



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL

**Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la
Obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación,
Mención: Educación Básica**

Tema:

**“LA METODOLOGÍA LÚDICA CREATIVA Y SU INCIDENCIA EN LA
ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y
LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO AÑO
DEL CENTRO EDUCATIVO DE EDUCACIÓN BÁSICA “NICOLÁS
JIMÉNEZ”, DE LA PARROQUIA DE CALDERÓN, CANTÓN QUITO,
PROVINCIA DE PICHINCHA”.**

Autora: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

Tutor: Lic. Mg. Pablo Enrique Hernández Domínguez

Ambato – Ecuador

2015

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

CERTIFICA:

Yo, Lic. Mg. Pablo Enrique Hernández Domínguez con C.C. 1802098028 en calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“LA METODOLOGÍA LÚDICA CREATIVA Y SU INCIDENCIA EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO AÑO DEL CENTRO EDUCATIVO DE EDUCACIÓN BÁSICA “NICOLÁS JIMÉNEZ” DE LA PARROQUIA DE CALDERÓN, CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA”**, desarrollado por la egresada Janeth Consuelo Pozo Pachacama, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

Lic. Mg. Pablo Enrique Hernández Domínguez

C.C.1802098028

TUTOR

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

La responsabilidad de las opiniones, comentarios y críticas emitidas en el trabajo de investigación con el tema **“LA METODOLOGÍA LÚDICA CREATIVA Y SU INCIDENCIA EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO AÑO DEL CENTRO EDUCATIVO DE EDUCACIÓN BÁSICA NICOLÁS JIMÉNEZ DE LA PARROQUIA DE CALDERÓN, CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA”**, nos corresponde exclusivamente a: Janeth Consuelo Pozo Pachacama autora y al Lic. Mg. Pablo Enrique Hernández Domínguez, Director del trabajo de investigación; y el patrimonio intelectual del mismo a la Universidad Técnica de Ambato.

Janeth Consuelo Pozo Pachacama

C.C. 1714991120

AUTORA

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: **“LA METODOLOGÍA LÚDICA CREATIVA Y SU INCIDENCIA EN LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO AÑO DEL CENTRO EDUCATIVO DE EDUCACIÓN BÁSICA NICOLÁS JIMÉNEZ DE LA PARROQUIA DE CALDERÓN, CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA”** , autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autora y no se utilice con fines de lucro.

Janeth Consuelo Pozo Pachacama

C.C. 171499112-0

AUTORA

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

La Comisión de este estudio y calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación sobre el tema: **"LA METODOLOGÍA LÚDICA CREATIVA Y SU INCIDENCIA EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO AÑO DEL CENTRO EDUCATIVO DE EDUCACIÓN BÁSICA "NICOLÁS JIMÉNEZ" DE LA PARROQUIA DE CALDERÓN, CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA"**, presentada por la Sra. Janeth Consuelo Pozo Pachacama, egresada de la Carrera de Educación Básica, modalidad, Semipresencial, promoción: 2012-2013, una vez revisada la investigación, se APRUEBA en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

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

LA COMISIÓN

Dr.Mg.Edgar Enrique Cevallos Panimboza

MIEMBRO

Dr.Mg.Pablo Enrique Cisneros Parra

MIEMBRO

DEDICATORIA

A DIOS

El trabajo investigativo lo dedicó a Jehová Dios por darme la vida, sabiduría y fortaleza para cumplir mis metas propuestas.

A MIS PADRES

A mis padres que con sus sabios consejos han sabido guiarme y por estar conmigo en los momentos difíciles y darme el apoyo y ayuda para seguir estudiando convertir en realidad mi gran sueño.

A MI HIJA

A mi hija Emilita quien ha sido inspiración para seguir adelante.

Janeth Consuelo Pozo Pachacama

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, institución que ha ofrecido el conocimiento para desarrollar la labor que desempeño y obtener una educación de calidad y calidez humana.

A todos los maestros que guiaron y compartieron sus conocimientos forjando así una persona íntegra.

Al Centro Educativo Nicolás Jiménez por la cooperación para desarrollar la investigación.

Al Mg. Pablo Hernández Domínguez que quien con su sabiduría y paciencia supo orientar técnica y eficazmente en trabajo de investigación.

Janeth Consuelo Pozo Pachacama

ÍNDICE GENERAL

PAGINAS PRELIMINARES

Contenido	Páginas
Portada.....	i
Aprobación del tutor.....	ii
Autoría de la Investigación.....	iii
Cesión de derechos de autor.....	iv
Aprobación del Consejo Directivo.....	v
Dedicatoria.....	vi
Agradecimiento.....	vii
Índice general de contenidos.....	viii
Índice de tablas.....	xi
Índice de gráficos.....	xii
Resumen ejecutivo.....	xiv

TEXTO

Introducción.....	1
-------------------	---

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Tema.....	2
1.2. Planteamiento del problema.....	2
1.2.1 Contextualización.....	2
1.2.2 Análisis crítico.....	6
1.2.3 Prognosis.....	6
1.2.4 Formulación del Problema.....	7
1.2.5 Preguntas directrices.....	7
1.2.6 Delimitación del problema.....	7
1.3. Justificación.....	8

1.4.Objetivos:	9
1.4.1 Objetivo General.....	9
1.4.2 Objetivos Específicos.....	9

CAPÍTULO II

EL MARCO TEÓRICO

2.1.Antecedentes Investigativos.....	10
2.2.Fundamentación Filosófica.....	12
2.3.Fundamentación Legal.....	14
2.4.Categorías Fundamentales.....	17
Variable Independiente.....	20
Variable Dependiente.	33
2.5.Hipótesis.....	44
2.6.Señalamiento de variables.....	44

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1.Enfoque.....	45
3.2.Modalidad básica de la investigación.....	46
3.3.Nivel o tipo de investigación.	46
3.4.Población y Muestra.....	47
3.5.Operacionalización de variables.....	48
3.6.Técnicas de evaluación	51
3.7.Procesamiento y análisis de la información.....	53

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Encuestas aplicadas a los estudiantes.....	54
---	----

4.2. Encuestas aplicadas a los docentes.....	64
4.3 Verificación de hipótesis.....	74

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones.....	78
5.2 Recomendaciones.....	79

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1. Título.....	80
6.2. Datos informativos.....	80
6.3. Antecedentes de la propuesta.....	80
6.4. Justificación.....	81
6.5. Objetivos.....	82
6.5.1 Objetivo general.....	82
6.5.2 Objetivo específico.....	82
6.6 Análisis de Factibilidad.....	82
6.7 Fundamentación Científica.....	83
6.8 Modelo Operativo.....	90
6.9 Administración de la propuesta.....	111
6.9.1 Presupuesto.....	111
6.10 Previsión de Evaluación.....	112
Bibliografía.....	113
Anexo.....	116

ÍNDICE DE TABLAS

Cuadro 1 Población y muestra.....	47
Cuadro 2 Variable Independiente.....	48
Cuadro 3 Variable Dependiente.....	51
Cuadro 4 Plan de Recolección de Información.....	53
Cuadro 5 Clase lúdica.....	54
Cuadro 6 Aprendizaje lúdico.....	55
Cuadro 7 Desarrollo de la creatividad	56
Cuadro 8 Resolver actividades con juegos.....	57
Cuadro 9 Trabajo en grupos.....	58
Cuadro 10 Sociabilización de aprendizajes.....	59
Cuadro 11 Motivación docente.....	60
Cuadro 12 Importancia de Lengua y Literatura.....	61
Cuadro 13 Cumplimiento de indicaciones.....	62
Cuadro 14 Evaluación de aprendizajes.....	63
Cuadro 15 Importancia de la clase lúdica.....	64
Cuadro 16 Empleo de actividades lúdicas.....	65
Cuadro 17 Uso de material didáctico.....	66
Cuadro 18 Jugo resuelve actividades.....	67
Cuadro 19 Estrategias de trabajo en grupo.....	68
Cuadro 20 Colaboración entre estudiantes.....	69
Cuadro 21 Motivación en clase.....	70
Cuadro 22 Aprendizajes significativos.....	71
Cuadro 23 Tarea dirigida.....	72
Cuadro 24 Evaluación con diferentes estrategias.....	73
Cuadro 25 Frecuencias Observadas.....	75
Cuadro 26 Frecuencias Esperadas.....	76
Cuadro 27 Cálculo del Chi Cuadrado.....	78
Cuadro 28 Modelo Operativo.....	90
Cuadro 29 Taller No1.....	92

Cuadro 30 Taller No2.....	96
Cuadro 31 Taller No3.....	99
Cuadro 32 Taller No4.....	109
Cuadro 33 Presupuesto.....	111
Cuadro 34 Previsión de la Evaluación.....	112

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Árbol de Problemas.....	5
Gráfico 2 Categorías Fundamentales.....	17
Gráfico 3 Constelación de la Variable Independiente.....	18
Gráfico 4 Constelación de la Variable Dependiente.....	19
Gráfico 5 Clase lúdica.....	54
Gráfico 6 Aprendizaje lúdico.....	55
Gráfico 7 Desarrollo de la creatividad.....	56
Gráfico 8 Resolver actividades con juego.....	57
Gráfico 9 Trabajo en grupos.....	58
Gráfico 10 Socialización de aprendizajes.....	59
Gráfico 11 Motivación docente.....	60
Gráfico 12 Importancia de Lengua y Literatura.....	61
Gráfico 13 Cumplimiento de indicaciones.....	62
Gráfico 14 Evaluación de aprendizajes.....	63
Gráfico 15 Importancia de la clase lúdica.....	64
Gráfico 16 Empleo de actividades lúdica.....	65
Gráfico 17 Uso de material didáctico.....	66
Gráfico 18 Juego resuelve actividades.....	67
Gráfico 19 Estrategias de trabajo en grupos.....	68
Gráfico 20 Colaboración entre estudiantes.....	69
Gráfico 21 Motivación en clase.....	70
Gráfico 22 Aprendizajes significativos.....	71
Gráfico 23 Tarea dirigida.....	72
Gráfico 24 Evaluación con diferentes estrategias.....	73

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “LA METODOLOGÍA LÚDICA CREATIVA Y SU INCIDENCIA EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA, DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO AÑO DEL CENTRO EDUCATIVO DE EDUCACIÓN BÁSICA NICOLÁS JIMÉNEZ DE LA PARROQUIA DE CALDERÓN, CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA”.

AUTORA: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

TUTOR: Lic. Mg. Pablo Enrique Hernández Domínguez

RESUMEN

En la educación actual se continúa utilizando metodologías tradicionales para la enseñanza de Lengua y Literatura por lo que no ha permitido mejorar la enseñanza aprendizaje razón por la cual se ha investigado, en el Cuarto y Quito año del Centro Educativo de Educación Básica Nicolás Jiménez en la institución educativa se ha detectado este problema que perjudica el trabajo educativo, los maestros tienen un desconocimiento en metodología lúdica creativa que ayuden a los estudiantes a fomentar la participación activa de los alumnos en un proceso de enseñanza aprendizaje dinámico y divertido, en la investigación se recopiló información científica de libros e internet en las cuales están precisamente en el marco teórico. La investigación se fundamenta en el paradigma crítico propositivo, crítico ya que se analiza una realidad educativa y propositivo por cuanto investiga alternativas pedagógicas orientadas a la solución del problema detectado, que se halla en el salón de clase debido a la falta de aplicación de metodología lúdica creativa que ayuden a despertar el interés por los contenidos de la asignatura. Esta investigación ha apreciado que es fundamental aportar con el mejoramiento de la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura para lograr aprendizajes de calidad y calidez.

Descriptor: Metodología, actividades lúdicas, creativos, juego, docente, estudiante, enseñanza, aprendizaje, guía didáctica, calidad.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación se realizó en la Escuela Fiscal Nicolás Jiménez donde se detectó la necesidad de investigar sobre la falta de aplicación de la metodología lúdica creativa para mejorar la enseñanza aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura, institución que se encuentra ubicada en la parroquia de Calderón donde se presenta las dificultades en los estudiantes en la manera de comprender la asignatura.

Para su estudio la presente investigación está estructurada en seis capítulos:

CAPITULO I: El problema que consta del Planteamiento del Problema, análisis crítico, prognosis, Planteamiento del Problema, justificación, objetivos de la investigación.

CAPITULO II.- Se aborda el marco teórico, que comprende: antecedentes investigativos, sus conceptos, fundamentaciones, logrando llegar a la hipótesis.

CAPITULO III.- Se plantea la metodología que consta del enfoque, tipo de investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos, operacionalización de variables, procedimientos para la ejecución de la investigación.

CAPITULO IV.- Análisis e interpretación de los datos de la investigación, representada en tablas y gráficos estadísticos adjunto con los debidos análisis interpretación. Como también la verificación d la hipótesis.

CAPITULO V.- Está determinado por las conclusiones y recomendaciones.

CAPITULO VI.- Se plantea la propuesta, formada por el título, justificación, objetivos, fundamentaciones. Finalmente hacemos constar la bibliografía, los anexos correspondientes que se han realizado como referencia en el trabajo de investigación

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Tema

“La metodología Lúdica Creativa y su incidencia en la enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes del Cuarto y Quinto año del Centro Educativo de Educación Básica “Nicolás Jiménez” de la Parroquia Calderón, Cantón Quito, Provincia de Pichincha”.

1.2 Planteamiento del Problema

1.2.1 Contextualización

Según Philippe (1978) “La educación más eficiente es aquella que proporciona a los niños actividades auto- expresión y participación social” (p.112)

En el campo educativo ecuatoriano, algunos docentes siguen utilizando metodologías tradicionales por falta de capacitación por parte de los docentes en metodologías lúdicas creativas o porque creen que es un procedimiento pedagógico sumamente complejo tanto desde el punto de vista teórico como practico lo cual conlleva a que los estudiantes sean memorísticos, repetitivos del conocimiento y no se promueve un aprendizaje activo participativo para alcanzar aprendizajes significativos

Sin embargo en nuestro país esto ha perjudicado en el proceso educativo y se ha visto evidenciado en la alta deserción y bajo rendimiento escolar por lo que es importante promover en el salón de clase la utilización de la metodología lúdica

creativa que promueva la participación activa dinámica de todos los estudiantes de esta forma va descubriendo el conocimiento y así lograr aprendizajes significativos aportando de esta manera a una educación de calidad

Según Pavía (2006) Enseñar nuevos modos de observación de los juegos infantiles en los patios escolares mediando un cambio de actitud en el docente que implique la incorporación comprensiva “del sujeto que juega” y sus prácticas sociales particulares (p.23)

A nivel del cantón de Quito se ha podido notar la falta de aplicación de metodología lúdica creativa que aporten en la mejora del aprendizaje porque un gran número de instituciones educativas se practica todavía la metodología tradicional en el que se evidencia un alumno de poca criticidad y falta de iniciativa.

En el cantón de Quito este problema ha causado que el desarrollo de contenidos de la asignatura de Lengua y Literatura se vean estancados por los docentes del área al no utilizar la metodología lúdica creativa que ayuden a la comprensión de del aprendizaje, impidiendo que los alumnos sean entes activos y participativos en el proceso enseñanza aprendizaje y así provocando el desinterés por los conocimientos impartidos en el aula siendo un aspecto negativo ante el rendimiento académico pues se pudo notar en los educandos una limitada comprensión y reflexión de los conocimientos la obtención de calificaciones bajas .

En el Centro Educativo Nicolás Jiménez un gran número de docentes continúan emplean metodologías tradicionales sin que se logre apreciar la utilización de la metodología lúdica creativa para una participación activa y como consecuencia de esto los alumnos presentan una desmotivación y desinterés por la asignatura de Lengua y Literatura, es así que los docentes del plantel educativo imparte las clases con una metodología en que el maestro habla y los estudiantes se limita a la

repetición y memorización de sonidos, fonemas, sílabas y palabras sueltas sin contexto sin que se logre su fomentar el trabajo en equipo cooperativo y colaborativo de forma dinámica y participativa, provocando en los discentes la poca atención en los temas a tratarse en el salón de clase, la irresponsabilidad a las tareas encomendadas, de allí el desempeño del maestro y empleo de la metodología lúdica creativa es fundamental porque beneficia a que el estudiante desarrolle la capacidad crítica, creativa y comunicativa

En el aprendizaje de Lengua y Literatura es importante que los maestros apliquen metodologías lúdicas creativas durante el proceso enseñanza aprendizaje porque a través de este el alumno aprenden de forma placentera y divertida, se expresa y comunica sin miedo, lo que implica una participación activa de esta forma va creciendo y desarrollándose íntegramente preparándoles para que den solución a las dificultades que se les presente en la vida

ÁRBOL DE PROBLEMAS

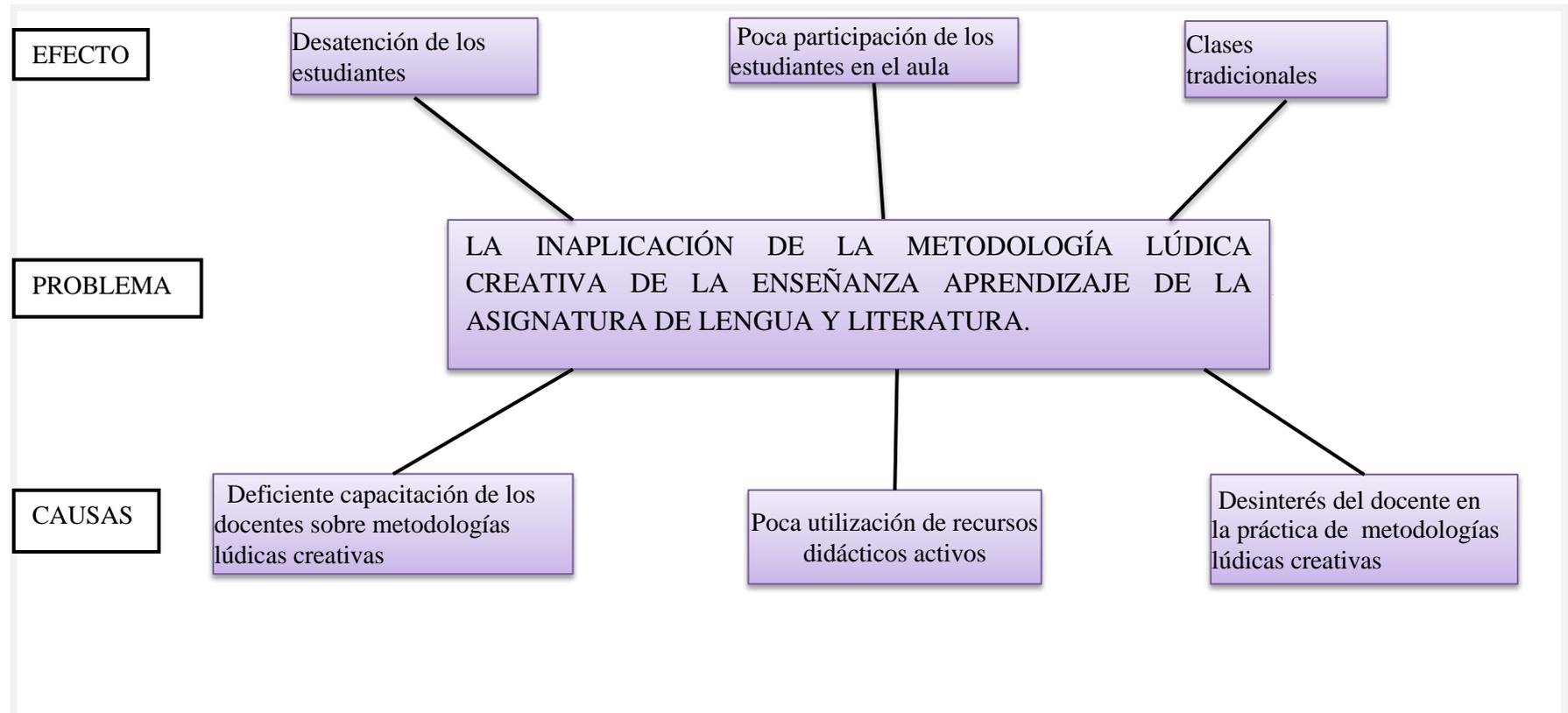


Gráfico No. 1 Árbol de Problemas
Fuente: Escuela fiscal "Nicolás Jiménez"
Elaborado: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

1.2.2 Análisis Crítico

Si se considera que el Centro Educativo de Educación Básica Nicolás Jiménez el personal docente ha tenido poca capacitación sobre metodologías lúdicas creativas, ya sea por falta de comunicación, difícil acceso a los diferentes talleres que se han impartido o por falta de interés en poner en práctica distintas o nuevas alternativas educativas esto conlleva a que su aplicación se dé en forma limitada afectando directamente en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes lo que se ve reflejado en la desatención de los mismos en la clase.

Al tener una deficiente utilización de recursos didácticos activos ya que las actividades de aprendizaje no están acordes con los objetivos específicos y estas a su vez se realizan de una manera rígida e invariable, y con una limitada aplicación de metodología lúdica creativa esto conlleva a que el aprendizaje que adquieren los niños y niñas no satisfaga sus necesidades y por ende sea poca la participación de los estudiantes.

Al existir poco interés del docente en la práctica de la metodología lúdica creativa ya sea por desconocimiento de la misma, por falta de actualización en cuanto a su manejo, por dificultad para incorporarla dentro de la planificación y por su limitada aplicación en las actividades de clase esto conlleva a que el aprendizaje que los estudiantes obtienen este dado de forma tradicional.

1.2.3 Prognosis

De no atenderse en el presente la problemática de la inaplicación de la metodología lúdica creativa por parte de los docentes de Cuarto y Quinto año del Centro Educativo de Educación Básica Nicolás Jiménez las consecuencias a futuro serían que las metodologías utilizadas por los docentes seguirán siendo tradicionalista, los estudiantes estarán limitados a desarrollar su criterio de tal o cual tema, sin poder mejorar su nivel de conocimiento por cuanto perderán el

interés por saber más, en este mundo de constante evolución y desarrollo tecnológico donde se requiere personal con mayor conocimientos en un área específica, tendrán conflictos internos por su baja autoestima impidiéndoles llegar a ser líderes, no serán autónomos ya que dependerán de la ayuda de otros para realizar las tareas a él o ella encomendadas, sus funciones superiores de pensamiento se verán medradas ya que al no ser estimuladas adecuadamente no podrán resolver problemas con facilidad, ni un buen razonamiento lógico, etc. y su yo social porque tendrá inconvenientes para formar parte de un grupo y ajustarse a su manera de trabajar o vivir.

1.2.4 Formulación del Problema

¿De qué manera la metodología lúdica creativa afecta la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes de Cuarto y Quinto año del Centro Educativo de Educación Básica “Nicolás Jiménez”?

1.2.5 Preguntas Directrices

- ¿Qué causas afectan la metodología lúdica creativa en la asignatura de Lengua y Literatura?
- ¿Cuáles son las dificultades que afecta la enseñanza aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura?
- ¿Existe una alternativa de solución para alcanzar la aplicación de la metodología lúdica creativa y la enseñanza aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura?

1.2.6 Delimitación del Objeto de Investigación

Contenido:

Campo: Educativo

Área: Metodología

Aspectos: Metodología lúdico creativa

Espacial:

Escuela: “Nicolás Jiménez”

Año: Cuarto y Quinto año de Educación Básica

Temporal:

Periodo: Septiembre de 2014 - Abril de 2015.

1.3 Justificación

El desarrollo del trabajo investigativo es de vital **importancia** ya que tiene como finalidad el de concientizar a los docentes sobre la necesidad de la utilización de la metodología lúdica creativa en la enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en donde el estudiante participe activamente en el cual se logre un aprendizaje significativo

El **interés** de esta investigación surge por la necesidad de conocer si los maestros aplican la lúdica creativa dentro del proceso enseñanza aprendizaje, en lo referente a la asignatura de lengua y literatura, ya que esta posibilitara al estudiante a hacer uso del juego para aprender en forma eficaz, logrando disminuir las propuestas tradicionales.

Esta investigación es **innovadora** porque teniendo en cuenta esta problemática y viendo la urgente necesidad de mejorar la calidad de la educación en la Institución, se va a elaborar este proyecto , creando actividades llamativas como es el trabajo con metodología lúdica creativa buscando cambiar la mentalidad negativa de los estudiantes hacia algo provechoso que puede mejorar su enseñanza aprendizaje y brindar un mejor desenvolvimiento en su vida cotidiana, llevando al estudiante a sentirse motivado, a realizar actividades que propicien un aprendizaje creativo y significativo.

Los **beneficiarios** directos de la investigación serán los maestros y estudiantes del

Área de Lengua y Literatura de Cuarto y Quinto año del Centro Educativo de Educación Básica Nicolás Jiménez orientándoles al empleo y desarrollo de nueva metodología lúdica creativa, dejando a un lado las clases tradicionales y rutinarias en el cual el docente es un simple transmisor de información.

La **factibilidad** del trabajo de investigación se da por cuanto se cuenta con el apoyo de las Autoridades del Centro Educativo, los maestros, y la participación activa de los estudiantes de Cuarto y Quinto año de Educación Básica, se cuenta con los recursos económicos necesarios para la investigación, así como con las suficientes fuentes de información.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Determinar si la metodología lúdica creativa incide la enseñanza aprendizaje de los estudiantes del Cuarto y Quinto año del Centro Educativo de Educación Básica “Nicolás Jiménez”

1.4.2 Objetivos Específicos

- Indicar la metodología lúdica creativa utilizada por los docentes de Cuarto y Quinto año del Centro Educativo de Educación Básica Nicolás Jiménez.
- Analizar el proceso enseñanza aprendizaje en el Área de Lengua y Literatura con los estudiantes de Cuarto y Quinto año del Centro Educativo de Educación Básica Nicolás Jiménez.
- Proponer una alternativa de solución sobre una guía didáctica de actividades lúdica creativa

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes Investigativos

Del diálogo sostenido con la señora Directora de la escuela Nicolás Jiménez manifestó que no hay ninguna investigación referente al tema: LA METODOLOGÍA LÚDICA CREATIVA Y SU INCIDENCIA EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO Y QUINTO AÑO DEL CENTRO EDUCATIVO DE EDUCACIÓN BÁSICA NICOLÁS JIMÉNEZ

Por lo que esta investigación intenta conjugar toda la experiencia adquirida en la enseñanza a través de los juegos empleando características que definen nuestra identidad aplicada a la asignatura de lengua y literatura como forma de fortalecer nuestra identificación como pueblo con rasgos originales en los niveles más críticos.

En ella lo primordial es el desarrollo integral de la persona mediante el juego y la creatividad, lo cual contribuirá a la formación de seres humanos autónomos, creadores y felices.

En la Universidad Técnica de Ambato existe un trabajo de investigación relacionado con el tema: LA METODOLOGÍA LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DEL CENTRO INFANTIL MUNICIPAL “JUANITA MERA DE GUERRERO” DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, DURANTE EL QUIMESTRE NOVIEMBRE / 2009- MARZO/2010, realizado por la Señorita Patricia León Clavijo.

El aprendizaje empleando como metodología de enseñanza, el juego, lo que genera una creatividad en los niños y niñas mejorando su aprendizaje bajo su propia identidad y permite al estudiante a través de situaciones propuestas colaborar con sus compañeros, aprender a tomar decisiones, participar en la vida escolar y fortalece la interrelación con los demás.

En la Universidad Técnica de Ambato se menciona el trabajo de investigación **EL JUEGO LÚDICO COMO TÉCNICA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO A SÉPTIMO AÑO DE EGB DE LA ESCUELA ANTONIO MORENO Y ORTIZ DEL CANTÓN SIGSIG PROVINCIA DEL AZUAY AÑO 2012**, de la autora Norma de los Ángeles Auca piña Pacurucu.

Es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas

En la Universidad Técnica de Ambato se menciona el trabajo de investigación **INFLUENCIA DEL JUEGO EN LA ADQUISICIÓN DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN EL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CENTRO EDUCATIVO EL VERGEL, DEL CANTÓN DE AMBATO** de las autoras Susana Ponce Sánchez y Paulina Nieto Viteri para la obtención de Máster mención en Desarrollo Educativo del año 2000

El aprendizaje por medio del juego permite responder a una didáctica activa que privilegia la experiencia de los educandos, respetando sus auténticas necesidades e intereses, dentro de un contexto educativo que asume la espontaneidad, la alegría infantil, el sentido de libertad y sus posibilidades de autoformación, que en lo grupal, recupera la cooperación y el equilibrio afectivo.

Fundamentación Filosófica

García (2012) Realidades pedagógicas prácticas del día a día en el aula se plantea las cuestiones fundamentales a las que es necesario dar una respuesta. (p.31)

El presente proyecto se fundamenta y se ubica en el paradigma crítico-propositivo; crítico puesto que analiza una realidad educativa; y propositivo por cuanto busca plantear una alternativa de solución a la problemática que se encuentran dentro de las aulas de clase debido a la poca utilización de la metodología lúdica creativa y su incidencia en la enseñanza aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura, afectando y siendo cada vez más notorios los problemas de aprendizaje en los estudiantes aumentando el índice de deserción escolar transformándose en un inconveniente que la institución educativa hoy atraviesa.

Fundamentación Oncológica

Es necesario plantear una alternativa de solución a este problema, permanentemente se puede observar efectos de no lograr aprendizajes significativos en los estudiantes no desarrolla su imaginación y creatividad, sin fortalecer la expresión oral y escrita el cual perjudica el desarrollo de las manifestaciones orales y escritas.

Fundamentación Epistemológica

Sánchez (1999) El fundamento epistemológico se dedica al estudio de la naturaleza del conocimiento en general la estructuración y fundamentación de los

conocimientos científicos, y es una rama de la filosofía que trata de llegar a conocer la naturaleza del conocimiento de una ciencia en particular o en la forma en que se construye el conocimiento. (p.104)

Es importante indicar que el constructivismo propone un proceso de enseñanza aprendizaje el conocimiento se adquiere de manera en que el estudiante participe activamente y esta manera pueda obtener su desarrollo de capacidades intelectuales ya que para el ser humano, la sociedad es un factor fundamental en el aprendizaje del persona es decir que somos individuos sociables y comunicativos.

Fundamentación Axiológica

La educación debe propender a lograr un desarrollo integral en los educandos fomentando sus valores éticos y morales, los mismos que se fortalecen a través de la metodología lúdica creativa dentro de la enseñanza aprendizaje

La investigación busca resaltar los valores de respeto, solidaridad, comunicación, integración porque a través de la práctica de los mismos podremos formar parte activa de la sociedad, la misma que gracias a estos aportes se caracterizará por tener un ambiente humanista democrático, alternativo, participativo y autónomo.

Fundamentación Pedagógica

Yturralde, (2005) “Lo lúdico crea ambientes mágicos, genera ambientes agradables, genera emociones, genera gozo y placer” (p.34)

El elemento principal, del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos los niveles de la educación y que enriquece el proceso enseñanza aprendizaje

Puede emplearse con una variedad de propósitos, dentro del contexto aprendizaje,

pues construye autoconfianza e incrementa la motivación en el alumno. Es un método eficaz que propicia lo significativo de aquello que se aprende.

El alumno, mediante el método lúdico, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito pedagógico.

Fundamentación Sicopedagógica

Ausubel (2004) Manifiesta que: “El principio del aprendizaje significativo es un proceso permanente de reestructuración de esquemas conceptuales, en función de informaciones nuevas y su necesaria aplicación a la solución de problemas de la vida real”

Todo ser humano posee un nivel de conocimiento y hay que partir de esas experiencias para la obtención de nuevos conocimientos los mismos que serán más duraderos esto hace que paulatinamente aumenta la capacidad intelectual en el estudiante para que pueda actuar convenientemente con su entorno

2.3 Fundamentación Legal

Los instrumentos legales que sustentan la presente investigación son las siguientes:

Constitución.

Sección primera

Educación Art. 343 El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como Centro al

sujeto que aprende, y funcionara de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

El sistema nacional de educación integrara una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

Art. 344 El sistema nacional de educación comprenderá las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en los niveles de educación inicial, básica y bachillerato, y estará articulado con el sistema de educación superior.

El Estado ejercerá la rectoría del sistema a través de la autoridad educativa nacional, que formulara la política nacional de educación; asimismo regulara y controlara las actividades relacionadas con la educación, así como el funcionamiento de las entidades del sistema.

La Constitución

Sección cuarta

Cultura y Ciencias Art. 22 Las personas tienen derecho a desarrollar su capacidad creativa., al ejercicio digno y sostenido de las actividades culturales y artísticas y a beneficiarse de la protección de los derechos morales y patrimoniales que les corresponda por las producciones científicas, literarias o artísticas de su autoría.

Ley orgánica General de Educación

Art 37 Derecho a la Educación.- Los niños niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad.

Los y las niñas tienen derecho de contar con profesores capacitados, útiles escolares, laboratorios y un ambiente agradable para su aprendizaje. Los

conocimientos que se les entreguen a los estudiantes deben ser beneficiosos para ellos y servir para su vida futura, por lo que es necesario que se revisen los programas de estudio tomando en cuenta los avances de la humanidad a nivel científico, tecnológico y humano y la diversidad del Ecuador.

Principios y Fines de la Educación

Art 1. Principios

La concepción de la educación como un aprendizaje permanente, que se desarrolla a lo largo de toda l vida.

La flexibilidad para adecuar la educación a la diversidad de aptitudes, interés, expectativas y necesidades del alumnado, así como a los cambios que experimentan el alumnado y la sociedad.

Art 3. Fines Desarrollar física, intelectual, creadora y crítica del estudiante, respetando su identidad personal para que contribuya activamente a la transformación moral, política, cultura y económica del país.

El desarrollo de la capacidad de los alumnos para regular su propio aprendizaje, confiar en sus aptitudes y conocimientos, así como desarrollar la creatividad, la iniciativa personal y el espíritu emprendedor.

2.8.- CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

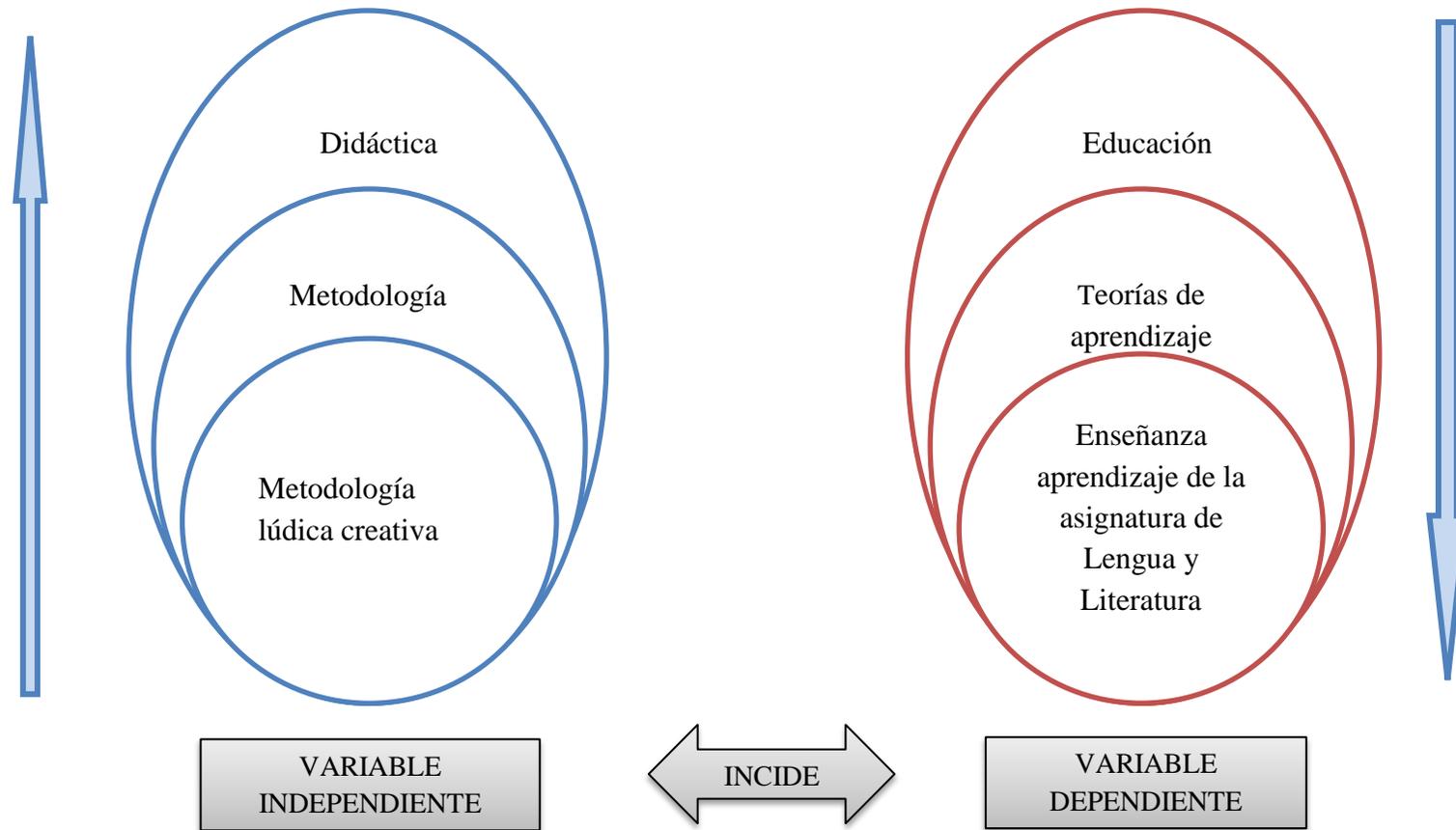


Gráfico No. 2

Elaborado: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

VARIABLE INDEPENDIENTE

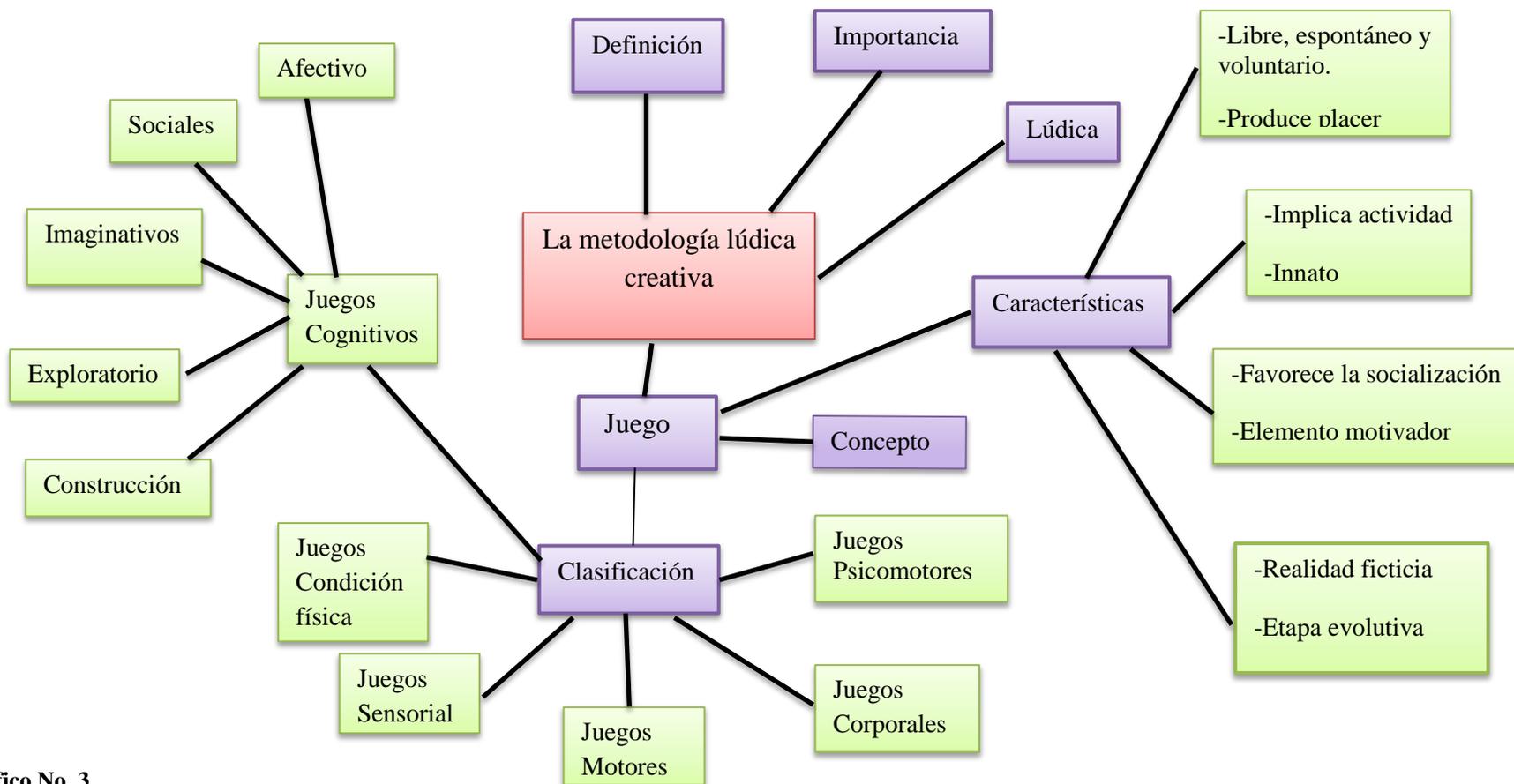


Gráfico No. 3
Elaborado: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

VARIABLE DEPENDIENTE

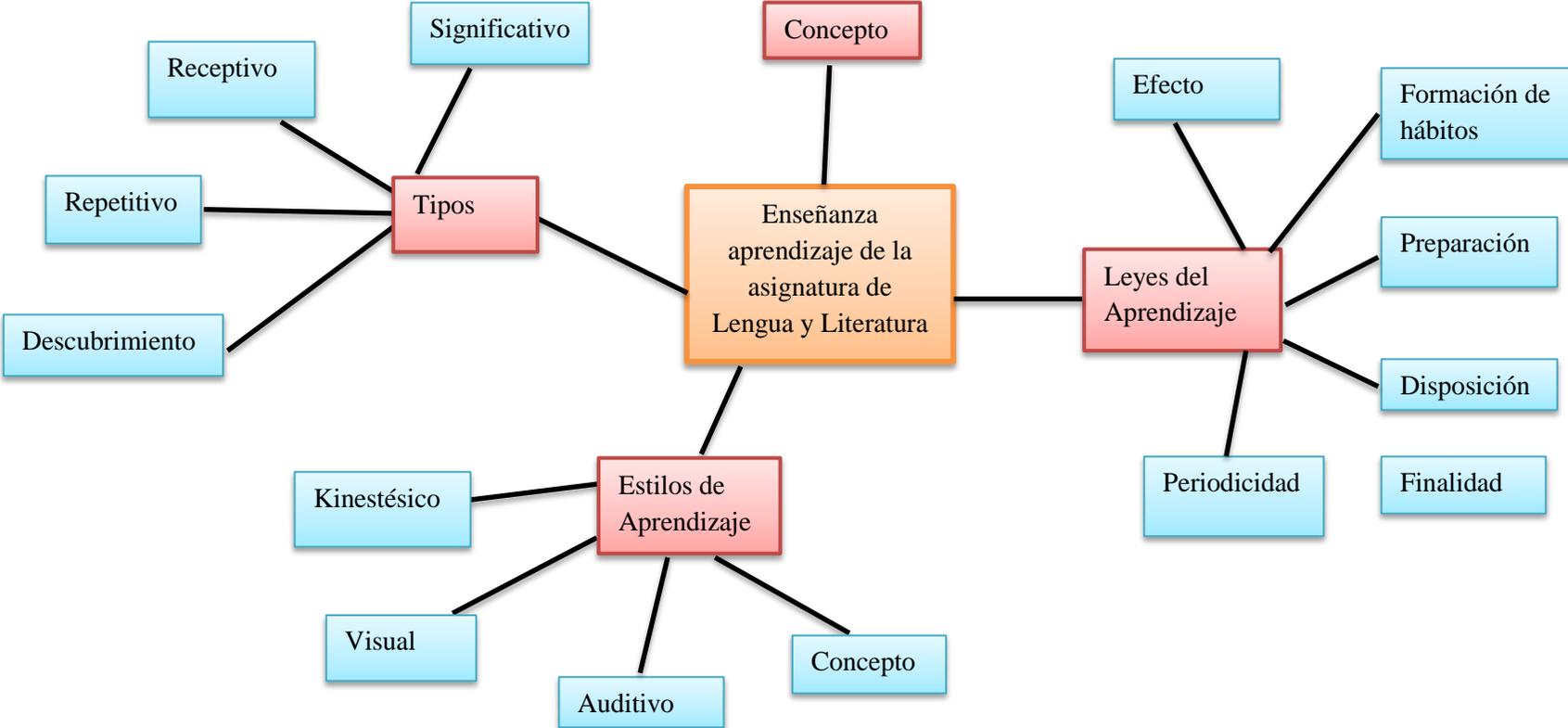


Gráfico: No 4
Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

2.4.1 Categorías de la Variable Independiente

METODOLOGÍA LÚDICA CREATIVA

DEFINICIÓN

Según Dinello (1996) “Es el desarrollo integral de la persona mediante el juego y la creatividad, lo cual contribuirá a la formación de seres humanos autónomos, creadores y felices”. (p.24)

La Metodología Lúdico Creativa busca explicitar una forma nueva de encarar los procesos educativos tomando en cuenta los estudios sobre los hemisferios cerebrales, la inteligencia emocional, las inteligencias múltiples, relaciones interculturales y las diferencias de producción de conocimientos de cada individuo. Su identidad cultural, su potencial creativo y partiendo de estos, busca implementar procesos donde la creatividad se a la clave. Procesos que a la vez sean transformadores, que contemplen las necesidades de cambio y transformación social, incluyendo a todos los actores sociales y que posibilite cambios que permitan mejorar las condiciones de vida y salir de la pobreza

Importancia

La actividad lúdica creativa o juego es un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos y emociones del ser; lo que le permite exteriorizar conflictos internos de la persona y minimizar los efectos de experiencias negativas. Propicia el desarrollo integral del individuo equilibradamente, tanto en los aspectos físicos, emocionales, sociales e intelectuales, favoreciendo la observación, la reflexión y el espíritu crítico, enriqueciendo el vocabulario, fortaleciendo la autoestima y desarrollando su creatividad.

Se puede considerar el juego como sinónimo de recreación, que brinda a la persona la oportunidad de transformar la realidad en una forma placentera,

produciendo en él alegría y bienestar. El juego, desde el punto de vista individual o grupal, representa un excelente medio terapéutico, que permite al ser humano manifestar sentimientos acumulados de frustración, agresión, inseguridad, tensión, entre otros, en lugar de reprimirlos, contribuyendo así al fortalecimiento de su personalidad.

Lúdica Concepto

Lúdica proviene del latín ludus, Lúdica dicese de lo perteneciente o relativo al juego.

El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

Nunes (2002) Actividad lúdica es la cuna forzosa de las actividades intelectuales y sociales superiores y por ello mismo indispensable en la práctica educativa. (p.20)

Cada día que pasa la educación lúdica va ganando nuevas connotaciones y a poco andar, seguirá evolucionando en el sentido de desarrollo estimulación, técnica hacia un sentido más político, transformador y liberador.

Fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento, como una dimensión del desarrollo de los individuos siendo parte constitutiva del ser humano

Juego Concepto

Cagigal (1996) expresa que es Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión. (p. 49)

Hard. (2008) El juego es una actitud, una forma de utilizar la mente, articulando la realidad y la fantasía, el conocimiento y la emoción. (p.51)

Es una actividad cuyo término y satisfacción está en sí mismo; el educador a través del juego, puede regular dirigir la actividad infantil de manera indirecta e inducir en su conciencia sentimientos que deberán informar su vida descubrir los interés particulares del niño y seguir su desarrollo espiritual. En el juego, la del educador y la vida del educando se hace una sola cosa.

Marginar el juego de la educación equivaldría a privarla de uno de sus instrumentos más eficaces, por ello el educador debe asegurar que la actividad del niño o la niña sea una de las fuentes principales de sus aprendizaje y desarrollo, pues a través de la acción y la experimentación, ellos expresan sus intereses y motivaciones y descubren las propiedades de los objetos, relaciones, etc.

Características del juego

Libre, espontáneo y voluntario. Es una actividad que se realiza por propia iniciativa. Es elegido sin presiones por quien lo realiza y no debe ser impuesto, ya que perdería su identidad como tal. El estudiante no debe sentirse presionado para jugar algo.

Produce placer. La diversión, la risa, la broma, las reacciones sociales, el hecho

de ganar, so conductas asociadas al juego. Son gratificantes por sí mismas, y es este carácter el que convierte el deseo de jugar objeto del juego. El placer inmediato que proporciona el juego o convierte en una necesidad, este da respuesta a los deseos y necesidades no satisfechas.

Implica actividad. Aunque no todos los juego requieren ejercicio físico, el jugador siempre está psíquicamente activo durante su desarrollo. Algunas capacidades asociadas al juego son: explorar, pensar deducir y relacionarse con los demás.

El juego es innato. Jugar es algo innato y se identifica por ser propio de la infancia. Interviene directamente en el proceso de aprender del estudiante, ya que estos necesitan jugar para explorar y conocer el mundo que les rodea. Desde que nacen los niños juegan con su cuerpo, en la etapa simbólica se inventan historias.

Favorece la socialización. Tiene una función compensadora de desigualdades, integradora y rehabilitadora para los juegos pueden ser abiertos y flexibles permitiendo, así, la adaptación de estudiantes de diferentes sexos razas, culturas, etc. Gracia a la cooperación comunicación y competición en los juegos, se facilita procesos de inserción social, así como normas de convivencia.

Elemento motivador. Utilizamos el juego como recurso metodológico, hacemos atractivo cualquier actividad. Podemos conseguir en el estudiante que alcance determinados objetivos didácticos mediante la realización una actividad lúdica. Esto facilita que el estudiante aprende jugando.

Realidad ficticia. La ficción es la primicia principal del juego. En este cada uno puede ser lo que quiera, sin límite en un mundo imaginario donde todo se puede alcanzar. Podemos crear nuestras propias normas y reglas, podemos expresar nuestras emociones sin temor.

Nos muestra en qué **etapa evolutiva** se encuentra. El juego es una actividad que surge de forma natural en los estudiantes y que construye una manera de relacionarse con el entorno. A través el estudiante desarrolla los sentidos, estimula el lenguaje, mejora favorece su imaginación.

Afirmarse. Muestra a los estudiantes un camino para la resolución de conflictos. Aprenden a reflejar su percepción de sí mismos de otras personas y del mundo que los rodea. Ayudar a los estudiantes a afirmar su personalidad y a mejorar su autoestima. (Venegas Rubiales y García Ortega, 2010, p.12-14)

Clasificación del juego

- **Juegos Psicomotores**

Fomentan la adquisición de un control cada vez mayor de la motricidad de las diferentes partes de su cuerpo, así: el niño saltará, correrá y dará volteretas, aprenderá a orientarse espacial y temporalmente. Dentro de los juegos psicomotores se encuentran los siguientes:

- **Juegos de conocimientos corporales**

Sirve para que los niños tomen conciencia de todas las partes del cuerpo.

- **Juegos motores**

Ayudan a desarrollar el ajuste corporal, la lateralidad, el equilibrio, el control tónico, la relajación y la organización espacial.

- **Juegos sensoriales**

Trabajan principalmente la discriminación auditiva, visual, táctil, gustativa y olfativa.

- **Juegos de condición física.**

Ayudan al fortalecimiento de los músculos en general.

- **Juegos Cognitivos**

El niño aprende, graba en su mente esquemas de acción que le permiten la repetición de los mismos con un grado de acción más elevado. Entre ellos encontramos los siguientes:

- **Juegos de construcción o manipulación**

Estimula el desarrollo del pensamiento abstracto, fomenta la concentración y promueve la capacidad creadora entre otros aspectos.

- **Juego exploratorios o de descubrimiento**

Manipula y experimentan en forma libre los objetos.

- **Juegos imaginativos y lingüísticos**

Se utilizan para un mayor progreso en la expresión y comunicación de los niños.

- **Juegos Sociales.**

Facilita que los niños se relacionen con otros niños lo que ayuda a su socialización y proceso de aceptación dentro del grupo social, así los juegos simbólicos o de ficción, de reglas y los cooperativos por sus características internas son necesarios en el proceso de socialización del niño.

- **Juegos Afectivos**

El afecto es imprescindible para el desarrollo y equilibrio emocional de las personas durante toda su vida, y es en el ámbito de las metodologías lúdicas creativas donde se perfilara la mayor parte de las relaciones de contactos afectivos; los juegos de rol o los juegos dramáticos pueden ayudar al niño a asumir ciertas situaciones personales y dominarlas o bien a expresar sus deseos inconsciente o cociente, así como a ensayar distintas soluciones ante un determinado conflicto. Los juegos de autoestima facilitan al niño a sentirse contento, de ser como es y de aceptarse así mismo.

Educar en una metodología lúdica creativa es educar para el cambio y formar

estudiantes que desarrollen su originalidad, flexibilidad, iniciativa, confianza y preparados para enfrentar los problemas que se les suscita en su vida. También con esta metodología es ofrecer una herramienta para la innovación en la educación.

Metodología

La metodología es el camino por medio del cual se pretende conseguir los objetivos, incluye las actividades (tareas) o actividades de toda índole que los alumnos deben realizar para llegar a alcanzar los objetivos previstos y dominar los contenidos seleccionados. Es importante disponer de un amplio y variado repertorio de actividades para poder entender el estilo y ritmo de aprendizaje de cada alumno, la metodología como elemento intangible pero imprescindible en este complejo proceso, permite a quien lo orienta ser mediador entre los saberes y quien los aprende. (Medina, 2002, p.108)

La metodología propone integrar lo cognitivo y lo afectivo en un tipo diferente al tradicional. En la institución el maestro estudia como guía y el estudiante como responsable y protagonista activo en su propio aprendizaje, y en su formación, un proceso continuo que se favorece al promover en la enseñanza el gusto y el placer de aprender; La metodología permite la búsqueda de un nuevo conocimiento.

Principales características

Las metodologías para el aprendizaje activo se adaptan a un modelo de aprendizaje en el que el papel principal corresponde al estudiante, quien construye el conocimiento a partir de unas pautas, actividades o escenarios diseñados por el profesor. Es por esto que los objetivos de estas metodologías sean, principalmente, hacer que el estudiante:

- Se convierta en responsable de su propio aprendizaje, que desarrolle habilidades de búsqueda, selección, análisis y evaluación de la

información, asumiendo un papel más activo en la construcción del conocimiento.

- Participe en actividades que le permitan intercambiar experiencias y opiniones con sus compañeros.
- Se comprometa en procesos de reflexión sobre lo que hace, cómo lo hace y qué resultados logra, proponiendo acciones concretas para su mejora.
- Tome contacto con su entorno para intervenir social y profesionalmente en él, a través de actividades como trabajar en proyectos, estudiar casos y proponer solución a problemas.
- Desarrolle la autonomía, el pensamiento crítico, actitudes colaborativas, destrezas profesionales y capacidad de autoevaluación.

Los aspectos de la metodología son los siguientes:

- Establecimiento de objetivos: La aplicación de las técnicas didácticas que suponen el aprendizaje activo implican el establecimiento claro de los objetivos de aprendizaje que se pretenden, tanto de competencias generales (transversales) como de las específicas (conocimientos de la disciplina, de sus métodos, etc.)

- Rol del alumno: El rol del estudiante es activo, participando en la construcción de su conocimiento y adquiriendo mayor responsabilidad en todos los elementos del proceso.

- Rol del profesor: Previo al desarrollo del curso: planificar y diseñar las experiencias y actividades necesarias para la adquisición de los aprendizajes previstos. Durante y posteriormente al desarrollo del curso: tutoría, facilitar, guiar, motivar, ayudar, dar información al alumno.

- Un objetivo medular del constructivismo es responderá la unidad formada por el conocimiento y la experiencia, por lo tanto se privilegian todas las metodologías activas, donde los estudiantes descubras o inventen la realidad mediante el

contacto directo, la experimentación y actividades poco programadas y flexibles, en las que el protagonista sea el propio estudiante, a quien el docente no le debe decir nada que él no pueda descubrir por sí mismo. (Medina, 2002, p.96)

Método

Etimológicamente quiere decir camino para llegar a un fin esto sería los logros que el docente quiere alcanzar con las estrategias de enseñanza para cumplir el proceso enseñanza – aprendizaje. Obrar con método es obrar de manera ordenada y calculada para alcanzar los objetivos previstos. (Carrasco, 2011, p. 37)

De esta manera el docente transmite los conocimientos y el estudiante aprende los conocimientos y por consiguiente es indispensable que se utilice el método apropiado, es decir es necesario seguir el camino que se llegue a los objetivos; es indispensable utilizar métodos generales acordes a las necesidades de los estudiantes.

Los métodos, de un modo general y según la naturaleza de los fines que procuran alcanzar, pueden ser agrupados en tres tipos:

Método de investigación, destinado a descubrir nuevas verdades, a esclarecer hechos desconocidos o a enriquecer el patrimonio de conocimiento, pueden ser de investigación religiosa, filosófica o científica, de acuerdo con el mundo de valores o de hechos que se pretendan esclarecer.

Método de organización, son los que trabajan sobre hechos conocidos y procuran ordenar y disciplinar esfuerzos para que haya eficiencia en lo que se desea realizar

Los métodos transmisión, son los destinados, a transmitir conocimientos, actitudes, ideas mejor dicho los organizadores para conducir hacia los objetivos. (Nérici, 1973, p.238).

La técnica

La técnica consiste en los trabajos precisos para llevar a cabo un método son acciones más o menos complejas que pretenden conseguir un resultado conocido y que son exigidas para la correcta aplicación de un determinado método; en cualquier caso, lo importante es que cualquier técnica supone un recurso didáctico una estrategia por eso las técnicas son como los instrumentos más importantes que se puede usar a lo largo del recorrido propio de cada método. (Carrasco, 2011, p.38)

Para alcanzar sus objetivos, un método necesita echar mano de una serie de técnicas. Se puede decir que el método se efectiviza a través de las técnicas.

La técnica nos ofrece herramientas prácticas para obtener conocimiento, estas se refieren a las formas de presentación de la materia el cual es indispensable utilizar para alcanzar los objetivos.

DIDÁCTICA

La didáctica procede del griego didaskein, (enseñar) y tékne (arte); es ciencia en cuanto investiga y experimenta nuevas técnicas de enseñanza teniendo como base, la Biología, Psicología, Filosofía y Sociología y es arte cuando establece normas de acción o sugiere formas de comportamiento didáctico basándose en los datos científicos y empíricos de la educación, esto sucede porque la didáctica no puede separar teoría y práctica, procurando la mayor eficiencia de la enseñanza y su mayor ajuste a las realidades humana y social del educando.(Nérci,1973.p.54)

La didáctica es una ciencia y un arte de las actuaciones que llevan a cabo los formadores para desarrollar las capacidades de participación social, animación cultural y transformación de la realidad en la que actúan los discentes. (Díaz, 2002, p.35)

Después de analizar estas definiciones se manifiesta que la didáctica es el conjunto sistemático de principios, métodos y procedimientos que todo docente debe dominar y utilizar para guiar con certeza a los estudiantes en el proceso de

enseñanza aprendizaje de las asignaturas de los planteamientos en cuanto a sus objetivos de educación.

Es una disciplina de sistematización de la teoría y práctica educativa centrada en la enseñanza necesita profundizar su objetivo, su metodología de construcción del conocimiento y su óptima formativa desde la que enfoca la enseñanza en cuanto propicia aprendizajes formativos y de proyección social. La elaboración de conocimiento propio se contribuye al integrar la acción y reflexión, la práctica y teoría elaborando un conocimiento, práctico-indagador característico del facilitador comprometido y flexible al análisis de los diferentes procesos sociales, afianzando continuamente el sentido y la práctica reflexiva.

Clasificación de la didáctica:

Didáctica General: Estudia los principios y normas generales de instrucción, enseñanza aprendizaje, sin especificación de la actividad educativa; estudia los principios, métodos procedimientos y técnicas aplicables en toda acción educadora sistemática.

Se ocupa de:

La función docente: personalidad del docente, cualidades que favorecen la enseñanza, eficacia del profesor, etc.

La función discente: aprendizaje (concepto, clases, leyes, teorías, principios, etc.), métodos para aprender, factores de rendimiento escolar, evaluación del rendimiento, etc.

Contenidos de aprendizaje: currículo escolar, métodos y técnicas generales, etc.

Medios y recursos didácticos: libros, medios audiovisuales, tecnología educacional, etc.

Didáctica Especial: Considera los principios y normas especiales de instrucción, enseñanza y aprendizaje, de acuerdo con ciertas circunstancias y condiciones. Es decir se refiere a los diversos campos de la instrucción; considera los principios,

métodos y procedimientos y técnicas que son aplicables a un determinado de contenido, materia o disciplina de aprendizaje.

Se divide en función de tres variables:

El objeto: Da lugar a la didáctica especial de las materias de enseñanza. Así podemos hablar de: Didáctica de la Matemática, Didáctica de la Educación Artística, Didáctica de la Lengua, etc.

El sujeto: Permite estudiar el trabajo escolar en función de las diferencias individuales de edad, capacidad aptitud, etc. Desde esta perspectiva se debe se debe hablar de: Didáctica de la Educación Infantil, Didáctica de la Educación de adultos, Didáctica de los superdotados, etc.

El ambiente: Puede imprimir maneras distintas de actuar en la escuela. (Díaz, 2002, p.42, 43)

Objetivos de la didáctica

Los objetivos de la didáctica, permiten una realización más eficiente en el proceso de educación, los cuales pueden expresarse en lo siguiente:

- Hacer la enseñanza, y por consiguiente el aprendizaje más eficaz.
- Orientar la enseñanza acorde con la edad evolutiva del alumno, de manera que se le ayude a desarrollarse y a realizarse plenamente, en función de sus esfuerzos de aprendizaje.
- Adecuar la enseñanza a las posibilidades y necesidades del estudiante.
- Orientar el planteamiento de las actividades de aprendizaje de manera que haya progreso, continuidad para que los objetivos de la educación sean suficientemente logrados.
- Hacer que la enseñanza se adecue a la realidad y necesidades del alumno y de la sociedad.(Nérici,1973, p.65)

Los elementos didácticos:

El alumnado: Es quien aprende; aquel por quien y para quien existe la escuela y es el alumno quien recibe el conocimiento. En la realidad debe existir una adaptación recíproca, que se oriente hacia la integración, esto es, hacia la identificación entre el alumno y la escuela.

Los objetivos: Toda acción didáctica supone objetivos. La escuela no tendría razón de ser si no tuviese en cuenta la conducción del alumno hacia determinadas metas, tales como: modificación de comportamiento, adquisición de conocimientos, desenvolvimiento de la personalidad, orientación profesional, etc.

El Profesor: Es el orientador de la enseñanza. Debe ser fuente de estímulos que lleva al alumno a reaccionar para que cumpla el proceso del aprendizaje. El deber del profesor es tratar de entender a sus alumnos. El profesor debe distribuir sus estímulos entre los alumnos en forma adecuada, de modo que los lleve a trabajar de acuerdo con sus peculiaridades y posibilidades.

La materia: Es el contenido de la enseñanza. A través de ella serán alcanzados los objetivos. Para entrar en el plan de estudios, la materia debe someterse a dos selecciones.

La primera selección es para el plan de estudios. Se trata de saber cuáles son las materias apropiadas para que se concreten los objetivos

La segunda selección para organizar los programas de las diversas materias

Métodos y técnicas de enseñanza: Tanto los métodos como las técnicas son fundamentales en la enseñanza y deben estar, lo más próximo que sea posible, a la manera posible de los alumnos. Métodos y técnicas deben propiciar la actividad de los educandos, pues ya ha demostrado la psicología del aprendizaje la superioridad de los procedimientos activos sobre los pasivos.

Los recursos: Son los insumos que hacen operativos los métodos y técnicas, son herramientas auxiliares de las cuales hace uso el docente para acercar la teórica y la práctica del aprendizaje en el alumnado. Conocidos en su amplio sentido como los recursos y materiales didácticos, son el nexo entre la palabra y la realidad.

Medio Geográfico, Económico, Cultural y Social: Es indispensable, para que la acción didáctica se lleve a cabo de forma ajustada y eficiente, tomar en consideración el medio donde funciona la escuela. (Nérici, 1973, pp. 54-55)

2.10 VARIABLE DEPENDIENTE

EDUCACIÓN

La palabra educación viene del latín educare que quiere decir guiar, conducir o educare que significa formar, instruir.

La educación es un enriquecer de conocimientos, que camina a través del desarrollo del deber ser y conocimiento que enriquecen la mente de la persona, aplicando, partes elementales del hombre, como la razón e inteligencia en situaciones que requiere aplicar conocimientos aprendidos (Bruner, 2008, p.81)

La educación tiene entre sus razones fundamentales de ser, la de preparar a los ciudadanos y ciudadanas para actuar con autonomía, dotantes de aquellas teorías, conocimientos, procedimientos y valores necesarios para integrarse como miembros activos de la sociedad del día de mañana. Esta concepción obligada a ofrecer una educación que contribuya a abrir horizontes a las personas, que permita el mayor número de oportunidades, de posibilidades de elección y adaptación a las necesidades imprevisibles del futuro. (Torres, 2001, p.40).

La educación es el proceso por el cual la persona, a través de la educación aprenderá maneras de actuar ante las exigencias de la sociedad, es un proceso de

sociabilización del ser humano para ser capaz de adaptarse e integrarse de la mejor forma posible.

Al educarse el hombre aprende conocimientos, la educación incluye una concienciación cultural y conductual donde las nuevas situaciones logran formas de ser de situaciones pasadas.

La educación esta principalmente centrada en el alumno se dedica a desarrollar las capacidades y características particulares de la persona de manera que logre emplear en su vida diaria.

Tipos de educación

Existen básicamente tres tipos de educación: formal, no formal, y la informal

Educación Formal. Es la que se encuentra sistematizada y normada por las legislaciones educativas de un Estado (por ejemplo, estudios de educación primaria con reconocimiento oficial).

Educación no Formal. No se distingue por su grado de sistematización (porque también se encuentra estructuradas formalmente), sino por un criterio absolutamente legislativo y, aun, jurídico. Según esta perspectiva, nos referimos a los estudios que no culminan con la obtención de diplomas y títulos reconocidos oficialmente (por ejemplo, estudios de idiomas en academias que no tienen reconocimiento oficial).

Educación informal. Se enuncian procesos y resultados que desconocemos, pero que podemos decir que cuentan con valor educativo. Se trata de un tipo de educación indeterminada, no sistematizada ni intencional sin definición espacial, originada en múltiple influencias, acciones procesos y accidentes propios de la vida cotidiana (por ejemplo, lo que se aprende cotidianamente- familia, amistades, ambiente laboral, etc.- y que deja un aprendizaje en nosotros (Ramírez, 2010, p.12)

TEORÍAS DE LOS APRENDIZAJES

La denominación teorías del aprendizaje, además de referirse al conjunto global de marcos, enfoques y perspectivas teóricas que intentan ofrecer explicaciones más o menos generales de los elementos y factores implicados en los procesos de cambio que experimentan las personas como resultado de la experiencia y la relación con el entorno, se utiliza a menudo, en un sentido más estricto, para designar a un subconjunto específico de estos marcos teóricos que se caracterizan por que se inspiran, de forma más o menos directa, en la tradición conductista en psicología.(Martí, 2002, p.9)

Las teorías del aprendizaje suelen aplicarse en diversas circunstancias, puede ser por factores como la cantidad y el entorno en el que se encuentren los estudiantes, es decir cuando el maestro tiene demasiados alumnos y no cuenta con el tiempo para ocuparse de las respuestas de ellos, uno a uno tiene que reforzar la conducta deseada, aprovechando grupo de respuestas. (Pozo, 2009, p. 64)

Los hallazgos de la investigación se organizan y vinculan sistemáticamente con las teorías, sin estas aquellos serían colecciones desorganización de información, pues los investigadores y profesionales carecían de un armazón superior en el cual afianzarse.

Las teorías de aprendizaje ayudan a comprender, predecir y controlar el comportamiento humano realizando estrategias de aprendizaje y tratando de explicar cómo los individuos adquieren el conocimiento.

Teoría de aprendizaje conductual.

Para el conductismo, aprendizaje significa; los cambios relativamente permanentes que ocurren en el repertorio comportamental de un organismo, como resultado de la experiencia.

Esta corriente señala que lo principal en el ser humano, es saber lo que hace y no lo que piensa, surgió a inicios del siglo XX, en contraposición con la psicología del subjetivismo que trataba de estudiar los elementos de la conciencia a través del método de la introspección. Para el conductismo lo fundamental es observar cómo se manifiestan los individuos, cuáles son sus reacciones externas, y sus conductas observables ante la influencia de estímulos, durante sus procesos de aprendizaje y adaptación.

Bajo el paradigma Estímulo- Respuesta, el behaviorismo nos explica que; conducta implica el sistema de movimientos y reacciones secuenciales que el individuo ejecuta como resultado de las influencias. En cambio entiende por estímulo los fenómenos físicos (luz), químicos (sabores), ambientales (clima, personas) que influyen sobre los organismos cuando estos emiten reacciones. Para llegar a tales conclusiones varios representantes de la corriente conductista entre ellos Watson y Skinner realizaron experimentos de laboratorio con animales para saber ¿Qué respuestas originan ciertos estímulos? y ¿Qué estímulos generan ciertas respuestas?, y a partir de ello transferir sus descubrimientos a la explicación de la conducta humana

Teoría de aprendizaje constructivista.

El constructivismo en general y la teoría de Piaget en particular considera al sujeto como un ser activo en el proceso de su desarrollo cognitivo. Más que la conducta, al constructivismo le interesa como el ser humano procesa la información, de qué manera los datos obtenidos a través de la percepción, se organizan de acuerdo a las construcciones mentales que el individuo ya posee como resultado de su interacción con las cosas.

El término constructivista, implica precisamente que bajo la relación aislada (no histórica) entre el sujeto y el objeto el niño (a) o el adulto construye activamente nociones y conceptos, en correspondencia con la experiencia netamente individual que va teniendo con la realidad material. Estos conceptos y nociones elaborados

individualmente, cambian con el transcurso de las experiencias y condicionan las maneras de percibir y comprender la realidad.

Teoría de aprendizaje cognoscitivista.

Para el Cognoscitivismo, aprendizaje es el proceso mediante el cual se crean y modifican las estructuras cognitivas, estas, constituyen el conjunto de conocimientos sistematizados y jerarquizados, almacenados en la memoria que le permiten al sujeto responder ante situaciones nuevas o similares. De ahí que, el centro principal de esta corriente es saber cómo el hombre construye significados, que operaciones psicológicas intervienen para codificar los conocimientos, cómo se organizan los datos obtenidos por medio de la percepción durante los procesos de interacción con el medio y los demás seres humanos.

A diferencia del conductismo, la corriente cognitiva estudia procesos mentales superiores en los que el pensamiento, los recuerdos y la forma en que se procesa la información repercuten en las respuestas que va a realizar el sujeto para la solución de una situación o problema. Además, considera que el sujeto aprende activamente por cuanto participa en las experiencias, busca información, y reorganiza lo que ya conoce para aumentar su comprensión.

Teoría de aprendizaje histórico- cultural

Para esta corriente, aprendizaje, significa la apropiación de la experiencia histórico social.

La humanidad a lo largo de la historia desarrolló grandes fuerzas y capacidades espirituales (conocimientos, sentimientos, conciencia) y materiales (instrumentos y medios de producción) que posibilitaron alcanzar logros infinitamente superior a los millones de años de evolución biológica

El ser humano desde su apareamiento como tal, al ver que la naturaleza no le satisface, decide cambiarla a través de su actividad material

De ahí que, el ser humano al actuar sobre los fenómenos naturales, crea un MUNDO CULTURAL compuesto por una serie de valores materiales y espirituales que lo separa de la animalidad y lo estructura como un ser más evolucionado del planeta. Al respecto Rubinstein decía: “la ley fundamental del desarrollo de la mente del hombre y de su conciencia, consiste en que el hombre se desarrolla en el trabajo. Pues al transformar la naturaleza y crear una cultura, el hombre cambia él mismo y desarrolla su propia conciencia”. (Borja, 2005)

ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Picado (2006) Enseñar es comprensión del conocimiento y en como aprender a aprender. Se da primacía a la enseñanza de estrategias para que el sujeto, mediante el procesamiento de la información, logre en forma progresiva y continua habilidades cognitivas, que enriquezcan la construcción de conocimientos sin subordinarlo. (p. 81)

La enseñanza es una actividad realizada conjuntamente mediante la interacción de tres elementos: el docente, los estudiantes y el objeto de conocimiento, el docente no es el que enseña y dirige si no el que estimula y un facilita el conocimiento, actúa como nexo entre éste y el estudiante por medio de un proceso de interacción. Por lo tanto, el estudiante se compromete con su aprendizaje y toma la iniciativa en la búsqueda del conocimiento.

Aprendizaje

Picado (2006) Proceso mental que realiza el alumno para interiorizar la información que le brinda el ambiente físico y sociocultural. El aprendizaje no se adquiere ni se desarrolla, si no que se construye. Es el producto del intercambio del contenido que le brinda el contexto con los procesos de construcción del conocimiento. (p.83)

González (2003) Es el proceso de adquisición cognoscitiva que explica, en parte,

el enriquecimiento y la transformación de las estructuras internas, de las potencialidades del individuo para comprender y actuar sobre su entorno de los niveles de desarrollo que contienen grados específicos de potencialidades. (p.2)

El elemento determinante al momento de que un individuo aprende es que hay algunos alumnos que aprenden determinados contenidos con más rapidez que otros, es decir, se debe analizar los métodos y técnicas que se están empleando en el aprendizaje o los factores los que dependen del sujeto que aprende (el interés, la motivación, la participación activa y las experiencia previas) y están relacionado con las estrategias metodológicas utilizadas por los docentes, a través de este pueden lograr en los estudiantes aprendizajes de calidad.

Leyes del aprendizaje

Ley del efecto

Cuando las respuestas que da el organismo conducen al éxito, la conexión entre esa situación y la respuesta se refuerza, si ocurre lo contrario, la conexión se debilita.

En el acto de estudiar se cumple esta ley, ya que el alumno tiende a olvidar aquellas que no le estimulan. A la hora de elegir una carrera o profesiones guiara teniendo en cuenta los éxitos parciales que haya tenido, así como los fracasos.

Ley de formación de hábitos

Esta ley expone que cuantas más veces se repitan las respuestas mayor será la retención producida, es decir: la repetición fortalece el aprendizaje, mientras que la falta de ejercicio lo debilita.

Ley de la preparación

Solo se puede aprender aquello para lo cual existe disposición. Sin la madurez necesaria no es posible que se den determinados aprendizajes. Es, por lo tanto, imprescindible que exista una coherencia entre el desarrollo cronológico, mental y

los conocimientos y habilidades previas.

Ley de la disposición o motivación.

Esta ley se refiere a que solo aquel aprendizaje que es deseado, que surge de las necesidades de la persona, es fértil y duradero. La ausencia de estímulos puede anular la disposición al aprendizaje.

Ley de la finalidad.

El proceso del estudio, así como de cualquier aprendizaje, será más efectivo cuanto más claros sean los objetivos acerca de lo que se quiere aprender, así como de los beneficios que se van a obtener de este aprendizaje.

Ley de la periodicidad.

Es más práctico y conveniente, para los estudiantes y los maestros, consiste en distribuir el aprendizaje en pequeños intervalos. (Giuseppe, 1973, p.54)

Enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura

La enseñanza aprendizaje de lengua se genera una particular dinámica para transmitir los contenidos lingüísticos comunicativos, receptivos literarios, etc. Por esto la clase de lengua es interacción donde se realiza actividades para la adquisición del aprendizaje y el fortalecimiento de la lingüística, una enseñanza de intervención y de observación de maneras diferentes de la utilización de la lingüística en el que se integran modelos, contenidos y procedimientos para desarrollar capacidades, actitudes y conocimientos con objetivos comunicativos.

La enseñanza aprendizaje de la lengua no se condiciona únicamente en el que se habla, se escucha, se escribe y se lee para aprender sobre la lengua si no donde principalmente debe existir una participación activa del estudiante.

La enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura es una interacción verbal, se

desarrolla y se aplica los procesos de comprensión y de expresión oral y escrita en el cual se estimulan a través del juego y se desarrollan y perfecciona los saberes que asimilan los estudiantes.

Estilos de aprendizaje

Salas (2008) El estilo de aprendizaje es de como la mente procesa la información o como es influenciada por las percepciones de cada individuo. (p.21)

Un estilo de aprendizaje es el conjunto de características pedagógicas y cognitivas que suelen expresarse conjuntamente cuando una persona debe enfrentar una situación de aprendizaje, es decir las distintas maneras en que un individuo puede aprender.

Todos los alumnos son diferentes y cada uno le gusta aprender a su modo.

Debemos ofrecer a los estudiantes estímulos para aprender de manera única. Los maestros necesitamos conocer esto y tener un repertorio de ideas para compartir las clases que reflejan los perfiles generales psicológicos y de aprendizaje de todos los estudiantes, prestando atención a su forma preferida de aprender es decir a su estilo de aprendizaje.

Los tres principales estilos sensoriales que intervienen en el aprendizaje son los sentidos visual, auditivo y kinestésico.

Los estilos dominantes de un niño y adolescente es aquella según la cual se prefiere recibir datos o información y la que resulta más eficiente para el aprendizaje.

Se debe impartir los contenidos de manera que se ajusten a cada uno de estos tres sentidos es decir de forma que se adapte a la modalidad del estudiante en diferentes situaciones.

Estilo de aprendizaje auditivo. Para los alumnos auditivos, la variación del

tono, el tiempo, el volumen, el timbre y la introducción de pautas deliberadas mejoraran su participación en el aprendizaje. Suelen aprender mejor a través de conversaciones, hablando y escuchando los que otros tengan que decir. Los aprendizajes auditivos interpretan los significados subyacentes del habla atendiendo al tono de voz, el volumen, la velocidad y otros matices. La información escrita puede para ellos poco significado, hasta que la escuchen. A menudo, a estos aprendizajes les beneficia leer el texto en voz alta y utilizar una grabadora.

Estilo de aprendizaje visual. Este tipo de aprendizaje visual necesita ver el lenguaje corporal y la expresión facial del profesor para entender totalmente el contenido de la lección. Suele preferir estar sentado en las primeras filas del aula para evitar impedimentos visuales. Puede pensar en imágenes y aprender mejor a partir de ilustraciones visuales como diagramas, libros de textos ilustrados, videos y folletos.

A menudo durante las clases, los aprendices visuales prefieren tomar notas detalladas para absorber la información.

El aprendizaje implica distancia, color, forma, tamaño, nitidez, contraste etc.

Aprender mediante la modalidad visual puede sobreponer las dificultades de aprendizaje que surgen de un enfoque decididamente semántico, por tratarse del más básico de los procesos mentales.

En consecuencia nos ofrece a los docentes una estrategia mucho más inclusivo para atraer y motivar a todos los alumnos.

El aprendizaje posterior le resultara más sencillo cuando esas imágenes puedan recuperarse con mayor facilidad de su memoria a largo plazo. Los alumnos llegarán a clase sabiendo y comprendiendo mejor.

Es una forma segura de mejorar la motivación.

Estilo de aprendizaje Kinestésico. La manipulación de la presión, la temperatura, la textura, el peso y las respuestas emocionales atrae los aprendizajes kinestésicos. Suelen aprender mejor mediante un enfoque de manipulación,

examinando activamente el mundo físico que los rodea. Puede resultar difícil permanecer sentados durante periodos largos y suelen distraerse a causa de su necesidad continua de actividad y exploración. (Garnett, 2009, pp.28-30).

2.7.5 Tipos de Aprendizaje

Aprendizaje por descubrimiento

Proceso mediante el cual se deja al alumno libre para que actúe y se le da mayores posibilidades de que lleguen por sí mismo a lo que se pretende que aprendan.

Se trata de un procedimiento que garantiza o exige una mayor actividad por parte del estudiante ya que en lugar de proporcionar el resultado de trabajo, se le facilita los elementos para que logre descubrirlos el estudiante. (Delval, 2013, p. 154)

En este aprendizaje el estudiante es parte activa y participativa en el aprendizaje ya que manipula, interactúa, con objetos de su entorno, establece semejanzas y diferencias entre ellos y de esta manera aprende descubriendo, sin que el docente tenga que señalarlo.

Aprendizaje repetitivo o memorístico

Pozo (2006) Es aquel en que los contenidos están relacionados entre sí de un modo arbitrario es decir careciendo de todo significado para la persona que aprende. Estudia como los sujetos memorizan y repiten cadenas de dígitos o sílabas si significado. (p. 2012)

Aprendizaje receptivo

En este tipo de aprendizaje el sujeto no solo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada nuevo por su cuenta. (Pozo, 2006, p.84)

Aprendizaje significativo.

Pozo (2006) Es cuando puede incorporarse a las estructuras de conocimiento que posee el sujeto, es decir cuando el nuevo material adquiere significado para el sujeto a partir de su relación con conocimientos anteriores. (p.211)

Este aprendizaje significativo se logra alcanzar cuando el estudiante es constructor de su propio conocimiento y relaciona los contenidos por aprender y les da relevancia a partir de las experiencias y conocimientos que han adquirido por ejemplo a través de la familia, comunidad y la escuela, estos aprendizajes previos deben usar los alumnos para aprender lo que todavía no sabe.

2.5 Hipótesis

La metodología lúdica creativa incide en la enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y literatura de los estudiantes de Cuarto y Quinto año de Centro Educativo de Educación Básica Nicolás Jiménez.

2.6 Señalamiento de las variables

Variable independiente: La Metodología Lúdica Creativa.

Variable dependiente: Enseñanza - aprendizaje de Lenguaje y Literatura.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Enfoque de la Investigación

El enfoque de esta investigación está orientada en el cuantitativo, porque permite la observación real de los hechos, en forma interna, sus objetivos plantea acciones inmediatas, la población es pequeña, por lo que se trabaja con el número total de individuos.

Así como se utiliza el paradigma cualitativo ya que este posee un fundamento humanista, humanista, que permite comprender la realidad social, como la creatividad compartida de los individuos, permitiendo el estudio de la realidad percibida como objetiva, viva y cognoscible para todos los participantes en la interacción social de un no fijo ni estático sino cambiante. En este paradigma los individuos son conceptuados como agentes activos en la construcción y determinación de las realidades, en nuestro caso la dinámica de la enseñanza aprendizaje en lo referente a la Aplicación de la lúdica

Para lograr una mayor complementariedad de esta investigación se aplicara el paradigma cualitativo, cuantitativo, que permita comprender, el fenómeno educativo en el contexto social, cultural, étnico en toda su magnitud, de tal forma que se pueda establecer políticas educativas encaminadas al mejoramiento del aprendizaje de Lengua y Literatura de estudiantes del cuarto y quinto año de educación general básica de la escuela fiscal Nicolás Jiménez.

3.2 Modalidad Básica de la Investigación

De campo

La investigación responde a la de campo puesto que la recolección de datos se realizará directamente de los estudiantes, docentes, es decir, de la realidad donde ocurren los hechos, sin manipular o controlar variable alguna.

Bibliográfica – documental

Además se utilizara la investigación documental pues tiene el propósito de basarse en la obtención y análisis de datos provenientes de materiales impresos como las encuestas.

Adicionalmente se utilizara la investigación bibliográfica para ampliar y profundizar diferentes enfoques, teorías, conceptualizaciones y criterios de diversos autores sobre el problema detectado, basándose en documentos, libros, revistas y otras publicaciones.

La investigación la considero de tipo correlacional porque existe la relación entre variables (metodología lúdica creativa - enseñanza aprendizaje de lengua literatura).

3.3 Nivel o Tipo de Investigación

Exploratorio

El nivel de la investigación será exploratorio ya que el tema no es muy estudiado, por lo que los resultados constituirán una visión aproximada de las causas y efectos del objeto en estudio. Se apoyara en una investigación descriptiva ya que se realizara un estudio independiente de las variables, para establecer las relaciones pertinentes.

Por último se analizarán la causa y efecto de los hechos, mediante una investigación explicativa que ayude a buscar el porqué de los hechos y poder proponer soluciones que sustenten a mejorar la enseñanza – aprendizaje de las funciones reales.

3.4 Población y Muestra

Población: Una vez definido el problema a investigar establecidos los objetivos y delimitadas las variables es indispensable determinar los individuos con quienes se va a llevar a cabo la investigación, la cual está constituida por 27 docentes y 795 estudiantes de la Escuela Nicolás Jiménez.

Muestra: Que va hacer considerada para la investigación son los estudiantes de Cuarto “A” y Quinto “B”.

Orden	Población Analizada	Cantidad
1	Cuarto “A”	30
2	Quinto “B”	30
3	Docentes	6
	Total	66

Cuadro No. 1

Fuente: Población y Muestra

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

3.5 Operacionalización de Variables

Variable Independiente: Metodología Lúdica Creativa

CONCEPTO	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Es una metodología alternativa de enseñanza y aprendizaje. En ella lo primordial es el desarrollo integral de la persona mediante el juego y la creatividad, lo cual contribuirá a la formación de seres humanos autónomos, creadores y felices.	Desarrollo integral de la Persona Juego Creatividad	Activa Participa Aprende Divertidas Competitivas Trabajo en equipo Crea Interactúa imagina	¿El docente imparte las Clases de Lengua y Literatura con juegos? ¿El aprendizaje de Lengua y Literatura con juegos lúdicos son divertidos? ¿El empleo de material didáctico le permite desarrollar la creatividad? ¿Los aprendizajes con juegos te ayudan a resolver las actividades de Lengua y Literatura?	Técnica Encuesta Instrumento Cuestionario

Cuadro No. 2

Elaboración: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

Variable Dependiente: Enseñanza - aprendizaje

CONCEPTO	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICA E INSTRUMENTOS
Es el proceso de adquirir conocimientos, capacidades, actitudes o valores a través del estudio de la enseñanza aprendizaje dicho proceso origina un cambio persistente, medible y específico en el comportamiento de un individuo.	<p>Capacidades</p> <p>Aprendizaje</p> <p>Evaluación</p>	<p>Cognoscitivas</p> <p>Afectiva</p> <p>Actitudinales</p> <p>Por descubrimiento</p> <p>Repetición</p> <p>Significativo</p> <p>Autoevaluación</p> <p>Heteroevaluación</p> <p>Coevaluación</p>	<p>¿Compartes con tus compañeros los aprendizajes adquiridos a través de juegos?</p> <p>¿El docente en las clases de Lengua y Literatura te motiva a seguir aprendiendo?</p> <p>¿El aprendizaje de Lengua y Literatura son interesantes?</p> <p>¿El docente para evaluar los aprendizajes utiliza diferentes formas?</p>	<p>Técnica</p> <p>Encuestas</p> <p>Instrumento</p> <p>Cuestionario</p>

Cuadro No. 3

Elaboración: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

3.6 Técnicas e instrumentos de Investigación

Encuesta: dirigida a los estudiantes del Centro Educativo de Educación Básica situada en la parroquia de Calderón, Cantón Quito, Provincia de Pichincha.

Instrumento: Consta de una Encuesta con preguntas cerradas que facilitan la obtención de información

Validez: las autoridades respectivas evaluaron los instrumentos para comprobar su factibilidad en la investigación antes de su aplicación.

Plan de Recolección de información

En el nivel diagnóstico se aplicará la encuesta dirigida a maestros de la institución que laboran en Cuarto y Quinto grados de Educación Básica, a los grupos experimental y testigo se aplicará el instrumento de evaluación objetiva con ítem propuestos, para luego organizar la información pertinente, tabular, proceder a graficar esta información con la ayuda de la hoja electrónica Excel, cuyos datos me permitirán establecer los nudos críticos de mi investigación, para establecer las respectivas conclusiones y recomendaciones.

Plan de recolección de Información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Para qué?	Para cumplir con los objetivos propuestos en la investigación
¿De qué personas u objetos?	Niños y niñas del Centro Educativo Nicolás Jiménez
¿Sobre qué aspecto?	Sobre los indicadores traducidos a ítems de la metodología lúdica creativa y su incidencia en la enseñanza aprendizaje.
¿Quién?	Investigadora: Janeth Pozo
¿Cuándo?	Septiembre 2014 – Marzo 2015
¿Dónde?	Escuela “ Nicolás Jiménez”
¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta
¿Con qué?	Cuestionario
¿En qué situación?	En un momento oportuno

Cuadro: 04

Elaboración: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

3.7. PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Una vez realizado la recolección de datos se procede a procesar la información siguiendo los siguientes pasos:

- Diseño y elaboración de encuestas sobre la base de la matriz de la Operacionalización de las Variables.
- Recolección de datos a través de una encuesta dirigida a los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica.
- Analizar y procesar información de las encuestas aplicadas.
- Clasificación de información mediante la revisión de los datos recopilados.
- Tabulación de datos.
- Categorizar y ordenar obtenidos de las respuestas de la encuesta aplicada.
- Elaboración de tablas de datos y gráficos estadísticos empleando el programa EXEL.
- Redactar juicios de valor de cada una de las preguntas
- Elaborar un informe de la encuesta aplicada

CAPITULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Encuestas Aplicada a los Estudiantes

Pregunta 1. ¿El docente imparte las clases de Lengua y Literatura con juegos?

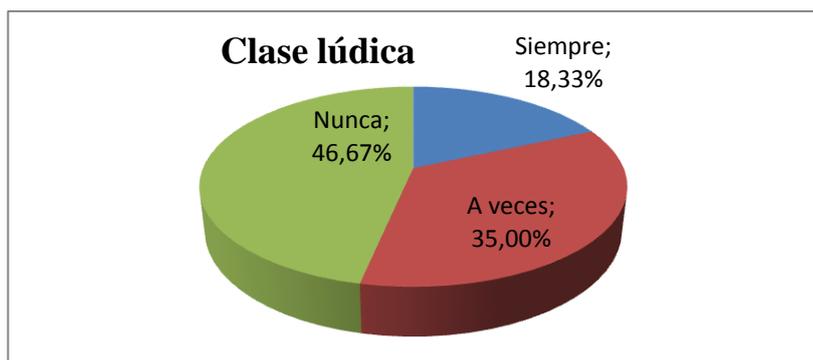
Cuadro No5 Clase lúdica

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	11	18,33%
A veces	21	35,00%
Nunca	28	46,67%
Total	60	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

Gráfico No5 Clase lúdica



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

Análisis

De la encuesta realizada el 18,33% que corresponde a 11 educandos indicaron que siempre el docente imparte las clases de Lengua y Literatura con juegos, el 35% que corresponde a 21 estudiantes manifestaron que a veces mientras que el 46,67% que corresponde a 28 estudiantes dijeron que nunca.

Interpretación

De los resultados de las encuestas realizadas a los estudiantes se deduce que nunca el docente imparte las clases de Lengua y Literatura con juegos esto ocasiona desinterés por los conocimientos impartidos por el docente.

Pregunta 2 ¿El aprendizaje de Lengua y Literatura con juegos lúdicos son divertidos?

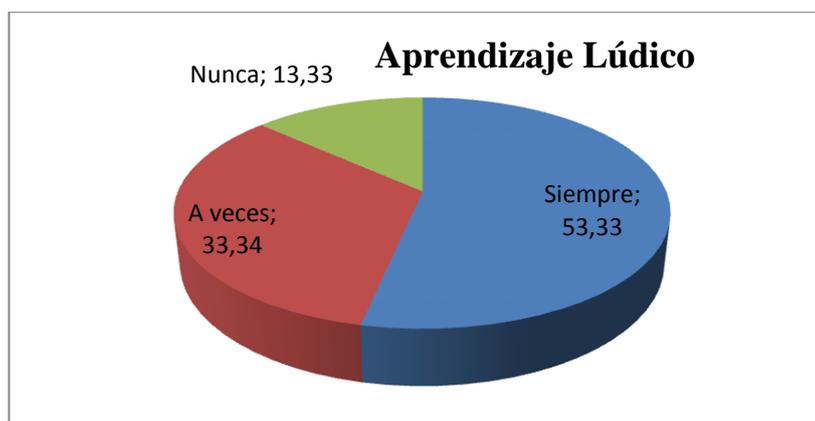
Cuadro N° 6 Aprendizaje lúdico

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	32	53,33%
A veces	20	33,34%
Nunca	8	13,33%
Total	60	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

Gráfico N° 6 Aprendizaje lúdico



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

Análisis

De la encuesta realizada el 53,33% que corresponde a 32 estudiantes contestaron que siempre el aprendizaje de Lengua y Literatura con juegos lúdico son divertidos, el 33,34% que corresponde a 20 estudiantes dijeron que a veces y el 13,33% que corresponde a 8 estudiantes respondieron que nunca.

Interpretación

Por lo tanto se demuestra que la mayoría de encuestados concluyen que el aprendizaje de Lengua y Literatura con juegos lúdicos son divertidos porque interactúa el placer, gozo, la creatividad y el conocimiento es libre y espontáneo.

Pregunta 3. ¿El empleo de material didáctico le permite desarrollar la creatividad?

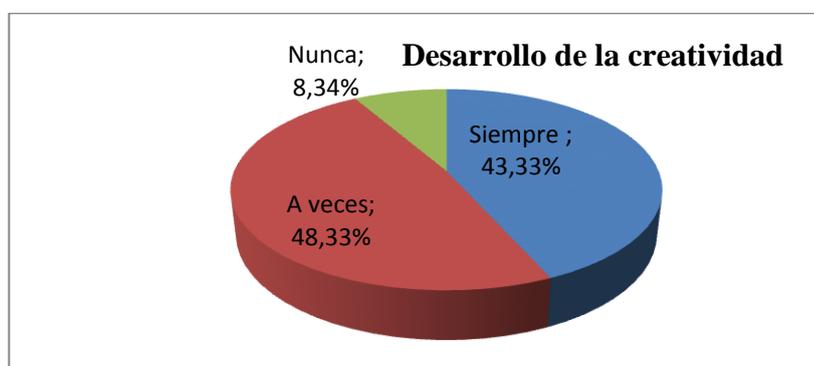
Cuadro No7 Desarrollo de la creatividad

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	26	43,33%
A veces	29	48,33%
Nunca	5	8,34%
Total	60	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

Gráfico No7 Desarrollo de la creatividad



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

Análisis

De la encuesta realizada el 43,33% que corresponde a 26 estudiantes contestaron que siempre el empleo de material didáctico le permite desarrollar la creatividad, el 48,33% que corresponde a 29 estudiantes dijeron que a veces y el 8,34% corresponde a 5 estudiantes respondieron que nunca.

Interpretación

Los resultados que se obtuvo con el mayor porcentaje de estudiantes encuestados aseguran que a veces el empleo de material didáctico permite desarrollar la creatividad limitando de manera significativa el desarrollo de las capacidades de los estudiantes.

Pregunta 4. ¿Los aprendizajes con juegos te ayudan a resolver las actividades de Lengua y Literatura?

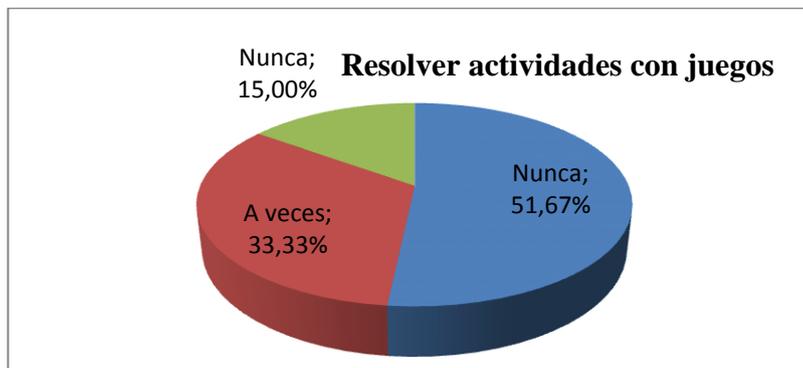
Cuadro No 8 Resolver actividades con juego

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	31	51,67%
A veces	20	33,33%
Nunca	9	15,00%
Total	60	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

Gráfico No8 Resolver actividades con juegos



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

Análisis

De la encuesta realizada el 51,67% que corresponde a 31 estudiantes manifestaron que siempre los aprendizajes con juegos les ayuda a resolver las actividades de Lengua y Literatura, el 33,33% que corresponde a 20 estudiantes dijeron que a veces y el 15% que corresponde a 9 educandos manifestaron que nunca.

Interpretación

De los resultados de las encuestas aplicadas a los estudiantes la mayoría concluye que los aprendizajes con juegos les ayudan a resolver las actividades de Lengua y Literatura, esto me permite señalar que la metodología lúdica es un instrumento adecuado y atractivo para mejorar el aprendizaje en los estudiantes.

Pregunta 5. ¿El docente realiza actividades de aprendizaje con juegos mediante la conformación de grupos de trabajo?

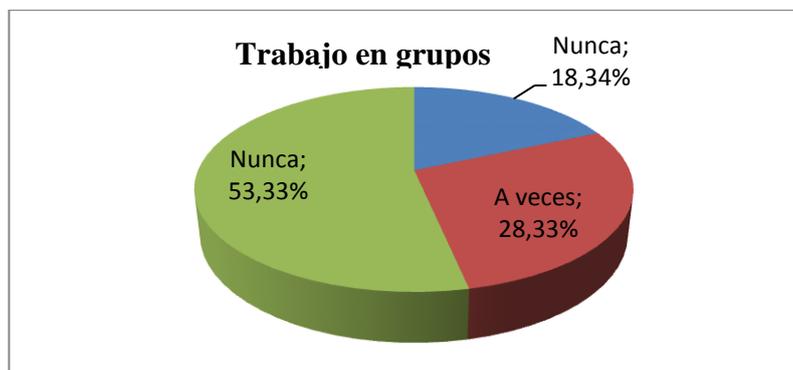
Cuadro No 9 Trabajo en grupos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PRCENTAJE
Siempre	11	18,34%
A veces	17	28,33%
Nunca	32	53,33%
Total	60	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

Gráfico No9 Trabajo en grupos



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

Análisis

De la encuesta realizada el 18,34% que corresponde a 11 estudiantes dijeron que siempre el docente realiza actividades de aprendizaje con juegos mediante la conformación de grupos de trabajo, el 28,33% que corresponde a 17 estudiantes manifestaron que a veces y el 53,33% que corresponde a 32 estudiantes contestaron que nunca

Interpretación

De los resultados de las encuestas aplicadas a los estudiantes la mayoría dice que el docente nunca realiza actividades de aprendizaje con juegos mediante la conformación de grupos de trabajo, impidiéndose así la oportunidad de que los educandos desarrollen capacidades de trabajo en combinación de esfuerzos compartidos.

Pregunta 6. ¿Compartes con tus compañeros los aprendizajes adquiridos a través de juegos?

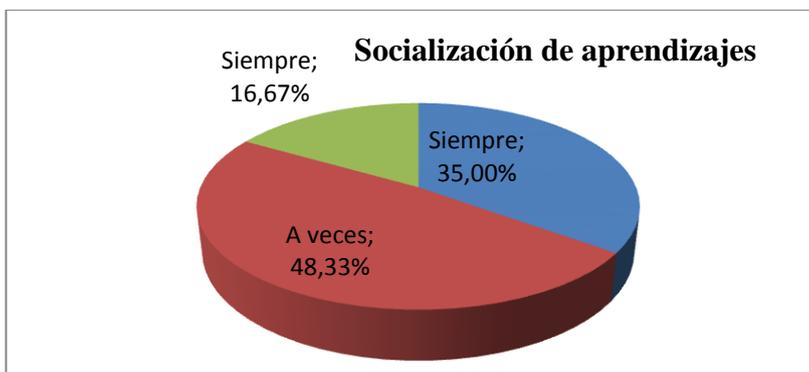
Cuatro No10 Socialización de aprendizajes

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	21	35,00%
A veces	29	48,33%
Nunca	10	16,67%
Total	60	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

Gráfico No 10 Socialización de aprendizajes



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

Análisis

De la encuestas realizadas el 31,67% que corresponde a 19 estudiantes contestaron que siempre comparte con sus compañeros los aprendizajes adquiridos a través de juegos, el 51,67% que corresponde a 31 estudiantes indicaron que a veces y el 16,66% que corresponde a 10 estudiantes manifestaron que nunca.

Interpretación

De los resultados de las encuestas aplicadas a los estudiantes concluye que a veces comparten con sus compañeros los aprendizajes adquiridos a través de juegos, perdiéndose así de un amplio desempeño social por lo que es necesario que los estudiantes socialicen sus conocimientos trabajen en juegos colectivos o grupales y llegar a un aprendizaje significativo.

Pregunta 7. ¿El docente en las clases de Lengua y Literatura te motiva a seguir aprendiendo?

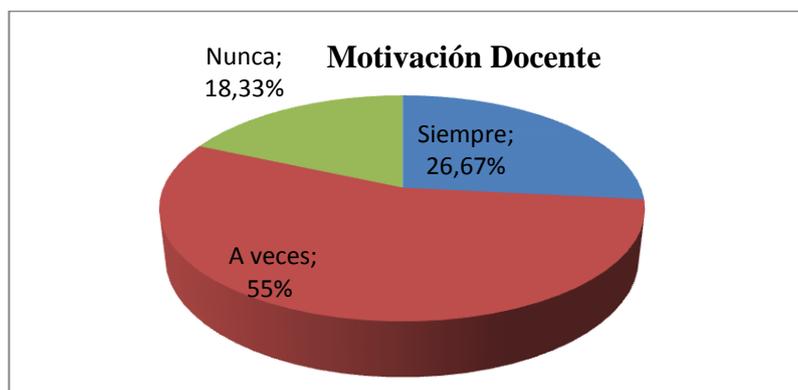
Cuadro No11 Motivación docente

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	16	26,67%
A veces	33	55,00%
Nunca	11	18,33%
Total	60	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

Gráfico No 11 Motivación Docente



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

Análisis

De la encuesta realizada el 26,67% que corresponde a 16 estudiantes respondieron que siempre las clases de Lengua y Literatura les motiva a seguir aprendiendo, el 55% que corresponde a 33 estudiantes dijeron que a veces y el 18,33% que corresponde a 11 estudiantes contestaron que nunca.

Interpretación

El mayor porcentaje de estudiantes encuestados concluye que a veces las clases de Lengua y Literatura les motivan a seguir aprendiendo por lo que es necesario innovar las formas de enseñanza aprendizaje y no mantenerse en modelos tradicionales lo cual limita el aprendizaje de los estudiantes.

Pregunta 8. ¿El aprendizaje de Lengua y Literatura son interesantes?

Cuadro No 12 Importancia De Lengua y Literatura

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	13	21,67%
A veces	16	26,67%
Nunca	31	51,66%
Total	60	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

Gráfico No 12 Importancia de Lengua y Literatura



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

Análisis

De la encuesta realizada 21,67% que corresponde a 13 estudiantes respondieron que siempre el aprendizaje de Lengua y Literatura son interesantes, el 26,67% que corresponde a 16 estudiantes dijeron que a veces y el 51,66% que corresponde a 31 estudiantes manifestaron que nunca.

Interpretación

De los resultados de las encuestas aplicadas a los estudiantes la mayoría indica que el aprendizaje de Lengua y Literatura no son interesantes posiblemente porque se imparte de manera tradicional y es necesaria la implementación de una metodología lúdica creativa que resulten interesantes las clases de Lengua y Literatura y lograr un aprendizaje de calidad.

Pregunta 9. ¿Las tareas en clase se realizan mediante indicaciones?

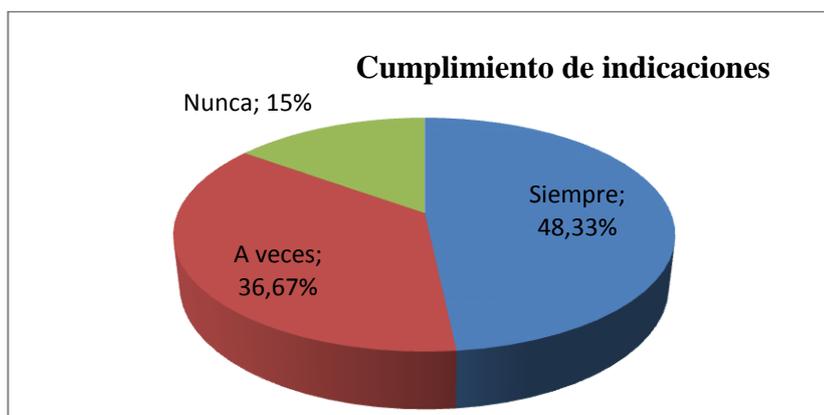
Cuadro No 13 Cumplimiento de indicaciones

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	29	48,33%
A veces	22	36,67%
Nunca	9	15,00%
Total	60	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

Gráfico No 13 Cumplimiento de indicaciones



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

Análisis

De la encuesta realizada el 48,33% que corresponde a 29 educandos indicaron que siempre las tareas en clase se realizan mediante indicaciones, el 36,67% que corresponde a 22 estudiantes manifestaron que a veces mientras que el 15% que corresponde a 9 estudiantes dijeron que nunca.

Interpretación

De los resultados de las encuestas realizadas a los estudiantes se deduce que siempre las tareas en clase se realizan mediante indicaciones, esto permitirá mejorar el aprendizaje en los estudiantes.

Pregunta 10. ¿La profesora para evaluar los aprendizajes utiliza diferentes formas?

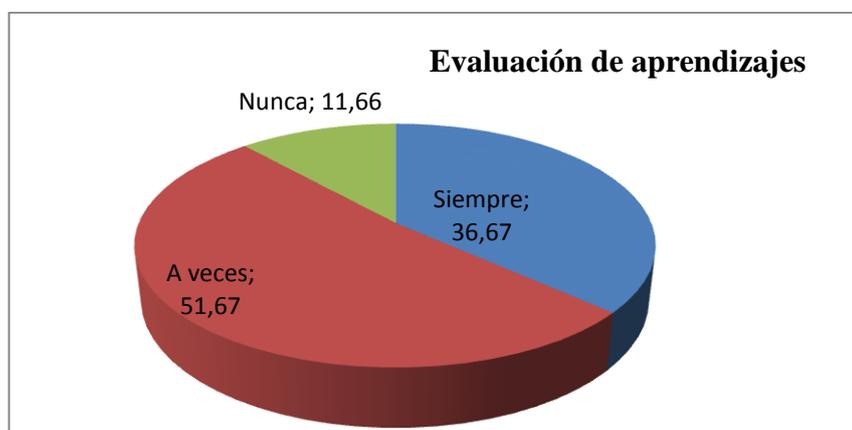
Cuadro No 14 Evaluación de aprendizajes

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	22	36,67%
A veces	31	51,67%
Nunca	7	11,66%
Total	60	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

Gráfico No 14 Evaluación de aprendizajes



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

Análisis

De la encuesta realizada el 36,67% que corresponde a 22 estudiantes respondieron que siempre la profesora para evaluar los aprendizajes utiliza diferentes formas, el 51,67% que corresponde a 31 estudiantes contestaron que a veces y el 11,66 que corresponde a 7 estudiantes indicaron que nunca.

Interpretación

Por lo tanto se demuestra que la mayoría de estudiantes encuestados concluye que a veces el docente para evaluar los aprendizajes utiliza diferentes formas por lo que es necesario que el docente investigue frecuentemente nuevas formas de evaluar a los estudiantes.

4.2 Encuesta Aplicada a Docentes

Pregunta 1 ¿Las clases de Lengua y Literatura se realizan con juegos?

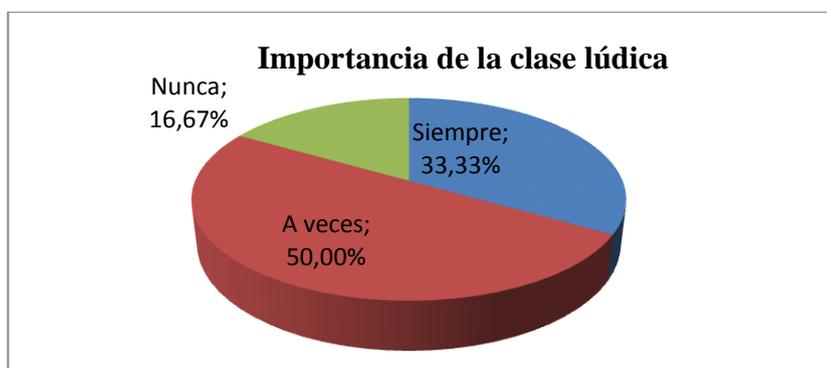
Cuadro No 15 Importancia de la clase lúdica

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	2	33,33%
A veces	3	50,00%
Nunca	1	16,67%
Total	6	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a los docente

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

Gráfico No 15 Importancia de la clase lúdica



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

Análisis

De la encuesta realizada el 33,33% que corresponde a 2 docentes dijeron que siempre las clases de Lengua y Literatura se realizan con juegos, el 50% que corresponde a 3 docentes manifestaron que a veces y el 16,67% que corresponde a 1 maestro contestó que nunca.

Interpretación

De las respuestas analizadas se deduce que a veces los docentes realizan las clases de Lengua y Literatura con juegos por lo que es necesario que los maestros deben prestar interés a la investigación de conocimientos de metodología lúdica creativa que desarrollen en los estudiantes las habilidades necesarias para mejorar su estilo de vida.

Pregunta 2 ¿Usted emplea en el aprendizaje de Lengua y Literatura juegos lúdicos divertidos?

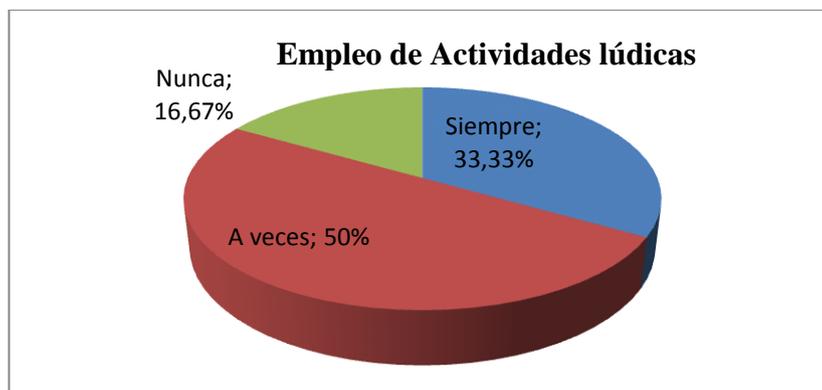
Cuadro No 16 Empleo de Actividades lúdicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	2	33,33%
A veces	3	50,00%
Nunca	1	16,67%
Total	6	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

Gráfico No16



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

Análisis

De la encuesta realizada el 33,33% que corresponde a 2 docentes respondieron que siempre emplea en el aprendizaje de Lengua y Literatura juegos lúdicos divertidos, el 50% que corresponde a 3 maestros manifestaron que a veces y el 16,67% que corresponde a 1 docente indicó que nunca.

Interpretación

De los datos obtenidos se infiere que a veces el docente emplea en el aprendizaje de Lengua y Literatura juegos lúdicos divertidos por lo que es necesario que se investigue permanentemente en innovaciones creativas que potencialice el desarrollo integral del estudiante.

Pregunta 3 ¿Usted emplea material didáctico para desarrollar la creatividad?

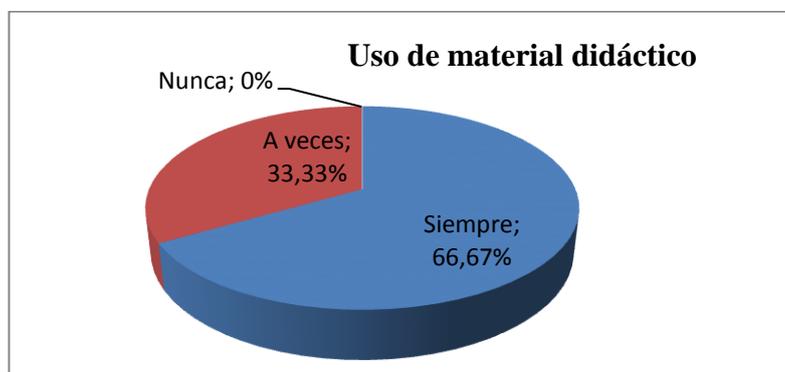
Cuadro No17 Uso de material didáctico

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	2	33,33%
A veces	4	66,67%
Nunca	0	0%
Total	6	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

GRÁFICO No 17 Uso de material didáctico



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

Análisis

De la encuesta realizada el 33,33% que corresponde a 2 docente que contesto que siempre emplea material didáctico para desarrollar la creatividad, el 66,67% que corresponde a 4 docentes que manifestaron que a veces.

Interpretación

Los datos sobre esta interrogante revelan que a veces el docente emplea material didáctico para desarrollar la creatividad lo cual limita de manera significativa el desarrollo de capacidades de los estudiantes.

Pregunta 4 ¿El aprendizaje mediante juegos les ayuda a resolver las actividades de Lengua y Literatura?

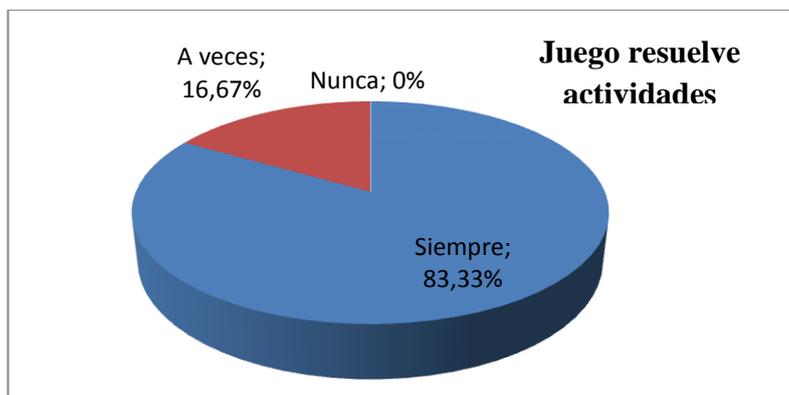
Cuadro No 18 Juego resuelve actividades

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	5	83,33%
A veces	1	16,67%
Nunca	0	0%
Total	6	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

Gráfico No 18 Juego resuelve actividades



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

Análisis

De la encuesta aplicada el 83,33% que corresponde a 5 docentes dijeron que siempre el aprendizaje mediante juegos les ayuda a resolver las actividades de Lengua y Literatura, el 16,67% 1 docente manifestó que a veces y un 0% nadie considero nunca.

Interpretación

Esto significa que en su mayoría los docentes están de acuerdo que todo lo que aprenden a través del juego les ayuda a resolver las actividades de Lengua y Literatura de una manera más rápida y eficaz

Pregunta 5 ¿Realiza actividades de aprendizaje con juegos mediante la conformación de grupos de trabajo?

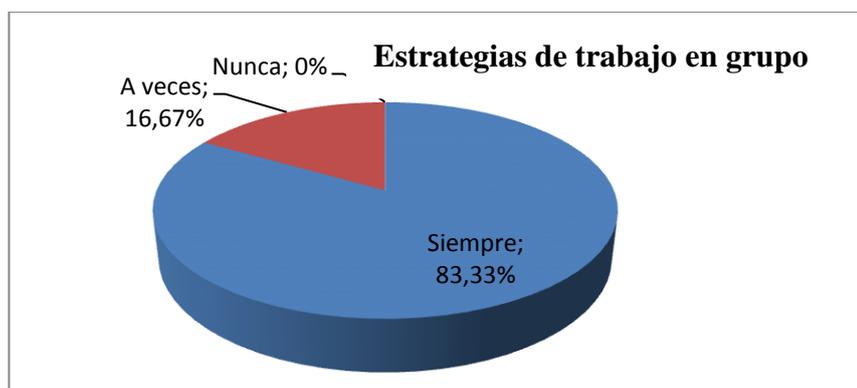
Cuadro No19 Estrategias de trabajo en grupo

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	5	83,33%
A veces	1	16,,67%
Nunca	0	0%
Total	6	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

Gráfico No 19 Estrategias de trabajo en grupo



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

Análisis

De la encuesta realizada el 83,33% que corresponde a 5 maestros coincidieron que siempre realiza actividades de aprendizaje con juegos mediante la conformación de grupos de trabajo, el 16,67%, 1 maestro respondió que a veces y 0% nunca.

Interpretación

De las respuestas analizadas se deduce que la mayoría de los maestros realiza actividades de aprendizaje con juegos mediante la conformación de grupos de trabajo favoreciendo procesos de inserción social y así como normas de convivencia entre los estudiantes.

Pregunta 6 ¿Promueve la colaboración entre los estudiantes a través de juegos?

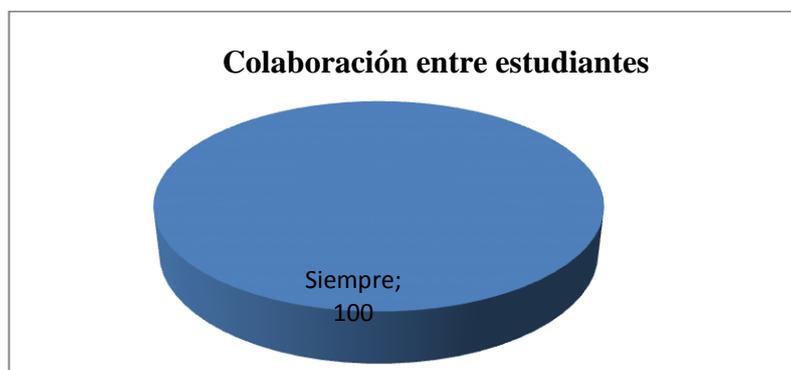
Cuadro No 20 Colaboración entre estudiantes

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	6	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	6	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

Gráfico No20 Colaboración entre estudiantes



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

Análisis

El 100% de los docentes encuestados, afirma que siempre promueve la colaboración entre los estudiantes a través del juego.

Interpretación

Los datos de la respuesta señalan que todos los docentes encuestados promueven la colaboración entre los estudiantes a través del juego procurar de esta manera que ellos mismo logren compartir los conocimientos que tienen con los compañeros

Pregunta 7 ¿Motiva a los estudiantes para mejorar el aprendizaje de Lengua y Literatura?

Cuadro No 21 Motivación en clase

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	6	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	6	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

Gráfico No 21 Motivación en clase



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

Análisis

De las encuestas aplicadas el 100% de los docentes manifiesta que motiva a los estudiantes para mejorar el aprendizaje de Lengua y Literatura

Interpretación

De las repuestas analizadas se deduce que todos los maestros motivan a los estudiantes para mejorar el aprendizaje de Lengua y Literatura esto evidencia que desean involucrarse en la aplicación de un aprendizaje participativo.

Pregunta 8 ¿Les incentiva para que los aprendizajes de Lengua y Literatura sean interesantes?

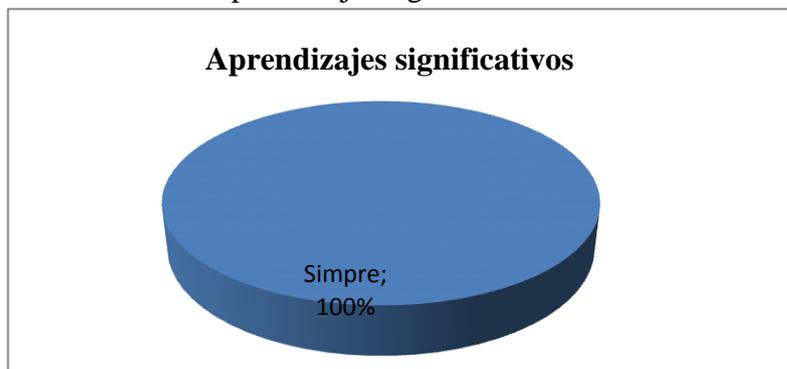
Cuadro No 22 Aprendizajes significativos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	6	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	6	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

Gráfico No 22 Aprendizajes significativos



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

Análisis

El 100% de los docentes encuestados manifiestan que incentiva a los estudiantes para que los aprendizajes de Lengua y Literatura sean interesantes.

Interpretación

De las respuestas analizadas se concluye que todos los docentes incentivan para que los aprendizajes de Lengua y Literatura sean interesantes, esto se considera importante en la educación para que realicen actividades significativas a fin de alcanzar cambios en la enseñanza y lograr una educación de calidad.

Pregunta 9 ¿Realizan las tareas en clase mediante instructivos que mejoren los aprendizajes?

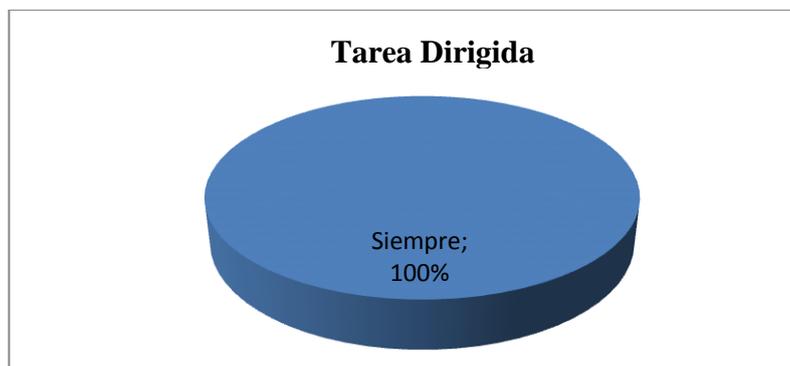
Cuadro No 23 Tarea Dirigida

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	6	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	6	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

Gráfico N° 23 Tarea Dirigida



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

Análisis

De las encuestas realizadas el 100% de docentes respondieron que realizan las tareas en clase mediante instructivos que mejoren los aprendizajes.

Interpretación

De las respuestas analizadas se deduce que todos los maestros realizan las tareas en clase mediante instructivos para mejorar los aprendizajes un buen nivel de comunicación beneficia el desarrollo de los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

Pregunta 10 ¿Los aprendizajes son evaluados utilizando diferentes estrategias?

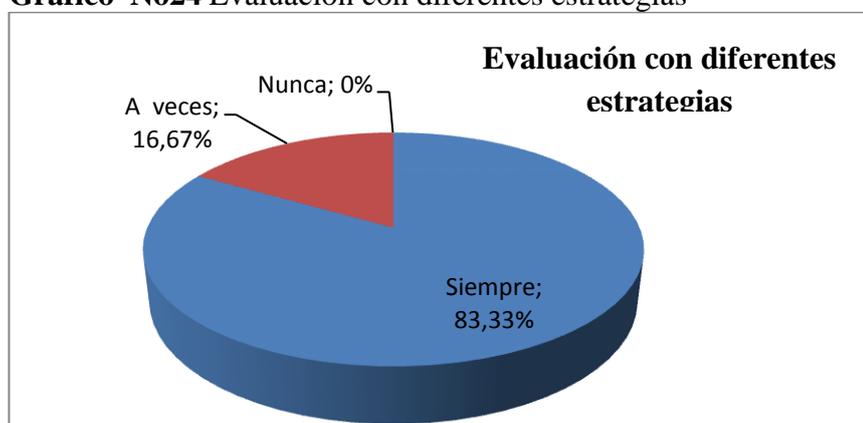
Cuadro No24 Evaluación con diferentes estrategias

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	5	83,33%
A veces	1	16,67%
Nunca	0	0%
Total	6	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

Gráfico No24 Evaluación con diferentes estrategias



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

Análisis

De las encuestas aplicadas a los docentes el 83,33% que corresponde a 5 docentes manifestaron que siempre los aprendizajes son evaluados utilizando diferentes estrategias, el 16% 1 maestro indico que a veces y el 0% que nunca.

Interpretación

Los resultados de la encuesta se concluye que la mayoría de docentes los aprendizajes evalúan utilizando diferentes estrategias y una minoría que siguen utilizando la forma tradicional de evaluar las capacidades de aprendizaje de los educandos y el docente debe investigar constantemente innovaciones creativas que potencie el aprendizaje.

4.3 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Prueba del Chi-Cuadrado

1. Planteamiento de la Hipótesis

Ho: La metodología lúdica creativa no incide en la enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de cuarto y quinto año del Centro Educativo de Educación Básica “Nicolás Jiménez de la parroquia de Calderón, cantón Quito, provincia de Pichincha.

H1: La metodología lúdica creativa si incide en la enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de cuarto y quinto año del Centro Educativo de Educación Básica “Nicolás Jiménez de la parroquia de Calderón, cantón Quito, provincia de Pichincha.

2. Selección de nivel de Significación

Se utilizará en el nivel de $\alpha=0,05$

3. Descripción de la Población

Tomando como muestra Aleatoria el total de la población de los estudiantes cuarto y quinto año del Centro Educativo de Educación Básica Nicolás Jiménez.

4. Especificación de la Estadística

De acuerdo a la tabla de contingencia 4x3 utilizaremos la fórmula estadística.

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

X^2 = Chi o Ji cuadrado

\sum = Sumatoria.

O = Frecuencias Observadas.

E = Frecuencias Esperadas

5. Especificación de las regiones de aceptación y rechazo

Para decidir las regiones, primero determinamos los grados de libertad, conociendo que el cuadro está formado por 4 filas y 3 columnas

$$g.l = (f-1) \cdot (c-1)$$

$$g.l = (4-1) \cdot (3-1)$$

$$g.l = 3 \times 2$$

$$g.l = 6$$

Entonces con seis grados de libertad y un nivel de $\alpha = 0,05$ tenemos en la tabla del Chi cuadrado el valor de 12.592. Por consiguiente se acepta la hipótesis nula para todo valor del Chi cuadrado calculado que se encuentre hasta 12.592 y se rechaza la hipótesis nula cuando los valores calculados son mayores de 12.592.

6. Recolección de datos y Cálculos Estadísticos

Frecuencias Observadas

PREGUNTA	CATEGORÍAS			SUB TOTAL
	Siempre	A veces	Nunca	
1. ¿El docente imparte las clases de Lengua y Literatura con juegos?	11	21	28	60
4. ¿Los aprendizajes con juegos te ayudan a resolver las actividades de Lengua y Literatura?	31	20	9	60
6. ¿Compartes con tus compañeros los aprendizajes adquiridos a través de juegos?	21	29	10	60
7. ¿El docente en las clases de Lengua y Literatura te motivan a seguir aprendiendo?	16	33	11	60
SUBTOTAL	79	103	58	240

Cuadro: No 25 Frecuencias Observadas

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

Frecuencias Esperadas

PREGUNTA	CATEGORÍAS			SUB TOTAL
	Siempre	A veces	Nunca	
1. ¿El docente imparte las clases de Lengua y Literatura?	19,75	25,75	14,5	60
4. ¿Los aprendizajes con juegos te ayudan a resolver las actividades de Lengua y Literatura?	19,75	25,75	14,5	60
6. ¿Compartes con tus compañeros los aprendizajes adquiridos a través de juegos?	19,75	25,75	14,5	60
7. ¿El docente en las clases de Lengua y Literatura te motivan a seguir aprendiendo?	19,75	25,75	14,5	60
SUBTOTAL	79	103	58	240

Cuadro: No26 Frecuencias Esperadas

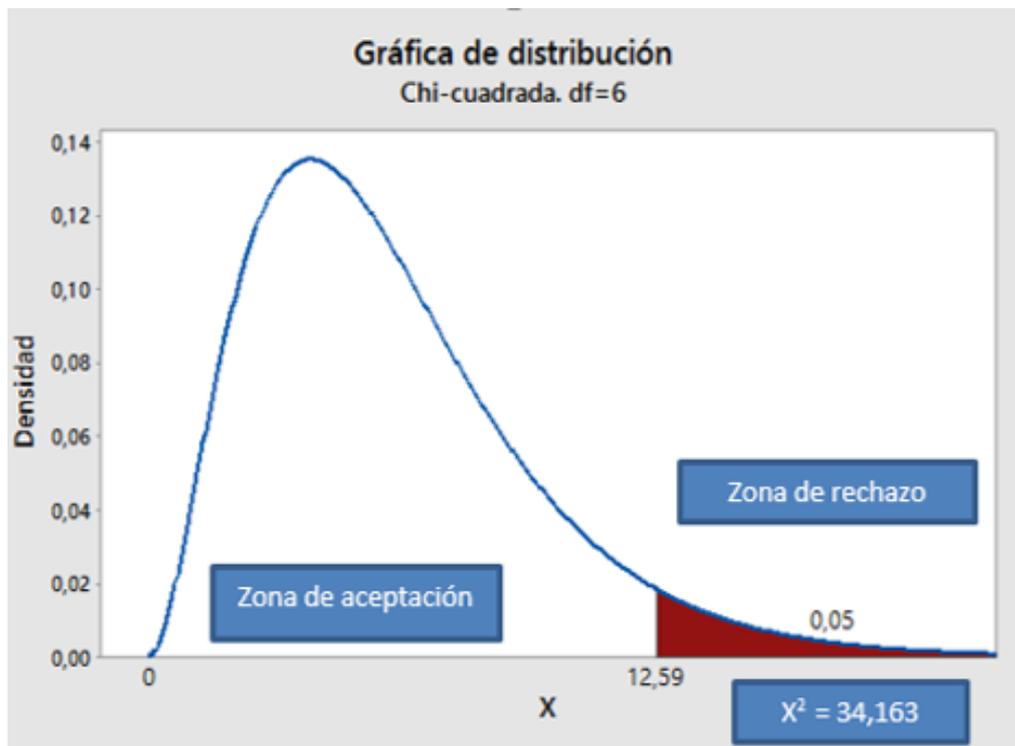
Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

Cálculo del chi- cuadrado

O	E	O-E	(O-E) ²	(O-E) ² /E
11	19,75	-8,75	76,5625	3,876
21	25,75	-4,75	22,5625	0,876
28	14,5	13,50	182,25	12,568
31	19,75	11,25	126,5625	6,408
20	25,75	5,75	33,0625	1,283
9	14,5	-5,5	30,25	2,083
21	19,75	1,25	1,5625	0,079
29	25,75	3,25	10,5625	0,410
10	14,5	4,5	20,25	1,396
16	19,75	-3,75	14,0625	0,712
33	25,75	7,25	52,5625	3,625
11	14,5	-3,5	12,25	0,844
240	240			34,163

Cuadro No27

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama



DECISIÓN:

Para 6 grados de libertad y un nivel designación $\alpha=0,05$, puesto que el valor de Chi cuadrado tabulado es 12,592 y el valor de Chi cuadrado calculado es 34,163 de acuerdo con la regla de decisión se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna que dice que: **La metodología lúdica creativa y su incidencia en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes de cuarto y quinto año del Centro Educativo de Educación Básica “Nicolás Jiménez”, de la parroquia de Calderón, cantón Quito, provincia Pichincha.**

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- La mayoría de docentes no imparten las clases de Lengua y Literatura con juegos lo cual impide el desarrollo de su expresión creativa e imaginativa en los estudiantes
- De la información obtenida se deduce que los aprendizajes con juegos les ayuda a resolver las actividades de Lengua y Literatura, esto permite señalar que la lúdica es una herramienta metodológica participativa, dinámica e interesante.
- Los estudiantes a veces comparten con sus compañeros los aprendizajes adquiridos a través de juegos impidiendo así su amplio desempeño social.
- Los docentes no les motivan a seguir aprendiendo porque todavía se siguen utilizando metodologías tradicionales, rutinarias y poco incentivadoras para impartir el conocimiento limitando así la creatividad y originalidad sin fortalecer la comprensión y expresión oral y escrita lo cual perjudica el desarrollo integral de los estudiantes

5.2 Recomendaciones

- El maestro no solo debe transmitir conocimientos debe encaminar utilizando el juego y permitir que el estudiante sea autor de su propio aprendizaje formando estudiantes activos, creativos e imaginativos capaces de defender sus puntos de vista y respetuosos de las decisiones colectivas.
- Incluir el juego en las actividades diarias como estrategia metodológica en el aprendizaje de los estudiantes y obtener la creatividad el deseo el interés por participar y el respeto por los demás.
- Que los docentes generen procesos de interaprendizaje a través de juegos colectivos lo cual es importante ya que de esta manera potencializa el aprendizaje y se beneficia los estudiantes al compartir los conocimientos y así desarrollan la capacidad intelectual y social.
- Motivar mediante la aplicación de una Guía Didáctica de actividades lúdicas creativas y mejorar la Enseñanza Aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de cuarto y quinto año de Educación General Básica del Centro Educativo Nicolás Jiménez.

CAPITULO VI

6. PROPUESTA

6.1 TITULO: “Guía Didáctica de actividades lúdicas creativa para mejorar la enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de Cuarto y Quinto año del Centro Educativo de Educación Básica “Nicolás Jiménez”, de la parroquia de Calderón, cantón Quito, provincia de Pichincha”.

6.2 Datos informativos

Institución: Centro Educativo de Educación Básica Nicolás Jiménez

Ubicación: Barrio Marianitas calle Geovanny Calles parroquia Calderón, cantón Quito, provincia de Pichincha.

Tipo: Fiscal

Jornada: Matutina

Beneficiarios: Estudiantes de Cuarto y Quinto año de Educación General Básica.

Directora: Mg. Lupe Ayala

6.3 Antecedentes de la propuesta

En base a las encuestas realizadas a los docentes y estudiantes la investigación a revelado la falta de capacitación permanente de los maestros en actividades lúdicas creativas por lo que los maestros de cuarto y quinto año de Educación General Básica de la escuela Nicolás Jiménez mejoraría su desempeño en el aula

utilizando una Guía de actividades lúdicas creativas para desarrollar las capacidades creativas e imaginativas de los estudiantes.

A través de la actividad lúdica creativas se da paso a clases divertidas aplicables a cualquier etapa generando aprendizajes significativos ajustados a las necesidades, ritmos y edad de los estudiantes y así aprender con interés, creatividad y voluntad cargar de dinamismo las clases a través de juegos y una de las características principales de los juegos es su adaptabilidad a las diferentes etapas de los niños y áreas

Al incluir el juego en las actividades diarias de los estudiantes, se les va indicando que aprender es divertido y se puede desarrollar capacidades como la creatividad el deseo e interés por participar, el respeto por los demás, ser valorado por el grupo, actuar con más confianza es decir expresar sus sentimientos e ideas sin temor.

6.4 Justificación

La Guía didáctica de actividades lúdicas creativas se ha preparado para que los docentes transmitan el conocimiento de forma participativa e innovadora y así fomentar un aprendizaje de forma amena, interesante y motivadora que fomente en el estudiante la imaginación e invención.

La guía didáctica que se ha realizado se justifica que con la aplicación de actividades lúdicas creativas adecuadas se potencializa el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura y así los estudiantes tengan la oportunidad de desarrollar la creatividad, imaginación e ingenio que debe poseer la utilización de la lengua y así potencializar la comprensión y expresión oral y escrita de los estudiantes, lo cual se beneficiaran los estudiantes.

6.5 Objetivos

6.5.1 Objetivo General

Diseñar una guía didáctica sobre actividades lúdicas creativas para mejorar la enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de Cuarto y Quinto año del Centro Educativo de Educación Básica Nicolás Jiménez.

6.5.1Objetivos Específicos

- Socializar la guía didáctica de actividades lúdicas creativas para mejorar la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes de Cuarto y Quinto año del Centro Educativo de Educación Básica Nicolás Jiménez.
- Ejecutar la guía didáctica de actividades lúdicas creativas para mejorar la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes de Cuarto y Quinto año del Centro Educativo de Educación Básica Nicolás Jiménez.
- Evaluar la eficiencia de la realización de la guía didáctica de actividades lúdicas creativas para generar aprendizajes significativos en el área de Lengua y Literatura.

6.6 Análisis de Factibilidad

La innovación de los docentes en metodologías de enseñanza aprendizaje debe ser permanente por lo que la propuesta es factible desarrollarla ya que cuenta con el respaldo de las autoridades y docentes de la institución educativa porque el tema planteado es de gran utilidad ya que potencializa el aprendizaje en los estudiantes, por lo que es necesario que los maestros incluyan actividades lúdicas creativas en las horas de clase de Lengua y Literatura.

El logro obtenido en los estudiantes será importante y se verá evidenciado en el desarrollo de capacidades como la creatividad e imaginación, el deseo e interés por participar y expresar sus sentimientos e ideas sin temor.

En lo relacionado a la factibilidad económica es posible por cuanto el presupuesto necesario para su aplicación está al alcance de la investigadora.

6.7 Fundamentación Científica

Guías Didácticas

La Guía Didáctica es un instrumento impreso, que incluye toda la información necesaria para el correcto uso y manejo provechoso, para integrar actividades lúdicas para el estudio de los contenidos de una asignatura y así obtener un aprendizaje significativo

La Guía Didáctica va a servir de apoyo al docente a decidir qué, cómo, cuándo y con ayuda de qué, estudiar los contenidos del área, a fin de mejorar el rendimiento del tiempo disponible y maximizar el proceso de enseñanza aprendizaje y su aplicación de actividades lúdicas creativas

Características de la Guía Didáctica

- Ofrece información acerca del contenido, enfoque del libro y su relación con el programa de estudio para el cual fue elaborado.
- Presenta orientaciones en relación con la metodología y enfoque de la asignatura.
- Presenta instrucciones acerca de cómo lograr el desarrollo de las habilidades, destrezas y aptitudes del educando.
- Define los objetivos específicos y las actividades de estudio independiente para:
Orientar la planificación de las lecciones

Informar al alumno de lo que ha de lograr

Orientar la evaluación

Interpreta información básica sobre el currículo.

Funciones Básicas de la Guía Didáctica

- Establecer las recomendaciones oportunas para conducir y orientar el trabajo del estudiante.
- Aclarar en su desarrollo las dudas que previamente puedan obstaculizar el progreso en el aprendizaje.
- Contiene previsiones que permiten al estudiante desarrollar habilidades de pensamiento lógico que impliquen diferentes interacciones para lograr su aprendizaje.
- Sugiere problemas y cuestiona a través de interrogantes que obliguen al análisis y reflexión. (Marín, 1999)

Estructura de la Guía Didáctica

Los componentes básicos de una guía didáctica que posibilitan sus características y funciones son los siguientes:

Índice

En él debe consignarse todos los títulos, ya sea de 1º, 2º o 3º nivel, y su correspondiente página para que el destinatario pueda ubicarlos rápidamente.

Presentación

Antecede al cuerpo del texto y permite al autor exponer al propósito general de su obra, orientar la lectura y hacer consideraciones previas que considere útiles para la comprensión de los contenidos del material de lectura.

Objetivos generales

Los objetivos permiten al participante identificar los requerimientos conceptuales, procedimentales y actitudinales básicos a los que se debe prestar atención, a fin de orientar el aprendizaje. Los objetivos pueden enunciarse en forma general.

Temática de estudio

Los contenidos básicos se presentan a manera de sumario o bien de esquema según sea el caso, con la intención de exponer de manera sucinta y representativa, los temas y subtemas correspondientes a la lectura.

Actividades para el aprendizaje

Una vez presentados los nuevos contenidos, es indispensable incluir actividades para que el estudiante trabaje y actúe sobre los contenidos presentados, a fin de desarrollar las competencias o capacidades planteadas en los objetivos generales.

En este apartado se proporcionan al participante actividades y ejercicios de tipo individual o grupal que lo ayuden a relacionar la información con su realidad o a profundizar en el conocimiento de algún aspecto de la misma. Son tareas, ejercicios, prácticas o actividades diversas que el autor pide al estudiante para que se apropie del contenido y refuerce o amplíe uno o varios puntos del desarrollo del tema.

Ejercicios de autoevaluación

Tiene como propósito ayudar al alumno a que se evalúe por sí mismo, en lo que se respecta a la comprensión y transferencia del contenido del tema. Incluye ejercicios de autoevaluación, cuestionarios de relación de columnas, falsa y

verdadera, complementación, preguntas de ensayo y de repaso, análisis de casos y por supuesto, respuestas a los ejercicios y cuestionarios.

Bibliografía de apoyo

Es importante tener en cuenta la necesidad de citar correctamente la bibliografía básica obligatoria. Incluir textos accesibles en bibliotecas y en la lengua del estudiante y que se presente clasificadas por rubros temáticos.

JUEGO

Piaget (1956) El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Bruner (1984) El juego no es solo juego infantil. Jugar, para el niño y para el adulto... es una forma de utilizar la mente e incluso mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente. Es un marco en el que poner a prueba las cosas, un invernadero en el que poder cambiar pensamiento, lenguaje y fantasía.

Para tener un criterio más profundo sobre el concepto de juego tomaremos uno de sus aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, toda vez que este influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes.

En el **intelectual-cognitivo** se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

En el **volitivo-conductual** se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el

compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

En el **afectivo-motivacional** se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

Importancia de los juegos

Domínguez (1970) Comenta, que no se debería decir de un niño, que solamente crece, habría que decir que se desarrolla por el juego. Su juego, le permite experimentar, potencialidades, desarrollar habilidades y destrezas, aprender aptitudes y actitudes. Si el niño desarrolla de esta manera las funciones latentes, se comprende que el ser mejor dotado es aquél que juega más. Entonces, mientras más oportunidades tenga un niño para jugar durante su infancia aumenta las posibilidades de interactuar con el medio que los rodea y así podrá enriquecerse, producto de su propia experiencia vivencial.

Para Bruner (citado por Ortega y Lozano 1996): El juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; considera el marco Lúdico como un invernadero para la recreación de aprendizaje previo y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos.

El juego es un proceso complejo que permite a los niños dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma.

EL juego desarrolla el pensamiento creativo

El Pensamiento Creativo una forma de escapar a las ideas fijas. Es una habilidad mental adquirida que busca una solución mediante métodos que serían desconocidos por el pensamiento lógico.

El aula como forma básica de organización de la enseñanza debe plantearse como un espacio donde el estudiante se desarrolle integralmente protagonizando un verdadero papel activo en ella. Una vía para lograrlo es la utilización de metodologías que pongan en práctica procesos creativos y propicien una enseñanza en la cual los estudiantes van resolviendo problemas, organizando ideas, logrando así un aprendizaje ameno y profundo.

Los juegos les permiten a los estudiantes nuevas formas de descubrir su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes maneras y estilos de pensamiento.

6.8 Modelo Operativo

FASES	OBJETIVO	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLE	TIEMPO
SOCIALIZACIÓN	Socialización con el personal docente sobre la aplicación de la propuesta	Socialización de la propuesta a la directora y personal docente	Humanos Materiales Institucionales	Janeth Pozo	08-01-2015
PLANIFICACIÓN	Planificar acciones para determinar la importancia de aplicar actividades lúdicas creativas en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura	TallerN°1 la importancia de actividades lúdicas	Humanos Materiales Institucionales	Janeth Pozo	13-01-2015
EJECUCIÓN	Brindar a los docentes orientaciones sobre el manejo de la estructura de contenidos que presenta la guía de actividades lúdicas creativas para mejorar la enseñanza aprendizaje Presentar y Ejecutar las actividades lúdicas para mejorar la enseñanza aprendizaje	Taller N°2 Estructura de contenidos Taller N°3 presentación y ejecución de la guía didáctica de actividades lúdicas	Humanos Materiales Institucionales	Janeth Pozo Docentes y estudiantes	Desde:15-01-2015 Hasta: 06-02-2015
EVALUACIÓN	Evaluar el taller sobre actividades lúdicas creativas que ayuden a mejorar la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura	Taller N°4 de resultados obtenidos en el cual se evaluara los lograos obtenidos	Humanos Materiales Institucionales	Docentes y estudiantes	Permanente

Cuadro No 28

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

Guía Didáctica de Actividades
Lúdicas Creativas para mejorar la
Enseñanza Aprendizaje
de Lengua y Literatura



Taller: N° 1

Tema: Actividades lúdicas creativas

Objetivo: Planificar acciones para determinar la importancia de aplicar actividades lúdicas creativas en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura.

PROCESO	RECURSO	RESPONSABLE	FECHA	EVALUACIÓN
-Dinámica -Lectura -Conversar sobre el contenido de la lectura -Reflexión sobre el video -Identificar la falta de conocimiento sobre actividades lúdicas creativas -Formar grupos de trabajo -Sacar conclusiones y recomendaciones	-Papel bon -esferos -pizarra -marcadores -computadora -proyector	Janeth Pozo	13-01-2015 2horas	Realizar un debate

Cuadro N° 29

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

ACTIVIDADES LÚDICAS CREATIVAS EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE

En la actualidad, el juego desarrolla un papel determinante en la institución educativa y contribuye grandemente al desarrollo intelectual, emocional y físico. A través del juego, el estudiante controla su cuerpo y coordina sus movimientos, organiza su pensamiento, explora el mundo que le rodea, controla sus sentimientos y resuelve sus problemas emocionales, en definitiva se convierte en un ser social y aprende a ocupar un lugar dentro de su entorno.

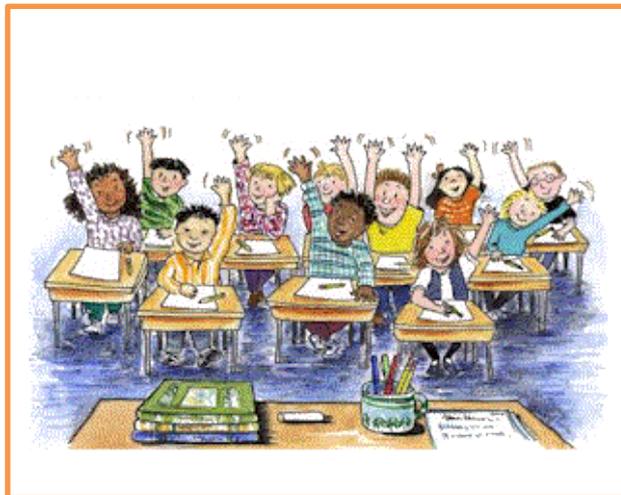
En este sentido, la actividad mental en el juego es continua y, por eso, el juego implica creación, imaginación, exploración y fantasía. A la vez que el niño juega, crea cosas, inventa situaciones y busca soluciones a diferentes problemas que se le plantean a través de los juegos. El juego favorece el desarrollo intelectual. El niño aprende a prestar atención en lo que está haciendo, a memorizar, a razonar, etc. A través del juego, su pensamiento se desarrolla y lograr ser conceptual, lógico y abstracto.

Mediante el juego, el niño también desarrolla sus capacidades motoras mientras corre, salta, trepa, sube o baja y, además, con la incorporación a un grupo se facilita el desarrollo social, la relación y cooperación con los demás así como el respeto mutuo. Más aún: al relacionarse con otros estudiantes mediante el juego, se desarrolla y se perfecciona el lenguaje. Tanto la capacidad de simbolizar como la de representar papeles le ayuda a tener seguridad en sí mismo, a autoafirmarse, acrecentando, además, la comunicación.

VENTAJAS FUNDAMENTALES DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

- Garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
- Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.
- Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.

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



PREGUNTAS DEL DEBATE

Tiempo y reglas de participación:

1 minuto para la participación

Duración 30 minutos.

Respetar el turno de participación

Contestar si o no y argumentar.

Participantes

1 Moderador

2 parejas comparten y sostienen su criterio

- 1) ¿Se afirma que la aplicación de actividades lúdicas creativas promueve un aprendizaje participativo interesante y motivador en la enseñanza de Lengua y Literatura?

- 2) ¿Una enseñanza tradicional puede ser cambiada por otra en la cual el estudiante necesita aprender a analizar críticamente y ser protagonistas de su propio conocimiento?

- 3) ¿El estudiante aprende cuando él necesita o cuando el docente aplica actividades lúdicas creativas que motive su aprendizaje?

- 4) ¿Las actividades lúdicas creativas proporcionan las bases fundamentales que nos ayuda, tanto al docente y estudiante poder alcanzar un determinado logro en el desarrollo de capacidades y habilidades en los estudiantes?

- 5) ¿No se alcanzará a una educación de calidad y seguimos con las mismas metodologías tradicionales que se han venido aplicando durante algunos años?

Taller N°2

Tema: Manejo de estructura de contenidos

Objetivo: Brindar a los docentes orientaciones sobre el manejo de la estructura de contenidos que presenta la guía de actividades lúdicas creativas para mejorar la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura.

PROCESO	RECURSOS	RESPONSABLE	FECHA	EVALUACIÓN
-Dinámica: Canción “Soy una taza” -Lluvia de ideas acerca de los contenidos a tratar -Exposición de los temas a tratarse -Comparar los conocimientos previos con la situación institucional -Manejo de la propuesta	Hojas de papel bon Esferos Marcadores Computadora Proyector	Janeth Pozo	15-01- 2015	Técnica: encuesta Instrumento: cuestionario

Cuadro: No30

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama



Como utilizar la lúdica creativa en una actividad educativa

Los juegos son recursos fundamentales para convertir el proceso enseñanza aprendizaje en un momento más dinámico y participativo, pero para ello deben estar de acuerdo con la práctica pedagógica del docente incluya en el plan de clase proporcionando una interacción entre contenidos y aprendizaje. Es indispensable indicar que su uso puede ser provechoso.

Para que el juego sea beneficioso bajo un enfoque pedagógico, es indispensable tener bien claro los objetivos a obtenerse y ponerles en práctica en el momento oportuno del proceso enseñanza aprendizaje. Así, al incorporar una actividad lúdica creativa en el salón de clase, se debe confrontar los objetivos deseados con las características que presentan los estudiantes y con los recursos indispensables y analizar qué clase de actividad será los más beneficios para el grupo en ese momento.

Exigencias metodológicas para la aplicación de actividades lúdicas creativas

De acuerdo a la realidad del estudiante en caso que sea necesario para recibir la seguridad de los participantes, así como suficiente sencillez para que las reglas sean comprendidas y las respuestas a las situaciones planteadas no ocupen mucho tiempo

Antes de la utilización del juego, los estudiantes deben conocer las condiciones de funcionamiento del mismo, sus características y reglas. Deben realizarse sobre a base de una metodología que de forma general se estructure a partir de la preparación, ejecución y conclusiones.

PREGUNTAS DEL CUESTIONARIO

Instructivo: Responda si o no y porque

- 1) ¿Cree que las actividades lúdicas creativas es una herramienta fundamental en la enseñanza aprendizaje?
- 2) ¿Usted considera que el estudiante debe aprender de manera activa y participativa formando grupo de trabajo para que este aprenda de sus compañeros?
- 3) ¿El docente aprende mediante la aplicación de las actividades lúdicas creativas?
- 4) ¿El docente ayuda a encontrar de forma dinámica y participativa los conocimientos?
- 5) ¿Usted considera que para utilizar de manera correcta las actividades lúdicas creativas es preciso crear un clima positivo?

Taller: N°3

Tema: Actividades lúdicas creativas para la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura

Objetivo: Presentar y Ejecutar las actividades lúdicas creativas para mejorar la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura

PROCESO	RECURSOS	RESPONSABLE	FECHA	EVALUACIÓN
-Conocer las actividades lúdicas creativas que se pueden utilizar en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura -Intercambio de criterios entre docentes sobre actividades lúdicas creativas para mejorar la enseñanza aprendizaje -Comparar las actividades lúdicas creativas utilizada por el docente con las que se proponen para establecer aspectos positivos y negativos	-Folleto de la guía -Papel bon -Pizarra -Marcadores -Esferos -Pinturas -Cartulina	Janeth Pozo Docentes	Desde el 19-01-2015 Hasta el 06 de 02-2015	Técnica: Encuesta Instrumento: cuestionario

Cuadro N°31

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

DESARROLLO DE LA PROPUESTA

DESAFÍO DE SUSTANTIVOS

Objetivo: Reconocer y utilizar el sustantivo para afianzar la escritura como estructura principal de la comprensión por medio del juego.

Actividades:

El docente desarrollará la actividad lúdica creativas denominada “Desafío de sustantivos”

Es una cartulina que consta de 35 casilleros que tiene entrada y salida donde se conforman grupos de siete estudiantes uno de ellos será el dirigente del juego.

El juego está elaborado para que seis jugadores empiecen lanzando el dado

Y el que saque el número más alto empezará. El dirigente del juego pese un grupo de cartas con las preguntas volteadas hacia abajo y solo el dirigente podrá manipularlas. Los jugadores contestarán las preguntas que tiene cada carta que leerá el dirigente del juego, según el turno, si la respuesta es correcta, la carta indicará el número de casilleros que el participante avanzará y la respuesta es incorrecta, la carta indicará el número de casillas que retrocede y ganará el estudiante que se encuentre en la salida.

El ganador pasa hacer el dirigente del juego y el que era dirigente pasa a jugar.

Muestra de cartas para jugar

Desafío de Sustantivos

¿Cuál es el sustantivo común en la siguiente oración.

Me compre un helado delicioso

Respuesta: helado

Dato: Si la respuesta es correcta avance 2 casillas,

EL CUENTO LO INVENTO YO

Objetivo: Incentivar la observación, desarrolla la creatividad, la imaginación en los estudiantes

Actividades:

- Presentar a los estudiantes cuatro graficas relacionados
- Observa las escenas
- Desarrollar el cuento en una hoja
- Colorear los dibujos
- Finalmente pedir que pasen a leer el cuento.

ADIVINA ADIVINADOR

Objetivos: Fomentar la imaginación y despertar la fantasía

-Favorecer el desarrollo del proceso de formación de conceptos y aumenta el vocabulario.

Actividades:

- Dividimos a los estudiantes en dos grupos
- Cada estudiante inventa y escribe una adivinanza en una tarjeta
- Pasa a leer la adivinanza para que el grupo contrario pueda adivinar gana el grupo que más haya adivinado
- Realizar la competencia

LOS TRABALENGUAS

Los trabalenguas infantiles son una forma de ayudar al niño a conseguir un dominio del lenguaje mucho más fluido. Además, son vistos por los alumnos como actividades divertidas y graciosas, influyendo mucho en su actitud y ganas por trabajar.

Objetivos: Mejorar la articulación de fonemas y la fluidez verbal

Ejercitar y mejorar la forma de hablar de los niños.

Los trabalenguas se han hecho para destrabar la lengua, sin trabas ni mengua alguna y si alguna mengua traba tu lengua, con un trabalenguas podrás destrabar tu lengua.

Desarrollo:

- El docente lee al estudiante un trabalenguas
- Se les hace repetir varias veces a los estudiantes.
- Empleamos dibujos para explicar este trabalenguas.

Los trabalenguas son divertidos representa un desafío para los estudiantes y se empieza realizando la competencia de quien lo pronuncia con claridad y rapidez sin dejar de pronunciar ninguna de las palabras y sin equivocarse.

Vera que será muy entretenido y divertido.

Aprende los siguientes trabalenguas:

Utilidad: para ejercitar y mejorar la forma de hablar de los niños. Los trabalenguas se han hecho para destrabar la lengua, sin trabas ni mengua alguna y si alguna mengua traba tu lengua, con un trabalenguas podrás destrabar tu lengua.

CONOCIENDO REFRANES

Materiales:

Tarjetas, hojas, lápiz

Objetivo: Aumenta su capacidad para asimilar conocimientos y potenciar la autonomía en los estudiantes

Actividades:

- Reparte las tarjetas de la lista de refranes, entregando una tarjeta es decir medio refrán a cada estudiante.
- Encontrar al estudiante que tenga la otra mitad del refrán, para esto tendrá que poner de pies preguntar a sus compañeros. En algunos casos no conocerán el refrán, pero podrán descubrir a su otra mitad por el sentido de la frase.
- Una vez que han formado los refranes escríbelos en la pizarra y explica aquellos que no estén claros
- Luego pide a cada pareja que elija un refrán y se invente una situación en donde esta se pueda utilizar como moraleja.



Refranes

Quien tiene un amigo.....tiene un tesoro
Al mal tiempo..... buena cara
No dejes para mañana..... lo que puedes hacer hoy
Al buen entendedor..... pocas palabras
El que tiene boca..... se equivoca
De tal palo..... tal astilla
A quien buen árbol se arrima....buena sombra le cobija

LA CAJA FUERTE

Materiales:

- caja de cartón grande forrada de papel regalo.
- cartulina,
- marcadores

Objetivo: Reconoce y emplea fácilmente los diptongos en textos escritos

Procedimiento:

- Es una caja de cartón, preparada en forma parecida a una caja fuerte
- depositarán los estudiantes dos tarjetas con dos palabras que contengan diptongos.
- Los estudiantes pasarán abrir la caja fuerte, para esto deben saber la clave, de lo contrario no pueden abrir.
- La clave es que el estudiante diga los requisitos para que haya diptongo también los estudiantes pueden añadir una clave.
- Si el estudiante conoce la clave saca dos tarjetas con el diptongo luego las escribe en el tablero indicando las sílabas
- Con estas dos palabras podrá indicar a sus compañeros que hacer con las dos palabras (una oración, una adivinanza o una rima) los estudiantes escribirán en su cuaderno. Y así sucesivamente con los demás estudiante.

PALABRAS ENCADENADAS

Objetivo: Conseguir que los estudiantes, aprendan lenguaje de una manera participativa y dinámica, donde genere el interés por la asignatura

Actividades:

Consiste en enumerar las palabras, una tras otra de tal manera que queden encadenadas por la última sílaba de la anterior y la primera sílaba de la posterior.

Un estudiante dirá en voz alta una palabra, por ejemplo silla y a continuación el siguiente deberá decir otra que empiece por la sílaba lla por ejemplo llave y así sucesiva

¿QUE PASARÍA SÍ...?

Objetivo: El estudiante crea historias nuevas a partir de una suposición, desarrolla la imaginación

Actividades:

- Se solicita a los estudiantes que en su cuaderno completen un título insólito o irreal empezando con una frase

¿Qué pasaría si....?

- El docente pondrá algunos ejemplos como:

¿Qué pasaría si lloviera helados?

¿Qué pasaría si los árboles hablaran?

- Se escuchan las distintas suposiciones de los estudiantes.
- A continuación cada estudiante escribe su historia
- Y por último lee y comenta sus historias

CREANDO EL FINAL DEL CUENTO

Materiales: cuento, hoja y lápiz

Objetivo: Completar de forma creativa e imaginativa y lúdica cuentos incompletos

Actividades:

- Proponer historias o cuentos que queden incompletas para que los estudiantes en forma individual las terminen.
- A continuación se leen y escogen en votación el fina que más les haya gustado.



La raniposa y la mariporana

Un día muy lloviioso, una rana quiso comerse un gusano y el gusano lucho y lucho, para que no se lo comieran y para evitar que la rana se lo tragara, se agarró fuertemente de la lengua de la rana y allí se quedó para siempre. Pero sucedió que un día el gusano creció y se convirtió en una hermosa mariposa, la rana nunca dejo salir a la mariposa y la mariposa nunca se pudo soltar de la lengua de la rana, estaban unidas para siempre, es decir eran una “raniposa”. Esto hizo que la vida de ambas cambiara ya que la rana saltaba y volaba, y por eso algunas veces se veía la rana pegada a una flor tomando de ella el néctar y otras veces se le veía cazando moscas e insectos en la charca, por la noche se escuchaba

.....
.....

MEMORIZANDO LAS PALABRAS

Materiales: cuaderno, lápiz

Objetivo: Agilizar la memoria de los estudiantes e interiorizar los contenidos

Procedimiento:

Este juego es para 5 estudiantes o más, mientras más sean mejor.

- El primer participante dice un sustantivo concreto
- El siguiente dice otra y repite la del anterior participante, así sucesivamente es decir el tercer participante dice el sustantivo concreto del primer participante, más lo del segundo y el que le corresponde.
- Cada vez ira aumentando la dificultad para recordar los sustantivos concretos y se irán eliminando aquellos que no consigan recordar la lista de sustantivos concretos
- A continuación los estudiantes escriben en sus cuadernos diez sustantivos concretos.

PREGUNTAS DEL CUESTIONARIO

Instructivo: responda SI o NO y Porque

- 1) ¿Con las actividades lúdicas creativas se considera que los estudiantes planteen en cuestión sus conocimientos logrando aprendizajes significativos en la materia de Lengua y Literatura?
- 2) ¿Las actividades propuestas por los docentes ayudan a motivar el aprendizaje de los estudiantes?
- 3) ¿Se deben establecer normas dentro del salón de clase para que la enseñanza aprendizaje mediante las actividades lúdicas creativas propuestas alcance resultados positivos?
- 4) ¿La aplicación de las actividades lúdicas creativas promueve el aprendizaje durante la adquisición del conocimiento de Lengua y Literatura?
- 5) ¿Considera usted que luego de la participación de los estudiantes el docente debe reflexionar sobre el proceso aplicado, analizando sus criterios, opiniones y reflexiones para mejorar la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura?

Taller N° 4

Tema.: Evaluación de las actividades lúdicas creativas

Objetivo: Evaluar la aplicación sobre actividades lúdicas creativas que ayuden a mejorar la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura

PROCESO	RECURSO	RESPONSABLE	FECHA	EVALUACIÓN
-Dinámica -Aporte por parte de los docentes con recomendaciones de actividades lúdicas creativas que ellos estimen para reforzar la enseñanza aprendizaje -Modificar y reforzar los aspectos débiles de la propuesta	-Talento humano -Hojas -Esferos	Janeth Pozo	permanente	Técnica: encuesta Instrumento: cuestionario

Cuadro No32

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

Estos talleres se lo realizo con el propósito de dar a conocer y comprender la importancia de aplicar actividades lúdicas creativas para mejorar la enseñanza aprendizaje en Lengua y Literatura, el conocimiento en cada uno de los talleres será de gran apoyo para los docentes de Cuarto y Quinto años de la escuela fiscal “Nicolás Jiménez”.

Luego de concluir con los talleres se prosiguió a evaluar a los docentes para comprobar el logro de los resultados

Preguntas del cuestionario

Instructivo: Responda Si o No y Porque

- 1) ¿La aplicación de actividades lúdicas creativas promueve el aprendizaje dinámico, reflexivo y comprensivo del estudiante?
- 2) ¿La utilización de actividades lúdicas creativas permite al docente facilitar el aprendizaje mediante la participación activa, dinámica y creativa del estudiante y que este descubra el conocimiento?
- 3) ¿El maestro debe proporcionar a los estudiantes la oportunidad de alcanzar un desarrollo creativo, seleccionando para esto actividades lúdicas creativas adecuadas de acuerdo al contenido de Lengua y Literatura?
- 4) ¿Los estudiantes mediante el empleo de las actividades lúdicas creativas desarrollan capacidades, actitudes y valores muy indispensables para relacionarse en sociedad?
- 5) ¿El taller contribuyo para que la enseñanza aprendizaje sea reflexivo creativo que le permita potencializar la originalidad de los estudiantes a través de las actividades lúdicas creativas?

6.9 Administración de la propuesta

El proceso administrativo de la propuesta actividades lúdicas creativas para mejorar la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura cuento con la autorización de la Directora de la Escuela Nicolás Jiménez y será realizado la propuesta con los docentes de Cuarto y Quinto años de Educación General Básica, lo que permitirá constatar su aplicación a través de los talleres que se aplicará en las fechas ya señaladas

6.9.1 Presupuesto

Rubros de Gasto	Valor
Accesorios de oficina	30
Horas de Internet	45
Impresiones	35
Anillado	25
Transporte	25
Imprevistos	30
TOTAL	\$ 190

Cuadro No33

Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama

6.10 Previsión de la Evaluación

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Quiénes solicitan evaluar?	Investigadora, autoridades y docentes
¿Por qué evaluar?	Conocer la eficiencia de la aplicación de la guía didáctica de actividades lúdicas para mejorar la enseñanza aprendizaje de los estudiantes
¿Para qué evaluar?	Para comprobar si la propuesta logro resultados favorables.
¿Qué evaluar?	Capacidades desarrolladas mediante la utilización de las actividades lúdicas creativas
¿Quién evalúa?	Investigadora y docentes
¿Cuándo evaluar?	En el desarrollo del taller
¿Cómo evaluar?	Verificando los niveles de participación en el aula y el aprendizaje significativo logrado por el estudiante

Cuadro No 34 Previsión de la Evaluación
Elaborado por: Janeth Consuelo Pozo Pachacama.

BIBLIOGRAFÍA

- Bruner, J. (1984). Acción, pensamiento y Lenguaje. Segunda Edición Madrid España: Ediciones Morata.
- Bruner, J. (2008). Desarrollo cognitivo y educación. México: Ediciones Morata
- Castilla, J. (2000). Procesos Didácticos. Segunda Edición
- Delval, J. (2013). El aprendizaje y la enseñanza de las ciencias experimentales y sociales. México: siglo XXI.
- Díaz, F (2002). Didáctica y currículo. España: Ediciones la Mancha
- Dinello, R. (1989). Expresión Lúdica Creativa. Montevideo: Nordan.
- Garnett, S. (2009). Como usar el cerebro en las aulas. Madrid- España: Narcea.
- González, V. (2003). Estrategias de enseñanza y aprendizaje. México: Pax
- Huizing, J. (1987). Homo Ludenz Viena. Buenos Aires- Argentina: Emece
- Harf, R. (2008). El juego en la Educación Infantil. Crecer jugando y aprendiendo. Segunda Edición. Buenos Aires- Argentina.
- Iglesias, I. (2000). Actividades y recursos Lúdicos para la enseñanza del español. Madrid España: Ediciones Altamar.
- Martí, E. (2002). Teorías del aprendizaje escolar. México: Editorial UOC.
- Medina, A. (2002). Didáctica general. Madrid España: Editorial Pearson Educación.
- Néricsi, I. (1973). Hacia una didáctica general dinámica. Segunda Edición. Buenos Aires Argentina:
- Néricsi, I. (1985). Metodología de la enseñanza. México: Capelos
- Nunes, P. (1994). Educación Lúdica. Técnicas y juegos pedagógicos. Tercera reimpresión. Bogotá Colombia: Ediciones Loyola.
- Paredes, A. (2000). Metodología Activa para aprender y enseñar mejor, Segunda Edición. Lima Perú: Editorial San Marcos
- Pavia, V. (2006). Jugar de un modo lúdico. Editorial Paidós. Buenos Aires. Argentina: Paidós.
- Philippe, A. (1978). De la autoexpresión infantil hacia el éxito. Chile: Perhurk.
- Picado, F. (2006). Didáctica general. Costa Rica: Eumed.

- Pozo, J. (2009). Teorías cognitivas del Aprendizaje. Madrid España: Morata.
- Ramírez, S. (2010). Modelos de enseñanza y métodos de casos. México: Trilla.
- Salas, R. (2008). Estilos de aprendizaje a la luz de la neuracia. Bogotá – Colombia: Aula Abierta
- Sarlé, P. (2008). Enseñar en clave de juego. Enlazando juegos y contenidos. Buenos Aires- Argentina: Novedades Educativas.
- Schunk, D. (1999). Teorías del aprendizaje Francisco, facultad de Psicología Unam
- Torres, J (2001).Educación en tiempos neoliberalismos. Segunda edición. Madrid: Morata.
- Venegas, Rubiales, F., Ortega, G P. (2010). Juego infantil y su metodología. España: Innova.
- Yturralde, J (2005). El Arte sucede. Origen de las prácticas conceptuales. España.

LINKOGRAFIA

<http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d098.pdf>

<http://www.genesis.uagmx/escholarum/volll/ludica.html>

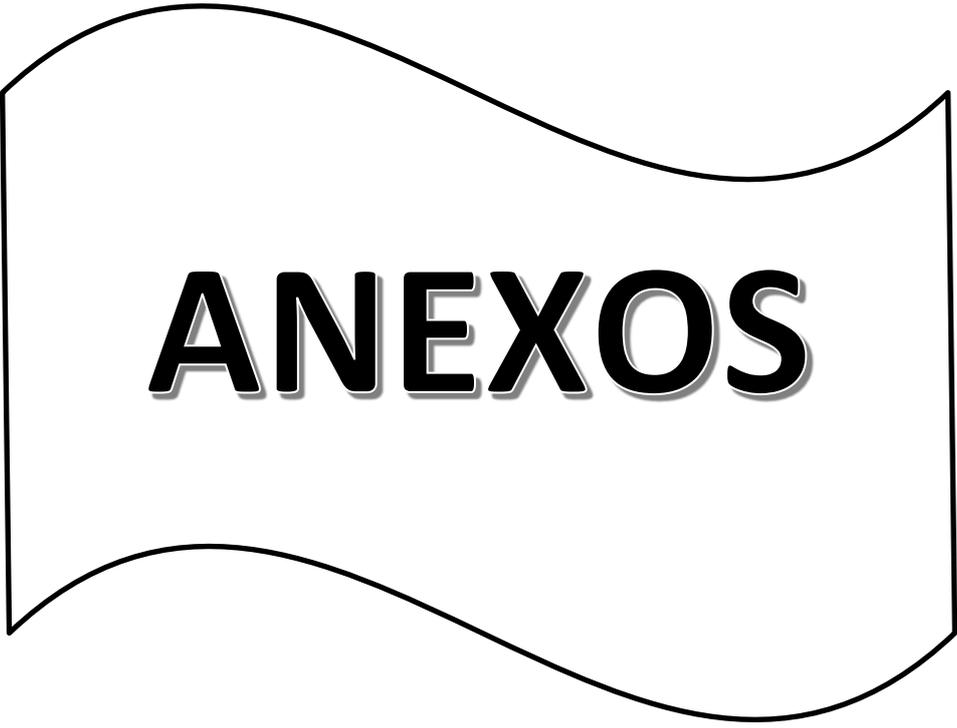
VEGA, Zully <http://www.monografias.com/ludicaeducacion>

<http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/672/5/CAPITULO%20III.pdf>

Borja Cruz, G. (s.f.). [gonzaloborjacruz.blogspot](http://gonzaloborjacruz.blogspot.com).

<http://gonzaloborjacruz.blogspot.com/2009/07/teorias-de-aprendizajeparadigmas-y.html>

Marín, Ibáñez, 1999, p. 12. http://www.utpl.edu.ec/ried/images/pdfs/vol7-1-2/guia_didactica.pdf.



ANEXOS

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Encuesta dirigida a; estudiantes de cuarto y quinto año de Educación Básica de la Escuela Nicolás Jiménez.

Objetivo: Obtener información sobre metodología lúdica creativa utilizada en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura.

Instrucciones: Lea detenidamente y marque con una x la pregunta que usted crea conveniente.

CUESTIONARIO

1. ¿El docente imparte las clases de Lengua y Literatura con juegos?

Siempre () A veces () Nunca ()

2. ¿El aprendizaje de Lengua y Literatura con juegos lúdicos son divertidos?

Siempre () A veces () Nunca ()

3. ¿El empleo de material didáctico le permite desarrollar la creatividad?

Siempre () A veces () Nunca ()

4. ¿Los aprendizajes con juegos te ayudan a resolver las actividades de Lengua y Literatura?

Siempre () A veces () Nunca ()

5. ¿Realiza actividades de aprendizaje con juegos mediante la conformación de grupos de trabajo?

Siempre () A veces () Nunca ()

6. ¿Compartes con tus compañeros los aprendizajes adquiridos a través de juegos.

Siempre () A veces () Nunca ()

7. ¿Las clase de Lengua y Literatura te motivan a seguir aprendiendo?

Siempre () A veces () Nunca ()

8. ¿El aprendizaje de Lengua y Literatura son interesantes?

Siempre () A veces () Nunca ()

9. ¿Las tareas en clase se realizan mediante indicaciones?

Siempre () A veces () Nunca ()

10. ¿Para evaluar los aprendizajes utilizan diferentes formas?

Siempre () A veces () Nunca ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Encuesta dirigida a: los Docentes de cuarto y quinto año de Educación Básica de la Escuela Nicolás Jiménez.

Objetivo: Obtener información sobre metodología lúdica creativa utilizada en la enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura.

Instrucciones: Lea detenidamente y marque con una x la pregunta que usted crea conveniente.

CUESTIONARIO

1 ¿Las clases de Lengua y Literatura se realizan con juegos?

Siempre () A veces () Nunca ()

2. ¿Usted emplea en el aprendizaje de Lengua y Literatura juegos lúdicos divertidos?

Siempre () A veces () Nunca ()

3. ¿Usted emplea material didáctico para desarrollar la creatividad?

Siempre () A veces () Nunca ()

4. ¿El aprendizaje mediante juegos les ayuda a resolver las actividades de Lengua y Literatura?

Siempre () A veces () Nunca ()

5. ¿Realiza actividades de aprendizaje con juegos mediante la conformación de grupos de trabajo?

Siempre () A veces () Nunca ()

6. ¿Promueve la colaboración entre los estudiantes a través de juegos?

Siempre () A veces () Nunca ()

7. ¿Motiva a los estudiantes para mejorar el aprendizaje de Lengua y Literatura?

Siempre () A veces () Nunca ()

8. ¿Les incentiva para que los aprendizajes de Lengua y Literatura sean interesantes?

Siempre () A veces () Nunca ()

9. ¿Realizan las tareas en clase mediante instructivos que mejoren los aprendizajes?

Siempre () A veces () Nunca ()

10. ¿Los aprendizajes son evaluados utilizando diferentes estrategias?

Siempre () A veces () Nunca ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Estudiantes de Cuarto Año



EA



Estudiantes de Cuarto Año realizando la encuesta





Estudiantes de Quinto Año realizando las encuestas



