

UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ

EXTENSIÓN - CHONE

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

TRABAJO DE TITULACIÓN

PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MENCIÓN - EDUCACIÓN PRIMARIA

TEMA:

“LOS CUENTOS INFANTILES EN LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA.”

AUTORA:

CEDEÑO CEDEÑO EDDIE AUXILIADORA

TUTOR:

DR. EDDIE ALCIVAR CASTRO

Chone – Manabí - Ecuador

2016

CERTIFICACIÓN

Dr. Eddie Alcívar Castro, Docente de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Extensión Chone, en calidad de Tutor de Titulación.

CERTIFICO:

Que el presente TRABAJO DE TITULACIÓN: “**Los cuentos infantiles en la creatividad de los niños de Educación Básica**”, ha sido exhaustivamente revisado en varias sesiones de trabajo y se encuentra listo para su presentación y apto para su socialización.

Las opiniones y conceptos vertidos en este Trabajo de Titulación son fruto del trabajo, perseverancia y originalidad de sus autoras: Cedeño Cedeño Eddie Auxiliadora y Zambrano María Lucía, los mismos que son de su exclusiva responsabilidad.

Chone, diciembre del 2016

Dr. Eddie Alcívar Castro

TUTOR

DECLARATORIA DE AUTORÍA

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

Chone, diciembre del 2016

Eddie Auxiliadora Cedeño Cedeño

AUTORA



UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ

EXTENSIÓN CHONE

**CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN – MENCIÓN EDUCACIÓN
PRIMARIA**

Los miembros del Tribunal examinan y aprueban el informe de investigación del Trabajo de Titulación, sobre el tema: “**Los cuentos infantiles en la creatividad de los niños de Educación Básica**”, elaborado por la egresada Eddie Auxiliadora Cedeño Cedeño, de la Carrera de Ciencias de la Educación – Mención Educación Primaria

Chone, diciembre del 2016

Ing. Odilón Schnabel Delgado

DECANO

Dr. Eddie Alcívar Castro

TUTOR DE TITULACIÓN

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

SECRETARIA

DEDICATORIA

Con mucho amor y todo mi cariño dedico este trabajo:

A Dios, que me dio fortaleza, sabiduría y salud para ver mis sueños cristalizados;
A mis queridos hijos, Fátima y Guillermo, el cual ellos han sido el regalo más hermoso que Dios me ha dado, a quienes les debo el tiempo que le he quitado para dedicarme a mis estudios, que hoy les devuelvo como ejemplo, para que en el futuro puedan guiarse y llegar al camino del éxito.

A mis queridos padres que desde el infinito me dieron fuerzas para así llegar alcanzar la meta propuesta.

De igual manera se los dedico a los profesores de la Universidad, por haber impartido sus conocimientos para mi formación profesional, quienes por ello soy lo que soy.

Eddie

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento sincero a Dios por estar junto a mí, en cada paso que doy, por fortalecer el corazón e iluminar la mente y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido el soporte y compañía durante todo este periodo de estudio.

Agradezco hoy y siempre a la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, por abrirme las puertas del conocimiento, para poder profesionalizarme en esta Licenciatura, que de seguro cambiará mi vida y la de mi familia.

A los maestros por su tiempo, por su apoyo y sabiduría transmitidos en el desarrollo de la formación profesional, en especial al Dr. Eddie Alcívar Castro, por haberme guiado en el desarrollo de este Trabajo de Titulación y poder llegar a la culminación del mismo.

A la Unidad Educativa “República de México” a sus directivos, docentes, padres de familia y estudiantes, por permitirme realizar nuestro trabajo de titulación y darnos todas las facilidades para llevar a efecto el mismo de manera exitosa.

Eddie

INDICE GENERAL

Nº		Pág.
	PORTADA	i
	CERTIFICACIÓN DEL TUTOR DE TITULACIÓN.....	ii
	CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA.....	iii
	CERTIFICACIÓN DEL TRIBUNAL	iv
	DEDICATORIA	v
	AGRADECIMIENTO	vi
	ÍNDICE	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.....	5
2.4.	Interrogantes de la investigación.....	6
3.	JUSTIFICACIÓN.....	7
4.	OBJETIVOS.....	9
4.1.	Objetivo general.....	9
4.2.	Objetivos específicos.....	9
	CAPÍTULO I.....	10
5	MARCO TEÓRICO.....	10
5.1.	Cuentos infantiles.....	10
5.2.	Creatividad.....	34
	CAPÍTULO II.....	54
6	HIPÓTESIS.....	54
6.1.	Variable independiente.....	54
6.2.	Variable dependiente.....	54
6.3.	Término relacionante.....	54
	CAPÍTULO III.....	55
7	METODOLOGÍA.....	55
7.1.	Tipo de investigación.....	55
7.2.	Nivel de la investigación.....	55
7.3.	Métodos.....	55
7.4.	Técnicas de recolección de información.....	56
7.5.	Población y muestra.....	56
7.5.1.	Población.....	56
7.5.2.	Muestra.....	56
8	MARCO ADMINISTRATIVO.....	57
8.1.	Recursos humanos.....	57
8.2.	Recursos financieros.....	57

	CAPÍTULO IV	59
9	TABULACIÓN Y GRAFICACIÓN, INTERPRETACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	59
10	COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS	96
	CAPÍTULO V	97
11	CONCLUSIONES.....	97
12	RECOMENDACIONES.....	98
13	BIBLIOGRAFÍA	99
14	ANEXOS	102

1. INTRODUCCIÓN

Los cuentos infantiles son una producción literaria, encasillados en los textos de lectura recreativa, que fomenta en el niño el gusto por la literatura infantil, ya que contienen elementos muy llamativos, como las imágenes que hacen que estos se transporten imaginariamente a un mundo de fantasías, lo cual promueven el desarrollo de la creatividad y la imaginación de los mismos.

En el presente trabajo de de titulación empieza con el planteamiento del problema, en donde se los contextualizó a nivel macro con un estudio realizado en Colombia sobre lectura de cuentos infantiles y el desarrollo de la escritura, a nivel meso se la relacionó con una investigación desarrollada en Santa Elena sobre cuentos infantiles y creatividad; a nivel micro se detalla la problemática en base a las causas y efectos que generan la misma.

Para el desarrollo de la presente investigación se planteó como objetivo general “Analizar la importancia de los cuentos infantiles en la creatividad de los niños de Educación General Básica de la Unidad Educativa República de México, del cantón Chone, durante el segundo quimestre del 2015-2016”

En el capítulo **I**, se encuentra el marco teórico, el mismo que está diseñado tomando como temas macros a las variables “Cuentos infantiles” que son una narración en prosa que pr mucho que se apoye en un suceder real, revela siempre la imaginación de un narrador individual y “Creatividad” que son las potencialidades más elevadas y complejas de los seres humanos, éste implica habilidades del pensamiento que permiten integrar los procesos cognitivos menos complicados, hasta los conocidos como superiores para el logro de una idea o pensamiento nuevo.

En el capítulo **II**, está planteada la hipótesis “Los cuentos infantiles inciden en la creatividad de los niños de Educación General Básica de la Unidad Educativa República de México, del cantón Chone, durante el segundo quimestre del 2015-2016”

En el capítulo **III**, se detalla la metodología que se utilizó: el tipo de investigación es bibliográfica y de campo, los niveles descriptivos, analítico y sintético; los métodos inductivo deductivo, bibliográfico y estadístico; las técnicas a aplicar son la entrevista a los directivos, encuestas a los docentes y padres de familia y ficha de observación a los estudiantes; además se detalla la población y muestra que será objeto de la misma y el marco administrativo que detalla los recursos humanos y financieros, cronograma de actividades y bibliografía.

En el capítulo **IV**, se encuentran los resultados de los instrumentos de campos, los cuales han sido tabulados, interpretados y analizados de forma minuciosa, los mismos que fueron referenciados con las diferentes citas de autores que fueron citados, para darle cientificidad a la investigación. Además se detalla la comprobación de la hipótesis planteada en la presente investigación.

En el capítulo **V**, se encuentran las conclusiones del presente trabajo de titulación, las cuales se determinaron una por cada objetivo específico planteado; además se plantearon cuatro recomendaciones una por cada conclusión, más una que hace referencia a la propuesta que como investigadora propone para solucionar la problemática planteada.

Además están los anexos de la investigación como los cuestionarios de las encuestas, entrevista y fichas de observación, las evidencias fotográficas del trabajo de campo y la propuesta planteada.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

2.1. Contextos

2.1.1. Contexto Macro

Los cuentos infantiles son una herramienta literaria que ayudan tanto al docente como al niño desarrollar una conexión y una interacción en el aula de clases, ya que permiten recrear la mente mediante la narración llevándose el aula de clases a escenarios de fantasía, sobre todo en la mente del estudiante.

Con el pasar el tiempo se ha ido degradando la utilización o narración de los cuentos en las aulas de clases, lo cual está conllevando a que los estudiantes no tengan la ejercitación de la imaginación, y por ende se vea reducido notablemente la creatividad de los mismos, tanto en la expresión oral, cuando aplica los matices en la narración, como en la de crear nuevos escenarios, o personajes de estos elementos literarios, como también en la composición de nuevos cuentos que ellos mismos elaboran cuando se da la ejercitación didáctica adecuada en las aulas de clases.

En un estudio realizado en la Universidad de Nariño, Pasto, Colombia, sobre la lectura de cuentos infantiles en el desarrollo de la escritura por (ARCINIEGAS, 2012) quien concluye señalando en la investigación que “La lectura de los cuentos infantiles conlleva una serie de contribuciones al desarrollo lingüístico, psicológico y social del niño. Entre los aspectos lingüísticos tenemos el estímulo, desarrollo y consolidación de la habilidad para escribir, la creatividad en la creación de nuevos escenarios y cuentos. Por lo tanto, se recomienda promover, cultivar y realizar en forma frecuente la lectura de cuentos a los niños y niñas y proporcionar los mínimos elementos para escribir, tales como papel, lápiz y colores, para que ellos desarrollen sus potencialidades en base a la imaginación y creatividad.

Es evidente que la escasa lectura de cuentos infantiles en la actualidad es una problemática muy común en las aulas de clases, ya que el docente ha descuidado

esta área importante para el desarrollo integral del estudiante, sabiendo que los cuentos son muy atractivos para los niños y que cada vez quieren conocer más historias literarias que les recre su mente a través de este tipo de textos también llamada lectura recreativa.

2.1.2. Contexto Meso

En el Ecuador, los docentes han reducido en su desempeño la frecuencia en narrar cuentos con los estudiantes como punto de partida en el desarrollo de los procesos clases, si bien es cierto que en la programación curricular están detallados en un parcial de un grado básico en el área de lengua y literatura, eso no quiere decir que ya no se puedan utilizar como elementos didácticos motivacionales, que se utilizan como punto de partida en las clases de las diferentes asignatura del pensum de estudio.

En la Universidad Estatal de Santa Elena “UPSE”, se desarrolló un investigación sobre cuentos infantiles por (ALEJANDRO, 2013) quien señala que “el cuento infantil como estrategia metodológica es una herramienta importante para el tratamiento de las dificultades en la competencia comunicativa oral, tal como lo demuestran los resultados obtenidos durante todo el proceso, permitió recrear y alcanzar logros significativos en el desarrollo del proyecto de aula, ya que según los resultados de la investigación desarrollada, el 63% de los docentes señalan que están de acuerdo que los cuentos infantiles, permiten a los niños desarrollar su creatividad y expresividad; el 71% manifiestan que éstos son una herramienta fundamental para el desarrollo de actividades dentro del aula clases y el 65% expresan que ayudan notablemente al desenvolvimiento de los niños, mediante la expresión oral y la narración.

2.1.3. Contexto Micro

En la Unidad Educativa “República de México” se evidenció que los docentes están desarrollando escasos procesos en la que utilicen como herramienta didáctica a los cuentos infantiles, los cuales han quedado a un lado de las

opciones, para llamar la atención de los niños y generar motivación de los mismos, por el contenido y las matices literarias que tienen los cuentos, que son una fuente inagotable para que el estudiante desarrolle la creatividad, para crear cuentos, para escribir textos literarios y para potencializar la narración y la expresión oral de los estudiantes.

Se denotó que los docentes de la institución, rara vez narra o hacen narrar un cuento en las aulas de clases, sabiendo que los niños, disfrutaban mucho de esta actividad, ya que los transportan a un mundo de fantasías, en la cual ellos se inspiran para demostrar que son creativos a través de la creación de nuevos cuentos, o de adecuar otros personajes o cambiar parte de la historia de los mismos, usando su imaginación, con la buena guía que el docente le dé en cada uno de los procesos a desarrollar.

La escasa aplicación de cuentos en el desarrollo de los procesos clases, se debe a factores muy puntuales, tales como, la poca preparación de los docentes, la improvisación en el desarrollo de la programación curricular y el desconocimiento que tienen los docentes en las bondades académicas que tienen los cuentos en el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes de cualquier grado básico.

2.2. Formulación del problema

¿De qué manera los cuentos infantiles inciden en la creatividad de los niños de Educación Básica, de la Unidad Educativa República de México, del cantón Chone, durante el segundo quimestre del 2015-2016?

2.3. Delimitación del problema

Campo:	Educativo
Área:	Literatura y Literatura
Aspectos:	a) Cuentos infantiles b) Creatividad

Tema: Cuentos infantiles en la creatividad de los niños de Educación Básica

Problema: Escasa utilización de cuentos infantiles

Delimitación espacial: Unidad Educativa República de México, del cantón Chone.

Delimitación temporal: De diciembre del 2015 a noviembre del 2016

2.4. Interrogantes de la investigación

1. ¿De qué manera los cuentos infantiles favorece el aprendizaje escolar en la educación elemental básica?
2. ¿Cuáles son las características más apropiadas de los cuentos infantiles a utilizarse en la educación básica?
3. ¿Cuáles son las actividades lúdicas que contribuyen a la creatividad del estudiante?
4. ¿Cuáles el nivel de interés en los niños y niñas de la educación básica por leer cuentos?

3. JUSTIFICACIÓN

Los cuentos infantiles son muy importantes en el desarrollo recreativo de los estudiantes, que fomenta la creatividad de los mismos, por las connotaciones literarias que se pueden encontrar en ellos, lo cual despierta el interés por leerlos y al mismo tiempo, dan las pautas para que éstos creen sus propios cuentos, que a medida que se los ejercita, desarrollan sus capacidades creativas.

La presente investigación se justifica por el **interés** que los juegos infantiles representan para los niños de todas las edades, porque estimula un sinnúmero de actitudes en los mismos, que hace relevante llevarla a efecto, porque se puede demostrar que en las aulas de clases, se deben contar los cuentos infantiles como una herramienta que promueve la creatividad de los estudiantes.

Es **importante**, ya que permitió a la autora a cumplir con una meta académica, la Licenciatura en Ciencias de la Educación y al mismo tiempo, éstos podrán plantear una propuesta como alternativa de solución a la problemática planteada con la finalidad de potencializar la aplicación de cuentos infantiles en la Unidad Educativa República de México.

Por el grado de **originalidad**, ya que no existen en los registros institucionales, que en los últimos años, se hayan realizado alguna investigación relacionada con la temática planteada; además todos los criterios plasmados en el presente documento académico son propios de las autoras.

Se justifica por el grado de **factibilidad** que se ha conseguido, a través de la predisposición y apertura que han mostrados los miembros de la comunidad educativa y por el compromiso asumido por las autoras en llevar a efecto la misma de con responsabilidad persistencia.

Otras de las razones que justifica la presente investigación es que Como egresada de la Licenciatura de Ciencias de la Educación de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, se debe responder a los preceptos filosóficos establecidos en la

misión y **visión** en la que señala que la universidad forma profesionales en educación con amplio perfil investigativo, humanísticos y comprometidos con la realidad social, siendo actores activos en la solución de las misma, para conseguir un mejor nivel de vida.

4. OBJETIVOS

4.1. Objetivo General

Analizar la importancia de los cuentos infantiles en la creatividad de los niños de Educación General Básica de la Unidad Educativa República de México, del cantón Chone, durante el segundo quimestre del 2015-2016

4.2. Objetivos específicos

Determinar los cuentos infantiles en la enseñanza

Describir las características de los cuentos infantiles

Establecer el nivel de creatividad que tienen los niños y niñas

Detectar el interés que tienen los niños por leer cuentos infantiles

Diseñar una propuesta como alternativa de solución a la deficiente aplicación de cuentos infantiles en la creatividad de los niños de la Educación General Básica de la Unidad Educativa “República de México”.

CAPITULO I

5. MARCO TEÓRICO

5.1. Cuentos infantiles en la enseñanza

Los cuentos infantiles son aquellos que como su nombre lo indica son creados para los niños, los mismos se caracterizan por brindar una narración clara y por ser de sencilla comprensión. Por lo tanto mediante éstos se logra mejorar la capacidad de comprensión del infante y a su vez la capacidad de comunicación, al mismo tiempo contribuye en el aumento y desarrollo de su vocabulario, fantasía e imaginación; además logra despertar el amor e interés por la lectura, potencializa las destrezas comunicativas y expresivas, a través de la narración y /o escrituras de cuentos infantiles.

“El cuento vendría a ser una narración breve en prosa que, por mucho que se apoye en un suceso real, revela siempre la imaginación de un narrador individual. La acción cuyos agentes son hombres, animales humanizados o cosas animadas consta de una serie de acontecimientos entrelazados en una trama donde las tensiones y distensiones, graduadas para mantener en suspenso el ánimo del lector, terminan por resolverse en un desenlace estéticamente satisfactorio” (IMBERT, 2007).

Al momento de crear un cuento el autor debe tomar en cuenta ciertas pautas, las cuales serán de gran utilidad para lograr en el niño un mayor entendimiento. Entre las principales se tienen las siguientes: ser una narración corta, adecuarlo a la edad, manejo de la lengua, hacer comparación con objetos de la naturaleza, empleo del diminutivo en partes que generan reacciones afectivas, repetición de algunas palabras para provocar resonancias de tipo psicológico, el título deberá ser atractivo o llamativo, además de que por éste la persona pueda deliberar de que se trata; y posteriormente el argumento debe presentar complejidad, riqueza y variedad tomando como base la edad a la cual valla dirigido el cuento; lo que realmente importa es que inserten los cuentos en la enseñanza.

5.1.1. Rincones Pedagógicos

Se puede decir que un rincón pedagógico es un espacio delimitado y concreto, que se encuentra ubicado dentro del aula o en su entorno más próximo como por ejemplo en el pasillo, corredor, etc. de la institución, donde los estudiantes trabajan de manera simultánea en un determinado proyecto o tema de estudio. Estos espacios están diseñados para que los estudiantes trabajen en la zona de desarrollo próximo que estipuló Vygotsky, mediante el uso de materiales concretos, actividades y desafíos que despiertan el interés y motivación de éstos.

Un rincón de trabajo o pedagógico es un entorno donde se desarrolla el aprendizaje, se origina la motivación, es una atmósfera donde se pueden desarrollar una variedad de contenidos y actividades enfocadas a la exploración, experimentación, acción y expresión de los estudiantes.

Lo anterior se puede sustentar con la siguiente definición de rincones pedagógicos de **IBÁÑEZ**, (2012) quien dice que: “Los rincones son espacios organizados dentro del aula, que tienen que ser polivalentes y basados en el trabajo autónomo que el propio niño/a gestiona y organiza.”

El trabajo realizado por rincones responde a la necesidad de instaurar estrategias metodológicas organizadas para dar respuesta a las diferencias, intereses y ritmos de aprendizaje de cada niño y/o niña. **TAVERNIER**, (2007, pág. 191) indica que un rincones pedagógico es un: “Lugar, permanente o no, en que se desarrollan actividades muy determinadas, libres o dirigidas, individuales, en pequeños grupos o colectivos: biblioteca, grafismo, cocina, tienda, muñecas, garaje, etc...”

5.1.1.1.- Ventajas del Trabajo por Rincones

De acuerdo con **LAPIERRE**, (2007) que al respecto menciona: “Para los niños y niñas más pequeños es sumamente importante experimentar, manipular materiales, revivir situaciones, recrear roles, a través del juego, sea de manera grupal como individual”. Dentro de las ventajas del trabajo desarrollado por

medio de rincones pedagógicos, en los que puede encontrar cuentos, fábulas, leyendas y todo tipo de lectura recreativa, se tienen las siguientes:

Potencia la necesidad y los deseos de aprender en los niños y niñas, y por ende para adquirir nuevos conocimientos.

Fomenta las ansias por investigar, debido a que van descubriendo nuevas cosas cuando trabajan en los rincones.

Beneficia a la utilización de varias técnicas y estrategias de aprendizaje cuando se necesita darle respuesta a una situación.

Ayuda para que el niño se dé cuenta de lo que capaz de hacer, a reconocer sus errores, a seguir trabajando y a no dejarse vencer antes las adversidades.

Favorece a la autonomía del niño, debido a que se puede trabajar individualmente en estos rincones, a la responsabilidad porque tiene que cuidar el material de trabajo y entregar una respuesta de lo que descubrió o aprendió, y al orden para organizarse y planificar las actividades y así logren los resultados esperados.

Incentivan a la creatividad e imaginación del niño o niña, le dan un espacio y tiempo para que piense y reflexione sobre el trabajo.

Permiten que los niños puedan ir avanzando y efectuando aprendizajes significativos dentro de la función cognitiva, ya que mediante estos se produce una interacción entre él y su entorno. Los cuentos ayudan a desarrollar el gusto por la lectura y al mismo tiempo desarrollan la creatividad, ya estimula los niveles de fantasía que cruzan por sus mentes.

Son una propuesta metodológica que ayuda a alternar el trabajo individual organizado con el trabajo individual libre. **DU SAUSSOIS**, (2012) expresa que: “La clase en rincones permite ofrecer a los niños, cuando desean, los juegos que aun necesitan y, al mismo tiempo, las actividades que les permite construir progresivamente su propia personalidad y desarrollar sus aptitudes específicas”.

5.1.1.2.- La organización de los rincones de trabajo

La organización del aula por rincones es una estrategia que tiene como objetivo que el alumno se integre en el proceso de enseñanza-aprendizaje con una participación activa en la construcción de sus propios conocimientos. Para la organización del aula por rincones se tiene la propuesta por **LAGUÍA**, (2011) con relación a los materiales dice que debe ser:

Tener el material necesario para trabajar, es decir ni muchos objetos porque después el niño se pone a trabajar con objetos que no van con el tema y tampoco muy poco porque van a limitar el desarrollo de las actividades.

Ser asequible a los niños.

Favorecer el uso del material y la autonomía del niño, hay que presentarle el material de manera ordenada y que lo puedan identificar con facilidad.

Almacenar y restaurar el material que se encuentra dañado.

Apreciar que el material se encuentre en buenas condiciones y cumpla con las condiciones de seguridad para su uso.

5.1.1.3.- Modalidades para la puesta en práctica de los Rincones Pedagógicos

Ésta fue propuesta por **GERVILLA CASTILLO**, (2005) quien tiene dos líneas bien diferenciadas entre sí que son:

Los rincones como complemento de la actividad del curso.- Es decir que los alumnos van a trabajar en los rincones después que se ha finalizado con la explicación del docente, puede ser en los ratos libres.

Los rincones entendidos como un contenido específico: Es cuando el docente emplea los rincones para facilitar el aprendizaje en el proceso de enseñanza, lo cual supone un tiempo dentro de la hora escolar en la que el docente planifica esta actividad para que todos los estudiantes puedan acceder a ella.

5.1.2. Lectura recreativa

Según (CASTRILLON, 1992) El placer no tiene fin, es una frase que encierra el concepto de la lectura recreativa como la acción que le permite a cada ser humano gozar, y soñar, y esos sueños sobrevivirán a todo, porque seguramente se compartirán y trascenderán de generación en generación.

Lo que significa que trascender en los sueños especialmente de los niños que sufren por diferentes factores sociales, es permear su existencia a través de un método de existir llamado la lectura recreativa que llegara a todas las partes en donde pueda haber alguien, un niño, o unos pocos, o muchos que lleguen a necesitar, por su aislamiento, por su condición social, etc,

Un método de trasmisión de sueños, de fantasías, porque aunque para ellos que estén en la muerte de la civilización tecnológica, y no puedan participar de todos sus beneficios y en muchos casos ni las conozcan o ni las disfruten porque tengan diferentes ocupaciones; y aunque las pantallas cinematográficas, esos estudios y esas factorías desaparecieron, o no están en condiciones de proveer sus magníficas máquinas de sueños a tanta humanidad necesaria de soñar, todavía quedara el consuelo, el verdadero sentido de la lectura recreativa, que a lo que apunta no es más que al permitir que se pueda soñar e imaginar lo que no esté ante los ojos, lo que perfectamente un relato pueda aportar para el viaje incansablemente en el mundo de la lectura.

Es así como se descubre por medio de lo que afirma (CHAILE, 2012), que siempre en cada una de las personas y en el caso particular de los niños, existe el gusto, el agrado, la afinidad por conciliar la lectura recreativa como un escenario, propio, el cual les permite, servir de instrumento auxiliar para la enseñanza, para la comunicación, información, aprendizaje, actitudes críticas, y por qué no para los valores éticos, sociales y culturales.

Los cuentos infantiles son un tipo de lectura recreativa, que llama mucho la atención del niño porque incorpora textos e imágenes que le dan un complemento.

5.1.2.1. Características de la lectura recreativa.

Aunque tan solo se mencionaron unas cuantas bondades acerca del aporte que hace la lectura recreativa a la educación, este tipo de lectura no solo trasciende esas limitaciones educativas, lo cual no quiere decir que estén mal. Por el contrario, a lo que (VENEGAS, 2010) hace referencia es a que “la lectura recreativa tiene la característica particular de convertirse en placer, un placer que es utilizado desde diferentes parámetros; por la literatura infantil que ha llegado a ser un capítulo importante de la industria editorial y de la vida cultural y educativa, y a través de sus productos se está transmitiendo a los lectores jóvenes una idea del mundo y sobre todo, una idea de la literatura.

Para (DELGADO, 2012) El libro de estudio resulta también apasionante porque brinda ese otro placer: el del conocimiento, el de saber cosas, el de encontrar respuestas a los interrogantes intelectuales.

La lectura recreativa permite a que los estudiantes recrea su imaginación en cada una de los párrafos que lee.

5.1.2.2. Importancia de la lectura recreativa

En relación con ese goce y placer que se debe encontrar en la lectura infantil o escolar, hay que adicionar la importancia de obtener la actitud ideal frente a esta, según (QUEBEC, 2009) afirma que los niños son muy receptivos, y se dan cuenta del “valor que el bibliotecario le asignan a la lectura, los usos que hacen de ella, la forma y frecuencia con que recurren a los libros para resolver problemas, el gusto que demuestran al hablar de sus lecturas”. Lo que hace deducir que adicional al placer, el gusto, el agrado se puede encontrar una admiración y convicción de que leer no es una tarea escolar.

5.1.3. El sistema Lúdico

El sistema lúdico es el conjunto de juegos y actividades recreativas que conllevan al niño o al estudiante a interactuar de una forma divertida en las diversas

actividades que desarrolla diariamente, ya sean estas libre o dirigidas como es el caso de la escolaridad.

Según (JIMÉNEZ, 2002, pág. 32) “Lo lúdico es una dimensión del desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad de la persona”

Mediante la lúdica el ser humano desarrolla diversas sensaciones dentro de sí mismo, como el placer, el gozo y la creatividad, ya que interactúa de forma relajada en cada una de estas actividades que lo conlleva a adquirir aprendizajes y a desarrollar nuevos conocimientos.

El juego se la considera en educación como una herramienta o didáctica de enseñanza que potencializa la mente y desarrolla la inteligencia por los diferentes contextos en los que se puede incursionar a través de los mismos, por la versatilidad que tienen o permiten.

La lúdica puede ser utilizada con una variedad de propósitos, desde un ejercicio que otorga momentos de alegría, gozo, satisfacción, como también con fines instructivos, puesto que a través de este sistema el escolar empieza a razonar y actuar en medio de una situación determinada, la cual fue construida con semejanza en la realidad y a su vez con un propósito pedagógico, para que el niño o la niña aprenda con alegría.

Cuando se es niño, lo que más le interesa es jugar, ya que dichas actividades promueven y desarrollan la creatividad y las fantasías de los mismos, porque en ellos existen una gama de atractivos que hacen de la lúdica en la actividad más atrayente para quienes tienen un espíritu de niño.

Los cuentos son parte de las actividades lúdicas, ya que se los puede dramatizar y porque son parte de la lectura recreativa, que invita al niño a sentir diversión y placer a la hora de contar o compartir un cuento; sus mentes se vuelven positivas, activas, dinámicas porque sus niveles de fantasía y creatividad están a flor de piel,

lo cual los vuelve muy placentero contarlos, narrarlos una y otra vez y no lo sienten aburrido.

5.1.3.1. Actividades Lúdicas

El término lúdica es proveniente del latín ludus, lo cual es concerniente y está relacionado con los juegos. Es aquella que le permite al ser humano disfrutar de grandes satisfacciones como (la diversión, el esparcimiento, el entretenimiento, etc...) lo cual a su vez conlleva a desarrollar grandes emociones como la de gozar, reír, gritar y hasta otras veces inclusive llorar por la reacción diferente que posee cada individuo ante determinadas situaciones.

Las mismas son sumamente importantes en la infancia de los niños puesto que aportan significativamente en su autoconfianza, autonomía y formación de la personalidad, asimismo son estrategias que ayudan a fortalecer los valores, la integración, así como el desarrollo psíquico, físico y motor del mismo. Y es que las actividades lúdicas se convierten en una necesidad permanente en el infante ya que a través de estas experiencias se le brinda la oportunidad de que estén presente grandes cualidades como tener la capacidad para resolver problemas, adquirir competencias, descubrir reglas, ser dinámico y activo en las demás actividades por ejecutar.

Por medio de este concepto se logra promover el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, la evidencia de valores, así como la ejercitación de la observación, la asociación de ideas y la expresión oral. Lo cual brinda la facilitación al niño en relación con la adquisición de conocimientos debidamente previstos y planificados durante el proceso de aprendizaje.

Según lo expuesto por uno de los psicopedagogos contemporáneos como es (MOTTA, 2008) el que señala que “la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas, contribuye no solo al proceso de adquisición de buenos hábitos sino también a comprender mejor el mundo propio y el de los

otros, a obtener salud, desarrollo físico, mental, emocional y espiritual. Genera una comunidad escolar, sensible, crítica y solidaria.”

El docente debe de preparar los procesos pedagógicos y en base a lo que pretende desarrollar, escoge las actividades lúdicas que ejecutará con la finalidad de cumplir su objetivo. Para desarrollar la lúdica, debe tomar en cuenta el lugar con el que cuenta para poner en práctica dicha actividad, la cantidad de estudiantes que tiene, la clase que pretende tratar y los recursos que necesita para que la misma sea un éxito.

Para que ellos se puedan concentrar en el juego necesitan tener la seguridad de que no van a ser avasallados por otros, posiblemente mayores o que están realizando juegos que requieren más movilidad.”

Sobre la lúdica se han creado diversas percepciones, entre las cuales se las puede resumir de la siguiente manera: como un proceso unido al desarrollo humano, como una predisposición del ser frente a la cotidianidad, así como una forma de estar en la vida y de relacionarse con ésta; especialmente en aquellos espacios en los cuales se ocasionan momentos de disfrute, goce y felicidad.

5.1.3.3. Importancia de la Lúdica

Como se puede apreciar con lo anteriormente expuesto, la lúdica es sumamente importante en la vida de todo ser humano, debido a que pone de manifiesto agradables sensaciones y situaciones.

Así mismo contribuye en el desarrollo de grandes habilidades, cualidades, conductas y características, lo cual le permite crear y generar un mejor desenvolvimiento en las actividades a ejecutar; así como en sus relaciones interpersonales con los demás.

Siendo más explícitos y concretos se puede simplificar su jerarquía basada en los siguientes aspectos: en el intelectual-cognitivo, en el volitivo conductual y en el afectivo motivacional. En el intelectual-cognitivo debido a que permite impulsar

la imaginación, la observación, la atención, las destrezas, el potencial creador, los conocimientos, entre otros. Respecto al volitivo conductual puesto que contribuye en el desarrollo del espíritu crítico y autocrítico, asimismo en las actitudes, la disciplina, la responsabilidad, el compañerismo, la seguridad en sí mismo, etc. En relación a lo afectivo-motivacional ya que da apertura al interés, camaradería, agrado por la actividad y a su vez desarrollar en el participante un espíritu de solidaridad.

Por otra parte (**TORRES, 2004**) considera que “lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña. ”

Evidentemente el aplicar dentro del proceso de enseñanza las actividades lúdicas es algo que se lo hace completamente por fines instructivos, ya que el alumno a través de estos dinamismos logra combinar diversos aspectos óptimos de la organización de la enseñanza, tales como (la participación, colectividad, recreación, creatividad y competición).

Indudablemente la lúdica se la puede considerar como una de las herramientas más transcendentales e importantes dentro de la evolución del niño, puesto que aporta de manera significativa en el desarrollo integral del infante. Lo cual no solo se enfocara en desarrollar su aspecto motriz, sino que a su vez aumentará e incrementará su capacidad intelectual social, moral y creativa.

Por lo tanto es inevitable dejar de aplicar esta actividad durante el aprendizaje de los niños, ya que de no ser así solo se creará un ambiente silencioso y triste, convirtiendo a las clases en algo completamente tedioso como monótono, que a su vez conllevará a que los alumnos no se interesen por las enseñanzas impartidas, además de dificultar y retrasar su proceso de aprendizaje, por falta de motivación en el proceso escolar.

5.1.3.4. Espacios Lúdicos

Es importante que estos espacios sean lugares que se distingan por otorgar a los niños seguridad, comodidad, y asimismo la capacidad de experimentar y explorar, como por ejemplo el tener un contacto directo con la naturaleza dejando a un lado las paredes de la escuela. En otras palabras el espacio lúdico debe caracterizarse por ser un lugar que permita dar apertura a la imaginación y creatividad del infante, permitiendo con esto desarrollar tales habilidades de una forma sistemática y secuencial.

Dentro de los aspectos considerables para crear estos espacios, se pueden tener en cuenta las siguientes condiciones, tales como: la seguridad física, seguridad psíquica y que al mismo tiempo sea un espacio que no contenga barreras ni obstáculos materiales.

Seguridad física.- esta se sustenta en brindarle al niño un ambiente seguro y confiable, el cual le permita jugar tranquilamente sin la necesidad de la presencia o supervisión de un adulto.

Seguridad psíquica.- es aquella que se trata de otorgarle al niño un ambiente totalmente acogedor y placentero, despertando con esto el interés por el juego y actividad que se esté ejecutando.

Espacio sin barreras ni obstáculos materiales.- la misma se basa en que al momento de elegir el espacio para llevar a efecto las actividades lúdicas, se procure seleccionar un lugar que permita tener la completa libertad y esparcimiento, es decir que no contenga ningún tipo de obstáculo o impedimento, para con esto lograr una mejor ejecución del dinamismo aplicado. Con este ejercicio el educando puede desarrollar las nociones espaciales de una forma más efectiva.

(CANO, 2006) establece cinco principios en relación al espacio físico y sus determinantes en las interacciones sociales dentro de la escuela para los estudiantes.

5.1.3.5. Los Juegos

Los juegos son actividades que se emplean para generar momentos de diversión y entretenimiento en quienes forman parte del mismo. Se suelen distinguir por ser acciones que se ejecutan dentro de ciertos límites de tiempo y lugar, así como por el seguimiento de ciertas reglas totalmente acordadas y consentidas entre los participantes.

Estos van presentando mayores dificultades en base a la edad y habilidades de los jugadores, por eso al momento de aplicarlos es importante que se tomen en cuenta estos factores. También vale destacar que su finalidad no es solo generar situaciones de diversión, recreación y esparcimiento, sino que a su vez se emplean para que el niño vaya conociendo cuáles son sus limitaciones y potencialidades, y en relación a esto buscar la manera de fortalecerlas o mejorarlas. Al mismo tiempo permite ir descubriendo las habilidades de quienes se desenvuelven dentro de su entorno.

El juego es una de las actividades que ayuda al niño de forma incalculable; puesto que desarrolla sus potencialidades por su ejercitación placentera, espontánea, de expresión de ideas, sentimientos, es elaboración de temores, angustias; en definitiva es una actividad creadora.”

Esta actividad posee una representación verdaderamente significativa, debido a que conlleva a desarrollar cuatro aspectos fundamentales en la personalidad de los niños, tales son: en el cognitivo, el motriz, el social y el afectivo. El cognitivo porque por medio de los juegos se presentan problemas y el infante va desplegando mayor habilidad en la resolución de los mismos, en lo motriz puesto que a través de estos se ejecutan movimientos, habilidades y pericias.

En lo social ya que estos dinamismos dan la apertura de crear juegos colectivos en los cuales se impulsa la cooperación entre los participantes y en relación a lo afectivo porque se determinan lazos personales entre los miembros inmersos dentro de la actividad.

Por otra parte (DÁVILA, 2008) enfatiza lo siguiente “el juego es una acción o actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material, realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría”.

5.1.4. La Psicomotricidad

La psicomotricidad es aquella que hace posible el desarrollo integral del ser humano, debido a que permite abordar al sujeto como un todo, en el cual toma en cuenta su aspecto afectivo, social, intelectual y motriz. Se la considera como la integración entre la mente y la parte motora.

Sobre la misma también se sustenta el aprendizaje, y su principal objetivo radica en ayudar a manifestar las emociones por medio del cuerpo, logrando con esto favorecer el desarrollo de la persona; ya que así puede explorar, investigar y vivir sus emociones como conflictos. Además permite que el individuo aprenda a sobrellevar distintas situaciones, así como enfrentarse a sus límites, miedos y deseos, como a la vez el contribuir en sus relaciones con los demás e ir asumiendo responsabilidades. Existen tres clases de psicomotricidad, entre las cuales se tienen las siguientes: la psicomotricidad educativa, la psicomotricidad reeducativa y la psicomotricidad terapéutica.

Según (PERÉZ, 2004) define a la psicomotricidad “como aquella ciencia que, considerando al individuo en su totalidad, psique-soma, pretende desarrollar al máximo las capacidades individuales, valiéndose de la experiencia y la ejercitación consciente del propio cuerpo, para conseguir un mayor conocimiento de sus posibilidades en relación consigo mismo y con el medio en que se desenvuelve”

La psicomotricidad educativa es aquella que se orienta y dirige a infantes de 1 a 6 años de edad, brindándole herramientas para la solución de problemas, así como el de permitir incentivar la creatividad como medio de expresión. Así mismo pone

de manifiesto una gran diversidad de aportes como la exploración, mejoramiento del movimiento, la comunicación, el reconocimiento de normas, la expresión de emociones; así como la facilitación de la capacidad de concentración y relación con su entorno.

Respecto a la psicomotricidad reeducativa se puede manifestar que es la apropiada para niños mayores de tres años que presentan inconvenientes en el movimiento tanto de motricidad fina como gruesa. A su vez son ideales para quienes muestran trastornos afectivos, dificultad para conciliar el sueño, mala alimentación, así como aquellos que ponen en evidencia problemas de conducta, integración y en el aprendizaje escolar, etc. Lo cual se resume a dificultades psico afectivas, emocionales y sociales.

Por otra parte la psicomotricidad terapéutica es la cual reside en una tarea individual que es de gran utilidad para niños y adultos que requieren de una atención especial y de manera personal. Generalmente se la suele aplicar en aquellos sujetos que presentan ciertas anomalías como síndrome Down, parálisis cerebral, autismo, distrofia muscular, entre otras.

De acuerdo a lo citado y expuesto por (NUÑEZ, 2011) “la psicomotricidad se refiere a los aspectos psicológicos como motores, de manera más precisa a la coordinación y control del movimiento actuados por un agente que los ejecuta y coordina”.

5.1.5. Desarrollo Psicomotor

Cuando una persona nace los sentidos no están aún maduros, estos van alcanzando su pleno desarrollo al poco tiempo, después de unos días el infante ya puede diferenciar la luz de la oscuridad así como la voz del ruido, su piel es sensible al tacto, y ya diferencia el frío sobre el calor.

Generalmente el recién nacido se caracteriza por pasar dormido casi todo el tiempo, pero también se puede observar mediante la manifestación del llanto y a

través de la lactancia como este se inquieta y mueve todo su cuerpo; estos movimientos que los pequeños ejecutan son una reacción involuntaria que se conocen o denominan como reflejos.

5.1.6.1. Destrezas desarrolladas a las 4 semanas

Dentro de este período el bebé no tiene aún la capacidad de sostener su cabeza, es decir que si lo coloca acostado sobre la espalda, este gira y mueve esta parte del cuerpo hacia un lado. Asimismo en esta edad mueve de manera especial los ojos y la boca, también logra apreciar cosas de gran tamaño, en la que le llama la atención los colores.

En esta etapa los movimientos del niño disminuyen al momento de que alguien se acerque a él o a su vez cuando se genera algún tipo de ruido cuando este se encuentra inquieto. Y es que dentro de esta edad el niño no es capaz de entender el lenguaje hablado, pero sin embargo es sensible al tono en el cual se le habla por ello la importancia de saber llegar a ellos.

5.1.6.2. Destrezas desarrolladas entre los 2 a 4 meses

Sobre los dos meses, cuando el pequeño se encuentra despierto tiene normalmente las manos cerradas con el dedo pulgar. Asimismo puede coger un juguete durante un corto momento, ya que después se le caerá enseguida, debido a que aún no tiene la suficiente destreza para hacerlo.

Por lo posterior dentro de los tres meses estos ya serán capaces de agarrar el objeto e inclusive mirarlos por un instante. De igual forma estos no podrán todavía ejecutar movimientos por separados, esto significa que no puede mover tan solo su mano, sino que lo hace de forma general agitando sus brazos y piernas.

Es conveniente que los padres tengan en cuenta que a partir de los dos meses se puede comprobar si el niño escucha bien. Las infecciones de oído se deben tratar rápidamente para evitar consecuencias más adelante, durante este período puede ocasionar retrasos en el desarrollo del lenguaje.

5.1.6.3. Destrezas desarrolladas a los 4 meses

A partir de los cuatros meses, el infante ya muestra mayores señales de atención sobre la voz humana de alguien que a los ruidos originados por otros factores, asimismo se distinguen por sentir agrado cuando se encuentran sentados y apoyados, pero durante un breve momento.

Dentro de este período ya el bebe empieza a reconocer la voz de su mamá, de igual manera suelen mirarse la manos y tocárselas la una con la otra. Pueden tomar el sonajero si se encuentra a su alcance y detenerse a mirarlos atentamente, también a esta edad el niño cuando está acostado en su cuna o cama empieza a manifestar giros en la cabeza en busca de la voz de alguien o de algún ruido en particular. Del mismo modo ya se encuentra en condiciones de observar los objetos pequeños.

5.1.6.4. Destrezas desarrolladas a los 7 meses

En esta etapa los niños se distinguen por mover todas las manos y por llevárselo todo a su boca. Por medio de los objetos desarrollan muchas actividades entre estas se encuentran el mirarlos, guiarlos, golpearlos y pasarlos de una mano a la otra, a través de los mismos encuentran grandes motivos de exploración. Al mismo tiempo pueden permanecer sentados sin ayuda, pero tampoco se lo debe tratar de forzar.

En este período sus ojos están más perfeccionados que sus manos, pueden diferenciar una bolita pequeña y por ende seguir sus movimientos, pero sin embargo presentan dificultad en agarrarla, también se caracterizan en esta edad por encontrar satisfacción y agrado moviendo sus pies, a diferencia de que en los cuatros meses lo encontraba por medio de sus manos.

Es importante dar a conocer que en esta etapa no poseen preferencia por alguna mano en particular, si no que a su vez emplean ambas manos, tanto la derecha como la izquierda, por ello se debe dejar que el niño la elija de forma natural en base a sus reflejos e instintos.

5.1.6.5. Destrezas desarrolladas dentro de los 9 meses

Dentro de este período los niños se empiezan a inquietar cuando se los tiene tumbado sobre la espalda de alguien al momento de estar despiertos, los mismos ya no exponen agrado cuando están en esta posición. Se sientan solo y por medio de esta posición puede echarse e inclinarse para coger algo y en lo consecuente recobrar la misma posición en la que se encontraban antes, sin caerse.

También mueven los dedos con gran facilidad, de manera especial el pulgar y el índice, los cuales le sirven para curiosar cualquier objeto de tamaño reducido; a través de sus piernas pueden aguantar su peso, pero aún no guardan totalmente el equilibrio. Aún siguen llevando todo aquello que encuentran a su boca, de igual manera los objetos y detalles pequeños siguen llamando su atención e interés de manera especial en los sentidos de la vista y tacto.

5.1.6.6. Destrezas desarrolladas dentro de los 12 meses

En los doce meses algunos niños suelen distinguirse por apoyarse en los muebles y otros objetos que se encuentren a su alcance o disposición. En esta edad son capaces de colocar un cubo encima del otro, pero sin embargo no saben aún dejarlos situados en la debida posición. Es importante que no se trate de forzar al infante para que logre andar o caminar, se debe tener presente que cada niño tiene su propio ritmo y estilo de maduración.

5.1.6.7. Destrezas desarrolladas dentro de los 14 meses

En esta edad la mayoría de los niños tienen la capacidad de ponerse en pie y caminar solos. Con este avance el infante puede desplazarse con total independencia de los mayores, lo mismo les proporciona una inmensa alegría aunque no dejan de sentirse sorprendidos por este nuevo progreso.

Por otra parte las manos van adquiriendo una mayor utilización e importancia en los niños, y poco a poco la boca va dejando de ser en conjunto con los ojos el principal método de conocimiento de los objetos. Es así que de esta manera el

infante se convierte en un personaje o protagonista que lo toca todo se lo lleva a la boca.

5.1.6.8. Destrezas desarrolladas dentro de los 18 meses

Ya a partir de los dieciocho meses el infante muestra y presenta seguridad al momento de andar, al mismo tiempo se sienta en su silla con gran agilidad e inclusive es capaz de treparse a la silla del adulto en el menor descuido que éste presente. También puede subir las escaleras sin la necesidad de darle la mano, además de encontrar mucho gusto arrastrando por medio de una cuerda objetos con o sin ruedas, mientras este va andando.

Este tipo de habilidades y destrezas que va desarrollando, le permiten mejorar su seguridad en las diversas actividades de motricidad gruesa, que a la postre le conllevarán a tener un equilibrio definido de su cuerpo.

El balón se convierte en un instrumento que comienza a despertar su atención e interés, incluso en esta edad el niño presenta la capacidad de empujarlo suavemente con el pie; en muchas ocasiones se entretienen por ratos observando cuentos, aunque no pasen las hojas de una manera secuencial y estas a su vez se le rompan por la falta de agilidad en esta actividad.

5.1.6.9. Destrezas desarrolladas dentro de los 2 años

En esta edad para los niños las escaleras ya no implican y representan ningún tipo de obstáculo para su desplazamiento, las suben y bajan de manera individual, pero sin embargo tienen que poner los dos pies en cada uno de los escalones. Con gran frecuencia expresan sus emociones por medio del baile, salto o hasta aplaudiendo, de igual manera en este período ya logran correr bien sin estar cayéndose, lo cual le permitirá desarrollar el equilibrio.

En el caso de caérseles un objeto se agacha tranquilamente para cogerlo y pueden hasta ponerse de cuclillas para jugar. Al momento de ejecutar una actividad de su agrado, como por ejemplo el recortar con tijeras algún dibujo u objeto

determinado, logran permanecer totalmente sentados. Igualmente es importante que para llevar a cabo esta actividad el niño cuente con una tijera sin corte y punta, logrando con esto evitar accidentes.

5.1.6.10. Destrezas desarrolladas dentro de los 3 años

A partir de los tres años los niños pueden controlar su velocidad, siendo capaces de frenar de manera brusca. Por medio de esta etapa ya pueden subir y bajar las escaleras alternando sus pies e incluso les gusta pedalear con el triciclo o bicicleta, al disponer de mayor control en su cuerpo le da la apertura para levantar momentáneamente una pierna sin caerse o ponerse de puntillas.

Durante este período la gran mayoría de los infantes suelen presentar preferencia y tener predominio por una mano en particular, lo cual anteriormente no lo hacían, de igual manera pasa lo mismo con los pies aunque generalmente pocos se dan cuenta de este detalle, desarrollan actividades relacionadas con el equilibrio.

5.1.7. Beneficios de la Psicomotricidad

Esta disciplina indudablemente ofrece grandes beneficios en el desarrollo y evolución satisfactoria del niño, entre estas se detallan los siguientes aportes: sirven como canalizador, puesto que el infante puede descargar su impulsividad sin tener sentimientos de culpabilidad, también permite tener una mayor facilitación para la adquisición del esquema corporal permitiéndole al niño tomar conciencia y tener percepción de su cuerpo. Del mismo modo favorece para afirmar su lateralidad, control postural, equilibrio, coordinación, ubicación en tiempo y espacio, a través de la misma el niño aprende a tener control sobre su cuerpo dominando cada vez más su movimiento corporal.

Asimismo ayuda a crear hábitos que contribuyen en la facilitación del aprendizaje, ya que mejora determinados aspectos, tales como: la memoria, atención, concentración y creatividad del infante. De la misma forma la psicomotricidad permite la introducción de nociones espaciales como arriba-abajo, delante-detrás iniciando por su propio cuerpo, por medio de esta también se logra la integración

a nivel social con sus compañeros. Igualmente da la posibilidad de reafirmar la autoestima del niño debido a que por medio de esta disciplina va conociendo sus propios límites y capacidades lo cual lo hará sentirse más seguro emocionalmente.

Indudablemente la psicomotricidad constituye un papel sumamente importante en el desarrollo armónico de la personalidad del infante, ya que por medio de esta no solo desarrolla sus habilidades motoras sino en conjunto aquellas relacionadas a lo intelectual, lingüístico y afectivo.

5.1.8. La Psicomotricidad del Juego

La psicomotricidad es una actividad humana que se la desarrolla desde que el niño nace y que requiere de ser trabajada de forma paulatina y secuencial, capaz de poder ir concatenando logros en función de la ejercitación permanente y para ello el juego es considerado el principal recurso técnico didáctico, que permite atraer la atención del niño y a la vez coordinar entre la instrucción que recibe o procesa en la mente y lo evoca en una acción motora.

Camknar, correr, saltar, moverse de un lado a otro cambiando ritmos o trabajando lateralidades y nociones espaciales, coadyuva a que el niño desarrolle la psicomotricidad de una forma divertida, pero también les permite auto descubrirse a ellos mismos tanto en su sexualidad como en sus potencialidades de liderazgo y socialización.

Mediante los juegos de movimiento, los niños, además de desarrollarse físicamente, aprenden ciertos conceptos como, derecha, izquierda, delante, detrás, arriba, abajo, cerca, lejos, que les ayudara a orientarse en el espacio y ajustar más sus movimientos.(GONZÁLEZ, Juan 2007).

De acuerdo al Art. 48 los niños y niñas tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva. Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar a la niñez la práctica de juegos tradicionales, crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles para la niñez de las diversas edades. Leer y

dramatizar cuentos se transforma en una actividad que se puede relacionar con la consecución de una buena creatividad y desarrollo motor.

El estado debe hacer cumplir esos derechos a través de la diversas políticas y entidades de control, con la finalidad de que los niños tengan un desarrollo pleno y optimo, para así poder desarrollar sus potencialidades en todos sus expresiones y para ello la familia, la escuela y el contexto son los principales escenarios donde puede manifestarse con la lúdica, las actividades artísticas y de integración. En tal virtud la comunidad y la escuela deben crear, implementar y gestionar áreas de recreación y juegos infantiles para que los niños puedan utilizarlas como espacio de esparcimiento pero también de aprendizaje y del desarrollo de la motricidad.

5.1.9. Tipos de Motricidad

La motricidad se desarrolla en los niños de forma progresiva y por ello se la divide o clasifica de acuerdo al tipo de logros y a las extremidades o partes de las extremidades utilizadas, la cual puede ser motricidad fina y gruesa, las mismas que deben ser desarrolladas de forma gradual y progresiva, a través de las diversas actividades que se desarrollan.

Según lo expuesto por (PIAGET, 2006) “la motricidad interviene a diferentes niveles en el desarrollo de las funciones cognitivas, llegando a la conclusión de que todos los mecanismos cognoscitivos reposan en la motricidad.”

La motricidad se transforma en las habilidades necesarias que el individuo requiere desarrollar para poder interactuar con independencia y las debe propiciar desde los primeros días de vida, ya que de ahí depende a que responda a los estímulos para su desarrollo progresivo. Los niños de la Unidad Educativa república de México, requieren mejorar el desarrollo de la motricidad y para ello la ambientación lúdica sirve como elemento fundamental para generarla, ya que el juego se transforma en uno de los elementos didácticos que mejores resultados está dando en el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje con los estudiantes de los primeros años de estudios y de vida.

5.1.9.1 Motricidad Fina

Básicamente la motricidad fina está asociada con todas esas acciones y movimientos que involucran pequeños grupos musculares de cara, manos y pies, especialmente a las palmas de las manos, los ojos, dedos y otros músculos que rodean el área de la boca. En otras palabras es la coordinación entre lo que el ojo ve y las manos tocan, hacen o desarrollan de forma precisa, como utilizar el lápiz, el compás, la regla y otros instrumentos escolares.

Es fundamental que antes del aprendizaje de la lecto-escritura se trabaje en la estimulación de este tipo de motricidad, debido que esta actividad necesita de una coordinación y entrenamiento motriz de las manos. Por lo cual se requiere que el docente lleve a efecto una serie de ejercicios que contribuyan en el dominio de los músculos finos de dedos y manos.

Las destrezas de la motricidad fina se van desarrollando en cuestión del tiempo, de la experiencia y del conocimiento que se vaya adquiriendo. Y es que por medio de esta clase de motricidad se puede influir y contribuir en el despliegue de movimientos totalmente controlados y deliberados, pero para esto se necesita del desarrollo muscular y la suficiente madurez del sistema nervioso central.

Es importante el uso de estrategias o técnicas por parte del docente durante el desarrollo de la motricidad fina en los niños, dentro de las más usadas y comunes se tienen las siguientes, estas son: el recortado, rasgado, ensartado, el trenzado, el modelado, entre otras; las mismas pueden ser usadas con la finalidad de lograr una mejor evolución y aceleración durante este proceso.

Desde la perspectiva de (KIMMEL, 2011) “el control de la motricidad fina radica en la coordinación de músculos, huesos y nervios para producir movimientos pequeños precisos.”

Es muy importante destacar que el desarrollo de la motricidad fina no empieza en una edad o etapa determinada, sino que por el contrario esta inicia desde el nacimiento del infante, por lo cual los padres deben estar atentos a las destrezas y

movimientos que sus hijos manifiesten, y por ende tratar de ayudarlos y ser una aporte para lograr una mejor evolución de estas.

Los docentes de la Unidad Educativa “República de México”, deben hacer una retrospección de sus desempeños, ya que requieren mejorar la didáctica que están utilizando para desarrollar la creatividad, puesto que los resultados que se están evidenciando no son muy satisfactorios, ya que los niños están teniendo dificultad en el proceso lectoescritor sobre todo en el desarrollo de escritos que sean basados en los contenidos de los cuentos; falencia por la limitada ejercitación de la lectura de cuentos infantiles.

5.1.9.2. Motricidad Gruesa

La motricidad gruesa es aquella que involucra y comprende todo aquello relacionado con el desarrollo cronológico del infante, que tiene que ver con el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices. Específicamente se refiere a los movimientos de la locomoción o del desarrollo postural tales como (correr, brincar, andar, saltar, girar, etc...).

Por lo tanto este tipo de motricidad se caracteriza por incluir movimientos musculares de brazos, piernas cabeza, espalda y abdomen, logrando de esta forma que el niño pueda desarrollar ciertas habilidades como subir la cabeza, mantener el equilibrio, gatear, voltearse, para ello desarrolla actividades como correr, saltar, trepar, subir, bajar, que le permiten lograr una buena coordinación motora, en la medida que lo practique. Cuando un niño dramatiza e imita a los personajes de los cuentos, de una u otra forma trabaja su coordinación motora.

Para (BAQUE, 2013) “La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño, específicamente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego, al aire libre y a las aptitudes motrices de manos, brazos, piernas y pies. Son movimientos generales que realiza el cuerpo con la capacidad de identificar su lateralidad y mantener el equilibrio y coordinación”

La verdadera razón de desarrollar una buena motricidad, está en que los niños deben coordinar todos sus movimientos, en base a lo que la mente le señala, ya sea por seguir instrucciones o porque procesa un sinnúmero de información que lo conlleva a entrar en movimiento; lo ideal es que perfeccione cada uno de esos movimientos, para luego transformarlo en una habilidad o destreza.

5.2. Creatividad

La creatividad denominada también como pensamiento original, imaginación constructiva, pensamiento divergente o pensamiento creativo es, la generación de nuevas ideas, conceptos o de nuevas asociaciones entre éstas, que habitualmente producen soluciones originales. También se la puede describir como una habilidad típica de la cognición humana, presente también hasta cierto punto en algunos primates superiores, y ausente en la computación algorítmica. La creatividad surge de la curiosidad que una persona pone de manifiesto y lo expresa a través de sus creaciones.

Según (ZAMBRANO, 2010) “La creatividad, como ocurre con otras capacidades del cerebro como son la inteligencia y la memoria, engloba varios procesos mentales entrelazados que no han sido completamente descifrados por la fisiología” Por otra parte y para dar una mayor sencillez a la explicación el pensamiento original es un proceso mental que nace de la imaginación, producto de un estímulo o de la imaginación.

5.2.1. Procesos pedagógicos

El proceso pedagógico se cataloga por haber transitado por diferentes momentos, regidos por continuos cambios y transformaciones socioeconómicas, científico-técnicas y pedagógicas. El proceso pedagógico, es aquel que permitió la asunción del término de proceso pedagógico profesional, ante el resto de los términos que se emplean indistintamente para nombrar el proceso de formación de técnicos de nivel medio y proponer una nueva definición de proceso pedagógico profesional; resaltándose importantes relaciones socio pedagógicas que se manifiestan en dicho proceso.

Para (GONZÁLEZ, 2002) el proceso pedagógico es “aquel proceso educativo donde se pone de manifiesto la relación entre la educación, la instrucción, la enseñanza y el aprendizaje, encaminada al desarrollo de la personalidad del educando para su preparación para la vida”.

5.2.2. Tareas escolares

Aquellas actividades que realizan los estudiantes para reforzar los conocimientos adquiridos se denominan las tareas escolares, cuya asignatura lleva implícita una serie de consideraciones técnico-pedagógicas, que se debe tener en cuenta para favorecer la formación del educado.

Las tareas escolares son definidas como: actividades extraescolares que mantienen claras vinculaciones con la escuela en cuanto que intervienen en ella factores pertenecientes a la misma, son también actividades que se encaminan al perfeccionamiento del alumno, por lo que necesitan ser organizadas de manera coherente; en su planeación como tratamiento éste último ha de estimular la participación libre y responsable de los alumnos.

También existen las actividades extraescolares y se entienden por éstas al conjunto de estrategias concatenadas con las escolares y que coadyuvan a la integral educación de los alumnos; pero no pueden ser atendidas por la escuela en su actividad normal, es decir dentro del horario habitual.

Según lo citado por (AMADO, 2008) se deben crear “estrategias para proporcionar interés en los niños en la relación con sus tareas escolares”

5.2.3. Producción oral y escrita

5.2.3.1. Producción oral

La sociedad de hoy exige una eficiente capacidad comunicativa, las posibilidades de trabajo, estudio, relaciones sociales y superación dependen, en buena parte, de nuestra capacidad para interactuar con los demás, teniendo como herramienta fundamental la expresión oral. La mejor manera de desarrollar estas habilidades es emplear investigaciones con acciones participativas, es decir realizando situaciones comunicativas reales. Así las clases, dejan de ser aburridas presentaciones de conceptos y teorías dando paso a actividades dinámicas y motivadoras, como juego de roles, dramatizaciones, debates, talleres de expresión

oral, diálogos, conversaciones, declamaciones, etc. que es la otra forma de implementar procesos activos.

Para(CASSANY, 2010) “La expresión oral, también implica desarrollar nuestra capacidad de escuchar para comprender lo que nos dicen los demás. A menudo hemos escuchado hablar de buenos lectores, excelentes oradores y magníficos escritores; sin embargo, muy rara vez y quizá nunca, hayamos escuchado hablar de un buen oyente”

5.2.3.2. Producción escrita

Las investigaciones efectuadas en cuanto al proceso de escritura han sido relativamente nuevas, sólo han alcanzado un alto grado de desarrollo en las últimas décadas, aunque en el terreno de la comprensión textual es mucho lo que se ha avanzado, a partir de la irrupción de la psicología cognitiva y de las emergentes investigaciones en el marco de la lingüística textual, las cuales llevaron a los estudiosos a concentrarse en esta última habilidad comunicativa y por consiguiente a no prestar mucha atención a la producción escrita.

Mediante un sistema simbólico, afirmando que cumple un papel mediador en la relación entre sujeto y objeto del conocimiento, ha sido un artefacto cultural que funciona como soporte de ciertas acciones psicológicas, esto es, como instrumento que facilita la ampliación de la capacidad humana de registro, de transmisión y recuperación de ideas, conceptos e información.

5.2.4. Aprendizaje Escolar

La enseñanza escolar propone la apropiación de rutinas, prácticas, información de dudosa filiación con las ciencias, las prácticas sociales existentes extra-muros y aun los propósitos expresados formalmente en los currículos.

Las prácticas escolares suelen proponer "artefactos" en el sentido de invenciones generadas por las propias prácticas escolares cuyo sentido no parece apoyarse en algún referente extra-muros. Así es pues que es una preocupación corriente la de

relacionar las prácticas escolares con los fines que supuestamente debe perseguir la escuela. Porque la institución escolar deja de ser una fase intermedia que media entre diversos aspectos de la cultura y los sujetos para crear una cultura propia que se transforma en un fin en sí misma. (BAQUERO, R. y TERIGI, F. 2006)

Las prácticas escolares implican un quiebre en la cotidianeidad de los sujetos pero éste finalmente no parece resultar un obstáculo sino más bien su razón de ser. La escolarización implica que el sujeto se someta a un régimen específico que pretende una ruptura clara con formas de cognición: habla, comportamiento, etc.

5.2.5. Características del Aprendizaje Escolar

El aprendizaje escolar, es aquel que de forma planificada, el docente y los estudiantes desarrollan a través del cumplimiento de un proceso clase, con la finalidad de adquirir un dominio de una temática, con la finalidad de que se acrecenté los conocimientos científicos, de procesos o actitudinales, que hacen del educando en un campo amplio donde se siembra la ciencia, el arte, la técnica, los valores y principios, para hacer de ellos unos buenos profesionales, pero también buenos ciudadanos, con responsabilidad social que los conlleven a ser buenos padres, buenos hijos, buenos hermanos.

Un buen aprendizaje escolar se desarrolla mediante la ejecución de métodos de enseñanza operativizados de técnicas que permiten encontrar en los educandos las afinidades para aprender de sí mismo, de sus compañeros y del docente propiamente dicho, ya que éste último es el experto en proceso de enseñanza aprendizaje y es quien debe orientar y guiar a sus educandos para que obtengan aprendizajes significativos y funcionales. La escuela le pide al alumno que aprenda cosas distintas entre sí y con un propósito diferente de aquél que rige su aprendizaje en otras instancias. (RIVA Amella, 2009)

El aprendizaje escolar se realiza en un grupo-clase. El proceso de aprendizaje es personal pero con la interacción con otras personas. Se aprende con y de los “otros”; estos pueden ser un adulto o un par de edad similar, por ejemplo: Los

alumnos que tienen compañeros como líderes o referentes para la consulta y la generación de actitudes. También en el debate dentro del aula, surgen distintas intervenciones de algunos alumnos que sirven de aprendizaje para los demás.

El aprendizaje escolar se da de distintas formas, que se la definen como los estilos de aprendizajes, que van desde que unos son visuales, otros más auditivos y varios de tipo quinesésico, pero que juntos forman un grupo clase y el docente debe planificar y ejecutar su clase, para que los tres tipos de educandos aprendan de forma rápida y efectiva.

La clase es un sistema social en el que existen conflictos de poder, atracción, rechazo, negociación, por lo que el aprendizaje escolar es un aprendizaje múltiple, complejo y contradictorio. (ARRANZ, J.D. 2000).

En ambos tipos de aprendizaje el estudiante logra desarrollar destrezas y habilidades mentales, ya que son tan necesarias para propiciar espacios en donde se trabaje la parte motriz, pero también lo cognitivo y lo cognoscitivo que son partes fundamentales para que un alumno se desarrolle de forma integral, ya que a través de la producción intelectual de forma individual y la interacción de los grupos se lleva al estudiante que tenga múltiples opciones de aprender de forma significativa.

5.2.6. Procesos de Aprendizaje

Los procesos de aprendizajes se dan en dos escenarios; el primero aquel que va de forma intencional, que el niño o joven lo obtiene en una escuela y que para lograrlo cumple con un sinnúmero de pasos que conjuntamente con sus compañeros de clases y el docente desarrollan para conseguir un dominio determinado, que surge de la espiralidad de conocimiento que ha adquirido en otros procesos anteriores. Este aprendizaje intencional, el educando debe alcanzar un mínimo para acreditar un grado o curso, de lo contrario de ser objeto de nivelaciones, para suplir vacíos de conocimientos.

El otro modo de aprendizaje, es aquel que e da de forma no intencional y que el educando lo adquiere en la familia, contexto o con sus propios compañeros, por ello se hace necesario que los adultos supervisen la interacción de los mismos, para orientar oportunamente. En muchas circunstancias aquellos aprendizajes no son positivos para el buen desarrollo de los niños y jóvenes, ya que son patrones de conductas negativos que observan en el medio donde se desarrollan.

Por otra parte el aprendizaje es un proceso por el cual una persona se apropia de los conocimientos en sus distintas dimensiones como los conceptos, procedimientos, actitudes y valores; también el aprendizaje es la habilidad mental por medio de la cual se conoce y adquieren los hábitos, para después desarrollar las habilidades de acuerdo con sus ideales.

De acuerdo con (BIGGE2010, pág. 17) “el aprendizaje conlleva un proceso dinámico dentro del cual el mundo de la comprensión que constantemente se extiende llega a abarcar un mundo psicológico, teórico a partir de una visión crítica del colectivismo continuamente en expansión: significa desarrollo de un sentido de dirección o influencia, que pueden emplear cuando se presenta la ocasión y no considere conveniente; todo esto significa que el aprendizaje es un desarrollo de la inteligencia”.

El proceso de aprender es el proceso complementario de enseñar, aprender es el acto por el cual un alumno intenta captar y elaborar los contenidos expuestos por el profesor, o por cualquier otra fuente de información, mediante el interés y la experimentación.

El docente cumple su cometido de instructor y formador, cuando se vale de unos métodos y unas técnicas de enseñanza con la finalidad de alcanzar unos objetivos de aprendizaje, que permitan modificar el pensamiento del educando en función de cosas que pudo aprender de forma no intencional.

El objetivo en sí es conlleva al educando a un escenario donde le llame la atención la temática de estudio, para que su interés de conocer y aprender sea muy

elevado y así asegurar el verdadero propósito de la escuela y de los procesos pedagógicos.

Este proceso de aprendizaje es realizado en función de ciertos objetivos, que pueden o no identificarse con los del profesor y se lleva a cabo dentro de un determinado contexto, con la finalidad de dotar al individuo de dominios básicos o específicos o de especialización para que se desenvuelva de forma asertiva en cualquier escenario donde interactúa.

Según lo manifestado por (ZABALZA, 2009) debe existir “la consideración constante de cuáles son los procesos y estrategias a través de los cuales los estudiantes llegan al aprendizaje”

5.2.7. Factores que Influyen en el Aprendizaje

los factores que influyen en el aprendizaje de los educandos pueden ser diversos, pero en esta ocasión se los va a resumir en dos campos o escenarios, como son: los factores internos y los factores externos.

Los factores internos, tienen que ver las potencialidades cognitivas que tienen un educando, las condiciones psicológicas, fisiológicas y la capacidad mental de procesar la información, que de una u otra forma determina las capacidades de aprender y por ello un buen docente antes de emitir cualquier juicio sobre un educando, debe conocer sus potencialidades y las causas y factores que lo conllevan a ser excelente, muy bueno, regular o deficiente.

Por otro lado está los factores externos, que van desde la influencia de la familia, el contexto donde se desarrolla, que hacen de un niño un estudiante destacado o de lo contrario, alguien que requiere de permanente motivación y supervisión para desarrolle sus competencias

En el aprendizaje contextual, el niño asume los comportamientos comunes de quienes viven a su alrededor como patrones de comportamiento; por otro lado muchos aprendizajes que se desarrollan son mediante la interacción con los

hermanos, amigos, la familia y por ende a los padres que son los que más guían el proceso para que sus hijos aprendan lo necesario para desenvolverse de forma practica en la vida; ya que el primer legado que debe darle a sus descendientes, es educación de calidad.

5.2.8. Importancia del Aprendizaje

Aprender para el ser humano es una condición innata, ya que siempre está en interacción con nuevos escenarios en donde le toca conocer nuevas cosas y en base a ello aumenta los aprendizajes.

El aprendizaje tiene su importancia, ya que todo evoluciona y el ser humano debe evolucionar con esos cambios que se generan producto del crecimiento de la ciencia, la técnica y el arte, para de esta manera incorporarlo en su estilo de vida ya sea en el campo profesional o personal.

los aprendizajes conllevan al ser humano a una transformación interna que modifica su forma de pensar y la conducta propiamente dicha, ya que hace que no actúe por ignorancia sino por conocimiento y por convicción de que así debe ser porque los adelantos científicos que lo determinan en función de una realidad latente que surge de los cambios que se han originado por los cambios producidos en el planeta y de los seres que el él habitamos.

Mediante el desarrollo de aprendizajes el ser humano desarrolla destrezas, habilidades y competencias, que lo vuelven en un connotado en cierta o diversas áreas. Las destrezas permiten tener un dominio de hacer algo porque conoce los procesos o ha captado el fundamento teórico de una tesis, proceso o valor. Las habilidades conllevan al ser humano a demostrar que son rápidos y precisos en el desarrollo de una o varias situaciones en donde puede interactuar la mente y la parte motora; la mente porque se trabaja con las operaciones intelectuales y del pensamiento y motoras, porque se coordina movimientos que son el producto de lo que la mente ordena a las extremidades o partes del cuerpo, para desarrollen acciones con mucha rapidez.

Cuando se habla de competencia, se trata de preparar al ser humano a ser competente en una que otra área del conocimiento o para un oficio u ocupación, en donde debe demostrar dominio de lo que debe hacer de una forma clara, para que cuando tenga que desempeñarse realice un trabajo eficiente con excelencia y calidad. Se manifiesta que el aprendizaje significativo se presenta en la medida de estas condiciones básicas, las cuales son: Motivación, Comprensión, participación y aplicación.

5.2.9. Tipos de Aprendizaje

En la actualidad nos encontramos con diversos tipos de aprendizaje que debemos aprender a distinguir, pero entre la lista de los más comunes y citados por la literatura de pedagogía se tienen los siguientes: aprendizaje receptivo, aprendizaje por descubrimiento, aprendizaje memorístico y el llamado aprendizaje significativo.

Aprendizaje receptivo.- este tipo de aprendizaje se da cuando el estudiante o cualquier sujeto determinado se basa en sólo recibir el contenido brindado por el docente o por quien dirige tal transmisión de información, y al mismo tiempo se produce cuando interioriza y analiza la explicación de éste, el material impreso, la información audiovisual y los ordenadores.

El aprendizaje receptivo no es muy recomendable en la actualidad ya que limita al estudiante a ser un mero receptor y se deja a un lado la interacción que es tan necesaria para que el alumno experimente, plantee, resuelva, compare, interprete, analice, y realice procesos de argumentación sobre los contenidos que se trabajen en el aula de clases.

Aprendizaje por descubrimiento.- en este tipo de aprendizaje el alumno debe descubrir el material por sí mismo antes de incorporarlo a su sistema cognitivo, puede ser guiado o tutorado por el profesor. El escolar recibe el contenido que ha de internalizar, sobre todo por la explicación del profesor, el material impreso, la información audiovisual, los ordenadores, pero depende de este irlo analizando e

introduciéndolo dentro de sus conocimientos y de esa manera generar aprendizajes por descubrimiento.

Aprendizaje memorístico.- como su propio nombre lo indica, este tipo de aprendizaje es aquel que se basa en recordar una información de forma textual, en donde la memoria es fundamental para cumplir con esta forma de aprender; no obstante no asegura que el educando está obteniendo una buena formación académica, ya que se tiende a olvidar con rapidez.

El aprendizaje memorístico se lo utiliza para grabar en la mente humana una cantidad de información que le servirá para repetir de forma textual la misma en un hecho en donde tiene que responder a una exigencia de fluidez en la exposición o disertación.

Este tipo de aprendizaje es muy cuestionado, porque limita al educando a repetir una información, convirtiéndose así en un proceso mecánico donde el sujeto es un simple receptor pasivo. En virtud de lo expuesto se puede decir que se almacena en la mente datos, hechos, relatos y conceptos que no permite que el educando emita sus puntos de vista o criterios tanto de aprobación o negación de dichos principios que se han expuesto.

Aprendizaje significativo.-es aquel que se da cuando las tareas están interrelacionadas de manera congruente y el sujeto decide aprender así. En este caso el alumno es el propio conductor de su conocimiento relacionado con los conceptos a aprender. Aquí el educando relaciona los conocimientos y experiencias con los nuevos con la finalidad de establecer una coordinación y concatenación de estos conocimientos y así armar una estructura sólida de que ha aprendido.

Se requiere que los aprendizajes se den en un escenario donde el alumno sea un ente activo en la construcción de la clase, para que de esta manera pueda desarrollar las destrezas, habilidades y competencias que le aseguren una significatividad de lo aprendido.

5.2.10. Enseñanza

La enseñanza se describe como la acción y efecto de enseñar, instruir, adoctrinar y amaestrar con reglas o preceptos, se trata de sistemas y métodos para dar instrucción formando por ejemplo un conjunto de conocimientos y principios de ideas que se enseñan a alguien. Los estilos de enseñanza se pueden aplicar en la interacción de los tres elementos: el profesor o maestro, el alumno o estudiante y el objeto de conocimientos, se supone que un profesor es la fuente del conocimiento en el alumno, debido a que este último solo es un simple receptor de ideas.

Por otra parte el proceso de enseñanza es la transmisión de conocimientos del docente hacia el estudiante, a través de diversos medios y técnicas. El maestro es un facilitador del conocimiento que actúa entre las ideas que brindan los estudiantes por medio de un proceso de interacción, ya que por lo tanto el alumno se compromete con su aprendizaje y toma la iniciativa en la búsqueda del saber.

La enseñanza es la transmisión de los conocimientos, la misma se basa en la percepción principal a través de la oratoria y la escritura, mediante una exposición del docente. El apoyo en los textos, las técnicas de participación y debate entre los estudiantes son algunas de las formas que se concretan en el proceso de la enseñanza, también se han incorporado las nuevas tecnologías y se ha hecho uso de otros canales para transmitir el conocimiento de lo que se ha aprendido en el aula y en la vida práctica..

Para enseñar el docente utiliza diversas estrategias para alcanzar los objetivos propuestos, pero debe planearlas antes de llegar a desarrollar los procesos pedagógicos, ya que estas se ajustan a las necesidades didácticas pedagógicas y a las potencialidades de los grupos, porque son consideradas como las que direccionan el desempeño del docente en el aula de clases.

Las estrategias metodológicas, son conocidas también como un conjunto de ideas que el docente utiliza para desarrollar una disciplina académica, que son

determinantes en la intención de enseñar a los estudiantes nuevas formas de aprender, para que las utilicen de forma individual y espontánea en pos de nuevos conocimientos.

Para (**MERCANO**, 2011)“las estrategias constituyen actividades intencionadas y conscientes, guían las acciones a seguir para alcanzar determinadas metas en el aprendizaje, es decir implican un plan a lograr”.

En virtud de lo antes expuesto, las estrategias convierten a la enseñanza en un proceso donde el docente y sus estudiantes intercambian conocimientos y desarrollan destrezas, habilidades por la ejercitación de las operaciones intelectuales. Para ello se requiere de una buena preparación y mística docente, que promuevan las acciones educativas y metodológicas, para que el estudiante comprenda de manera rápida y efectiva el nuevo conocimiento.

5.2.11. Técnicas de Enseñanza

Las técnicas de enseñanza se las puede considerar como mediaciones organizadas por el educador, a través de las cuales pretende cumplir su objetivo; las mismas son variadas, es decir que se pueden ajustar a cualquier circunstancia de enseñanza-aprendizaje y a su vez aplicarse de modo activo para ayudar la reflexión de los alumnos. Según la perspectiva de (**BETZ**, 2008) “El objetivo de la enseñanza es la formulación de lo que espera lograr durante la hora de clase, describe lo que el alumno será después de haber experimentado esa sesión de enseñanza”

Asimismo se la puede definir como un tipo de acción concreta, planeada y llevada a cabo por el catedrático con el fin de que sus estudiantes logren alcanzar objetivos de aprendizaje. Estas técnicas matizan la práctica docente debido a que se encuentran en constante relación con las características personales y habilidades profesionales del didáctico, sin dejar de lado otros componentes tales como: las características del grupo, las condiciones físicas del aula, el contenido a trabajar y el tiempo.

5.2.11. Estrategias de Enseñanza

Las estrategias de enseñanza son las herramientas metodológicas que el docente utiliza o recurre con la finalidad de obtener los lineamientos didácticos y los pasos a seguir para que sus educandos puedan aprender de forma rápida y efectiva las temáticas de estudio.

Una buena estrategia permitirá a que el docente y estudiante encuentren la empatía para que el proceso enseñanza aprendizaje se desarrolle de forma óptima y los resultados sean los esperados.

De acuerdo a lo citado por (**PIMIENTA** 2009) define a las estrategias de enseñanza- aprendizaje como “instrumentos de los que el docente se vale para contribuir a la implementación y el desarrollo de las competencias de los estudiantes”. Dentro de las estrategias de enseñanza existen tres tipos de técnicas importantes: los mapas conceptuales, las analogías y los videos.

Los mapas conceptuales: son aquellos que sirven para organizar de una manera coherente a los conceptos, su estructura organizacional se produce mediante las relaciones significativas entre los conceptos en forma de proposiciones, a la vez constan de dos o más términos conceptuales unidos por las palabras de enlaces que sirven para formar una unidad semántica, además los conceptos se sitúan en un recuadro ya que los conceptos tienen que ir relacionados, ya que hay que tomar en cuenta que algunos conceptos son abarcados bajo otros conceptos más amplios.

Los mapas conceptuales les permiten a los profesores y a los alumnos intercambiar puntos de vista sobre la validez de un vínculo proposicional determinado, para finalmente proporcionar un resumen de todo lo aprendido.

Los mapas conceptuales son herramientas útiles para ayudar a los estudiantes a aprender acerca de la estructura del conocimiento y los procesos de construcción de los pensamientos, esto puede servir como punto de partida para cualquier concepción de concepto que la persona pueda tener concerniente a la estructura

del conocimiento; es decir sirve para descubrir los preconceptos del alumno y cuando se llegue al final del proceso servirá para clasificar las relaciones entre nuevos y antiguos conocimientos.

Las analogías: son aquellas que se ponen en relación con los conocimientos previos y los conocimientos nuevos que el docente relacionara en la clase con los alumnos, deben servir para comparar, evidenciar, aprender, representar y explicar algún objeto fenómeno o suceso.

En todas las escuelas es bastante frecuente que los docentes recurren a las analogías para facilitar la comprensión de los contenidos que ellos imparten. Cuando los estudiantes hacen expresiones que son escuchadas casi a diario en las aulas, solo en la mayoría de los casos se utilizan las analogías, las mismas se deben incluir de forma explícita tanto en las relaciones comunes que mantienen como el dominio de los objetivos y las diferencias entre ambos, para esto el docente debe de ser ágil y creativo puesto que le permitirá mostrarle al alumno la relación existente entre el conocimiento científico y la cotidianidad del educando.

Los videos o también hoy conocidos como los multimedia, son recursos didácticos tecnológicos que llaman la atención del educando y facilita la comprensión de los contenidos, ya que al tener audio y video, se convierte en un recurso completo para atender a los distintos tipos de aprendizajes que hay en un grupo clases.

Los videos son hoy en día un aporte valioso para la educación, ya que con ellos se puede simular hechos que en situaciones reales son difíciles de apreciar o palpar, por lo que el docente debe tomarlos como un recurso apto para todas las edades y para todos los escenarios donde se desarrolle un proceso clase, puesto que genera el interés de grandes y chicos.

En el proceso de enseñanza aprendizaje el empleo de videos no ocasiona grandes dificultades ya que las características de observación del video están muy cercanas a las condiciones de lectura de un texto, las grabaciones se pueden congelar o

detener con la ayuda de la pausa, para ir analizando cada uno de los aspectos observados, mediante una secuencia de hechos que se deben tratar para comprender la intencionalidad educativa del video.

5.2.12. Didáctica

Se puede definir a la didáctica como la disciplina científico-pedagógica que tiene como centro de estudio a los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje; por lo cual se preocupa de estudiar el trabajo docente congruente con el método de aprendizaje que utiliza para que sus estudiantes puedan comprender los contenidos que se tratan en las aulas de clases.

Por su parte la didáctica tiene como finalidad verificar en la práctica las teorías más eficaces para que los niños aprendan su lengua de origen. A su vez se encarga de elegir el método más adecuado de aprender a leer y escribir con el objetivo de que el sujeto pueda comunicarse del modo más efectivo en los diversos contextos que lo requieran. Vale acotar que los niños a muy temprana edad empiezan a desarrollar conocimientos frente a la lectura y escritura, lo importante es que desde la etapa preescolar se empieza a adquirir esta área de aprendizaje de manera específica mediante la educación, puesto que existen distintas estrategias de enseñanza respecto al lenguaje escrito y oral.

Según (**BLOOM**, 2006) el lenguaje “es un código por el cual se representan ideas, a través de un sistema arbitrario de signos, para la comunicación”.

Por ello el docente debe utilizar un lenguaje didáctico técnico que le ayuden a orientar el desarrollo de los procesos para que la enseñanza sea efectiva y que responda a los intereses y a los estilos de aprendizajes de los estudiantes de acuerdo a los niveles de estudios.

5.2.13. La Motivación

Esta palabra se deriva del latín *motivus* o *motus*, lo cual quiere decir causa del movimiento. En términos más generales la motivación son aquellos estímulos que

conlleven a las personas a ejecutar determinadas acciones y seguir trabajando en las mismas para lograr su culminación.

Desde otra perspectiva se la puede considerar como la voluntad que presenta un individuo por realizar un esfuerzo, es un estado que se encuentra internamente, el cual activa, dirige y mantiene la conducta de la persona en la consecución de ciertos objetivos.

Es importante tener en cuenta que las personas se diferencian y distinguen las unas de las otras por pensar y reaccionar de manera distinta ante determinadas situaciones, por lo cual este concepto no es la excepción, es decir que cada sujeto va a tener una motivación totalmente distinta a la de las demás, porque sus realidades son diversas.

En muchos casos la motivación puede inmiscuir algo material y en otras instancias tan solo involucrar algo personal. Según (**DORNEY**, 2005) “La motivación es un concepto abstracto, un concepto hipotético que existe para poder explicar la razón por la cual la gente se comporta y piensa de la forma que lo hace. La motivación está relacionada con uno de los aspectos más básicos de la mente humana y ésta tiene un rol determinante en el éxito o fracaso en cualquier situación de aprendizaje”.

Se considera a la motivación como un cúmulo de aspiraciones, deseos, y metas que lo hacen sentir bien consigo mismo y lo conllevan a disfrutar de las cosas buenas que le están ocurriendo en su vida.

Frecuentemente se suele escuchar que pese al agotamiento, esfuerzo o sacrificio que implica una actividad o trabajo, las personas siguen luchando en contra de estas adversidades. Aquello se debe a que ellos han encontrado una motivación por seguir adelante, la misma que puede estar representada por personas que demandan una gran importancia dentro de sus vidas, como por ejemplo sus padres, hijos, esposos (as) amigos, o básicamente puede ser por una realización personal que le brinde satisfacción y a su vez le permita adquirir un mejor

bienestar que involucre tener una vida con menos necesidades, que garantice una satisfacción de lo logrado.

La motivación presenta una relación entre el esfuerzo y la retribución que abarca en el contexto individual donde se presenta el conjunto de la satisfacción de las necesidades y las expectativas que incluyen factores tales como: la satisfacción laboral, los premios y muchas otras formas de reconocimiento. “La motivación de los recursos humanos consiste fundamentalmente en mantener culturas y valores corporativos que conduzcan a un alto desempeño” (MARTINEZ L. , 2010).

5.2.14. Motivación Escolar

Para muchos niños el tener que ir a la escuela no les resulta una actividad tan agradable, en determinados casos lo realizan porque simplemente se ven obligado por sus padres y es algo que por su corta edad no pueden decidir. Sin embargo este aspecto puede mejorar, pero para esto se necesita de la buena actitud que tengan sus padres y en el interés que estos muestren en el proceso de escolarización de sus hijos, de esta manera el aprendizaje será armonioso, generando que el niño acepte con mayor agrado y seguridad sus obligaciones y responsabilidades.

Otro factor que incide en que los infantes encuentren motivación al momento de ir a clases, es la posibilidad de poder relacionarse con otros niños de su edad. Por eso se necesita que los docentes dentro de su metodología hagan empleo de juegos o actividades lúdicas, las cuales son una manera de lograr la integración grupal, además resultan agradables y entretenidas; logrando con esto despertar el interés del alumno por ir a su escuela.

Como se ha venido resaltando a lo largo de la investigación los juegos son sumamente necesarios e importantes puesto que contribuyen en la socialización con sus compañeros y además porque facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para concluir otro factor que puede motivar al alumno para asistir a clases es el deseo que nace de manera personal, el cual generalmente está radicado

en que al momento de ser mayor se logre convertir en un ente totalmente productivo para la sociedad y vida en general.

Desde la apreciación de (MOLLA, 2013) “La motivación escolar constituye uno de los factores psico-educacionales más importantes en el desarrollo del aprendizaje.

Basado en el criterio del autor citado, la figura del educador o profesor es tan importante; porque si el estudiante no quiere aprender, le corresponde a éste estimularlo con el fin de que el alumno se sienta parte activa del proceso de adquisición de conocimientos, en definitiva, del proceso del aprendizaje”.

5.2.12. Motivación Intrínseca

La motivación intrínseca se le denomina a los estados de ánimo de una persona que influye sobre otra a través de las acciones que desarrolla: por ejemplo: un docente inyecta esa motivación intrínseca en la forma como desarrolla los procesos pedagógicos y en la manera cómo influye para que sus estudiantes les agrade su clase y les guste compartir experiencias en el aula y los niveles de aprendizajes que se desarrollan son muy elevados.

Desde la perspectiva de (PILA, 2012) “La motivación es aquello que impulsa a una persona a realizar determinadas acciones y a persistir en ellas hasta el cumplimiento de sus objetivos. El concepto también se encuentra vinculado a la voluntad y al interés”.

Se puede definir a este tipo de motivación como aquella que nace desde el interior del ser humano, la cual se genera con el propósito de satisfacer y cumplir sus deseos de autorrealización y crecimiento personal. La misma surge no solo con el objetivo de obtener resultados favorables o por algún tipo de beneficio por realizar determinada actividad, sino por el contrario esta se suscita porque se obtiene placer a través de dicha tarea. Por lo tanto una persona que se distinga por poseer una motivación intrínseca nunca verá los fracasos como un impedimento para seguir adelante, sino que a su vez como una forma de aprender y sacar lo mejor de esta

experiencia. Éste tipo de personas por lo general son considerados emprendedores, motivadores grandes exponentes en los diversos campos.

En conclusión su satisfacción depende tan solo de encontrar amor y agrado en dicho trabajo y no de otros factores externos. Este tipo de personas, encontrarán oportunidades para crecer, donde otros observan problemas y complicaciones porque están condicionados positivamente.

Dentro de los ejemplos más comunes dentro de la motivación intrínseca se tienen las siguientes: los hobbies, estos son realizados simplemente porque por medio de los mismos se obtiene placer, pese al cansancio que determinada actividad puede generar, no supera al agrado y satisfacción que se puede sentir al momento de ejecutarla.

Otro ejemplo que puede lograr una mayor comprensión sobre este concepto, es en el caso de que el profesor mande un trabajo investigativo pero que no implique obligatoriedad, sin embargo quien decide hacerlo no lo hará en base de tener una nota extra sino tan solo por aprender y ampliar sus conocimientos en base a la práctica.

5.2.13. Motivación Extrínseca

A diferencia del tipo de motivación intrínseca, este tipo de motivación trata de despertar el interés de la persona hacia una determina actividad, por medio de recompensas e incentivos externos, como por ejemplo (dinero, ascensos en algún puesto mejor, en el caso de los niños su juguete preferido, en los alumnos un punto extra a su promedio, entre otras). La motivación extrínseca se distingue porque los motivos que impulsan a llevar a efecto una acción radican principalmente por el hecho de recibir dicha recompensa, más no porque encuentre agrado dentro de la misma.

En relación a esta temática (**PERVIN**, 2007) sostiene que “la presencia de recompensas puede estorbar la ejecución de la tarea, ya que solo la actividad se

realizaría por el hecho de obtener algún tipo de beneficio, perdiéndose de vista los aspectos más importantes de la propia tarea”.

Un ejemplo muy claro respecto a este tipo de motivación es cuando los padres a cambio de que sus hijos se saquen una buena nota les permitan ir el fin de semana a pasar junto a su mejor amigo.

Esto quiere decir que el chico se preparará y esforzará por sacar una buena nota por el premio que va a recibir por este y no por la realización personal que recibirá a cambio. En otras palabras la motivación extrínseca como su propio nombre lo señala, es aquella que se produce por factores externos. La motivación que parte de un estímulo que es producto del reconocimiento por el buen desempeño, hace que la persona encuentre el valor y la satisfacción por lo que realiza y esto lo conlleva a superarse de forma constante para siempre estar liderando los campos de acción donde se desempeña.

CAPÍTULO II

6.- HIPÓTESIS

Los cuentos infantiles inciden en la creatividad de los niños de Educación General Básica de la Unidad Educativa República de México, del cantón Chone, durante el segundo quimestre del 2015-2016.

6.1. Variables

6.1.1. Variable Independiente:

Los cuentos infantiles

6.1.2. Variable Dependiente:

Creatividad

6.1.3. Término de relación

Incide

CAPÍTULO III

7. METODOLOGIA

7.1. Tipo de investigación

La presente investigación se desarrolló en base a dos tipos como son la diagnóstica y de campo

Bibliográfica._ ya que se extrajo información científica de textos, libros, enciclopedias, internet, que respaldarán la investigación con criterios de autores de teorías definidas.

De campo._ Puesto que aplicaron instrumentos de recolección de información primaria que permitieron tomar los criterios de los involucrados en la investigación

7.2. Nivel de investigación

La investigación realizada cumplió los siguientes niveles:

Descriptivo, por que se determinaron las causas y efectos que se dan por problemática investigada; **Analítico**, ya que se realizó el tratamiento de los resultados de los instrumentos de campos, los mismos que fueron analizados de manera exhaustiva, relacionándoles con teorías científicas, para fortalecer los criterios vertidos en la misma; y en base a ello realizar el aporte a las ciencias de la educación, **Sintético**, porque se determinó una conclusión por cada objetivo específico en base a los resultados obtenidos en la investigación y al mismo tiempo permitió comprobar la hipótesis planteada.

7.3. Métodos

Los métodos que se utilizaron en el desarrollo de la investigación fueron:

Método inductivo deductivo._ Este método se lo utilizó para dar el tratamiento de los resultados de la investigación, para emitir juicio sobre diversos aspectos

que conciernen a la misma en base a deducciones de los criterios vertidos por los involucrados y inferencias que se realizaran de teorías definidas.

Método bibliográfico._ se utilizó para extraer citas textuales de diversos autores que sustenten la investigación en base a los criterios científicos de teorías comprobadas, que enriquecerán el contenido de la misma.

Método estadístico.- Su contexto permitió tabular, graficar, interpretar y analizar los resultados obtenidos en la investigación de campo a través de la aplicación de instrumentos de recolección de la información como son las encuestas y entrevistas.

7.4. Técnicas de recogida de información

Las técnicas que se utilizaron en la presente investigación fueron.

Entrevista a la directora del plantel, en donde se investigó el grado de control que se da en plantel sobre la aplicación de cuentos infantiles.

Encuesta dirigidas a docentes y padres de familia de la institución

Ficha de observación a los estudiantes

7.5. Población y muestra

7.5.1. Población

La población que se utilizó en el presente Trabajo de Titulación, la constituyen 590 estudiantes de la Educación General Básica; 570 padres de familias, 18 docentes guías y un directivo de la Unidad Educativa “República de México” del cantón Chone.

7.5.2. Muestra

La muestra estuvo representada por el 10% de la población y queda representada de la siguiente manera:

1 directivo

18 docentes

57 padres de familia

59 estudiantes

8. MARCO ADMINISTRATIVO

8.1. Recursos Humanos

Investigadora: Eddie Auxiliadora Cedeño Cedeño

Tutor de Titulación: Dr. Eddie Alcívar Castro.

Comunidad Educativa: Unidad Educativa “República de México” de la ciudad de Chone.

8.2. Recursos Financieros

Artículo	Cantidad	Unidad de medida	Valor Unitario	Valor Total	Financiamiento	
					Autogestión	Gestión
Impresiones	1000	Unidad	0,10	50,00	100,00	
Copias	1000	Unidad	0,03	9,00	30,00	
Remax	3	Paquete	4,00	12,00	12,00	
Internet	5	Mes	22,00	110,00	110,00	
Cartucho de impresora	4	Unidad	25,00	100,00	100,00	
Tinta de recarga	1	Juego cuatro colores	10,00	10,00	10,00	
Anillados	10	Unidad	1,50	15,00	15,00	
Empastados de Tesis	5	Unidad	8,00	40,00	40,00	
Pendrivers	1	Unidad	15,00	15,00	15,00	
Cd rom	5	Unidad	1,50	7,50	7,50	
Viáticos	10		20,00	200,00	200,00	
Textos				400,00	400,00	
Sub Total					930,00	
Imprevistos					93,00	
Total					1023,00	

CAPÍTULO IV

9. TABULACIÓN DE DATOS

9.1. Resultados de las encuestas aplicadas a los docentes de la Unidad Educativa “República De México”.

1. ¿En el desarrollo de los procesos pedagógicos utilizan cuentos infantiles para la enseñanza?

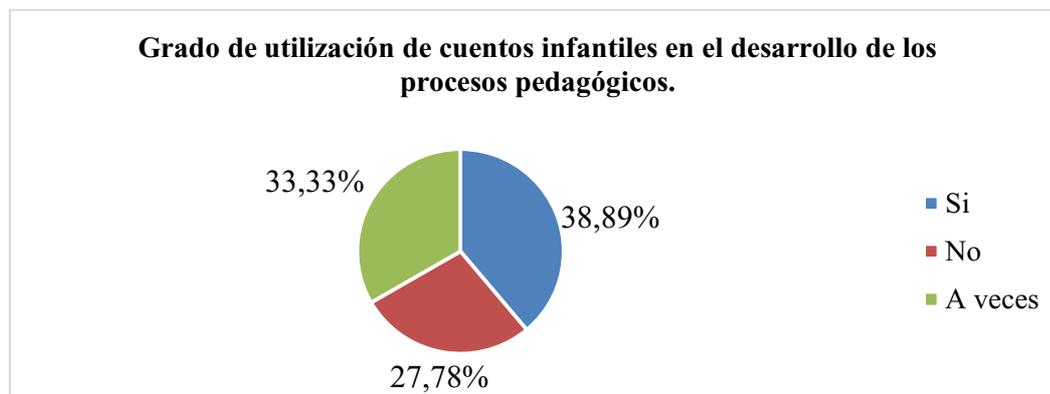
TABLA N° 1

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
a	Si	7	38,89
b	No	5	27,78
c	A veces	6	33,33
	TOTAL	18	100,00

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “República de México”

Elaboración: Cedeño Cedeño Eddie Auxiliadora

GRÁFICO N° 1



Análisis e interpretación:

El 38,89% manifestaron que **sí**, el 27,78% expresaron que **no**, y por lo posterior el 33,33% alegaron que **a veces**, utilizan cuentos en el desarrollo de los procesos pedagógicos

De acuerdo a los resultados tabulados se puede evidenciar que más del 50% de docentes no realizan permanentemente actividades con cuentos infantiles durante los procesos pedagógicos, lo cual repercute directamente en el desarrollo de las competencias básicas de los estudiantes y en el desenvolvimiento con los demás compañeros de clases ya que no tienen mucho tiempo para interactuar entre ellos.

2. ¿La metodología que utilizan los docentes es?

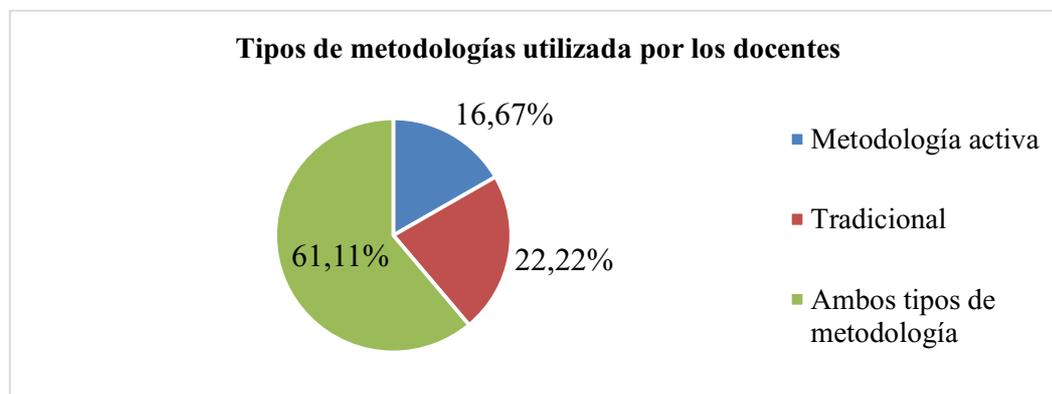
TABLA N° 2

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
a	Metodología activa	3	16,67%
b	Tradicional	4	22,22%
c	Ambos tipos de metodología	11	61,11%
	TOTAL	18	100,00%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “República de México”

Elaboración: Cedeño Cedeño Eddie Auxiliadora

GRÁFICO N° 2



Análisis e interpretación:

Se interrogó a los docentes sobre el tipo de metodología que empleaban al momento de impartir sus clases, recibiendo de estos las siguientes respuestas: tres profesores que conforman el 16,67% expresaron **metodología activa**, cuatro catedráticos que constituyen el 22,22% se inclinan por la **tradicional** y a su vez once pedagogos que representan el 61,11% seleccionaron **ambos tipos de metodología**.

Según los resultados observados el 61% de maestros utilizan tanto la metodología activa como la tradicional, lo cual incide directamente en el nivel de aprendizaje que están logrando los estudiantes, ya que si se aplica más la metodología tradicional no se lograrán resultados favorable porque esta conlleva a utilizar procesos monótonos, aburridos, etc., en cambio con la metodología activa se desarrollan los procesos de clases de manera participativa logrando así que se obtengan aprendizaje significativos.

3. ¿Cómo docente lleva un proceso sistemático en el desarrollo de los procesos pedagógicos, dando cumplimiento a las diferentes etapas o fases del mismo?

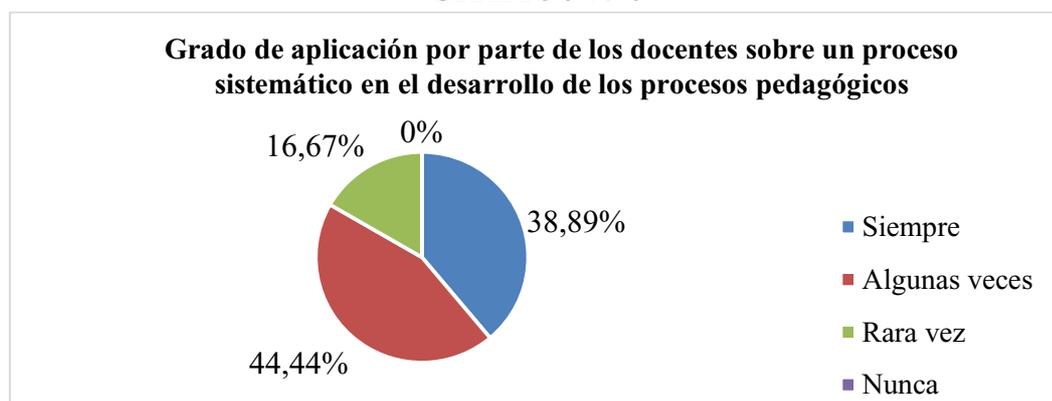
TABLA N° 3

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
a	Siempre	7	38,89
b	Algunas veces	8	44,44
c	Rara vez	3	16,67
d	Nunca	0	0,00
	TOTAL	18	100,00

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “República de México”

Elaboración: Cedeño Cedeño Eddie Auxiliadora

GRÁFICO N° 3



Análisis e interpretación:

Mediante encuesta aplicada a los docentes, se les consultó a los involucrados si acostumbran a llevar un proceso sistemático en el desarrollo de los procesos pedagógicos para dar cumplimiento a las diferentes etapas o fases del mismo, logrando de estos los siguientes resultados: el 39,89% alegaron que **siempre** lo hacen, el 44,44% manifestaron hacerlo **algunas veces** y consecuentemente el 16,67% expresaron ejecutarlo **rara vez**.

Según los resultados mostrados en el gráfico se puede verificar que más del 50% de profesores no aplican siempre un proceso sistemático en el desarrollo de los procesos clases, esto hace que los alumnos no asimilen adecuadamente los conocimientos ya que no se lleva una secuencia de las actividades que se imparten en el aula, lo que les va a generar confusión en los aprendizajes que deben lograr.

4. ¿Los docentes utilizan dinámicas y juegos para la ambientación lúdica de la clase?

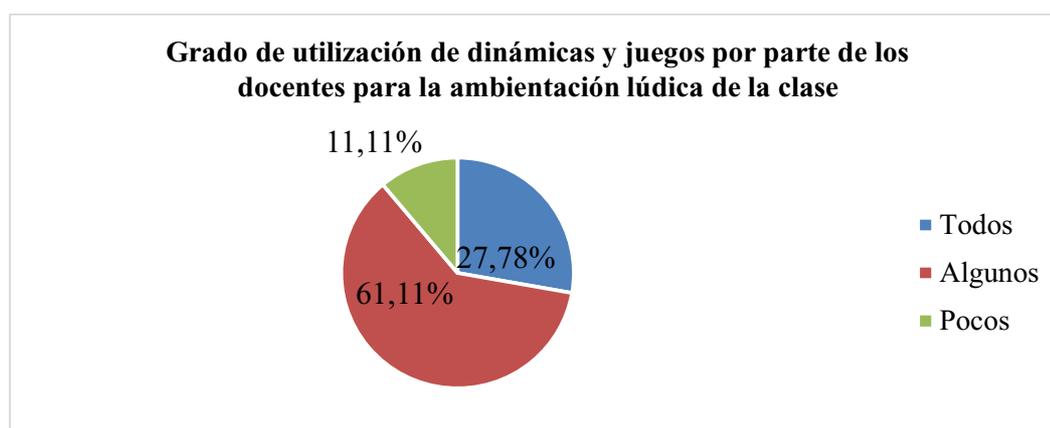
TABLA N° 4

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
a	Todos	5	27,78
b	Algunos	11	61,11
c	Pocos	2	11,11
	TOTAL	18	100,00

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa "República de México"

Elaboración: Cedeño Cedeño Eddie Auxiliadora

GRÁFICO N° 4



Análisis e interpretación:

Para conocer si los docentes utilizaban dinámicas y juegos para la ambientación lúdica de la clase, se procedió mediante encuesta interrogar a los involucrados respecto a esta temática, obteniendo de los mismos las siguientes respuestas: el 27,78% manifestaron que **todos**, el 61,11% alegaron que **algunos** y en lo posterior el 11,11% expresaron que **pocos**.

Como se puede observar más del 50% de maestros manifestaron que solo algunos emplean dinámicas y juegos para la ambientación lúdica de la clase, lo que conlleva a que los procesos de clases se impartan de manera poco participativa, además no se fortalece la integración entre compañeros, la creatividad, la asimilación de conocimientos, etc.

5. ¿Cómo docentes desarrolla actividades lúdicas y/o recreativas mediante la lectura de cuentos infantiles?

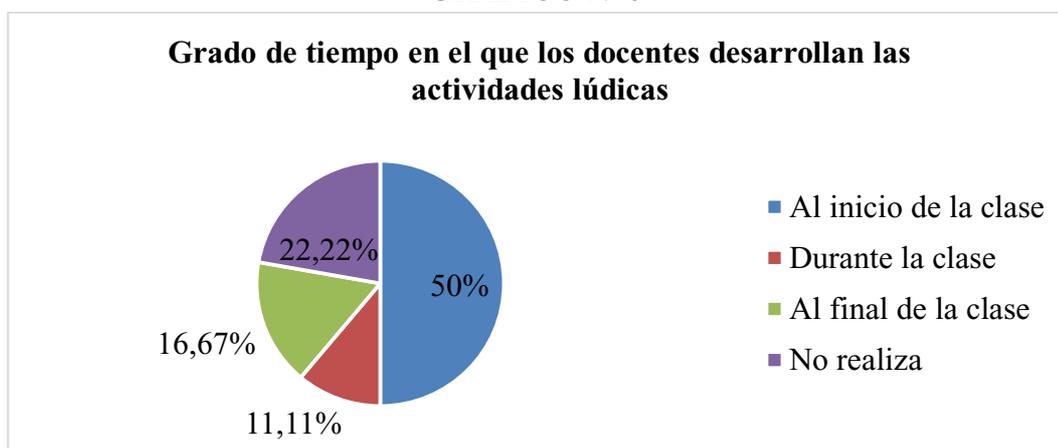
TABLA N° 5

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
a	Al inicio de la clase	9	50,00
b	Durante la clase	2	11,11
c	Al final de la clase	3	16,67
d	No realiza	4	22,22
	TOTAL	18	100,00

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “República de México”

Elaboración: Cedeño Cedeño Eddie Auxiliadora

GRÁFICO N° 5



Análisis e interpretación:

Se les preguntó a los catedráticos en que tiempo suelen desarrollar actividades lúdicas, obteniendo de estos las siguientes apreciaciones: nueve docentes que representan al 50% expresaron hacerlo **al inicio de la clase**, dos profesores que constituyen el 11,11% alegaron efectuar las **durante la clase**, tres educadores que conforman el 16,67% señalaron ejecutarlo **al final de la clase** y consecuentemente cuatro maestros que equivalen el 22,22% enunciaron no **realizarlas**.

Según los resultados observados el 50% de docentes manifestaron que realizan actividades lúdicas al inicio de las clases, debido a que en este momento de la clase las emplean como estrategias para lograr la motivación, atención, participación, creatividad, etc., durante todo el desarrollo de los procesos pedagógicos que se imparten.

6. ¿Las actividades de ambientación con cuentos infantiles que desarrolla, son dirigidas a encontrar relación con la clase a desarrollar?

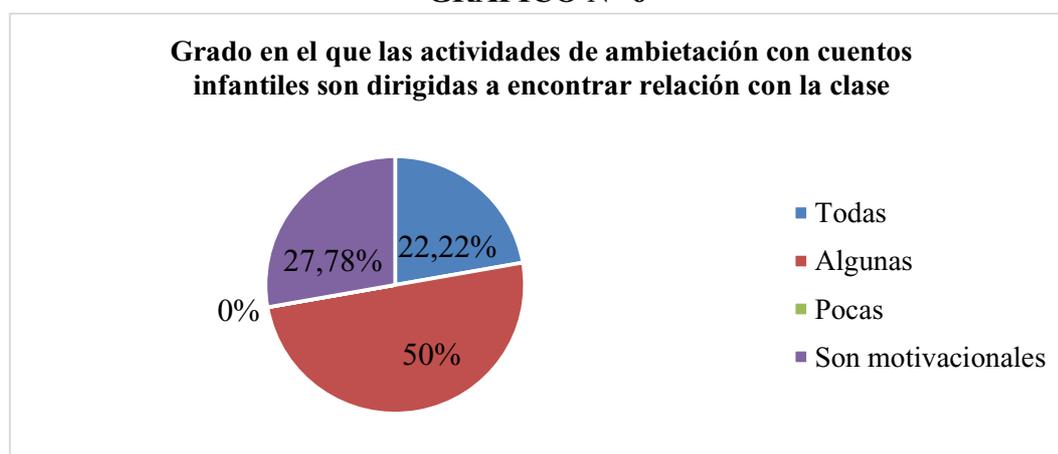
TABLA N° 6

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
a	Todas	4	22,22
b	Algunas	9	50,00
c	Pocas	0	0,00
d	Son motivacionales	5	27,78
	TOTAL	18	100,00

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “República de México”

Elaboración: Cedeño Cedeño Eddie Auxiliadora

GRÁFICO N° 6



Análisis e interpretación:

El 22,22% señalaron que **todas** van asociadas, nueve educadores que representan el 50% indicaron que **algunas** de ellas y en lo posterior cinco pedagogos que constituyen el 27,78% expresaron que sus clases **son motivacionales**, porque utiliza cuentos infantiles para ambientar la clase

Como se puede evidenciar el 50% de docentes expresaron que algunas de las actividades de ambientación lúdicas son realizadas con el fin de relacionarlas con la clase que se impartirá, lo cual favorece a que los estudiantes asimilen fácilmente los conocimientos impartidos por el docente ya que durante la ejecución de estas actividades se logran activar los conocimientos previos de los aprendices.

7. ¿Los estudiantes logran relacionarse mejor con la aplicación de actividades de creación de cuentos infantiles en el desarrollo de procesos?

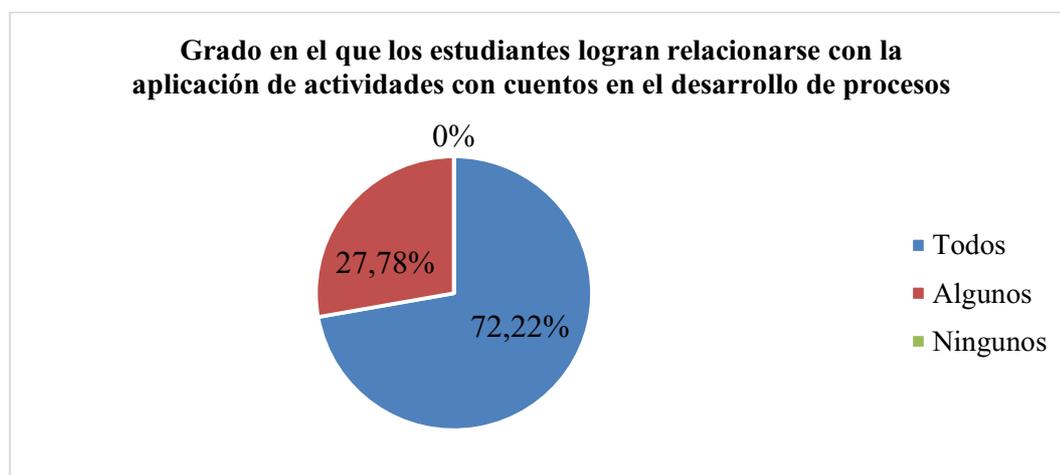
TABLA N° 7

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
a	Todos	13	72,22
b	Algunos	5	27,78
c	Ningunos	0	0,00
	TOTAL	18	100,00

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “República de México”

Elaboración: Cedeño Cedeño Eddie Auxiliadora

GRÁFICO N° 7



Análisis e interpretación:

Se les consultó a los docentes mediante encuesta si los estudiantes lograban relacionarse mejor con la aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de los procesos, y a través de esta técnica de investigación se pudo establecer lo siguiente: 13 educadores que constituyen el 72,22% expresaron que **todos** y por ende cinco catedráticos que conforman el 27,78% alegaron que **algunos**.

De acuerdo a los resultados recopilados se puede comprobar que el 72% de docentes confirmó que los alumnos se relacionan mejor con la aplicación de las actividades lúdicas, ya que estas sirven para fomentar o mejorar las relaciones interpersonales entre compañeros de clases, lo que a la vez permite desenvolverse mejor en el plano social.

8. ¿Cómo considera el grado de motivación de los estudiantes, para aprender?

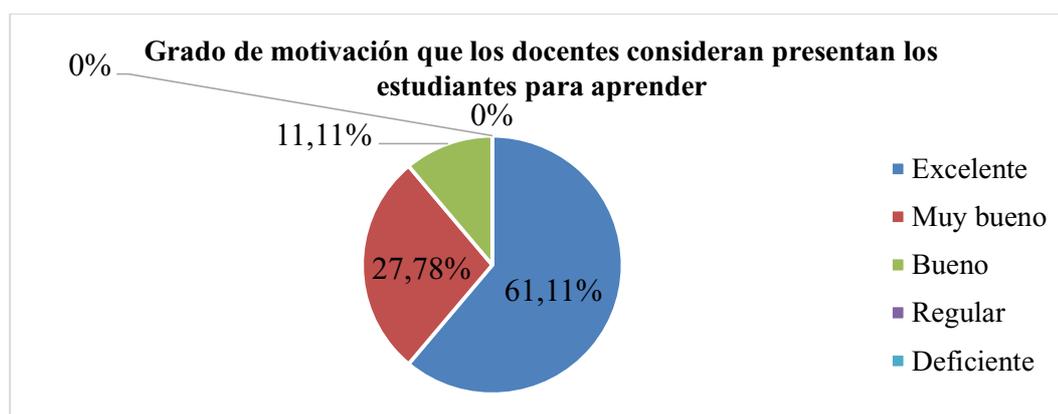
TABLA N° 8

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
A	Excelente	11	61,11
B	Muy bueno	5	27,78
C	Bueno	2	11,11
D	Regular	0	0,00
E	Deficiente	0	0,00
	TOTAL	18	100,00

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “República de México”

Elaboración: Cedeño Cedeño Eddie Auxiliadora

GRÁFICO N° 8



Análisis e interpretación:

Se les preguntó a los docentes acerca de su consideración respecto al grado de motivación de los estudiantes para aprender, y por medio de encuesta se logró conocer lo siguiente: 11 educadores que conforman el 61,11% indicaron que es **excelente**, cinco catedráticos que constituyen el 27,78% expresaron **muy bueno** y posteriormente dos maestros que simbolizan el 11,11% expusieron que era **bueno**.

Según los resultados observados se puede corroborar que el 61% de los docentes expresaron que el grado de motivación de los estudiantes es excelente, lo que es favorable para el desarrollo de los procesos pedagógicos y cognitivos ya que existe la predisposición de los estudiantes para aprender, lo cual facilitará el desarrollo de cualquier actividad que se imparta.

9. ¿Cómo considera el nivel de aprendizaje de los estudiantes de básicas elementales?

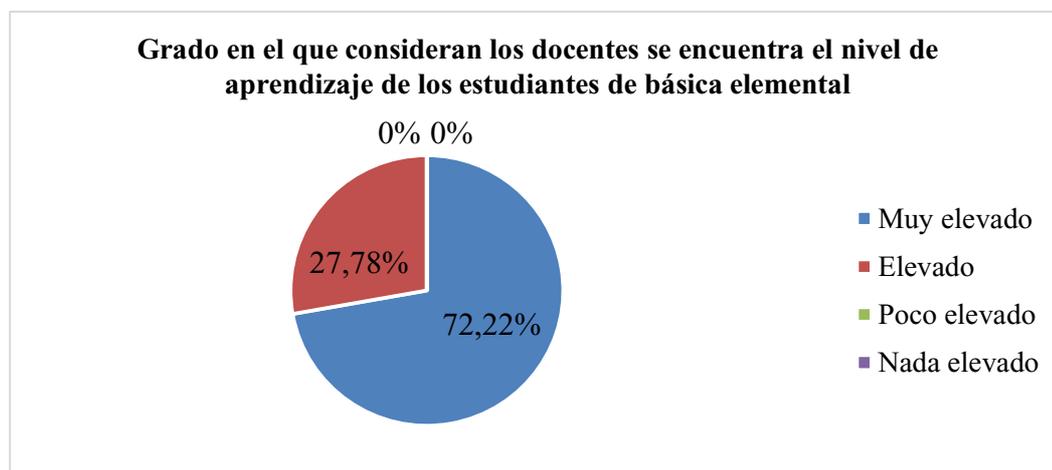
TABLA N° 9

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
a	Muy elevado	13	72,22
b	Elevado	5	27,78
c	Poco elevado	0	0,00
d	Nada elevado	0	0,00
	TOTAL	18	100,00

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “República de México”

Elaboración: Cedeño Cedeño Eddie Auxiliadora

GRÁFICO N° 9



Análisis e interpretación:

Con el objetivo de conocer como los docentes consideraban el nivel de aprendizaje de los estudiantes de básica elemental se procedió mediante encuesta interrogarles al respecto, obteniendo de los mismos las siguientes apreciaciones: 13 catedráticos que conforman el 72,22% expresaron **muy elevado** y por ende cinco educadores que constituyen el 27,78% manifestaron que era **elevado**.

Se puede observar que el 72% de profesores expresaron que el nivel de aprendizaje de los estudiantes de la básica elemental es muy elevado, lo cual se debe a que existe cierta cantidad considerable de docentes que utilizan la metodología activa lo que conlleva a la aplicación de estrategias innovadoras que fomenten la participación tales como las actividades lúdicas.

10. ¿Los procesos clases que se desarrollan, promueven el desarrollo cognitivo de los estudiantes?

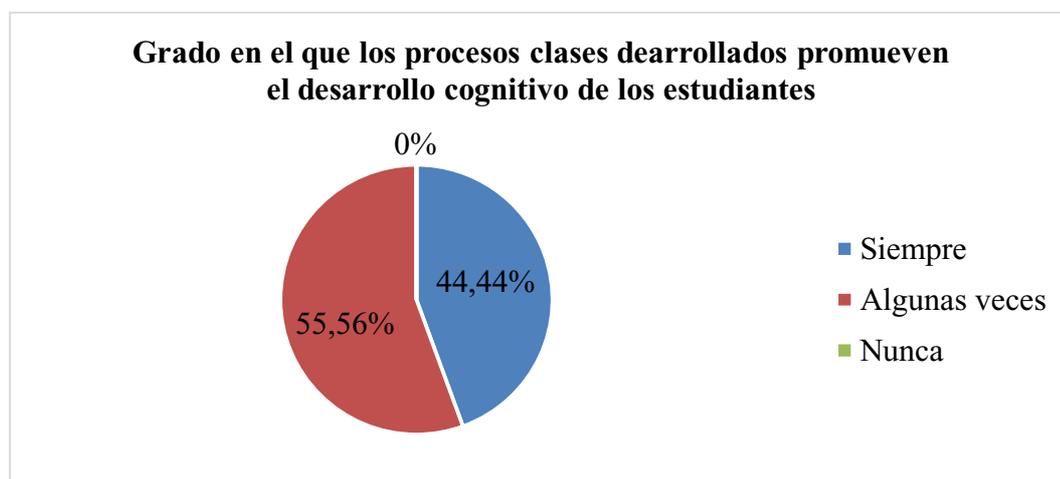
TABLA N° 10

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
a	Siempre	8	44,44
b	Algunas veces	10	55,56
c	Nunca	0	0,00
	TOTAL	18	100,00

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “República de México”

Elaboración: Cedeño Cedeño Eddie Auxiliadora

GRÁFICO N° 10



Análisis e interpretación:

Se les consultó a los docentes si los procesos clases que desarrollan cumplen la función de promover el desarrollo cognitivo de los estudiantes, logrando de éstos las siguientes respuestas: ocho educadores que constituyen el 44,44% manifestaron originarlo **siempre** y a su vez 10 catedráticos que conforman el 55,56% expresaron suscitarlo **algunas veces**.

De acuerdo a los resultados recolectados, el 55% de docentes confirma que algunas veces los procesos clases que desarrollan promueven el desarrollo cognitivo, eso se debe a que las actividades lúdicas durante la ejecución de los procesos pedagógicos sirven para reforzar aprendizajes, ejercitar la observación, asimilar conocimientos e ideas, facilitar la expresión oral, etc.

9.2. Resultados de las encuestas aplicadas a los padres de familia de la Unidad Educativa “República de México” del cantón Chone.

1. ¿Los docentes del plantel, realizan actividades de ambientación lúdicas en el desarrollo de los procesos pedagógicos?

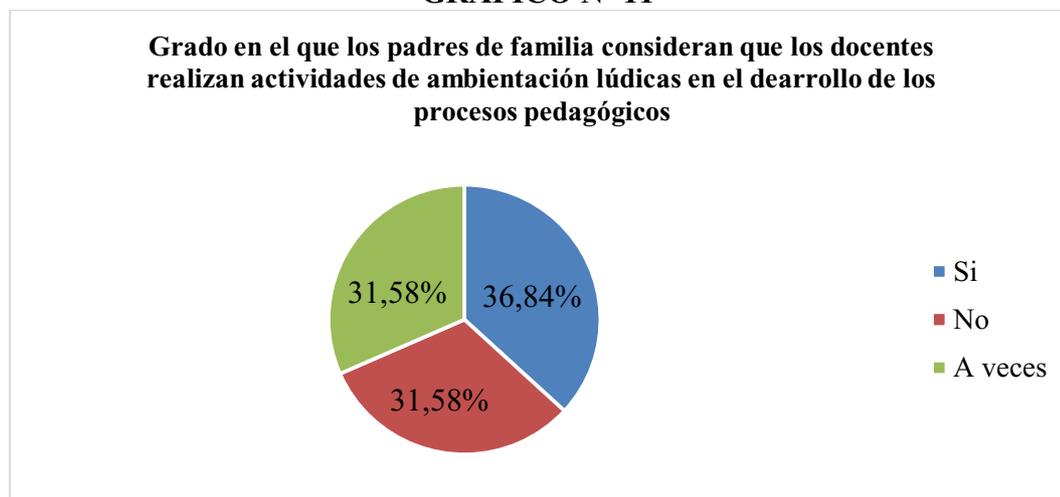
TABLA N° 11

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
a	Si	21	36,84
b	No	18	31,58
c	A veces	18	31,58
	TOTAL	57	100,00

Fuente: Padres de familia de la Unidad Educativa “República de México”

Elaboración: Cedeño Cedeño Eddie Auxiliadora

GRÁFICO N° 11



Análisis e interpretación:

21 de los encuestados que conforman el 36,84% manifestaron que **si** lo hacen, 18 representantes que constituyen el 31,58% expresaron que **no** lo ejecutan y posteriormente 18 de estos que representan el 31,58% señalaron que **a veces** lo efectuaban.

De acuerdo a los resultados compilados se puede evidenciar que un porcentaje significativo de progenitores confirman que los docentes no realizan actividades de ambientación lúdica con frecuencia en los procesos pedagógicos, lo cual hace ver que cierta cantidad de maestros aún no aplican las metodologías activas durante los procesos de clases.

2. ¿La metodología que utilizan los docentes es?

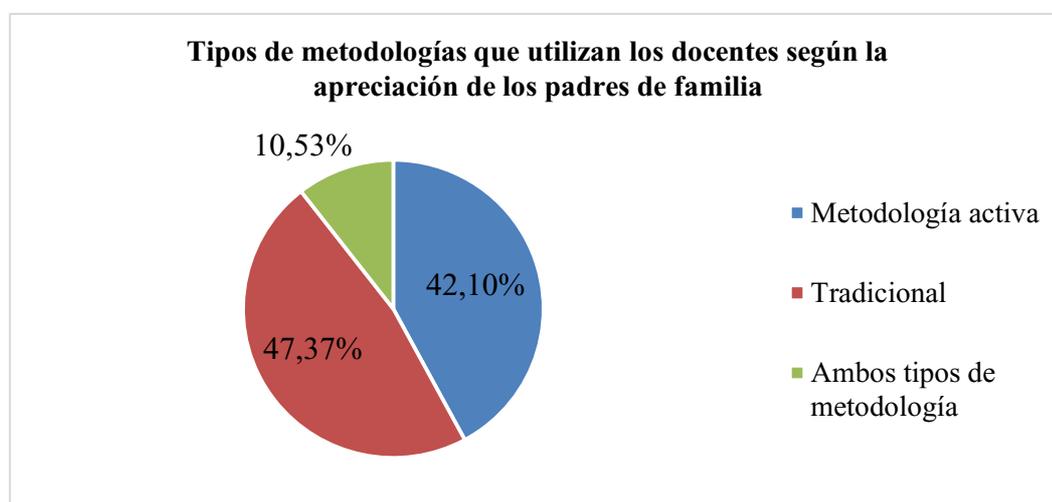
TABLA N° 12

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
a	Metodología activa	24	42,10
b	Tradicional	27	47,37
c	Ambos tipos de metodología	6	10,53
	TOTAL	57	100,00

Fuente: Padres de familia de la Unidad Educativa “República de México”

Elaboración: Cedeño Cedeño Eddie Auxiliadora

GRÁFICO N° 12



Análisis e interpretación:

Se les consultó a los padres de familia sobre su conocimiento en relación a los tipos de metodologías empleadas por los docentes, obteniendo de los mismos las siguientes apreciaciones: 24 de estos que equivalen al 42,10% se inclinaron por **metodología activa**, 27 encuestados que constituyen el 47,37% manifestaron la **metodología tradicional** y por ende seis representantes que conforman el 10,53% indicaron **ambos tipos de metodología**.

Según los resultados recolectados se puede corroborar que los padres de familia en su mayoría mencionan que los profesores emplean la metodología tradicional, lo cual se comprueba con la escasa aplicación de actividades lúdicas durante los procesos pedagógicos.

3. ¿Los docentes llevan un proceso sistemático en el desarrollo de los procesos pedagógicos, dando cumplimiento a las diferentes etapas o fases del mismo?

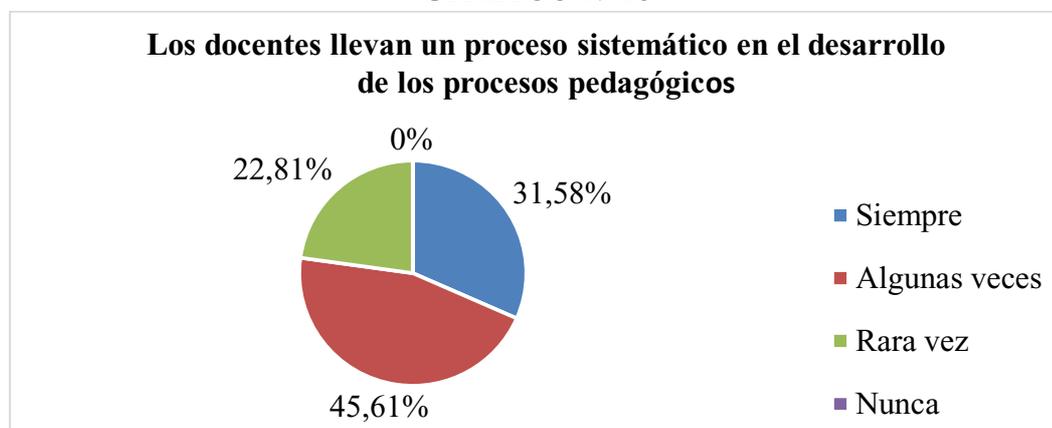
TABLA N° 13

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
A	Siempre	18	31,58
B	Algunas veces	26	45,61
C	Rara vez	13	22,81
D	Nunca	0	0,00
	TOTAL	57	100,00

Fuente: Padres de familia de la Unidad Educativa “República de México”

Elaboración: Cedeño Cedeño Eddie Auxiliadora

GRÁFICO N° 13



Análisis e interpretación:

Para conocer si los docentes llevan un proceso sistemático en el desarrollo de los procesos pedagógicos dando cumplimiento a las diferentes etapas o fases del mismo, se procedió mediante encuesta interrogarles respecto a esta temática; logrando de los involucrados las siguientes respuestas: 18 representantes que constituyen el 31,58% manifestaron **siempre**, 26 padres que conforman el 45,61% expresaron **algunas veces** y consecuentemente 13 de los mismos que simbolizan el 22,81% indicaron que **rara vez** cumplían con aquello.

Según los resultados compilados, la mayoría de padres de familia expresaron que los docentes algunas veces llevan un proceso sistemático en el desarrollo de los procesos pedagógicos, lo cual se debe a que no todos se encuentran aplicando las metodologías activas y esto influye en el logro de los aprendizajes de los estudiantes, ya que los conocimientos son impartidos sin una secuencia lógica.

4. ¿Los docentes utilizan dinámicas y cuentos para la ambientación lúdica de la clase?

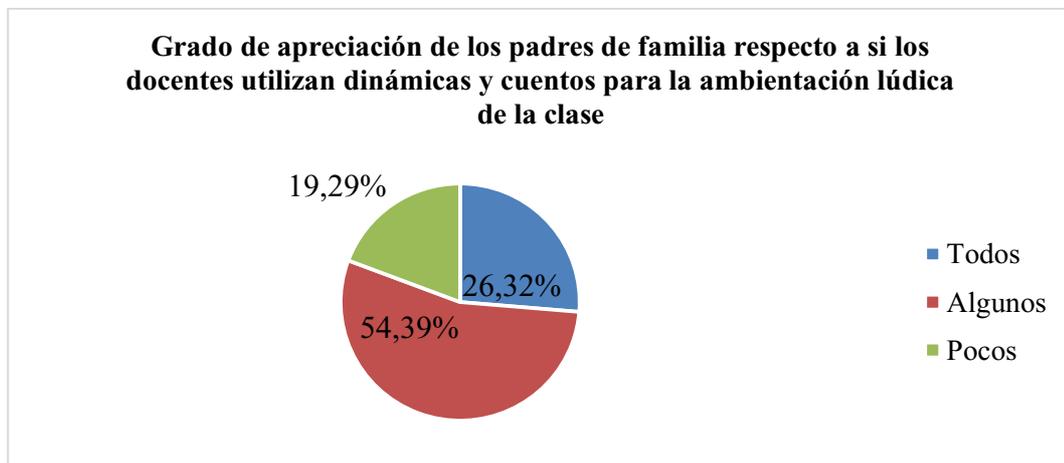
TABLA N° 14

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
a	Todos	15	26,32
b	Algunos	31	54,39
c	Pocos	11	19,29
	TOTAL	57	100,00

Fuente: Padres de familia de la Unidad Educativa “República de México”

Elaboración: Cedeño Cedeño Eddie Auxiliadora

GRÁFICO N° 14



Análisis e interpretación:

Se les pregunto a los padres de familia si los docentes utilizan dinámicas y juegos para la ambientación lúdica de la clase, obteniendo de estos las siguientes manifestaciones: 15 encuestados que constituyen el 26,32% alegaron que **todos** lo realizan, 31 representantes que conforman el 54,39% expresaron que **algunos** lo hacen y por lo posterior 11 de los involucrados, los cuales simbolizan el 19,29% indicaron que **pocos** catedráticos lo ejecutan.

Según los resultados recolectados se evidencia que el 54% de padres de familia expresaron que solo algunos docentes utilizan dinámicas y juegos para la ambientación lúdica de la clase, lo que conlleva a que los discentes no se desarrollen integralmente de manera adecuada y se les dificulte la obtención de los aprendizajes.

5. ¿Los docentes desarrollan actividades lúdicas como la narración de cuentos?

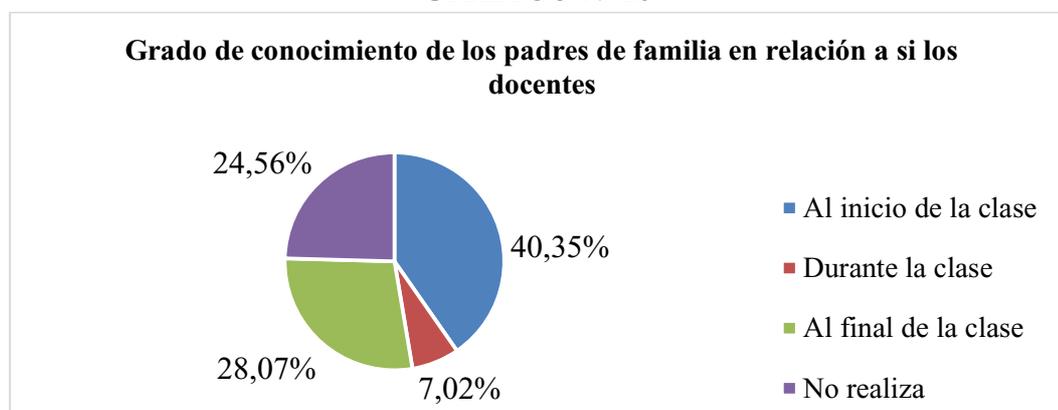
TABLA N° 15

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
a	Al inicio de la clase	23	40,35
b	Durante la clase	4	7,02
c	Al final de la clase	16	28,07
d	No realiza	14	24,56
	TOTAL	57	100,00

Fuente: Padres de familia de la Unidad Educativa “República de México”

Elaboración: Cedeño Cedeño Eddie Auxiliadora

GRÁFICO N° 15



Análisis e interpretación:

El 40,35% señalaron que suelen hacerlo **al inicio de clase**, cuatro representantes que constituyen el 7,02% indicaron que lo ejecutan **durante la clase**, 16 encuestados que simbolizan el 28,07% expresaron que lo realizan **al final de la clase** y consecuentemente 14 padres de familia que representan el 24,56% manifestaron que no lo **realizaban**.

Según los resultados observados la mayor frecuencia sobre el momento de la clase en que los docentes se acostumbran a desarrollar actividades lúdicas, se puede evidenciar que los progenitores expresaron al inicio de la clase, lo cual coincide con la mayor frecuencia de la pregunta de los docentes, y esto se debe a que el inicio de la clase es el momento crucial para que los discentes recuerden o refuercen conocimientos anteriores para luego aplicarlos o unirlos con el nuevo aprendizaje haciéndolo a éste significativo.

6. ¿Las actividades de ambientación lúdica y narración de cuentos que desarrollan los docentes, son dirigidas a encontrar relación con la clase?

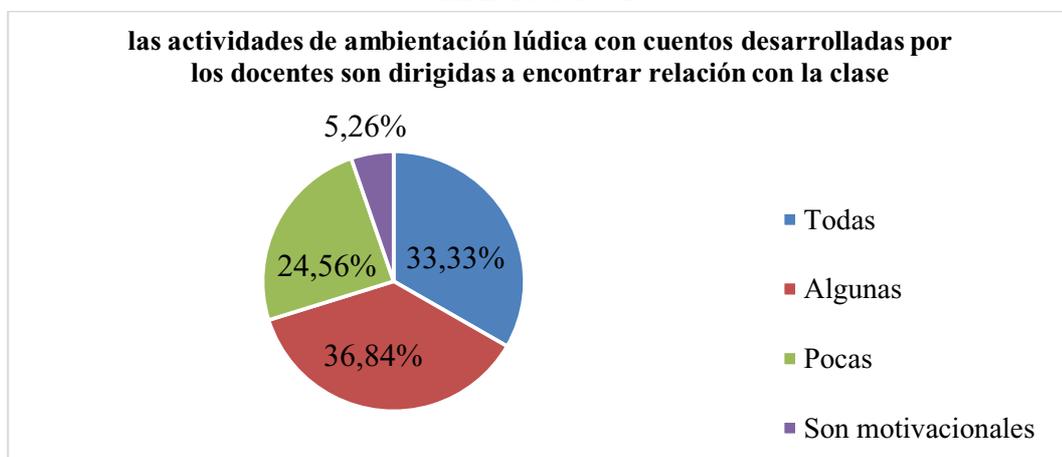
TABLA N° 16

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
A	Todas	19	33,33
B	Algunas	21	36,84
C	Pocas	14	24,56
D	Son motivacionales	3	5,26
	TOTAL	57	99,99

Fuente: Padres de familia de la Unidad Educativa “República de México”

Elaboración: Cedeño Cedeño Eddie Auxiliadora

GRÁFICO N° 16



Análisis e interpretación:

19 representantes que simbolizan el 33,33% expresaron que **todas** cumplen con dicha función, 21 encuestados que constituyen el 36,84% señalaron que en **algunas** ocasiones, 14 interrogados que conforman el 24,56% alegaron que son muy **pocas** las dirigidas a encontrar dicha asociación y posteriormente tres padres de familia que representan el 5,26% manifestaron que las actividades **son motivacionales**.

De acuerdo a los resultados se puede decir que cierta cantidad significativa de progenitores están de acuerdo a que las actividades lúdicas que los docentes desarrollan son dirigidas a encontrar relación con la clase, esto se debe a que se las utiliza como estrategia de motivación antes de iniciar los procesos clase y por ende para que vayan conociendo de que tratará la temática de estudio.

7. ¿Su hijo logra relacionarse mejor con la aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de procesos?

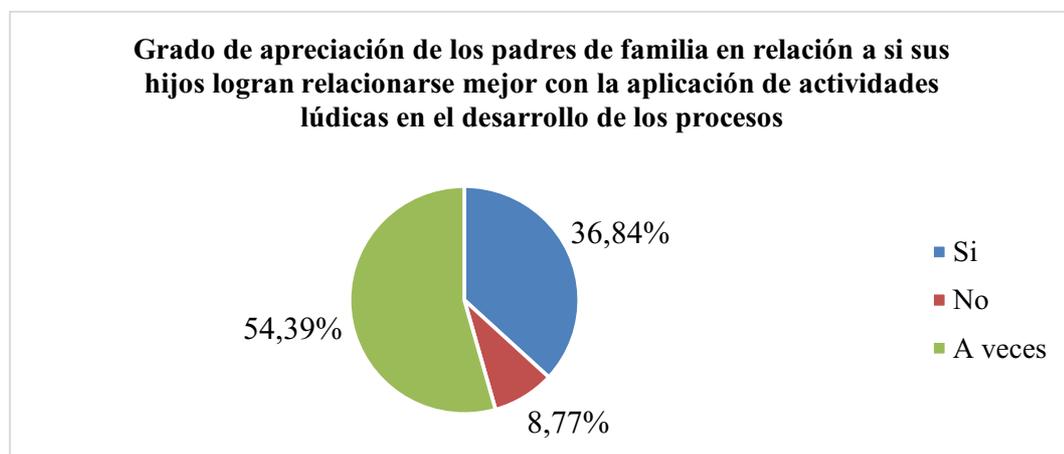
TABLA N° 17

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
a	Si	21	36,84
b	No	5	8,77
c	A veces	31	54,39
	TOTAL	57	100,00

Fuente: Padres de familia de la Unidad Educativa “República de México”

Elaboración: Cedeño Cedeño Eddie Auxiliadora

GRÁFICO N° 17



Análisis e interpretación:

Se les consulto a los padres de familias sobre si sus hijos lograban relacionarse mejor con la aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de procesos, obteniendo mediante encuesta los siguientes resultados: 21 interrogados que simbolizan el 36,84% manifestaron que **si** lo conseguían, cinco representantes que constituyen el 8,77% expresaron que **no lo** efectuaban y consecuentemente 31 padres de familia que conforman el 54,39% indicaron que **a veces** lo alcanzaban.

Según los resultados compilados, el 54% de padres de familia expresa que a veces sus hijos logran relacionarse mejor con la aplicación de las actividades lúdicas en el desarrollo de los procesos, ya que uno de los objetivos de la lúdica es que los niños se integren entre ellos, que convivan sanamente, para que de esta manera se fortalezcan sus valores, compartan sentimientos, valores y emociones.

8. ¿Cómo considera el grado de motivación de su hijo, para aprender?

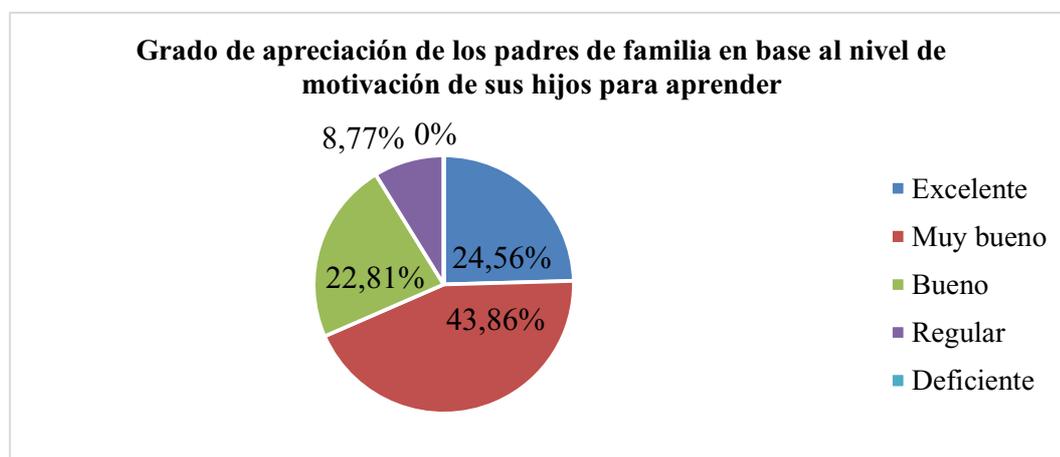
TABLA N° 18

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
a	Excelente	14	24,56
b	Muy bueno	25	43,86
c	Bueno	13	22,81
d	Regular	5	8,77
e	Deficiente	0	0,00
	TOTAL	57	100,00

Fuente: Padres de familia de la Unidad Educativa “República de México”

Elaboración: Cedeño Cedeño Eddie Auxiliadora

GRÁFICO N° 18



Análisis e interpretación:

Se les interrogó a los padres de familias sobre como consideraban el grado de motivación de sus hijos para aprender, logrando de los mismos las siguientes apreciaciones: 14 de éstos, los cuales constituyen el 24,56% alegaron que es **excelente**, 25 encuestados que simbolizan el 43,86% expresaron que es **muy bueno**, 13 representantes que equivalen el 22,81% señalaron que es **bueno** y por ende cinco interrogados que representan el 8,77% indicaron que era **regular**.

De acuerdo a los resultados mostrados en el gráfico, los padres de familia en su mayoría manifestaron que sus representados están muy bien motivados para aprender, lo cual favorece a la realización de cualquier actividad ya que existirá predisposición por parte de los educandos para implementársela.

9. ¿Cómo considera el nivel de aprendizaje de su hijo que está en la Educación Básica? O.E.3.

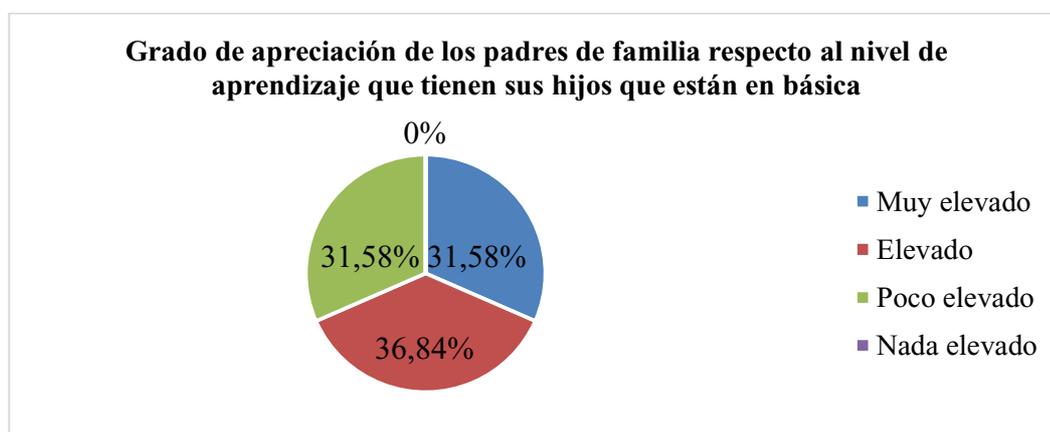
TABLA N° 19

ORDEN	ALTERNATIVA	F	%
A	Muy elevado	18	31,58
B	Elevado	21	36,84
C	Poco elevado	18	31,58
D	Nada elevado	0	0,00
	TOTAL	57	100,00

Fuente: Padres de familia de la Unidad Educativa “República de México”

Elaboración: Cedeño Cedeño Eddie Auxiliadora

GRÁFICO N° 19



Análisis e interpretación:

Se les preguntó a los padres de familia acerca de su consideración respecto al nivel de aprendizaje que presentan sus hijos en básica elemental, obteniendo de los encuestados las siguientes respuestas: 18 representantes que constituyen el 31,58% alegaron que es **muy elevado**, 21 interrogados que conforman el 36,84% expresaron que era **elevado** y consecuentemente 18 padres de familia que simbolizan el 31,58% señalaron que es **poco elevado**.

Según los resultados se puede verificar que de acuerdo a la opinión de los padres de familia los aprendizajes de sus hijos son elevados, sin embargo el 31% manifiesta que es poco elevado, por lo tanto es necesario que se siga trabajando con técnicas activas durante los procesos de clases para que los educandos se igualen en niveles de aprendizaje.

10. ¿Los procesos clases que se desarrollan, promueven el desarrollo cognitivo de los estudiantes?

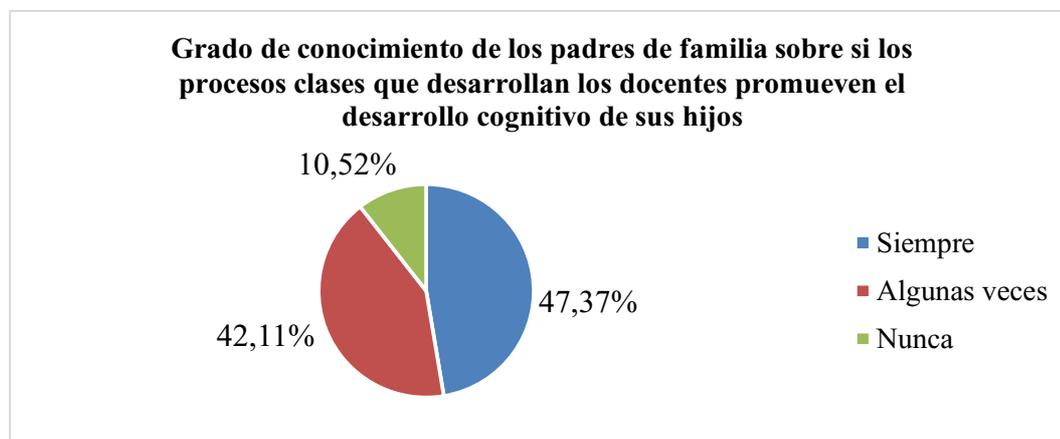
TABLA N° 20

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
A	Siempre	27	47,37
B	Algunas veces	24	42,11
c	Nunca	6	10,52
	TOTAL	57	100,00

Fuente: Padres de familia de la Unidad Educativa “República de México”

Elaboración: Cedeño Cedeño Eddie Auxiliadora

GRÁFICO N° 20



Análisis e interpretación:

Para determinar si los procesos clases desarrollados lograban promover el desarrollo cognitivo de los estudiantes, se procedió mediante encuesta interrogar a los padres de familia en relación a esta temática, alcanzando de los mismos las siguientes manifestaciones: 27 representantes que simbolizan el 47,37% expresaron que **siempre**, 24 encuestados que constituyen el 42,11% señalaron que **algunas veces** y posteriormente seis padres de familia que figuran el 10,52% indicaron que nunca se originaba aquello.

Según los resultados anteriores se puede determinar que en su mayoría los padres de familia están de acuerdo en que los procesos de clases que se desarrollan promueven el desarrollo cognitivo de los educandos, esto se debe a que ellos observan que en cierta parte se han mejorado las técnicas de enseñanza que se utilizan y por lo tanto este permite que los niños mejoren su capacidad intelectual.

9.3. Resultados de la ficha de observación aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “República de México” del cantón Chone.

1.- ¿Muestra de motivación en el desarrollo de los procesos pedagógicos?

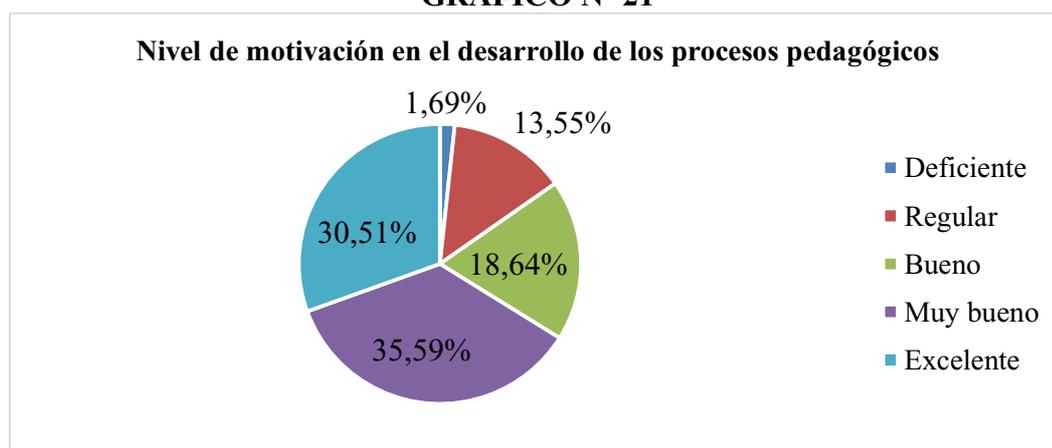
TABLA N° 21

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
1	Deficiente	1	1,69
2	Regular	8	13,55
3	Bueno	11	18,64
4	Muy bueno	21	35,59
5	Excelente	18	30,51
	TOTAL	59	99,98

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “República de México”

Elaboración: Cedeño Cedeño Eddie Auxiliadora

GRÁFICO N° 21



Análisis e interpretación:

El 1,69% demostró un nivel **deficiente**, el 13,55% la exhibieron de manera **regular**, el 18,64% mostraron una motivación **bueno**, el 35,59% expusieron un interés **muy bueno** y consecuentemente el 30,51% presentaron tener una motivación **excelente** dentro del desarrollo de los procesos pedagógicos.

Según los resultados graficados, existe un porcentaje significativo de alumnos que muestran buenos niveles de motivación, lo cual se debe a que los niños y niñas les gusta mantenerse constantemente interactuando y con la implementación de las actividades lúdicas siempre estarán haciendo lo que a ellos más les gusta, y a su vez esto estaría facilitando cualquier proceso dentro de clases.

2.- ¿Les gusta las dinámicas?

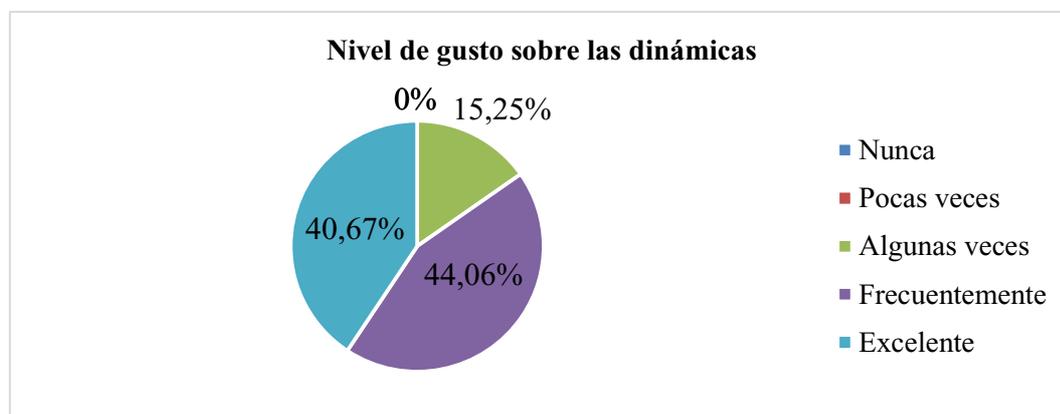
TABLA N° 22

ORDEN	ALTERNATIVA	F	%
1	Nunca	0	0,00
2	Pocas veces	0	0,00
3	Algunas veces	9	15,25
4	Frecuentemente	26	44,06
5	Siempre	24	40,67
	TOTAL	59	99,98

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “República de México”

Elaboración: Cedeño Cedeño Eddie Auxiliadora

GRÁFICO N° 2



Análisis e interpretación:

En base al indicador N° 2 que fue empleado para establecer si a los estudiantes de dicha institución les gustaban las dinámicas, se logró constatar lo siguiente: nueve escolares que constituyen el 15,25% **algunas veces** mostraron interés dentro de esta actividad, 26 alumnos que conforman el 44,06% presentaron **frecuentemente** tener afinidad por este dinamismo y por lo posterior 24 escolares que simbolizan el 40,67% exhibieron **siempre** sentirse bien ejecutando dichas dinámicas.

De acuerdo a los resultados recopilados a la mayoría de los estudiantes les gusto la aplicación de las dinámicas, ya que se divirtieron, convivieron un rato sanamente entre compañeros y docentes mejorando favorablemente las relaciones entre ellos, obtuvieron aprendizajes nuevos de manera espontánea, divertida, participativa.

3.- ¿Mantiene el deseo por desarrollar actividad lúdica?

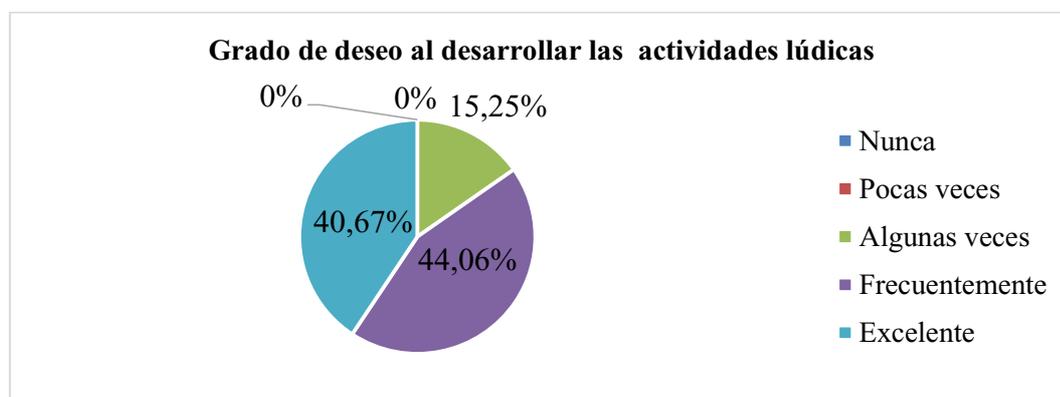
TABLA N°23

ORDEN	ALTERNATIVA	F	%
1	Nunca	0	0,00
2	Pocas veces	0	0,00
3	Algunas veces	9	15,25
4	Frecuentemente	26	44,06
5	Siempre	24	40,67
	TOTAL	59	99,98

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “República de México”

Elaboración: Cedeño Cedeño Eddie Auxiliadora

GRÁFICO N° 23



Análisis e interpretación:

En relación al indicador N° 3 que fue utilizado para determinar si los estudiantes mantenían deseo por desarrollar actividades lúdicas, mediante la ficha de observación aplicada a los involucrados se pudo constatar lo siguiente: nueve alumnos que representan el 15,25% **algunas veces** presentaron interés por llevar a efecto las mismas, 26 estudiantes que conforman el 44,06% mostraron **frecuentemente** al momento de realizar dicha actividad y por ende 24 escolares que constituyen el 40,67% exhibieron **siempre** el deseo por ejecutar las actividades lúdicas.

Según los resultados observados existe un porcentaje significativo de estudiantes que mostraron deseos por desarrollar actividades lúdicas, debido a que éstas les facilitan la obtención de conocimientos y a la vez se divierten mientras los adquieren.

4.- ¿Participa activamente en el desarrollo de las actividades de ambientación lúdica?

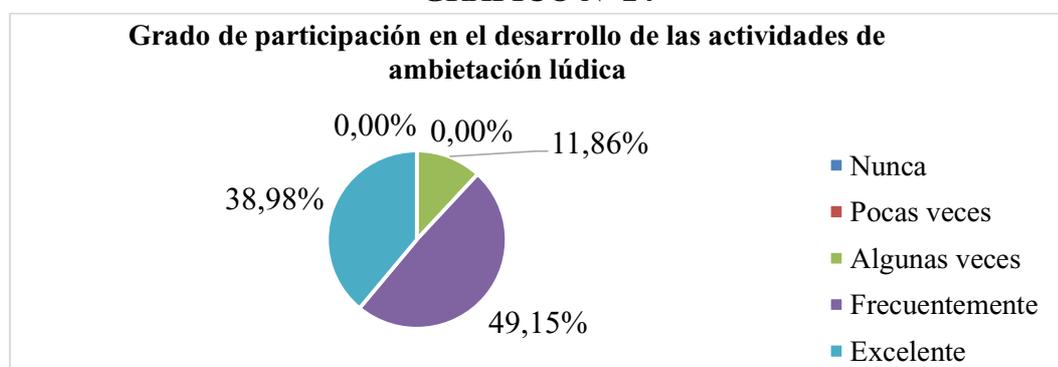
TABLA N°24

ORDEN	ALTERNATIVA	F	%
1	Nunca	0	0,00
2	Pocas veces	0	0,00
3	Algunas veces	7	11,86
4	Frecuentemente	29	49,15
5	Siempre	23	38,98
	TOTAL	59	99,99

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “República de México”

Elaboración: Cedeño Cedeño Eddie Auxiliadora

GRÁFICO N° 24



Análisis e interpretación:

Mediante la ficha de observación aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa República de México, y en concordancia con el indicador N° 4 sobre si estos participan activamente en el desarrollo de las actividades de ambientación lúdica con cuentos infantiles, se logró corroborar lo siguiente: siete estudiantes que simbolizan el 11,86% **algunas veces** intervinieron de manera activa sobre las mismas, 29 alumnos que constituyen el 49,15% lo hicieron **frecuentemente** y por lo posterior 23 escolares, los cuales representan el 38,98% **siempre** presentaron tener una participación activa dentro de estas actividades.

De acuerdo a los resultados tabulados los estudiantes en su mayoría con frecuencia participaban activamente en el desarrollo de las actividades lúdicas, lo cual se debe a que éstas fomentan la motivación e interés, lo que hace que contantemente se encuentren activos en el desarrollo de las mismas y por ende de los procesos pedagógicos que se dan.

5.- ¿Propone cuentos infantiles y dinámicas para desarrollar en clase?

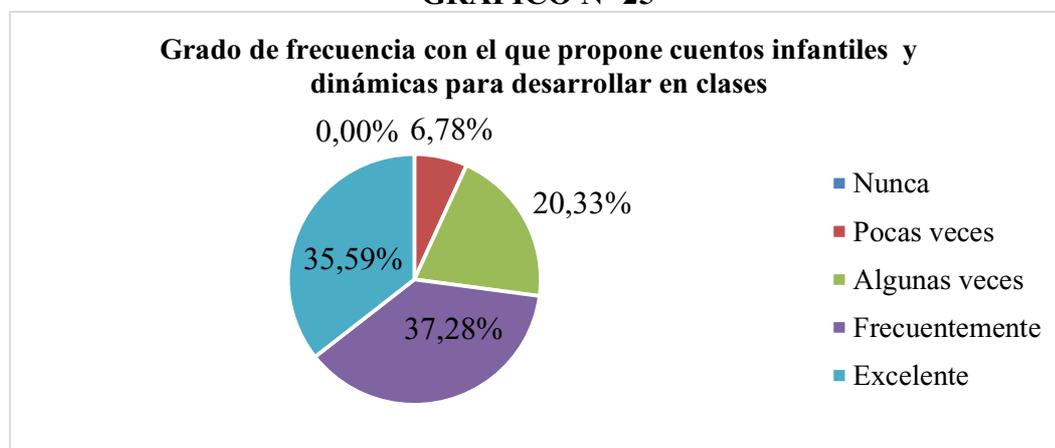
TABLA N°25

ORDEN	ALTERNATIVA	F	%
1	Nunca	0	0,00
2	Pocas veces	4	6,78
3	Algunas veces	12	20,33
4	Frecuentemente	22	37,28
5	Siempre	21	35,59
	TOTAL	59	99,98

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “República de México”

Elaboración: Cedeño Cedeño Eddie Auxiliadora

GRÁFICO N° 25



Análisis e interpretación:

Por medio del indicador N° 5 que señala si los estudiantes proponen cuentos infantiles y dinámicas para desarrollar en clases, se pudo constatar lo siguiente: el 6,78% **pocas veces** lo plantearon, el 20,33% **algunas veces** lo expusieron, el 37,28% **frecuentemente** lo manifestaron y por ende el 35,59% **siempre** lo propusieron.

De acuerdo a los resultados obtenidos en el presente indicador, se evidenció que los estudiantes no proponen juegos con frecuencia, ya que ellos no tienen conocimientos de mucho de estos, debido que han practicado poco por dos aspectos, el primero porque las maestras no lo desarrollan muy a menudo y el otro por la presencia de la tecnología, ya que ocupan su tiempo libre en jugar en aparatos electrónicos, que los absorbe de lleno y no realizan actividades lúdicas de interacción grupal.

6.- ¿Participa en clases?

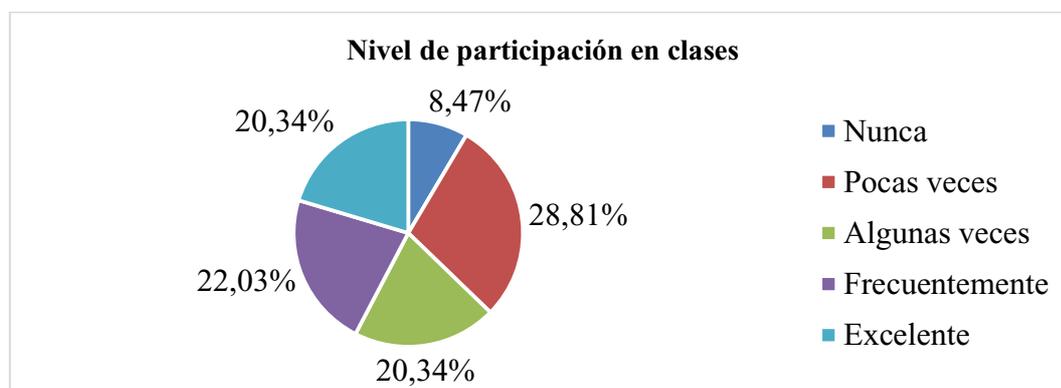
TABLA N° 26

ORDEN	ALTERNATIVA	F	%
1	Nunca	5	8,47
2	Pocas veces	17	28,81
3	Algunas veces	12	20,33
4	Frecuentemente	13	22,03
5	Siempre	12	20,33
	TOTAL	59	99,97

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “República de México”

Elaboración: Cedeño Cedeño Eddie Auxiliadora

GRÁFICO N° 26



Análisis e interpretación:

Mediante la ficha de observación dirigida a los estudiantes y en base al indicador N° 6 sobre si los mismos participaban en clases, se logró corroborar lo siguiente: cinco escolares que conforman el 8,47% **nunca** lo hacen, 17 alumnos que constituyen el 28,81% **pocas veces** intervienen, 12 educandos que simbolizan el 20,34% **algunas veces** actúan, 13 de los involucrados que representan el 22,03% **frecuentemente** lo realizan y consecuentemente 12 discentes que equivalen el 20,34% **siempre** muestran participación durante el desarrollo de las clases.

En los resultados obtenidos se puede evidenciar en el presente indicador que los estudiantes no muestran un elevado nivel de participación en clases, lo que muestra claramente que existe un bajo nivel de seguridad y limitado desarrollo de la expresión oral, producto de la poca interacción que se da en el aula por la escasa aplicación de actividades lúdicas.

7. ¿Tiene buen dominio de las asignaturas?

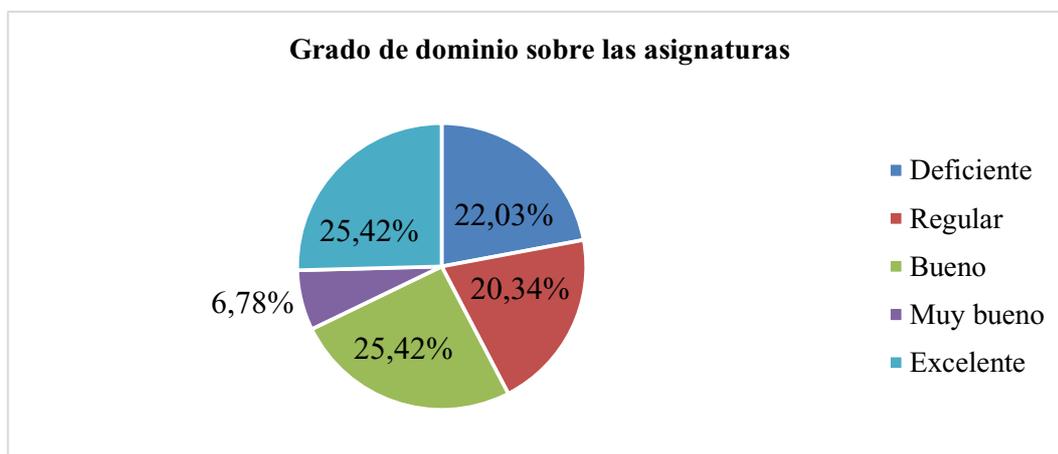
TABLA N° 27

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
1	Deficiente	13	22,03
2	Regular	12	20,34
3	Bueno	15	25,42
4	Muy bueno	4	6,78
5	Excelente	15	25,42
	TOTAL	59	99,99

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “República de México”

Elaboración: Cedeño Cedeño Eddie Auxiliadora

GRÁFICO N° 27



Análisis e interpretación:

El 22,03% tienen un nivel **deficiente**, 12 alumnos que constituyen el 20,34% presentan un control **regular**, 15 educandos que simbolizan el 25,42% exhibieron un **buen** dominio, cuatro estudiantes que representan el 6,78% mostraron un nivel **muy bueno** y por ende 15 discentes que equivalen al 25,42% demostraron poseer un nivel **excelente** en el dominio de las asignaturas.

En base a los resultados en la presente ficha de observación, se puede evidenciar que en éste indicador se muestra que la mayoría de los estudiantes tienen bajo nivel de dominio de las asignaturas, por el escaso desarrollo de destrezas, producto de la poca motivación que tienen los estudiantes por la escuela, ya que los procesos que ejecutan los docentes requieren ser más innovadores y motivacionales, para que llame la atención de los niños.

8. ¿Su producción oral y escrita es?

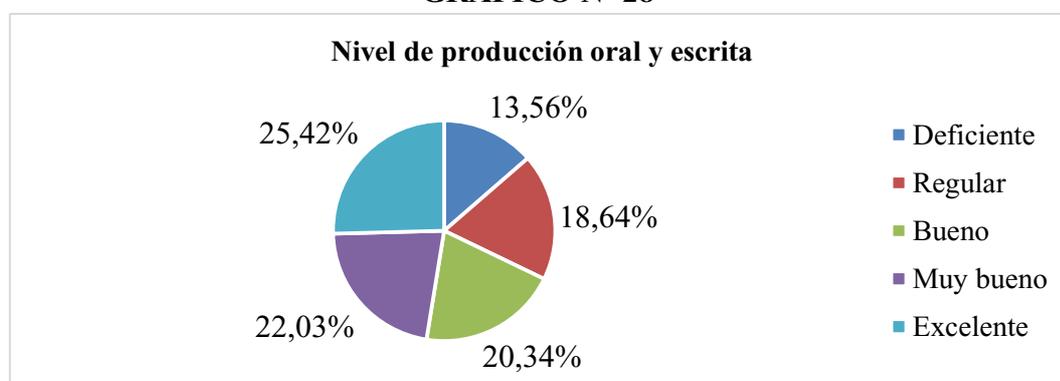
TABLA N° 28

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
1	Deficiente	8	13,56
2	Regular	11	18,64
3	Bueno	12	20,34
4	Muy bueno	13	22,03
5	Excelente	15	25,42
	TOTAL	59	99,99

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “República de México”

Elaboración: Cedeño Cedeño Eddie Auxiliadora

GRÁFICO N° 28



Análisis e interpretación:

En relación al indicador N° 8, se logró evidenciar lo siguiente: ocho escolares que equivalen el 13,56% mostraron **deficiencia** en estas habilidades, 11 alumnos que constituyen el 18,64% presentaron **regularidad** en dichas destrezas, 12 estudiantes que conforman el 20,34% exhibieron una producción **muy buena** sobre ambas actividades, 13 educandos que simbolizan el 22,03% demostraron **muy buen** nivel en las mismas y por lo posterior 15 discentes que representan el 25,42% expusieron una **excelente** producción tanto oral como escrita.

En base a los resultados obtenidos, se puede evidenciar que más del 52% de los estudiantes, están mostrando deficiencia en el desarrollo de la expresión y producción oral, por la falta de espacios que conlleven a que los estudiantes, realicen exposiciones, plenarias, dramatizaciones, exclamaciones, que son estrategias didácticas que ayudan a que los niños pierdan el pánico escénico y reduzcan los niveles de inseguridad, que son los que limitan la producción oral.

9. ¿Su grado de responsabilidad con las tareas escolares es?

TABLA N° 29

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
1	Deficiente	8	13,56
2	Regular	12	20,34
3	Bueno	13	22,03
4	Muy bueno	10	16,95
5	Excelente	16	27,12
	TOTAL	59	100,00

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “República de México”

Elaboración: Cedeño Cedeño Eddie Auxiliadora

GRÁFICO N° 29



Análisis e interpretación:

Respecto al indicador N° 9 que fue empleado para determinar el grado de responsabilidad de los estudiantes sobre las tareas escolares, se logró constatar lo siguiente: ocho educandos que representan el 13,56% poseen **deficiencia** en la presentación de las mismas, 12 escolares que constituyen el 20,34% mantienen **regularidad** en dichas tareas, 13 alumnos que conforman el 22,03% tienen un nivel **bueno**, diez discentes que simbolizan el 16,95% presentan un grado de responsabilidad **muy bueno**, y por lo posterior 16 estudiantes que equivalen el 27,12% son **excelentes** al momento de cumplir con sus tareas escolares.

En base a los resultados del presente indicador, se puede evidenciar que más del 55% de los estudiantes están mostrando poca responsabilidad con el desarrollo y cumplimiento de tareas escolares, lo cual limita el afianzamiento de los contenidos tratados en el aula de clases que constan en la programación curricular.

10. ¿Su nivel de dominio de aprendizaje es?

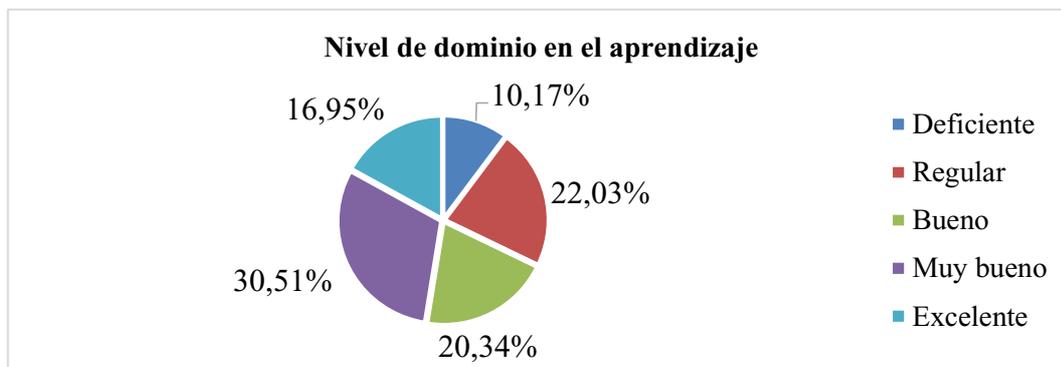
TABLA N° 30

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
1	Deficiente	6	10,17
2	Regular	13	22,03
3	Bueno	12	20,34
4	Muy bueno	18	30,51
5	Excelente	10	16,95
	TOTAL	59	100,00

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “República de México”

Elaboración: Cedeño Cedeño Eddie Auxiliadora

GRÁFICO N° 30



Análisis e interpretación:

Por medio del indicador N° 10 que fue usado con el propósito de determinar el nivel de dominio de aprendizaje de los estudiantes, se pudo evidenciar lo siguiente: seis alumnos que constituyen el 10,17% poseen un grado **deficiente**, 13 discentes que conforman el 22,03% tienen un dominio **regular** sobre esta área, 12 escolares que simbolizan el 20,34% presentan un **buen** manejo, 18 educandos que equivalen el 30,51% mostraron un **muy buen** dominio de aprendizaje y consecuentemente diez discentes que representan el 16,95% manifestaron un **excelente** nivel en dicha actividad.

En base a los resultados obtenidos en este indicador, se puede referenciar que más del 50% de los estudiantes tienen bajo nivel de dominio de los aprendizajes, porque los docentes no están aplicando procesos didácticos poco efectivos, ya que no comprenden los contenidos programáticos, lo cual limita la adquisición de aprendizaje.

11. ¿Mantiene buen rendimiento escolar?

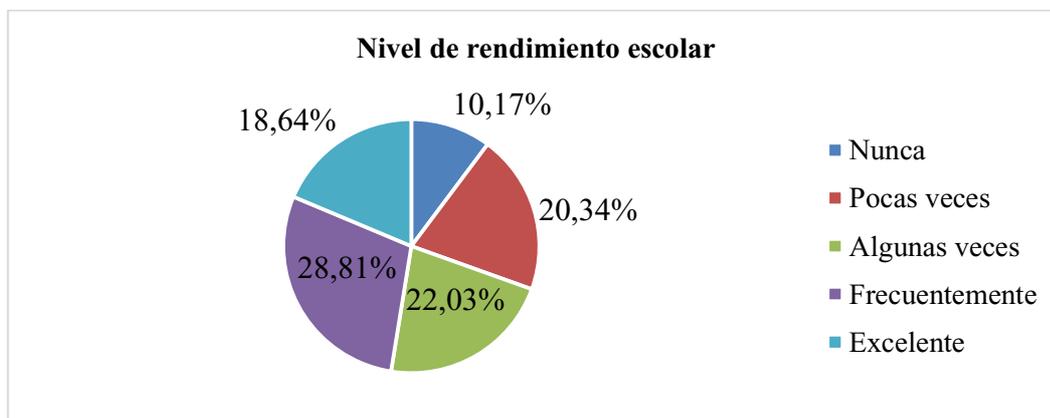
TABLA N° 31

ORDEN	ALTERNATIVAS	F	%
1	Nunca	6	10,17
2	Pocas veces	12	20,34
3	Algunas veces	13	22,03
4	Frecuentemente	17	28,81
5	Siempre	11	18,64
	TOTAL	59	99,99

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “República de México”

Elaboración: Cedeño Cedeño Eddie Auxiliadora

GRÁFICO N° 31



Análisis e interpretación:

Mediante el indicador N° 11 que se utilizó para determinar si los estudiantes mantenían un buen rendimiento escolar, se logró evidenciar lo siguiente: seis escolares que constituyen el 10,17% **nunca** lo presentaron, 12 alumnos que conforman el 20,34% **pocas veces** lo exhibieron, 13 educandos que simbolizan el 22,03% **algunas veces** lo demostraron, 17 discentes que representan el 28,81% **frecuentemente** lo tuvieron y por ende 11 estudiantes que equivalen el 18,64% **siempre** mantuvieron un buen rendimiento escolar.

En base a los resultados se puede deducir que más del 50% de los estudiantes no han desarrollado un rendimiento escolar, lo cual es contraproducente para el normal desarrollo de los procesos clases, ya que las deficiencias que muestran en la actualidad, limitan la enseñanza de nuevos contenidos programáticos, ya que un conocimiento sirve de base para desarrollar otros aprendizajes.

12. ¿Su nivel cognitivo es?

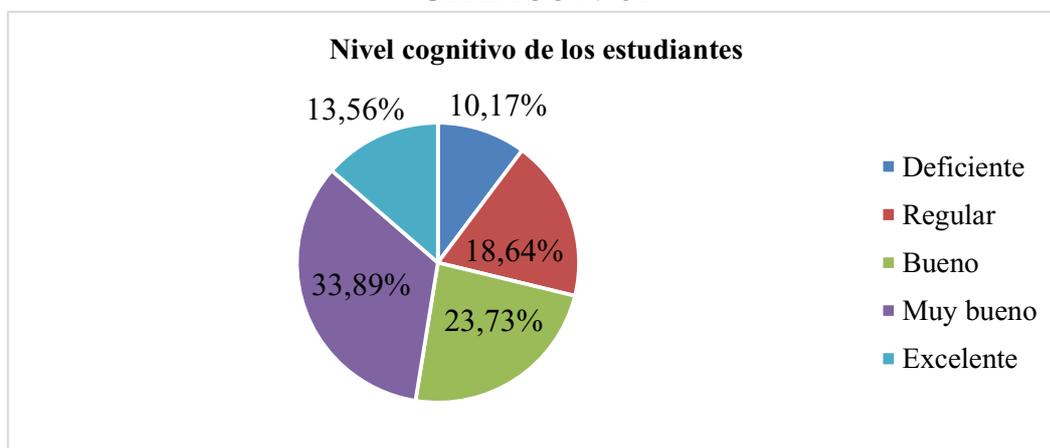
TABLA N° 32

ORDEN	ESCALA	F	%
1	Deficiente	6	10,17
2	Regular	11	18,64
3	Bueno	14	23,73
4	Muy bueno	20	33,89
5	Excelente	8	13,56
	TOTAL	59	99,99

Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “República de México”

Elaboración: Cedeño Cedeño Eddie Auxiliadora

GRÁFICO N° 32



Análisis e interpretación:

En relación al indicador N° 12 que se empleó con la finalidad de determinar el nivel cognitivo de los estudiantes, se logró concluir lo siguiente: seis educandos que constituyen el 10,17% presentaron un grado **deficiente** en este aspecto, 11 escolares que conforman el 18,64% mostraron un nivel **regular** sobre el mismo, 14 alumnos que equivalen el 23,73% demostraron un nivel **bueno**, 20 discentes que simbolizan el 33,89% exhibieron un nivel **muy bueno** y por lo posterior ocho estudiantes que representan el 13,56% manifestaron poseer un **excelente** nivel cognitivo.

En base a los resultados obtenidos se puede referenciar que más del 53% tienen un limitado desarrollo cognitivo, ya que no se ejercitan adecuadamente las operaciones intelectuales, a través de ejercicios mentales que estimulan el desarrollo del pensamiento y acrecientan los niveles de conocimientos.

9.4. Resultados de la entrevista aplicada a la directora de la Unidad Educativa “República México” de la ciudad de Chone.

1. ¿Cómo evalúa el tipo de metodología activa que aplican los docentes en el desarrollo de los procesos pedagógicos para desarrollar la creatividad en los estudiantes?

De acuerdo a la entrevistada, la ambientación lúdica se aplica escasamente por no tener equipamiento necesario, ya que como se trata de una institución emblemática del cantón Chone, las aulas están llenas de estudiantes que queda poco espacio entre un pupitre y otro, lo cual limita el desarrollo de las actividades lúdicas que ayuden a potencializar los estados de ánimos de los estudiantes, por ello, es que hace falta espacios e implementos para cumplir con estas exigencias didácticas metodológicas muy importantes para la motivación escolar y trabajar en el desarrollo de la creatividad de los mismos.

Análisis

De acuerdo al criterio emitido por la Mag. María Victoria Andrade, directora del plantel, quien fue objeto de la entrevista, se puede evidenciar que existe escasa aplicación de metodología activa en las aulas de clases, debido a que no cuentan con aulas amplias que faciliten el desarrollo de actividades que promuevan la interacción de los estudiantes, mediante juegos, dinámicas, actividades recreativas, que crean o propician un ambiente motivacional a los mismos.

2. ¿Los docentes están lo suficientemente capacitados en trabajar con cuentos infantiles para desarrollar la creatividad de los niños? ¿Por qué?

Según la Mag. María Victoria Andrade, directora del plantel, los docentes no están suficientemente capacitados en trabajar con cuentos infantiles en la enseñanza y no, aplican de acuerdo a la experiencia recabada, porque simplemente no están acostumbrados a que los docentes desarrollen actividades de este tipo para propiciar un ambiente escolar apropiado para concebir nuevos aprendizajes de

forma rápida. Además señala que, se hace necesario que en los docentes exista una responsabilidad con la comunidad educativa en mejorar la calidad de educación que deben recibir los estudiantes.

Análisis

De acuerdo a los resultados obtenidos en la presente interrogante la entrevistada sostiene que es muy difícil encontrar a estudiantes que propicien ambientación en el aula a través de los cuentos infantiles de forma autónoma o espontánea en las aulas de clases, si en realidad no están acostumbrados a realizarlas como rutina para cambiar los estados de ánimos y predisponerse a nuevos aprendizajes. Esto repercute de forma negativa en la intención de mantener motivados a los estudiantes para los nuevos aprendizajes que se desarrollan en un área o asignatura de estudio.

3. ¿De qué manera la ambientación con los cuentos infantiles favorece el aprendizaje escolar en la educación elemental básica?

Para la entrevistada, Mag. María Victoria Andrade, directora del plantel, la ambientación a través de los cuentos infantiles favorece desde todos los puntos de vistas; ya que los niños manifiestan todas sus inquietudes e intereses, a través de la imaginación y la recreación, y en esa edad las actividades motivacionales juegan un papel fundamental en el desarrollo de la creatividad y la socialización, por ello se hace imprescindible que se las incorpore en el aprendizaje de los niños de la educación básica.

Análisis

Los cuentos infantiles en los primeros años de estudios para un niño es fundamental, ya que ayuda a que éste mantenga y desarrolle la atención, aprenda a seguir instrucciones mediante algo que le agrada que es que le narren cuentos, que despierte en él interés por la escuela, que ejercite la motricidad tanto fina como gruesa que se requieren para iniciar con el proceso de madurez atencional

de discriminación visual y auditiva, pero también el inicio de la lectoescritura, por eso se recomienda que en los primeros grados las actividades lúdicas sean muy frecuentes en los procesos de clases, para que de esta manera se genere en el niño un apego muy afectivo por el docente, los compañeros y la escuela y así hacer que asista motivado a aprender.

4.- ¿Cuáles son las estrategias recreativas más apropiadas a utilizarse en la educación básica?

Para la entrevistada las estrategias lúdicas más apropiadas para utilizarse en la educación básica elemental son los juegos de base 10, cuentos, retahíla, adivinanzas, trabalenguas, tarjetas, entre otros, puesto que son los más comunes y por ende se los aplica con mayor frecuencia, en las aulas de clases y que son de fácil adquisición o diseño, en la cual los docentes deben adaptarlos a sus realidades educativas, en base al contexto donde generan la enseñanza.

Análisis

De acuerdo al criterio emitido por la entrevistada se puede evidenciar que si conocen de varias estrategias recreativas fácil de aplicar en las aulas de clases por los docentes y que no requieren de mayor inversión o espacios físicos para desarrollarlas, todo depende de la predisposición y planificación del docente, que programa entre sus actividades diarias algunas que hagan referencia a estas actividades motivacionales y de recreación, que coadyuvaran a la clase a que sea más participativa e interesante para el alumno y de esta manera sea un ente activo en la generación de sus propios aprendizajes.

5.- ¿Cuáles son las actividades lúdicas que ayudan a la adaptación y motivación del estudiante en la etapa escolar?

Para la entrevistada, las actividades de ambientación lúdica que más ayudan a la adaptación y motivación de los estudiantes son las dramatizaciones, cuentos, adivinanzas, entre otras, que cautivan el interés de los niños en básica elemental

por el contenido literario, que recrea, divierte y entretiene la mente de los mismos y de esa manera se adaptan con mayor facilidad al sistema escolar, porque le encuentra sentido y diversión a la escuela.

Análisis

En base al criterio de la entrevistada se puede resaltar que las ambientaciones o motivaciones que el docente desarrolla en el aula de clases a través de la narración y creación de cuentos infantiles con la intención de mantener activo al niño, capaz de que los procesos sean interactivos, motivacionales, que lo predispongan a aprender por el interés que se genera al proceso educativo, pero sobre todo que potencialice la creatividad.

6.- ¿Cuál es el nivel de aprendizaje escolar en los niños y niñas de la educación elemental básica?

En base al criterio de la Mg. María Victoria Andrade, el nivel de aprendizaje escolar de los niños de educación básica es muy bueno, pero requiere ser potencializado hasta alcanzar niveles óptimos de todos los estudiantes de este nivel escolar, ya que es la base de la escolaridad de una persona, por la cantidad de nociones y dominios que deben desarrollar para tener un buen proceso educativo

Análisis

De acuerdo al criterio de la entrevistada, se puede deducir, que los niños de educación elemental, tienen un desempeño escolar muy bueno en donde demuestran tener dominio de los aprendizajes, sin embargo resalta que se puede mejorar esto a niveles óptimos con un trabajo coordinado entre familia y escuela y así elevar la calidad educativa que reciben los niños y niñas del plantel que tanto añora la comunidad educativa del cantón Chone, ya que la institución es un plantel emblemático de la localidad..

7.- ¿Cómo usted determina la motivación que tienen los estudiantes por aprender?

Para la directora del plantel, la motivación de los estudiantes por aprender es buena, y para optimizarlas a muy buena depende de las estrategias que el docente ponga en práctica y así lograr un aprendizaje significativo, que lo conlleve a ser agresivo en pos de desarrollar destrezas y habilidades tanto psicomotrices como cognitiva y cognoscitiva, en base a la interacción en el proceso clase.

10.- COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS

La autora del presente investigación sostiene que la hipótesis “Los cuentos infantiles inciden en la creatividad de los niños de Educación General Básica de la U. E. República de México, del cantón Chone, durante el segundo quimestre del 2015-2016” fue validada por las siguientes argumentaciones:

Que según los padres de familia en la tabla N° 11, el 63% de los docentes escasamente narran o hacen que sus estudiantes creen cuentos infantiles, situación que es corroborada en el gráfico N° 1 por los docentes y en la cuadro N°22 por los estudiantes, ya que según la directora del plantel en la pregunta dos de la entrevista resalta que las maestras no están lo suficientemente capacitadas en desarrollar procesos clases partiendo de los cuentos infantiles y que además los espacios en las aulas de clases limitan esta opción didáctica por el exceso de estudiantes que hay en cada una de estas, lo cual contradice los intereses de los estudiantes ya que según el cuadro 22 el 99% de estos les gustan las cuentos infantiles y de acuerdo a la tabla N° 23 el 84% los niños mantienen el deseo de desarrollar alguna actividad recreativa o motivacional en cada clase, sabiendo que éstas mejoran la interacción en clases de los alumnos según las tablas N° 7 Y 17 ; por otro lado se evidencia en la tabla N°6 y 15 que el 50% de la ambientación recreativa o los cuentos que se realiza o narran no se las relaciona con el tema a tratar; lo que ha conllevado el 31% de los padres de familia manifiestan que tienen hijos con bajo nivel de aprendizaje según la tabla N°19, situación que es ratificada por los gráficos N°30 y 31 en donde se evidenció en la ficha de observación que más del 51% de los estudiantes tienen bajo nivel de aprendizaje y por ende un bajo rendimiento escolar, porque los procesos desarrollados en un 50% no promueven el desarrollo cognitivo de los niños.

Por los argumentos antes citados se sostiene que la ambientación lúdica sí incide en el aprendizaje escolar en la educación básica en la Unidad Educativa “República de México” de la ciudad de Chone durante el segundo quimestre del 2015, por lo tanto queda validada la hipótesis planteada.

CAPITULO V

11. CONCLUSIONES

Una vez realizada la investigación de campo y habiéndose comprobado la hipótesis de la misma, la autora del presente trabajo de Titulación determinó las siguientes conclusiones:

. Que los cuentos infantiles como ambientación de clase favorece significativamente al aprendizaje escolar de los estudiantes de educación básica, ya que elevan los niveles de motivación y mejora la interrelación entre compañeros, lo cual estimula los deseos de estar activamente desarrollando procesos en clases y aprendiendo con entusiasmo ya que lo condiciona psicológicamente a las intenciones de la enseñanza planificada.

. Que las actividades recreativas y motivacionales más apropiadas para utilizarse en la Educación Básica, son diversas, y van desde las dinámicas, cuentos infantiles, juegos recreativos, trabalenguas, retahílas y canciones interactivas, las que les llama la atención y los niños mantienen el deseo por desarrollarlas, ya que les permite mantenerse activos de forma permanentes en el aula de clases.

. Que la narración de cuentos infantiles en clases ayudan a la adaptación y motivación del estudiante ya que son estrategias didácticas que el docente utiliza como ambientación escolar y desarrolla dinamismo y alegría en el niño; esto lo asumirá como algo agradable para él y mantendrá el deseo de volverlas a realizar según la tabla N° 23 de la investigación de campo.

. Que el nivel de aprendizaje de los niños de Educación Básica, según los involucrados de la investigación en las tablas N°19, 30 y 31 que un aproximado al 50% de estos es bajo, ya que los procesos realizados no han logrado un buen desarrollo cognitivo y por ende se genera una deficiencia notoria en el procesos enseñanza aprendizaje; lo cual compromete a la consecución efectiva de los objetivos institucionales con la comunidad educativa, de dar una educación de calidad a los estudiantes.

12. RECOMENDACIONES

Una vez determinadas las conclusiones del Trabajo de Titulación y habiendo propiciado un proceso de reflexión y argumentación sobre las mismas, la autora de la presente investigación plantea las siguientes recomendaciones:

. Que los docentes deben capacitarse en ambientación escolar mediante la utilización de cuentos infantiles, para poder propiciar procesos pedagógicos activos que llamen la atención de los niños, sobre todo en la Educación Básica, donde existen niños de entre 6 y 8 años que son amantes del juego y la recreación.

. Que las docentes de Básica Elemental deben elaborar un rincón de cuentos, fábulas, retahílas, trabalenguas, adivinanzas, canciones, dinámicas y motivaciones y empoderarse de ellas, para que las ejecuten de acuerdo a las necesidades didácticas, para que los estudiantes aprendan de forma interactiva y divertida.

. Que durante la jornada clase las docentes de la institución por lo menos desarrollen cinco actividades de ambientación recreativas y entre ellos utilice los cuentos infantiles por día, para mantener la motivación de los estudiantes en el desarrollo de la clase y vea al proceso enseñanza como un algo agradable y divertido y viabilice el aprendizaje, estimulando positivamente la psiquis del niño, para que éste sea efectivo y significativo.

. Que se deben hacer proceso de refuerzo académico de forma sistemática, para poder nivelar a los estudiantes que tienen bajo nivel de aprendizaje, ya que es fundamental para lograr un buen desarrollo escolar de los mismos, ya que los dominios bases son imprescindibles para que un estudiante tenga un progreso en desarrollo curricular.

13. BIBLIOGRAFÍA

1. **AGUILERA, A.** (2005) Introducción a las dificultades del aprendizaje. España, McGraw-Hill/Interamericana de España.
2. **ARNAIZ, P.; RABADÁN, M.; VIVES, I.** (2001) La psicomotricidad y la creatividad en la escuela: una práctica preventiva y educativa. Aljibe. Málaga, España.
3. **ARRANZ, J.D.** (2000) Juegos al aire libre. Educación Infantil y Primaria. Ed. Escuela Española: Madrid, España.
4. **BAQUE, Julio** (2013) Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas. Ecuador.
5. **BAQUERO, R. y TERIGI, F.** (2006) "En búsqueda de una unidad de análisis del aprendizaje escolar".
6. **BIGGE** (2010) Teorías de aprendizaje para el maestro. México.
7. **BRUECKNER, L. J. Y BOND, G. L.** (2004) Diagnóstico y tratamiento de las dificultades en el aprendizaje. Ediciones Rialp. Madrid, España.
8. **CANO, Isabel** (2006) Espacio, comunicación y aprendizaje. Sevilla: Díada.
9. **DÁVILA, J** (2008) El juego y la ludoteca. Talleres gráficos universitarios 1ª impresión. Mérida: Venezuela.
10. **DORNYEI, Z** (2005) The psychology of the language learner: Individual differences in second language acquisition, Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
11. **FERNÁNDEZ** (2007) Didáctica de la Educación. Editorial Editez. Madrid: España.
12. **GAGNÉ** (2010) Las condiciones de aprendizaje. México.
13. **GAUQUELIN, Françoise** (2002) Aprender a aprender. Ediciones Mensajero. Bilbao, España.

14. **GONZÁLEZ**, Juan (2007) Didáctica o dirección del aprendizaje. Ediciones Paidós, Bogotá, Colombia.
15. **GUARDERAS**, Fabián (2010) Pautas Psico-educativas en niños. PROPUMED: Quito, Ecuador.
16. **GUTIERREZ**, R. (2006) El juego de grupo como elemento educativo. Ed. CCS. Madrid, España.
17. **JIMÉNEZ**, B (2009) Lúdica y recreación. Magisterio.. Colombia.
18. **KIMMEL**, S (2011) El crecimiento y el desarrollo. Filadelfia. USA.
19. **MARTINEZ** (2010) Los valores humanos y sus estados de ánimos. México.
20. **MERCANO** (2010) Economía de la educación, Editorial Instituto de Ciencias y Estudios Superior. México.
21. **MERCANO** (2011) Economía de enseñanza. México.
22. **MOLLA**, Andrea (2013) Motivación escolar. Euroresidentes. Pasión por la vida.
23. **MOTTA**, C. (2004) Fundamentos de la educación. Colombia Cerlibre. Bogotá, Colombia.
24. **MOTTA**, Jesús (2008) La lúdica, procedimiento pedagógico. Universidad Nacional. Bogotá, Colombia.
25. **NÚÑEZ**, Rodrigo (2011) Motricidad humana, actividad física y el deporte. Universidad de Granada. España.
26. **PÉREZ**, Ricardo (2004) Desarrollo psicomotor en la infancia. Editorial Ideas propias. España.
27. **PERVIN**, L.A. (2007) Personalidad: Teoría, diagnóstico e investigación.: Desclée de Brouwer. Octava edición. Bilbao, España.
28. **PIAGET**, J (2006) Teoría cognoscitiva. México.
29. **PILA**, Jorge (2012) La motivación como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de competencias comunicativas. Universidad de Guayaquil. Ecuador.
30. **PIMIENTA** (2009) Estrategias de enseñanza y aprendizaje. Ed Person, México.

31. **RELLOSO**, Gerardo (2007) Departamento de Producción de Colegial Bolivariana, C.A, Ed. Psicología. Colegial Bolivariana, C.A.Caracas, Venezuela.
32. **RIVA**Amella, J.L. (2009)Como estimular el aprendizaje. Editorial Océano. Barcelona, España.
33. **SCHMECK** (2008) Individual. New York. USA.
34. **TORRES**, L (2004) Tres enfoques teórico-práctico. Trillas. México.
35. **ZALABALZA** (2005) El escenario y sus protagonistas, Narcea: Madrid, España.
36. **ZIELINSKI**, T (2006) Juegos y actividades preescolares. II Edición. Ediciones Ceac. Barcelona. España.

ANEXOS

ANEXO 1

PROPUESTA

1. Título de la Propuesta

Plan de capacitación de ambientación recreativa mediante cuentos infantiles para estimular el aprendizaje y la creatividad de los estudiantes de la Unidad Educativa “República de México” del cantón Chone.

2. Introducción

La ambientación recreativa mediante los cuentos infantiles siendo las estrategias que el docente utiliza como mecanismo de motivación para desarrollar el aprendizaje escolar de los estudiantes, se convierte en un elemento fundamental en el currículo educativo sobre todo en los primeros años de estudios, por ello se plantea como propuesta un Plan de capacitación de ambientación recreativa mediante los cuentos infantiles para estimular el aprendizaje y la creatividad de los estudiantes de la Unidad Educativa “República de México” del cantón Chone, el cual está diseñado de la siguiente manera:

Se detallan las razones que justifican su implementación como es el interés que tienen los docentes por mejorar los conocimientos sobre estrategias didácticas para enseñar partiendo de la motivación que deben desarrollar para captar la atención de los estudiantes; por otro lado se enfoca la importancia que tiene la comunidad educativa en que se mejore la calidad de educación que se imparte en el plantel; además las facilidades que ésta está proporcionando para que el plan de capacitación se lleve a efecto y finalmente se determina la originalidad por la autenticidad de la propuesta.

Se plantea los objetivos, en la cual existen un general y cuatro específicos, que llevan una secuencia desde el diseño, socialización, ejecución y evaluación del mismo, que harán operativo el plan de capacitación de ambientación recreativa mediante los cuentos infantiles, para que los directivos y docentes lo ejecuten de

forma sistemática cumpliendo cada una de las proyecciones realizadas en cada año, grado o nivel de educación.

Se encuentran los contenidos que se deben desarrollar en el plan de capacitación sobre ambientación recreativa mediante los cuentos infantiles, los mismos que son desglosados por fechas en una matriz en la que se organiza la agenda programática para su desarrollo, estableciendo fechas tentativas, responsables, recursos y los instrumentos de verificación que se van a utilizar en cada una de las jornadas de capacitación docente.

Finalmente se planteó unos lineamientos de evaluación para determinar la eficiencia de los responsables, la eficacia del plan de capacitación y el impacto que propició en los aprendizajes de los estudiantes y en el desempeño profesional de los docentes.

3. Justificación

El Plan de capacitación de ambientación recreativa mediante los cuentos infantiles para estimular el aprendizaje y la creatividad de los estudiantes de la Unidad Educativa “República de México” del cantón Chone se justifica por las siguientes razones:

Por el interés que tienen los docentes en aprender nuevas estrategias didácticas lúdicas que ayuden a estimular la atención de los estudiantes y así potencializar los aprendizajes de los mismos, mediante procesos interactivos que refleje un mejor desempeño profesional.

Porque es de vital importancia para la comunidad educativa, que se den mejoras en la parte didáctica de los docentes, para que de esta manera los estudiantes puedan comprender mejor sus enseñanzas y por ende los niveles de aprendizajes que desarrollen los educandos respondan a los estándares de aprendizajes que plantea el Ministerio de Educación como mínimos alcanzables; además se proyecta a promover la creatividad de los niños y niñas del plantel.

Por la originalidad de la propuesta, ya que en los registros institucionales no se muestran evidencias de que se haya desarrollado alguna capacitación sobre ambientación lúdica para estimular el aprendizaje de los estudiantes, lo cual garantiza la idoneidad de la misma.

Por otro lado se cuenta con un alto grado de factibilidad para que esta propuesta se lleve a efecto, ya que los directivos y docentes muestran gran interés por la misma, proporcionando todas las facilidades requeridas y gestionando todos los recursos necesarios para que se ejecute el plan de capacitación de forma efectiva.

Por que se beneficiará significativamente tanto a docentes y estudiantes; los primeros porque se dotará de conocimientos didácticos para un mejor desempeño de los mismos y en cuanto a los estudiantes, porque les permitirá encontrar las motivaciones necesarias para mejorar los niveles de aprendizajes.

4. Objetivos

4.1. Objetivo general

Implementar un plan de capacitación de ambientación recreativa mediante los cuentos infantiles para estimular el aprendizaje y la creatividad de los estudiantes de la Unidad Educativa “República de México” del cantón Chone.

4.2. Objetivos específicos

Diseñar un plan de capacitación de ambientación recreativa mediante cuentos infantiles para estimular el aprendizaje y la creatividad de los estudiantes

Socializar ante la Junta General de Directivos y Profesores el plan de capacitación de ambientación recreativa mediante cuentos infantiles para estimular el aprendizaje y la creatividad de los estudiantes

Desarrollar los espacios de capacitación sobre ambientación lúdica para el aprendizaje de los estudiantes

Determinar el impacto de la capacitación sobre ambientación recreativa mediante cuentos infantiles a través de la verificación de los niveles de aprendizajes y la creatividad de los estudiantes.

5. Contenidos

Los cuentos infantiles

La ambientación recreativa

Importancia de los cuentos infantiles en la enseñanza y en desarrollo de la creatividad de los niños

La lúdica en los niños

La motivación que generan los cuentos infantiles en los niños para el aprendizaje

Tipos de estrategias motivacionales que se utilizan en el proceso enseñanza aprendizajes (dinámicas, cuentos, retahílas, trabalenguas, adivinanzas, juegos recreativos, pautas activas)

Adaptación de las actividades recreativas en el PEA

Didáctica docente

Estilos de enseñanzas

Estilos de aprendizajes

Los efectos de la lúdica en el aprendizaje de los niños

6. Estructura del plan de capacitación

Temáticas	Fechas	Responsables	Medios de verificación
Los cuentos	Enero del 2017	Directora Consejo Ejecutivo Comisión	Convocatorias Videos Fotos

infantiles		Pedagógica	Registro de asistencia Rúbrica
La ambientación recreativa	Enero del 2017	Directora Consejo Ejecutivo Comisión Pedagógica	Convocatorias Videos Fotos Registro de asistencia Escala numérica
Importancia de los cuentos infantiles en la enseñanza	Enero del 2017	Directora Consejo Ejecutivo Comisión Pedagógica	Convocatorias Videos Fotos Registro de asistencia
La lúdica en los niños	Enero del 2017	Directora Consejo Ejecutivo Comisión Pedagógica	Convocatorias Videos Fotos Registro de asistencia Ficha de observación
La motivación que generan los cuentos infantiles en los niños para el aprendizaje	Enero del 2017	Directora Consejo Ejecutivo Comisión Pedagógica	Convocatorias Videos Fotos Registro de asistencia Lista de cotejo
Tipos de estrategias motivacionales que se utilizan en el proceso enseñanza aprendizajes (dinámicas, cuentos, retahílas, trabalenguas,	Enero del 2017	Directora Consejo Ejecutivo Comisión Pedagógica	Convocatorias Videos Fotos Registro de asistencia Rúbrica

adivinanzas, juegos recreativos, pautas activas)			
Adaptación de las actividades lúdicas en el PEA	Enero del 2017	Directora Consejo Ejecutivo Comisión Pedagógica	Convocatorias Videos Fotos Registro de asistencia Escala numérica
Didáctica docente	Enero del 2017	Directora Consejo Ejecutivo Comisión Pedagógica	Convocatorias Videos Fotos Registro de asistencia
Estilos de enseñanzas	Enero del 2017	Directora Consejo Ejecutivo Comisión Pedagógica	Convocatorias Videos Fotos Registro de asistencia Lista de cotejo
Estilos de aprendizajes	Enero del 2017	Directora Consejo Ejecutivo Comisión Pedagógica	Convocatorias Videos Fotos Registro de asistencia Ficha de observación
Los efectos de los cuentos infantiles en el aprendizaje de los niños	Enero del 2017	Directora Consejo Ejecutivo Comisión Pedagógica	Convocatorias Videos Fotos Registro de asistencia Informe Rúbrica

7. Lineamientos de Evaluación

¿Qué evaluar?	¿Cómo evaluar?	¿Quién evalúa?	¿Con que evalúa?
El contenido del plan de capacitación de ambientación recreativa con cuentos infantiles	Observación directa y revisión de contenido	Directora Consejo Ejecutivo Capitador	Ficha de observación Registro Rúbrica
La eficacia de la socialización y desarrollo de las jornadas de capacitaciones	Seguimiento periódico	Directora Consejo Ejecutivo Comisión pedagógica	Lista de cotejo Rúbrica Escala numérica Informe técnico
El interés de los directivos docentes en las capacitaciones	Monitoreo permanente Observación	Directora Consejo Ejecutivo Comisión pedagógica	Lista de cotejo Rúbrica Escala numérica Registros de asistencias Informe técnico
Aplicación de los cuentos infantiles en el desarrollo de los procesos	Observaciones pedagógicas Verificación de planificaciones diarias	Directora Consejo Ejecutivo Comisión pedagógica	Ficha de observación Registro Informe técnico
El progreso en el desarrollo de los aprendizajes de los estudiantes	Verificación de registros de calificaciones y reportes académicos	Directora Consejo Ejecutivo Comisión pedagógica Docentes Secretaría	Ficha de observación Registros Reportes académicos Informe técnico



ANEXO 1

UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ

EXTENSIÓN CHONE

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACION

ESPECIALIDAD EDUCACION PRIMARIA

Encuesta dirigida a: Docentes de la Educación Básica de la Unidad Educativa “República de México” de la ciudad de Chone.

OBJETIVO: Analizar la importancia de los cuentos infantiles en la creatividad de los niños de Educación General Básica de la Unidad Educativa República de México, del cantón Chone, durante el segundo quimestre del 2015-2016.

INSTRUCCIONES: Mucho agradeceré se sirva responder con sinceridad marcando una x dentro del paréntesis de la alternativa de su elección.

1.- DATOS INFORMATIVOS

1.1. Lugar y fecha: _____

1.2. Ubicación: Rural () Urbana () Urbana marginal ()

1.3. Parroquia: _____

1.- ¿En el desarrollo de los procesos pedagógicos utilizan cuentos infantiles para la enseñanza? O.E.1.

- a) Siempre ()
- b) Algunas veces ()
- c) Rara vez ()
- d) Nunca ()

2.- ¿La metodología que utilizan los docentes es? O.E.1.

- a) Metodología activa ()
- b) Metodología tradicional ()
- c) Ambos tipos de metodología ()

3.¿Cómo docente lleva un proceso sistemático en el desarrollo de los procesos pedagógicos, dando cumplimiento a las diferentes etapas o fases del mismo? O.E.2.

- a) Siempre ()
- b) Algunas veces ()
- c) Rara vez ()
- d) Nunca ()

4.- ¿Los docentes utilizan dinámicas y juegos para la ambientación lúdica de la clase? O.E.2.

- a) Todos ()
- b) Algunos ()
- c) Ninguno ()

5.- ¿Cómo docentes desarrolla actividades lúdicas y/o recreativas mediante la lectura de cuentos infantiles? O.E.2.

- a) Al inicio de la clase ()
- b) Durante la clase ()
- c) Al final de la clase ()
- d) No realiza ()

6.- ¿Las actividades de ambientación con cuentos infantiles que desarrolla, son dirigidas a encontrar relación con la clase a desarrollar? O.E.3.

- a) Siempre ()
- b) Algunas veces ()
- c) Rara vez ()
- d) Nunca ()

7.- ¿Los estudiantes logran relacionarse mejor con la aplicación de actividades de creación de cuentos infantiles en el desarrollo de procesos? O.E.3.

- a) Todos ()
- b) Algunos ()
- c) Ningunos ()

8.- ¿Cómo considera el grado de motivación de los estudiantes, para aprender? O.E.3.

- a) Excelente ()
- b) Muy bueno ()
- c) Bueno ()
- d) Regular ()
- e) Deficiente ()

9.- ¿Cómo considera el nivel de aprendizaje de los estudiantes de básicas elementales? O.E.4.

- a) Muy elevado ()
- b) Elevado ()
- c) Poco elevado ()
- d) Nada elevado ()

10.- ¿Los procesos clases que se desarrollan, promueven el desarrollo cognitivo de los estudiantes?

- a) Siempre ()
- b) Algunas veces ()
- c) Nunca ()

11.- ¿De los textos de literatura infantil, que prefieren leer sus estudiantes?

- a) Cuentos ()
- b) Fábulas ()
- c) Historietas ()
- d) Retahílas ()
- e) Trabalenguas ()



ANEXO 2

UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ

Extensión Chone

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

(Entrevista dirigida a la directora de la Unidad Educativa República de México del cantón Chone).

Objetivo: Analizar la importancia de los cuentos infantiles en la creatividad de los niños de Educación General Básica de la Unidad Educativa República de México, del cantón Chone, durante el segundo quimestre del 2015-2016

CONTENIDO

1.- ¿Cómo evalúa el tipo de metodología activa que aplican los docentes en el desarrollo de los procesos pedagógicos para desarrollar la creatividad en los estudiantes? O.E.1

2.- ¿Los docentes están lo suficientemente capacitados en trabajar con cuentos infantiles para desarrollar la creatividad de los niños? ¿Por qué? O.E.1.

3.- ¿De qué manera la ambientación con los cuentos infantiles favorece el aprendizaje escolar en la educación elemental básica? O.E.2.

4.- ¿Cuáles son las estrategias recreativas más apropiadas a utilizarse en la educación básica? O.E.2.

5.- ¿Cuáles son las actividades lúdicas que ayudan a la adaptación y motivación del estudiante en la etapa escolar? O.E.3.

6.- ¿Cuál es el nivel de aprendizaje escolar en los niños y niñas de la educación elemental básica?

O.E.3.

7.- ¿Cómo usted determina la motivación que tienen los estudiantes por aprender? O.E.4.



ANEXO 3
UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ
EXTENSIÓN CHONE

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

(Ficha de observación dirigida a los estudiantes de la Unidad Educativa República de México del cantón Chone).

Objetivo: Analizar la importancia de los cuentos infantiles en la creatividad de los niños de Educación General Básica de la Unidad Educativa República de México, del cantón Chone

1	2	3	4	5
Nunca	Rara vez	Algunas veces	Frecuentemente	Siempre
Deficiente	Regular	Bueno	Muy bueno	Excelente

INDICADORES	1	2	3	4	5
Le gusta leer					
Le gusta leer cuentos					
Su nivel de imaginación y creatividad es					
Su nivel de lectura es					
Cuando lee, respeta los signos de puntuación					
Cuando lee cuentos le gusta crear otras historias					
Crea pequeños cuentos de forma espontanea					
Su nivel expresividad es					
Su grado de responsabilidad con las tareas escolares e					
Su nivel de dominio de aprendizaje es					
Mantiene buen rendimiento escolar					
Su nivel cognitivo es					

ANEXOS 4:

ENTREVISTA A DIRECTORA DEL PLANTEL



ENCUESTA A LOS DOCENTES DEL PLANTEL



FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS ESTUDIANTES



ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

42



42

