse y el proceso educativo se desarrolle en un medio favorecedor (en un lugar adecuado, con material didáctico y métodos de enseñanza participativos, relaciones interpersonales basadas en el respeto, la tolerancia y la confianza). Así mismo propone que la educación debe tener en cuenta que el aprendizaje involucra aspectos cognoscitivos y afectivos.

5.2.12 Desarrollo de las competencias básicas.

Según Ausubel (2000) citado por Ballester Vallori, (2012) “El aprendizaje es por tanto un proceso de construcción individual y personal, los humanos integramos dentro de las estructuras de conocimiento aquellos conceptos que tienen en cuenta y se relacionan con lo que ya sabemos (Ballester Vallori, 2012, pág. 7)”.

El aprendizaje significativo es un aprendizaje gratificante, no arbitrario, adecuadamente estructurado, racional, por lo que es necesario desbloquear prejuicios respecto del uso del aprendizaje significativo en educación.

Ya que no conviene que los centros docentes funcionen siempre igual, pensar siempre igual y trabajar con el alumnado de manera homogénea,

sino que es necesario un cambio cualitativo en la mejora del aprendizaje aprovechando la riqueza de la diversidad y la diferencia.

5.2.13 El aprendizaje significativo en la práctica.

Los mapas conceptuales y los recursos didácticos.

“El instrumento más pertinente para conseguir el aprendizaje significativo es el mapa conceptual, ya que en éste, los conceptos que presenta han de estar conectados con una coherencia interna y una conexión adecuada.

En los mapas conceptuales, los conceptos se presentan en forma de jerarquía o niveles, de más general a más particular.

Según Novak & Gowin (1988), citado por Ballester Vallori, (2012) en el cual nos dice que para trabajar y entender un mapa conceptual, es imprescindible conocer bien los conceptos básicos previos y diseñarlos de manera que se garantice la comprensión con una presentación clarificadora de los conceptos. (Novak & Gowin D., 1988, pág. 228).

El mapa conceptual es un instrumento muy práctico para detectar las ideas previas del alumnado en forma de evaluación inicial.

CAPÍTULO II

6. HIPÓTESIS.

Las actividades lúdicas inciden en el aprendizaje significativo del área de Lengua y Literatura en los niños y niñas del Cuarto Año de Educación General Básica del cantón Puerto Quito, Provincia de Pichincha, durante el período lectivo 2015 - 2016.

6.1 Variables:

Variable independiente: Actividades lúdicas.

Variable dependiente: Aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura.

Términos de relación: Incide.

Operacionalización de las variables:

Variable independiente: Actividades lúdicas.

Tabla Nº 1

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
Actividades lúdicas: La lúdica se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos	Juegos Integración y desarrollo lúdico Creatividad	Estado de ánimo al realizar actividades lúdicas. Aprendizaje significativo	¿Luego de impartir las clases de Lengua y Literatura, utilizas esos conocimientos para reforzar el aprendizaje? ¿Le gusta el juego?	Entrevista a docentes Observación a Docente-estudiantes en el proceso enseñanza aprendizaje

infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros.			¿Qué tipo de juegos practica?	
--	--	--	-------------------------------	--

Variable dependiente: Aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura.

Tabla Nº 2

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
<p>Aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura</p> <p>Es el conocimiento que integra el alumno a sí mismo y se ubica en la memoria permanente, éste aprendizaje puede ser información, conductas, actitudes o habilidades.</p> <p>La psicología perceptual considera que una persona aprende mejor aquello que percibe como estrechamente relacionado con su supervivencia o desarrollo, mientras que no aprende bien (o es un aprendizaje que se ubica en la memoria a corto plazo) aquello que considera ajeno o sin importancia.</p>	<p>Conocimientos previos</p> <p>Razonamiento</p>	<p>Motivación</p> <p>Comunicación oral y comprensión de textos orales y escritos</p>	<p>¿Cree que mediante juegos se logre el aprendizaje significativo de Lengua y Literatura?</p> <p>¿Cómo utiliza los aprendizajes en la vida cotidiana?</p>	<p>Entrevista a estudiantes</p> <p>Encuesta a estudiantes</p> <p>Observación a Docente-estudiantes en el proceso enseñanza aprendizaje</p>

CAPÍTULO III

7. METODOLOGÍA.

7.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN.

De campo: esta clase de investigación se apoyó en informaciones que provino de entrevistas, cuestionarios, encuestas y observaciones.

Bibliográfica: es el proceso de búsqueda de información en documentos para determinó cuál es el conocimiento existente en un área particular.

7.2 Nivel de la investigación.

Descriptiva: consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas.

7.3 Métodos.

Inductivo: Porque se partió de lo conocido a lo desconocido y así determinó el nivel de incidencia del problema en el aprendizaje significativo.

Deductivo: Porque se logró conocer el problema de manera general consiguiendo determinar las causas particulares que inciden directamente en el problema.

Analítico sintético: Porque estudió cada caso para llegar a la generalización del problema en estudio.

7.4 Técnicas de recolección de información.

- ✓ Entrevistas a estudiantes
- ✓ Encuesta a padres de familia
- ✓ Encuesta a docentes
- ✓ Encuesta a directivos

7.5 Población y muestra.

7.5.1 Población.

La población de estudio fue la unidad educativa “Santiago Apóstol”, ubicada en el cantón Puerto Quito, como especificación directa en la cabecera cantonal, la misma que está constituido por 50 estudiantes, 8 docentes encargados del desarrollo académico de los niños y niñas; como representación directa de los educandos tenemos 12 padres de familia, siendo parte importante también tenemos a los directivos de la institución que son 3.

7.5.2 Muestra.

De toda la población existente dentro de la unidad educativa “Santiago Apóstol”, ubicada en el canto Puerto Quito. Se tomó en cuenta por ser la población pequeña el 100% de los estudiantes del cuarto año de educación general básica que en este caso fueron quienes nos proporcionaron la información necesaria y poder conocer la raíz del problema en cuestión, quien tiene 50 estudiantes, de igual manera también se contó con la participación de 8 docentes, 12 padres de familia 3 directivos, dando un total de 73 participantes.

8. MARCO ADMINISTRATIVO

8.1 Recursos humanos

Tutor: Lcda. Dalila Alcívar Cedeño.

Autores: Erika Vanessa Zambrano Gallardo, Paula Irene Zambrano Zambrano.

8.3 Recursos financieros

Para el presente trabajo de investigación se estima un costo aproximado de 1000 dólares americanos divididos en los siguientes gastos:

MATERIALES	C/U	C/T
Computadora	200,00	200,00
Cámara digital fotográfica	40,00	40,00
Calculadora	10,00	10,00
Impresora	100,00	100,00
Internet	350,00	350,00
Cuaderno de notas	15,00	15,00
Esferográficos	10,00	10,00
Material bibliográfico	25,00	25,00
Suministros de oficina	50,00	50,00
Anillados	150,00	300,00
TOTAL		1000,00

CAPÍTULO IV

9. RESULTADOS OBTENIDOS Y ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS.

9.1 Encuesta aplicada a estudiantes (análisis e interpretación).

1. ¿Te gustaría aprender Lengua y Literatura a través de juegos?

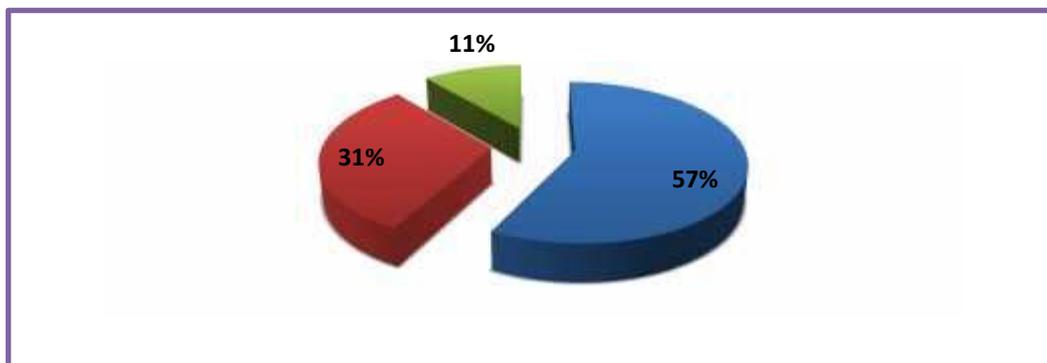
Tabla N° 1

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Siempre	28	57 %
A veces	16	31 %
Nunca	6	11 %
TOTAL	50	100%

Fuente: Estudiantes.

Elaborada por: Erika Vanessa Zambrano G., Paula Irene Zambrano Z.

Gráfico # 1



Análisis e interpretación:

En base a la encuesta realizada a 50 estudiantes los mismos que suman el 100% de los encuestados el 57% manifestó que le gustaría **siempre** aprender lengua y literatura a través de los juegos, el 31% opinan que **a veces** mientras el 11% piensan que **nunca** les gustaría jugar al aprender esta asignatura. De esto se puede interpretar que los estudiantes necesitan ser incentivados en base a juegos, esto ayudaría a un mayor desenvolvimiento y desarrollo de actividades.

2. ¿Te gustaría que las clases sean dinámicas?

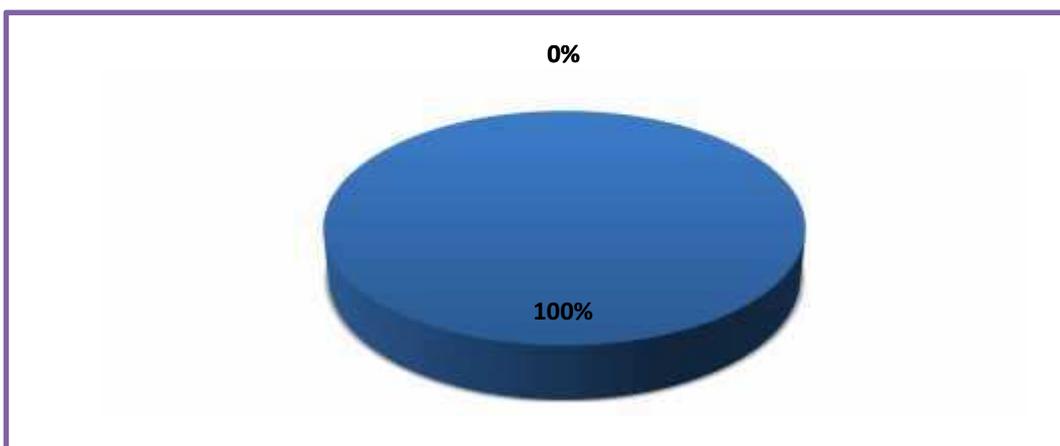
Tabla Nº 2

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Siempre	50	100 %
A veces	0	0 %
Nunca	0	0 %
TOTAL	50	100%

Fuente: Estudiantes.

Elaborada por: Erika Vanessa Zambrano G., Paula Irene Zambrano Z.

Gráfico # 2



Análisis e interpretación:

Luego de aplicar la encuesta los resultados obtenidos indican que el 100% respondió que **siempre** desea que las clases de lengua y literatura estén dinámicas.

Podemos interpretar en base a estos resultados, la importancia para los estudiantes recibir clases con mucho dinamismo, permitiendo que desarrollen de esta manera interés por el área de Lengua y Literatura.

3. ¿En la clase de Lengua y Literatura su profesor/a le hace jugar?

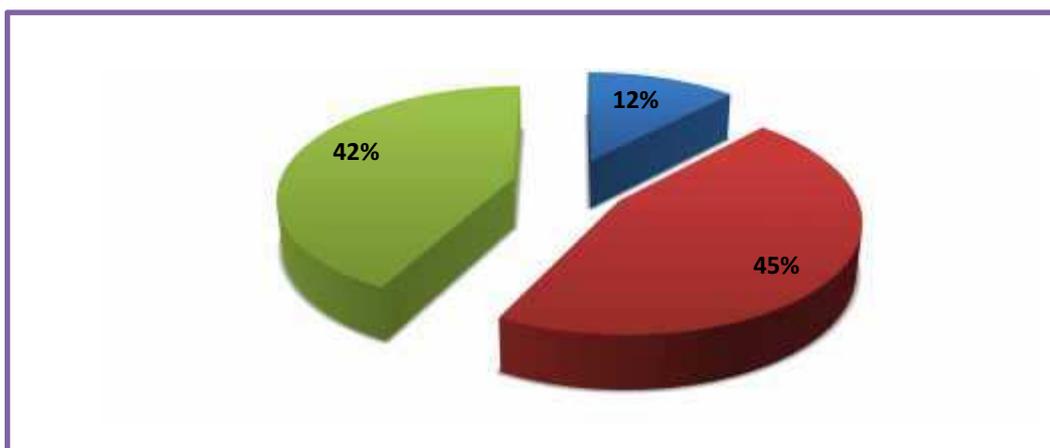
Tabla N° 3

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Siempre	6	12 %
A veces	23	45 %
Nunca	21	42 %
TOTAL	50	100%

Fuente: Estudiantes.

Elaborada por: Erika Vanessa Zambrano G., Paula Irene Zambrano Z.

Gráfico # 3



Análisis e interpretación:

Según los resultados obtenidos se puede observar, el 45% indica que **a veces** juegan, el 42% **nunca** es tomado el juego como iniciativa para ampliar el proceso de enseñanza en esta asignatura mientras el 12% de estudiantes manifiestan **siempre** realizar juegos en la clase de lengua y literatura. Reflejado los resultados podemos interpretar que la mayoría de los docentes deben aplicar el juego como estímulo para despertar el interés en el área de Lengua y Literatura.

4. ¿Le gusta recibir las clases de Lengua y Literatura jugando?

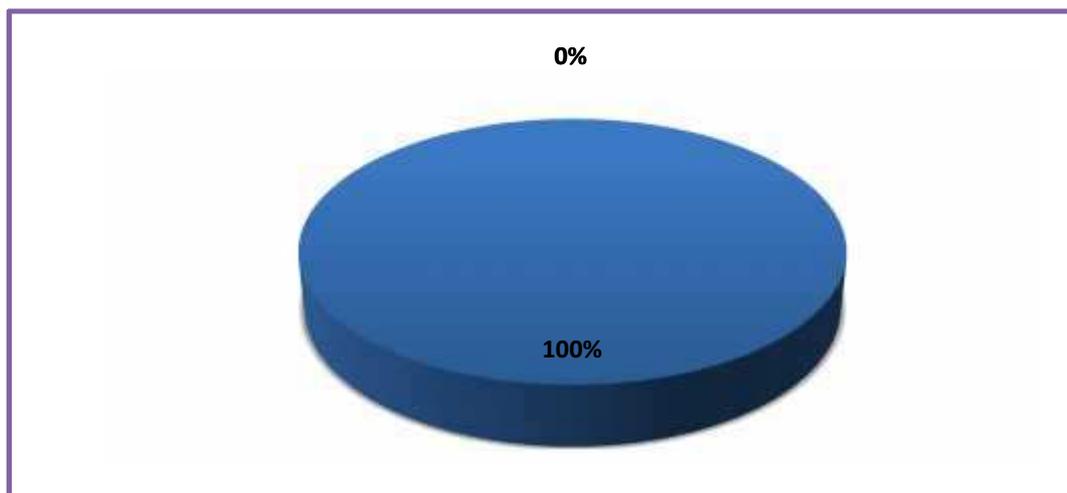
Tabla N° 4

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Siempre	50	100 %
A veces	0	0 %
Nunca	0	0 %
TOTAL	50	100%

Fuente: Estudiantes.

Elaborada por: Erika Vanessa Zambrano G., Paula Irene Zambrano Z.

Gráfico # 4



Análisis e interpretación:

El 100% de los estudiantes encuestados apunta la opción que **siempre** les gustaría recibir las clases de Lengua y Literatura jugando. De esta manera podemos deducir lo interesante que significa realizar actividades lúdicas desde temprana edad y así impulsamos el avance formativo de destrezas.

5. ¿Luego de recibir las clases de Lengua y Literatura, utilizas esos conocimientos?

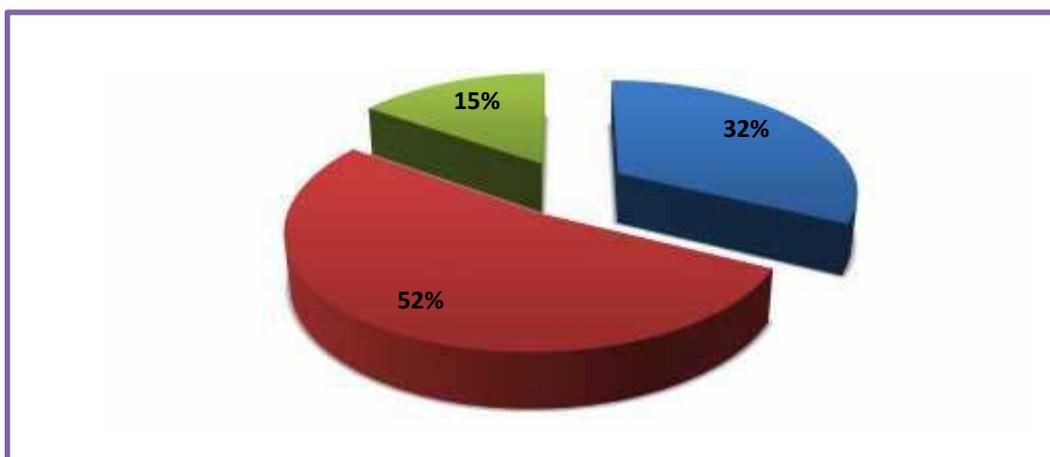
Tabla N° 5

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Siempre	16	32 %
A veces	26	52 %
Nunca	8	15 %
TOTAL	50	100%

Fuente: Estudiantes.

Elaborada por: Erika Vanessa Zambrano G., Paula Irene Zambrano Z.

Gráfico # 5



Análisis e interpretación:

Después de la aplicación tenemos como resultado, el 52% **a veces** utiliza los conocimientos adquiridos en el área de Lengua y Literatura para su vida diaria, el 32% **siempre**, y el 15% **nunca**. En consecuencia esto nos da a conocer que los estudiantes no demuestran el interés total en el área de lengua y literatura, es por tal razón que poco o nada asimilan y no alcanzan a desarrollar las destrezas necesarias para una buena aplicación en su vida diaria.

6. ¿Las tareas de Lengua y Literatura en casa las resuelves?

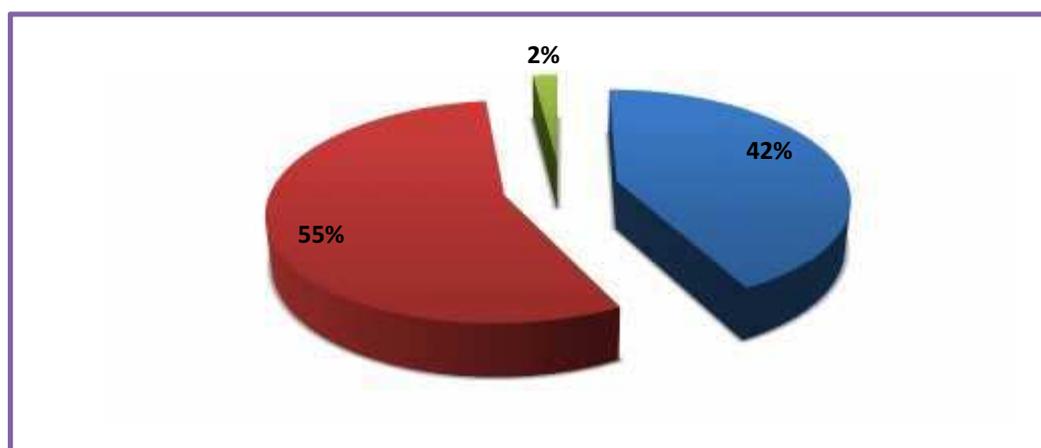
Tabla N° 6

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Fácilmente	21	42 %
No las puede resolver	28	55 %
No las entiende	1	2 %
TOTAL	50	100%

Fuente: Estudiantes.

Elaborada por: Erika Vanessa Zambrano G., Paula Irene Zambrano Z.

Gráfico # 6



Análisis e interpretación:

Del 100% de estudiantes encuestados tenemos como producto el 55% de las tareas enviadas a casa **no las puede resolver** normalmente, el 42% las resuelve **fácilmente** y el 2% **no las entiende**. Se puede interpretar que muchas veces los docentes enviamos tareas complejas y no buscamos la forma de apoyarnos en las actividades lúdicas, haciendo de esta manera la fácil resolución.

7. ¿Los contenidos de Lengua y Literatura son necesarios para su aprendizaje?

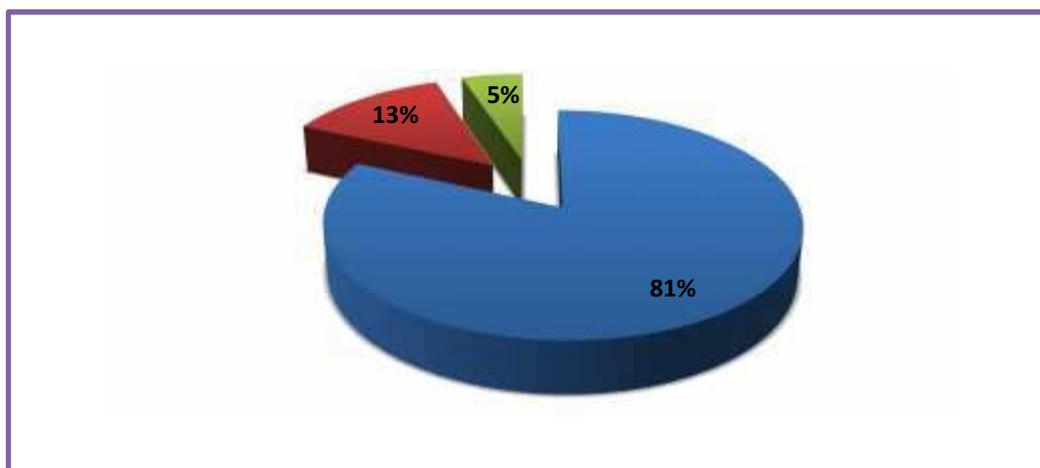
Tabla N° 7

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Son muy necesarios	40	81 %
Necesarios	7	13 %
Poco necesarios	3	5 %
TOTAL	50	100%

Fuente: Estudiantes.

Elaborada por: Erika Vanessa Zambrano G., Paula Irene Zambrano Z.

Gráfico # 7



Análisis e interpretación:

De los datos extraídos del grupo de estudiantes encuestados el 81% manifestaron como **muy necesarios** los contenidos de Lengua y Literatura para su aprendizaje, mientras el 13% considera **necesario** y el 5% **poco necesario**. Se puede interpretar lo siguiente, todos los contenidos impartidos son muy necesarios para año correspondiente solo debemos de procurar hacer de este aprendizaje funcional y de fácil entendimiento.

8. ¿Crees que se aprende mejor si el aprendizaje se hace jugando?

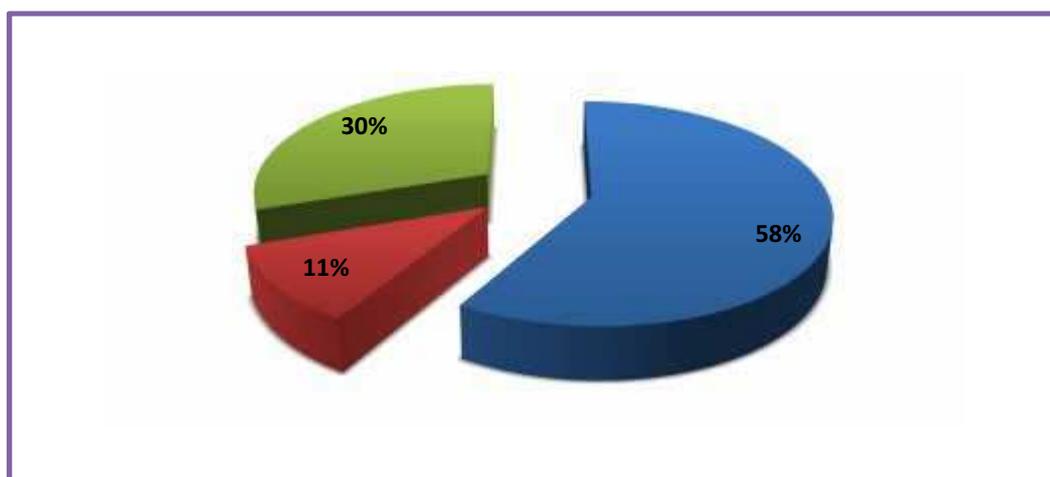
Tabla N° 8

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Si	29	58 %
No	6	11 %
En parte	15	30 %
TOTAL	50	100%

Fuente: Estudiantes.

Elaborada por: Erika Vanessa Zambrano G., Paula Irene Zambrano Z.

Gráfico # 8



Análisis e interpretación:

De los datos arrojados se pudo colegir que el 58% de los encuestados cree que se aprende mejor **si** el aprendizaje se hace jugando, por otra parte el 30% opina que **en parte** mejoraría y un 11% indican que **no**. Podemos deducir al juego como una alternativa para incentivar las clases del área en estudio y llegar a lograr una interacción entre juego y aprendizaje.

Encuesta aplicada a docentes (análisis e interpretación)

1. ¿Cuándo imparte su clase del área de Lengua y Literatura utiliza juegos?

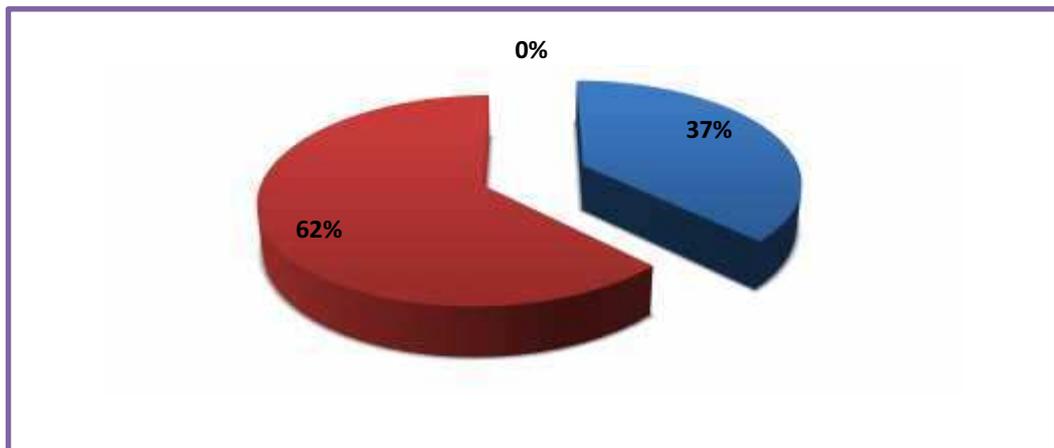
Tabla N° 9

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Mucho	3	37 %
Poco	5	62 %
Nada	0	0 %
TOTAL	8	100%

Fuente: Docentes.

Elaborada por: Erika Vanessa Zambrano G., Paula Irene Zambrano Z.

Gráfico # 9



Análisis e interpretación:

De los datos extraídos en las entrevistas el 62% de los docentes investigados utiliza **poco** el juego al impartir sus clases de lengua y literatura, y un 37% considera utilizarlo **mucho**. Se puede interpretar que en ciertos docentes, el juego no es muy utilizado dejando esta opción en segundo plano, probablemente por falta de tiempo en la hora asignada para esta asignatura.

2. ¿Aplica actividades lúdicas en el proceso de su clase?

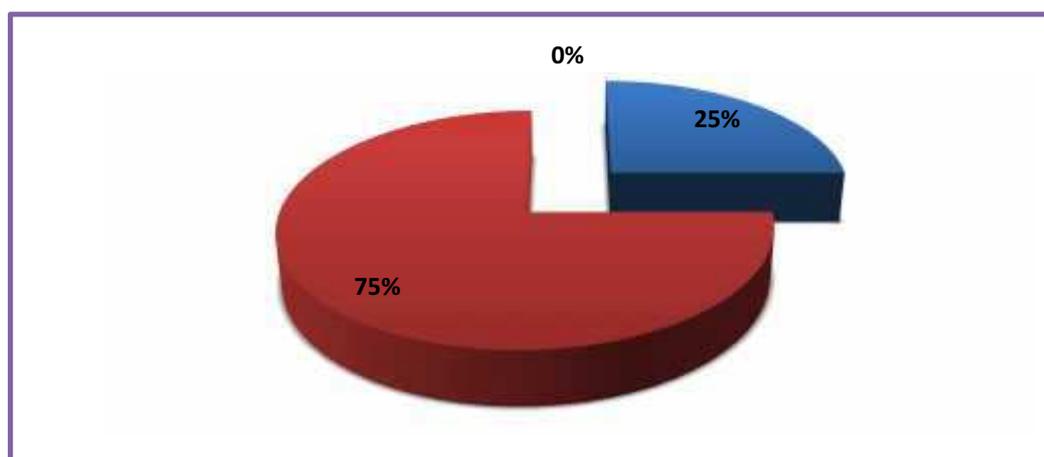
Tabla N° 10

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Si	2	25 %
No	6	75 %
En parte	0	0 %
TOTAL	8	100%

Fuente: Docentes.

Elaborada por: Erika Vanessa Zambrano G., Paula Irene Zambrano Z.

Gráfico # 10



Análisis e interpretación:

El 100% de los maestros entrevistados el 75% manifestó **no** aplica las actividades lúdicas en el proceso de su clase, mientras el 25% dijo **si** aplica las actividades antes mencionadas. Esto nos conlleva a deducir que el docente desconoce en gran parte la importancia del juego dentro de la planificación diaria.

3. ¿En la clase de Lengua y Literatura juega con sus estudiantes?

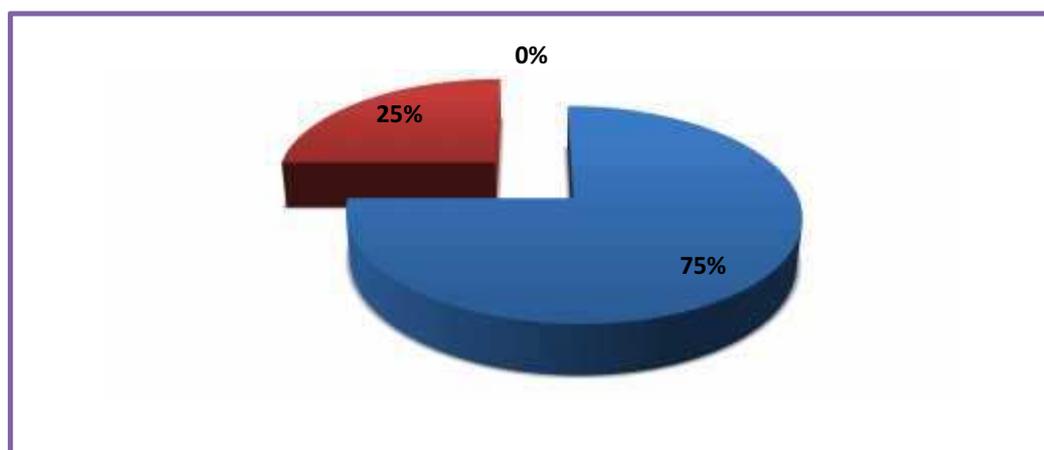
Tabla N° 11

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
De acuerdo	6	75 %
En desacuerdo	2	25 %
Me da igual	0	0 %
TOTAL	8	100%

Fuente: Docentes.

Elaborada por: Erika Vanessa Zambrano G., Paula Irene Zambrano Z.

Gráfico # 11



Análisis e interpretación:

De los datos obtenidos dentro de esta pregunta se ha determinado que el 100% de los entrevistados, un 75% señala estar **de acuerdo** en jugar con sus estudiantes en la clase de lengua y literatura, mientras que el 25% nos dice estar **en desacuerdo**. Siendo esta una estrategia favorable para el disfrute de los participantes convirtiéndose en un motor en permanente funcionamiento para que cualquier ser humano despliegue todo su potencial.

4. ¿Le gusta impartir las clases utilizando actividades lúdicas?

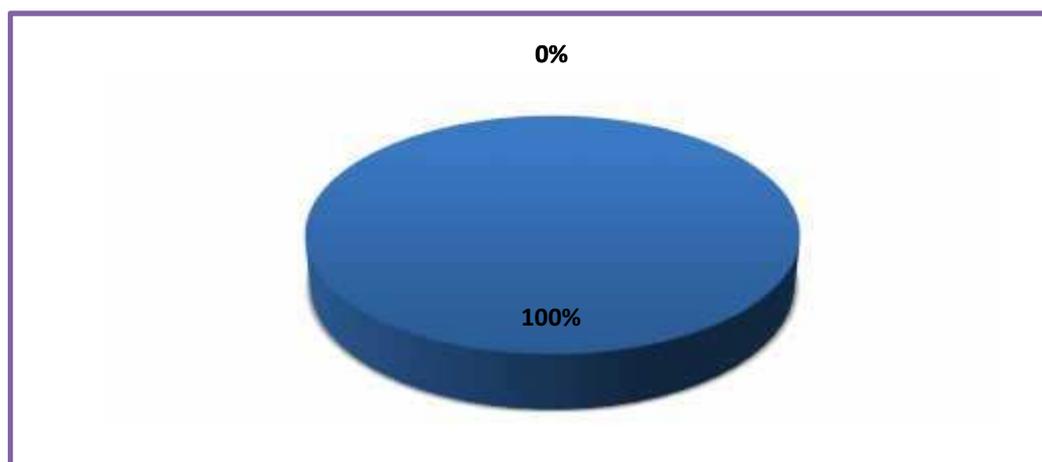
Tabla N° 12

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Siempre	8	100 %
A veces	0	0 %
Rara vez	0	0 %
TOTAL	8	100%

Fuente: Docentes.

Elaborada por: Erika Vanessa Zambrano G., Paula Irene Zambrano Z.

Gráfico # 12



Análisis e interpretación:

En cuanto a relación con esta pregunta se determina que el 100% de los entrevistados nos dicen que si le gusta impartir las clases utilizando actividades lúdicas. Se puede deducir; al utilizar las actividades lúdicas en el proceso diario favorecería en la autonomía y formación de personalidad de los estudiantes.

5. ¿Luego de impartir las clases de Lengua y Literatura, utilizas esos conocimientos para reforzar el aprendizaje?

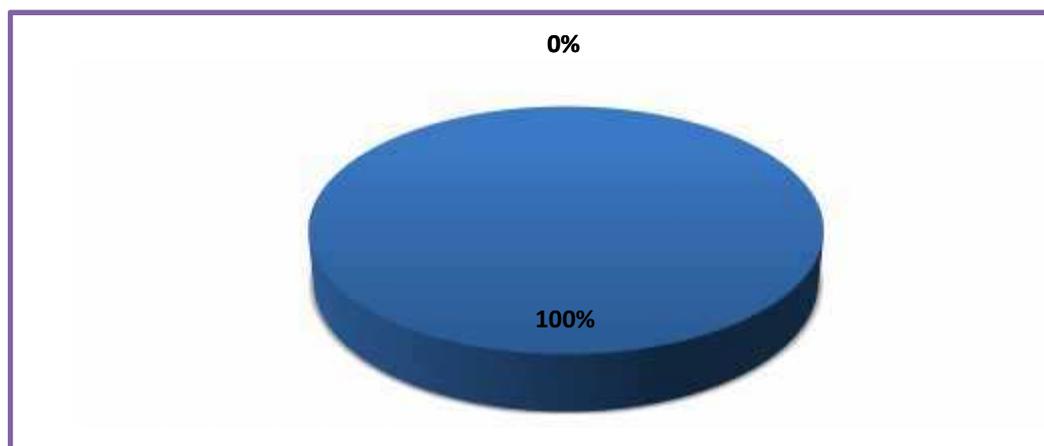
Tabla N° 13

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Mucho	8	100 %
Poco	0	0 %
Nada	0	0 %
TOTAL	8	100%

Fuente: Docentes.

Elaborada por: Erika Vanessa Zambrano G., Paula Irene Zambrano Z.

Gráfico # 13



Análisis e interpretación:

De los datos extraídos al realizar las entrevistas el 100% de los docentes expresa que luego de impartir las clases de Lengua y Literatura utiliza **mucho** esos conocimientos para reforzar el aprendizaje.

6. ¿Las tareas enviadas a casa de Lengua y Literatura son?

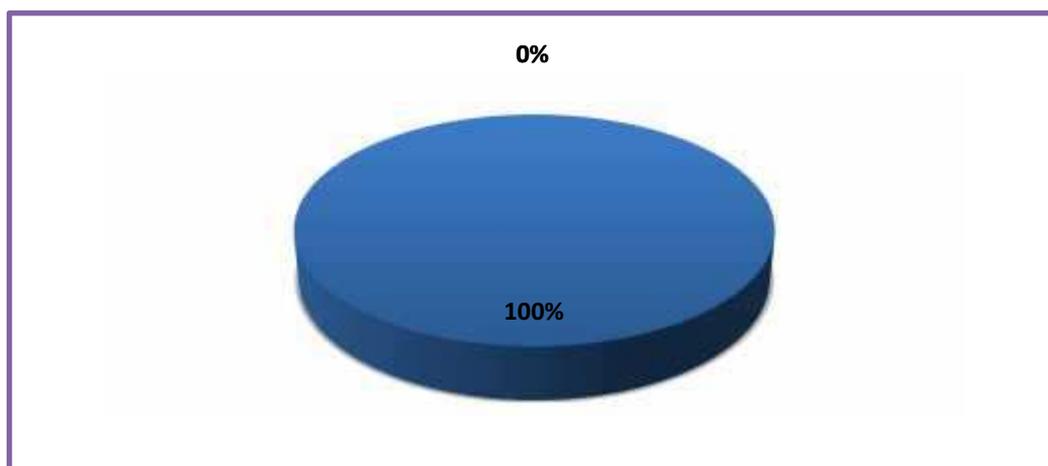
Tabla N° 14

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Fáciles de resolver	8	100 %
Difíciles de resolver	0	0 %
No las resuelven	0	0 %
TOTAL	8	100%

Fuente: Docentes.

Elaborada por: Erika Vanessa Zambrano G., Paula Irene Zambrano Z.

Gráfico # 14



Análisis e interpretación:

El 100% de los entrevistados menciona que al enviar tareas de Lengua y Literatura a casa son **fáciles de resolver**; en su caso, el docente debe aplicar las actividades lúdicas para la fácil resolución de las tareas en casa.

7. ¿Los contenidos de Lengua y Literatura son los que usted debe de alcanzar para obtener un aprendizaje significativo dentro de clase?

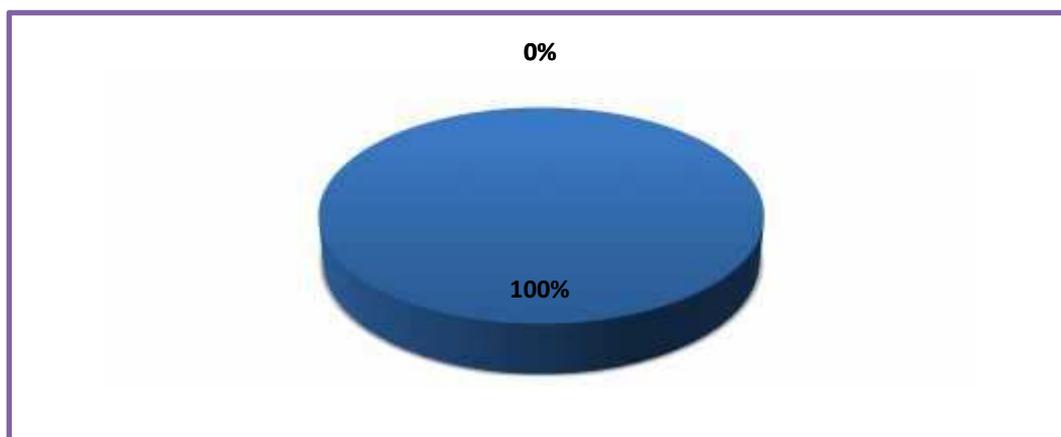
Tabla N° 15

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Mucho	8	100 %
Poco	0	0 %
Nada	0	0 %
TOTAL	8	100%

Fuente: Docentes.

Elaborada por: Erika Vanessa Zambrano G., Paula Irene Zambrano Z.

Gráfico # 15



Análisis e interpretación:

En cuanto a relación con esta pregunta el 100% de los entrevistados indican que los contenidos de Lengua y Literatura son apropiados para obtener un aprendizaje significativo dentro del proceso de clase.

8. ¿Crees que con actividades lúdicas utilizadas mejore el aprendizaje de Lengua y Literatura?

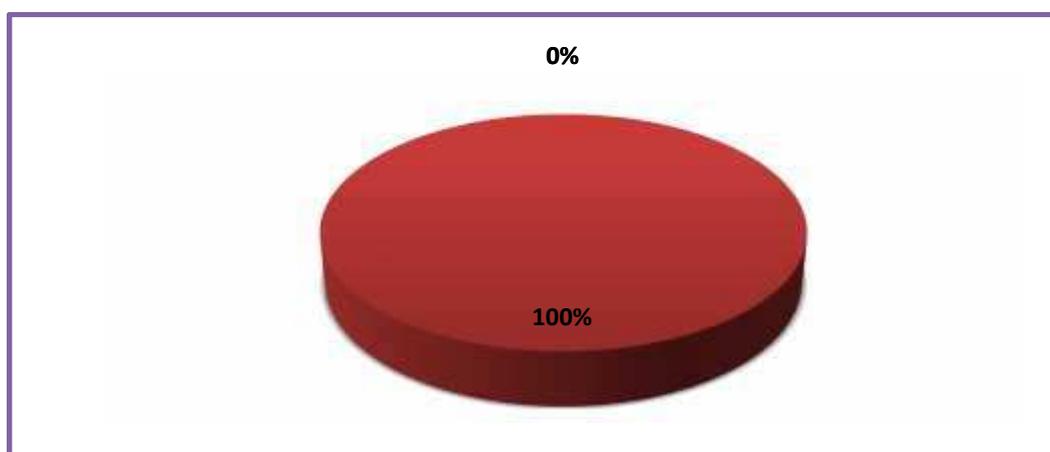
Tabla N° 16

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Totalmente de acuerdo	0	0 %
De acuerdo	8	100 %
En desacuerdo	0	0 %
TOTAL	8	100%

Fuente: Docentes.

Elaborada por: Erika Vanessa Zambrano G., Paula Irene Zambrano Z.

Gráfico # 16



Análisis e interpretación:

De los datos extraídos a los docentes investigados el 100% manifiestan estar **de acuerdo**, que al utilizar las actividades lúdicas mejora el aprendizaje de Lengua y Literatura logrando así potenciar el inter-aprendizaje.

Encuesta aplicada a padres de familia (análisis e interpretación)

1. ¿Está de acuerdo que se debe utilizar juegos al dar la clase de Lengua y Literatura?

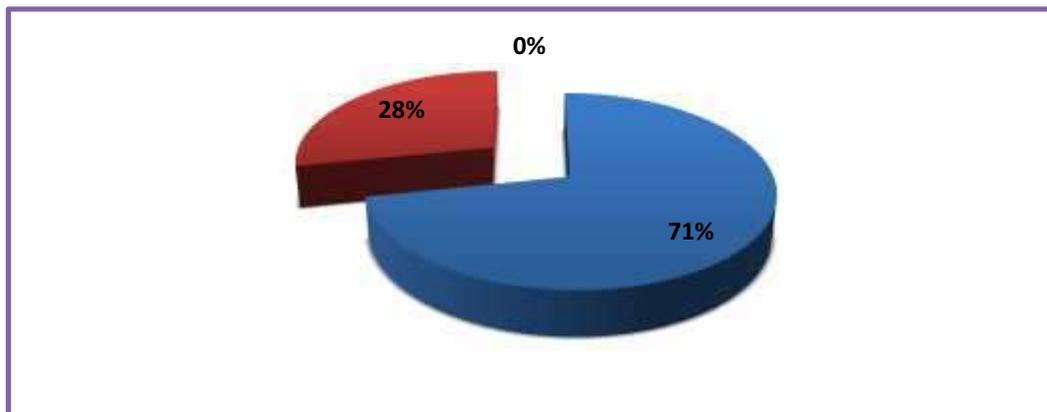
Tabla Nº 17

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Siempre	9	71 %
A veces	3	28 %
Nunca	0	0 %
TOTAL	12	100%

Fuente: Padres de familias.

Elaborada por: Erika Vanessa Zambrano G., Paula Irene Zambrano Z.

Gráfico # 17



Análisis e interpretación:

De los datos obtenidos dentro de esta pregunta se ha determinado que el 71% de los entrevistados señalan que **siempre** el docente debe utilizar juegos al impartir clases de Lengua y Literatura, por otra parte el 28% indica que **a veces** sería favorable la utilización de los juegos en esta área. Esto no lleva a generar como conclusión que las áreas de complejidad deben ser aplicadas mediante la lúdica para no tener desmotivación o desinterés del educando.

2. ¿Considera usted que los juegos ayudan a despertar el interés de su hijo al momento de estudiar o poner atención a una clase?

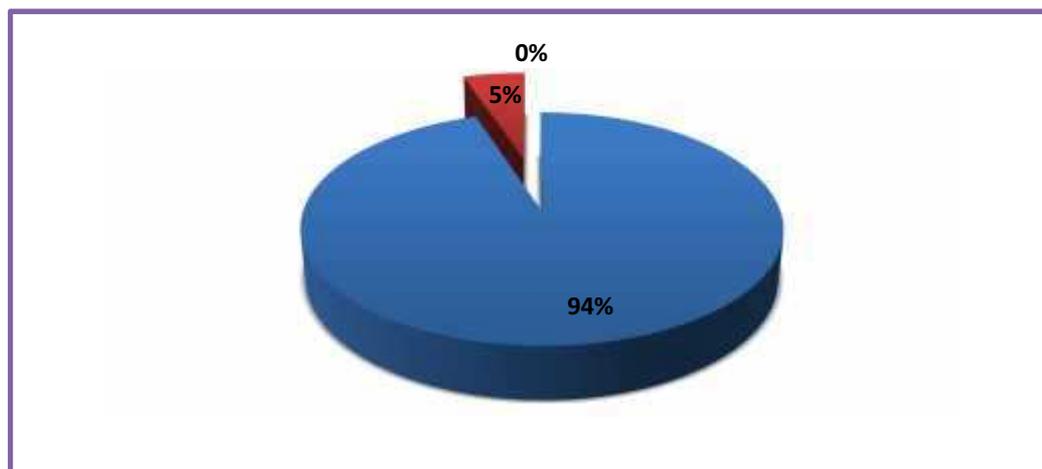
Tabla N° 18

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Mucho	11	94 %
Poco	1	5 %
Nada	0	0 %
TOTAL	12	100%

Fuente: Padres de familia.

Elaborada por: Erika Vanessa Zambrano G., Paula Irene Zambrano Z.

Gráfico # 18



Análisis e interpretación:

Del 100% de los padres de familias entrevistados al realizar esta pregunta el 94% expresa que los juegos ayudan **mucho** a despertar el interés de su hijo al momento de estudiar o poner atención a una clase, y el 5% considera ser de **poco** ayuda en una clase.

3. ¿Cuál es la importancia que se debe dar a los contenidos del área de Lengua y Literatura?

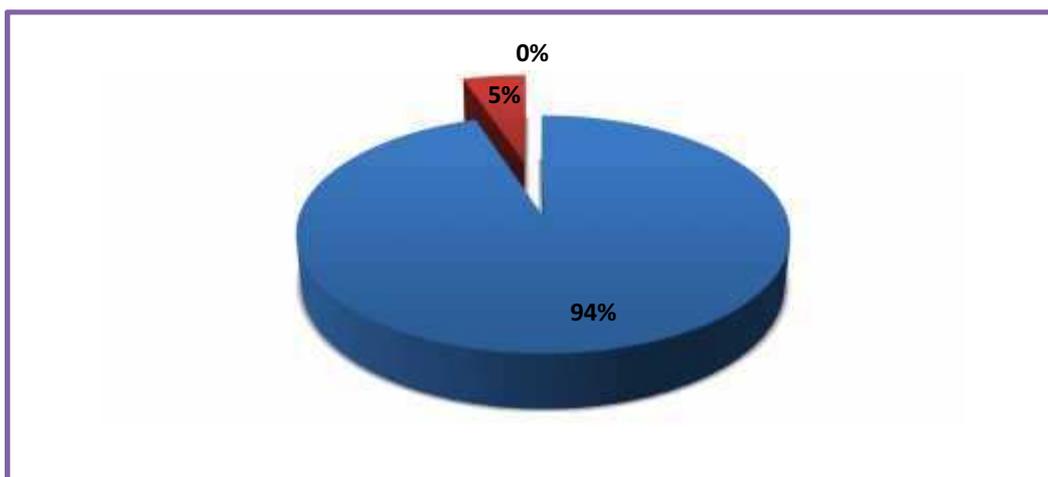
Tabla N° 19

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Mucho	11	94 %
Poco	1	5 %
Nada	0	0 %
TOTAL	12	100%

Fuente: Padres de familia.

Elaborada por: Erika Vanessa Zambrano G., Paula Irene Zambrano Z.

Gráfico # 19



Análisis e interpretación:

Del grupo de padres de familias entrevistado la mayoría, que es el 94% determina **mucho** la importancia que se debe dar a los contenidos del área de Lengua y Literatura, mientras el 5% dijo que es **poco** importante. Hay que tener claro que la Lengua y Literatura es la base para generar un conocimiento completo.

4. ¿Le gustaría que su hijo tome como punto de partida el juego lúdico para aprender temas de Lengua y Literatura?

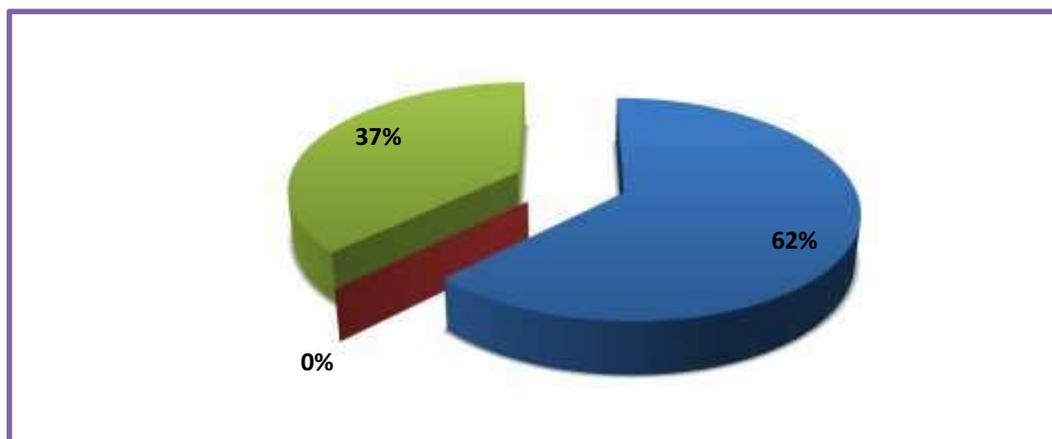
Tabla N° 20

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Totalmente de acuerdo	7	62 %
De acuerdo	0	0 %
En desacuerdo	5	37 %
TOTAL	12	100%

Fuente: Padres de familia.

Elaborada por: Erika Vanessa Zambrano G., Paula Irene Zambrano Z.

Gráfico # 20



Análisis e interpretación:

De los datos arrojados por los padres de familias se pudo colegir que el 62% de los encuestados están **totalmente de acuerdo** que su hijo tome como punto de partida el juego al momento de aprender temas de Lengua y Literatura, por otra parte el 37% de los encuestados indican el **desacuerdo**.

5. ¿En casa, utiliza juegos para reforzar esos conocimientos aprendidos en la escuela?

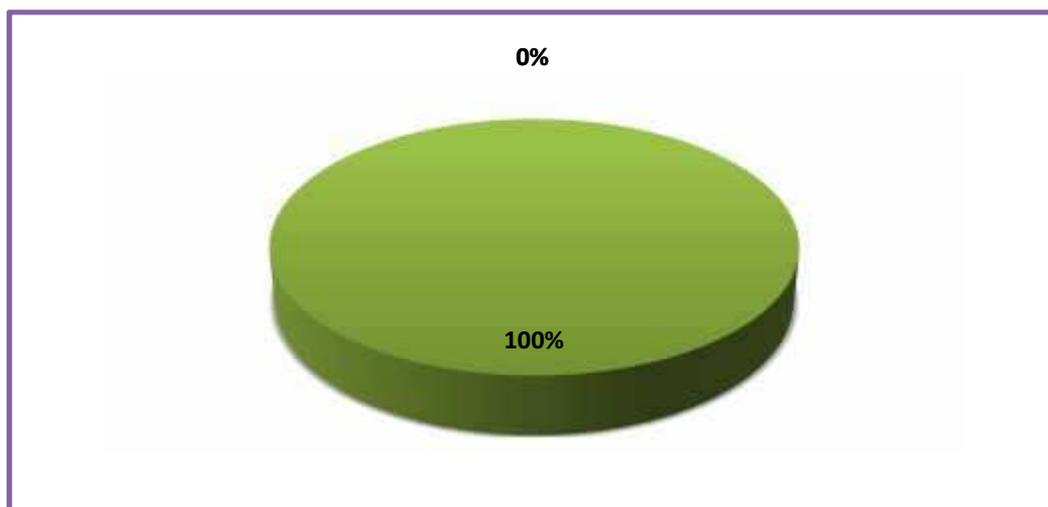
Tabla N° 21

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Siempre	0	0 %
A veces	0	0 %
Nunca	12	100 %
TOTAL	12	100%

Fuente: Padres de familia.

Elaborada por: Erika Vanessa Zambrano G., Paula Irene Zambrano Z.

Gráfico # 21



Análisis e interpretación:

De los datos extraídos de las encuestas el 100% de los investigados manifestaron que en casa nunca utilizan juegos para reforzar conocimientos adquiridos en la escuela, ocupando su tiempo en actividades poco productivas en el área académica.

6. ¿Cree que mediante el juego se facilite resolver las tareas enviadas a casa por el profesor?

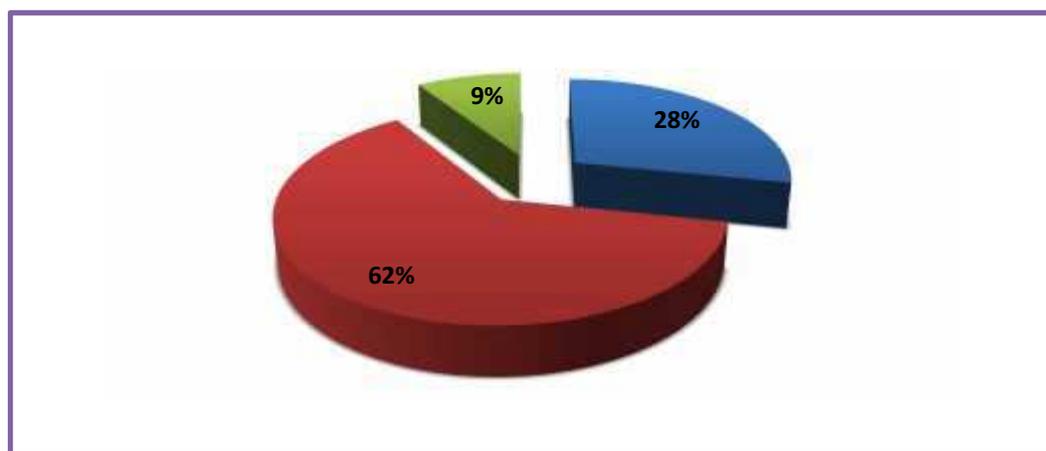
Tabla N° 22

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Siempre	3	28 %
A veces	7	62 %
Nunca	2	9 %
TOTAL	12	100%

Fuente: Padres de familia.

Elaborada por: Erika Vanessa Zambrano G., Paula Irene Zambrano Z.

Gráfico # 22



Análisis e interpretación:

El 62% de los padres de familias entrevistados manifestó que **a veces** el juego puede facilitar la mejor resolución de las tareas enviadas a casa por el profesor, mientras que el 28% opina que **siempre** facilita y el 9% **nunca**.

7. ¿Cree que los contenidos de Lengua y Literatura son los correctos para alcanzar un aprendizaje significativo en su hijo?

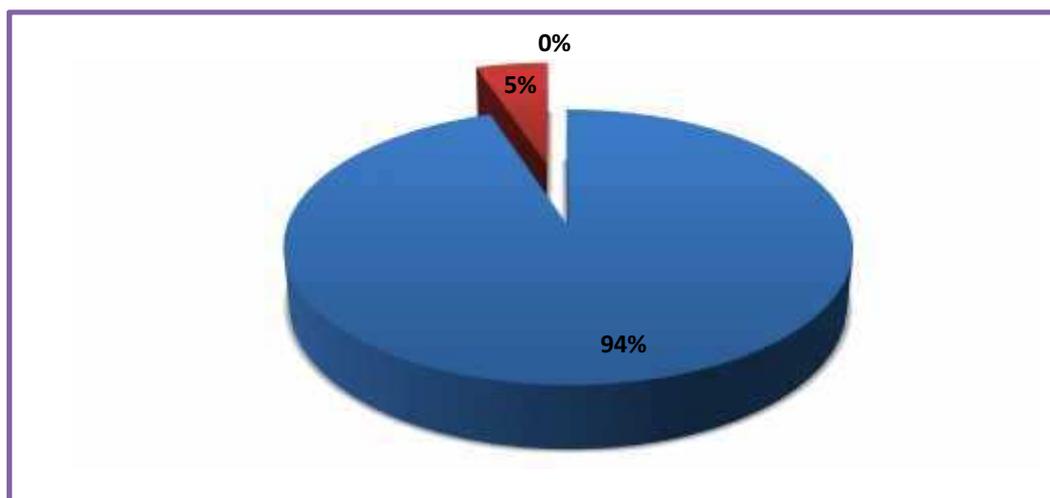
Tabla N° 23

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Mucho	11	94 %
Poco	1	5 %
Nada	0	0 %
TOTAL	12	100%

Fuente: Padres de familia.

Elaborada por: Erika Vanessa Zambrano G., Paula Irene Zambrano Z.

Gráfico # 23



Análisis e interpretación:

El 94% de los padres encuestados indica que **mucho** de los contenidos impartidos en el área de Lengua y Literatura son correctos para alcanzar un aprendizaje significativo, y el 5% deduce ser **poco** correcto.

8. ¿Cuándo se utiliza el juego, se mejorará la comprensión de Lengua y Literatura?

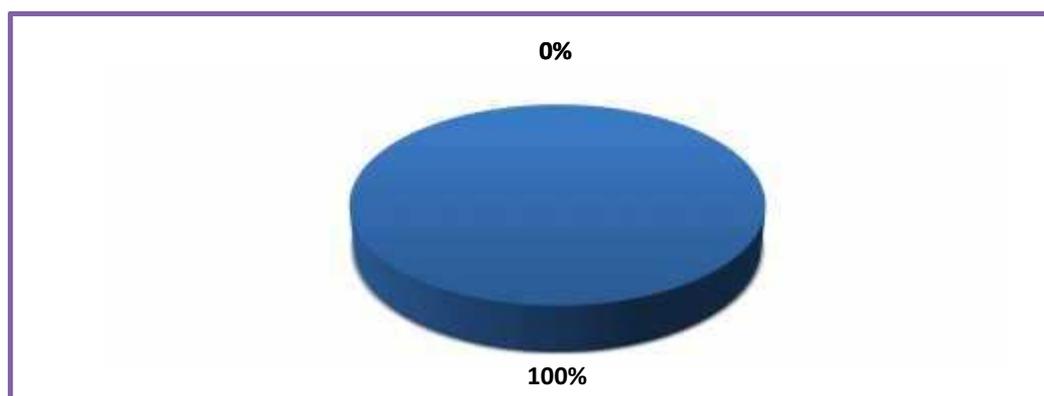
Tabla N° 24

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Mucho	12	100 %
Poco	0	0 %
Nada	0	0 %
TOTAL	12	100%

Fuente: Padres de familia.

Elaborada por: Erika Vanessa Zambrano G., Paula Irene Zambrano Z.

Gráfico # 24



Análisis e interpretación:

De los datos extraídos en las entrevistas el 100% de investigados manifiesta que al utilizar juegos se mejora **mucho** la comprensión del área de Lengua y Literatura.

Encuesta aplicada a los directivos (análisis e interpretación)

1. ¿Considera usted que las actividades lúdicas mejoran la comprensión lectora en el área de Lengua y Literatura?

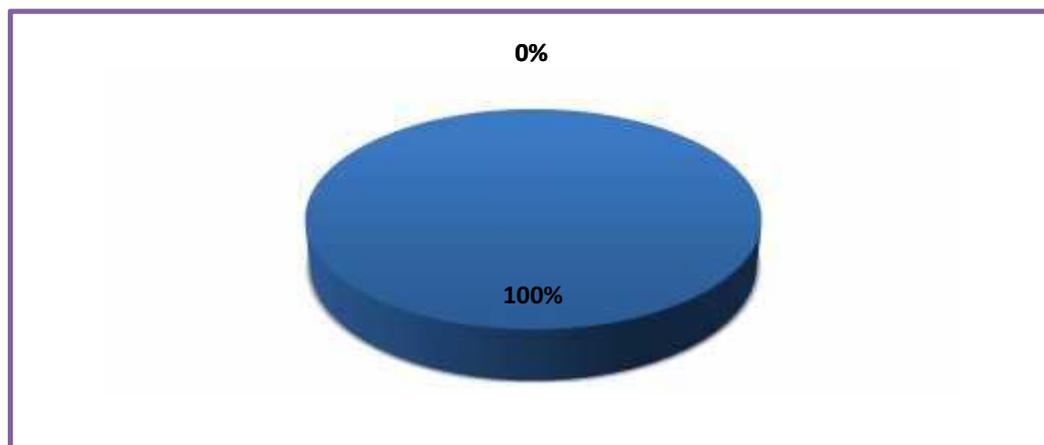
Tabla N° 25

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Mucho	3	100 %
Poco	0	0 %
Nada	0	0 %
TOTAL	3	100%

Fuente: Directivos.

Elaborada por: Erika Vanessa Zambrano G., Paula Irene Zambrano Z.

Gráfico # 25



Análisis e interpretación:

El 100% de los encuestados considera que las actividades lúdicas mejoran la comprensión lectora en el área de Lengua y Literatura. De esto podemos interpretar que los estudiantes necesitan ser incentivados en base a juegos, esto encaminará a obtener un mejor desarrollo de actividades.

2. ¿Cuándo se aplica juegos en el proceso de clases, interfiere en el desarrollo de los demás grados?

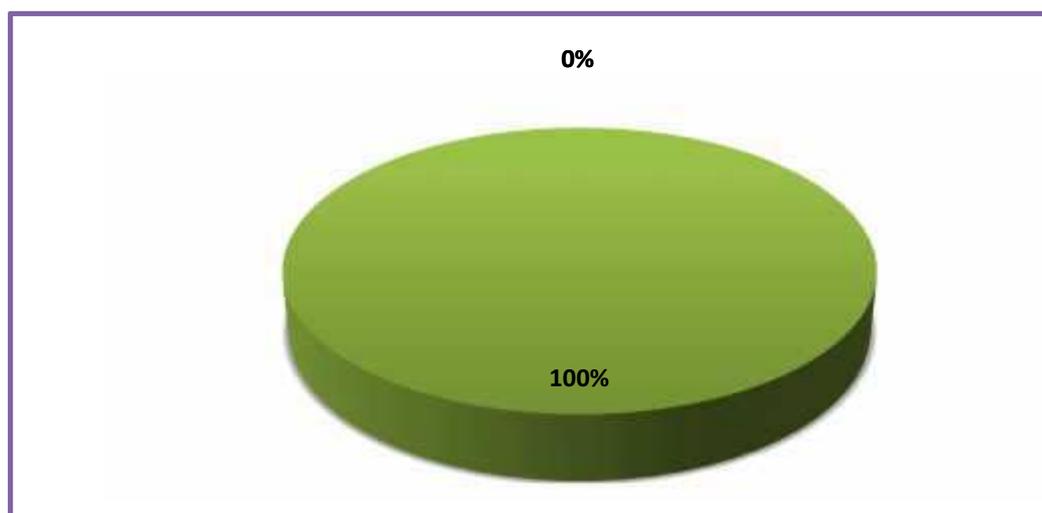
Tabla N° 26

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Mucho	0	0 %
Poco	0	0 %
Nada	3	100 %
TOTAL	3	100%

Fuente: Directivos.

Elaborada por: Erika Vanessa Zambrano G., Paula Irene Zambrano Z.

Gráfico # 26



Análisis e interpretación:

Del 100% de directivos entrevistados al realizar la pregunta, expresaron que los juegos en **nada** interfieren en el proceso de clase de los otros grados, al contrario se convierte en un ambiente agradable y motivador para el resto del estudiantado.

3. ¿Considera usted que el personal docente de su institución utiliza a diario los juegos al impartir clases?

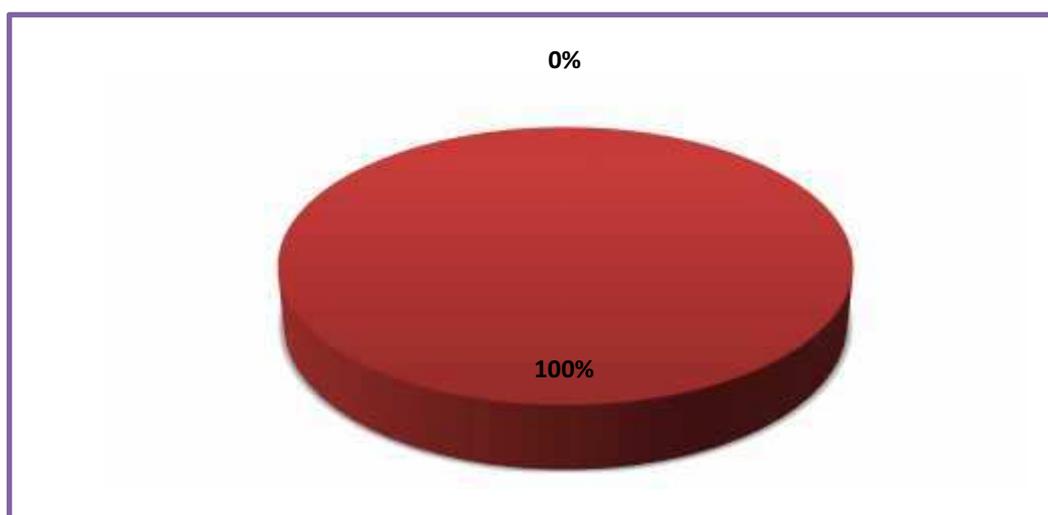
Tabla N° 27

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Si	0	0 %
No	3	100 %
TOTAL	3	100%

Fuente: Directivos.

Elaborada por: Erika Vanessa Zambrano G., Paula Irene Zambrano Z.

Gráfico # 27



Análisis e interpretación:

Del 100% de directivos entrevistados, nos responden que el personal docente de la institución no utiliza a diario los juegos al impartir clases.

Por qué los docentes opinan que es muy cansado aplicar las actividades lúdicas en todos los procesos de clases.

4. ¿Le gusta que los docentes de su institución utilicen las actividades lúdicas al impartir las clases?

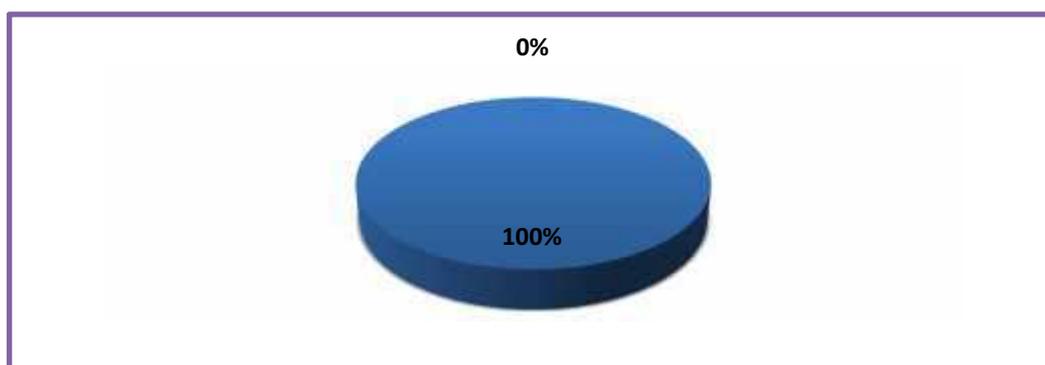
Tabla N° 28

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Si	3	100 %
No	0	0 %
TOTAL	3	100%

Fuente: Directivos.

Elaborada por: Erika Vanessa Zambrano G., Paula Irene Zambrano Z.

Gráfico # 28



Análisis e interpretación:

Del 100% de directivos entrevistados, nos responden que les gusta que el personal docente utilice las actividades lúdicas al impartir las clases. **Por qué** son espacios donde el estudiante disfruta se motiva e interactúan con sus compañeros, demostrando habilidades que muchas veces son ocultas o poco expresadas en algunos de ellos.

5. ¿Cree que los docentes de su institución utilizan como recurso los juegos para reforzar el aprendizaje?

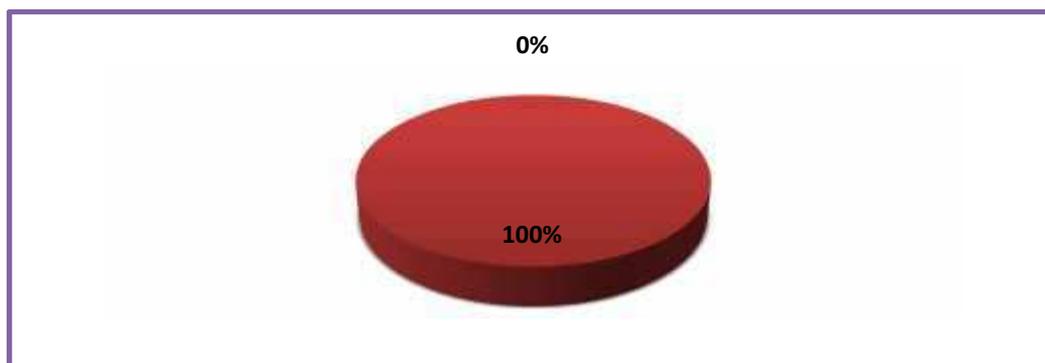
Tabla N° 29

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Si	0	0 %
No	3	100 %
TOTAL	3	100%

Fuente: Directivos.

Elaborada por: Erika Vanessa Zambrano G., Paula Irene Zambrano Z.

Gráfico # 29



Análisis e interpretación:

Del 100% de directivos entrevistados, nos responden que **no** cree que el personal docente utilice como recurso los juegos para reforzar el aprendizaje; el juego lo utilizan como un medio para entretener, más no como para refuerzo de un área en especial.

6 ¿Cree que el docente de la institución envía tareas fáciles de resolver?

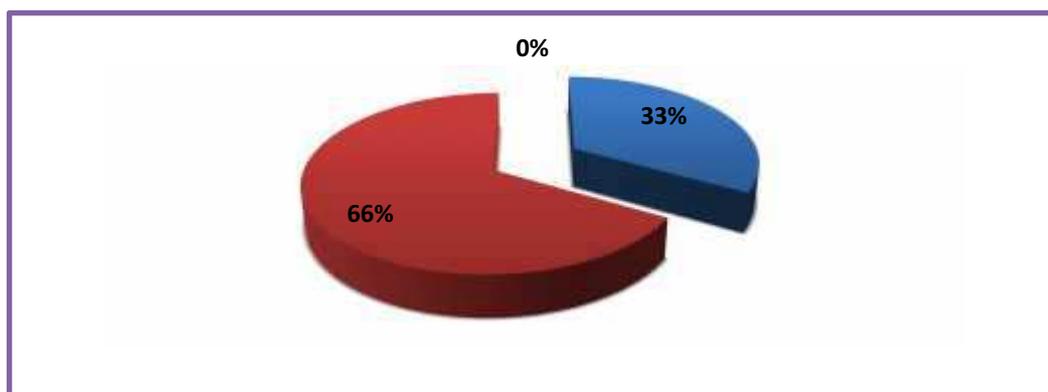
Tabla N° 30

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Totalmente de acuerdo	1	33 %
De acuerdo	2	66 %
En desacuerdo	0	0 %
TOTAL	3	100%

Fuente: Directivos.

Elaborada por: Erika Vanessa Zambrano G., Paula Irene Zambrano Z.

Gráfico # 30



Análisis e interpretación:

De los datos arrojados nos encontramos con el 33% de los encuestados respondiéndonos que están **totalmente de acuerdo** que el docente de la institución envíe tareas fáciles de resolver, mientras el 66% indicó estar **de acuerdo** teniendo algo de duda en esta opción.

7. ¿Piensa que los contenidos del área de Lengua y Literatura son necesarios para obtener un aprendizaje significativo dentro de clase?

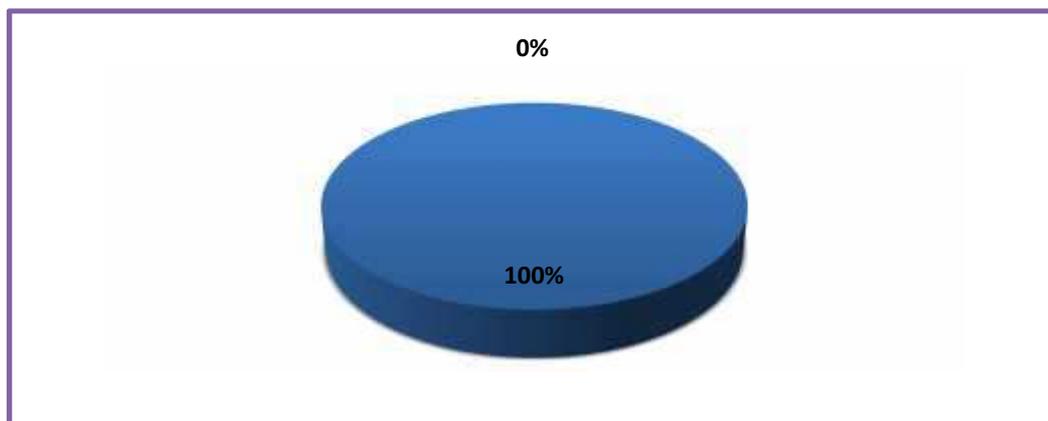
Tabla N° 31

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Si	3	100 %
No	0	0 %
TOTAL	3	100%

Fuente: Directivos.

Elaborada por: Erika Vanessa Zambrano G., Paula Irene Zambrano Z.

Gráfico # 31



Análisis e interpretación:

Del 100% de directivos entrevistados, nos responden que los contenidos del área de Lengua y Literatura son necesarios para obtener un aprendizaje significativo dentro de clase. **Por qué** todos los contenidos, destrezas están enmarcados en la actualización y fortalecimiento curricular acorde al año de básica que cursa el estudiante.

8. ¿Cuál es su opinión sobre la utilización de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza para alcanzar el aprendizaje significativo?



Fuente: Directivos.

Elaborada por: Erika Vanessa Zambrano G., Paula Irene Zambrano Z.

- ❖ Las actividades lúdicas son muy necesarias e influyentes en el proceso de clase, también producen placer, alegría y motivación, convirtiéndose el juego en un espacio donde se manifiestan actitudes, habilidades y destrezas que son parte de su desarrollo personal, resaltando de esta manera los diferentes estados de ánimo del infante.
- ❖ Hay que tener mucho cuidado en la forma de aplicar las actividades lúdicas dentro y fuera de aula, siempre y cuando se tenga bien claro el para o por qué vamos aplicar ese juego.
- ❖ El docente muchas veces desconoce la importancia de utilizar las actividades lúdicas, desconociendo los daños que crea dentro del estudiante al no proponer clases llenas de dinámicas.

10. COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS

La hipótesis planteada al inicio de la investigación fue: ¿Cómo las actividades lúdicas incide en el aprendizaje significativo de los estudiantes de la unidad educativa “Santiago Apóstol”, del cuarto año de básica elemental del cantón: Puerto Quito, en el periodo lectivo 2015 – 2016.

Para la verificación de la hipótesis se utilizó las técnicas de recolección de información, es decir: las encuestas, fichas de observación, entrevistas, técnica que nos permite medir la ponderación más alta, de acuerdo al cuadro presentado se ha observado, luego de un exhaustivo análisis que es **VERDADERA**, en los cuales existe un alto porcentaje permitiéndonos demostrar y evidenciar que la hipótesis planteada está comprobando cumpliéndose en gran porcentaje: las preguntas seleccionadas van en relación directa a las variables que la conforman.

Un análisis de los datos obtenidos nos dice que un porcentaje mayor de los docentes desconoce sobre las actividades lúdicas o no le llama la atención aprender nuevas técnicas de aprendizaje, que si las empleara obtendría magníficos resultados: generaría mayor trabajo para ellos. Podemos decir que un buen número de maestros no usan ningún tipo de dinámicas, canciones, etc., antes de iniciar una clase, peor aún durante el transcurso de las mismas, motivo por el cual los niños se aburren con facilidad y no quieren asistir a la escuela.

Por último se puede decir que el profesor no se preocupan por mejorar el aprendizaje de sus estudiantes, ya que tienen muchas más responsabilidades fuera del aula, motivo por el cual tienen poco conocimiento sobre las actividades lúdicas y la importancia sin saber que a través del juego se puede aprender infinidad de cosas y significativas. Razones que me llevan a comprobar la hipótesis y sustentar el esfuerzo empleado dentro del trabajo investigativo.

CAPÍTULO V

11. CONCLUSIONES

- ✓ La mayoría de los docentes están trabajando siguiendo el modelo tradicionalista, porque las clases de Lengua y Literatura no son interesantes y utilizan métodos de enseñanza caducos lo que hace que el niño no ponga interés en clase.
- ✓ El juego es una actividad innata en los niños y es reconocida por los autores como un elemento esencial en su desarrollo integral.
- ✓ Deducimos que la actividad lúdica del niño: juego funcional, juego de autoafirmación, juego simbólico, juego pre social etc., permite al niño estructurar su personalidad propia encaminada al lineamiento lleno de oportunidades.
- ✓ Los docentes no motivan a los estudiantes durante el proceso enseñanza aprendizaje lo que tiene como resultado no lograr cimentar los conocimientos de manera adecuada y provocando que el niño se aburra o no quiera asistir a clases ya que para ellos es una tortura aprender lengua y literatura.
- ✓ Los docentes deben aplicar actividades lúdicas para generar ambientes de aprendizaje a través el juego.

12. RECOMENDACIONES

- ✓ El juego ofrece al participante una coyuntura para aplicar comportamientos nuevos a la vida cotidiana, razón por la cual el maestro y la maestra deben involucrarse en la actividad del juego, esto va a permitirles también estrategias didácticas bien orientadas hacia la consecución de los objetivos propuestos.
- ✓ Se debe seleccionar una teoría del juego por parte del educador para fundamentar su marco filosófico ayudándole a fundamentar una sola temática de la lúdica evitando confundir al educando.
- ✓ Las iniciativas del juego infantil deben respetarse y tratar de explotar esas premisas dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje, tomando en cuenta reglas para cada participante.
- ✓ Los principios que comandan la enseñanza de los juegos no deben obviarse en el momento de su puesta en práctica, porque eso nos daría a notar el desconocimiento del mismo.
- ✓ Es importante tomar en cuenta las clasificaciones de los juegos, ya que cada uno puede desarrollar y fomentar cualidades específicas en el estudiante.
- ✓ La variedad de juegos existentes son innumerables por lo que se aconseja modificarlos continuamente para lograr la integralidad que se busca.
- ✓ Para finalizar, los juegos ofrecen experiencias de gran valor y versatilidad para el desarrollo integral, por lo que deben ser tomados en cuenta dentro de todo programa de educación formal y no forma

13. BIBLIOGRAFÍA

Ballester Vallori, A. (24 de 10 de 2012). <http://www.aprendizajesignificativo.es>. Recuperado el 22 de 11 de 2015, de El aprendizaje significativo en la practica: http://www.aprendizajesignificativo.es/mats/El_aprendizaje_significativo_en_la_practica.pdf

Baquiáx Socop, J. (11 de 05 de 2014). <httpbiblio3.url.edu.gt>. Recuperado el 11 de 11 de 2015, de IMPLEMENTACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS: <httpbiblio3.url.edu.gt/Tesario20140584Baquiáx-Judith.pdf>

blogspot. (11 de 07 de 2009). <http://laludicaenpreescolar.blogspot.com>. Recuperado el 09 de 12 de 2015, de La ludica en preescolar: <http://laludicaenpreescolar.blogspot.com/2009/07/concepto-de-ludica.html>

Echeverri, J., & Gómez, J. (05 de 11 de 2009). <httpblog.utp.edu>. Recuperado el 05 de 12 de 2015, de LO LUDICO COMO COMPONENTE DE LO PEDAGOGICO, LA CULTURA, EL JUEGO Y LA DIMENSION HUMANA.: <httpblog.utp.edu.co/creaderecreacionpcdyrfiles201207LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>

Goulet Gorguet, A. (11 de 10 de 2009). <httpwww.eumed.net>. Recuperado el 09 de 12 de 2015, de eumed.net: <httpwww.eumed.net/libros-gratis2013a12871287.pdf>

Hockett, C. (21 de 10 de 2014). <http://educacion.gob.ec>. Recuperado el 17 de 11 de 2015, de CARACTERÍSTICAS DE LAS LENGUAS NATURALES: <http://educacion.gob.ec/lengua-y-literatura/>

<http://peripoietikes.wordpress.com>. (18 de 10 de 2009).
<http://peripoietikes.wordpress.com>. Recuperado el 27 de 11 de 2015, de
Definiciones: <http://peripoietikes.wordpress.com/wp-admin/>

Jimenes, x. (11 de 10 de 2013). <http://jimxebic.blogspot.com>l. Recuperado
el 10 de 12 de 2015, de teoria del juego sigmund freud:
<http://jimxebic.blogspot.com/2013/10/teoria-del-juego-sigmund-freud.html>

Jovenes Cooperantes. (05 de 01 de 2006). <http://www.info-ab.uclm.es>.
Recuperado el 09 de 12 de 2015, de ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA
ESCUELA: [http://www.info-ab.uclm.es/personal/juliafloresemisprueba-dvd08-
los%20talleresTALLER_Actividades_Ludicas.pdf](http://www.info-ab.uclm.es/personal/juliafloresemisprueba-dvd08-los%20talleresTALLER_Actividades_Ludicas.pdf)

Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. (02 de 09 de 2006).
<http://www.redalyc.org>. Recuperado el 25 de 11 de 2015, de El juego en los
niños: enfoque teórico: <http://www.redalyc.org/pdf/44044025210.pdf>

Nociones Previas. (26 de 04 de 2014). <http://www.down21.org>.
Recuperado el 23 de 11 de 2015, de Nociones Previas:
http://www.down21.org/educ_psc/educacion/comunicacion/nociones.htm

Novak, J., & Gowin D., B. (1988). Aprendiendo a aprender. Barcelona:
Martinez Roca.

Piaget, Vigotsky, & Groos. (12 de 11 de 2012).
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com>. Recuperado el 28 de 12 de
2015, de Teorias del Juego:
[https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-
juegos-piaget-vigotsky-kroos/](https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/)

Psicología Evolutiva. (15 de 11 de 2007). [http://online-
psicologia.blogspot.com](http://online-
psicologia.blogspot.com). Recuperado el 25 de 11 de 2015, de Psicología
Evolutiva: [http://online-
psicologia.blogspot.com/2007/11/teoras-y-
desarrollo-del-juego.html](http://online-
psicologia.blogspot.com/2007/11/teoras-y-
desarrollo-del-juego.html)

Rodriguez, R. (2001). Programa de Disciplina en la enseñanza secundaria obligatoria. Malaga: Aljibe.

Vygotsky, L. (1989). Desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Vygotsky editorial critica.

www.escolares.net. (29 de 10 de 2014). <http://www.escolares.net>. Recuperado el 29 de 11 de 2015, de El Lenguaje Humano: Lengua, Norma y Habla: <http://www.escolares.net/lenguaje-y-comunicacion/el-lenguaje-humano-lengua-norma-y-habla/>

13.1 CRONOGRAMA.

Cronograma de actividades																																																		
MES	SEPTIEMBRE 2015				OCTUBRE				NOVIEMBRE				ENERO				FEBRERO					MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE 2016								
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1								
ACTIVIDADES																																																		
Elaboración del árbol del problema.				X																																														
Entrega de oficio al Decano de la universidad.					X																																													
Consulta de temas del árbol de problemas.						X																																												
Elaboración del planteamiento del problema.						X																																												
Elaboración de justificación y objetivos.							X																																											
Organización del marco teórico.								X	X	X																																								
Elaboración del marco metodológico.															X																																			
Revisión total del anteproyecto.															X																																			
Entrega en físico del proyecto.																				X																														
Aplicación de encuestas.																					X																													
Tabulación de datos.																					X																													
Comprobación de hipótesis																						X																												
Conclusiones																							X																											
Recomendaciones																								X																										
Impresión y presentación																																											X							
Sustentación																																																	X	

ANEXOS

Propuesta

1. Tema

Elaboración de un manual de actividades lúdicas innovadoras, que pueda aplicarse a los estudiantes del cuarto año de educación general básica de la unidad educativa “Santiago Apóstol”, en el periodo lectivo 2015 – 2016, buscando mejorar el desarrollo de enseñanza - aprendizaje.

2. Introducción

El juego constituye una esfera singular de interacción que, con mayor o menor frecuencia, comparten padres e hijos en el contexto de la vida cotidiana. Sabemos que el juego constituye un espacio de encuentro y relación privilegiado, un marco para la interacción y el aprendizaje espontáneo. Sospechamos que en el juego padres-hijos se producen quizás los momentos más auténticos de esta relación. El potencial de estos momentos como motor educativo en la infancia depende de diversas variables, como la calidad de las actividades lúdicas que se utiliza dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje.

A través de este trabajo se pretende enseñar a los niños y niñas del cuarto año de educación general básica del colegio “Santiago Apóstol”, consejos, reglas, actividades que se deberán seguir para tener un mejor resultado en la búsqueda de la calidad dentro del proceso enseñanza – aprendizaje.

La propuesta tiene por objetivo capacitar a los padres de familia y docentes a través de este manual con el fin de tener un manejo acorde en la aplicación de las actividades lúdicas dentro del proceso enseñanza – aprendizaje.

3. Justificación

En el mundo donde vivimos se ha venido manifestando una serie de cambios en todo lo que corresponden al desarrollo del ser humano, es decir, desde una perspectiva: económica, política, social, cultural, religiosa y aún más desde el ámbito educativo, el cual presenta constantemente un proceso de cambio, haciendo que el Sistema Educativo Nacional una sus esfuerzos en la construcción de un modelo social acorde al siglo XXI e ir pensando en las nuevas reformas o modificaciones para los próximos años, por lo cual emprendemos esta investigación.

Con respecto al mismo, se pretende por medio de la presente investigación, plantear una propuesta que fortalezcan ciertas necesidades presentes en la educación.

Al aplicar esta propuesta se lograra que el docente y los padres de familia tengan una idea correcta de cómo manejar las actividades lúdicas dentro y fuera del aula, logrando un mejor desarrollo en el proceso enseñanza – aprendizaje.

4. Objetivos

General

Capacitar a los padres de familia y docentes a través de este manual con el fin de tener un manejo acorde en la aplicación de las actividades lúdicas dentro del proceso enseñanza – aprendizaje, que serán aplicadas en el cuarto año de educación general básica durante el periodo lectivo 2015 - 2016.

Específicos

- ✓ Diagnosticar las actividades lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje del área de lengua y literatura.

- ✓ Determinar las actividades lúdicas que caracterizan a los estudiantes.
- ✓ Describir la pertinencia de las actividades lúdicas para el desarrollo del aprendizaje significativo.
- ✓ Establecer el aporte del padre de familia en el aprendizaje significativo a través de actividades lúdicas.
- ✓ Elaborar un manual de actividades lúdicas innovadoras que puedan aplicarse a su contexto dentro de la planificación.

5. Contenidos

- Que es la lúdica
- La importancia de la lúdica en el proceso de enseñanza – aprendizaje.
- Que logros tendremos mediante la aplicación de la lúdica en el aula.
- Que necesitamos saber los docentes y padres de familia a cerca de la lúdica.
- Cuál es la diferencia de una educación sin el juego.
- Para qué sirve la lúdica en la vida del estudiante.

6. Actividades

- ✓ Observación directa e indirecta.
- ✓ La interacción dentro de las horas clase del estudiante.
- ✓ Detectar los conocimientos previos del alumno y de las alumnas para poder realizar la intervención adecuada.
- ✓ La enseñanza ha de ser activa, dando tiempo y ocasión a que el educado participen y sean protagonistas de su propio aprendizaje.

- ✓ Plantear situación que no estén correctas dentro del proceso enseñanza – aprendizaje.

7. Estructura de la metodología

La estructura de la metodología empleada para la presente propuesta es de enfoque interactivo con base en la lúdica, tomando el juego como método de enseñanza - aprendizaje.

La práctica educativa dentro de la educación nos permite utilizar diferentes enfoques metodológicos, estos principios de intervención educativa, parten del nivel de desarrollo del alumno, asegurando la construcción de aprendizajes significativos, por lo que se contribuye al desarrollo de la capacidad de aprender, se identifica los esquemas de conocimiento que el alumno posee y actúa en consecuencia, promoviendo una intensa actividad por parte de los alumnos.

8. Diseño organizacional de las actividades

En el esquema organizativo se seguirán las siguientes estrategias.

- ✓ Elaboración de la propuesta.
- ✓ Investigación de los temas.
- ✓ Establecer fechas en relación a las actividades.
- ✓ Designar responsabilidades y reconocimiento de los participantes.
- ✓ Iniciar la propuesta.
- ✓ Socializar las figuras elaboradas.
- ✓ Sistematizar propuestas y resultados.

9. Resultados esperados

De la planificación de la propuesta se espera que:

- Los estudiantes se sientan motivados y conozcan la manera correcta de la lúdica.
- Los padres de familia tomen conciencia de la importancia del utilizar las actividades lúdicas, para obtener un mejor desenvolvimiento en la escuela.
- Los docentes a través de actividades lúdicas incentiven a los estudiantes a la participación en las horas clase.
- En casa los padres de familia sean partícipes y ayuden a guiar el aprendizaje de sus hijos a través del juego para que se sientan motivados por aprender.

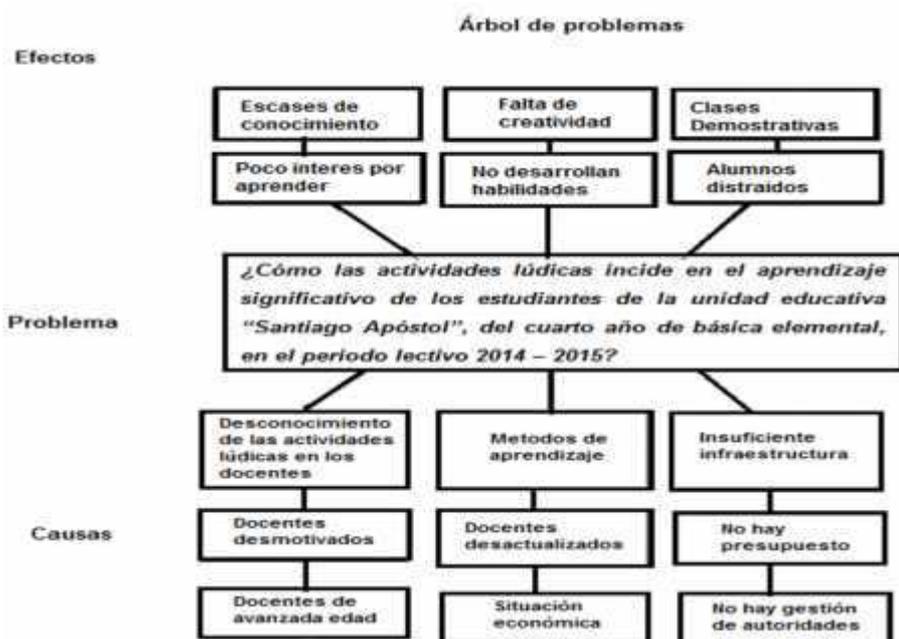
10. Presupuesto

Materiales	Valor
Hojas impresas	\$ 30.00
Textos	\$ 20.00
Internet	\$ 20.00
Cuaderno de apuntes	\$ 10.00
Total	\$ 80.00

11. Bibliografía

Jimenes, x. (11 de 10 de 2013). <http://jimxebic.blogspot.com>l. Recuperado el 10 de 12 de 2015, de teoria del juego sigmund freud: <http://jimxebic.blogspot.com/2013/10/teoria-del-juego-sigmund-freud.html>

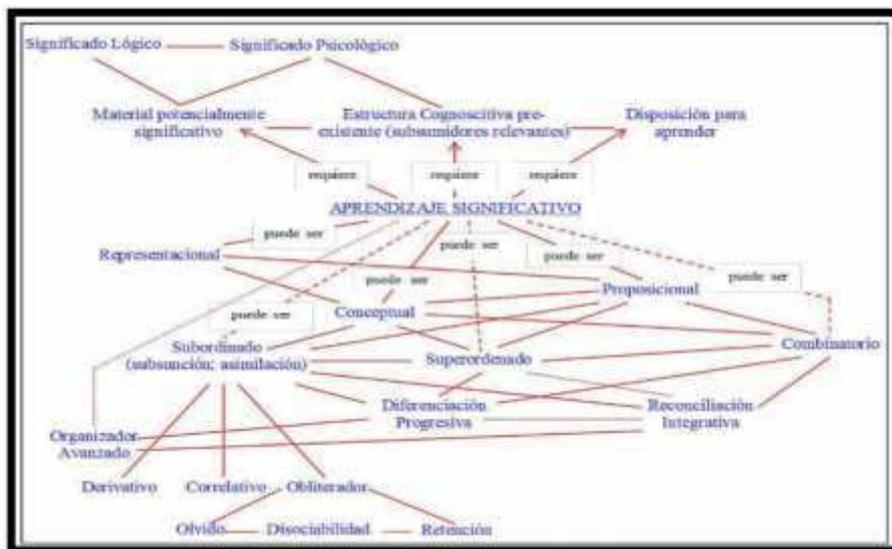
FIGURA N° 1



Fuente: Investigación
 Elaborada por: Erika Vanessa Zambrano G., Paula Irene Zambrano Z.

Figura N° 2

Mapa conceptual para la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel (MOREIRA 2005)





“UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ” EXTENSIÓN CHONE

ENCUESTA A ESTUDIANTES

Mediante el siguiente cuestionario valoraremos su criterio personal relacionado con nuestra investigación, por seguridad esta encuesta será anónima, agradecemos su total colaboración ya que de esta manera lograremos adquirir información necesaria para nuestro trabajo investigativo.

OBJETIVO: Determinar las actividades lúdicas que caracterizan a los estudiantes.

Cuarto Año De Educación General Básica.

1. ¿Te gustaría aprender Lengua y Literatura jugando?

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

2. ¿Te gustaría comenzar la clase jugando?

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

3. ¿En la clase de Lengua y Literatura tu profesor/a les hace jugar?

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

4. ¿Te gusta recibir las clases de Lengua y Literatura?

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

5. ¿Luego de recibir las clases de Lengua y Literatura, utilizas esos conocimientos?

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

6. ¿Las tareas de Lengua y Literatura en casa las resuelves fácilmente?

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

7. ¿Los contenidos de Lengua y Literatura son los que tú necesitas saber?

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

8. ¿Crees que jugando mejora el aprendizaje de Lengua y Literatura?

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()



**“UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ”
EXTENSIÓN CHONE**

ENTREVISTA A DOCENTES

Mediante el siguiente cuestionario valoraremos su criterio personal relacionado con nuestra investigación, por seguridad esta encuesta será anónima, agradecemos su total colaboración ya que de esta manera lograremos adquirir información necesaria para nuestro trabajo investigativo.

OBJETIVO: Diagnosticar las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje del área de lengua y literatura.

1. ¿Cuándo imparte su clase del área de Lengua y Literatura utiliza juegos?

Mucho ()

Poco ()

Nada ()

2. ¿Aplica actividades lúdicas en el proceso de su clase?

Mucho ()

Poco ()

Nada ()

3. ¿En la clase de Lengua y Literatura juega con sus estudiantes?

Mucho ()

Poco ()

Nada ()

4. ¿Le gusta impartir las clases utilizando actividades lúdicas?

Mucho ()

Poco ()

Nada ()

5. ¿Luego de impartir las clases de Lengua y Literatura, utilizas esos conocimientos para reforzar el aprendizaje?

Mucho ()

Poco ()

Nada ()

6. ¿Las tareas enviadas a casa de Lengua y Literatura son fácil de resolver?

Mucho ()

Poco ()

Nada ()

7. ¿Los contenidos de Lengua y Literatura son los que usted debe de alcanzar para obtener un aprendizaje significativo dentro de clase?

Mucho ()

Poco ()

Nada ()

8. ¿Crees que jugando mejora el aprendizaje de Lengua y Literatura?

Mucho ()

Poco ()

Nada ()



“UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ” EXTENSIÓN CHONE

ENTREVISTA A PADRES DE FAMILIA

Mediante el siguiente cuestionario valoraremos su criterio personal relacionado con nuestra investigación, por seguridad esta encuesta será anónima, agradecemos su total colaboración ya que de esta manera lograremos adquirir información necesaria para nuestro trabajo investigativo.

OBJETIVO: Establecer el aporte del padre de familia en el aprendizaje significativo a través de actividades lúdicas.

1. ¿Cree usted que se debe utilizar juegos al dar la clase de Lengua y Literatura?

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

2. ¿Cree usted que el juego dentro de la educación ayudaría a despertar el interés de su hijo al momento de estudiar o poner atención una clase?

Mucho ()

Poco ()

Nada ()

3. ¿Cómo, opinión personal que grado de importancia se debe dar al área de Lengua y Literatura?

Mucho ()

Poco ()

Nada ()

4. ¿Le gustaría que su hijo tome como punto de partida el juego lúdico para aprender temas de Lengua y Literatura?

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

5. ¿En casa, utiliza juegos para reforzar esos conocimientos aprendidos en la escuela?

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

6. ¿Cree que mediante el juego se facilite resolver las tareas enviadas a casa por el profesor?

Siempre ()

A veces ()

Nunca ()

7. ¿Cree que los contenidos de Lengua y Literatura son los correctos para alcanzar un aprendizaje significativo en su hijo?

Mucho ()

Poco ()

Nada ()

8. ¿Cuándo se utiliza el juego, se mejorará la comprensión de Lengua y Literatura?

Mucho ()

Poco ()

Nada ()



“UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ” EXTENSIÓN CHONE

ENTREVISTA A DIRECTIVOS

Mediante el siguiente cuestionario valoraremos su criterio personal relacionado con nuestra investigación, por seguridad esta encuesta será anónima, agradecemos su total colaboración ya que de esta manera lograremos adquirir información necesaria para nuestro trabajo investigativo.

OBJETIVO: Describir la pertinencia de las actividades lúdicas para el desarrollo del aprendizaje significativo.

1. ¿Cómo ve el juego lúdico para mejorar la comprensión del área de Lengua y Literatura?

Mucho ()

Poco ()

Nada ()

2. ¿Cuándo se aplica juegos en el proceso de clases, interfiere con el desarrollo de los demás grados?

Mucho ()

Poco ()

Nada ()

3. ¿En la clase de Lengua y Literatura juega con sus estudiantes?

Mucho ()

Poco ()

Nada ()

4. ¿Le gusta impartir las clases de Lengua y Literatura utilizando juegos lúdicos?

Mucho ()

Poco ()

Nada ()

5. ¿Luego de impartir las clases de Lengua y Literatura, utilizas esos conocimientos para reforzar el aprendizaje?

Mucho ()

Poco ()

Nada ()

6 ¿Las tareas enviadas a casa de Lengua y Literatura son fácil de resolver?

Mucho ()

Poco ()

Nada ()

7. ¿Los contenidos de Lengua y Literatura son los que usted debe de alcanzar para obtener un aprendizaje significativo dentro de clase?

Mucho ()

Poco ()

Nada ()

8. ¿Crees que jugando mejora el aprendizaje de Lengua y Literatura?

Mucho ()

Poco ()

Nada ()

**FICHA DE OBSERVACIÓN AL PROCESO ENSEÑANZA
APRENDIZAJE**

Cuarto Año De Educación General Básica.

Nº	ÍTEMS	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
1	Selección del tema				
2	Motivación				
3	Desarrollo del proceso				
4	Actividades lúdicas que utiliza para desarrollar el nuevo tema				
5	Aplicabilidad de las actividades lúdicas de acuerdo al tema				
6	Gusto de los estudiantes por las actividades lúdicas				
7	Respuesta por parte de los estudiantes al proceso				
8	Recursos y materiales utilizados, son manejables por los estudiantes				
9	Utilización del conocimiento en la resolución de problemas cotidianos				
10	Evaluación de los conocimientos				

EVIDENCIAS OBTENIDAS

APLICACIÓN DE LAS ENCUESTAS A LOS ESTUDIANTES



Fuente: Encuesta
Elaborada por: Erika Vanessa Zambrano G., Paula Irene Zambrano Z.

APLICACIÓN DE LAS ENCUESTAS A LOS ESTUDIANTES



Fuente: Encuesta
Elaborada por: Erika Vanessa Zambrano G., Paula Irene Zambrano Z.

APLICACIÓN DE LAS ENCUESTAS A LOS ESTUDIANTES



Fuente: Encuesta

Elaborada por: Erika Vanessa Zambrano G., Paula Irene Zambrano Z.

APLICACIÓN DE LAS ENCUESTAS A LOS DOCENTES



Fuente: Encuesta

Elaborada por: Erika Vanessa Zambrano G., Paula Irene Zambrano Z.

APLICACIÓN DE LAS ENCUESTAS A LOS DOCENTES



Fuente: Encuesta

Elaborada por: Erika Vanessa Zambrano G., Paula Irene Zambrano Z.

APLICACIÓN DE LAS ENCUESTAS A LOS PADRES DE FAMILIA



Fuente: Encuesta

Elaborada por: Erika Vanessa Zambrano G., Paula Irene Zambrano Z.

APLICACIÓN DE LAS ENCUESTAS A LOS PADRES DE FAMILIA



Fuente: Encuesta

Elaborada por: Erika Vanessa Zambrano G., Paula Irene Zambrano Z.

APLICACIÓN DE LAS ENCUESTAS A LOS DIRECTIVOS



Fuente: Encuesta

Elaborada por: Erika Vanessa Zambrano G., Paula Irene Zambrano Z.

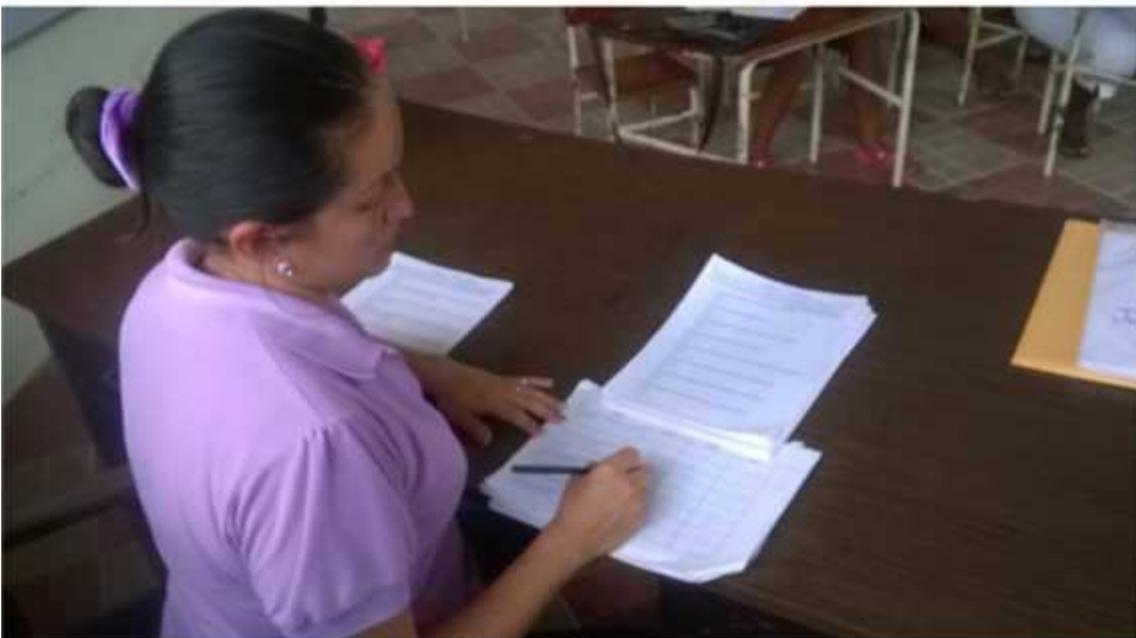
APLICACIÓN DE LAS ENCUESTAS A LOS DIRECTIVOS



Fuente: Encuesta

Elaborada por: Erika Vanessa Zambrano G., Paula Irene Zambrano Z.

ANÁLISIS DE LAS ENCUESTAS APLICADAS



Fuente: Encuesta

Elaborada por: Erika Vanessa Zambrano G., Paula Irene Zambrano Z.