



UNIVERSIDAD TECNICA 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 Humanas y de la Educación
Mención: Educación Básica.*

TEMA:

**“LOS JUEGOS VERBALES EN EL PROCESO ENSEÑANZA-
APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA
EN LOS NIÑOS/AS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE
LA UNIDAD EDUCATIVA DR. OTTO AROSEMENA GÓMEZ, DE LA
PARROQUIA LA MATRIZ, CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE
COTOPAXI”**

AUTORA: Esmeraldas Zambrano Ketty Dolores

TUTORA: Lcda. Mg. Diana Carolina Gómez Báez

AMBATO-ECUADOR

2015

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

CERTIFICA

Yo, Lcda. Mg. Diana Carolina Gómez Báez con C.I. 1804020251, en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación sobre el tema: **“LOS JUEGOS VERBALES EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS NIÑOS/AS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA DR. OTTO AROSEMENA GÓMEZ, DE LA PARROQUIA LA MATRIZ, CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI”** desarrollado por la egresada: Ketty Dolores Esmeraldas Zambrano con C.I. 0502735293 para optar por el título de Licenciada en Ciencias Humanas y de la Educación Mención Educación Básica, CERTIFICO, que dicho proyecto ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del tribunal examinador que se designe.



Lcda. Mg. Diana Carolina Gómez Báez

C.C. 1804020251

TUTORA

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

AUTORIA DE LA TESIS

Quien suscribe **Ketty Dolores Esmeraldas Zambrano**, portador de la cédula de ciudadanía **050273529-3**; libre y voluntariamente declaro que el Proyecto: **“LOS JUEGOS VERBALES EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS NIÑOS/AS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA DR. OTTO AROSEMENA GÓMEZ, DE LA PARROQUIA LA MATRIZ, CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI”**, es original, auténtica y personal. En tal virtud, declaro que el contenido y para los efectos legales y académicos que se desprenden del proyecto son y serán de mi sola responsabilidad legal y académica.



Ketty Dolores Esmeraldas Zambrano

C.C. 0502735293

AUTORA

UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

APROBACION DEL JURADO EXAMINADOR

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el informe de investigación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS VERBALES EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS NIÑOS/AS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA DR. OTTO AROSEMENA GÓMEZ, DE LA PARROQUIA LA MATRIZ, CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI”**, presentada por la Sra. Ketty Dolores Esmeraldas, egresada de la Carrera de Educación Básica; Modalidad Semipresencial, Promoción Marzo 2013 - Septiembre 2013 una vez revisada y calificada la investigación, se APRUEBA en razón de que cumple con los principios básicos, técnicos científicos y reglamentarios.



Lic. Mg. Pablo Enrique

Cisneros Parra

C.C. 1710102284

MIEMBRO DEL TRIBUNAL



Dra. Mg. Carmen Amelia

Acurio Manzano

C.C. 1801002161

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

DEDICATORIA

Hoy con una gran alegría, dedico este trabajo
que lo he realizado con mucho sacrificio
primeramente a Dios, por darme salud, fuerza,
fe para alcanzar una meta importante
en mi vida, permitir lograr un sueño.

A mi madre y padre por ser mi guía, fortaleza
para seguir con este arduo camino, quién han estado
siempre conmigo, guiándome por el buen camino

A mi familia porque me ha brindado el apoyo
incondicional y compartir conmigo momentos
de lucha, por la paciencia y comprensión
cuando me ausentado de ellos, con el día a día
alentándome a conseguir mi ideal anhelado,
para llegar a la culminación de esta meta
poder ser lo que soy “Una Profesional”

Ketty Esmeraldas

AGRADECIMIENTO

Agradezco en primer lugar a Dios por llenarme de fortaleza y perseverancia a seguir con mi sueño y poder cumplir la meta.

A mis hijas por entender las tantas horas y días de abandono, por su comprensión a pesar de la edad que tienen por su paciencia y sobre todo por su amor y cariño incondicional que me brindaban día a día.

A mis padres amados, que siempre me alentaban que siguiera adelante ayudándome y brindándome esa mano amiga y desinteresada que solo seres humanos tan nobles como ellos pueden hacerlo.

A la Unidad Educativa Dr. Otto Arosemena Gómez, por abrirme las puertas para realizar la presente investigación que servirá de guía para nuevos trabajos.

A la Universidad Técnica de Ambato por contar con docentes tan profesionales que fueron guías en compartir sus conocimientos para formar grandes seres humanos ante la sociedad.

Ketty Esmeraldas

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

Contenidos	Páginas
Título.....	i
Aprobación del tutor del trabajo de graduación o titulación.....	ii
Declaración de autenticidad.....	iii
Aprobación del jurado Examinador.....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Índice general de contenidos.....	vii
Índice de cuadros.....	xi
Índice de gráficos.....	xiii
Índice de Fotografías.....	xiv
Resumen ejecutivo.....	xv
Summary.....	xvi
Introducción	

CAPÍTULO 1 **EL PROBLEMA**

Planteamiento del problema.....	3
Contextualización.....	3
Análisis crítico.....	7
Prognosis.....	8
Formulación del problema.....	8
Preguntas directrices.....	8
Delimitación del Objeto a investigar.....	9
Delimitación de contenido.....	9
Delimitación espacial.....	9
Delimitación temporal.....	9
Justificación.....	10
Objetivos.....	11

Objetivo general.....	11
Objetivos específicos.....	11

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO

Antecedentes investigativos.....	12
Fundamentación filosófica.....	16
Aspecto axiológico.....	17
Fundamentación Pedagógica.....	17
Fundamentación Sociológica.....	18
Fundamentación Legal.....	18
Fundamentación teórica o científica.....	24
Variable independiente.....	24
Juegos verbales.....	24
Comprensión lectora.....	30
Lectura.....	33
Lengua y literatura.....	36
Variable dependiente.....	39
Didáctica.....	39
Teorías y modelos de aprendizaje.....	41
Aprendizaje.....	43
Proceso de enseñanza aprendizaje.....	48
Hipótesis.....	53
Señalamiento de variables.....	53

CAPÍTULO 3

METODOLOGÍA

Enfoque investigativo.....	54
Modalidad básica de la investigación.....	54
Niveles o Tipos de Investigación.....	55
Población y muestra.....	56

Técnicas e instrumentos de Recolección de datos.....	59
Plan de recolección de información.	59
Plan de Procesamiento de la Información	60
Procesamiento y análisis	61

CAPÍTULO 4

ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Analisis del aspecto cuantitativo.....	62
Interpretación de resultados	62
Verificación de hipótesis.....	88
Modelo Estadístico.....	88
Nivel de Significación, grados de libertad	89
Distribución Chi Cuadrado X^2_c	89
Frecuencias observadas	90
Frecuencias esperadas	90
Chi cuadrado	90
Regla de decisión	90
Conclusión	91

CAPÍTULO 5

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones.....	92
Recomendaciones	93

CAPÍTULO 6

LA PROPUESTA

Datos Informativos.	94
Antecedentes de la propuesta.	95
Justificación.	96
Objetivos.....	97

Análisis de Factibilidad.	98
Fundamentación Teórica Científica.	100
Fundamentación Técnica.	102
Modelo operativo.	106
Administración de la Propuesta.	108
Previsión de la Evaluación de la propuesta.	109
Bibliografía	136
Anexos	139

ÍNDICE DE CUADROS

Contenidos	Páginas
Cuadro N°1 Población y muestra	56
Cuadro N°2 Variable independiente	57
Cuadro N°3 Variable dependiente	58
Cuadro N°4 Preguntas básicas	60
Cuadro N°5 Procesamiento y análisis	61
Cuadro N°6 Utilización de juegos verbales	62
Cuadro N°7 Comprensión lectora	63
Cuadro N°8 Deficiencia de la expresión oral.....	64
Cuadro N°9 Fluidez e inteligencia lingüística	65
Cuadro N°10 Aplicación de destrezas con criterio de desempeño	66
Cuadro N°11 Estrategias metodologicas.....	67
Cuadro N°12 Socializar recursos	68
Cuadro N°13 Resultados de evaluaciones.....	69
Cuadro N°14 Proceso educativo	70
Cuadro N°15 Metodología activa.....	71
Cuadro N°16 Guía de juegos verbales	72
Cuadro N°17 Juegos verbales	73
Cuadro N°18 Utilización de juegos verbales	75
Cuadro N°19 Entonación adecuada.....	76
Cuadro N°20 Corrección de deficiencias.....	77
Cuadro N°21 Fluidez y coherencia	78
Cuadro N°22 Destrezas con criterio de desempeño	79
Cuadro N°23 Estrategias metodologicas.....	80
Cuadro N°24 Recursos didácticos.....	81
Cuadro N°25 Resultados de evaluaciones.....	82
Cuadro N°26 Cumplimiento de tareas	83
Cuadro N°27 Metodología en la enseñanza-aprendizaje.....	84
Cuadro N°28 Guía práctica	85
Cuadro N°29 Juegos verbales	86

Cuadro N°30 Distribución de Chi Cuadrado.....	89
Cuadro N°31 Modelo operativo	107
Cuadro N°32 Administración de la propuesta.....	108
Cuadro N°33 Previsión de la propuesta	109

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Contenidos	Páginas
Gráfico N°1 Arbol de problemas	6
Gráfico N°2 Categorías fundamentales.....	21
Gráfico N°3 Constelación de ideas variable independiente	22
Gráfico N°4 Constelación de ideas variable dependiente	23
Gráfico N°5 Utilización de juegos verbales.....	62
Gráfico N°6 Comprensión lectora.....	63
Gráfico N°7 Deficiencia de la expresión oral	64
Gráfico N°8 Fluidez e inteligencia lingüística	65
Gráfico N°9 Aplicación de destrezas con criterio de desempeño	66
Gráfico N°10 Estrategias metodologicas	67
Gráfico N°11 Socializar recursos.....	68
Gráfico N°12 Resultados de evaluaciones	69
Gráfico N°13 Proceso educativo.....	70
Gráfico N°14 Metodología activa	71
Gráfico N°15 Guía de juegos verbales.....	72
Gráfico N°16 Juegos verbales.....	73
Gráfico N°17 Utilización de juegos verbales.....	75
Gráfico N°18 Entonación adecuada	76
Gráfico N°19 Corrección de deficiencias	77
Gráfico N°20 Fluidez y coherencia.....	78
Gráfico N°21 Destrezas con criterio de desempeño.....	79
Gráfico N°22 Estrategias metodologicas	80
Gráfico N°23 Recursos didácticos	81
Gráfico N°24 Resultados de evaluaciones	82
Gráfico N°25 Cumplimiento de tareas	83
Gráfico N°26 Metodología en la enseñanza-aprendizaje	84
Gráfico N°27 Guía práctica	85
Gráfico N°28 Juegos verbales.....	86
Gráfico N°29 Campana de Gauss	91

ÍNDICE DE FOTOGRAFÍAS

Contenidos	Páginas
Fotografía N°1 Vicerrectora de la Institución	148
Fotografía N°2 Rector de la Institución	148
Fotografía N°3 Docentes de la Institución	149
Fotografía N°4 Aplicación de la guía dentro del aula	150
Fotografía N°5 Con los niños y el profesor del aula	150
Fotografía N°6 Explicando el contenido de la guía	151
Fotografía N°7 Niños del tercer año	151
Fotografía N°8 Fuera de la Institución.....	152

RESUMEN EJECUTIVO

**UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**“LOS JUEGOS VERBALES EN EL PROCESO ENSEÑANZA-
APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA EN
LOS NIÑOS/AS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA
UNIDAD EDUCATIVA DR. OTTO AROSEMENA GÓMEZ, DE LA
PARROQUIA LA MATRIZ, CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE
COTOPAXI”**

AUTORA: Ketty Dolores Esmeraldas Zambrano

TUTORA: Lcda. Mg. Diana Carolina Gómez Báez

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo investigativo sobre Los Juegos Verbales en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en los niños/as del Tercer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Dr. Otto Arosemena Gómez, de la Parroquia la Matriz, Cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi tienen como finalidad mejorar el proceso de expresión oral y escrita en los niños y niñas mediante la aplicación de juegos verbales, contribuyendo con el aprendizaje significativo, estos juegos deben ser enfocados desde una perspectiva lúdica, para despertar el interés al estudiante por los diferentes temas, en donde se sentirá motivado para realizar y contribuir con la participación activa encaminadas a una educación de calidad y calidez, esta investigación es de mucha importancia porque conoceremos los diferentes juegos verbales que permitirán estimular y desarrollar el lenguaje en los niños y niñas, estableciendo vínculos afectivos, en donde el aula se convierta en un ambiente acogedor, en donde el estudiante sea el ente principal de aprendizaje, mediante estos juegos se fortalecerá los conocimientos que ayudarán al estudiante a enriquecer su imaginación, creatividad y aprenderá a desenvolverse en su entorno social, aumentará el nivel de asimilación de conocimientos, mediante la aplicación de estos juegos como son : adivinanzas, el desarrollo fonológico, las rimas, cuentos , etc., todas estas actividades despertarán en el estudiante el interés por aprender, conllevando a mejorar el nivel académico en el área de Lengua y Literatura.

Descriptores:

Juegos verbales, .expresión oral, escrita, aprendizaje significativo, lúdica, desarrollo del lenguaje, ambiente acogedor, Lengua y Literatura.

TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY OF HUMANITIES AND EDUCATION
CAREER: BASIC EDUCATION
IN SEMI-PRESENTIAL STUDIES MODALITY

TOPIC: “GAMES IN THE VERBAL LEARNING LANGUAGE COURSE PROCESS AND LITERATURE IN CHILDREN / AS THIRD YEAR OF BASIC EDUCATION EDUCATIONAL UNIT DR. OTTO AROSEMENA GOMEZ, DE LA PARROQUIA LA MATRIZ, CANTON LATACUNGA, PROVINCE COTOPAXI.”

AUTORA: Ketty Dolores Esmeraldas Zambrano

DIRECTOR: Lcda. Mg. Diana Carolina Gómez Báez

EXECUTIVE SUMMARY

This research work on verbal games in the teaching-learning process of the subject of language and literature in children / as the third year of Basic Education of the Education Unit Dr. Otto Arosemena Gomez,, Canton La Matriz Latacunga province of Cotopaxi are aimed at improving the process of speaking and writing in children through the application of verbal games, contributing to the significant learning, these games should be approached from a playful perspective, to interest the student for different topics, where he will be motivated to perform and contribute to the active participation aimed at quality education and warmth, this research is very important because we will know the different verbal games that will stimulate and develop the language in the child and girls establishing emotional ties, where the classroom becomes a cozy atmosphere, where the student is the main body of learning through these games knowledge that will help students to enrich their imagination, creativity and learn will be strengthened to function in their social environment, increase the level of assimilation of knowledge, by applying these games as: riddles, phonological development, rhymes, stories, etc., all these activities will awaken the student's interest in learning, leading to improved academic level in the area of Language Arts.

Descriptors: Literature verbal games, .expression oral, written, meaningful learning, leisure, language development, cozy, Language.

INTRODUCCIÓN

Los juegos verbales infantiles como: adivinanzas, trabalenguas, retahílas, rimas, entre otros, constituyen una serie de recursos que ayudarán a la expresión oral en los niños y niñas desde primero hasta el tercer año, ya que los mismos desarrollan variadas y ricas actividades de pensamiento y exploran las capacidades de su intelecto.

Es muy importante mezclar el juego y el diálogo para adquirir habilidades en la comunicación verbal. El juego verbal es tan sencillo que simplemente se necesita la interacción entre el niño y el adulto y una dinámica que fortalezca esa comunicación. No obstante, se aconseja no desgastarse buscando cosas materiales, sino entender que el juego ya está creado y que simplemente, a través de la lúdica, se puede estar a la par en el mundo simbólico del niño, en sus gustos y sus intereses, cualquier juego que implique comunicación, por sencillo que sea, es favorecedor para el desarrollo del lenguaje. Pero se debe tener en cuenta que las actividades deben ser dinámicas ya que estimulan el desarrollo de la creatividad, del vocabulario, el desarrollo cognitivo, la fluidez de la expresión y finalmente el desarrollo de la memoria.

Es así que el proyecto consta de VI Capítulos los mismos que son:

Capítulo I: Planteamiento Del Problema, donde se tiene el problema en sí del tema ya expuesto, los mismos que se subdividen en los siguientes: Tema, Planteamiento Del Problema, Contextualización, Análisis Crítico, Prognosis, Formulación Del Problema, Preguntas Directrices, Delimitación Del Objeto De Investigación, Justificación, Objetivos: General y Específicos.

Capítulo II: Marco Teórico, donde se desarrolla los Antecedentes de la investigación, fundamentaciones investigativas, categorías fundamentales de las variables tanto independiente como dependiente, hipótesis y el señalamiento de variables.

Capítulo III: Metodología, se caracteriza la modalidad que tendrá la investigación, puesto que sus contenidos son: Enfoque de investigación, Modalidad de investigación, Nivel o tipo de investigación, Población y muestra, Operacionalización de variables.

Capítulo IV: Análisis e Interpretación de Resultados, se expondrá los resultados de la investigación: Interpretación de resultados, Verificación de hipótesis.

Capítulo V: Conclusiones y Recomendaciones, daremos recomendaciones según sean necesarias viendo ya las conclusiones tomadas de la interpretación de datos, y así ayudar cuantitativamente y cualitativamente al mejoramiento académico y de los docentes.

Capítulo VI: La Propuesta, que se pondrá en marcha para dar solución a este problema consta de los siguientes numerales: Datos informativos, Antecedentes de la propuesta, Justificación, Objetivos, Fundamentación, Metodología plan operativo, Administración, Previsión de la evaluación, Referencias es lo último del proyecto donde constan varios temas de los cuales han servido como fuentes de información es así que tenemos lo siguiente: Bibliografía y Anexos.

CAPITULO 1

EL PROBLEMA

1.1. TEMA: “Los Juegos Verbales en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en los niños/as del Tercer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Dr. Otto Arosemena Gómez, de la Parroquia la Matriz, Cantón Latacunga, Provincia de Cotopaxi”

1.2. Planteamiento del problema

1.2.1. Contextualización

En el **Ecuador** los problemas que enfrenta la educación es la falta de expresión oral. Según la PUCE (2012, pág. 81) el quinquenio la calidad de la Educación Básica Nacional y Pública en Lenguaje y Comunicación evidencia un decrecimiento; y que el deterioro de la calidad crece a lo largo del ciclo escolar; es decir que el decrecimiento de séptimo año es mayor que el de tercer año y menor que el de décimo año.

Antecedente que destaca que en la educación del Ecuador falta promover en los niños/as una relectura selectiva del texto, que permita localizar información clara y explícita, que persisten dificultades para identificar y distinguir los eventos, hechos o problemas que arman la secuencia de una narración, que los niños/as tienen dificultades para identificar semejanzas y diferencias entre dos elementos concretos (personajes, objetos) presentes en el texto de lectura, que los niños/as no pueden establecer relaciones lógicas entre el conocimiento previo que posee el lector y la información que proporciona la lectura para realizar inferencias simples a partir de esa relación, que carecen de la capacidad de integrarse con el

contenido del texto de lectura en una idea que resuma y que exprese lo esencial del texto leído o del mismo.

Adicionalmente a lo expuesto a este hecho de acuerdo con el Informe Técnico Aprendo 2007 del Ministerio de Educación (2007. Pág. 21) La tendencia de los resultados, para Lenguaje no presenta una evolución positiva en la última década.

Sin embargo, la importancia de observar dos aspectos fundamentales como: saber transmitir las ideas y saber hacerse comprender por los demás; para ello se considera que la enseñanza del lenguaje se la debe hacer por medio de los juegos verbales, situación que incidirá en la capacidad de relacionarnos los unos con los otros.

El siglo actual enmarcado en lo que se ha denominado como “era del conocimiento”, exigen propuestas interactivas, inteligentes que respondan a las actuales exigencias y expectativas de la sociedad. Por tanto instituciones como el Ministerio de Educación y Cultura del Ecuador, a través de la Actualización y Fortalecimiento de la Reforma Curricular pensando en el desarrollo integral de los niños y niñas ha propuesto una serie de actividades mediante juegos verbales que a más de divertir a los infantes les ayuden a incrementar su léxico, su fluidez verbal y su memoria.

En la **provincia de Cotopaxi** de acuerdo con el informe técnico APRENDO 2010 reveló que por ejemplo, el dominio de las destrezas de los niños de tercer año de educación básica no superaba el 50% en área Lenguaje y Comunicación , situación que evidencia que los centros educativos fiscales en nivel escolar, no le dan importancia a la aplicación de estrategias, ni técnicas de estudio para promover la lectura, para el diseño de material didáctico para el desarrollo de juegos verbales como son: trabalenguas, adivinanzas, chistes, rimas y refranes que sirven para el proceso enseñanza- aprendizaje de los niños/as de los diferentes establecimientos, no se emplean técnicas de enseñanza para optimizar el proceso educativo.

Por lo tanto no han optado para dar a conocer la importancia en el desarrollo y estimular la lectura con la aplicación de distintos juegos verbales utilizados y que favorecen la comprensión lectora también aportando al desarrollo de la escritura para el conocimiento y desarrollo tanto físico y mental de los estudiantes.

Además hoy en día la utilización de los juegos verbales es de gran importancia, porque si en una institución educativa de nivel primaria, no existen una colección de materiales didácticos siendo esencial para el aprendizaje, no se puede lograr el buen desarrollo de destrezas en los estudiantes y consecuentemente los objetivos no serían cumplidos a cabalidad, creando incertidumbre en el proceso enseñanza aprendizaje.

Dentro de la institución educativa, específicamente en los niños y niñas del tercer año de la **Unidad Educativa Dr. Otto Arosemena Gómez** se observó que presentan problemas de lenguaje al no comunicarse con claridad y ellos no se entienden en el momento de hablar entre compañeros, también se observa que los docentes no dan la debida importancia a uno de los aspectos fundamentales que es el mejoramiento de la expresión oral para expresar coherentemente sus ideas, sentimientos, hechos, etc.

Lamentablemente los docentes no disponen de una guía como herramienta fundamental para la aplicación adecuada de actividades que deben realizarse dentro del aula, y no pueden ejecutar las habilidades y capacidades de los estudiantes, con ciertas estrategias apropiadas.

Existen problemas de comprensión lectora y deficiencias en la expresión oral, no se desarrolla adecuadamente el léxico, la fluidez e inteligencia lingüística, existen retrasos en el desarrollo comunicativo, se desfavorece el desarrollo integral de los estudiantes, por otro lado el proceso educativo es poco activo, no participativo, es decir menos dinámico carente de motivación.

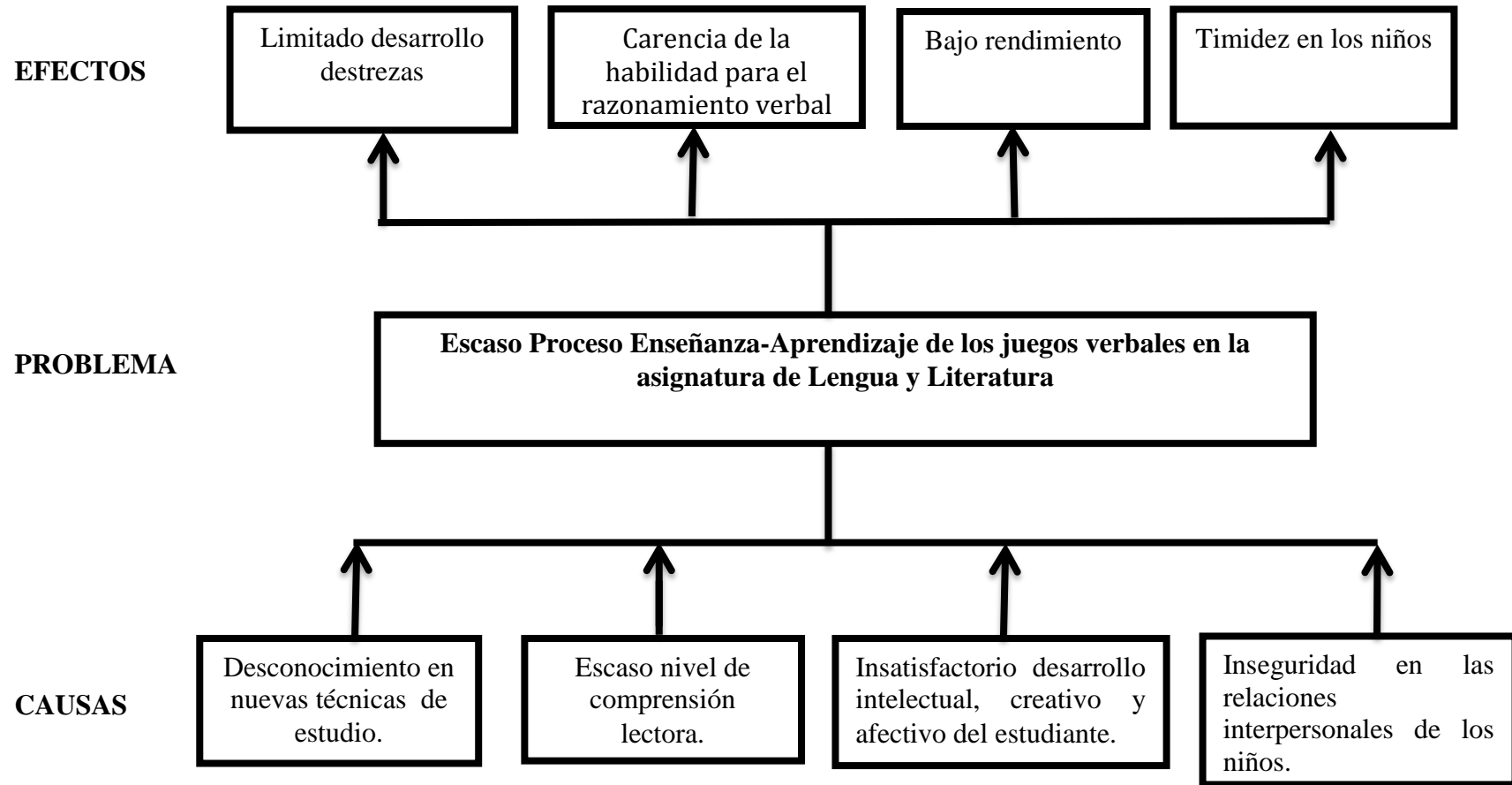


Grafico N° 1. Árbol de Problemas
Elaborado por: Esmeraldas Zambrano Ketty Dolores

Análisis crítico.

El desconocimiento en nuevas técnicas de estudio por parte de los docentes o por poco interés de los mismos, ha provocado la limitación en la comprensión lectora, expresión oral en los niños/as esto es debido a que los docentes se han despreocupados en buscar estrategias, técnicas o métodos de enseñanza para el proceso educativo y poder ejecutar varias actividades con diferentes juegos verbales limitando el desarrollo de destrezas.

El escaso nivel de comprensión lectora es por no poder desarrollarse o expresarse oralmente, lo cual ocasiona un gran problema para el razonamiento de los educandos, esto es debido a la carencia de habilidades para el razonamiento verbal y oral en los niños/as, por no contar con una guía adecuada de estrategias que ayuden al desempeño de los educadores para que fortalezcan a la asignatura de Lengua y Literatura.

El insatisfactorio desarrollo intelectual, creativo y afectivo del estudiante ha provocado el bajo rendimiento de los educandos, ocasionando grandes vacíos que limitarán el proceso de enseñanza-aprendizaje impidiendo la comprensión en los temas impartidos dentro del aula, por lo que se debe desarrollar adecuadamente estrategias y actividades que motiven al estudiante a despertar el interés por cada tema impartido en clase y aprender lo que permita alcanzar una educación de calidad y calidez de manera participativa.

La inseguridad en las relaciones interpersonales de los niños/as se ve reflejado en la timidez, esto se debe ir puliendo y construyendo como parte fundamental de su educación, una serie de habilidades personales y sociales que de no establecerse de forma adecuada las consecuencias serían negativas para el aprendizaje y rendimiento escolar, ocasionando un retraso en el desarrollo comunicativo del niño y pone en duda la importancia de la interacción interpersonal que tiene en el desarrollo infantil y en el funcionamiento psicológico, escolar y familiar.

1.2.3. Prognosis

En caso de no solucionarse el problema de Escaso Proceso Enseñanza-Aprendizaje de los juegos verbales en la asignatura de Lengua y Literatura de los niños/as del Tercer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Dr. Otto Arosemena Gómez de la parroquia la matriz de la provincia de Cotopaxi, los problemas en el aprendizaje se ven reflejados en el bajo rendimiento académico y expresión oral, con el poco desarrollo intelectual, creativo y afectivo, esto seguirá en el retraso del progreso comunicativo que no favorece el adelanto integral de los estudiantes, adicionalmente a lo expuesto, los estudiantes van a tener problemas en grados superiores y en su vida a futuro ya que los educandos no tendrán una pronunciación adecuada y esto afectaría seriamente su aprendizaje porque no disponen de un razonamiento eficaz por la carencia de una comprensión lectora, además los estudiantes se mostrarán pasivos y lo que es peor presentarán un retraso en su desarrollo comunicativo lo que a futuro tendrán problemas de aprendizaje.

1.2.4. Formulación del problema

¿De qué manera inciden los juegos verbales en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Lengua y Comunicación de los niños/as los niños del Tercer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Dr. Otto Arosemena Gómez de la ciudad de Latacunga?

1.2.5. Preguntas directrices

1. ¿Cuáles son los juegos verbales que utilizan los niños?
2. ¿Qué métodos y técnicas determinan el proceso enseñanza aprendizaje en el aula?
3. ¿Se utilizan juegos verbales en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Comunicación en los niños/as de Tercer Año de Educación Básica?

4. ¿Se plantea una guía práctica de estrategias de juegos verbales que permitan mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura?

1.2.6. Delimitación del Objeto a investigar

Delimitación de contenido

Campo: Socio-Educativo

Área: Lengua y Literatura.

Aspecto: Aprendizaje

Delimitación espacial

En el presente proyecto se efectúa en el 3ro Año de Educación Básica, de la Unidad Educativa Dr. Otto Arosemena Gómez, parroquia la Matriz de la ciudad de Latacunga, Provincia de Cotopaxi.

Delimitación temporal

La investigación se realizará durante el Año 2014-2015

1.3. Justificación

El **interés** de este estudio se relaciona con la necesidad de desarrollar estrategias que promuevan en los niños/as el interés por la lectura, la motivación y el desarrollo de la inteligencia lingüística verbal, a través de clases mucho más activa en la cual los estudiantes podrán observar imágenes educativas y analizarlas junto con la misma.

La **importancia** de esta investigación radica en que los juegos verbales son esenciales para el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, pues se constituyen en una propuesta metodológica que permitirá la implementación de un rincón de lectura con la debida y adecuada participación y colaboración por parte de los padres de familia, maestro del aula y estudiantes del tercer año de educación básica.

Los resultados obtenidos del presente trabajo de investigación **beneficiarán** y servirán de base para la Escuela de Educación Básica Otto Arosemena Gómez y a los educandos del tercer año de educación básica, maestro de aula, a los padres de familia y comunidad educativa en general.

El **impacto** de esta investigación radica en proponer una solución al problema, obviamente, situación que se reflejará en el mejoramiento del desempeño académico de los estudiantes al optimizarse el proceso de enseñanza aprendizaje.

El tema es factible para su realización por la **factibilidad** y acceso a la información por parte de los directivos y docentes de la institución. Dentro del aspecto económico el proyecto no requiere de mayor financiamiento, los aspectos técnicos, pedagógicos y metodológicos serán de responsabilidad de la estudiante investigadora de la Universidad Técnica de Ambato; el estudio cuenta con los recursos humanos, técnicos y económicos para ejecutar el proyecto, previo a un diagnóstico que se realizó a la población educativa motivo de la investigación.

La **utilidad teórica** de esta investigación se fundamenta en contenidos que contribuirán al desarrollo de destrezas de comprensión lectora, placer por la lectura, iniciativa propia por leer, hábito por la lectura y sobre todo el desarrollo de la inteligencia lingüística verbal.

La **utilidad práctica** de este estudio permitirá disponer de una guía práctica de estrategias de juegos verbales en la asignatura de Lengua y Literatura para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños/as, es decir de todo el material adecuado y especializado para cada uno de los educandos, y estos a su vez sean utilizados técnicamente junto con el maestro de aula.

1.4. Objetivos.

1.4.1 Objetivo General.

Determinar la influencia de los juegos verbales en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en los niños/as del Tercer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Dr. Otto Arosemena Gómez, de la Parroquia la Matriz, cantón Latacunga, Provincia de Cotopaxi.

1.4.2. Objetivos Específicos.

1. Identificar los juegos verbales que utilizan los niños/as.
2. Analizar los métodos y técnicas que determinan el proceso enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en los niños/as.
3. Proponer una guía práctica de estrategias de juegos verbales en la asignatura de Lengua y Literatura para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños/as.

CAPÍTULO 2

MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes investigativos

Después de haber investigado y revisando en la biblioteca de la Universidad Técnica de Ambato de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación se encuentra evidencia de este tipo de investigación, que servirán como elemento para obtener información en el presente proyecto, dichos trabajos exponen lo siguiente:

TEMA:

LENGUA Y LITERATURA: DISCIPLINA ESCOLAR. HACIA UNA METODOLOGÍA CIRCUNSTANCIADA DE SU ENSEÑANZA.

AUTORA:

Cuesta Carolina

FECHA:

2011, Universidad Nacional de la Plata, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, Carrera: Doctorado en Letras.

Conclusión

La metodología circunstanciada de la enseñanza de la lengua y la literatura que hemos desarrollado y argumentado a lo largo de esta investigación se presenta, en definitiva, como un modo de renegociar los encastres de perspectivas de las didácticas de la lengua o la literatura que hoy muestran su historia de entramados y superposiciones de diversos estatutos de saberes.

Estas reconfiguraciones no son ajenas a los mecanismos de reproducción y producción de la cultura escolar y del sistema educativo, expresados en las particularidades de la disciplina escolar. Por ello, esta metodología se articula en tres fundamentos que no sobreimprimen nuevas prerrogativas didácticas a las reconfiguraciones de la enseñanza de la lengua y la literatura que actualmente encarnan la disciplina escolar y el sistema educativo en, como ya lo hemos demostrado, tres de sus niveles primario, pero con especial atención al secundario e ingresos a la educación superior.

Básicamente, y más allá de sus matices, se trata de reconfiguraciones que develan la rectificación de la lectura y la escritura como contenidos de enseñanza en nombre de criterios de utilidad y realidad para los docentes y alumnos. Contrariamente a sus pretensiones o intenciones, la lectura y la escritura así prescriptas restringen la enseñanza-aprendizaje como acción social y en consecuencia, realizaciones de la disciplina escolar resultan difícilmente negociables para las lógicas del sistema educativo.

El presente estudio centra su interés en la enseñanza de la lengua y la literatura, que actualmente es motivo de estudio de las instituciones educativas, en sus tres niveles. La investigación se enfoca en el análisis de distintos escritos producidos por docentes y alumnos en situación de formación (de enseñanza, de clase), en los que hemos tenido injerencias directas o indirectas.

TEMA:

DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO PARA EL RINCÓN DE LENGUA Y LITERATURA PARA TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA ESCUELA “GENERAL VÍCTOR PROAÑO” DEL SECTOR SAN MARCOS PARROQUIA ALÁQUEZ, CANTÓN LATACUNGA EN EL AÑO LECTIVO 2010-2011.

AUTORA:

Almachi Johana y Molina Martha

FECHA:

2011, Universidad Técnica de Cotopaxi, Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas, Carrera Licenciatura en Ciencias de la Educación.

Conclusión

El material didáctico se constituye en una herramienta útil de trabajo que se debe incluir en el aula de clase, puesto que facilita la explicación del tema por parte del docente y la adquisición del conocimiento del estudiante, logrando su conocimiento sea significativo y duradero. La elaboración del material didáctico no requiere necesariamente de recursos de alto costo o de alta calidad; se puede diseñar usando recursos reciclables, del medio y material del aula, y así obtener un material manejable y de fácil elaboración.

En el área de Lengua y Literatura es necesario contar con material didáctico para fortalecer las destrezas (escuchar, leer, hablar, escribir), la organización del rincón de esta área permite una participación activa de los niños para la construcción de su conocimiento, logrando que ellos sean protagonistas de su propio aprendizaje. El material didáctico debe ser incluido a la clase previamente planificada, y así evitar improvisaciones en el aula. Por todo esto presentamos nuestro proyecto para mejorar la calidad del proceso enseñanza y aprendizaje.

Esta investigación es muy valiosa en el campo pedagógico y didáctico, puesto que concentra su atención en el diseño de material didáctico para la asignatura de Lengua y Literatura, herramientas que contribuirán al mejoramiento de la práctica educativa, que esto será muy beneficioso para los niños ya que aplicando diferentes estrategias en lo que tiene que ver lo didáctico.

TEMA:

ELABORACIÓN DE RECURSOS DIDÁCTICOS PARA LA ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA EN EL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN

BÁSICA EN LA ESCUELA TOBÍAS CELESTINO ZANIMBA GAVILANES,
AÑO LECTIVO 2011-2012.

AUTORA:

Wajarai Martin

FECHA:

2012, Universidad Politécnica Salesiana, Facultad Ciencias de la Educación,
Carrera de Pedagogía.

Conclusión

Este producto de grado se desarrolló específicamente para el segundo grado de educación general básica en la mencionada institución, pues tiene una primicia con el diagnóstico situacional del proceso educativo y el análisis del actual de la enseñanza en el área de lengua y literatura. El presente informe está enfocado a conceptualizaciones, criterios y teorías inherentes al proceso de enseñanza de la lengua y literatura en el segundo grado. También se hace alusión a los recursos y los métodos de enseñanza que se deben aplicar para el desarrollo eficiente de las aptitudes de los alumnos. Las teorías y constructos pedagógicos referentes a la enseñanza de la lengua y literatura coadyuvarán al docente para que pueda ejercer mejor su actividad de docente, puesto que son el fundamento de la enseñanza.

Es imprescindible que el proceso de enseñanza y aprendizaje sean de interés principal del docente para que la educación infantil tenga su identidad propia de enseñanza, mediante la utilización de los recursos didácticos apropiados a su desarrollo, sobre todo que ayude mejorar la comunicación y la relación afectiva con los demás.

La importancia de este estudio radica en el hecho de que propone el diseño de Los recursos didácticos para la enseñanza de Lengua y Literatura en el Segundo Año de

Educación Básica, estas herramientas son muy valiosas puesto que se constituyen en mediadores para el desarrollo y enriquecimiento del proceso de enseñanza - aprendizaje, promoviendo el desarrollo de los niños/as en el aspecto formativo, individual, preventivo, correctiva y compensatoria, mejorando la comunicación del estudiante y optimizando el rol del docente en el proceso educativo.

2.1.1. Fundamentación Filosófica

El presente estudio se apoyará en el crítico propositivo, puesto que hará uso de conocimientos que brindan información relativa al mundo sobre los conocimientos de las ciencias empíricas, cuyo lenguaje debe ser fiscalista, es decir lenguaje que utiliza nociones que se refieren a realidades perceptibles o físicas. Para dicho efecto será necesario observar, cuantificar y contabilizar los fenómenos sociales, culturales, políticos.

Hunter James (2002). El trabajo está comprometido con el paradigma crítico propositivo; porque considera que todo es motivo de transformación o cambio, con tendencia a ser más objetivo que subjetivo, cualitativo antes que cuantitativo, entonces los hechos serán analizados en la relación de causa y efecto, en una situación dinámica como resultado de la ley dialéctica de la transformación y cambio permanente del fenómeno; para esto se realizará observaciones, análisis de encuestas, elaboración de cuadros y gráficos estadísticos.

Es necesario señalar además, la importancia de llegar a demostraciones reales concretas, dignas de comprobación, de combinar la teoría con la práctica, puesto que es inútil la teoría sin el apoyo de la práctica y viceversa. En este marco se elaborará una propuesta de cambio que permita corregir el problema motivo de investigación partiendo de una revisión detenida de las causas que motivaron el problema con una atención minuciosa de sus efectos.

2.1.1.1. Aspecto Axiológico.

Los juegos verbales tienen un valor educativo importante, por cuanto facilita que los niños y niñas adquieran el desarrollo de procesos intelectuales, que permiten fomentar hábitos y actitudes positivas hacia el trabajo escolar.

Hernández Rocío (2002). Las estrategias para estimular el gusto por la lectura y salir de los parámetros establecidos en la línea tradicional de la educación, debe inmiscuir un enfoque pedagógico donde el maestro se convierta en un guía, en un acompañante del estudiante, quien no coarta su libre aprendizaje y crea estrategias interestructurantes, las cuales permiten establecer una relación más productiva tanto para el docente como para sus estudiantes, la función del docente es la de favorecer el desarrollo del estudiante.

2.1.2 Fundamentación Pedagógica

El juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo, es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social. En el ámbito escolar, los juegos verbales cumplen con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los estudiantes.

Glanzer Marta (2000). Es por ello que se realiza el presente trabajo, el cual nos ayudara, entre otros aspectos, a conocer características y teorías sobre el juego, sus implicaciones para el desarrollo del niño y brindara información para los futuros docentes y padres sobre cómo manejar de modo más provechoso la relación del niño y los juegos verbales.

En el campo educativo los juegos verbales ofrecen un medio de aprendizaje y por medio de ellos se transmite a los estudiantes valores, la integración, además se fomenta un ambiente agradable en donde el docente se convierte en el amigo y el estudiante en el ente principal del aprendizaje desarrollando eficientemente sus habilidades y destrezas alcanzando un proceso de enseñanza significativo no solamente en el área de Lengua y Literatura sino en todas las asignaturas.

2.1.4. Fundamentación Sociológica

Del Barrio (1997). El desarrollo del sistema lingüístico es imprescindible para el desarrollo social e intelectual y viceversa, por tanto, evaluar el proceso del lenguaje es valorar el desarrollo de un sistema de comunicación interactivo que sirve para establecer contacto con el mundo circundante, establecer relaciones para aprender y poder pensar, fortaleciendo la parte cognitiva, emocional y social. El desarrollo del lenguaje es muy importante para comunicarse con los demás, los niños deben desarrollarse en un medio ambiente en donde se fomente la integración el respeto, contribuyendo el bienestar social.

2.1.5. Fundamentación Legal

2.1.5.1 Constitución de la República del Ecuador.

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

El Art. 27. Establece que la educación debe estar centrada en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos,

al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

El Art. 28. Establece que la educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente. Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones. El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada.

La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

2.1.5.2. La Ley Orgánica de Educación Intercultural

Armoniza las normas sobre educación con los principios constantes en la Constitución Política del Estado y recoge experiencias del Ministerio y de distintos sectores del área educativa. Esta Ley es específica y consagrada únicamente a la educación para su desenvolvimiento. Contempla tanto los principios y fines de la educación como las regulaciones para la organización del Sistema Educativo. El marco teórico no considera el análisis absoluto de todos los articulados de esta base legal sino, y fundamentalmente, aquellos referidos a la planificación, instrumentación y aplicación de una Reforma Curricular.

Se citan por lo tanto los siguientes: De la Ley de Educación, Título 1, Arts. 2 y 3 de los principios y fines:

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

h. Interaprendizaje y multiaprendizaje.- Se considera al interaprendizaje y multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo.

Educación en valores.- La educación debe basarse en la transmisión y práctica de valores que promuevan la libertad personal, la democracia, el respeto a los derechos, la responsabilidad, la solidaridad, la tolerancia, el respeto a la diversidad de género, generacional, étnica, social, por identidad de género, condición de migración y creencia religiosa, la equidad, la igualdad y la justicia y la eliminación de toda forma de discriminación.

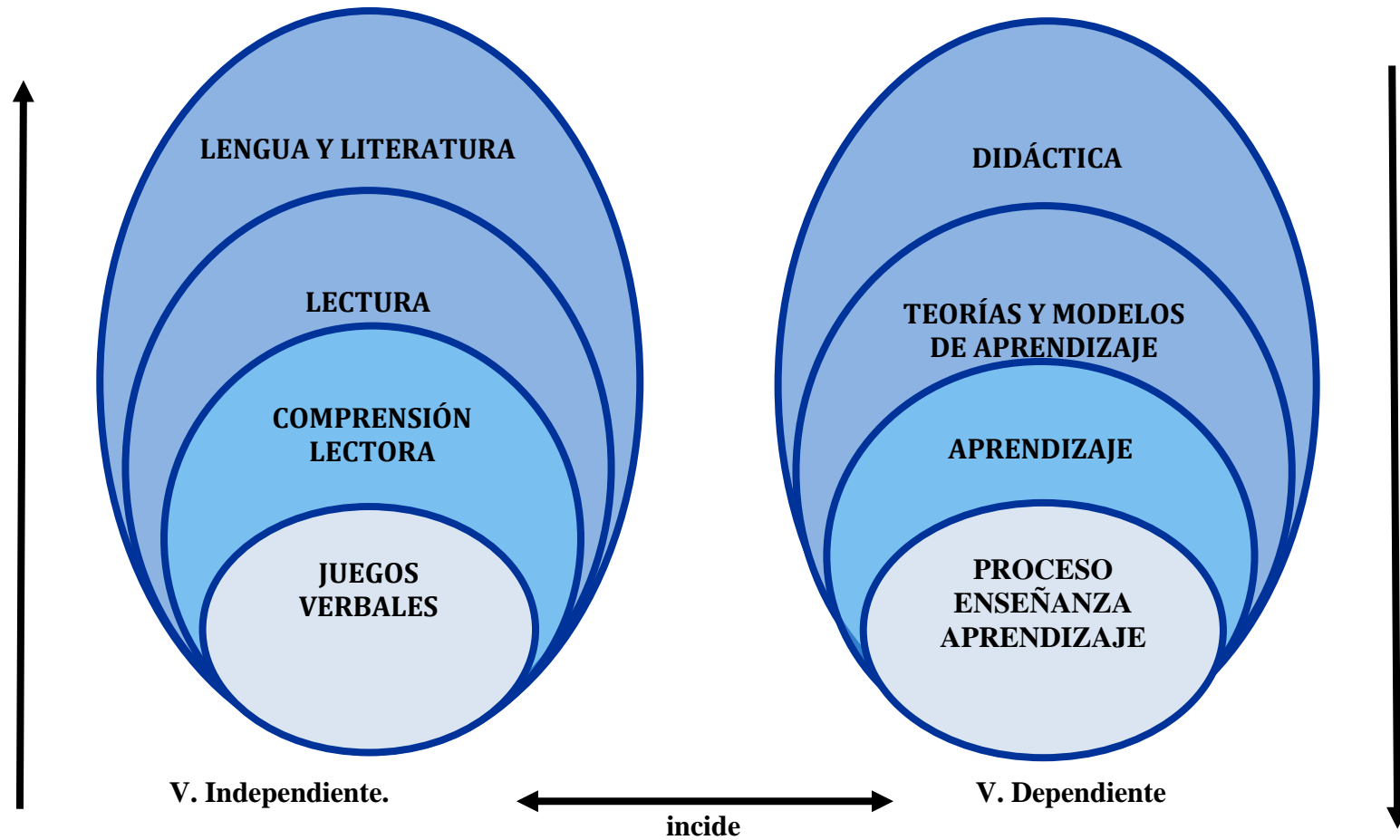


Gráfico N° 2. Red de Categorías
Elaborado por: Esmeraldas Zambrano Ketty Dolores

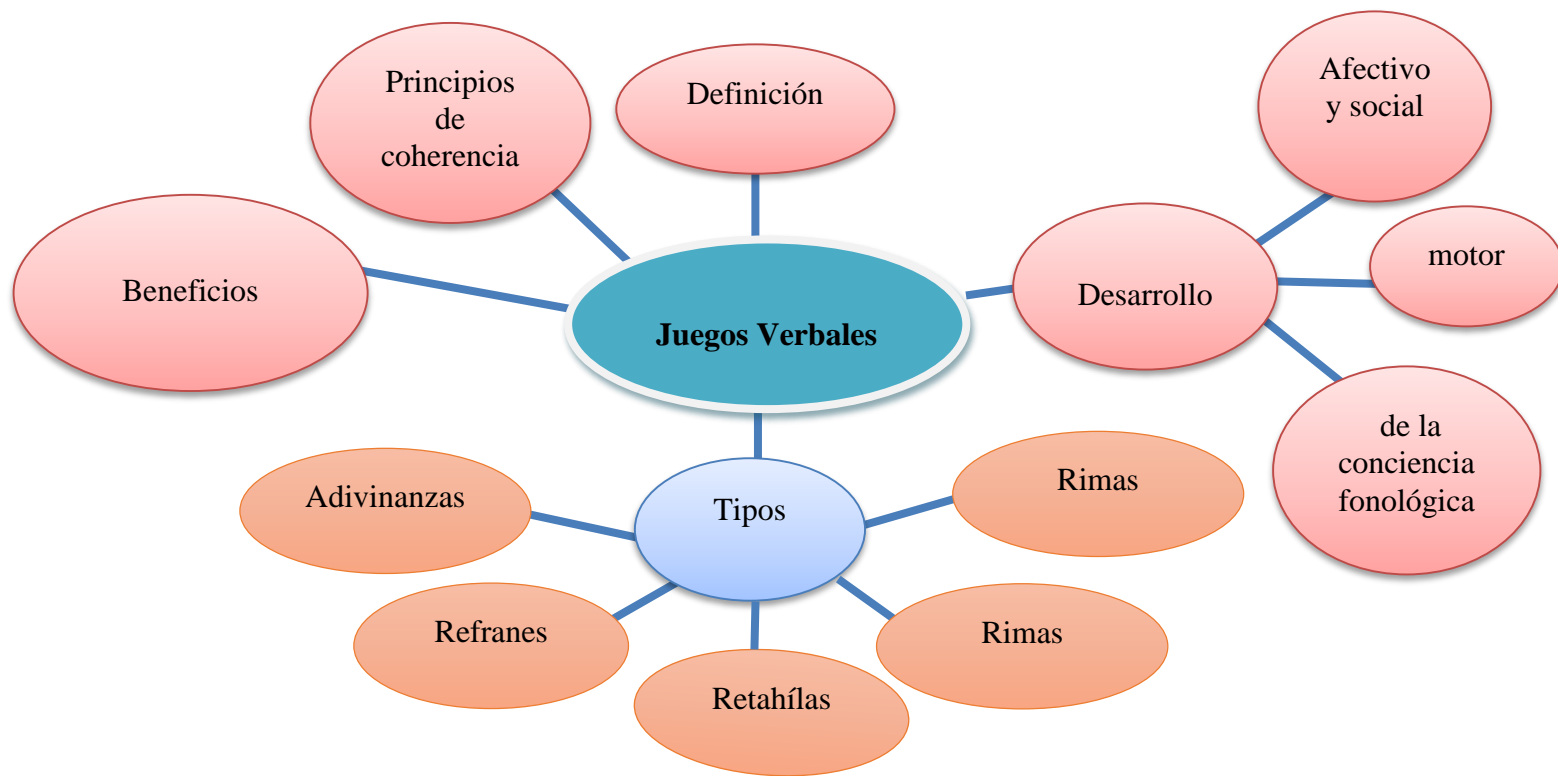


Gráfico N. 3. Constelación de ideas. Variable Independiente
Elaborado por: Esmeraldas Zambrano Ketty Dolores

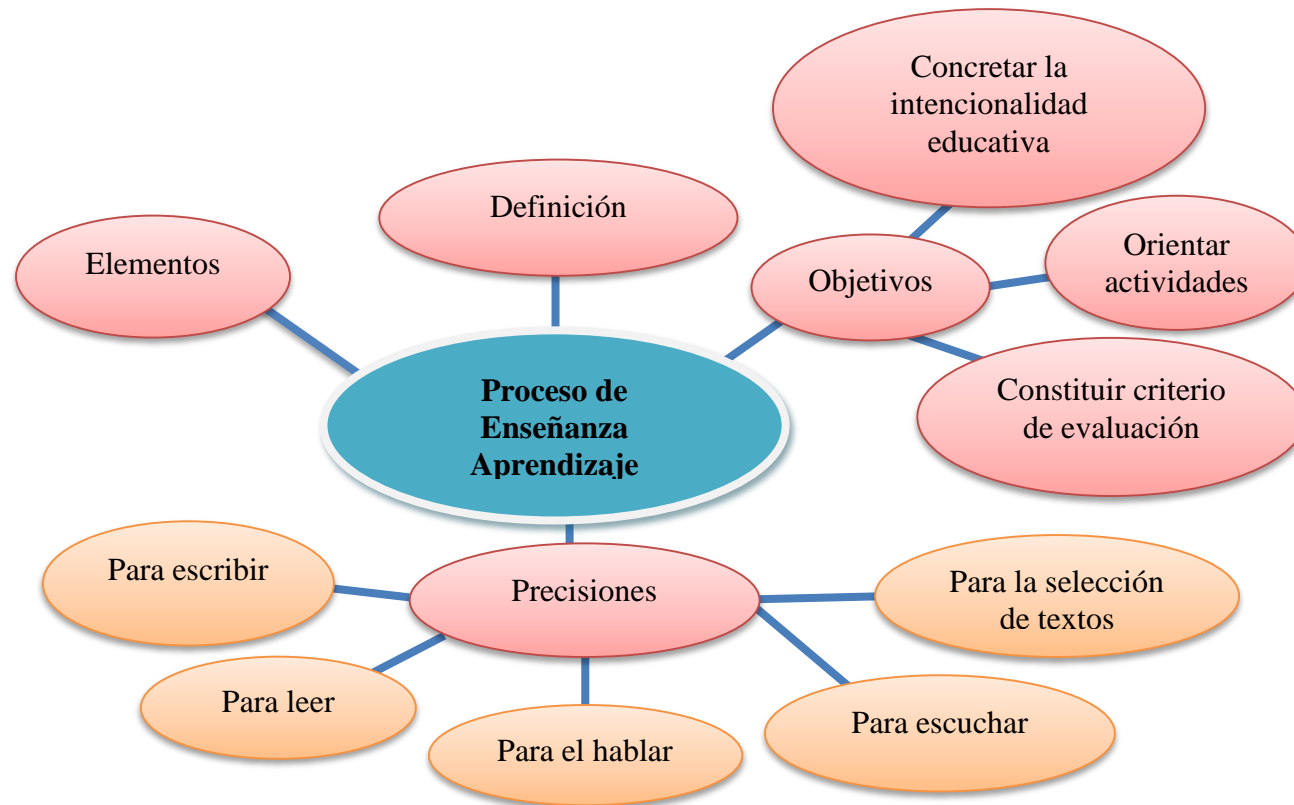


Gráfico N. 4. Constelación de ideas. Variable dependiente
Elaborado por: Esmeraldas Zambrano Ketty Dolores

2.4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA O CIENTÍFICA

2.4.1. VARIABLE INDEPENDIENTE

2.4.1.1. JUEGOS VERBALES

Según: Condemarín Mabel (2007) “Los juegos verbales ponen énfasis en el carácter lúdico y creativo del lenguaje y en una actitud exploratoria de posibles significados.”

Los juegos verbales sirven para desarrollar la función lúdica y creativa del lenguaje así como también la conciencia lingüística, la discriminación de fonemas, estos juegos son de gran importancia porque ayudan a obtener una adecuada escritura y ortografía.

Los juegos verbales comprenden, juegos de palabras que contienen los mismos sonidos iniciales o alteraciones o los mismos sonidos finales o rimas. Los juegos verbales permiten desarrollar variadas y ricas actividades de pensamiento, lenguaje oral y escrito. Como son: Rimas, trabalenguas, crucigramas, chistes, retahílas, adivinanzas y otros juegos lingüísticos tradicionales o creados por los mismos niños o docentes.

Juegos

Antunes Celso (2006). El juego es un sentido integral en el medio estimulador más eficaz de las inteligencias múltiples, es el espacio del juego que permite en el niño e incluso en el adulto que realicen todo cuanto desee, cuando está entretenido en un juego o en alguna actividad, el individuo es quien quiere ser, ordena lo que quiere ordenar, decide sin restricciones.

Desarrollo afectivo y social

Granato María (1992). Los juegos favorecen a la comunicación, ayudan al niño a relacionarse con ellos y les prepara para su integración social, la actividad lúdica es generalmente similar para todos, o al menos interrelacionada, y centrada en un mismo objeto o un mismo resultado. Las investigaciones sugieren que el juego está relacionado con el aumento de la cooperatividad, la empatía y el autocontrol, reduciendo la agresividad y sobre todo, obteniendo un mejor desarrollo social y emocional.

Beneficios de los juegos verbales

Carbajal Kathy (2013) Educación Infantil. El estudiante, desarrolla su expresión oral e incrementa su bagaje cultural mientras juega ya que cuando juega permanentemente está descubriendo situaciones, le da nombre a las cosas, conversa, realiza juegos espontáneos, de poemas, de adivinanzas, trabalenguas y canciones, acompaña sus juegos de sonidos, ruidos; vocalizaciones, canta, baila. Es decir ejercita sus capacidades de comunicación.

Desarrollo social

Jugar, es un medio de integración social, y con ello va desarrollando formas de control social y habilidades sociales, aprende diferentes roles sociales y familiares, al jugar pone en ejercicios el manejo de destrezas comunicativas verbales y no verbales aceptadas por su grupo social; destrezas sociales como reconocer y expresar sus emociones, reconocer cuándo y en qué ambiente es oportuno jugar.

Desarrollan la conciencia fonológica y la percepción auditiva

Debido a la discriminación de sonidos iniciales o finales de una determinada palabra capacidad que logran los estudiantes al reflexionar sobre los segmentos del

lenguaje oral el cual implica un análisis sobre los fonemas, sílabas y palabras comprendiendo de esta manera la naturaleza sonora de las palabras y la conversión entre fonemas y grafemas.

- Revaloran su cultura oral, ya que se favorece la recuperación de juegos lingüísticos tradicionales.
- Desarrollan la creatividad al establecer relaciones con palabras poco usuales.
- Desarrollan la memoria al retener una serie de palabras.
- Generan mayor fluidez en la expresión oral a través de los trabalenguas.
- Aumenta el vocabulario ya que en ocasiones deben mencionar series de palabras relacionadas en aspectos fonológicos o semánticos.
- Favorecen el desarrollo cognitivo, al organizar el vocabulario en categorías y desarrollan un lenguaje inquisitivo, al ejercitar la formulación de preguntas en los juegos de adivinanzas.
- Estimula el proceso de lectura espontánea
- Estimula el proceso de investigación e indagación, al tener que buscar palabras con sonidos iniciales o finales semejantes.
- Permiten que los estudiantes organicen el vocabulario en torno a categorías, con lo cual favorecen su desarrollo cognitivo.

Desarrollo motor

El desarrollo motor del niño/a es determinante para su evolución en general, la actividad psicomotriz proporciona al niño sensaciones corporales agradables, además de contribuir al proceso de maduración, separación e independización motriz.

Mediante esta actividad va conociendo su esquema corporal, desarrollando e integrando aspectos neuromusculares como la coordinación y el equilibrio, desarrollando sus capacidades sensoriales, y adquiriendo destreza y agilidad.

Desarrollo cognitivo

Zuzare (2010). El desarrollo cognitivo se constata que la acción sobre los juguetes permite conocerlos e ir adquiriendo las estructuras cognitivas básicas a través del juego simbólico se pone en funcionamiento la capacidad de representación y se desarrolla el pensamiento.

En el juego se crean multitud de situaciones que suponen verdaderos conflictos cognitivo, contribuye a la formación del lenguaje, favorece la comunicación, el juego favorece el desarrollo del lenguaje y la comunicación, lo que favorece que el niño en esta etapa, ante una situación de juego, pueda hacer uso de la comunicación y el dialogo ante situaciones conflictivas que se puedan presentar.

La conexión entre lenguaje y desarrollo mental es un fenómeno sobre el que se ha debatido desde siempre. La adquisición del sistema lingüístico, interrelacionado con el medio, favorece el desarrollo del proceso mental y social. La palabra es el fundamento de este proceso, ya que pone en contacto con la realidad creando formas de atención, memoria, pensamiento, imaginación, generalización, abstracción, el lenguaje tiene un valor esencial en el desarrollo del pensamiento. Existe una relación clara entre lenguaje, memoria y atención.

Adivinanza

Giuseppe Pitré (2013) define que: “Adivinanza es un rodeo de palabras en el que va comprendido o supuesto algo que no se dice a una descripción ingeniosa o aguda de lo mismo, mediante cualidades o caracteres generales que se pueda atribuir a otras cosas que tiene semejanza o analogía”. Es una herramienta muy útil para fomentar la creatividad, la imaginación y la curiosidad del niño en su entorno lúdico, se puede incluir en las actividades del aula, este juego ayudará a descubrir más particularidades, como su forma de procesar la duda, y en general su forma de reaccionar frente a un reto.

Beneficios de las adivinanzas

Alba Hernández (2013) Los beneficios de las adivinanzas son:

- Estimulan la capacidad intelectual de los niños y fortalecen el vínculo afectivo con sus padres.
- El niño que conoce los juegos verbales va a tener más facilidad en aprender los procesos de lectoescritura que un pequeño que no ha experimentado estas dinámicas.
- Ayudan a asociar ideas y palabras, y a enriquecer su vocabulario.
- Favorecen en el desarrollo del proceso de formación de conceptos en el niño, puesto que al buscar la respuesta correcta, es necesario que él discrimine entre las múltiples características de un objeto y trate de ubicar lo esencial.
- Estimulan la imaginación.

Ejemplo:

Soy blanca como la nieve,
Dulce como la miel,
Yo alegro los pasteles
Y la leche con café.

Fríos, muy fríos estamos
y con nuestros sabores
a los niños animamos

Respuesta: El azúcar

Respuesta: Los helados

Retahílas

Cano Noelia (2012). Enumeran una serie de cosas o de acontecimientos y se emplean para establecer algo o establecer comportamiento.

Ejemplo:

En un café se rifa un gato,
al que le toque el número cuatro, 1, 2, 3,4.

Arroyo, Arroyito, arroyuelo,
Dando saltos, voy donde mi abuelo,
Arroyo, Arroyito, arroyuelo,
Saca niña tu caramelo
Arroyo, Arroyito, arroyuelo,
La gallina y sus polluelos.

Las retahílas para los niños significa un juego verbal importante, en ellas están presentes todos los ingredientes imprescindibles para dar significado a sus intereses, juegos, movimientos, palabras, ritmo, musicalidad, etc. Esta estrategia es importante ya que se favorece la creatividad, la participación activa, lúdica y participativa.

Rima

Arjona Delia (2010). Es la repetición de una secuencia de fonemas a partir de la sílaba tónica al final de dos o más versos. La rima se establece a partir de la última vocal acentuada, incluida ésta, a veces no todos los versos de un poema riman; por ejemplo, en los romances sólo riman en asonante los versos pares, quedando los impares sueltos o libres.

Ejemplos:

El agua está contaminada	El aire está contaminado
Por residuos y basura	el cielo estuvo gris
Ella es fuente de vida,	casi no puedo respirar,
Y nos calma la temperatura.	porque me duele la nariz.

Refranes

Cano Noelia (2012). Son frases completas que expresan un pensamiento o hecho de experiencias, enseñanza, a manera de juicio en el que se relacionan, por lo menos

dos ideas, su utilización en la educación primaria permite la conversación de la sabiduría popular.

Ejemplo:

Haz lo que yo diga pero no lo que yo haga.

2.4.1.2. COMPRENSIÓN LECTORA

Comprensión

“Comprender un texto, poder interpretarlo y utilizarlo es una condición indispensable no sólo para superar con éxito la escolaridad obligatoria, sino para desenvolverse en la vida cotidiana en las sociedades letradas, esta habilidad trae beneficios tanto en el ámbito educativo como en el familiar y social.”

Es muy importante la comprensión lectora para poder interpretar analizar lo que leemos y poder dar nuestra opinión de manera crítica y reflexiva, contribuyendo con un aprendizaje significativo, donde el estudiante es el ente principal dentro del proceso lector.

Definición

Monte Mariana (2011). La comprensión lectora se considera compuesta de diversos subniveles, la comprensión o habilidad para comprender explícitamente lo dicho en el texto, la inferencia o habilidad para comprender lo que está implícito y la lectura crítica o habilidad para evaluar localización del texto, las ideas y el propósito del autor. Formar lectores es muy distinto de enseñar a leer, para ayudar al niño a tener ganas de leer y mantener el interés por los libros y la lectura, es imprescindible que padres y maestros estén estimulados, no se puede transmitir algo que no se siente.

La lectura como conjunto de habilidades o como transferencia de información supone el conocimiento de las palabras como el primer nivel de la lectura, seguida de un segundo nivel que es la comprensión y un tercer nivel que es la de evaluación. La comprensión lectora es una habilidad básica sobre la cual se despliega una serie de capacidades conexas: manejo de la oralidad, gusto por la lectura, pensamiento crítico, el desarrollo de habilidades para la comprensión lectora es una vía para la dotación de herramientas para la vida académica, laboral y social de los estudiantes.

La enseñanza de la comprensión lectora según: se observan los estudios sobre la lectura que se han publicado en los últimos 50 años, podemos darnos cuenta de que existen tres concepciones teóricas en cuanto al proceso de la lectura, se concibe a la lectura como un conjunto de habilidades o como una manera de transferencia de información, también se le considera a la lectura el producto de la interacción entre el pensamiento y el lenguaje por último se concibe a la lectura como un proceso de transacción entre el lector y el texto. La comprensión lectora es un indicador fundamental a la hora de trazar planes de desarrollo por parte de las autoridades gubernamentales; así como un indicador sensible de la calidad educativa. Una persona que entiende lo que lee es capaz de lograr un mejor desarrollo profesional, técnico y social.

La falta de comprensión lectora genera pobreza, entender lo que se lee es un requisito sustantivo para que un niño se convierta en un adulto que progresa y contribuya al desarrollo de la familia y del país, también es un dato de impacto para las empresas al momento de tomar decisiones sobre planes de inversión y desarrollo. En efecto, las capacidades que detenta el personal en sus diferentes jerarquías es un dato de vital importancia para las empresas.

Competencia comunicativa

Beltrán Jesús Llera (1995). Es el desarrollo del lenguaje se define de alguna manera por la competencia comunicativa, lo cual es accesible al niño que tiene cierto

conocimiento del lenguaje, la madurez lingüística en su función comunicativa, alcanza con la aparición de la sintaxis, entonces cuando el lenguaje se ha separado definitivamente de la comunicación gestual.

Comprensión de textos

Sánchez Dansereau (1998). Estudio de la comprensión de textos, la comprensión lectora es el resultado de la interacción de varios factores: los conocimientos y habilidades que aporta el sujeto, y las características del propio texto descriptivo, narrativo, expositivo, en la adquisición del aprendizaje los teóricos han identificado dos procesos clave, el proceso organizacional, y la asociación por repetición, también se presentan las concepciones teóricas de David P. Ausubel dentro de la concepción de aprendizaje significativo, modelo de enseñanza.

Discurso Oral.

Cevasco Jeans. (2010). Los estudios acerca de la comprensión del discurso oral no expositivo nos brindan información acerca de los procesos que están en juego cuando se expone discurso oral, ya sea expositivo o no, teniendo en cuenta que, tanto un hablante que da instrucciones como un profesor que dicta una clase producen errores del habla, y proveen claves prosódicas.

Sus resultados sugieren que los oyentes ven demorada su comprensión cuando los hablantes corrigen un enunciado, pero no cuando repiten palabras a su vez, las pausas marcadas preparan para procesar información novedosa o difícil, en cuanto a claves prosódicas, éstas permiten que los oyentes segmenten los enunciados, y se enfoquen en las palabras que introducen nueva información, por otra parte, los enunciados que tienen varias conexiones causales, aquellos que introducen temas y la presencia de marcadores del discurso facilitan la comprensión de conversaciones.

2.4.1.3. LECTURA

Concepto

Cuentos Fernando (2008). El sentido etimológico de leer tiene su origen en el verbo latino *legere*, el cual es muy relevador, pues connota las ideas de recoger, cosechar, adquirir un fruto leer es un acto por el cual se otorga significado a hechos, cosas y fenómenos, mediante el cual también se devela un mensaje cifrado, sea éste un mapa, un gráfico, un texto.

Desde mi punto de vista, la educación tal cual se concibe hoy en día en sistemas educativos actuales de no favorecer una buena lectura, los estudiantes no leen acerca de lo que les interesa, sino aquello que les imponen, y una lectura desarrollada en estas condiciones difícilmente sea provechosa.

Niveles de lectura.

Es factible hablar de niveles de lectura o de movimientos interpretativos debido a que todo texto se construye como una estructura, pero también podemos hablar de estos niveles por la manera como los lectores operan con los textos y establecen con ellos sus transacciones que suelen identificar tres macro niveles de lectura.

Reconocidos por diversos autores en diferentes épocas, aunque con distintos nombres, y decimos que son macro niveles puesto que en cada uno de ellos se presentan también subniveles, es lógico suponer que cada macro nivel o cada subnivel se fundamenta en el anterior.

Nivel de lectura descriptiva o literal

Podemos dividirlo en dos subniveles, pero en ambos de lo que se trata fundamentalmente es de dar cuenta de qué dice el texto.

- **Subnivel literal básico o primario**

Nos permite captar lo que el texto dice en sus estructuras de manifestación, en otras palabras, se trata simplemente de reproducir la información que el texto nos suministra de manera explícita y directa; de identificar frases y palabras que operan como claves temáticas.

- **Subnivel literal avanzado o secundario**

No se trata sólo de reproducir literalmente la información explicitada sino de reconstruir o de explicar con otras palabras lo que el texto enuncia en su estructura semántica de base.

Nivel de lectura interpretativa e inferencial

Este es un nivel que exige mucha mayor cooperación y participación del lector, quien deberá, entonces, inferir o concluir lo no explicitado por el texto, conduce a encontrar qué quiere decir lo que dice el texto y qué es lo que el texto calla, esto equivale en otras palabras, a reconocer que un texto comprende tanto lo dicho lo explícito como lo no dicho lo implícito.

Nivel de lectura crítica o valorativa

Está considerado como un nivel de alta complejidad y de enorme productividad para el lector, comprende en su totalidad los dos niveles anteriores, según el tipo de texto, la valoración es posible desde variadas perspectivas, son múltiples las ópticas desde las cuales el texto puede ser interrogado, pero, en todos los casos, el sujeto lector lo somete a una minuciosa evaluación crítica.

Esta lectura referencia valoraciones y juicios, elaborados tanto a partir del texto leído como de sus relaciones con otros textos; lo que necesariamente deberá

conducirnos a la escritura de uno nuevo. Sin duda, lo anterior equivale a poner en plena actividad la enciclopedia cultural o competencia intelectual del lector.

Lo que más nos interesa destacar de la lectura valorativa es su vínculo imprescindible con la escritura, sólo la escritura nos permitirá dotar de una estructura cohesiva y coherente esa valoración crítica del texto leído. Por lo tanto, si pretendemos evaluar, de manera efectiva, la calidad de nuestra interpretación de un texto complejo, el mejor reto será escribir sobre él.

Universidad Santos Tomás

soda.ustadistancia.edu.co/enlinea/lectoescritura3/niveles_de_lectura.html.

El nivel de comprensión crítica.

Cuevas Consuelo (2007). Implica un ejercicio de valoración y de formación de juicios propios del lector a partir del texto y sus conocimientos previos, con respuestas subjetivas sobre personajes, autor, contenido e imágenes literarias, es la elaboración de argumentos para sustentar opiniones, esto supone que los docentes promuevan un clima dialogante y democrático en el aula.

Por consiguiente, hemos de enseñar a los estudiantes a:

- Juzgar el contenido de un texto
- Distinguir un hecho de una opinión
- Captar sentidos implícitos
- Juzgar la actuación de los personajes
- Analizar la intención del autor
- Emitir juicio frente a un comportamiento
- Juzgar la estructura de un texto, etc.

Cairney (2002) “Comprensión significa saber por sí mismo, construir el significado y, al proceso aumentar la propia comprensión del mundo en toda su riqueza textual”

y comprender la lectura significa comprender saber de qué se habla, para poder analizar y poder interpretar su significado.

2.1.1.4. LENGUA Y LITERATURA

Definición

Scrizzi Diego (2012). Arte que se expresa con el uso de una lengua y que se consolida como conocimiento por medio de la escritura, otra definición posible expresa a todos los textos redactados bajo una finalidad estética o expresiva.

La literatura es importante para el desarrollo de una persona, tanto en lo intelectual como en lo social, todos tenemos el problema de la lectura, por eso nuestro léxico es pobre, esta materia es el pilar fundamental para el desarrollo de las demás.

Importancia de la Lengua y Literatura

Vargas Jessica (2013). La importancia de esta materia conocida como lenguaje y literatura es que en ella podemos conocer de las letras, esta materia nos ayuda mucho a saber escribir con muy buena letra y con buena ortografía, en esta materia aprendemos mucho también a utilizar los signos de puntuación, también nos enseñan a leer muy bien y de corrida, esta materia es muy importante porque todo esto lo necesitamos en nuestra vida diaria y nos ayuda en todas las demás materias que nos dan en la escuela, colegio, universidad, etc.

La Función comunicativa de la lengua

- Reflexionar acerca de las propuestas de las escrituras tradicionales de la Educación General Básica.
- Identificar la importancia de la escritura en todo el proceso comunicativo.
- Reconocer la necesidad de cambiar el tratamiento en el aula de la escritura.

- Conocer nuevas estrategias propuestas en la Actualización Curricular para desarrollar la escritura de forma cercana a los estudiantes.

Actualización curricular. Área de Lengua y Literatura. Guía del docente. Pág. 14.

Estándares de Lengua y Literatura

Comunicación oral

Ministerio de Educación estándares de calidad educativa. Quito. Ecuador. pág. 20. En este dominio se evidencia el papel activo y participativo que el estudiante demuestra en la comunicación de ideas, en el respeto que se merece el emisor y sus intervenciones, así como en la objetividad para la interpretación del texto, entre otros; es decir, se evidencia el desarrollo de las dos macro destrezas lingüísticas: escuchar y hablar. Además, es necesario tomar en cuenta qué textos orales comprenden los estudiantes, cómo construyen los significados y de qué manera organizan y expresan sus ideas en determinadas situaciones comunicativas.

Comprensión de textos escritos

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

Producción de textos escritos

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

Tipos de actividades de aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.

Young Hofer y Harris, J. (2011). A medida que los estudiantes realizan la transición de aprender a leer para aprender, es importante que ellos comiencen a ver y a experimentar la lectura como un proceso activo que comienza antes de abordar el texto impreso, la pantalla u otro tipo de texto. Este proceso incluye una gama de tipos de actividades, específicamente estrategias previas a la lectura, simultáneas a la lectura y posteriores a la lectura, que cuando se implementan sistemáticamente ayudan a mejorar y maximizar la comprensión.

Las estrategias previas a la lectura ayudan a los estudiantes a recuperar conocimientos para conectarse con textos que leen ayudándolos a activar o generar conocimientos previos, este conocimiento previo después sirve como andamio para que los estudiantes ingresen en un texto dado, un puente entre su mundo y el mundo y palabras de ese texto, las estrategias durante la lectura ayudan a los estudiantes a construir significados a medida que leen un texto, brindándoles la capacidad para dar sentido a lo que leen.

La lengua oral es la forma principal en que usamos el lenguaje, sirve como fundamento para la lengua y la literatura y para todas las demás formas de comunicación; por lo tanto requiere un serio abordaje pedagógico y atención, la conexión con las demás artes del lenguaje está implícita, pero las actividades que involucran lengua y desempeño oral necesitan ser explícitas y significativas en la clase de Lengua y Literatura del nivel secundario, este desempeño sirve como una extensión natural de la enseñanza y las actividades de lengua oral. Juntos, brindan oportunidades para que los estudiantes hablen de manera más competente, convincente y desenvuelta. Las actividades didácticas van desde habla/discursos hasta desempeños/producciones para evaluar y criticar discursos, interpretaciones y producciones estas actividades incluyen oportunidades para realizar presentaciones individuales y grupales, y también presentaciones formales, guionadas o espontáneas e improvisadas.

2.4.2. VARIABLE DEPENDIENTE

2.4.2.1. DIDÁCTICA

Carvajal (2009). La palabra Didáctica tiene origen del griego didácticos, que significa “el que enseña” y concierne a la instrucción; didáctica que significa “enseño” a esta se le ha considerado parte principal de la Pedagogía que permite dar reglas para la enseñanza, fue por esto que un principio se interpretó como “el arte o la ciencia de enseñar o instruir.

Ortiz Pezo (2008). “Didáctica es la disciplina de carácter científico-pedagógica, se focaliza en cada una de las etapas del aprendizaje”. La Didáctica son técnicas y métodos de enseñanza que ayudan a contribuir con el proceso de enseñanza aprendizaje de manera eficiente, conllevando a una educación de disciplina orientadas a una organización escolar para alcanzar el aprendizaje significativo.

Importancia de la didáctica

Borruat Luis (1999) “La didáctica es importante en la pedagogía y la educación porque permite llevar a cabo con calidad la tarea docente, seleccionar y utilizar los materiales que facilitan el desarrollo de las competencias y los indicadores de logro posibilita la reflexión sobre las diferentes estrategias de aprendizaje, evitando las improvisaciones que provoca el trabajo desordenado y poco eficaz; se adhiere al actuar con seguridad sobre la base prevista y sobre las necesidades propias de cada grupo de estudiantes”.

Dimensiones de la didáctica

De la Torre (1997). Manifiesta que “La didáctica es una disciplina de la enseñanza del conocimiento, su objetivo es el entendimiento, mediante principios pedagógicos a la comprensión de las ciencias facilitando los medios, recursos para el crecimiento

y desarrollo del niño”. Las dimensiones de la competencia didáctica son las siguientes:

- **Medios.** El docente utiliza un lenguaje claro para hablar con el estudiante, estableciendo una comunicación eficiente en el campo tecnológico.
- **Funciones.** El educador mediante actividades fomenta la capacidad cognitivo, procedimental, actitudinal, conllevando a la búsqueda de solución de problemas proporcionando herramientas que posibiliten el proceso de enseñanza aprendizaje.

Elementos de la Didáctica.

De la torre, S. (1997). Menciona que los elementos de la Didáctica son:

- El docente debe planificar actividades para los estudiantes en el marco de una estrategia didáctica, para alcanzar el logro de objetivos educativos establecidos.
- Los estudiantes realizan el determinado aprendizaje a partir de las indicaciones del educador mediante la interacción con los recursos formativos.
- Los objetivos educativos, tratan de alcanza el propósito esperado en el aprendizaje.
- Los contenidos, son conocimientos teóricos y prácticos para desarrollar plenamente las capacidades de vivir y trabajar con dignidad, participar en la sociedad y mejorar la calidad de vida.

Objeto de la didáctica

Lothos Klingberg (2010). La palabra didáctica se deriva de la griega didactas, que significa algo así como instructivo. La didáctica se ha desarrollado como la teoría de la instrucción correcta, se califica el arte de construir.

La didáctica no es la única disciplina pedagógica cuyo objetivo es la enseñanza, a parte de la didáctica existen las metodicas de las diferentes enseñanzas, las tareas generales, elementales y específicas de la enseñanza de todas las asignaturas son cada vez más importantes, con ello aumenta la importancia de una teoría general de la enseñanza, la didáctica general recibe una nueva función, por cuanto que ya no es únicamente la base de las metodicas, sino que se ha desarrollado hasta convertirse en una verdadera disciplina de integración, en la que se pone claro los problemas específicos de las distintas metodicas sobre sus características especiales, sobre lo combinable y lo obligatorio para todos.

2.4.2.2. TEORÍAS Y MODELOS DE APRENDIZAJE

Teorías del aprendizaje

Arellano Enrique (2002) clasifica a las teorías de aprendizaje en:

Aprendizaje en la teoría conductista.- Propone rechazar los conceptos mentalistas tales como la conciencia, sensación, voluntad, imagen, al dirigir su atención sobre los estímulos que determinan las respuestas de las personas.

Aprendizaje en la teoría del procedimiento humano de la información.- Son consideradas como la activación de funciones de ciertas estructuras que aluden al tratamiento de la información que entra en su codificación, su procesamiento, recuperación y selección de un producto que sale.

Aprendizaje en la teoría de la organización.- El aprendizaje se concibe como la transformación de esquemas y se realiza gracias a la incorporación de nuevos elementos a los esquemas, lo que implica una reconfiguración del esquema existente.

Aprendizaje en la teoría de Jean Piaget.- Llamada también teoría del desarrollo por la relación que existe entre el desarrollo psicofísico y el proceso de aprendizaje,

este desarrollo empieza desde que el niño nace y evoluciona hacia la madurez, pero los pasos y el ambiente difieren en cada sujeto.

Aprendizaje en la teoría cognoscitivista.- Asume como tarea el estudio científico de los procesos cognoscitivos que permitan al sujeto el manejo y asimilación de información de manera objetiva y analítica.

Aprendizaje un proceso dialéctico.- El hombre es un ser social, el objeto no se comprende pasivamente sino en forma práctica, el aprendizaje es la manifestación de una relación cognoscente entre el sujeto y el objeto y a la vez requiere de una psicología que conciba el aprendizaje como un proceso dialéctico.

Siemens (2004), El colectivismo ha presentado como una teoría que supera las tres grandes teorías sobre el aprendizaje. Hay que señalar que conductismo, cognitivismo y constructivismo no son en sí mismo teorías, sino enfoques teóricos bajo cuya categoría se agrupan teorías que poseen unas características comunes respecto a la naturaleza del conocimiento, y de las funciones de conocer y representar la realidad así como atribuir relaciones entre funciones del conocimiento, condiciones en que se produce y naturaleza de éste y que el constructivismo es un enfoque que se incluye dentro de las corrientes cognitivistas.

Al menos el colectivismo tiene una aportación positiva, se ha presentado como una teoría que supera las anteriores en sus limitaciones a la hora de interpretar los efectos, las ventajas y que las supera también en la concepción de la naturaleza con que se produce el conocimiento en entornos tecnológicos, de proceso de la información y de la comunicación. Por lo demás, el trabajo de Siemens contradice la totalidad de autores, que consideran al constructivismo como una corriente incluida en el cognitivismo según se ha visto en otra parte del trabajo.

Modelos de Aprendizaje

Flores (2005) “Son categorías descriptivas, auxiliares para la estructuración teórica de la pedagogía, pero que solo adquieren sentidos contextualizados históricamente,

comprendiendo que los modelos son construcciones mentales, pues casi la actividad esencial del pensamiento humano a través de su historia ha sido la modelación; y en este sentido construir desde estas visiones estructuradas procedimientos para la enseñanza” y los modelos de aprendizaje son procedimientos que se siguen para alcanzar el aprendizaje a través de procesos educativos, encaminadas a una educación eficiente, en donde los conocimientos se asimilen de manera significativa.

La teoría del aprendizaje significativo

Rodríguez, Luz Palmero (2008). Es el creador de la Teoría del Aprendizaje Significativo, una teoría que ha tenido una gran trascendencia en la enseñanza y en la educación, es una teoría de aprendizaje que centra la atención en el estudiante aprendizaje significativo, su constructo esencial, constituye una pieza clave para comprender el constructivismo moderno.

Es una teoría psicológica porque se ocupa de los procesos mismos que el individuo pone en juego para aprender, pero desde esa perspectiva no trata temas relativos a la psicología misma ni desde un punto de vista general, ni desde la óptica del desarrollo, sino que pone el énfasis en lo que ocurre en el aula cuando los estudiantes aprenden; en la naturaleza de ese aprendizaje; en las condiciones que se requieren para que éste se produzca; en sus resultados y consecuentemente, en su evaluación.

2.4.2.3. APRENDIZAJE

Definición

Según Robbins y Myers (2006). El aprendizaje es cualquier cambio de la conducta, relativamente permanente, que se presenta como consecuencia de una experiencia, también sería la adquisición de nuevos conocimientos a un grado de generar nuevas

conductas. El aprendizaje es la adquisición de conocimientos, mediante la experiencia, la asimilación de los temas tratados en el aula de clase, como docentes debemos alcanzar el aprendizaje significativo de manera eficiente de manera principal en la materia de Lengua y Literatura.

Características del aprendizaje

Papalia, D.E y Wendkos Olds S. (1996) Dentro de las características tenemos del aprendizaje se menciona las siguientes:

- Se puede enseñar todo lo que se puede aprender.
- Permite modificar lo que se ha aprendido antes.
- El aprendizaje tiene un carácter adaptativo.
- No todos los organismos tienen la misma capacidad de aprendizaje, esta depende de nuestra genética y nuestro entorno.
- El aprendizaje por asociación es el aprendizaje más común.

Dificultades de Aprendizaje

Sánchez, E. y Martínez, J. (2000). Las Dificultades en el Aprendizaje se refieren a un grupo de trastornos que frecuentemente suelen confundirse entre sí, las razones fundamentales de tal confusión son: la falta de una definición clara, los solapamientos existentes entre los diferentes trastornos que integran las Dificultades en el Aprendizaje, sobre todo cuando median aspectos de privación educativa y social, y, en tercer lugar, la heterogeneidad de la población escolar a la que se refieren.

Las Dificultades en el Aprendizaje constituyen un grupo de problemas diferenciado dentro de las Necesidades Educativas Especiales, esta es la acepción que se asume aquí, que en modo alguno supone obviar las necesidades educativas que presentan los estudiantes, sino más bien, atenderlos desde la consideración específica de sus trastornos lo que entraña en primer lugar la definición de los problemas para y partir

de ello, proponer modos de detección y diagnóstico y los programas de intervención, adecuados a cada dificultad.

Dificultades para autorregular la comprensión

García, J.N. (2001) La comprensión controlada es una característica de los lectores expertos, en tanto que los lectores con dificultades específicas de comprensión son menos hábiles, sino incapaces, para autorregular su comprensión, por ejemplo, suelen fracasar en tareas en las que se les pide que encuentren las inconsistencias e incongruencias de un texto tarea de control de la comprensión.

Los estudiantes con dificultades de comprensión fracasan tanto en la representación coherente del contenido del texto, como en la retención que permite la comparación del pasaje consistente y del inconsistente en la memoria de trabajo, porque estas tareas exigen un alto precio de recursos de memoria y de atención. Además, otra cuestión importante es el papel que los conocimientos previos juegan en el control de la comprensión, ya que los lectores que poseen más y mejores conocimientos previos sobre el tema del texto tienen más facilidad para detectar las inconsistencias, para representarlas y para compararlas. Al igual que en los apartados anteriores, las investigaciones muestran que a los lectores con estas dificultades cuando se les enseña adecuadamente mediante instrucciones previas aprenden a detectar las inconsistencias del texto.

Tipos de Aprendizajes.

Hernández, Rojas (2006).

Aprendizaje por descubrimiento: Consiste en la adquisición de conceptos, principios o contenidos a través de un método de búsqueda activa, sin una información inicial sistematizada del contenido de aprendizaje.

Aprendizaje por ensayo y error: Proceso de aprendizaje en el cual el sujeto enfrentado a una nueva situación, no sabe cuál es la respuesta correcta y comienza

emitiendo una variada gama de ellas, hasta que casualmente ejecuta la respuesta correcta, tras la cual recibe un reforzamiento positivo.

Aprendizaje Innovador: Supone, la capacidad de control de los acontecimientos que dirigen el rumbo de una sociedad. Los rasgos básicos de este aprendizaje son la participación y la anticipación.

Aprendizaje latente: Aprendizaje que tiene lugar en ausencia de reforzamiento o recompensa y que sólo se manifiesta en la conducta o actuación de lo contrario permanece latente cuando aparece el reforzamiento.

Aprendizaje lecto: Intervienen diversas variables; por un lado, las que caracterizan al mismo proceso lector; por otra, una serie de aptitudes en él implicadas que el niño ha de poseer antes de iniciar el aprendizaje.

Aprendizaje de mantenimiento: Este aprendizaje se define como la adquisición de criterios, métodos y reglas fijas para hacer frente a situaciones conocidas y recurrentes. Estimula la capacidad de resolver problemas en el supuesto de problemas ya vividos.

Aprendizaje social: El término de aprendizaje social ha sido empleado globalmente en la psicología contemporánea de dos maneras diferentes, en virtud de la extensión del concepto y de su vinculación a sistemas teóricos determinados. Para muchos autores, por aprendizaje social se entiende un conjunto de aprendizajes que hacen referencia a conductas específicas y directamente ligadas a la vida social, como hábitos sociales, actitudes, valores. Se trata de un uso genérico que no se señala procesos concretos, sino el ámbito en que se dan.

Aprendizaje significativo: Se refiere a la estrategia de instrucción planificada para fomentar ese aprendizaje, va de la enseñanza puramente receptiva cuando un maestro explica lo que el estudiante debe de aprender a la enseñanza basada en el descubrimiento espontáneo del alumno.

Principios constructivistas para la formación docente

- Atender el saber y el saber hacer
- Contempla el contenido de la materia, los procesos de enseñanza-aprendizaje y la práctica docente.
- Toma como punto de partida el análisis y el cuestionamiento del proceso didáctico del sentido común.
- Es el resultado de la reflexión crítica y colaborativa del cuerpo docente.
- Constituye un proceso de reflexión que intenta romper barreras y condicionamientos previos.
- Genera un conocimiento didáctico integrador y una propuesta para la acción.
- Contempla el análisis del contenido disciplinar, en el marco del proyecto curricular y educativo en cuestión.
- Abarca: conceptos, principios y explicaciones (saber); procedimientos (saber hacer); actitudes, valores y normas (saber ser, saber estar, etc.)
- Potencia los componentes meta cognitivos y autor reguladores del conocimiento didáctico del profesor.
- Considera estrategias para la solución de problemas situados
- Promueve la clarificación conceptual de la labor docente, el análisis crítico de la propia práctica y la adquisición de estrategias docentes pertinentes.

Problemas de aprendizaje

Taylor, E. A (1991) Dentro de los problemas de aprendizaje tenemos la Lectura y Escritura por la Ruta Fonológica, esto se refiere al:

- Déficit en las habilidades de procesamiento y discriminación fonológica de fonemas, sílabas y palabras;
- Déficit en la conciencia fonológica y en las habilidades de segmentación de sonidos del habla y del lenguaje escrito.

- Déficit en el aprendizaje y aplicación eficaz de las reglas de conversión grafema-fonema.
- Déficit en la automatización de los procesos de conversión y recuperación fonológica.
- Dificultades específicas en el aprendizaje de la lecto escritura en el desinterés, desmotivación, lagunas de aprendizaje.

2.4.2.4. PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Beltrán (1997) “El aprendizaje es el proceso que admite adquirir nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, experiencia, instrucción y la observación”.

El proceso de enseñanza aprendizaje es la relación dialéctica entre profesor y estudiante, se desarrolla mediante una planificación de destrezas con criterio de desempeño, estrategias metodológicas, recursos, indicadores y evaluación para que produzcan la creatividad, participación activa en la transferencia de conocimientos, habilidades y destrezas a situaciones de la vida real.

El proceso de enseñanza aprendizaje es el camino que el docente va a llegar al estudiante con los conocimientos, fortaleciendo la parte cognitiva, afectiva en el desarrollo de habilidades y destrezas, encaminadas a una educación de calidad y calidez.

Elementos del proceso de enseñanza aprendizaje.

Aguilera (2005) “El proceso de aprendizaje es una actividad individual se desarrolla en un contexto social y cultural”.

- Los elementos contribuyen en el análisis, conocimiento, comprensión, aplicación, síntesis, valoración”.

- Se mencionan los procedimientos, instrumentos o medios para enseñarlos o aprenderlos.
- Intervienen los objetivos posibilitando el alcance de una meta.
- El contexto, marco determinado por condiciones físicas, sociales y culturales.

Precisiones para la enseñanza aprendizaje.

Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica (2010). Quito. Ecuador. Pág.39 -44.

Los textos para trabajar en tercer año son mensajes que se escriben con propósitos comunicativos específicos y que se intercambian con el fin de alcanzar determinados objetivos. Por lo tanto, todos están relacionados con el proceso de comunicación.

Se decidió trabajar de esta manera, porque los estudiantes que están en este año ya han adquirido el conocimiento del código lingüístico asociando el sonido con la grafía desde la conciencia fonológica; conocen, además, los procesos que se desarrollan al leer y al escribir. Es en este momento en que debe fortalecerse la idea de que la lengua es comunicación. Todo lo que se escribe, se dice, se escucha y se lee posee una finalidad comunicativa se escribe para enviar postales, tarjetas de felicitación; se escuchan instrucciones para hacer algo, se opina de manera oral planificando lo que se va a decir, se leen textos desde un propósito específico que es preciso distinguir.

Precisiones para la selección de textos

Los estudiantes no pueden producir o comprender textos de la nada. Es necesario leer, comparar, mirar, analizar, acercarse a los textos que se deben escribir, referir y escuchar para “cerrar” el proceso comunicativo de la lengua.

Precisiones para el escuchar

La idea de este proceso es que los escolares desarrollen el escuchar por sí mismos, aprendiendo a discriminar información importante, prestando atención a las consignas orales, para que, a la larga, puedan llegar a ser ciudadanos y ciudadanas perfectamente integrados a la realidad social. Una realidad en la que la oralidad es sumamente importante.

Precisiones para el hablar

Lo esencial es la variedad de actividades y la reflexión sobre el propio discurso, teniendo en cuenta el objetivo del texto oral que van a efectuar si quieren persuadir, explicarle algo a alguien, mantener un argumento, la estructura del mismo los aspectos que se deben tener en cuenta cuando se describe o compara, el uso de los elementos de la lengua oraciones bien estructuradas y, fundamentalmente, el receptor del texto quien es el que escucha.

Precisiones para leer

Al terminar de leer los textos literarios los cuentos de hadas y maravillosos, los juegos de palabras, las retahílas, nanas, rondas, los docentes planificarán varias actividades: festivales de la palabra donde se juegue con los sonidos; dramatización de los cuentos de hadas y maravillosos; escritura de mensajes de un personaje de un cuento a otro; cambio de los finales de los cuentos por otros imprevistos; inventar retahílas diversas con elementos de su realidad cotidiana.

Crear diferentes portadas de cuentos; elaborar reglas de juego con elementos mágicos manifestados en diversos cuentos de hadas y maravillosos; escribir cuentos y elaborar antologías y llegar a publicitar las antologías de cuentos que hayan hecho a través de afiches, organizar reuniones imaginarias con los personajes y escribir invitaciones personales para cada uno de ellos, con estas actividades se podría

lograr que la lectura sea completa y placentera; que disfruten de lo que leyeron, que usen la información contenida en las obras para crear otros productos que posibiliten la comunicación literaria.

Precisiones para el escribir

La publicación del texto es la etapa en la que el escrito cumple la función comunicativa y es leída por el destinatario. En esta etapa es importante que los escolares, con la orientación de los docentes, planifiquen la forma para hacer llegar el escrito al lector. Es necesario romper el paradigma de la redacción libre, de la escritura espontánea para que, desde los primeros años de la escolaridad, junto con la adquisición del código, se pueda adquirir el conocimiento de los distintos tipos de texto y cimentar el proceso de escritura, lo mismo ocurre con la escritura literaria porque además del propósito, debe implementarse la creatividad con actividades específicas para desarrollarla.

Precisiones para la reflexión de los elementos de la lengua.

En este año, los estudiantes empiezan a conocer los elementos de la lengua; por lo tanto, las reglas del lenguaje debe estar presentes siempre en función del texto partir de él y volver a él para su reflexión y aplicación; por ese motivo se confía en que los artículos, sustantivos, adjetivos, verbos, sinónimos, antónimos, uso del punto final, seguido y aparte; el uso de algunas letras como “m” antes de “p” y “b”; cambio de “c” por “q” en los diminutivos; uso de la “s” en la formación del plural de las palabras se trabajen en la producción y comprensión de reglas de juego, instrucciones escritas, mensajes y cartelera.

Se recalca que los textos son los ejes articuladores para desarrollar la competencia comunicativa, es decir, que puedan comunicarse efectivamente, no que el texto en sí mismo se convierta en el objetivo último de la unidad porque si eso ocurriera, estaríamos transformando a los estudiantes en expertos escritores de ciertas

tipologías textuales, por ejemplo, serían escritores de reglas de juego, de afiches y ese no es el objetivo.

Los objetivos del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica (2010). Quito. Ecuador. Los objetivos constituyen los fines o resultados, previamente concebidos como un proyecto abierto y flexible, que guían las actividades de profesores y estudiantes para alcanzar las transformaciones necesarias en cuanto al aprendizaje, como expresión del encargo social que se plantea a la escuela reflejan el carácter social del proceso de enseñanza, sirviendo así de vínculo entre la sociedad y la escuela.

Además constituyen el componente que mejor refleja el carácter social de proceso de enseñanza-aprendizaje e instituyen la imagen del hombre que se intenta formar, en correspondencia con las exigencias sociales que compete cumplir a la escuela.

Además de esta característica, juega una función de orientación dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, lo que equivale a decir que influye en el desenvolvimiento de los restantes elementos de este proceso, por ello cumple las funciones siguientes:

- Es el elemento didáctico en el que se plasma y se concreta la intencionalidad educativa.
- Influye en el comportamiento del resto de los componentes y estos en relación de subordinación y coordinación influyen sobre el mismo.
- Orienta la actividad de profesores y estudiantes, pues al especificar el fin a lograr guía la estructuración del proceso para lograrlo y hasta que nivel llegar en el desarrollo previsto.
- Constituye un criterio de valoración de la efectividad o calidad del proceso, pues permite, en unión de otras determinaciones procedentes de la práctica, evaluar las acciones logradas en los estudiantes, la propia actividad del

profesor y la programación previamente planificada en su proceso de realización y comparar la diferencia alcanzada entre el nivel de entrada y salida de los estudiantes.

La determinación del carácter abierto y flexible de los objetivos del proceso de enseñanza aprendizaje no agota su caracterización en una nueva conceptualización de este componente, en particular, en nuestra concepción, resulta de gran importancia el contenido de su formulación, el tipo de lenguaje que en ella se utiliza.

2.5. HIPÓTESIS

Los juegos verbales significativamente influyen en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de la asignatura de Lengua y Literatura en los niños/as del Tercer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Dr. Otto Arosemena Gómez, de la parroquia La Matriz, cantón Latacunga.

2.6. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

Variable independiente: Los Juegos Verbales

Variable dependiente: Proceso de enseñanza aprendizaje.

CAPÍTULO 3

METODOLOGÍA

3.1. Enfoque investigativo

El trabajo investigativo de este proyecto, se sustenta en un enfoque cuantitativo. Cuantitativo porque se trata de probar hipótesis y ello requiere que los datos sean producto de mediciones, se presenten mediante números, cantidades y se deben analizar a través de métodos estadísticos; y cualitativo porque estos resultados serán sometidos a un análisis e interpretaciones de carácter crítico a luz de marco teórico que nos permitirá obtener o establecer como esta en la actualidad el tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Dr. Otto Arosemena Gómez en lo referente a los juegos verbales en el proceso enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura.

3.2. Modalidad básica de la investigación

El diseño de este trabajo de investigación responderá a dos modalidades.

- **Investigación Bibliográfica documental**

Es documental por cuanto se basó en bibliografías de textos, folletos, e internet para construir el marco teórico, con el propósito de ampliar y profundizar diferentes enfoques, teorías, conceptualizaciones y criterios de diversos autores que sirvan como referencia, sobre la aplicación de estrategias y actividades acerca de los juegos verbales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura.

- **Investigación de Campo.**

La investigación será de campo porque se acudirá al lugar de los hechos, para observar lo que sucede con el problema detectado y además en la Unidad Educativa Dr. Otto Arosemena Gómez se aplica encuestas para determinar el nivel en el que los docentes aplican los juegos verbales para alcanzar un proceso de enseñanza aprendizaje eficiente.

3.3. Niveles o Tipos de Investigación

- **Exploratorio**

Es decir de sondeo de datos documentados para reconstruir el problema vivido en el apartado de la contextualización, también requiere de sondeo bibliográfico de las variables del problema para construir significados correspondientes.

- **Descriptivo**

Este tipo de investigación es útil para identificar las características demográficas de las unidades investigadas, identificar formas de conducta y actitudes de las personas que se encuentran en la muestra de investigación, tales como: comportamientos sociales, preferencias de consumo, aceptación de liderazgo, motivación frente al trabajo, decisiones sobre el lugar de compra, etc. Elaborar un mapa de preferencias, sin necesidad de probar hipótesis ni hacer predicciones, este un nivel de investigación de medición precisa, sugiere de conocimientos suficientes, tiene interés de acción social, compara entre dos o más fenómenos, situaciones o estructuras, clasifican el comportamiento según ciertos criterios, caracteriza a una comunidad y distribuye datos de variables considerados aisladamente.

Asociación de variables

Permite predicciones estructuradas, armoniza la correlación del sistema de variables. Mide la relación entre variables, entre sujetos de un contexto determinado, evalúa las variaciones del comportamiento de una variable un función de la otra, determina tendencias de comportamiento mayoritario. La investigación está orientada a investigar las causas y efectos de los juegos verbales en el proceso de enseñanza aprendizaje; la investigación asocia las variables, permitiendo determinar el grado de relación entre la variable independiente y la variable dependiente.

3.4. Población y muestra

El universo de estudio del presente trabajo de investigación está conformado por 90 estudiantes y 12 docentes pertenecientes al Tercer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Dr. Otto Arosemena Gómez, de la parroquia La Matriz, cantón Latacunga, Provincia de Cotopaxi.

Cuadro No. 1: Población y Muestra

Unidades de Observación	Población
Padres de familia y estudiantes	90
Docentes	12
UNIVERSO	102

Elaborado por: Esmeraldas Zambrano Ketty Dolores

Se trabajará con la totalidad de la población del personal docente y estudiantil que son 102 personas, por ser una población pequeña no se calculará muestra.

3.5. Operacionalización de las variables

Cuadro N° 2: Variable Independiente: Los Juegos Verbales

CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICAS/ INSTRUMENTO
Los juegos verbales comprenden, juegos de palabras que contienen los mismos sonidos iniciales o alteraciones o los mismos sonidos finales o rimas. Los juegos verbales permiten desarrollar variadas y ricas actividades de pensamiento, lenguaje oral y escrito. Como son: Rimas, trabalenguas, crucigramas, chistes, retahílas, adivinanzas y otros juegos lingüísticos tradicionales o creados por los mismos niños o docentes.	Juegos con palabras Actividades de pensamiento lenguaje oral escrito	<ul style="list-style-type: none"> • Juego Verbales • Comprensión Lectora • Inteligencia Lingüística 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Conoce usted los juegos verbales? • ¿En su práctica educativa utiliza Ud. juegos verbales con sus estudiantes? • ¿Cree Ud. Que los juegos verbales permiten mejorar la comprensión lectora? • ¿Cree Ud. Que los juegos verbales contribuyen a corregir las deficiencias en la expresión oral y el léxico de los niños/as? • ¿Cree Ud. Que los juegos verbales contribuyen a mejorar la fluidez e inteligencia lingüística? 	<p>Técnicas:</p> <p>Encuesta Observación</p> <p>Instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario estructurado • Ficha de Observación

Elaborado por: Esmeraldas Zambrano Ketty Dolores

Cuadro N° 3: Variable Dependiente: Proceso de enseñanza aprendizaje

CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADORES	ÍTEMES BÁSICOS	TÉCNICAS/ INSTRUMENTO
<p>El proceso de enseñanza aprendizaje es la relación dialéctica entre profesor y estudiante, se desarrolla mediante una planificación de destrezas con criterio de desempeño, estrategias metodológicas, recursos, indicadores y evaluación para que produzcan la creatividad, participación activa en la transferencia de conocimientos, habilidades y destrezas a situaciones de la vida real.</p>	<p>Enseñanza</p> <p>Estrategias</p> <p>Aprendizaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Metodología Activa • Objetivos • Técnicas • Motivación 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Con que frecuencia incluye usted la metodología activa en su Enseñanza Aprendizaje? • ¿Usted cumple con los objetivos que se propone en el Proceso Enseñanza Aprendizaje? • ¿Cuáles son las estrategias que usted utiliza para el proceso enseñanza aprendizaje? • ¿El proceso educativo motiva a sus estudiantes al cumplimiento de las tareas escolares? 	<p>Técnicas:</p> <p>Encuesta Observación</p> <p>Instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario estructurado • Ficha de Observación

Elaborado por: Esmeraldas Zambrano Ketty Dolores

3.6. Técnicas e instrumentos de Recolección de datos

Para poner en marcha el trabajo de investigación sobre juegos verbales en el proceso Enseñanza Aprendizaje se hizo uso de las siguientes técnicas e instrumentos:

Técnicas

Encuesta Es una técnica eficiente para la recolección de datos necesarios que va dirigida a los padres de familia y a los alumnos del paralelo.

Cuestionario

Es un instrumento de investigación que consiste en una serie de preguntas y otras indicaciones con el propósito de obtener información.

3.7. Plan de recolección de información

Metodológicamente, para la construcción de la información se opera en dos fases:

- Plan para la recolección de información
- Plan para el procesamiento de información

El plan de recolección de información contempla estrategias metodológicas requeridas por los objetivos e hipótesis de investigación.

Cuadro No. 4 Preguntas Básicas

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1.- ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación y comprobar la hipótesis.
2.- ¿De qué personas u objetos?	Docentes y estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa Dr. Otto Arosemena Gómez.
3.- ¿Sobre qué aspectos?	Matriz de Operacionalización de variables
4.- ¿Quién?	Investigadora Esmeraldas Zambrano Ketty Dolores.
5.- ¿Cuándo?	Durante el año 2014-2015.
6.- ¿Dónde?	Unidad Educativa Dr. Otto Arosemena Gómez.
7.- ¿Cuántas veces?	Una vez
8.- ¿Qué técnicas de recolección?	Encuestas
9.- ¿Con qué?	Cuestionario estructurado.
10.- ¿En qué situación?	Aulas de la Institución.

Elaborado por: Esmeraldas Zambrano Ketty Dolores

3.8. Plan de Procesamiento de la Información

Para el procesamiento de los datos que se realizará en este trabajo de investigación se procederá a analizar la información mediante gráficos estadísticos y posteriormente se elaborará el análisis e interpretación de los resultados para obtener un análisis más profundo y poder observar con mayor claridad los resultados obtenidos.

3.9. Procesamiento y análisis

Cuadro N° 5 Procesamiento y Análisis

PROCEDIMIENTO	EXPLICACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Ordenamiento de la información. 	Por categorías encuestas, entrevistas, observaciones, test, etc. o por estratos estudiantes, padres de familia, docentes directivos, etc.
<ul style="list-style-type: none"> • Revisión crítica de la información recogida. 	Limpieza de información defectuosa: contradictoria, incompleta, no pertinente, etc.
<ul style="list-style-type: none"> • Repetición de la recolección 	En ciertos casos individuales para corregir fallas de contestación.
<ul style="list-style-type: none"> • Tabulación manual o informática 	Conteo o determinación de frecuencias.
<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de la información en cuadros estadísticos de una sola variable o en cuadros de doble entrada. 	Los cuadros deben contener: Número, título cuadro propiamente dicho con la variable, la frecuencia y porcentaje; fuente y elaboración.
<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de la información en gráficos estadísticos. 	Elaborados en Microsoft Office Excel u otro programa estadístico.
<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de información estadística. 	Calculo de medidas de tendencia central (media aritmética, mediana, moda, etc.) y de medidas de variabilidad (desviación típica, varianza, correlación, etc.) utilizando la estadística descriptiva e inferencial.
<ul style="list-style-type: none"> • Discusión de la información. 	Estudio estadístico de los datos y análisis e interpretación de información.
<ul style="list-style-type: none"> • Formulación de conclusiones 	Basadas en los resultados más importantes de la discusión.
<ul style="list-style-type: none"> • Formulación de recomendaciones 	Relacionadas con las conclusiones. Se recomienda formular una recomendación para cada conclusión.

Elaborado por: Esmeraldas Zambrano Ketty Dolores

CAPÍTULO 4

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Encuesta aplicada a docentes

1. ¿En su práctica educativa utiliza Ud. Juegos verbales con sus estudiantes?

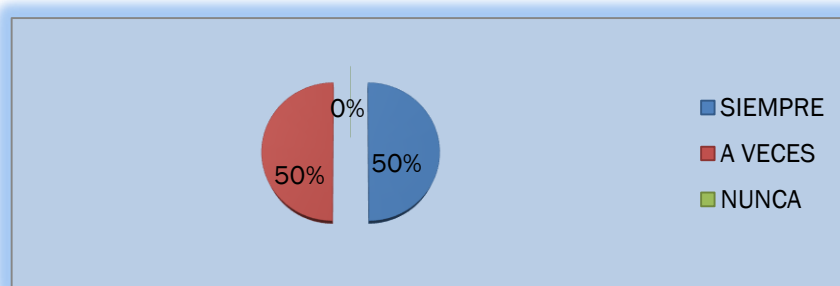
Cuadro N° 6. Utilización de juegos verbales.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE%
SIEMPRE	6	50%
A VECES	6	50%
NUNCA	0	0%
TOTAL	12	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Esmeraldas Zambrano Ketty Dolores

Gráfico N° 5. Utilización de juegos verbales.



Análisis

El 50% manifiestan que en su práctica educativa utilizan siempre los juegos verbales, y los otros 6 docentes es decir el 50% responden que a veces utilizan los juegos verbales con sus estudiantes.

Interpretación

Con respecto a la pregunta se aprecia que la mitad de docentes siempre realizan diferentes juegos verbales con sus estudiantes, quizá porque consideran que se obtiene beneficios en el aprendizaje de los niños y la otra mitad a veces porque con estos juegos verbales a más de diversión, en realidad contribuyen significativamente en el proceso de aprendizaje.

2. ¿Cree Ud. Que los juegos verbales permiten la comprensión lectora?

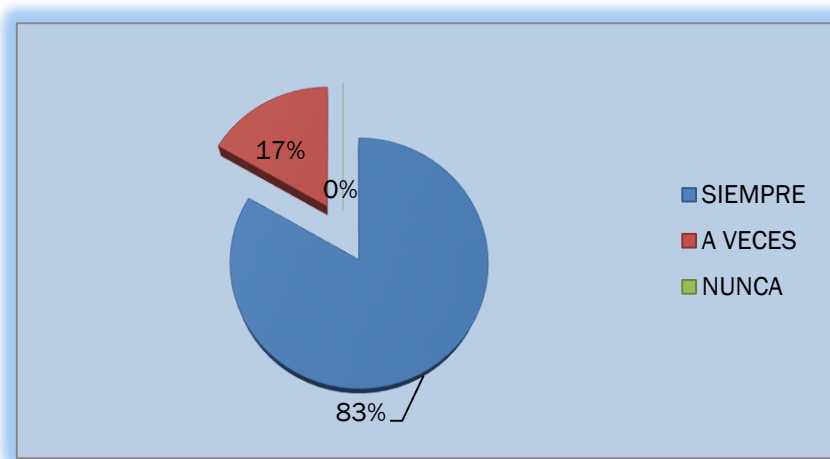
Cuadro N° 7. Comprensión Lectora.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE%
SIEMPRE	10	83%
A VECES	2	17%
NUNCA	0	0%
TOTAL	12	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Esmeraldas Zambrano Kitty Dolores

Gráfico N° 6. Comprensión Lectora.



Análisis

De los doce docentes encuestados 10 que corresponde al 83% manifiestan que siempre los juegos verbales permiten mejorar la comprensión lectora y los otros 2 encuestados que corresponde al 17% responden que a veces.

Interpretación

Con respecto a la pregunta se aprecia que más de la mitad de docentes siempre estiman que los juegos verbales mejoran la comprensión lectora en sus estudiantes, porque consideran que se obtiene buenos resultados en los niños/as y el resto de educadores consideran que a veces puede ser beneficioso porque depende de los educandos que se adapten o les guste algún tipo de juegos verbales.

3. ¿Cree Ud. Que los juegos verbales contribuyen a corregir las deficiencias en la expresión oral y el léxico de los niños/as?

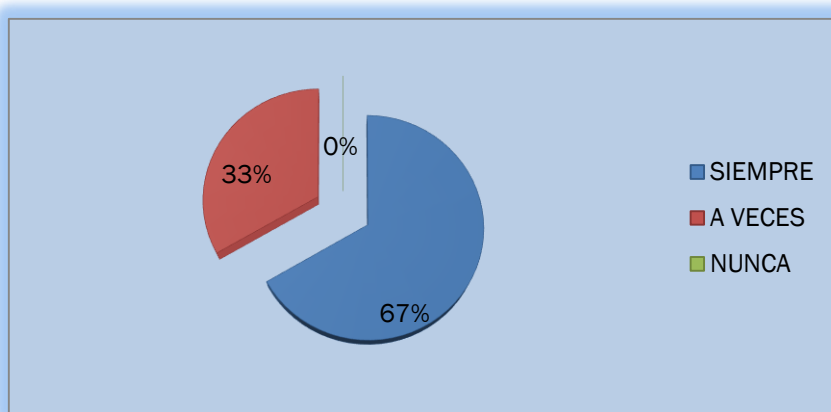
Cuadro N° 8. Deficiencias en la expresión oral.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE%
SIEMPRE	8	67%
A VECES	4	33%
NUNCA	0	0%
TOTAL	12	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Esmeraldas Zambrano Ketty Dolores

Gráfico N° 7. Deficiencias en la expresión oral.



Análisis

Según los datos obtenidos ocho docentes que corresponden al 67% contestan siempre, mientras cuatro que corresponden al 33% dicen que a veces.

Interpretación

En esta pregunta se puede evidenciar que la mayoría de docentes creen que los juegos verbales contribuyen a corregir las deficiencias en la expresión oral y en léxico de los niños, mientras que en un menor número de docentes consideran que puede haber otras estrategias para el mejoramiento de estas falencias.

4. ¿Cree Ud. Que los juegos verbales contribuyen a mejorar la fluidez e inteligencia lingüística?

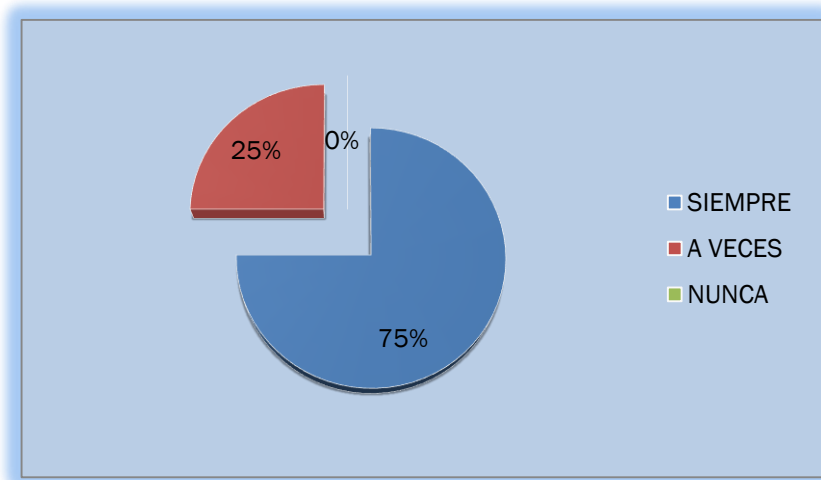
Cuadro N° 9. Fluidez e inteligencia lingüística.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE%
SIEMPRE	9	75%
A VECES	3	25%
NUNCA	0	0%
TOTAL	12	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Esmeraldas Zambrano Ketty Dolores

Gráfico N° 8. Fluidez e inteligencia lingüística.



Análisis

En la pregunta cinco los nueve docentes que corresponde al 75% contestaron que siempre los juegos verbales contribuyen al mejoramiento de la fluidez en los educandos, mientras que tres docentes responden que a veces.

Interpretación

Según esta pregunta tenemos que los docentes en su mayoría siempre consideran que los juegos verbales sirven de mejoramiento para la fluidez e inteligencia lingüística en los niños/as, una minoría de docentes aplican diferentes actividades.

5. ¿Cree Ud. Que las destrezas con criterio de desempeño deberían ser tomadas en cuenta en cada una de las clase

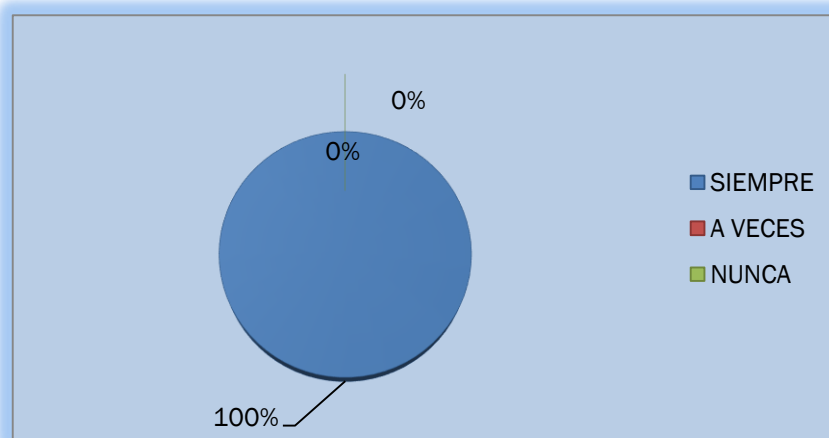
Cuadro N° 10. Aplicación de Destrezas con Criterio de Desempeño.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE%
SIEMPRE	12	100%
A VECES	0	0%
NUNCA	0	0%
TOTAL	12	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Esmeraldas Zambrano Ketty Dolores

Grafico N° 9. Aplicación de Destrezas con Criterio de Desempeño.



Análisis

De los doce docentes encuestados, doce que corresponden al 100% contestan que siempre.

Interpretación

De acuerdo a la pregunta, la totalidad de maestros consideran que las destrezas con criterio de desempeño deben ser aplicadas en cada una de las clases para poder llegar al objetivo propuesto y tener los resultados deseados y favorables para los estudiantes.

6. ¿Considera Ud. Que las estrategias metodológicas planificadas se cumplen de forma continua?

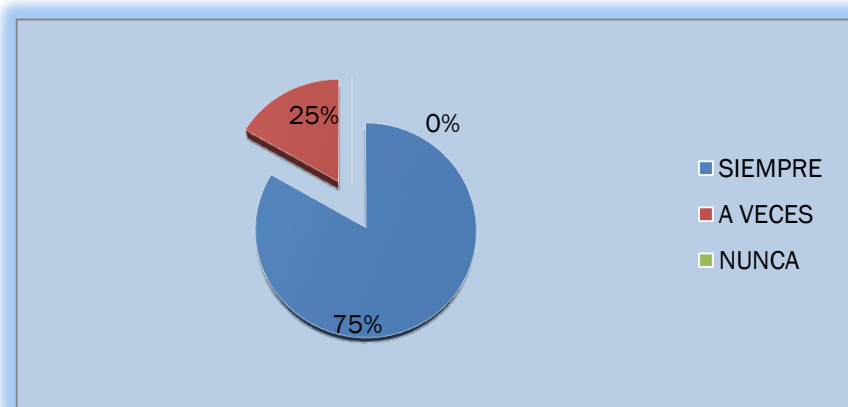
Cuadro N° 11. Estrategias Metodológicas.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE%
SIEMPRE	9	75%
A VECES	3	25%
NUNCA	0	0%
TOTAL	12	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Esmeraldas Zambrano Ketty Dolores

Gráfico N° 10. Estrategias Metodológicas.



Análisis

De los doce docentes encuestados nueve que corresponden al 75% contestan que siempre, y tres que corresponden al 25% contestan que a veces.

Interpretación

Según esta pregunta tenemos que un mayor número de docentes siempre cumplen de forma continua las estrategias metodológicas planificadas, que puede ser favorable, mientras que una minoría de docentes a veces porque pueden adaptar otras actividades que pueden dar mejor resultados dentro del grupo de estudiantes sin llegar a cambiar el objetivo establecido.

7. ¿Los educandos se socializan con los recursos utilizados en cada clase?

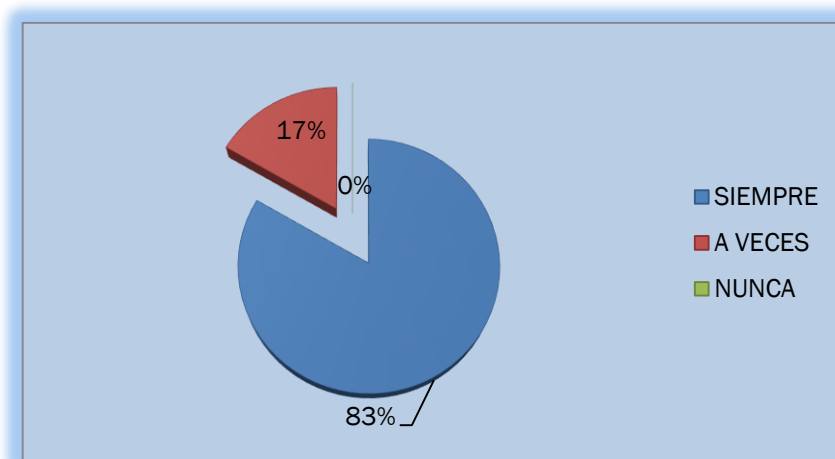
Cuadro N° 12. Socializar Recursos.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE%
SIEMPRE	10	83%
A VECES	2	17%
NUNCA	0	0%
TOTAL	12	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Esmeraldas Zambrano Ketty Dolores

Gráfico N °11. Socializar Recursos.



Análisis

De toda la población encuestada diez que corresponde al 83% contestan siempre, dos que corresponden al 17% dicen que a veces.

Interpretación

En lo que corresponde a la pregunta, la mayoría de docentes encuestados manifiestan que sus estudiantes si socializan con los recursos utilizados dentro del aula, mientras que una minoría de educandos dicen que no siempre se adaptan a ciertos recursos por diferentes particularidades de cada estudiante para poder acoplarse a ciertos elementos de aprendizaje.

8. ¿Usted se siente satisfecho con el resultado de las evaluaciones de los niños/as?

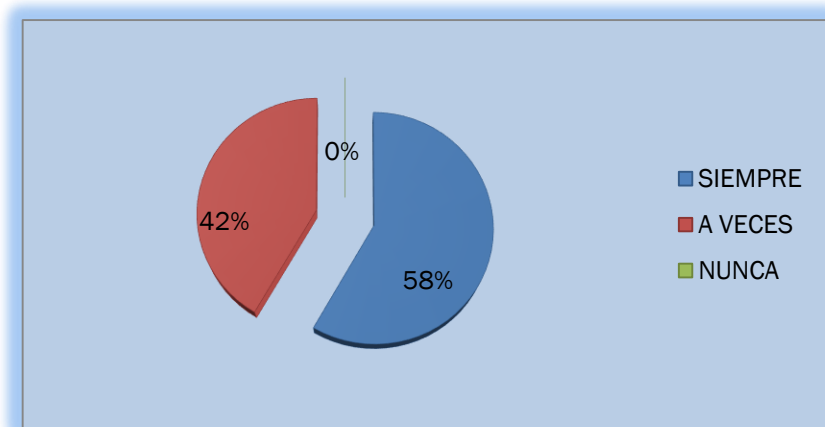
Cuadro N° 13. Resultado de Evaluaciones

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SIEMPRE	7	58%
A VECES	5	42%
NUNCA	0	0%
TOTAL	12	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Esmeraldas Zambrano Kitty Dolores

Gráfico N° 12. Resultado de Evaluaciones.



Análisis

Según los datos obtenidos, siete docentes que corresponden al 58% contesta siempre, mientras que cinco que corresponden al 42% dicen que a veces.

Interpretación

En esta pregunta se puede evidenciar que la mayor parte de los docentes sienten satisfacción por el resultado de las evaluaciones aplicadas a cada uno de los estudiantes, pero también hay una menor parte de educadores dicen no sentirse siempre satisfechos con el resultado que obtienen al evaluar a los educandos.

9. ¿El proceso educativo motiva a sus estudiantes al cumplimiento de las tareas escolares?

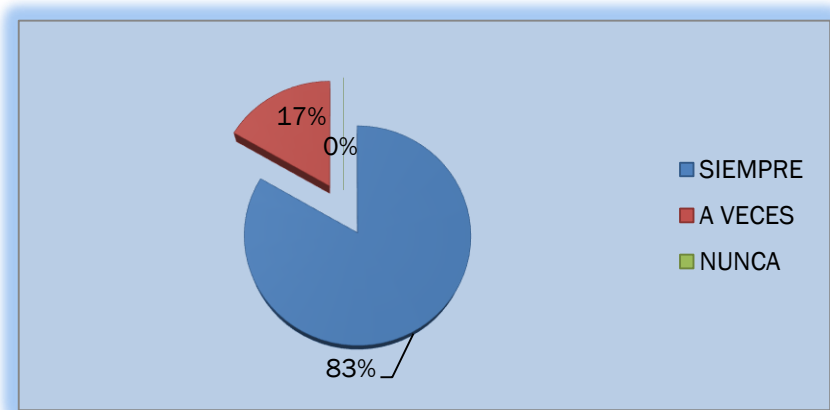
Cuadro N° 14. Proceso Educativo.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE%
SIEMPRE	10	83%
A VECES	2	17%
NUNCA	0	0%
TOTAL	12	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Esmeraldas Zambrano Kitty Dolores

Gráfico N° 13. Proceso Educativo.



Análisis

Según los datos obtenidos diez docentes que corresponden al 83% responden que sí y dos que corresponden al 17% responden que no.

Interpretación

Con respecto a la pregunta la mayoría de docentes nos dice que sus estudiantes si cumplen sus tareas ya que el proceso educativo que utilizan siempre es el más adecuado, mientras que en la menoría de los educadores manifiestan que no siempre el alumnado está dispuesto a cumplir con sus obligaciones.

10. ¿Con que frecuencia incluye usted metodología activa en su Enseñanza Aprendizaje?

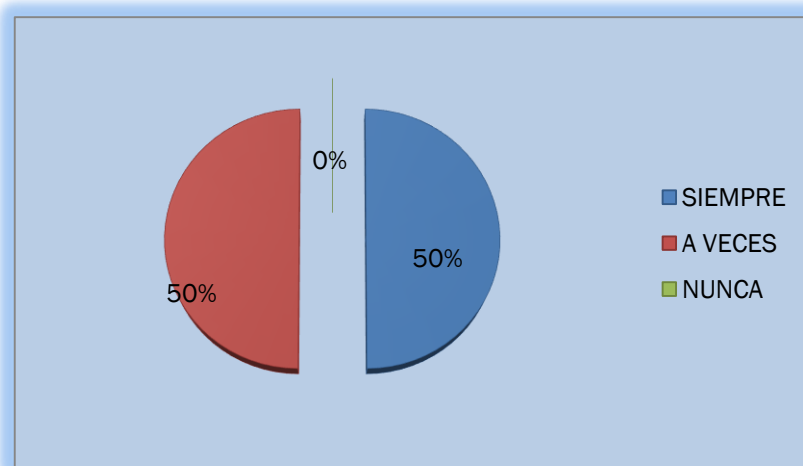
Cuadro N° 15. Metodología Activa.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE%
SIEMPRE	6	50%
A VECES	6	50%
NUNCA	0	0%
TOTAL	12	100%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Esmeraldas Zambrano Ketty Dolores

Gráfico N°14. Metodología Activa.



Análisis

De los doce docentes encuestados, seis que corresponden al 50% responden que siempre y seis que corresponden al 50% responden que a veces.

Interpretación

En lo que corresponde a la pregunta, se aprecia que hay un equilibrio al incluir metodología activa en la enseñanza-aprendizaje ya que la mitad de los docentes encuestados dicen que siempre se incluye y la otra mitad dice a veces se puede incluir, pero esto se verá reflejado en los estudiantes

11. ¿Cree Ud. Que es necesario una guía práctica de estrategias de juegos verbales para mejorar el proceso educativo de los niños/as?

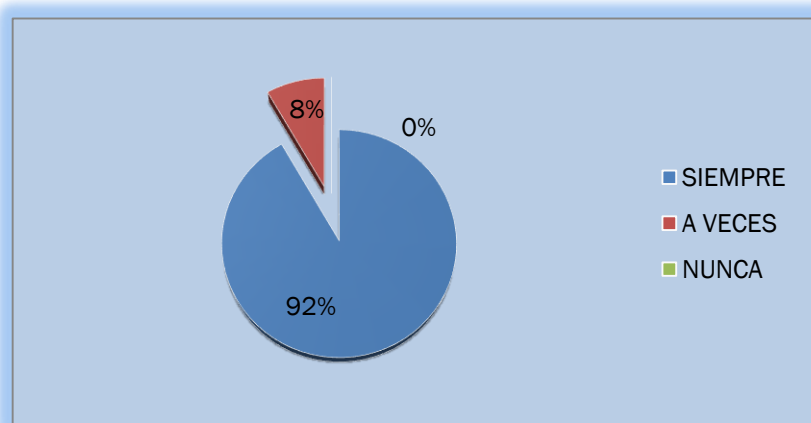
Cuadro N° 16. Guía de Juegos Verbales.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE%
SIEMPRE	11	92%
A VECES	1	8%
NUNCA	0	0%
TOTAL	12	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Esmeraldas Zambrano Ketty Dolores

Gráfico N° 15. Guía de Juegos Verbales.



Análisis

En esta pregunta once docentes que equivale al 92% de los encuestados manifiestan que siempre va a ser necesario una guía de estrategias de juegos verbales para alcanzar un nivel académico favorable y un encuestado equivalente al 8% responde que a veces.

Interpretación

En lo que corresponde a esta pregunta se aprecia que en la mayoría de los encuestados concuerdan en que el alumnado si necesitan una guía práctica de juegos verbales, para obtener ventajas favorables y rescatables para el mejoramiento del proceso educativo en los niños/as.

12. ¿Qué juegos verbales utiliza Ud. En su práctica educativa?

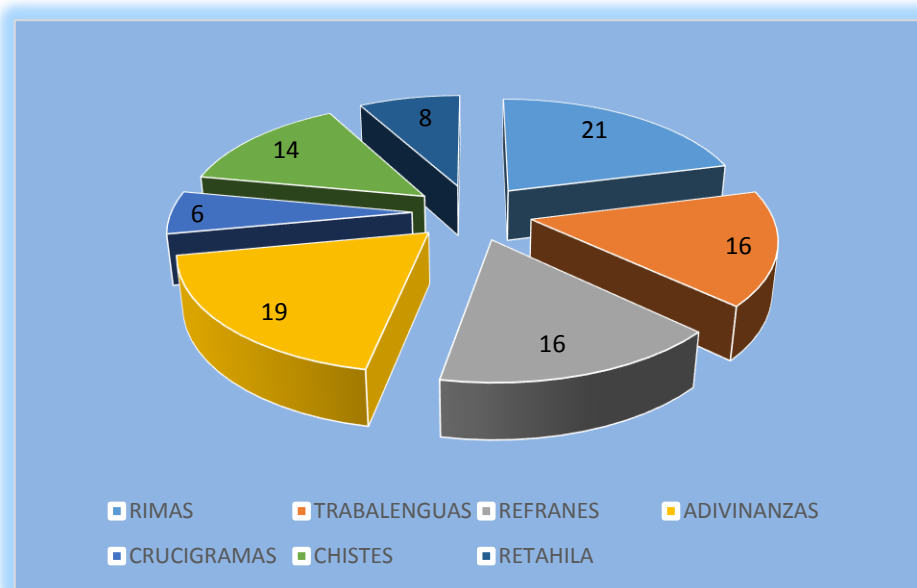
Cuadro N° 17. Juegos verbales

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES%
RIMAS	10	21%
TRABALENGUAS	8	16%
REFRANES	8	16%
ADIVINANZAS	9	19%
CRUCIGRAMAS	3	6%
CHISTES	6	14%
RETAHILA	4	8%
TOTAL	48	100%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Esmeraldas Zambrano Kitty Dolores

Gráfico N°16. Juegos verbales



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Los docentes en esta pregunta respondieron que realizan diferentes actividades como son retahíla, adivinanzas, cuentos, rimas, trabalenguas, crucigramas, chistes para fortalecer el aprendizaje en los estudiantes.

Cuadro de resumen de la encuesta aplicada docentes de educación básica de la Unidad Educativa Dr. Otto Arosemena Gómez, de la Parroquia la Matriz, Cantón Latacunga, Provincia de Cotopaxi.

INTERROGANTES	CRITERIOS A FAVOR	CRITERIOS EN CONTRA
1	6	6
2	10	2
3	8	4
4	9	3
5	12	0
6	9	3
7	10	2
8	7	5
9	10	2
10	6	6
11	11	1
TOTAL	98	34

Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaborado por: Esmeraldas Zambrano Ketty Dolores

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.2. Encuesta aplicada a los padres de familia del tercer año de educación básica

1. Considera que su hijo utiliza juegos verbales?

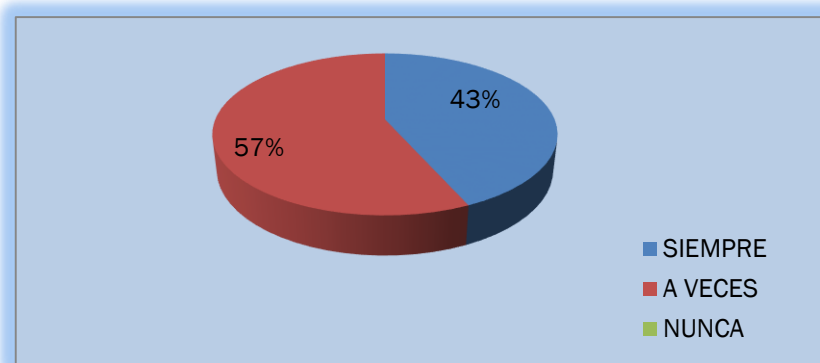
Cuadro N° 18. Utilización de juegos verbales.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE%
SIEMPRE	39	43%
A VECES	51	57%
NUNCA	0	0%
TOTAL	90	100%

Fuente: Encuesta dirigida a padres de familia

Elaborado por: Esmeraldas Zambrano Ketty Dolores

Gráfico N° 17. Utilización de juegos verbales.



Análisis

Treinta y nueve que corresponde al 43% manifiestan que su hijo siempre utiliza juegos verbales, y los otros 51 encuestados que corresponde al 57% responden que a veces.

Interpretación

Con respecto a la pregunta se aprecia que hay menor cantidad de padres con opinión que siempre sus hijos realizan diferentes juegos verbales, quizá porque consideran que se obtienen beneficios y una cantidad mayor manifiesta que a veces estos juegos verbales son aplicados por sus niños, porque en realidad contribuyen significativamente en el proceso de aprendizaje.

2. ¿Su hijo utiliza una entonación adecuada mediante rimas, canciones y refranes?

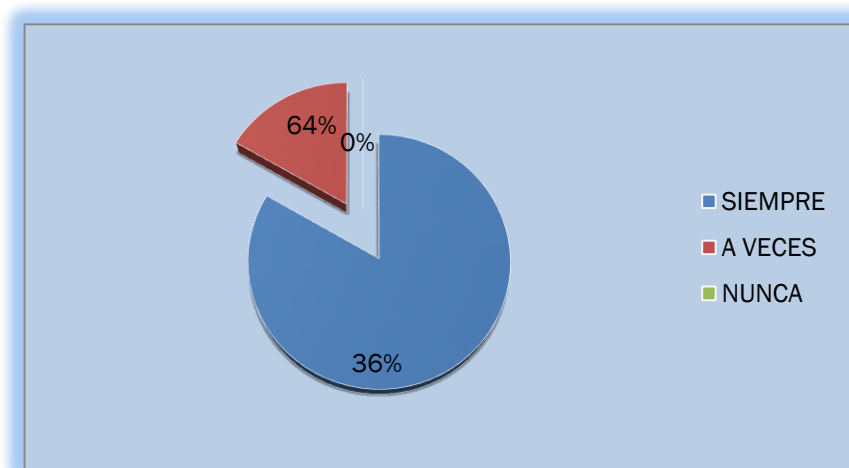
Cuadro N° 19. Entonación adecuada

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE%
SIEMPRE	32	36%
A VECES	58	64%
NUNCA	0	0%
TOTAL	90	100%

Fuente: Encuesta dirigida a padres de familia

Elaborado por: Esmeraldas Zambrano Ketty Dolores

Gráfico N° 18. Entonación adecuada.



Análisis

De los noventa padres encuestados cincuenta y ocho que corresponde al 64% manifiestan que a veces su hijo entona adecuadamente mediante rimas, canciones y refranes que permiten mejorar la comprensión lectora y los otros treinta y dos encuestados que corresponde al 36% responden que siempre.

Interpretación

Con respecto a la pregunta se aprecia que la maestra debe utilizar juegos verbales para mejorar la comprensión lectora en sus estudiantes porque se obtiene buenos resultados en los niños/as.

3. ¿Cree Ud. Que la maestra aplica los juegos verbales para contribuir a corregir las deficiencias en la expresión oral, de su hijo/a?

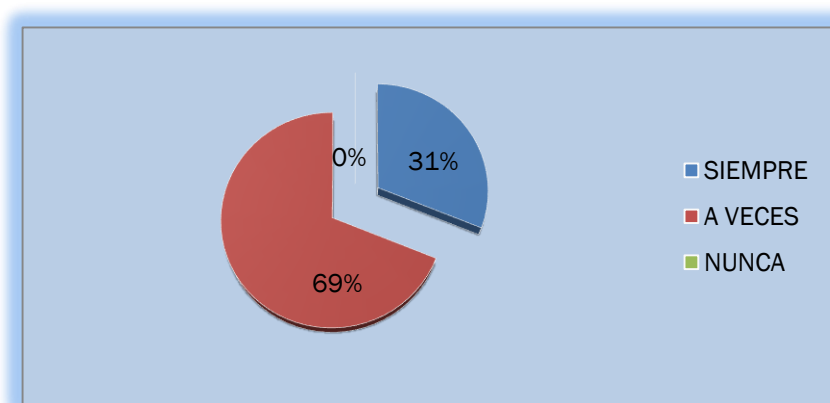
Cuadro N° 20. Corrección de Deficiencias.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE%
SIEMPRE	28	31%
A VECES	62	69%
NUNCA	0	0%
TOTAL	90	100%

Fuente: Encuesta dirigida a padres de familia

Elaborado por: Esmeraldas Zambrano Kitty Dolores

Gráfico N° 19. Corrección de Deficiencias



Análisis

Según los datos obtenidos sesenta y dos padres que corresponden al 69% contesta la maestra veces aplica los juegos verbales para contribuir a corregir las deficiencias en la expresión oral, de su hijo, mientras treinta y uno que corresponden al 31% dicen que siempre.

Interpretación

En esta pregunta se puede evidenciar que la mayoría de padres de familia responden que a veces la maestra aplica los juegos verbales para corregir las deficiencias en la expresión oral y en léxico de los niños, mientras que en un menor número de encuestados consideran que los docentes utilizan otras alternativas para el mejoramiento de estas debilidades en sus hijo.

4. ¿Su hijo expresa sus ideas con fluidez y coherencia?

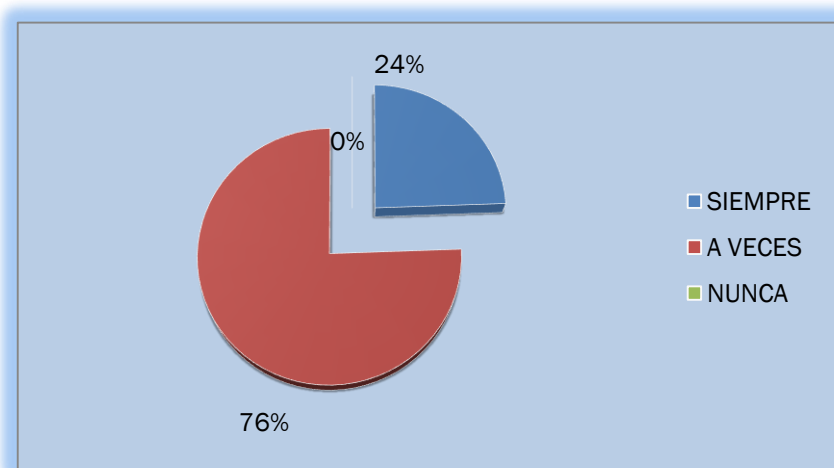
Cuadro N° 21. Fluidez y coherencia

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE%
SIEMPRE	22	24%
A VECES	68	76%
NUNCA	0	0%
TOTAL	90	100%

Fuente: Encuesta dirigida a padres de familia

Elaborado por: Esmeraldas Zambrano Ketty Dolores

Gráfico N° 20. Fluidez y coherencia



Análisis

En la pregunta cinco, los sesenta y ocho padres de familia que corresponde al 76% contestaron que a veces su hijo expresa sus ideas con fluidez y coherencia y veintidós que equivale al 24% manifiestan que siempre.

Interpretación

Los padres de familia en su mayoría contestan que sus hijos a veces expresan sus ideas con fluidez y coherencia, limitando con el fortalecimiento de la inteligencia lingüística, mientras que una cantidad menor manifiesta que siempre, contribuyendo con una educación de calidad y calidez.

5. ¿Cree Ud. Que las destrezas con criterio de desempeño deberían ser tomadas en cuenta en cada una de las clases empleadas por el profesor?

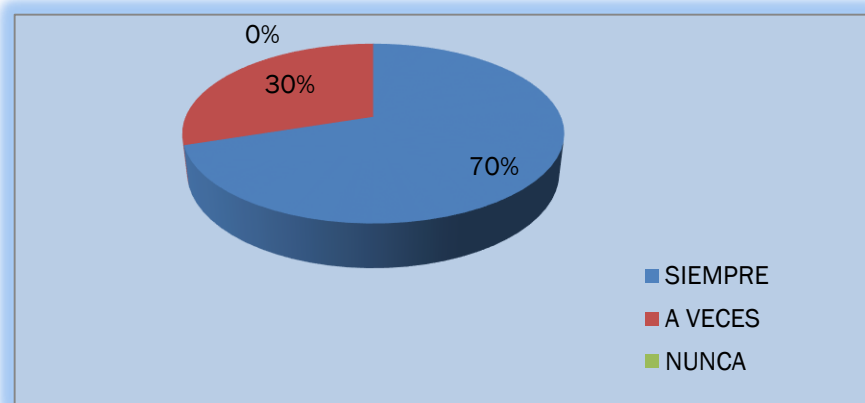
Cuadro N° 22. Destrezas con Criterio de Desempeño.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE%
SIEMPRE	63	70%
A VECES	27	30%
NUNCA	0	0%
TOTAL	90	100%

Fuente: Encuesta dirigida a padres de familia

Elaborado por: Esmeraldas Zambrano Ketty Dolores

Gráfico N° 21. Destrezas con Criterio de Desempeño.



Análisis

De los noventa padres, sesenta y tres que corresponden al 70% contestan que siempre y veinte y siete que equivale al 30% manifiesta que a veces.

Interpretación

De acuerdo a la pregunta, la mayoría de padres de familia consideran que las destrezas con criterio de desempeño deben ser aplicadas en cada una de las clases para poder obtener buenos resultados en sus hijos, en cuanto una cantidad muy inferior manifiestan que no siempre se debe seguir estrictamente lo planificado para poder tener los resultados deseados y favorables para los niños/as.

6. ¿Considera usted que las estrategias metodológicas planificadas se deberían cumplir de forma continua por el profesor?

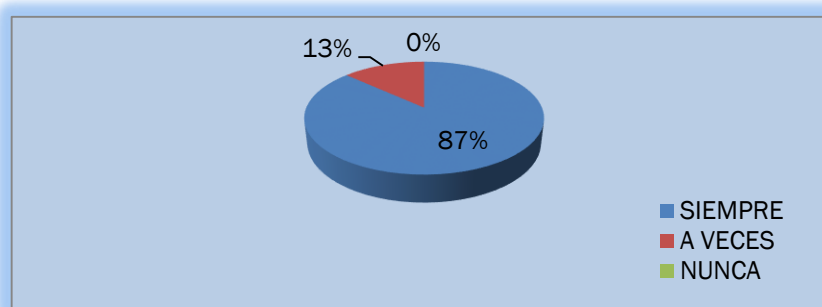
Cuadro N° 23. Estrategias Metodológicas.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE%
SIEMPRE	78	87%
A VECES	12	13%
NUNCA	0	0%
TOTAL	90	100%

Fuente: Encuesta dirigida a padres de familia

Elaborado por: Esmeraldas Zambrano Kitty Dolores

Gráfico N° 22. Estrategias Metodológicas.



Análisis

De los noventa padres encuestados setenta y ocho que corresponden al 87% contestan que siempre, doce que corresponden al 13% contestan que a veces.

Interpretación

Una gran cantidad de padres que opinan que las estrategias metodológicas planificadas por el profesor debería cumplirse en forma continua, ya que puede ser favorable para sus hijos, mientras que una pequeña cantidad dicen que a veces no es necesario ser muy estricto con lo preparado por el maestro ya que pueden adaptarse a ciertas estrategias que pueden dar mejor resultados dentro del grupo de estudiantes sin llegar a cambiar el objetivo propuesto por el docente.

7. ¿Considera usted que los educandos se socializan con los recursos didácticos utilizados en cada clase?

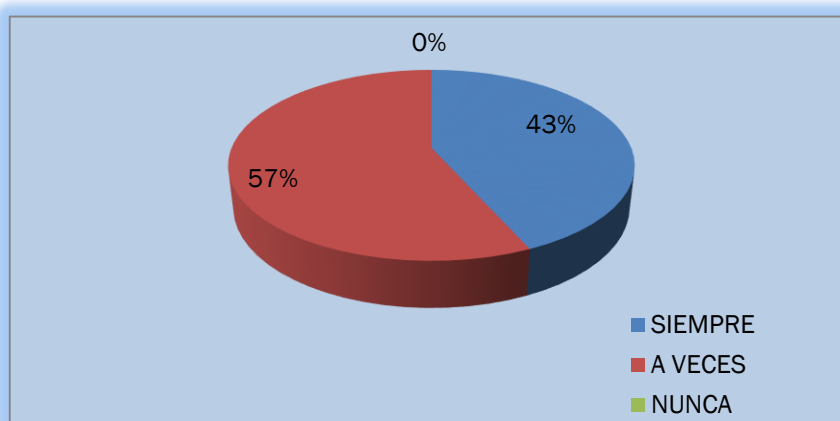
Cuadro N° 24. Recursos Didácticos.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE%
SIEMPRE	39	43%
A VECES	51	57%
NUNCA	0	0%
TOTAL	90	100%

Fuente: Encuesta dirigida a padres de familia

Elaborado por: Esmeraldas Zambrano Ketty Dolores

Gráfico N° 23. Recursos Didácticos.



Análisis

De toda la población encuestada treinta y nueve que corresponde al 43% contestan siempre, cincuenta y uno que corresponden al 57% dicen que a veces.

Interpretación

En lo que corresponde a la pregunta, hay una minoría de padres de familia encuestados que manifiestan que sus hijos/as si socializan con los recursos utilizados dentro del aula, mientras que una mayoría dicen que no siempre se adaptan a ciertos recursos por diferentes situaciones o particularidades de sus hijos para poder acoplarse a ciertos materiales de aprendizaje.

8. ¿Usted se siente satisfecho con el resultado de las evaluaciones de su hijo/a?

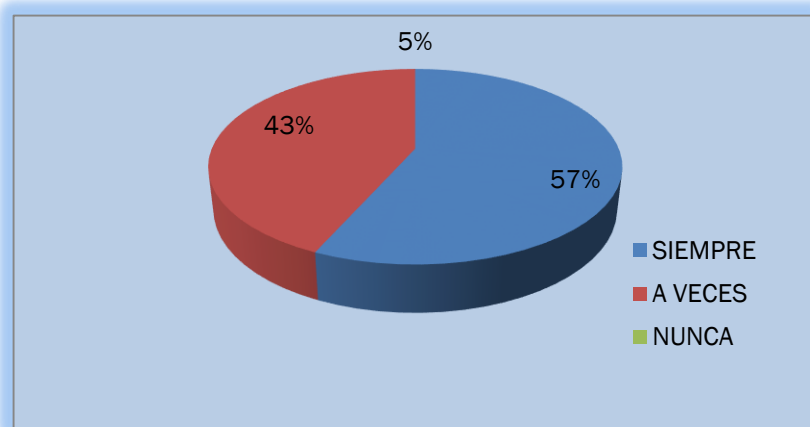
Cuadro N° 25. Resultado de Evaluaciones.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE%
SIEMPRE	51	57%
A VECES	39	43%
NUNCA	0	0%
TOTAL	90	100%

Fuente: Encuesta dirigida a padres de familia

Elaborado por: Esmeraldas Zambrano Ketty Dolores

Gráfico N° 24. Resultado de Evaluaciones.



Análisis

Según los datos obtenidos, cincuenta y uno padres que corresponden al 57% contesta siempre, mientras que treinta y nueve que corresponden al 43% dicen que a veces.

Interpretación

En esta pregunta se puede evidenciar que la mayor parte de los encuestados sienten satisfacción por el resultado de las evaluaciones aplicadas a cada uno de sus hijos, pero también hay una menor parte de padres que dicen no sentirse siempre satisfechos con el resultado que obtienen con las evaluaciones a sus hijos/as.

9. ¿El proceso educativo motiva a su hijo/a al cumplimiento de las tareas escolares?

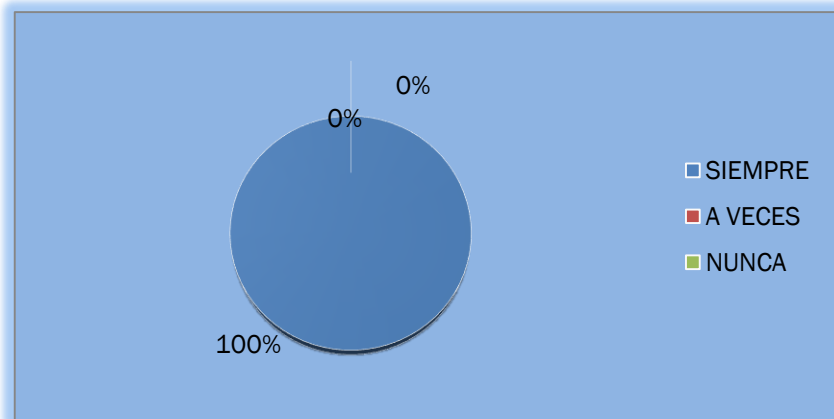
Cuadro N° 26. Cumplimiento de Tareas.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE%
SIEMPRE	90	92%
A VECES	0	8%
NUNCA	0	0%
TOTAL	90	100%

Fuente: Encuesta dirigida a padres de familia

Elaborado por: Esmeraldas Zambrano Ketty Dolores

Gráfico N° 25. Cumplimiento de Tareas.



Análisis

Según los datos obtenidos 90 padres de familia, que corresponde al 100% respondieron que siempre el proceso educativo motiva a su hijo/a al cumplimiento de las tareas escolares.

Interpretación

Con respecto a la pregunta la mayoría de padres de familia nos dice que sus hijos si son motivados a cumplir sus tareas eso quiere decir que el proceso educativo que utilizan los docentes siempre es el más adecuado para los estudiantes que siempre están dispuestos a cumplir con sus obligaciones.

10. ¿Con que frecuencia incluye el profesor metodología activa en la Enseñanza Aprendizaje de su hijo/a?

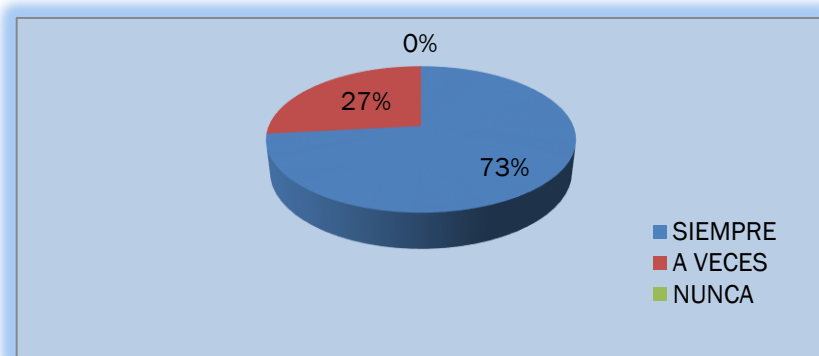
Cuadro N° 27. Metodología en la Enseñanza Aprendizaje.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE%
SIEMPRE	66	73%
A VECES	24	27%
NUNCA	0	0%
TOTAL	90	100%

Fuente: Encuesta dirigida a padres de familia

Elaborado por: Esmeraldas Zambrano Kitty Dolores

Gráfico N° 26. Metodología en la Enseñanza Aprendizaje.



Análisis

De los noventa padres encuestados, setenta y seis que corresponden al 73% responden que siempre y veinticuatro que corresponden al 27% responden que a veces.

Interpretación

En lo que corresponde a la pregunta se aprecia que hay una mayor cantidad que manifiesta que el profesor si incluye frecuentemente una metodología activa en la enseñanza-aprendizaje de sus hijos/as y una pequeña cantidad de padres encuestados dicen que no siempre se aplica, pero esto se ve reflejado en los alumnos.

11. ¿Cree Ud. Que es necesario una guía práctica de estrategias de juegos verbales para mejorar el proceso educativo de su hijo/a?

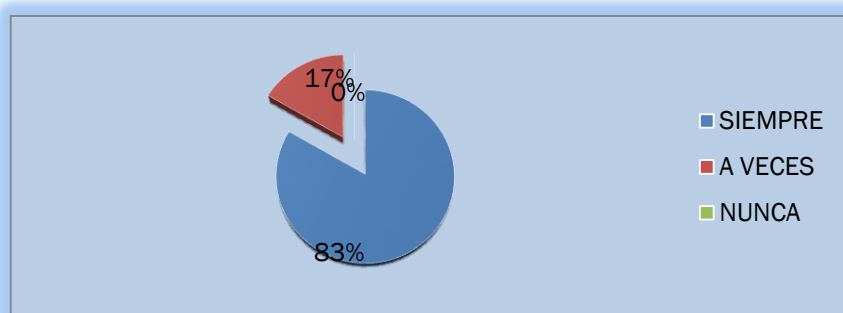
Cuadro N° 28 Guía Práctica.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE%
SIEMPRE	75	83%
A VECES	15	17%
NUNCA	0	0%
TOTAL	90	100%

Fuente: Encuesta dirigida a padres de familia

Elaborado por: Esmeraldas Zambrano Ketty Dolores

Gráfico N° 27. Guía Práctica.



Análisis

En esta pregunta setenta y cinco padres de familia que equivale al 83% de los encuestados manifiestan que siempre, quince padres de familia contestan que a veces, equivalente al 17% responden que a veces es necesaria una guía práctica de estrategias de juegos verbales para mejorar el proceso educativo de su hijo/a

Interpretación

En lo que corresponde a esta pregunta se aprecia que en la totalidad de los encuestados opinan que si consideran que sus hijos deberían tener una guía práctica de estrategias de los juegos verbales para obtener ventajas favorables y rescatables para el mejoramiento del proceso educativo en los niños/as.

12. ¿Qué juegos verbales utiliza su hijo/a?

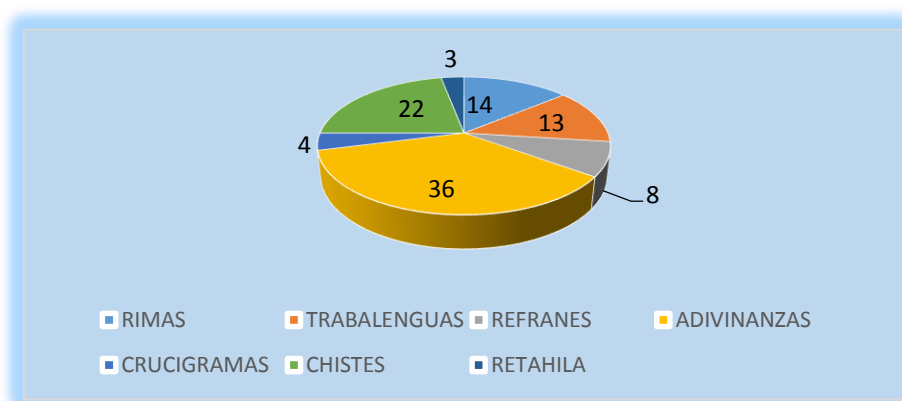
Cuadro N° 29. Juegos verbales.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE%
RIMAS	27	14%
TRABALENGUAS	24	13%
REFRANES	15	8%
ADIVINANZAS	69	36%
CRUCIGRAMAS	9	4%
CHISTES	42	22%
RETAHILA	6	3%
TOTAL	192	100%

Fuente: Encuesta dirigida a padres de familia

Elaborado por: Esmeraldas Zambrano Ketty Dolores

Gráfico N° 28. Juegos verbales



Análisis

Como análisis final se dice que las adivinanzas son los juegos verbales que más llama la atención a los niños.

Interpretación

Se concluye en esta pregunta que los niños realizan diferentes juegos verbales, para desarrollar el aprendizaje, fortaleciendo la imaginación, creatividad, la motivación.

Cuadro de resumen de la encuesta aplicada a padres de familia del tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Dr. Otto Arosemena Gómez, de la Parroquia la Matriz, Cantón Latacunga, Provincia de Cotopaxi.

INTERROGANTES	CRITERIOS A FAVOR	CRITERIOS EN CONTRA
1	39	51
2	32	58
3	28	62
4	22	68
5	63	27
6	78	12
7	39	51
8	51	39
9	90	0
10	66	24
11	75	15
TOTAL	583	407

Fuente: Encuesta aplicada a padres de familia

Elaborado por: Esmeraldas Zambrano Ketty Dolores

4.3. Verificación de hipótesis

Planteamiento de la hipótesis

Hipótesis nula

H₀= Los Juegos Verbales no inciden significativamente en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en los niños/as del Tercer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Dr. Otto Arosemena Gómez, de la Parroquia la Matriz, Cantón Latacunga, Provincia de Cotopaxi.

Hipótesis alternativa

H₁= Los Juegos Verbales significativamente inciden en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en los niños/as del Tercer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Dr. Otto Arosemena Gómez, de la Parroquia la Matriz, Cantón Latacunga, Provincia de Cotopaxi.

Selección del Nivel de Significación

Para la verificación de la hipótesis se utilizará el nivel de significación $\alpha = 0,05$

Descripción de la Población

Tomamos como población a 12 docentes y 90 padres de familia, de la Unidad Educativa Dr. Otto Arosemena Gómez a quienes se les aplicó la técnica de la encuesta a través del instrumento cuestionario.

Modelo Estadístico

$$X^2_c = \sum \left[\frac{(f_o - f_e)^2}{f_e} \right]$$

Dónde:

X²= Chi cuadrado

Σ = Sumatoria

O= Frecuencia Observada

E= Frecuencia Esperada

4.4. Nivel de Significación, grados de libertad

$\alpha = 0.05$ (95% de Confiabilidad)

$gl = (f-1) (c-1)$

$gl = (2-1) (2-1)$

$gl = (1) (1)$

$gl = 1$

$X^2_t = 3,84$

4.5. Distribución Chi Cuadrado X^2_c

Cuadro N. 30. Distribución del Chi cuadrado

v/p	0,001	0,0025	0,005	0,01	0,025	0,05	0,1
1	10,8274	9,1404	7,8794	6,6349	5,0239	3,8415	2,7055
2	13,8150	11,9827	10,5965	9,2104	7,3778	5,9915	4,6052
3	16,2660	14,3202	12,8381	11,3449	9,3484	7,8147	6,2514
4	18,4662	16,4238	14,8602	13,2767	11,1433	9,4877	7,7794
5	20,5147	18,3854	16,7496	15,0863	12,8325	11,0705	9,2363

Fuente: www.famaf.unc.edu.ar/~ames/proba2011/tablachicuadrado.pdf

Tenemos, el valor tabulado de X^2_t con 1 grado de libertad y un nivel de significación de 0,05 de 3,84 (valor encontrado en la tabla de: Puntos porcentuales de la distribución).

Entonces si X^2_t es $<$ que x^2_c se acepta la hipótesis nula caso contrario se la rechaza.

4.6. Frecuencias observadas

	CRITERIOS A FAVOR	CRITERIOS EN CONTRA	TOTAL
DOCENTES	98	34	132
PADRES DE FAMILIA	583	407	990
TOTAL	681	441	1122

Elaborado por: Esmeraldas Zambrano Ketty Dolores

4.7. Frecuencias esperadas

	CRITERIOS A FAVOR	CRITERIOS EN CONTRA	TOTAL
DOCENTES	80,12	51,88	132
PADRES DE FAMILIA	600,88	389,12	990
TOTAL	681	441	1122

Elaborado por: Esmeraldas Zambrano Ketty Dolores

4.8. Chi cuadrado

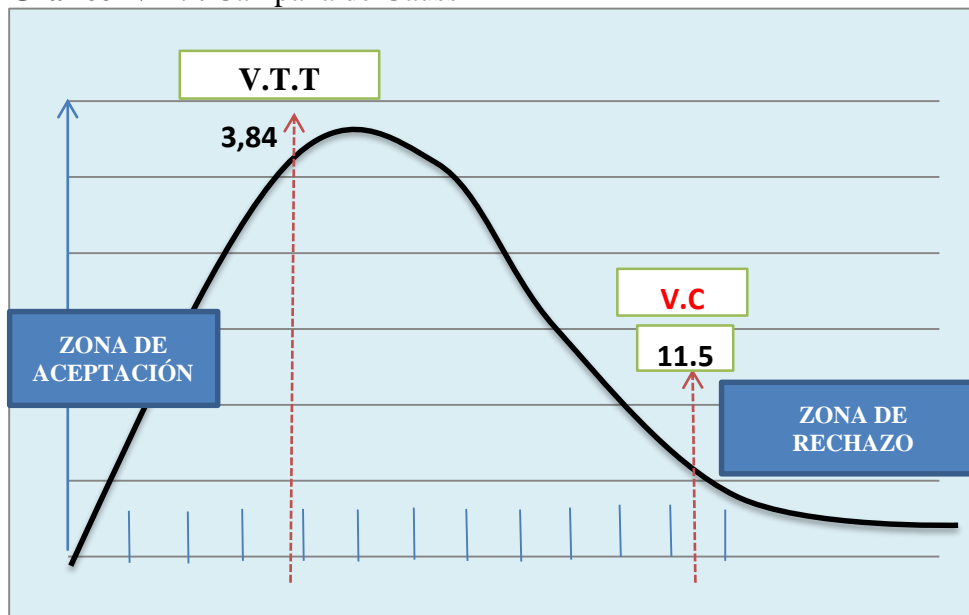
FRECUENCIAS OBSERVADAS	FRECUENCIAS ESPERADAS	$X^2C = \sum (FO - FE)^2 / FE$
98	80,12	3,99
34	51,88	6,16
583	600,88	0,53
407	389,12	0,82
TOTAL		11,5

Elaborado por: Esmeraldas Zambrano Ketty Dolores

4.9. Regla de decisión

Se acepta la hipótesis alternativa porque el Chi cuadrado calculado cae en la zona de rechazo, siendo mayor que 3,84.

Gráfico N° 29. Campana de Gauss



Fuente: Tabla del Chi cuadrado

Elaborado por: Esmeraldas Zambrano Ketty Dolores

4.10. Conclusión

En vista de que los cálculos resultan favorables al planteamiento de la hipótesis se acepta que con 1 grado de libertad y 0,05% de confiabilidad X^2_c es de 11,5 este valor cae en la zona de rechazo, por ser superior al $X^2_t = 3,84$ aceptándose la hipótesis alterna que dice: Los Juegos Verbales inciden significativamente en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura en los niños/as del Tercer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Dr. Otto Arosemena Gómez, de la Parroquia la Matriz, Cantón Latacunga, Provincia de Cotopaxi.

CAPÍTULO 5

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones.

1. Los juegos verbales contribuyen significativamente a mejorar la expresión oral de los niños y niñas, puesto que ayudan a incrementar el léxico, mejorar la pronunciación de las palabras, a desarrollar la memoria, a hablar y relacionarse con los demás, sin duda cualquier juego que implique comunicación, por sencillo que sea, es favorecedor para el desarrollo de la expresión oral, sin embargo los docentes no los practican a diario porque la cantidad de adivinanzas y rimas que conocen es muy pequeña y sobre los trabalenguas y retahílas se podría decir que es nula.
2. Dentro del proceso Enseñanza Aprendizaje de los niños y niñas de tercer grado es evidente que los docentes no utilizan estrategias y actividades que fortalezcan el aprendizaje significativo de los estudiantes, dificultando el proceso de desarrollo de habilidades y destrezas lingüísticas, evidenciándose en el rendimiento académico en la asignatura de Lengua y Literatura.
3. Los docentes no cuentan con una guía de juegos verbales por lo que esto dificulta el empleo diario de los mismos, afectando el vínculo comunicativo con los estudiantes, la falta de interés, estimulación para que puedan desarrollar el proceso enseñanza-aprendizaje.

5.2 Recomendaciones

1. Los docentes deberían incluir en su planificación diaria, iniciar su clase con un juegos verbal para despertar al niño o niña, para lo cual podrían elaborar tarjetas de vistosos colores que llamen la atención de los pequeños para enseñar adivinanzas, trabalenguas, retahílas, rimas, etc. ya que constituyen una herramienta fundamental en el desarrollo del lenguaje oral y además deben ser abordados en forma permanente.
2. Los docentes deberían emplear estrategias para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes tales como los juegos lingüísticos o verbales que desarrollan variadas y ricas actividades de pensamiento y sobretodo de lenguaje. A más de los juegos verbales las maestras deben destinar más tiempo para que los niños y niñas puedan expresarse libremente, contando sus experiencias o temas libres que a ellos les agrade.
3. Se recomienda utilizar una guía didáctica que conste de un sin número de juegos verbales que beneficien la expresión oral de los estudiantes y a la vez que puedan comunicarse efectivamente con los demás y puedan responder con alegría el proceso enseñanza-aprendizaje, creando su propio conocimiento significativo.

CAPÍTULO 6

LA PROPUESTA

6.1 Datos Informativos.

Tema: Guía Didáctica de estrategias de juegos verbales en la asignatura de Lengua y Literatura para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños/as del Tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Dr. Otto Arosemena Gómez.

Institución Ejecutora:

Unidad Educativa Dr. Otto Arosemena Gómez.

Beneficiarios:

Estudiantes y docentes de la “Unidad Educativa Dr. Otto Arosemena Gómez.”

6.1.2. Ubicación

País: Ecuador.
Región: Sierra.
Provincia: Cotopaxi
Cantón: Latacunga
Dirección: Av. Amazonas y Clemente Yerobi
Tipo de plantel: Mixto.
Sostenimiento: Fiscal

6.1.3. Equipo técnico responsable

Director: Lic. Geovanny Campaña

Investigadora: Ketty Dolores Esmeraldas Zambrano.

6.2 Antecedentes de la propuesta.

De los datos obtenidos en la presente Investigación se ha establecido que existe una gran serie de problemas en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura en los niños y niñas del tercer año de Educación Básica de la Escuela de Educación Básica Otto Arosemena Gómez.

Por esta razón se pretende dar solución a esta problemática mediante la elaboración de una guía didáctica de juegos verbales que permiten un óptimo proceso de la Enseñanza-Aprendizaje.

Los juegos verbales como: adivinanzas, trabalenguas, retahílas, rimas, crucigramas, refranes, chistes entre otras, constituyen una serie de recursos que ayudarán al desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas, ya que los mismos desarrollan variadas y ricas actividades de pensamiento y exploran las capacidades de su intelecto, es muy importante mezclar el juego y el diálogo para adquirir habilidades en la comunicación verbal, el juego verbal es tan sencillo que simplemente se necesita la interacción entre el niño y el adulto y una dinámica que fortalezca esa comunicación.

No obstante, se aconseja no desgastarse buscando cosas materiales, sino entender que el juego ya está creado y que simplemente, a través de la lúdica, se puede estar a la par en el mundo simbólico del niño, en sus gustos y sus intereses, cualquier juego que implique comunicación, por sencillo que sea, es favorecedor para el desarrollo del lenguaje. Pero se debe tener en cuenta que las actividades deben ser dinámicas ya que estimulan el desarrollo de la creatividad, del vocabulario, el desarrollo cognitivo, la fluidez de la expresión y finalmente desarrollo de la memoria.

Los juegos verbales hacen parte del día a día de la crianza de los niños, algunos adultos los utilizan para consentir como parte de un juego a diario de los niños o

como por diversión, pero, muchas veces, ignoran que estos cantos, rimas, adivinanzas, trabalenguas y rondas favorecen el desarrollo intelectual del niño.

6.3 Justificación.

Se ha visto el **interés** y la necesidad de plantear una propuesta que contenga una guía de estrategias de juegos verbales práctica con una serie de actividades de carácter lúdico que permitan al niño y a la niña aprender mediante juegos verbales tales como trabalenguas, adivinanzas, retahílas, rimas, ejercicios de destreza mental, preguntas y respuestas, , etc., haciendo que los contenidos resulten agradables, divertidos y de fácil entendimiento. Esta guía está dirigida a los docentes con el propósito de orientar su quehacer educativo.

Es **importante** realizar esta propuesta porque mediante ésta se pretende fomentar espacios propicios de la fluidez de la creatividad y del pensamiento para el desarrollo de la expresión oral, brindando la oportunidad de conectar juegos y actividades acordes a la edad del niño o niña, resultando favorable como herramienta para promover el cuidado y desarrollo integral de los niños y las niñas, así como puede servir para promover en ellos habilidades y destrezas para la vida, de esta manera formar seres humanos críticos, libres, expresivos, creativos y capaces de solucionar problemas cotidianos.

La guía de juegos verbales es **innovadora** porque se generó nuevas ideas con creatividad e imaginación de la investigadora. Cabe recalcar que otras fuentes bibliográficas aportaron significativamente en la construcción de la presente guía.

Es de gran **impacto** porque se tendrá efectos positivos tanto en los estudiantes como docentes, obteniendo excelentes resultados en la expresión oral de los niños/as y en todo lo que respecta al proceso de enseñanza aprendizaje, el niño al compartir a través del juego va desarrollando su comunicación oral, el utiliza el lenguaje para

organizar el juego en sí, de esta manera se convierte en un medio más de conocimiento y en un camino para comprender y ordenar mejor sus vivencias.

Los **beneficiarios** directos de la presente guía son los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa Dr. Otto Arosemena Gómez, a los estudiantes puesto que ayudará a que la expresión oral de los mismos sea eficaz permitiéndoles una buena comunicación, y a los docentes les permitirá tener a su alcance este recurso para que pueda aplicarlo con sus estudiantes, siguiendo paso a paso las actividades planteadas en la guía.

Los juegos verbales brindan un sinnúmero de **beneficios** en lo que respecta al desarrollo de la expresión oral ya que ponen énfasis en el carácter lúdico y creativo de la palabra hablada y en una actitud exploratoria de posibles significados; permiten desarrollar variadas y ricas actividades de pensamiento y lenguaje oral.

Es **factible** realizarla porque los recursos tecnológicos, económicos, pedagógicos están al alcance de la investigadora, y además las autoridades de la Institución darán el respaldo y la autorización para la socialización de la guía didáctica de juegos verbales con los docentes y estudiantes.

6.4 Objetivos.

6.4.1 General.

Elaborar una guía de estrategias de juegos verbales en la asignatura de Lengua y Literatura para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños/as del Tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Dr. Otto Arosemena Gómez.

6.4.2 Específicos.

1. Socializar con las autoridades y docentes del plantel la guía didáctica de juegos verbales para mejorar el proceso de la enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura.
2. Ejecutar las actividades de la guía de estrategias de juegos verbales en la asignatura de Lengua y Literatura para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
3. Evaluar los logros alcanzados con la guía de juegos verbales en el proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura para mejorar la expresión oral, con los niños/as del tercer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Dr. Otto Arosemena Gómez.

6.5 Análisis de Factibilidad.

Esta propuesta es factible porque se cuenta con todos los elementos para llevarlo a efecto, es decir con el apoyo de las autoridades principales de la institución, además si se analizan adecuadamente los beneficios se verán en el mediano plazo, la elaboración de la guía didáctica de juegos verbales puesto que se cuenta con la disponibilidad de los recursos tecnológicos, económicos, pedagógicos y además las autoridades del plantel darán el respaldo y la autorización para la socialización de la guía didáctica con los docentes y estudiantes.

Esta guía tiene el propósito de propiciar valiosas experiencias en el aprendizaje contribuyendo con el mejoramiento de la calidad de la educación basada en la calidad de vida, en caminadas al cumplimiento de los que dice la reforma curricular y al buen vivir.

6.5.1. Factibilidad política

Se considera que en la unidad educativa Dr. Otto Arosemena Gómez se rigen fundamentalmente en leyes, normas, reglamentos, establecidos en la Constitución Política del Ecuador, Código de la Niñez, Código de convivencia, además se basa en el cumplimiento de las actividades propuestas en la Reforma curricular.

6.5.2. Factibilidad Técnica

Los juegos verbales en la asignatura de Lengua y Literatura, responden al desarrollo de habilidades lingüísticas mediante la utilización de estrategias, que potenciaran las capacidades fortaleciendo el lenguaje, guiando al estudiante hacia una educación de calidad y calidez.

6.5.3. Factibilidad Tecnológica

La utilización de la tecnología como recurso educativo didáctico constituye un apoyo para el docente en el momento de impartir sus clases, potencializando la creatividad, ya que los programas tecnológicos alcanzan la atención del estudiante, el interés por aprender, es decir este medio es fundamental para el aprendizaje.

6.5.4. Factibilidad Organizacional

En la escuela de Educación Básica Otto Arosemena Gómez, se evidencia la necesidad de aplicar una guía con estrategias y actividades para mejorar la expresión oral, fortaleciendo la parte intelectual, afectiva, evidenciándose en la participación activa en donde el estudiante sea el ente activo del aprendizaje.

6.5.5. Factibilidad Legal

La escuela de Educación Básica Otto Arosemena Gómez, del cantón Latacunga, Provincia de Cotopaxi está fundamentada en Acuerdo y reglamentos estipulados por la ley Orgánica de Educación Intercultural, involucrando los niveles de

educación, inicial, básica y bachillerato, facilitando la adquisición de conocimientos de actitudes y aptitudes para el desarrollo integral del estudiante.

6.6. Fundamentación Teórica Científica

6.6.1. Fundamentación Psicológica

Según: Granato María (1992). “El juego es un objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad, está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio, por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Los juegos verbales son considerados importantes, en los aspectos psicológicos del estudiante ya que contribuyen el desarrollo cognitivo, afectivo, social, las mismas que ayudan a contribuir con el mejoramiento de la expresión oral y que van encaminadas a una educación de calidad y calidez.

6.6.2. Fundamentación Pedagógica

Cueva Iglesias (2000). La maestra tendrá en cuenta realizar la motivación de los juegos en forma impactante, donde utilice elementos de fantasía, imaginación, permitiendo elevar el estado emocional necesario para el desarrollo eficaz de los juegos, mediante una conversación, canción, et, que permita relacionar a los niños a esta actividad que debe ser dinámica, para alcanzar el mejoramiento de la expresión oral.

Es evidente entonces que los educadores de hoy debemos ser investigadores del entorno educativo y establecer cuáles son las necesidades de los estudiantes, a fin de planificar las actividades educativas y colaborar con el desarrollo del individuo del futuro ofreciéndole herramientas que promuevan su aprendizaje, pero que

también desarrolle sus capacidades de socialización, de motricidad, en fin, de todo aquello que lo va a ayudar a convertirse en un ser integro.

6.6.3. Fundamentación Social

Carvajal, Cornejo Kathy (2013). Indica que los juegos verbales “Son aquellos juegos tradicionales o creados por los niños como las adivinanza, trabalenguas y otros juegos lingüísticos o juegos de palabras, estos juegos permiten desarrollar la conciencia lingüística y sus competencias de lenguaje de un contexto lúdico que lo divierte y entretiene; permiten discriminar los sonidos iniciales o finales de las palabras; estimulan la creatividad, al favorecer asociaciones de palabras, favorecen el desarrollo del vocabulario y favorecen la fluidez de la expresión oral”.

Los docentes deben desarrollar las capacidades comunicativas de sus estudiantes con la utilización de varias estrategias metodológicas que ayuden alcanzar la expresión oral, la interacción social de manera eficiente, considerando los juegos verbales como el centro del aprendizaje y herramienta para mejorar la expresión oral, teniendo en cuenta que bien utilizados es una fuente de aprendizaje significativo.

6.6.4. Fundamentación Legal.

La propuesta denominada guía de estrategias de juegos verbales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura se fundamenta en:

Constitución Política del Ecuador. Sección Tercera Comunicación e Información

Art. 16.- Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a una comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, en todos los ámbitos de la interacción social, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios símbolos.

Sección quinta Educación

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

Capítulo sexto

Derechos de libertad

Dentro del Artículo 66. El derecho a opinar y expresar su pensamiento libremente y en todas sus formas y manifestaciones.

Competencias básicas según la LOE (2006)

- La inclusión de las competencias básicas en el currículo tiene varias finalidades fundamentales:
- Integrar los diferentes aprendizajes, tanto los formales, incorporados a las diferentes áreas, como los informales y no formales.
- Orientar la enseñanza al permitir identificar los contenidos y los criterios de evaluación que tienen carácter imprescindible y, en general, inspirar las distintas decisiones relativas al proceso de enseñanza y aprendizaje.

6.7. Fundamentación Técnica

6.7.1. Guía didáctica

Concepto

Según: Canal (2009) acerca de la guía didáctica manifiesta que es una síntesis ordenada, sistemática, que sirve para la adquisición de conocimientos, con la integración de conocimientos, desarrollando las capacidades cognitivas,

procedimental, actitudinal fundamentándose en la pedagogía crítica en donde se le considera al estudiante actor de su propio aprendizaje.

La guía didáctica es un folleto que ayuda al estudiante en el momento de planificar para impartir sus conocimientos a través de técnicas, actividades y estrategias adecuadas e innovadoras que sirven para proporcionar a los estudiantes una educación eficiente.

García Aretio (2002, p. 241) La Guía Didáctica es “el documento que orienta el estudio, acercando a los procesos cognitivos del estudiante el material didáctico, con el fin de que pueda trabajarlos de manera autónoma”.

La guía didáctica motiva, orienta, promueve la interacción y conduce al estudiante, a través de diversos recursos y estrategias, hacia el aprendizaje autónomo.

Arteaga Estévez (2010) Es el instrumento básico que orienta al estudiante, como realizar el estudio independiente a lo largo del desarrollo de la asignatura, debe indicar de manera precisa, que tiene que aprender, como puede aprenderlo y cuando lo habrá aprendido, ha de ser un material único, organizado por temas, teniendo en cuenta además, todos los medios disponibles tales como software, videos, y estrategias, etc.

La guía es un conjunto amplio de recursos y estrategias para orientar el desarrollo de cada uno de los temas, facilitando la comprensión de los contenidos alcanzando un aprendizaje innovador, motivador y significativo.

6.7.2. Objetivos de la guía

- Proponer ejercicios para que el estudiante descubre posibles vacíos y supere las deficiencias de estudio.
- Ofrecer estrategias adecuadas para alcanzar el aprendizaje.

- Integrar en un solo documento todas las orientaciones y estrategias que conduzcan al estudiante a abordar con éxito el aprendizaje autónomo.
- Proponer actividades de seguimiento, evaluación formativa y realimentación del aprendizaje.

6.7.3. Características de la guía

COORD (1997) “La guía presenta orientaciones en relación a la metodología y enfoque del curso, estableciendo indicaciones generales para su utilización, y acerca de cómo lograr el desarrollo de las habilidades, destrezas y aptitudes del educando”.

Las características son las siguientes:

- Presenta orientaciones y sugerencias de actividades que permitan fortalecer el aprendizaje.
- Establece indicaciones generales como aplicar las estrategias.
- Orienta al docente en su hora clase.
- Facilita el camino para la comprensión de los diferentes temas.
- Conlleva al análisis, reflexión, enfocadas en una educación de calidad y calidez.

6.7.4. Recomendaciones para elaborar una guía

Para la utilización de la presenta guía, considere las siguientes recomendaciones:

- Lea atentamente la información para potenciar el aprendizaje en los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Otto Arosemena Gómez.
- Esta guía es una herramienta útil y necesaria para contribuir con el aprendizaje.
- Disponer del material adecuado.
- Establecer actividades variadas.
- Esta guía es de fácil manejo y aplicación.
- Ajustar las necesidades del educando.

6.7.5. Sugerencias específicas dentro de aula

- Conocer las destrezas y habilidades de los estudiantes
- Motivarles para que se sientan queridos, estimulados.
- Ayudarles a enfrentar los problemas del diario vivir.
- Respetas sus criterios, felicitar sus actividades.
- Hacerles sentirse seguros
- Motivarles el aprendizaje a través de juegos verbales interactivos.
- Cantarles, contarles cuentos y jugar con ellos diariamente.
- Tener el material adecuado alcanzando un clima agradable y acogedor.
- El material didáctico debe ser grande y colorido.

6.7.6. Las Competencias Básicas en la programación didáctica

En la programación didáctica se debe incorporar las competencias básicas, a través de ellas los estudiantes deben adquirir destrezas conocimientos y actitudes que tengan aplicación funcionalidad en la vida cotidiana. Las competencias que se deben adquirir y desarrollar son:

- Competencia en comunicación lingüística:
- Leer, comprender e interpretar distintos tipos de textos
- Expresar adecuadamente pensamientos, ideas y emociones
- Conocer y utilizar de forma adecuada el lenguaje en expresiones escritas y orales.
- Desarrollar la comprensión y mejorar las destrezas comunicativas
- Fomentar el gusto y el interés por participar en situaciones de comunicación oral.
- Fomentar el interés por mejorar las producciones lingüísticas
- Implicarse activamente en la conversación y adoptar una actitud dialogante
- Escribir de forma adecuada utilizando las reglas ortográficas
- Reconocer códigos y señales de la calle

6.8. Modelo operativo.

Al ser este un proyecto de intervención, se ha elaborado y desarrollado una propuesta de un modelo operativo viable, buscando solucionar el problema identificado en la Unidad educativa Dr. Otto Arosemena Gómez, del Cantón Latacunga, Provincia de Cotopaxi.

La propuesta se refiere a la aplicación de varias actividades dirigidas a los estudiantes y docentes del tercer año de Educación Básica. Este plan se crea debido a las necesidades que tienen los niños/as del tercer año, contando con la colaboración de la comunidad educativa de esta manera se podrán obtener muy buenos resultados.

CUADRO N° 31 MODELO OPERATIVO

ETAPAS	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES
SOCIALIZACIÓN	*Socializar con el personal docente sobre la necesidad de realizar juegos verbales para mejorar la expresión oral de los estudiantes.	*Reunión de trabajo con todos los docentes. *Dialogar sobre la incidencia de los juegos verbales en el desarrollo de la expresión oral de los niños/as.	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos • Materiales • Institucionales 	<ul style="list-style-type: none"> • Investigadora • Director
CAPACITACIÓN	*Capacitar a los docentes sobre el correcto uso de la guía didáctica de juegos verbales para mejorar el proceso Enseñanza-Aprendizaje.	*Entrega y análisis de la guía didáctica de juegos verbales para mejorar la expresión oral de los niños.	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos • Materiales • Institucionales 	<ul style="list-style-type: none"> • Investigadora
EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA	*Aplicar la guía didáctica de juegos verbales para mejorar la expresión oral de los estudiantes mediante el proceso Enseñanza-Aprendizaje.	*Poner en práctica con el alumnado la guía didáctica, siguiendo las indicaciones de la misma.	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos • Materiales • Institucionales 	<ul style="list-style-type: none"> • Investigadora
EVALUACIÓN	* Conocer los resultados obtenidos con la aplicación de la guía didáctica.	*Seguimiento al desarrollo de las actividades ejecutables. *Crear algunos grupos de trabajo para la realización de los juegos verbales.	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos • Materiales • Institucionales 	<ul style="list-style-type: none"> • Investigadora • Docentes • Director

Elaborado por: Esmeraldas Zambrano Ketty Dolores

6.9 Administración de la Propuesta.

Para la aplicación de esta propuesta se utilizará un presupuesto personal que solvente los recursos materiales, tecnológicos, para que los docentes, logren ejecutar los juegos verbales para un mejor proceso Enseñanza- Aprendizaje en los niños y niñas de la Unidad Educativa Dr. Otto Arosemena Gómez.

Recursos Humanos

La administración de propuesta de este proyecto educativo se llevará a cabo por la investigadora Esmeraldas Zambrano Ketty Dolores.

Recursos Institucionales

Para la realización de la investigación se cuenta con el apoyo de las autoridades y maestros de la Unidad educativa Dr. Otto Arosemena Gómez, del cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi., en donde se ha observado el problema a investigar y se ha podido recolectar información.

Cuadro N° 32 Administración de la propuesta

Rubros de gasto	Valor
Copias	\$10
Internet	\$25
Impresiones	\$45
Transporte	\$35
Imprevistos	\$10
Total	\$125

Elaborado por: Esmeraldas Zambrano Ketty Dolores

6.10. Previsión de la Evaluación de la propuesta.

Cuadro N° 33. Previsión de la evaluación de la propuesta

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Quiénes solicitan evaluar?	Las autoridades y docentes de la Institución
2. ¿Por qué evaluar?	Para mejorar el aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura a través de la aplicación de la guía didáctica estrategias de juegos verbales.
3. ¿Para qué evaluar?	Para conocer si la propuesta dio resultados positivos.
4. ¿Qué evaluar?	Los contenidos y la aplicación de la guía didáctica de juegos verbales.
5. ¿Quién evalúa?	Investigadora: Ketty Dolores Esmeraldas Zambrano
6. ¿Cuándo evaluar?	Durante el periodo lectivo 2014-2015
7. ¿Cómo evaluar?	Encuesta
8. ¿Con qué evaluar?	Cuestionario estructurado
9. ¿Dónde evaluar?	Unidad Educativa Dr. Otto Arosemena Gómez.
10. ¿En qué situación?	En las aulas de la Institución

Elaborado por: Esmeraldas Zambrano Ketty Dolores



Universidad Técnica de Ambato

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

Guía de estrategias de juegos verbales en la asignatura de Lengua y Literatura para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños/as del Tercer año de Educación Básica.



Fuente: Archivo Personal

“Motiva tu aprendizaje”

Autora: Esmeraldas Zambrano Ketty Dolores



PRESENTACIÓN

Esta guía didáctica es un recurso metodológico fundamental para facilitar actividades y estrategias a los docentes en el momento de impartir sus clases, considerando muy importante para el desempeño académico.

El contenido está compuesto por diferentes estrategias, acerca de juegos verbales que nos enseña paso a paso el proceso a seguir para hacer una clase más agradable y participativa.

Esta guía ayudará a mejorar los aprendizajes dentro de la asignatura de Lengua y Literatura, en donde el estudiante será el ente principal del aprendizaje, enfocándose en una educación de calidad.



JUEGOS

VERBALES



ACTIVIDAD N° 1

Tema: REFRANES “Los refranes me comentan”

Objetivo: Mejorar la comprensión lectora de forma divertida para enriquecer nuestro aprendizaje.

Materiales: hojas, lápiz

Proceso:

- ❖ Leer los refranes.
- ❖ La maestra irá explicando el significado de cada refrán.
- ❖ Pedir que los estudiantes interpreten el significado de los refranes.

EJEMPLO:

LEAN LOS
SIGUIENTES
REFRANES POR
FAVOR



LEYENDO LOS
REFRANES QUE
DIVERTIDO



Fuente: Archivo Personal

- Quién adelante no mira, atrás se queda.
- El oro hace soberbios, y a la soberbia necios.
- Donde hay celos hay amor, donde hay viejos hay dolor.
- Cinco no son montón, pero siete ya lo son
- Cría fama y échate a dormir
- Cada palo aguante su vela
- Cuánto más alto sube más grande es la caída.

Evaluación

Técnica: Prueba

Instrumento: Cuestionario

Cuestionario

Nombre:

1.- Lea el refrán y escriba lo que usted entiende acerca del refrán.

Quien todo lo quiere, todo lo pierde.

.....
.....

Quién adelante no mira, atrás se queda.

.....
.....

2.-Emparejar correctamente los refranes leídos.

- | | |
|-------------------------------|-------------------------|
| • De música, poeta y loco | son pardos |
| • De los cuarenta para arriba | no te mojes la barriga |
| • De noche todos los gatos | todos hacen leña |
| • Del árbol caído | ni un sobre has de leer |
| • Después de comer | todos tenemos un poco. |

ACTIVIDAD N° 2

Tema: Discriminación del fonema “palabras escondidas”

Objetivo: Identificar fonemas vocálicos y consonánticos al comienzo de una palabra para desarrollar el aprendizaje.

Materiales: hojas, lápiz, láminas

Proceso:

- ❖ Se realiza una motivación “LA MAR ESTABA SERENA ”
- ❖ Se le entrega al niño una hoja con imágenes
- ❖ Se le pide que identifiquen el primer sonido de cada palabra según el dibujo.
- ❖ Luego la maestra repetirá palabras con el mismo sonido inicial, ejemplos, mamá, mesa, mono, etc., lo hará con cualquier sonido, según las imágenes.
- ❖ El estudiante debe decir el nombre del sonido ejemplo (m).

EJEMPLO:





mamá



mono



mesa

Evaluación

Técnica: Prueba

Instrumento: Cuestionario

Cuestionario

m	a	l	e	t	a	m	n	c
t	s	k	m	n	ñ	a	s	b
p	l	a	o	a	b	d	m	u
d	m	p	s	d	x	e	e	j
a	a	z	c	w	p	r	s	ñ
w	r	l	a	w	o	a	a	o

En la siguiente sopa de letras encuentras palabras con el sonido m

ACTIVIDAD N° 3

Tema: La adivinanza “divierte adivinando”

Objetivo: Desarrollar el vocabulario en los niños mediante la pronunciación de palabras, fortaleciendo la imaginación.

Materiales: imágenes, lápiz

Procesamiento didáctico:

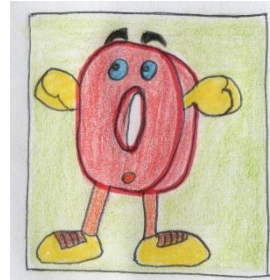
- Debemos buscar adivinanzas con objetos que los niños conocen.
- Prepara material concreto con los dibujos de los objetos que compone la adivinanza, debe ser grande y colorido.
- Realizar motivaciones de relajamiento, con movimientos de todo el cuerpo.
- Decir la adivinanza al niño y pedir que alce la mano quién sepa la respuesta.



EJEMPLO

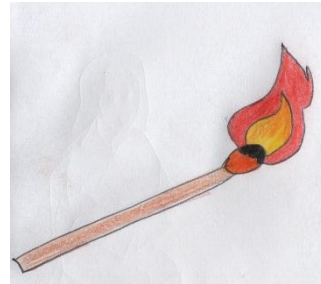
Soy redondito
y muy anunciado
a la derecha algo valgo,
pero a la izquierda
no valgo nada.

Respuesta: El cero



Descanso dentro de una casita
somos hermanitos igualitos
luego que nos rascan la cabecita
ya nos morimos.

Respuesta: El fosforo



Estoy en medio del mar y no mojo,
en el aire y no me caigo
en las alas y no vuelo.

¿QUIÉN SOY? **LETRA A**



Evaluación**Técnica:** Observación**Instrumento:** Lista de Cotejo

EJECUCIÓN	SI	NO
INDICADORES		
Los estudiantes escuchan con atención		
Muestran interés a la actividad		
Participan activamente en toda la actividad		
Responden correctamente		
Realizan adivinanzas entre compañeros		
Se les hace fácil adivinar las adivinanzas		
Practican lo aprendido.		
TOTAL		

NOTA: Es importante que el estudiante se cree su propia adivinanza, y realice un folleto que contengan las mismas.

Se le facilita al docente esta página donde obtendrá una serie de adivinanzas.

ACTIVIDAD N° 4

Tema: Imitación de sonidos de animales “Escucha con atención”

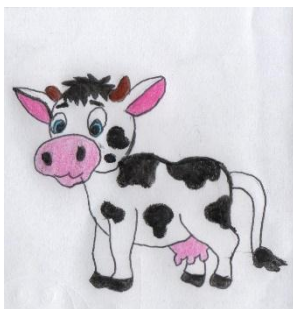
Objetivo: Desarrollar la concentración mediante los diferentes sonidos de animales Para fortalecer la capacidad de pensar y decir frases correspondientes.

MATERIALES: Hojas con imágenes

Desarrollo

- ❖ Se le entrega al estudiante una hoja con el nombre del animal y la imagen que corresponde a cada uno.
- ❖ Luego la maestra dirá la frase este es un pato que realiza el siguiente sonido.
- ❖ El niño que tenga esa imagen dirá este es el pato que realiza este sonido,
- ❖ El estudiante elegirá una tarjeta nueva con otra imagen, repetirá la frase del pato y del animal que elija Ejemplo: ese es un pato que realiza el siguiente sonido, y esta es una vaca que realizará el siguiente sonido, y así repetirá el estudiante que tenga esa tarjeta sucesivamente.

EJEMPLO:



VACA



GATO



PATO

Evaluación

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de cotejo

EJECUCIÓN	SI	NO
INDICADORES		
Los estudiantes escuchan con atención		
Comprenden fácilmente las reglas de juego		
Muestran interés a la actividad		
Participan activamente en toda la actividad		
Imita correctamente el sonido del animal		
Práctica lo aprendido		
TOTAL		

ACTIVIDAD N° 5

Tema: Historietas “Creando historias”

Objetivo: Reconocer los dibujos con relación a las personas, animales u objetos para fortalecer la imaginación y mejorar la pronunciación de las palabras.

Motivación:

Pedir a los estudiantes que cierren sus ojos y se imaginen en los diferentes escenarios que el docente vaya nombrando.

Ejemplo:

- ❖ Imaginarse que están en un país de caramelo.
- ❖ Imaginarse que están caminando encima de dulces, que pueda escoger el que me gusta y comer, tomar muchos para luego comérmelos.

Materiales: Imágenes de pictogramas

Proceso didáctico

- ❖ Observar los pictogramas
- ❖ Imaginar la acción de cada imagen
- ❖ Crear una historia acorde a la secuencia de los pictogramas.
- ❖ El estudiante debe pasar adelante a contar a sus compañeros.

EJEMPLO:



EL PERRO ATRAPA LA COMETA



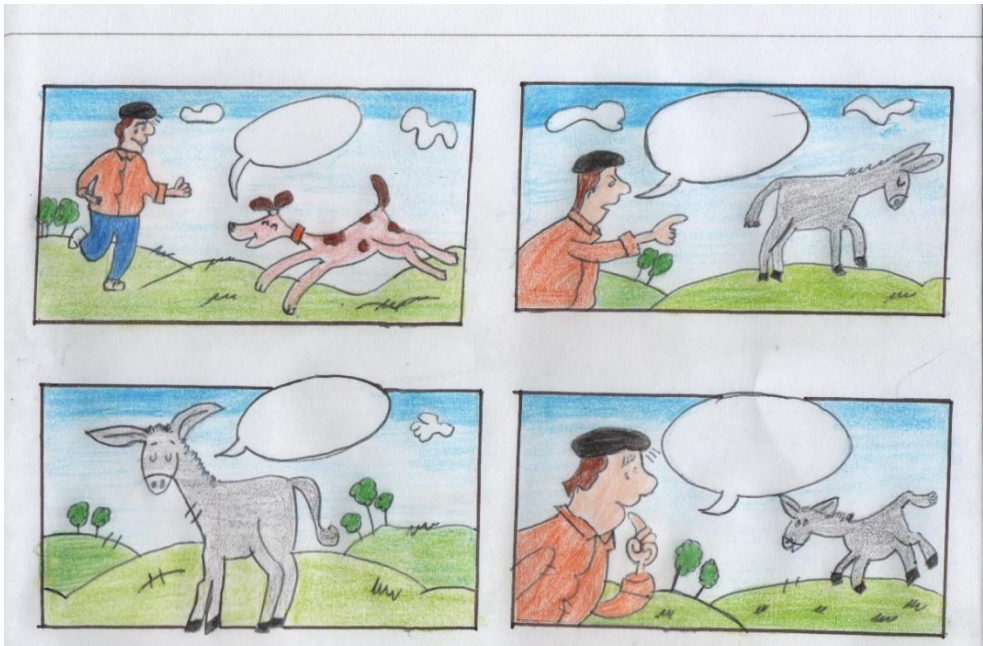
Evaluación:

Técnica: Prueba

Instrumento: Cuestionario

Observo y contesto:

1.- Escribe los diálogos que te sugieran las imágenes.



2.- Pedir que cada estudiante lea la historia o diálogos que inventó.

.....
.....
.....
.....

ACTIVIDAD N° 6

Tema: Trabalenguas “trabalenguita”

Objetivo: Favorecer la pronunciación del vocabulario para aumentar la velocidad y pronunciar las palabras correctamente.

Materiales: Hoja, lápiz

Proceso didáctico

- Preparar material concreto grande y colorido
- Realizar una motivación para el movimiento de la lengua.
- Pedir a los estudiantes que copien en su cuaderno los trabalenguas.
- Solicitar que repitan los trabalenguas.
- Memorizar el trabalenguas.
- Pedir al estudiante que realice un trabalenguas.

Ejemplo:

Los trabalenguas se hicieron para destrabar la lengua, sin mengua traba tu lengua, con los trabalenguas podrás destrabar tu lengua, sin mengua y sin traba alguna.



LA GALLINA PINTA

Yo tengo una gallina pinta,
piririnca, piriranca, rubia y titiblanca,
esta gallina tiene unos pollitos pintos,
piririncos, pirirancos, rubios y titiblancos,
si esta gallina no fuera pinta,
piririnca, piriranca, rubia y titiblanca,
no tendría los pollitos pintos,
piririncos, pirirancos, rubios y
titiblancos

<http://www.imagui.com/a/trabalenguas-cortos-para-niños-iX8aydgg9>



Un dragón madrugador se levanta de madrugada,
que dragón tan madrugador
que madruga todas las mañanas.



Don padilla se rompió la rodilla con la costilla por manejar una carretilla, pobre costilla y rodilla de don Padilla se compró una pastilla para el dolor de la rodilla y la costilla, podre Padilla que dolor de costilla y rodilla.



Observaciones:

Realizar un concurso entre los estudiantes quién más rápido y claro pronuncie las palabras gana.

El nivel de complejidad de trabalenguas irá aumentando según vaya la pronunciación en las palabras, no se puede exigir al niño que pronuncie rápido, lo principal es que pronuncie bien.

Evaluación

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de cotejo

EJECUCIÓN INDICADORES	SI	NO
Escucha con atención		
Muestra interés a la actividad		
Participa activamente en toda la actividad		
Repite los trabalenguas con facilidad		
Aumenta la velocidad al repetir el trabalenguas		
Pronuncia con claridad las palabras		
Intenta realizar sus propios trabalenguas		
Práctica lo aprendido		
TOTAL		

ACTIVIDAD N° 7

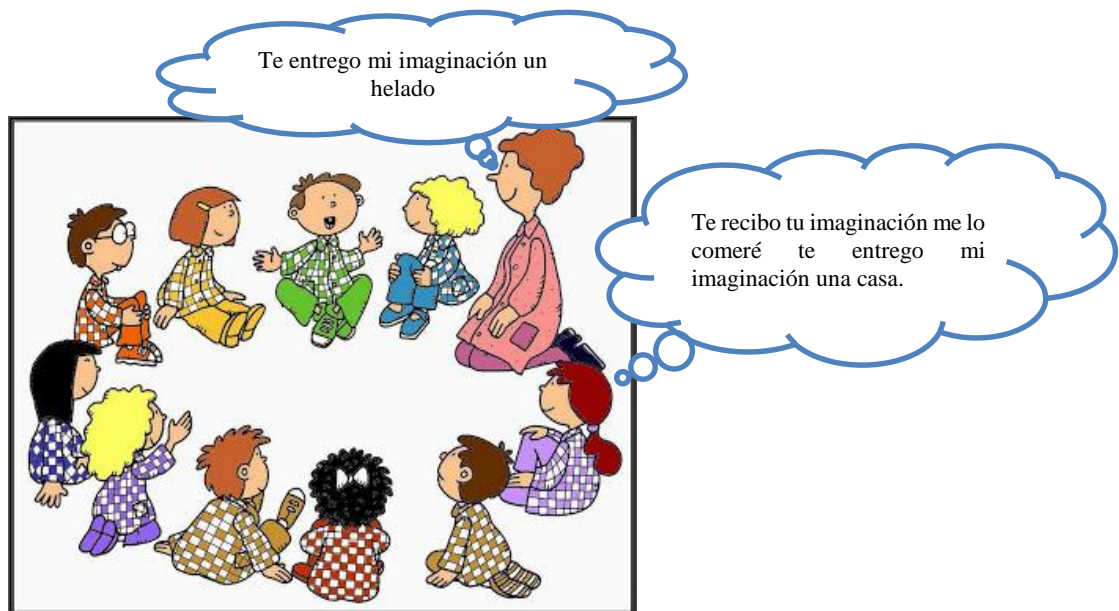
Tema: Imaginación “Te entrego mi imaginación”

Objetivo: Despertar la imaginación con diálogos inventados para mejorar el lenguaje y alcanzar una integración del estudiante.

Materiales: bufanda u otro objeto

Procesamiento didáctico

- Realizar la clase con una motivación
- Se pide realizar un círculo con los estudiantes
- Se le entrega al estudiante una bufanda.
- Se pide al estudiante que se imagine cualquier cosa y debe darle forma en la bufanda.
- Entrega la bufanda al compañero diciendo, te entrego mi imaginación ejemplo un pan, el compañero recibe diciendo te recibo tu imaginación y este pan me lo voy a comer en el recreo, el entrega a otro compañero diciendo lo mismo y así sucesivamente.



Evaluación:

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de cotejo

EJECUCIÓN	SI	NO
INDICADORES		
Escucha con atención toda las indicaciones		
Muestra interés a la actividad		
Participa activamente en toda la actividad		
Despierta su interés e imaginación		
Trabaja en equipo		
Pronuncia con claridad las palabras		
Practican lo aprendido		
TOTAL		

Observaciones: Se puede realizar con cualquier objeto.

ACTIVIDAD N° 8

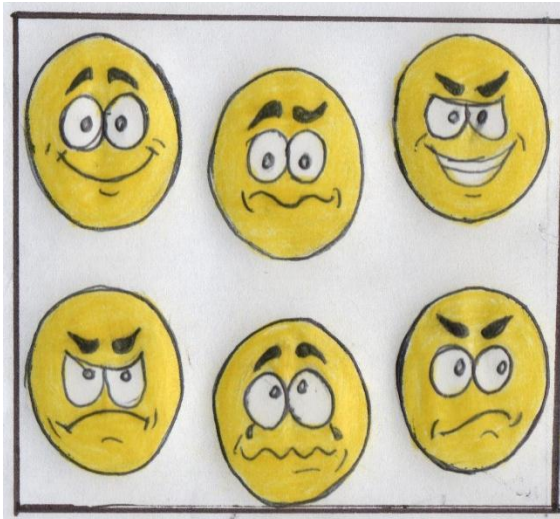
Tema: Expresiones faciales “El chino se ha muerto”

Objetivo: Interpretar diferentes expresiones con gestos para desarrollar su personalidad y fortalecer la imaginación.

Materiales: láminas de expresiones.

Proceso didáctico:

- Realizar la clase con una motivación.
- Se presenta a los niños imágenes con diferentes expresiones gestuales en la pizarra.
- Se pide a los estudiantes que realicen grupos y que creen una historia en donde empleen expresiones de gestos.
- Cada grupo presenta su historia.



El chino de la esquina se ha muerto, contesta ¿se ha muerto? realizando cualquier tipo de gesto y así completan una historia realizando diferentes gestos faciales como son de sorpresa, asombrados, etc.

Los estudiantes pueden realizar diferentes expresiones según la historia que interpreten. El niño debe realizar las expresiones gestuales de manera adecuada y con absoluta seriedad.

EVALUACIÓN:

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de cotejo

EJECUCIÓN	SI	NO
INDICADORES		
Escucha con atención las indicaciones		
Comprende fácilmente lo que tienen que realizar		
Muestra interés a la actividad		
Participa activamente en toda la actividad		
Manifiesta gestos faciales durante el cuento		
Participa con seriedad y dinamismo		
Práctica lo aprendido		
TOTAL		

ACTIVIDAD N° 9

Tema: Canciones infantiles “Aprendo cantando”

Objetivo: Desarrollar la parte auditiva de los estudiantes a través de las canciones para un mejor vocabulario.

Proceso didáctico

- Se coloca en la pizarra una imagen de una casa o cualquier objeto de acuerdo a la canción que ese cante debe ser grande y colorido.
- El docente canta la canción articulando y pronunciando claramente cada una de las palabras realizando los gestos que indica la misma para que los estudiantes la imiten luego.
- Pedir que todos canten la canción y realicen las gesticulaciones que indica.

Materiales: Lámina de la casita

EJEMPLO

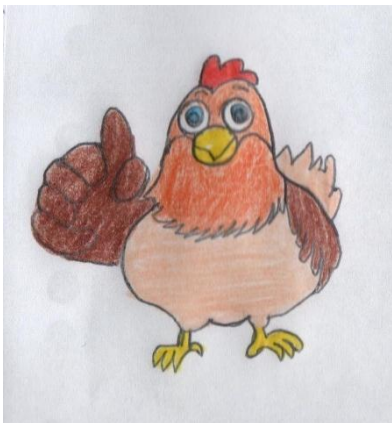
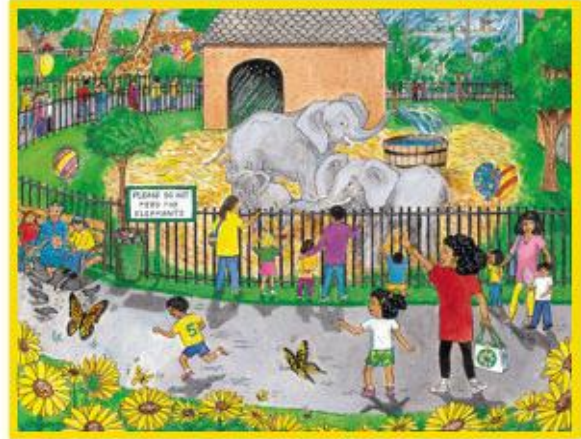
LA CASITA



Todos tenemos una casita
Una casita con dos ventanitas,
Toco el timbre rin, rin, rin,..
Abro la puerta aaaaaaa...
Sale una señora y me saluda bla, bla, bla,...

Al zoológico me fui
para ver que hay ahí
la foca me dijo oh, oh, oh,
Al zoológico me fui
para ver que hay ahí
el lobo ahú, ahú ahú,
Al zoológico me fui
Para ver que hay ahí
los loros ir, ir, ir,
Y sí sucesivamente cuantos cantos
animales más.

Mónica va al Zoológico



El baile del pollito
se baila así
una alita por aquí
otra alita por acá
por delante pechuga
y colita por atrás.

Observaciones:

El niño debe memorizarse las canciones y cantar con alegría y voz alta.

Evaluación:

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de cotejo

EJECUCIÓN	SI	NO
INDICADORES		
Escucha con atención las canciones		
Canta pronunciando claramente las palabras		
Muestra interés a la actividad		
Participa activamente en toda la actividad		
Se aprende con facilidad las canciones		
Realiza los movimiento de acuerdo a la canción		
Canta cada vez que se le pide.		
TOTAL		

ACTIVIDAD N° 10

Tema: La caja mágica “historia imaginaria”

Objetivo: Despertar el interés de los estudiantes a través de objetos que se encuentran en una caja mágica para desarrollar la expresión oral.

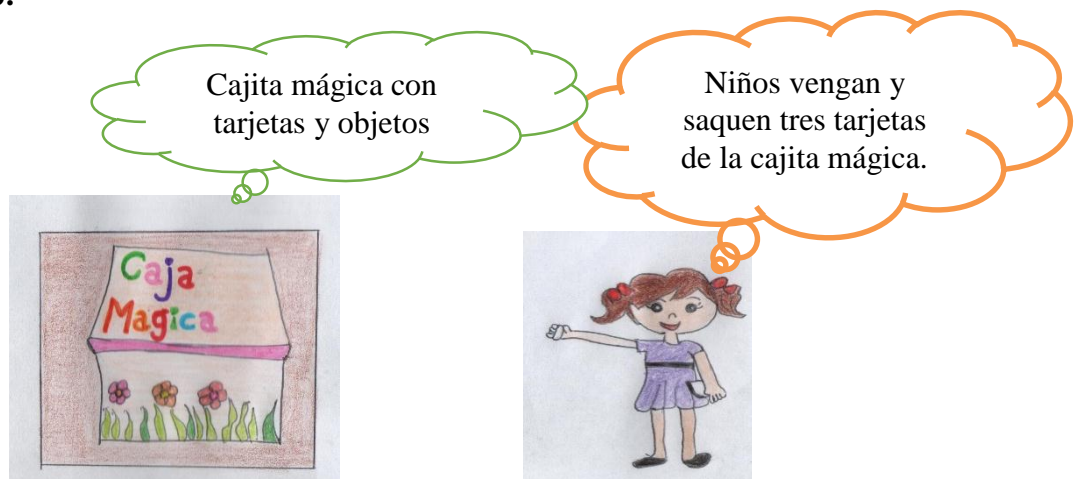
Proceso didáctico

- El docente lleva al aula una caja mágica cerrada.
- La maestra pide que hagan silencio y que formen equipos de tres personas.
- La maestra pide que cada equipo saque tres objetos o tarjetas que se encuentran en la caja.
- Durante unos minutos se solicita a los estudiantes que inventen una historia con estos objetos.
- Al final cada equipo cuenta su historia en la clase.
- Para enriquecer la actividad se pide al estudiante que cree una portada imaginaria de la historia inventada.

Materiales:

Caja mágica, hojas, lápiz, tarjetas u objetos

Ejemplo:



Que divertido sacar
objetos dentro de la
caja



Evaluación:

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de cotejo

EJECUCIÓN INDICADORES	SI	NO
Hace silencio para escuchar las indicaciones		
Muestra interés y seriedad en la actividad		
Participa activamente en la actividad		
Se integra a su equipo		
Se siente motivado para escribir su historia		
Cuenta con claridad su historia		
Práctica lo aprendido		
TOTAL		

7. Bibliografía

- Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica (2010). Quito. Ecuador. Pág.39 -44.
- AGUILERA, A. (2005). Introducción al aprendizaje”. España. McGraw-Hill. Interamericana de España.
- ANTUNES Celso. (2006). Juegos para estimular las inteligencias múltiples. Madrid. España. Segunda edición. Narcea. Madrid. España.pág.14
- ARTEAGA, Estévez. (2010). Reinaldo. Instituto pedagógico Particular de Loja UTPL. Loja. Ecuador.
- BELTRÁ, Jesús Llera. (1997).Psicología de la educación. Barcelona. España. Pag.157.
- BELTRÁ, Jesús Llera. (1997).Psicología de la educación. Barcelona. España. Pag.VI.
- BELTRAN, Jesús. (1987). Psicología de la Educación. Madrid. España. Eudema.
- BORRUAT, Luis. (1999). Organización de las clases preescolares. Buenos Aires. Editor Roberto Cañáis.
- CAIRNEY, Trevor. (2002). Enseñanza de la comprensión lectora. Madrid. Edición Morata. pág. 10.
- CANAL, F (2009).Estructura para elaborar guías didácticas. Parramón. Séptima edición. Barcelona. España.
- CARVAJAL, Cornejo. (2013). Educación Infantil.
- CARVAJAL, M.(2009). La Didáctica. Fundación Academia de Dibujo Profesional.
- CEVASCO, J. (2010). El interjuego entre los temas de conversación y la conectividad causal de los enunciados conversacionales en el recuerdo del discurso oral espontáneo. Perspectivas en Psicología.
- CONDEMARÍN, Mabel. (2007).Didáctica de la lengua.
- COORD. (1997). Unidades didácticas y Guías Didácticas. Orientaciones para su elaboración. Madrid. Ed. UNED.
- CUENTOS, Fernando. (2008).Psicología de la lectura. Séptima edición. CUEVA, Iglesias, O. (2000). Manual de gramática española. La Habana: Pueblo y

Educación. CUEVAS, Consuelo. (2007). La sistemática Base del conocimiento. México. pág. 30.

DANILOV M (1980). Didáctica de la escuela media. Editorial de Libros para la Educación. C. de La Habana. Educación. La Habana

DE LA TORRE, (1997). Didáctica y currículo .Bases y componentes del proceso formativo. Madrid. España. pág.107, 108.

FLORA, D. (2008). La comunicación no verbal. Madrid. Alianza editorial.

GARANTO Jesús, SÁNCHEZ Antonio. (2000). Didáctica general. pág. 131

GARCÍA, Aretio. (2002). p. 241

GLANZER, Marta. (2000). El juego en la niñez. Editorial Aique, Capital federal, pág. 43.

GRANATO y otro. (1992). El juego en el proceso de aprendizaje. Editorial Humanitas, Buenos Aires, p. 22.

GRANATO, María. (1992) .El juego en el proceso de aprendizaje. Editorial Humanitas. Buenos Aires.pág.17.

HERNÁNDEZ, R. (2002). El Juego en la Infancia. Revista Candidus. Valencia. Venezuela. Año 4. N° 21-22. Pp. 134-137.

HUNTER, James (2002). La Paradoja Un relato sobre la verdadera esencia del Liderazgo.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural

LOTHOS Klingberg. (2010). Introducción a la Didáctica General. Editorial Pueblo y Educación.pág.32-33.

Ministerio de Educación (2007). Pág. 21

MONTE, Mariana. (2011). Comprensión lectora Lima Perú.

MOYLES, (1999). El juego en la educación infantil y primaria. Ediciones Morata. Madrid, pág. 24.

PEZO, Elsa. (2008). Didáctica General. Serie: Educación y Desarrollo. Graficas Ruiz. Primera edición. Quito. Ecuador.

PUCE (2012.). La calidad de la Educación Básica Nacional y Pública en Lenguaje y Comunicación. pág. 81

SANCHEZ, E. (1988). Aprender a leer y leer para aprender. Características del escolar con pobre capacidad de comprensión, en *Infancia y Aprendizaje*, nº 44, pp. 35-57.

SANTOS, (1993). *Análisis Contrastivo*. Madrid. España. Editorial Génesis.

SEGOVIA Tomás (2005). *Reflexiones sobre el verso*. Madrid España, pág.225-228. Ejemplo:

SOLÉ, I. (2012). Competencia lectora y aprendizaje. *Revista Iberoamericana. Didáctica de la lengua y la literatura*, pág. 59, 43-61.

LINKOGRAFÍA

soda.ustadistancia.ed.com/enlinea/lectoesritura3/niveles_de_lectura.html

<http://www.psipedagogia.com/articulos/?articulo=394>

<http://www.slideboom.com/presentations/96895/LAS-ADIVINANZAS>

<http://www.taringa.net/posts/apuntesmonografias/5677079/laimportancia-del-juego-en-la-educacion.html>.

Del BARRIO. Recuperado de <http://html.rincondelvago.com/bases-psicologicas-de-la-adquisicion-del-lenguaje.html>.

<http://kathy-educacioninfantil.blogspot.com/2013/09/losjuegos-verbales-una-herramienta.html>.

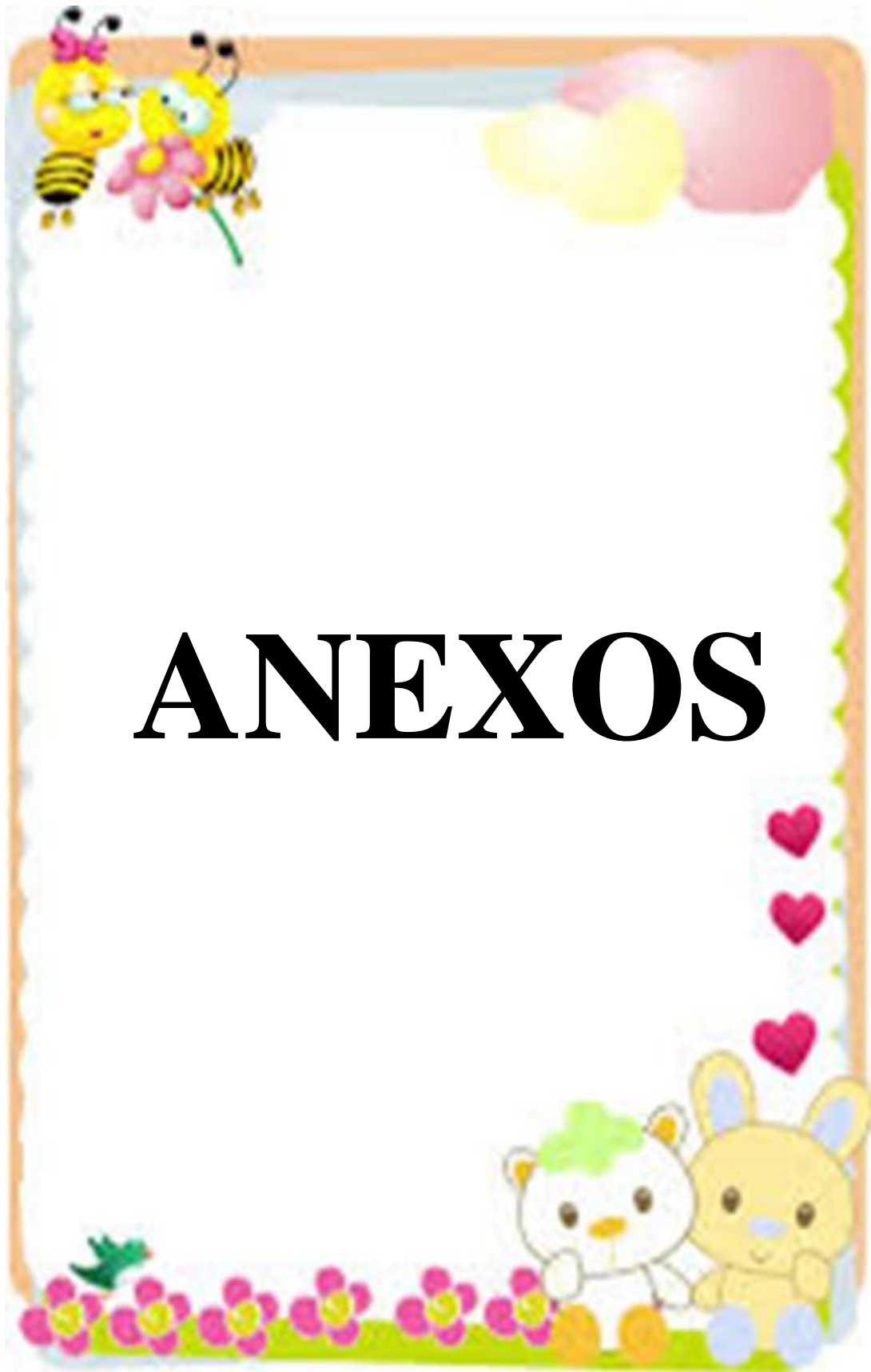
<http://kathy-educacioninfantil.blogspot.com/2013/09/losjuegos-verbales-una-herramienta.html>.

http://ried.utpl.edu.ec/sites/default/files/pdf/v7%201-2/10.guia_didactica.pdf

http://www.academia.edu/8211396/Trabajo_alba.

CANO, Noelia. (2012). <http://recuerdaelnino.blogspot.com/2012/11/retahilas-y-refranes.html>.

http://www.ceipjuanherreraalcausa.es/Recursosdidacticos/ANAYA%20DIGITAL/CUARTO/Lengua/ai_pag120_nn/index.<http://www.dspace.uce.edu.ec:8080/bitstream/25000/212/1/T-UCE-0010-3.pdf>





ANEXO No. 1
ENCUESTA A DOCENTES
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

OBJETIVO: Investigar sobre el nivel de incidencia que tiene los juegos verbales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje. Con el fin de sustentar el proceso de investigación.

INSTRUCCIONES: Entre los rangos de conducta especificados en la siguiente ficha indique mediante una x

1. ¿En su práctica educativa utiliza Ud. Juegos verbales con sus estudiantes?
Siempre
A veces
Nunca

2. ¿Cree Ud. Que los juegos verbales permiten la comprensión lectora?
Siempre
A veces
Nunca

3. ¿Cree Ud. Que los juegos verbales contribuyen a corregir las deficiencias en la expresión oral y el léxico de los niños/as?
Siempre
A veces
Nunca

4. ¿Cree Ud. Que los juegos verbales contribuyen a mejorar la fluidez e inteligencia lingüística?
Siempre
A veces
Nunca

5. ¿Cree Ud. Que las destrezas con criterio de desempeño deberían ser tomadas en cuenta en cada una de las clases?

Siempre

A veces

Nunca

6. ¿Considera Ud. Que las estrategias metodológicas planificadas se cumplen de forma continua?

Siempre

A veces

Nunca

7. ¿Los educandos se socializan con los recursos utilizados en cada clase?

Siempre

A veces

Nunca

8. ¿Usted se siente satisfecho con el resultado de las evaluaciones de los niños/as?

Siempre

A veces

Nunca

13. ¿El proceso educativo motiva a sus estudiantes al cumplimiento de las tareas escolares?

Siempre

A veces

Nunca

14. ¿Con que frecuencia incluye usted metodología activa en su Enseñanza

Aprendizaje?

Siempre

A veces

Nunca

15. ¿Cree Ud. Que es necesario una guía práctica de estrategias de juegos verbales para mejorar el proceso educativo de los niños/as?

Siempre

A veces

Nunca

16. ¿Qué juegos verbales utiliza Ud. En su práctica educativa?

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



ANEXO No. 2

**ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

OBJETIVO: Investigar sobre el nivel de incidencia que tiene los juegos verbales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje. Con el fin de sustentar el proceso de investigación.

INSTRUCCIONES: Entre los rangos de conducta especificados en la siguiente ficha indique mediante una x

1. Considera que su hijo utiliza juegos verbales?
Siempre
A veces
Nunca

2. ¿Su hijo utiliza una entonación adecuada mediante rimas, canciones y refranes?
Siempre
A veces
Nunca

3. ¿Cree Ud. Que la maestra aplica los juegos verbales para contribuir a corregir las deficiencias en la expresión oral, de su hijo/a?
Siempre
A veces
Nunca

4. ¿Su hijo expresa sus ideas con fluidez y coherencia?
- Siempre
A veces
Nunca
5. ¿Cree Ud. Que las destrezas con criterio de desempeño deberían ser tomadas en cuenta en cada una de las clases empleadas por el profesor?
- Siempre
A veces
Nunca
6. ¿Considera usted que las estrategias metodológicas planificadas se deberían cumplir de forma continua por el profesor?
- Siempre
A veces
Nunca
7. ¿Considera usted que los educandos se socializan con los recursos didácticos utilizados en cada clase?
- Siempre
A veces
Nunca
8. ¿Usted se siente satisfecho con el resultado de las evaluaciones de su hijo/a?
- Siempre
A veces
Nunca

9. ¿El proceso educativo motiva a su hijo/a al cumplimiento de las tareas escolares?

Siempre

A veces

Nunca

10. ¿Con que frecuencia incluye el profesor metodología activa en la Enseñanza Aprendizaje de su hijo/a?

Siempre

A veces

Nunca

11. ¿Cree Ud. Que es necesario una guía práctica de estrategias de juegos verbales para mejorar el proceso educativo de su hijo/a?

Siempre

A veces

Nunca

12. ¿Qué juegos verbales utiliza Ud. En su práctica educativa?

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



ANEXO No. 3

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Ficha de Observación dirigida a los estudiantes de tercer grado de Educación Básica de la Unidad Educativa Dr. Otto Arosemena Gómez, de la Parroquia la Matriz, Cantón Latacunga, Provincia de Cotopaxi.

OBJETIVO: Investigar sobre el nivel de incidencia que tiene los juegos verbales para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje. Con el fin de sustentar el proceso de investigación.

INSTRUCCIONES: Entre los rangos de conducta especificados en la siguiente ficha indique mediante una x

Actividades dentro del ambiente escolar	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1. ¿Su maestra aplica juegos verbales en clase?			
2. ¿Mediante juegos verbales fortalece la comprensión lectora?			
3. ¿Mediante los juegos verbales contribuye a corregir deficiencias en la expresión oral?			
4. ¿Aplica los juegos verbales para mejorar la fluidez e inteligencia lingüística?			
5. ¿Imparte los conocimientos tomando en cuenta las destrezas con criterios de desempeño.			
6. ¿Cumple con lo planificado?			

7. ¿El maestro utiliza material colorido, didáctico?			
8. ¿Los resultados de las evaluaciones de los estudiantes son favorables?			
9. ¿Los estudiantes cumplen con las tareas eficientemente?			
10. ¿Utiliza frecuentemente técnicas y estrategias para favorecer su enseñanza aprendizaje?			
11. ¿Tiene conocimientos acerca de estrategias y actividades de juegos verbales para impartir sus clases?			
12. ¿Utiliza juegos verbales en su práctica educativa?			

ANEXO No. 4

**FOTOGRAFÍAS DENTRO DE LA INVESTIGACIÓN DURANTE LA
INVESTIGACIÓN**

Autoridades En la Unidad Educativa Dr. Otto Arosemena Gómez, de la Parroquia la Matriz, Cantón Latacunga, Provincia de Cotopaxi.



Foto N° 1 Vicerrectora de la Institución Lic. Marlene Vaca



Foto N° 2 Rector de la Institución Lic. Geovanny Campaña

En la Unidad Educativa Dr. Otto Arosemena Gómez, de la Parroquia la Matriz, Cantón Latacunga, Provincia de Cotopaxi, el señor director abre las puertas al

conocimiento e innovación continua, contribuyendo a la formación íntegra del estudiante .

Autoridades y docente de la Unidad Educativa Dr. Otto Arosemena Gómez, de la Parroquia la Matriz, Cantón Latacunga, Provincia de Cotopaxi.



Foto N° 3 Docentes de la Institución

En la Unidad Educativa Dr. Otto Arosemena Gómez, de la Parroquia la Matriz, Cantón Latacunga, Provincia de Cotopaxi, los docentes imparten los conocimientos con perseverancia y paciencia y sobre todo educan el corazón con el corazón, esto contribuye con el proceso de enseñanza aprendizaje que ayuda al desarrollo de una actitud crítica participativa.

Repartiendo un folleto didáctico sobre estrategias de juegos verbales, mediante las cuales he logrado la participación activa, fortaleciendo la comunicación en un ambiente acogedor, en el tercer grado paralelo “A”, de la Unidad Educativa Dr. Otto Arosemena Gómez.



Foto N° 4 Aplicación de la guía dentro del aula

El señor docente de tercer grado, quien me colaboró en la aplicación de algunas estrategias sobre juegos verbales, en las cuales se pudo evaluar de una manera eficiente a los estudiantes.



Foto N° 5 Con los niños y el profesor

Realizando la aplicación de la estrategia la adivinanza, el estudiante se siente motivado, prestó la debida atención , incentivando la imaginación, la expresión oral, alcanzando el proceso de enseñanza aprendizaje.



Foto N° 6 Explicando el contenido de la guía.

Los niños de tercer grado prestan la atención y el interés a la técnica de la lectura a través de un cuento, esta incentiva al mejoramiento de la capacidad creativa , en el desarrollo de habilidades y destrezas lingüísticas, alcanzando un aprendizaje significativo.



Foto N° 7 Niños del tercer año.

En la entrada de la escolita, la misma que se conduce a una educación de calidad y calidez, fomentando día a día conocimientos y valores significativos.



Foto N°8 Fuera de la Institución