



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA: EDUCACIÓN BÁSICA**  
**MODALIDAD SEMI PRESENCIAL**

**Informe final de trabajo de Graduación Título previo a la obtención del  
Título de Licenciada en Ciencias de la Educación.**

**Mención: Educación Básica**

---

**TEMA: “LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PROPICIAN UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN COMUNICACIÓN Y LENGUAJE EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELOS “A” y “B” DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “CARLOS LARCO HIDALGO” UBICADA EN LA PARROQUIA SANGOLQUÍ, CANTÓN RUMIÑAHUI, PROVINCIA DE PICHINCHA”.**

---

**AUTORA: MARÍA MAGDALENA SOSAPANTA OÑA**

**TUTOR: DR. MG.SEGUNDO RAÚL ESPARZA CÓRDOVA**

**AMBATO – ECUADOR**

**2013**

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

**CERTIFICA:**

Yo, Dr. Mg. Segundo Raúl Esparza Córdova C.C 180074918-4 en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o titulación, sobre el tema:

“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PROPICIAN UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN COMUNICACIÓN Y LENGUAJE EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELOS “A” y “B” DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “CARLOS LARCO HIDALGO” UBICADA EN LA PARROQUIA SANGOLQUÍ, CANTÓN RUMIÑAHUI, PROVINCIA DE PICHINCHA”

desarrollado por la egresada María Magdalena Sosapanta Oña, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para que sea sometido a evaluar por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.



-----  
DR. MG. SEGUNDO RAÚL ESPARZA CÓRDOVA  
**TUTOR**

## **AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien basado en los estudios realizados durante la carrera, investigación científica, revisión documental y de campo, a llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación. Las ideas, opiniones y comentarios vertidos en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.



-----  
SOSAPANTA OÑA MARÍA MAGDALENA  
C.C. 171491807-3

**AUTORA**

## **CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR**

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: “LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PROPICIAN UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN COMUNICACIÓN Y LENGUAJE EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELOS “A” y “B” DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “CARLOS LARCO HIDALGO” UBICADA EN LA PARROQUIA SANGOLQUÍ, CANTÓN RUMIÑAHUI, PROVINCIA DE PICHINCHA”, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.



---

SOSAPANTA OÑA MARÍA MAGDALENA

C.C. 171491807-3

**AUTORA**

**AL CONCEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS  
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN:**

La Comisión de estudio y calificación del informe del trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PROPICIAN UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN COMUNICACIÓN Y LENGUAJE EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELOS “A” y “B” DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “CARLOS LARCO HIDALGO” UBICADA EN LA PARROQUIA SANGOLQUÍ, CANTÓN RUMIÑAHUI, PROVINCIA DE PICHINCHA”. Presentada por la Srta. Sosapanta Oña María Magdalena, egresada de la Carrera de Educación Básica, promoción 2011–2012 una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

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

**LA COMISIÓN**    Ambato, 25 de junio de 2013



-----  
Dr. MSc. Héctor Manuel Silva Escobar

**PRESIDENTE DEL TRIBUNAL**



-----  
Psc. Educ. Paulina Margarita Ruíz López

**MIEMBRO**



-----  
Ing.Mg. Sandra Lucrecia Carrillo Ríos

**MIEMBRO**

## **DEDICATORIA**

A dios quien ha sabido guiar mis pasos hacia fructíferos caminos para seguir siempre adelante.

**A mi padre,**

Que siempre me acompaña con sus bendiciones  
Luchador y vencedor.

**A mi gran madre,**

Que con su mano amiga es quien guía mi vida y ha sido testigo de mis triunfos y traspies, gracias por sus palabras de aliento y cariño que me ayudaron a superar los obstáculos que se me presentaron a lo largo del camino. Gracias por tu amor infinito.

**A mis hermanos,**

Que siempre me acompañan con su apoyo incondicional

**Y a mis hijos,**

Santiago e Isaac quienes son mi inspiración, mi orgullo y mi fuerza.

**María Sosapanta**

## **AGRADECIMIENTO**

A la Universidad Técnica de Ambato y en especial a la facultad de Ciencias Humanas y de la Educación quien a través de sus autoridades y docentes me han brindado su apoyo y guía incondicional para obtener una formación académica sólida.

Al Dr. Mg Segundo Raúl Esparza Córdova, director de tesis, quien con paciencia y entereza me oriento en la realización de este proyecto que sella una etapa de arduo trabajo e inquebrantable voluntad mi sincero agradecimiento.

A mis compañeras de este sueño quienes siempre estuvimos juntas tendiéndonos la mano y ayudándonos en todo momento.

**María Sosapanta**

## INDICE GENERAL

<b>PÁGINAS PRELIMINARES</b>	<b>PAG</b>
<b>Título o portada</b>	
Aprobación del tutor de tesis.....	ii
Autoría de la investigación.....	iii
Derechos de autor.....	iv
Al Concejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas .....	v
Dedicatoria .....	vi
Agradecimiento .....	vii
Indice general de contenidos.....	viii
Indice de cuadros.....	xiii
Indice de gráficos. ....	xiv
Resumen ejecutivo .....	xv
Introducción .....	2
<b>CAPITULO I.....</b>	<b>4</b>
<b>EL PROBLEMA.....</b>	<b>4</b>
1.1 Tema:.....	3
1.2. Planteamiento del problema.....	3
1.2.1.Contextualización:.....	3
1.2.2.Análisis crítico .....	7
1.2.3.Prognosis .....	9
1.2.4.Formulación del problema .....	9
1.2.5.Interrogantes.....	9
1.2.6.Delimitación del problema.....	10
1.3.Justificación.....	10



<b>1.4.Objetivos</b> .....	12
1.4.1. Objetivo General .....	12
1.4.2. Objetivos Especificos.....	12
<b>CAPÍTULO II</b> .....	13
<b>MARCO TEÓRICO</b> .....	13
2.1. Antecedentes investigativos .....	13
2.2. Fundamentación filosófica .....	16
2.3. Fundamentación legal .....	18
2.4. Categorías fundamentales .....	20
<b>2.4.1. ACTIVIDADES LÚDICA(VARIABLE INDEPENDIENTE)</b> .....	21
<b>Definición</b> .....	21
2.4.1.1. Finalidad de la expresión lúdica.....	22
2.4.1.2. Objetivos generales de la expresión lúdica .....	22
2.4.1.3. Objetivos específicos de la expresión corporal.....	22
2.4.1.4. Expresión técnico científica. ....	23
2.4.1.5. Expresión comunitaria. ....	23
2.4.1.6. Expresión conmemorativa.....	23
2.4.1.7. Expresión físico-deportiva. ....	23
2.4.1.8. Diferencias entre lo lúdico y la lúdica.....	24
2.4.1.9. La lúdica en la escuela .....	25
2.4.1.10. Desarrollo de la capacidad de recreación y percepción .....	28
2.4.1.11. Desarrollo de la expresión artística .....	29
<b>2.4.1.2. MÉTODOS Y TÉCNICAS</b> .....	30
<b>Definición:</b> .....	30
2.4.1.2.1. Actividades de expresión .....	31

2.4.1.2.2. Lectura y comentario de láminas .....	31
2.4.1.2.3. Visitas a exposiciones de arte .....	32
2.4.1.2.4. Recorridos virtuales. ....	32
2.4.1.2.5. Visitas a talleres de artistas locales. ....	32
2.4.1.2.6. Instrumentos de expresión.....	32
2.4.1.2.7. Tareas motrices .....	34
<b>2.4.1.3. DIDÁCTICA.....</b>	<b>345</b>
<b>Definición .....</b>	<b>345</b>
2.4.1.3.1. Caracterización de su objeto de estudio .....	36
2.4.1.3.2. Categorías.....	36
<b>2.4.2.APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO (VARIABLE DEPENDIENTE) ..</b>	<b>37</b>
<b>Definición.....</b>	<b>37</b>
2.4.2.1. Aprender a aprender .....	39
2.4.2.2. Tipos de aprendizaje significativo .....	41
2.4.2.3. Ventajas del aprendizaje significativo .....	43
2.4.2.4. Aprendizaje escolar y construcción de significados .....	44
2.4.2.5. La formación de conocimientos y el aprendizaje escolar .....	45
2.4.2.6. Trabajando con las ideas de los alumnos en el aprendizaje .....	47
<b>2.4.3. PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE .....</b>	<b>48</b>
<b>Definición .....</b>	<b>48</b>
<b>2.4.4. MODELOS PEDAGÓGICOS .....</b>	<b>55</b>
<b>Definición .....</b>	<b>55</b>
<b>2.4.4.1. Componentes de los modelos pedagógicos .....</b>	<b>56</b>
2.4. Hipótesis.....	62
2.5. Señalamiento de variables de la hipótesis .....	62

<b>CAPÍTULO III</b> .....	63
<b>METODOLOGÍA</b> .....	63
Enfoque .....	63
3.1. Modalidad básica de la investigación .....	63
3.2. Nivel o tipo de investigación.....	63
3.3. Población y muestra. ....	64
3.4. Operacionalización de variables. ....	65
3.5. Plan de recolección de información. ....	67
3.6. Plan de procesamiento de la información .....	67
<b>CAPÍTULO IV</b> .....	69
<b>ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS</b> .....	69
4.1. Entrevista aplicada a los docentes.....	69
4.2. Encuesta aplicada a los estudiantes.....	70
4.3. Verificación de la hipótesis .....	80
<b>CAPÍTULO V</b> .....	84
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b> .....	84
5.1. Conclusiones .....	84
5.2. Recomendaciones.....	85
<b>CAPITULO VI</b> .....	86
<b>PROPUESTA</b> .....	86
6.1. Datos informativos .....	86
6.2. Antecedentes de la propuesta .....	87
6.3. Justificación.....	87
6.4. Objetivos .....	89
Objetivo general: .....	89

Objetivo específicos:.....	89
6.5. Análisis de factibilidad.....	89
6.6. Fundamentación .....	90
6.7. Modelo operativo de la propuesta .....	90
6.8 Administración de la propuesta.....	95
6.9. Previsión de la evaluación.....	96
<b>DESARROLLO DE LA PROPUESTA .....</b>	<b>98</b>
Datos informativos .....	99
Objetivos de la guía.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Objetivo general .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Objetivo específicos .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
<b>MATERIALES DE REFERENCIA .....</b>	<b>135</b>
Bibliografía .....	135
Anexos .....	137

<b>INDICE DE CUADRO</b>	<b>PAG.</b>
<u>CUADRO Nº 1 Componente de los Modelos Pedagógicos</u> .....	56
<u>CUADRO Nº 2 Caracterización de diferentes modelos pedagógicos</u> .....	61
<u>CUADRONº 3 Población y muestra</u> .....	64
<u>CUADRO Nº 4 Actividades lúdicas (variable independiente)</u> .....	65
<u>CUADRO Nº 5 Aprendizaje significativo</u> .....	66
<u>CUADRO Nº 6 Plan de recolección de la información</u> .....	67
 <b>ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES</b>	
<u>CUADRO Nº 7 Pregunta 1</u> .....	70
<u>CUADRO Nº 8 Pregunta 2</u> .....	71
<u>CUADRO Nº 9 Pregunta 3</u> .....	72
<u>CUADRO Nº 10 Pregunta 4</u> .....	73
<u>CUADRO Nº 11 Pregunta 5</u> .....	74
<u>CUADRO Nº 12 Pregunta 6</u> .....	75
<u>CUADRO Nº 13 Pregunta 7</u> .....	76
<u>CUADRO Nº 14 Pregunta 8</u> .....	77
<u>CUADRO Nº 15 Pregunta 9</u> .....	78
<u>CUADRO Nº 16 Pregunta 10</u> .....	79
<u>CUADRO Nº 17 Frecuencias observadas</u> .....	82
<u>CUADRO Nº18 Frecuencias esperadas</u> .....	83
<u>CUADRO Nº19 Obtención del chi cuadrado</u> .....	83
<u>CUADRO Nº 20 Metodología. Modelo Operativo</u> .....	93
<u>CUADRO Nº 21 Plan de clase</u> .....	94
<u>CUADRO Nº 22: Administración de la Propuesta</u> .....	95

<b>INDICE DE GRÁFICOS</b>	<b>PAG.</b>
<u>GRÁFICO Nº1 Árbol de problemas</u> .....	7
<u>GRÁFICO Nº 2 Categorías fundamentales</u> .....	20
<u>GRÁFICO Nº 3 Elementos del proceso Enseñanza Aprendizaje</u> .....	49
 <b>ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES</b>	
<u>GRÁFICO Nº 4 PREGUNTA 1</u> .....	70
<u>GRÁFICO Nº 5 PREGUNTA 2</u> .....	71
<u>GRÁFICO Nº 6 PREGUNTA 3</u> .....	72
<u>GRÁFICO Nº 7 PREGUNTA 4</u> .....	73
<u>GRÁFICO Nº 8 PREGUNTA 5</u> .....	74
<u>GRÁFICO Nº 9 PREGUNTA 6</u> .....	75
<u>GRÁFICO Nº 10 PREGUNTA 7</u> .....	76
<u>GRÁFICO Nº 11 PREGUNTA 8</u> .....	77
<u>GRÁFICO Nº 12 PREGUNTA 9</u> .....	78
<u>GRÁFICO Nº 13 PREGUNTA 10</u> .....	79
<u>GRÁFICO Nº 14 Campana de Gauss</u> .....	82

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

**RESUMEN EJECUTIVO**

**TEMA:** “LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PROPICIAN UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN COMUNICACIÓN Y LENGUAJE EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELOS “A” y “B” DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “CARLOS LARCO HIDALGO” UBICADA EN LA PARROQUIA SANGOLQUÍ, CANTÓN RUMIÑAHUI, PROVINCIA DE PICHINCHA”.

**AUTOR:** SOSAPANTA OÑA MARÍA MAGDALENA

**TUTOR:** DR.MG. SEGUNDO RAÚL ESPARZA CÓRDOVA

**RESUMEN**

Las técnicas lúdicas para mejorar el nivel de desarrollo de las Competencias Lingüísticas deben constituirse en la forma operativa de trabajar con los niños dentro y fuera de la clase. Por ello la importancia que tiene para el maestro el disponer de un documento que integre una serie de juegos para desarrollar las competencias lingüísticas en la materia de Lenguaje y Comunicación. Para esto aplicaremos las diferentes estrategias que se indican en la siguiente guía la cual es una estrategia de auto aprendizaje que permite utilizar diversos recursos, medios y técnicas de construcción activa en función de habilidades, intereses, necesidades, motivaciones, experiencias y del material escolar adecuado para el aprendizaje de cada grupo o estudiante. Ante un deber ético, profesional y social que como docente se debe poseer al ingresar a un establecimiento educativo y ser asignada a un determinado año de educación básica, no pude pasar por alto la trascendencia que tiene la actividad educativa en la relación interpersonal entre educador y educando, la misma que no puede ser fría, impersonal y aislada del contexto familiar y social; al contrario, la verdadera educación es aquella en la que el hombre se desarrolla ampliando su personalidad en interacción directa con otros, en su relación triádica que son los pilares que sostienen el régimen educativo y, para que la actividad a desarrollar sea eficaz, tomando en cuenta los principios y normas que rigen los procesos de asimilación del conocimiento y de la formación de la personalidad de acuerdo a la edad que se encuentran los niños y niñas, las diferencias individuales, el ambiente familiar, entre otros, realicé un diagnóstico, no solo de conocimientos, sino también del entorno natural social cultural entre otros aspectos. Esta guía se justifica por la necesidad urgente que requiere el plantel educativo ya que las técnicas lúdicas son formas de aprender de mejor manera logrando de esta manera desarrollar el aprendizaje significativo.

**PALABRAS CLAVES**

Aprendizaje, Estrategias, Proceso, Enseñanza, Lúdico, Metodología, Didáctica, Métodos. Técnicas, Actividad, Educativo, Social, Conocimiento, Juegos, Profundizar. Capacitar, Pedagogía, Responsabilidad, Destrezas, Experiencias.

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo se ha enfocado en el campo educativo para ver el problema más de cerca de esta manera buscar algunas alternativas de solución que nos permita lograr desarrollar el aprendizaje significativo en comunicación y lenguaje para esto se presenta a continuación un estudio detallado los cuales hemos dividido en seis capítulos:

**Primer Capítulo:** Se desarrolla el planteamiento del problema, la contextualización, el análisis crítico, la prognosis, la formulación del problema, las interrogantes, las delimitaciones del objeto, la justificación y los objetivos generales y específicos.

**Segundo Capítulo:** Se desarrolla el marco teórico en donde se encuentra los antecedentes investigativos, los fundamentos, filosófica, la fundamentación legal, las categorías fundamentales, la hipótesis y el señalamiento de variables.

**Tercer Capítulo:** Consta la metodología compuesto de las modalidad básica de la investigación, nivel o tipo de la investigación, población y muestra, Operacionalización de variables, plan de recolección de información, plan de procesamiento de la información.

**Cuarto Capítulo:** Se presenta el análisis e interpretación de resultados, dentro de este está el análisis de resultados, la interpretación de datos y la verificación de la hipótesis.

**Quinto Capítulo:** Se encuentran las conclusiones y recomendaciones que son el producto de las encuestas realizadas en base al problema detectado en la institución lo que conduce a una forma de solución del problema.

**Sexto Capítulo:** Es la propuesta en la cual se ha elaborado un folleto que ayudará a ganar el tiempo provecho de la educación y a un mejoramiento del rendimiento académico la propuesta comprende de las siguientes partes: datos informativos, antecedentes de la propuesta, justificación objetivos análisis de factibilidad fundamentación, metodología, administración y la previsión de la evaluación



## CAPÍTULO I

### EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

#### 1.1. Tema:

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PROPICIAN UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN COMUNICACIÓN Y LENGUAJE EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELOS “A” y “B” DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA CARLOS LARCO HIDALGO UBICADA EN LA PARROQUIA SANGOLQUÍ, CANTÓN RUMIÑAHUI PROVINCIA DE PICHINCHA.

#### 1.2. Planteamiento del Problema

##### 1.2.1. Contextualización:

Por lo expuesto se puede mencionar que a lo largo de la historia de la humanidad, el lenguaje es la base fundamental en la comunicación del ser humano, sin dejar de lado las otras formas de comunicación, que son muy importantes para mejorar el aprendizaje, sin embargo en los estudiantes se les debe de guiar correctamente para en un futuro no tenga problemas de rendimiento académico y pueda desarrollar correctamente su aprendizaje en base de juegos para el desarrollo de habilidades o destrezas y para alcanzar el conocimiento.

**En el Ecuador** desde hace mucho tiempo se habla de la situación crítica que vive el Sistema Educativo. Se habla de los pocos recursos que se destinan a la educación y de la distorsión de los valores implícitos al proceso educativo. La educación básica, al igual que los otros niveles, arrastra también grandes fallas. Entre ellas se puede mencionar, la poca aplicación de la actividad lúdica, y la carencia de recursos didácticos atractivos, la deficiente preparación de los docentes, la precaria adecuación de los locales educativos y, en muchos casos, la

falta de integración de los padres y representantes al proceso educativo de sus hijos.

Desde antaño los profesores y centros educativos ven como superfluos, triviales innecesarios los juegos infantiles. Sumidos en el tradicionalismo de la escuela, el memorismo reinante y la rigidez de la escolarización, nunca dieron la importancia debida a las actividades lúdicas. Duele mucho la incomprensión de los padres y/o docentes. Incomoda ver a tantos niños hechos robots, muertos andantes, sin manifestación de alegría, ni vitalidad, cohibidos y privados de su derecho a vivir como niños. Al contrario, qué maravilloso es contemplar la espontaneidad del juego infantil, el matiz de sus fantasías, la gracia de sus palabras, gestos y acciones. Qué grato es auscultara través de sus juegos su adaptabilidad al mundo circundante y la manifestación de su madurez biológica, psicológica, social y espiritual. Se evidencia su educación, su potencial de desarrollo personal.

Desde que el individuo nace es una fuente inagotable de actividad: mirar, tocar, manipular, curiosear, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar, soñar, entre otras. En definitiva, jugar es la principal actividad infantil, es una necesidad, un impulso vital que empuja desde la infancia a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo.

**En la Provincia de Pichincha** se ha detectado que en la mayoría de instituciones educativas no aplican la Actividad Lúdica en el inter aprendizaje, y el desarrollo de un aprendizaje significativo en comunicación y lenguaje por esto, existe entonces la propuesta de Técnicas de Actividad Lúdica en el nivel escolar, que permitan detectar los progresos o falencias que lleva el proceso educativo, y determinar así el mejoramiento de la calidad de la educación, con grandes valores y deseos de superación constante.

Hay maestros que todavía utilizan la pedagogía tradicionalista la cual afecta directamente a los alumnos, se vuelven memoristas y dejan de ser críticos, reflexivos.

Y si a esto le podemos agregar la falta de utilización del material didáctico adecuado para un grupo de niños y niñas muchas veces sucede esto por falta de capacitaciones sobre estos temas de utilización del material didáctico; todo maestro debe actualizarse constantemente.

Por otra parte se puede observar la poca utilización de áreas verdes, la importancia de mantener y cuidar la naturaleza donde los niños puedan expresarse con libertad.

**En la Escuela** de Educación Básica “Carlos Larco Hidalgo”, se ha evidenciado la ausencia de actividades lúdicas por parte de los docente la misma que ha repercutido en el aprendizaje educativo de los estudiantes de los quintos años, de esta manera se ve la necesidad de realizar un trabajo investigativo con el fin de contribuir con el aprendizaje significativo de los estudiantes fortaleciendo el trabajo de los docente de la institución. Y aplicando los juegos lúdicos como un refuerzo para un mejor aprendizaje en Comunicación y Lenguaje, también se ha observado que un gran porcentaje de los docentes de la institución educativa, no aplican las actividades lúdicas como un mejoramiento al aprendizaje significativo en comunicación y lenguaje de la misma manera se ha podido detectar que esta problemática es amplia por cuanto no incluyen en su curriculum las actividades lúdicas como un medio eficaz para el aprendizaje significativo en comunicación y lenguaje de los estudiantes y de esta manera mejorar el proceso aprendizaje en la institución.

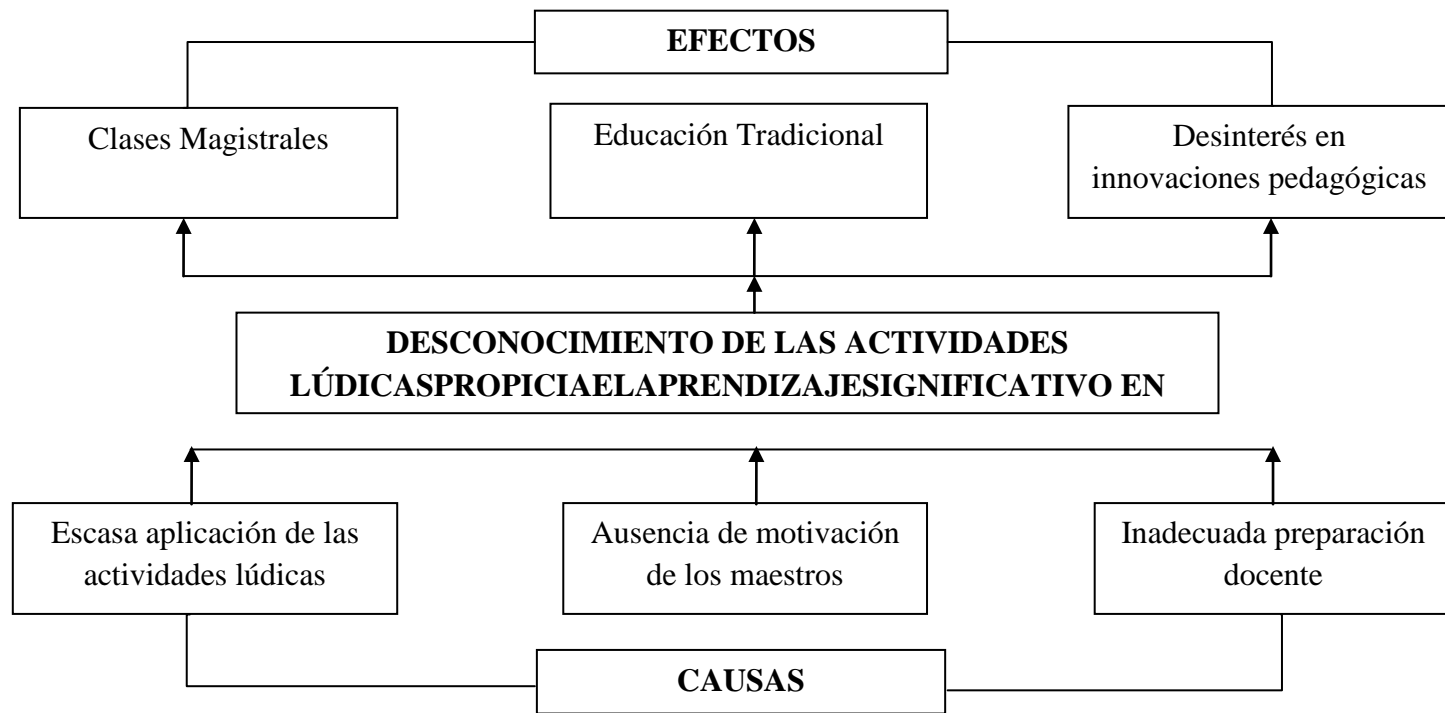
Con los antecedentes expuestos, resulta evidente la importancia que tiene desarrollar o estimular los juegos lúdicos en los estudiantes como un medio para mejorar el aprendizaje. De esa manera se formarán estudiantes autónomos y seguros de sí mismo.

*“El niño que no juega no es niño, pero el hombre que no juega ha perdido al niño que habita en él y que le hará mucha falta.” (Pablo Neruda)*

### 1.2.2. Análisis Crítico

## ÁRBOL DE PROBLEMAS

GRÁFICO Nº1



Elaborado por: María Magdalena Sosapanta Oña

La actualización y fortalecimiento escolar del 2010 nos permite desarrollar las destrezas con criterio de desempeño, donde nos permite desarrollar el pensamiento crítico de los estudiantes por medio de diferentes actividades que los docentes que los docentes planifiquen para ser desarrollados en la clase, sin embargo se ha observado en la institución que existe la poca aplicación de las actividades lúdicas que motive a desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes, siendo este la principal causa del problema detectado que da origen al principal efecto que son las clases magistrales preparadas por el docente, ricas en contenidos pero carentes en actividades lúdicas que contribuyan con el aprendizaje significativo en comunicación y lenguaje.

A nivel del ministerio de educación han establecido diferentes programas que permiten la capacitación permanente de los docentes en las diferentes instituciones educativas fiscales, sin embargo en la escuela Carlos Larco Hidalgo se han presentado dificultades por cuanto la falta de motivación ha hecho que los docentes no participen de estos eventos de actualización curricular emitidos por el ministerio de educación siendo esta la principal causa del problema de la escasa utilización de actividades lúdicas para el aprendizaje en comunicación y lenguaje que da lugar a su principal efecto como es la educación tradicional aplicada por los docentes dentro del aula de clase por tal motivo no se puede construir un aprendizaje significativo en los estudiantes.

Otra de las causas es la inadecuada preparación de los docentes, quienes por falta de colaboración y compromiso con el avance educativo del país y de la educación de los estudiantes no han participado en los diferentes programas de preparación y actualización de conocimientos programados por el ministerio de educación, además la desmotivación ha hecho que de origen a uno de los efectos que es el desinterés en las innovaciones pedagógicas de esta manera las clases se vuelven muy rutinarias con técnicas y estrategias tradicionalistas en gran medida detienen

el aprendizaje de los estudiantes formando en ellos personas con un bajo nivel de criticidad y razonamiento, basados únicamente en los contenidos haciendo de ellos personas memorísticas.

### **1.2.3. Prognosis**

En caso de no dar un verdadero seguimiento y acompañamiento al proceso de utilización de actividades lúdica en el desarrollo y mejoramiento de un aprendizaje significativo en comunicación y lenguaje de los niños y niñas, encontraremos estudiantes poco activos con dificultad en el aprendizaje, con bajo nivel de criticidad, poco reflexivos y desinteresados en el estudio.

Si se resuelve el problema poca utilización de las actividades lúdicas, se obtendrá resultados positivos en el aprendizaje significativo en comunicación y lenguaje de los estudiantes tales como; su creatividad será muy desarrollada, tendrán rapidez en la escritura, participaran activamente durante las horas de clase, serán críticos, reflexivos con un elevado nivel de conocimientos y tendrán un buen rendimiento académico.

### **1.2.4. Formulación del problema**

¿De qué manera las actividades lúdicas propician aprendizajes significativos en comunicación y lenguaje de los niños y niñas del quinto grado de Educación General Básica de la Escuela “Carlos Larco Hidalgo” de la Parroquia Sangolquí, Cantón Rumiñahui, Provincia de Pichincha?

### **1.2.5. Interrogantes**

1. ¿Cuál es el nivel de aplicación de las actividades lúdicas en la Escuela “Carlos Larco Hidalgo”?
2. ¿Cómo es el desempeño de los estudiantes en comunicación y lenguaje de la Escuela “Carlos Larco Hidalgo”?
3. ¿Cómo incide las actividades lúdicas en un aprendizaje significativo en comunicación y lenguaje de los estudiantes?
4. ¿Existe alguna medida de solución para resolver el problema de la poca utilización de las actividades lúdicas en la institución?

### **1.2.6. Delimitación del problema**

#### **a) Delimitación del Contenido**

CAMPO:	Educativo
ÁREA:	Pedagógica
ASPECTO:	Actividades Lúdicas

#### **b) Delimitación Espacial:**

PROVINCIA:	Pichincha
CANTÓN:	Rumiñahui
PARROQUIA:	Sangolquí
INSTITUCIÓN:	Escuela “Carlos Larco Hidalgo”
GRADO.	Quinto "A" y "B"

#### **c) Delimitación Temporal:**

Muestra:	74 estudiantes y 2 docentes
----------	-----------------------------

### **1.3. Justificación**

El presente trabajo es muy importante por cuanto le permitirá a la Escuela Carlos Larco Hidalgo” conocer los niveles de la utilización de actividades lúdicas y su influencia en el aprendizaje significativo de comunicación y lenguaje de los estudiantes, y por medio de esto se podrá diseñar una propuesta de solución al problema detectado.

La originalidad del presente tema se encuentra en la esencia misma del trabajo, su contenido, las investigaciones realizadas, su bibliografía, el campo en donde se está realizando la investigación y la propuesta de trabajo por medio de guías

didácticas para los estudiantes y docentes que ayudarán a mejorar el problema del aprendizaje de los estudiantes.

La oportunidad que nos brinda la presente investigación es muy importante ya que nos permite utilizarlo como guía para conocer de cerca la utilización de actividades lúdicas, sus causas, las consecuencias y los niveles de influencia en el aprendizajes significativo de comunicación y lenguaje de los estudiantes de los quintos grados y por medio de esto se podrán resolver los diferentes problemas presentados.

El presente trabajo es muy beneficioso, ya que se logrará conocer los problemas de aprendizaje de los estudiantes y en base a las guías de trabajo establecidas se podrá ayudar a los docentes para que reflexionen y concienticen con relación a los actividades lúdicas, se brindará la respectiva ayuda a los estudiantes que tienen problemas en el proceso de aprendizaje, es decir por medio de la presente investigación se podrá ayudar en forma conjunta tanto a los docentes como a los estudiantes de los quintos grados.

El proyecto es factible realizarlo ya que cuenta con material necesario para su aplicación y el apoyo de las autoridades de la institución, con el fin de concientizar y lograr un cambio de actitud en cada uno de los docentes, para encaminarlos adecuadamente en el crecimiento y desarrollo intelectual de los estudiantes, respetando sus respectivas individualidades.

Este proyecto tiene la gran importancia puesto que se ha investigado y observado las falencias en los estudiantes y los maestros, de este modo se tomarán en cuenta las sugerencias de una manera positiva, donde el estudiante pondrá mayor interés, amor y dedicación en sus estudios, a su vez ayudará a ser críticos reflexivos y participativos.

Sí un niño sale al patio para realizar una actividad se siente alegre con ganas de trabajar con ánimo, dispuesto a realizar lo que el maestro le pida que realice, de esta forma los maestros obtendrán mayor asimilación por sus alumnos.



## **1.4. OBJETIVOS**

### **1.4.1. General**

Determinar las actividades lúdicas que propician el aprendizaje significativo en Comunicación y Lenguaje de los estudiantes de quinto grado de Educación General Básica de la Escuela Carlos Larco Hidalgo, de la Parroquia Sangolquí, Cantón Rumiñahui, provincia de Pichincha.

### **1.4.2. Especifico**

1. Diagnosticar los niveles de aplicación de las actividades lúdicas en los estudiantes de la Escuela Carlos Larco Hidalgo.
2. Analizar el aprendizaje significativo en los estudiantes del Quinto grado “A” y “B” de la Escuela Carlos Larco Hidalgo.
3. Guía para docentes y estudiantes que propicie la aplicación de las actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje significativo en comunicación y lenguaje de los estudiantes del quinto grado de Educación General Básica de la Escuela Carlos Larco Hidalgo.
4. Proponer una alternativa de solución al problema.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. Antecedentes investigativos**

Mediante un estudio bibliográfico en la biblioteca de algunas universidades llegue a la conclusión que si existen trabajos antes realizados que abarcan parte del tema que estoy tratando.

En definitiva la expresión lúdica en el desarrollo corporal tiene una gran importancia debido a que mediante el juego los niños y niñas van desarrollando la coordinación mental, tendrán mejor lenguaje y sobre todo la capacidad para resolver problemas, aparte de esto obtendrán mejor coordinación motoras, mediante el juego ayudamos al individuo, a ser sociables o ir formando ciudadanos activos y sobre todo trabajar en equipo.

Por tanto el haber encontrado obras parecidas a este tipo de trabajo se quiere dar un aporte significativo a la solución de este problema planteado.

#### **Tema 1:**

**MONTEROFONSECA NATALIA DEL ROCÍO**, 2010, “La actividad lúdica y su incidencia en la expresión corporal de los niños/as del primer año de educación básica de la escuela “Manuel de Echeandía” del cantón Guaranda de la provincia de Bolívar, en el período noviembre 2009 – marzo 2010”, Carrera de Educación Parvularia, Facultad de Ciencias Humanas y de la educación, Universidad Técnica de Ambato.

**OBJETIVOS:** Investigar la relación entre la actividad lúdica y la expresión corporal de los niños/as del Primer año de Educación Básica de la Escuela “Manuel de Echeandía” del cantón Guaranda, Provincia de Bolívar durante el quimestre Noviembre 2009- Marzo 2010.

Determinar las actividades lúdicas empleadas por las maestras

Diagnosticar el nivel del desarrollo de la expresión corporal de los niños/as.

**CONCLUSIONES:** La mayoría de maestras y maestros utilizan en forma limitada la actividad lúdica en el aprendizaje de los niños.

La mayoría de niños y niñas no han desarrollado en forma apropiada la expresión corporal, ya que presentan dificultades en la coordinación sensorio motriz, la expresión gestual.

Las maestras y maestros no cuentan una guía sobre actividades lúdicas apropiadas para desarrollar la expresión corporal de los niños y niñas.

## **TEMA 2**

**ROGEL DÍAS MÓNICA DEL CISNE**, 2009, “La aplicación de los juegos educativos y su incidencia en el aprendizaje Lógico-Matemático de los niños/as del jardín de infantes “Pequeños Amigos” de la ciudad Santiago de Pillaro de la provincia de Tungurahua durante el Quimestre Noviembre 2009- Marzo 2010”, carrera de educación Parvularia, Facultad de ciencias Humanas y de la Educación, Universidad Técnica de Ambato.

**OBJETIVOS:** Investigar la incidencia de la limitada aplicación de los juegos educativos y el aprendizaje Lógico-Matemática en los niños/as del jardín de infantes pequeños amigos del cantón Pillaro provincia de Tungurahua.

Identificar los juegos educativos aplicados por los docentes.

Diagnosticar el nivel de aprendizaje Lógico-matemático en los niños y niñas.

**CONCLUSIONES:** La gran mayoría de maestros aplican de manera limitada los juegos educativos en sus actividades diarias.

La mitad de los niños no han desarrollado en su totalidad las destrezas Lógico-Matemáticas.

Los maestros no cuentan con un conocimiento actualizado, acerca de los juegos educativos para desarrollar las destrezas Lógico-Matemáticas.

### **TEMA 3**

**PÉREZ VILLACRÉS VIOLETA DEL ROCÍO**, 2010, “La actividad lúdica en el Interaprendizaje de los niños de segundo año de educación básica en la unidad educativa experimental “Pedro Fermín Cevallos”, del cantón Ambato durante el año 2009-2010”, carrera de Educación Básica, Facultad de Ciencias Humanas y de Educación, Universidad Técnica de Ambato.

**OBJETIVOS:** Abalzar la incidencia de la actividad lúdica en el mejoramiento del proceso de Interaprendizaje de los niñas del segundo año de Educación básica en la unidad educativa Experimental “Pedro Fermín Cevallos”, del cantón Ambato durante el año lectivo 2009-2010.

Identificar las diferentes técnicas de la Actividad Lúdica y su relación con el rendimiento con las niñas de Segundo año de Educación Básica.

Diagnosticar la realidad institucional sobre las diferentes técnicas de la Actividad Lúdica.

**CONCLUSIONES:** De acuerdo a los resultados obtenidos se ha podido sacar como conclusión que si prevalece la aplicación de la práctica tradicional con ciertas variaciones a cambio con respecto al uso de actividades Lúdicas en las aulas de clase para que no exista solo una técnica determinada, que haga que los estudiantes se mecanice en cierto modo y no puedan practicar un aprendizaje de acuerdo a su realidad.

Se ha verificado que la mayoría de las docentes utilizan diferentes técnicas de actividades lúdicas para el desempeño escolar de los estudiantes, pero es necesario implementar una rama de técnicas, estrategias y argumentos para un mejor desarrollo en el proceso enseñanza aprendizaje.

Existe la necesidad de poner un manual didáctico sobre técnicas de actividades lúdicas donde el estudiante sea el instructor de su propio conocimiento, se ponga en práctica la crítica reflexión, autoconciencia, autodominio, automotivación énfasis, trabajo cooperativo, y puede expresar libremente sus ideas en el aula de clases mediante el juego.

## **2.2.Fundamentación filosófica**

<http://www.monografias.com/trabajos67/filosofia-educación/filosofía-educación2.shtml>,

Pone de manifiesto que:

La filosofía de la educación trasciende el plano de la formalidad institucional abarcando las posiciones ideológicas y políticas reveladoras de lo que hacen, sienten y piensan todos los hombres en relación con la educación, por cuanto el hecho educativo extra-escolar, como sucede con el escolar, está condicionado por el hecho histórico general Si bien pocos humanos son filósofos de la educación, en cambio nadie deja de incursionar , en uno u otro nivel y forma, en las esferas del discurso filosófico-pedagógico.

Hoy en día gracias al importante avance de la psicología evolutiva nos encontramos con la gran novedad que dentro de esta área de conocimiento, se ha producido una síntesis interdisciplinaria muy compleja y sumamente prometedora para el estudio del desarrollo infantil. Así en este campo, se entrecruzan disciplinas muy diversas desde la etología, la epistemología, la lingüística, comunicación, la cibernética etc. pasando por las diferentes teorías, normas de la psicología, por lo que cada vez resulta más difícil aproximarse a su estudio.

Es por eso que esta investigación está basada en un paradigma crítico -Propositivo cuanto es necesario analizar la expresión lúdica de los Estudiantes en el desarrollo problemas.

**Fundamentación Ontológica.-** Es la parte de la filosofía que estudia al ser y su existencia en general. Es aquello que estudia el ser en cuanto ser, el interés de estudiar al ser se origina en la historia de la filosofía cuando esta surge de la necesidad de dar explicaciones racionales, no mitológicas, a los fenómenos del mundo físico, también debemos recordar que el carácter universal de la filosofía, tuvo su origen en la necesidad de un conocimiento valido a todo fenómeno, y en las deficiencias de los conceptos inicialmente desarrollados, para ser llevados a la práctica concreta en los fenómenos físicos, o sociales.

<http://www.monografias.com/trabajos15/fundamento-ontologico/fundamento-ontologico.shtml>

**Fundamentación Epistemológica.-** Se interroga acerca de cómo la realidad puede ser conocida, acerca de la relación entre quien conoce y aquello que es conocido, acerca de las características, de los fundamentos, de los presupuestos que orientan el proceso de conocimiento y la obtención de los resultados, acerca de la posibilidad de que ese proceso pueda ser compartido y reiterado por otros a fin de evaluar la calidad de la investigación y la confiabilidad de esos resultados.

<http://noeninfi.blogspot.com/2011/06/fundamentacion-ontologica-y.html>

**Fundamentación Axiológica.-** La investigación está influida por los valores, pues, el investigador parte involucrada en el contexto y sujeto de investigación, contribuirá en este proceso, quien no se conformará con saber, sino que, asumirá el compromiso de cambio, tomando en cuenta el contexto socio-cultural en el que desarrolla el problema, respetando valores religiosos, morales, éticos y políticos de todos quienes conforman la institución.

<http://es.scribd.com/doc/16562594/11/fundamentacion-axiologica>

### **2.3.Fundamentación legal**

Esta investigación se sustenta en:

#### **CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE LA REPÚBLICA (vigente)**

**Art. 347.-** Establece que será responsabilidad del estado,

**lit.2.**Garantizar que los centros educativos sean espacios democráticos de ejercicios de derechos y convivencia pacífica. Los centros educativos serán espacios de detección temprana de requerimientos especiales.

**lit.5.** Garantizar el respeto del desarrollo psicoevolutivo de los niños, niñas y adolescentes, en todo el proceso educativo.

#### **PLAN NACIONAL DEL BUEN VIVIR**

**Política 1.10.** Asegura el desarrollo infantil integral para el ejercicio pleno de derechos,

**lit.b.** Articular progresivamente los programas y servicios públicos de desarrollo infantil que incluyan salud, alimentación saludable y nutritiva, educación inicial y estimulación adecuada de niños y niñas, respetando las prácticas y valores culturales de los pueblos y nacionalidades y manteniendo siempre una equitativa división sexual del trabajo.

#### **LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL**

**Art. 2.- Principios.-** La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo:

**lit.b. Educación para el cambio.**-La educación constituye instrumento de transformación de la sociedad; contribuye a la construcción del país, de los proyectos de vida y de la libertad de sus habitantes, pueblos y nacionalidades; reconoce a las y seres humanos, en particular a las niñas, niños y adolescentes, como centros del proceso de aprendizajes y sujetos de derechos; y se organiza sobre la base de los principios constitucionales.

**lit.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.

## **CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA**

Proporciona el marco jurídico para el niño, niña y adolescentes desarrolle integralmente sus capacidades,

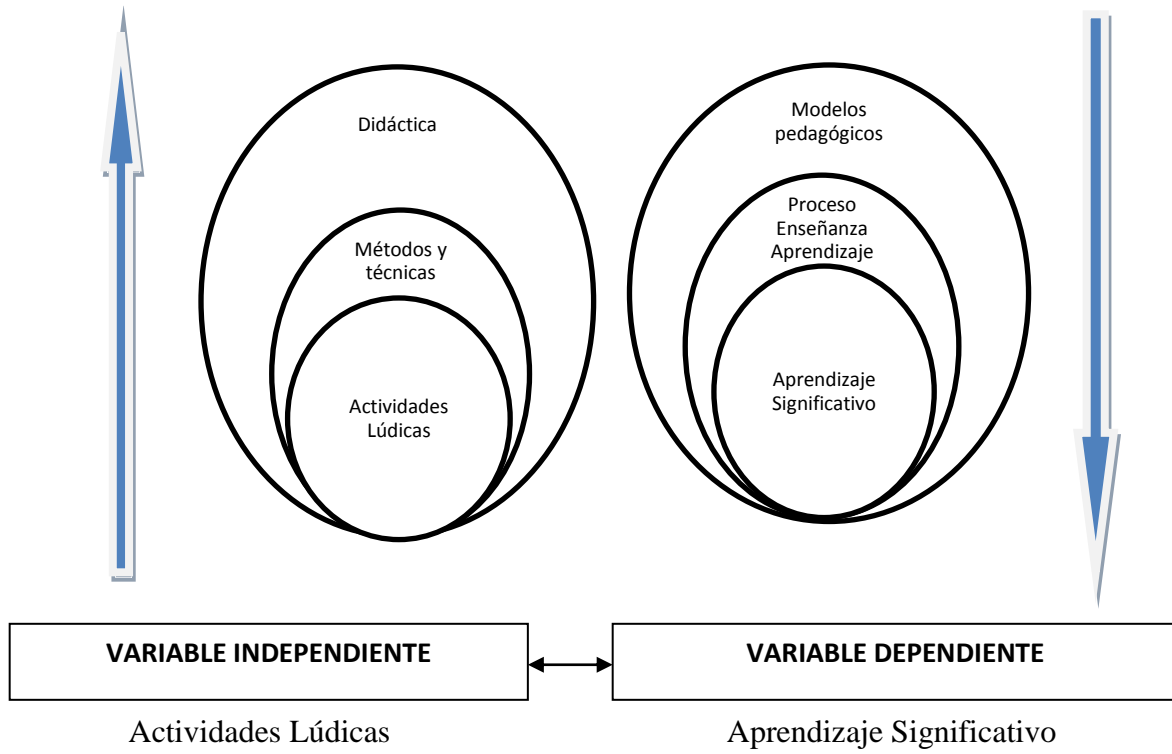
**Art. 37.- Derecho a la educación.**- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

**Lit.4.** Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos.



## 2.4. Categorías fundamentales

GRÁFICO Nº 2



Fuente: Escuela Fiscal Mixta “Carlos Larco Hidalgo”  
Elaborado por: María Magdalena Sosapanta Oña

## **VARIABLE INDEPENDIENTE**

### **2.4.1. ACTIVIDADES LÚDICA**

#### **DEFINICIÓN**

Es un conjunto de juegos de diversa naturaleza a través de técnicas didácticas, mediante la utilización de materiales facilitando las actividades, que permita coordinar una motricidad adecuada. En el desarrollo de los alumnos en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

**O. DECROLY y E. MONCHAMA**, (Mayo 2006), el juego lúdicos, Ediciones Morata

#### **Comentario:**

“Este es una actividad pedagógica para el estudiante ya que se desarrolla integralmente, la personalidad del estudiante y en particular su capacidad creadora ya que el estudiante cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos para lograr una sólida motivación”.

Es la manifestación del cúmulo de energía de los individuos a través del juego; infantes, adolescentes, jóvenes, adultos o ancianos, al ser partícipes de las diferentes modalidades del juego, experimentan en cuerpo propio el placer de sentir estimulada alguna parte o en conjunto su estructura corporal.

El juego es uno de los mejores medios que utiliza el docente como parte de la recreación, ya que es una importante vía de comunicación social, brinda además la oportunidad de conocer nuestras limitaciones y posibilidades.

Es el juego un instrumento para la estimulación orgánica para mejorar los movimientos motores básicos, las cualidades físicas, la aptitud física y finalmente una forma de rescatar, mantener y preservar costumbres o tradiciones que tienden paulatinamente a desaparecer, por adoptar estereotipos de otras culturas. Juegos tradicionales organizados acuáticos de papel y lápiz de mesa sociales libres de acertijos intelectuales de dados (azar) de cartas concursos de juegos ludoteca

expresión artística es la forma de manifestar a través de los sentidos una serie de sentimientos y emociones con un sentido estético, para contribuir o engrandecer de alguna manera el acervo cultural propio, de la familia o de la comunidad en general.

#### **2.4.1.1. FINALIDAD DE LA EXPRESIÓN LÚDICA**

La Expresión corporal tiene una doble finalidad: por un lado sirve como base de aprendizajes específicos y por otro, fundamentalmente tiene un valor en sí misma ya que colabora en el desarrollo del bagaje experimental del niño.

#### **2.4.1.2. OBJETIVOS GENERALES DE LA EXPRESIÓN LÚDICA**

- Desarrollo personal, búsqueda del bienestar psico-corporal con uno mismo.
- Aprendizaje de códigos y significados corporales.

#### **2.4.1.3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA EXPRESIÓN CORPORAL**

Las tareas deberán pretender alguno de estos tres objetivos:

- Manifestación y exteriorización de sentimientos, sensaciones, ideas, conceptos.
- Comunicación de sentimientos, sensaciones, ideas, conceptos.
- Desarrollo del sentido o intención estética (artística, plástica) del movimiento.

Esta expresión se conforma de 5 disciplinas que agrupan las múltiples formas de comunicación artística del ser humano.

**Música** vocalización, instrumentos musicales, coros, rondallas, canto a capela, canto recreativo, canto infantil, canto folklórico, canto popular, canto de moda, composición, iniciación al ritmo.

**Plástica** pirograbado, pintura acuarela, dibujo, caricatura, grabado, modelado, modelismo, cerámica, estampado, serigrafía, escultura, papiroflexia.

**Danza** folklórica, prehispánica, autóctona, moderna, creativa, clásica, baile social,

**Literatura** narración, cuento animado, teatro, pantomima, poesía coral, mímica, poesía, teatro guiñol, teatro de títeres, teatro de sombras, locución, composición, recitación declamación.

**Artesanías** origami, macramé, papel maché, cerámica, tejido, barro, bordado, peletería, costura, máscaras, hojalatería, piñatería, mimbre, cestería, trabajos de yeso y madera.

#### **2.4.1.4. EXPRESIÓN TÉCNICO CIENTÍFICA.**

Es la forma de comunicación por la que adquirimos conocimientos, tanto técnicos como científicos para superación personal, habilitarse en algún oficio o mejoramiento profesional que redunde en beneficio de nuestro patrimonio familiar y cultural.

#### **2.4.1.5. EXPRESIÓN COMUNITARIA.**

Es la comunicación que se da entre los individuos que conforman una comunidad para convivir, ayudándose a solucionar situaciones y problemáticas que se les presenten a través de actividades de barrio.

#### **2.4.1.6. EXPRESIÓN CONMEMORATIVA.**

Es la forma de comunicación que se da entre individuos de diferentes generaciones, para recordar hechos o actos históricos y para preservar la memoria colectiva de los pueblos, que tiendan a favorecer la permanencia, la cohesión y continuidad de los grupos sociales.

#### **2.4.1.7. EXPRESIÓN FÍSICO-DEPORTIVA.**

Es la manifestación del potencial físico a través de diferentes disciplinas deportivas formales y pre deportivas que se pueden implementar a partir de fundamentos de uno o varios deportes, con la finalidad de hacer más fácil el juego e incrementar cada vez más el número de participantes..

Se comprende como la manifestación por la promoción, conservación o búsqueda de la salud, tanto de manera individual como en grupo.

Un primer equívoco que debe evitarse es el de confundir lúdica con juego, pese a que semánticamente los diccionarios tratan estas expresiones casi como sinónimos.

Al parecer todo juego es lúdico pero no todo lúdico es juego. No se trata de un simple malabarismo de palabras, se trata de empezar por Reconocer que la lúdica no se reduce o agota en los juegos, que va más Allá, trascendiéndolos, con una connotación general, mientras que el juego es más particular.

#### **2.4.1.8. DIFERENCIAS ENTRE LO LÚDICO Y LA LÚDICA**

La lúdica se asume aquí como una dimensión del desarrollo humano, esto es, como una parte constitutiva del hombre, tan importante como otras dimensiones históricamente más aceptadas: la cognitiva, la sexual, la comunicativa, etc.

En tanto que dimensión del desarrollo humano, la lúdica se constituye en un factor decisivo para enriquecer o empobrecer dicho desarrollo, pudiendo afirmarse que a mayores posibilidades de expresión y satisfacción lúdica corresponden mejores posibilidades de salud y bienestar y, por lo tanto, a ambientes que bloqueen o limiten la expresión lúdica corresponden personas con carencias significativas en el desarrollo humano, tanto así como si se reprime o bloquea la sexualidad y el conocimiento.

Sin embargo, afirmar que la lúdica es una dimensión humana, no es más que una definición genérica, será necesario caracterizarla aún más para efectos de su comprensión.

La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar)emociones orientadas hacia la entretención, diversión el esparcimiento.

Si se acepta esta definición se comprenderá que la lúdica posee una ilimitada cantidad de formas, medios o satisfactores, de los cuales el juego es tan solo uno de ellos.

#### **2.4.1.9. LA LÚDICA EN LA ESCUELA**

La lúdica en la escuela o en la institución escolar, es una necesidad y un requisito indispensable, desde las perspectivas pedagógicas constructivas que pretenden una formación y un desarrollo humano armónico, equilibrado y sostenido.

Pero la lúdica es un imposible para la escuela centrada en las pedagogías de la racionalidad instrumental que ven la educación como adiestramiento, control y conducción.

Tras la frase que se refiere así al asunto: “No hay espacio ni tiempo. La escuela está hecha para educar, para aprender a leer y escribir, para aprender a convivir apaciblemente y esto no da lugar a la expresión delirante de una infancia de movilidad perpetua, de carreras desbocadas, de ansias de grito y fuerza.

Para pulir las mentes y adecuarlas a las exigencias del pensamiento se requiere controlar la motricidad desbordada del juego y de la risa.”

Agregando como apoyo a su comentario la advertencia de un profesor a sus alumnos, en el patio de la escuela: “recuerden que el recreo es para descansar, no para que jueguen y entran después al salón sudorosos y oliendo a mico”.

Lo anterior se traduce en una contradicción evidente: la institución escolar prohíbe lo que el joven desea y exige lo que éste rechaza, lo que interesa al maestro.

En coherencia con lo expuesto la escuela ha asumido la lógica del mundo laboral, ya descrito, y se ha alejado del mundo lúdico. Esta condición es vital para comprender que los intentos de incorporar la lúdica a la escuela no tendrán éxito si la lógica laboral permanece intacta.

Por esta razón es caricaturesco creer que la lúdica ha llegado a un plantel educativo, porque el profesor de educación física ha programado un campeonato

deportivo o un concurso de chistes. Peor aún, si tales actividades son obligatorias y poseen horarios y reglas estrictas para la participación estudiantil.

Por mantener intacta la idea de escuela como fábrica, el recreo se ha convertido en lo único “chévere” de la jornada escolar, cuando, al menos en este espacio, se deja actuar libremente a los muchachos, pero las clases y las relaciones personales siguen siendo no lúdicas.

Un maestro filósofo ha construido, sobre el particular, la metáfora de la campana en la escuela:

“La campana suena distinto, se la oye totalmente diferente, no solo ya al oído de los muchachos sino de los profesores cuando suena a recreo, a salida a recreo que cuando toca a entrada a clases.

Por todo lo planteado se puede pensar que la lúdica es también, esencialmente, una actitud frente a la vida.

Actitud mediante la cual guiamos nuestras relaciones interpersonales con optimismo, espontaneidad y alegría. De una manera desprevenida, lejana del tremendismo frente a los problemas o contratiempos de la vida cotidiana.

Si los docentes en verdad desean mejorar significativamente los ambientes de educación, deberán empezar por intentar un cambio de lógica en la organización y funcionamiento de la escuela y un cambio de actitud frente a la vida misma, tratando de ponerse en el lugar del otro, de ver y sentir como el otro, ese niño o joven en pleno desarrollo y necesitado de expresión y satisfacción lúdica.

La vida misma enseña que las mejores relaciones humanas están constituidas por el amor y la amistad, no por el trabajo.

Quizás esto se explique por el hecho de ser relaciones determinadas por racionalidades bien diferentes; en el primer caso, por sentimientos, emociones, atracción y empatía; en el segundo, por obligación y necesidad de subsistencia material.

Se elige pareja o amigos por el gusto, por el sentimiento de estar y sentirse bien con el otro(a). Es esta una elección voluntaria espontánea, de la cual derivan interacciones ajenas al reglamento, la amenaza, el castigo o una iniquidad en el uso del poder.

No se eligen voluntariamente “compañeros” o jefes en el trabajo, está es una condición dada para acceder al mundo laboral y debe asumirse, no espontáneamente, sino mediante el acatamiento de reglamentos estrictos y de una existencia jerárquica o asimétrica en el uso del poder.

Por esto las posibilidades de comprensión, diálogo y entendimiento, fluyen armónica y agradable en el primer caso, y se obstruyen alteran y enajenan en el segundo.

Los profesores no pueden seguir mirando a los niños como profesores y subalternos, las actitudes lúdicas abren el camino a interrelaciones humanas fraternas. Entender este planteamiento permite comprender por qué los muchachos aprenden mucho más con sus amigos en la calle, que con los maestros en el aula.

Con base en lo argumentado es posible sostener que la incorporación de la lúdica a la escuela, dista mucho de ser solo un problema del profesor de educación física, siendo de todos inclusive, por supuesto, de los directivos.

Solo por esta vía se podría intentar el PEI equilibrado (academia - lúdica) que nos propone el maestro antes citado. De lo contrario, podrán incorporarse algunos juegos, materiales didácticos, carteleras etc. Sin que la lúdica aparezca por ninguna parte.

Por ello la escuela y el estudio seguirán siendo espacios y momentos aburridos, tensos y desagradables que propician la apatía por el conocimiento, el descalabro y a la deserción.

Los profesores, de seguir así, no podrán llegar a ser referentes del desarrollo personal, permaneciendo como símbolos académicos indeseados en el sentir estudiantil.



Mediante esta argumentación se ha intentado una aproximación al concepto de lúdica, como necesidad y potencialidad del desarrollo humano, como búsqueda de emociones placenteras y como actitud gozosa frente a la vida.

Al mismo tiempo, se ha ofrecido una diferenciación y relación de esta categoría con otras como recreación, tiempo libre, ocio y juego. Aproximación sobre la cual es necesario seguir profundizando y construyendo conocimiento, en perspectiva de mejores niveles de educación y desarrollo humano y social.

#### **2.4.1.10. DESARROLLO DE LA CAPACIDAD DE RECREACIÓN Y PERCEPCIÓN**

El arte para los niños significa un medio de expresión que realizan naturalmente y en forma de juego en el que vuelcan sus experiencias, emociones y vivencias.

Muchas veces que el niño se expresa gráficamente con más claridad que en forma verbal siendo una actividad de la que disfrutan enormemente.

Consideraremos el juego como aquel conjunto de operaciones coexistentes de interacción en un momento dado por las que un sujeto o grupo en situación logran satisfacer sus necesidades, transformando objetos y hechos de la realidad y de la fantasía.

Esta conducta, para su realización, necesita del más alto grado de libertad interna y externa con respecto a la persona o grupo que la ejecute.

Una actividad Lúdica donde las actividades gráfico plásticas representan un juego, estimulan el desarrollo motriz y se convierten en acciones útiles para la enseñanza de otros conocimientos. En ellas intervienen sensaciones, percepciones y el pensamiento.

Analizados estos aspectos se puede comprender por qué el arte de la expresión artística se convierte en una actividad con un rol potencial en la educación en los niños. Sin embargo a partir de la significaciones y lo que representa la educación

infantil, como padres y docentes es necesario tener en cuenta las distintas evoluciones o etapas de la expresión del niño.

#### **2.4.1.11. DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA**

A partir de los estímulos visuales los niños decodifican la información del entorno. Los grafismos y las pinturas, lenguaje por medio del cual el niño se comunica y expresa, es uno de los ejes de la expresión artística que se nutre y se viceversa con el hecho perceptivo y receptivo.

Investigaciones y experiencias demuestran que la reflexión, la formulación de hipótesis, la emisión de conceptos, la percepción y el análisis lógico de las imágenes que se encuentran latentes en los niños pequeños. Esto nos permite replantearnos algunas prácticas pedagógicas. Propiciar actividades que coloquen al niño frente a situaciones enriquecedoras de percepción, imaginación, sensibilidad, juicio crítico y estético.

Las propuestas educativas que se proponen desarrollar las capacidades de creación deben contener estos ejes, que promuevan la percepción y la Producción al mismo tiempo, atendiendo a las etapas de desarrollo correspondientes, en un contexto de juego, teniendo en cuenta que la expresión significa todo lo que se ha expuesto anteriormente.

Actividades que pueden realizarse en el jardín de infantes y que atienden las distintas necesidades de expresión acentuando la importancia de abarcar actividades que atiendan las distintas necesidades de la expresión artística en lo concerniente a la percepción y a la creación que sugieren algunas actividades que pueden proyectarse realizando los ajustes correspondientes al niño, el nivel, su particularidad, la institución, el grupo, etc.

Organización de exposiciones en la sala o en el jardín la organización de una exposición tiene múltiples aspectos que pueden trabajarse en el jardín incluso después de haber asistido a exposiciones. Qué queremos exponer, Cómo se exponen las obras y/o trabajos, cómo indicamos a los que visitan nuestra

exposición que el trabajo es nuestro, cuales son los títulos de los trabajos y cómo se los indicamos. Podemos incluso pensar con los chicos en la música que puede ambientar la exposición y trabajar con el docente la música.

En la sala, un espacio más íntimo para el grupo, se pueden realizar exposiciones previas a las previas a la comunidad educativa. Colgar los trabajos de todos y pensar en lo que vemos durante un momento. Propiciar reflexiones sobre el trabajo personal. Generar espacio para los comentarios. Que los chicos cuenten que pintaron, luego comentar sobre lo que vemos en la pintura de algún compañero.

Es importante tener muy en cuenta las etapas y los niveles para realizar actividades pertinentes o adaptarlas.

#### **2.4.1.2. MÉTODOS Y TÉCNICAS**

##### **DEFINICIÓN:**

Los métodos y técnicas son una guía hacia un mejor aprendizaje. Debido a ellos, podemos elaborar los conocimientos, adquirir las habilidades e incorporar con menor esfuerzo los ideales y actitudes a los estudiantes.

**P.ROEDERS**, (2006), (Aprendamos juntos).

##### **Comentario:**

Son recursos muy necesarios para la enseñanza de hoy en día, son las vías de realización ordenada, metódica de la misma, ya que nosotros como futuros docentes debemos proporcionar a nuestros alumnos

**Método.**-Proceso o camino sistemático establecido para realizar una tarea o trabajo con el fin de alcanzar un objetivo predeterminado. Modo de decir o hacer algo con orden. Procedimiento científico seguido en la ciencia para hallar la verdad. Un procedimiento que se usa para realizar una tarea específica en la clase o módulo. Procedimiento para alcanzar algo que se adopta para enseñar o educar.

**La técnica.-** Es un conjunto de saberes prácticos o procedimientos para obtener el resultado deseado. Una técnica puede ser aplicada en cualquier ámbito humano: ciencias, arte, educación etc. La técnica requiere de destreza manual y/o intelectual, generalmente con el uso de herramientas. Las técnicas suelen transmiten de persona a persona, y cada persona las adapta a sus gustos o necesidades y puede mejorar las. La técnica surgió de la necesidad humana de modificar su medio. Nace en la imaginación y luego se lleva a la concreción, siempre de forma empírica. En cambio la tecnología surge de forma científica, reflexiva y con ayuda de la técnica (desde el punto de vista histórico). }

#### **2.4.1.2.1. ACTIVIDADES DE EXPRESIÓN**

Por último las que abarcan las necesidades de expresión del niño. Las destacaremos como oportunidades en la cual el niño experimente con distintos materiales, temáticas, y formas de trabajo diversas que amplíen sus experiencias.

Las actividades se han descrito de forma sintética y general por separado para facilitar su explicación, eso no quiere decir que se sugiera su trabajo aisladamente del resto, por el contrario, para lograr experiencias enriquecedoras y creativas estas tienen que mantener sus conexiones e ir enmarcadas en un proyecto con objetivos, expectativas y metas definidas por el educador.

#### **2.4.1.2.2. LECTURA Y COMENTARIO DE LÁMINAS**

Son innumerables las actividades que pueden realizarse con la lectura de imágenes, buscando que los niños disfruten y valoren la creación a través de las sensaciones y emociones que les transmiten las diferentes obras.

Podemos pensar en la creación de cuentos breves para contarles la vida y obra de algún pintor, o crear cuentos con los niños a partir de las imágenes que vemos.

Trabajar con distintos elementos plásticos de las obras haciendo hincapié en alguno en especial que se desee enseñar motivando a los niños para luego facilitarles materiales plásticos con los que se exprese en función de la actividad.

Otros lenguajes artísticos como la música son interesantes para incluir durante la lectura de obras, ya sea para acompañar los comentarios de los niños o incluir en los cuentos o relatos del docente o del grupo.

#### **2.4.1.2.3. VISITAS A EXPOSICIONES DE ARTE**

Esta experiencia es enriquecedora para los niños pequeños tanto por las obras que verán hasta por la oportunidad de recorrer un museo, galería o centro cultural. Es provechoso escuchar y atender a sus comentarios y preguntas. Los docentes pueden preparar previas a la salida, generar un espacio para explicarles sobre el hecho de visitar, recorrer y mirar un lugar donde se exponen obras. Durante la vista pueden conversar y contarles a los estudiantes sobre lo expuesto.

#### **2.4.1.2.4. RECORRIDOS VIRTUALES.**

En internet encontramos sitios de multimedia que por medio del sonido, la imagen, la animación, permiten acceder a los niños de las expresiones artísticas más variadas. También encontraremos sitios de museos de todo el mundo que permiten un traslado virtual a través de salas y pasillos para observar objetos de arte y pinturas.

#### **2.4.1.2.5. VISITAS A TALLERES DE ARTISTAS LOCALES.**

Donde los niños tengan la oportunidad de escuchar a los artistas en su ámbito; qué hacen, cómo trabajan, con qué e incluso que puedan mostrarles la realización de obras o proyectos terminados. También se puede organizar que los niños lleven algunos de sus trabajos para mostrarles a los artistas.

#### **2.4.1.2.6. INSTRUMENTOS DE EXPRESIÓN**

La expresión es aquella forma de manifestación del ser que tiene vida. Cada uno le imprime su característica, desarrollando un propio proceder hasta darle forma en

ideas y acciones. En la expresión se combinan expectativas e imaginación, se desarrollan respuestas a las incógnitas planteadas; es una dimensión que promueve las capacidades y aporta la atención sobre las necesidades básicas de la persona. A través de la expresión se refleja la originalidad del pensamiento y se re-crea la comprensión, realizando transformaciones de materiales, elaborando el lenguaje y combinando posturas corporales. Responde también a la necesidad de evolucionar en grupos heterogéneos que operan precisamente en la diversidad de enfoques, todos se retro-alimentan: unos intentan imitar, otros tratan de explicar o re-explicar saberes, otros adicionan esfuerzos.

Recordemos que toda significación surge en la convergencia de signos. De tal manera que “la expresión es una impronta que aparece en los signos más significantes, sea directa o simbólicamente en la obra del sujeto” (R. Dinello). Permite de situar al hombre en su existencia; pero tiene también su polo objetivo en la medida que busca directamente clasificar y transformar su entorno, así como un grito califica a un acontecimiento. “Expresión: es una procesión del hombre que se manifiesta fuera de sí mismo para dar un sentido a la realidad” (Gusdorf, G.). Expresarse es intrínseco a existir, es correlativo del respeto a la vida que a cada uno atañe.

“La creatividad se concibe como una forma particular del ser para idear y producir nuevas realidades. Para ello, necesitamos ensayar innovaciones en procesos de adquisición de conocimientos, sonidos, movimientos, de forma relativamente autónoma y original”. (Dinello, R.). La creatividad posibilita una mayor integración en la capacidad de expresión de cada uno. Crear es buscar y experimentar pero sobretodo es imaginar nuevas perspectivas.

La expresión y la creatividad son el fermento con el cual se instituye una cultura propia; ello constituye un espacio de cultura de la comunidad reflejándose en lo corporal, en el pensamiento, en la espiritualidad o en toda transformación que la comunidad opera de su modus vivendi. Permite además trabajar en aulas con grupos heterogéneos donde interactúan las diversas potencialidades que se retro-

alimentan permanentemente. Inclusive elaborando normas de convivencia y asumiendo reglas para el cuidado de los objetos compartidos.

El impulso lúdico es esencialmente un carácter de la alegría personal, que puede transformarse en una actitud lúdica y en una diversidad de juegos. El impulso lúdico que surge en el conjunto de las fuerzas instintivas de vida, es un elemento sustantivo para que cada individuo pueda reencontrarse consigo mismo y haga efectiva las posibilidades de participar intensamente en los intercambios con otros individuos de la especie humana. El universo lúdico es muy diferente del mundo de las realidades objetivadas. (Dinello, R.).

Es el movimiento con alegría del juego que irriga todo el cuerpo y que provoca un crecimiento desde el interior, el sistema sanguíneo recorre todo el organismo: huesos, médula, cerebro... así, la nutrición general se organiza gracias al movimiento iniciado por el juego. De esta forma, el juego es un fundamental estímulo vital del sujeto en acción. Luego se suman otras cualidades de socialización interactiva a esta primera gran virtud del juego movido por el impulso lúdico.

#### **2.4.1.2.7. TAREAS MOTRICES**

El alumno de educación primaria no tiene, de entrada, respuestas adaptadas. De ahí que el proceso de aprendizaje motor que tiene que llevar a cabo haya de ser el adecuado y preciso para la adquisición de las habilidades motrices. Por lo tanto, el análisis y la descripción de las tareas motrices son prioritarios e imprescindibles para un educador.

El punto de partida en el proceso de aprendizaje es la descripción de la tarea, es decir, cuáles son los mecanismos a través de los cuales el Individuo aprende y realiza esquemas motores y adaptaciones motrices a su entorno.

Cuando el educador va a enseñar una tarea motriz, han de ser las características de la propia tarea las que deban determinar la estrategia didáctica a seguir. Además de tener en cuenta la complejidad de las tareas, el educador también ha de

contemplar el momento de aprendizaje en el que se encuentran los alumnos. Para establecer una secuencia coherente en sus programaciones, necesita analizar los mecanismos de percepción, decisión y ejecución, que componen el aprendizaje como su intervención, en caso de dificultad o error, puedan ser adecuados y precisos, sabiendo dónde, cómo y cuándo actuar.

El proceso secuenciado, esquemáticamente, sería el siguiente:

1 Información

2 órganos de los sentidos (sensaciones).

3 Mecanismo de percepción

4 Mecanismo de decisión

5 Mecanismo de ejecución

6 Movimiento

Esta información que tiene, tanto durante como al final de la tarea, es lo que se llama retroalimentación o “feedback”. La retroalimentación positiva que el individuo, una vez que se ha informado, pueda controlar y ajustar su movimiento

[html.rincovago.com/tareas-motrices-especificas.html](http://html.rincovago.com/tareas-motrices-especificas.html)

### **2.4.1.3. DIDÁCTICA**

#### **DEFINICIÓN**

Es la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza aprendizaje.

Es, por lo tanto, la parte de la pedagogía que se ocupa de los sistemas y métodos prácticos de enseñanza destinados a plasmar en la realidad las pautas de las teorías pedagógicas.



**NÉRICI IMÍDEO**, *Hacia una Didáctica General Dinámica*, 10ª Edición (buenos Aires)

**Comentario:**

“La didáctica es un proceso de la enseñanza aprendizaje enlazadas en la educación donde los educandos deben asimilar las diversas actividades prácticas que deben realizarse con el fin de conseguir la formación intelectual del educando”.

**2.4.1.3.1. CARACTERIZACIÓN DE SU OBJETO DE ESTUDIO**

El objeto de estudio de la didáctica es el proceso enseñanza-aprendizaje, en forma general establece sus leyes, determina principios y reglas para el trabajo a realizar en la clase y selecciona el contenido que los educandos deben asimilar y las diversas actividades prácticas que deben realizarse; es un proceso de enseñanza-aprendizaje vinculada con la educación, es de carácter general, se desglosa de las especialidades de las diferentes asignaturas y generaliza las manifestaciones y leyes especiales de la instrucción y la enseñanza así como el aprendizaje.

El objeto de estudio de la didáctica también se define como aquella que es capaz de transmitir mediante la expresión oral del docente el saber pedagógico al estudiante. En el marco de la educación toda ciencia tiene un objeto material y un objeto formal, el primero es la misma realidad que estudia, y el segundo se refiere al enfoque desde la cual se contempla el objeto material, este objeto es el estudio del proceso de enseñanza-aprendizaje, y su objeto formal consiste en la prescripción de métodos y estrategias eficaces para desarrollar el proceso mencionado.

**2.4.1.3.2. CATEGORIAS**

Las que estudian las condiciones generales y locales de la educación:

Historia de la educación y de la pedagogía; denominada de esta manera por la delimitación de los diversos conceptos de: educación, pedagogía, didáctica, enseñanza y aprendizaje donde la investigación es la que permite avanzar en el

surgimiento de estos conceptos y así mismo permite considerar que la pedagogía es la reflexión sobre la práctica de la educación, y que la educación es la acción ejercida sobre los educandos.

Sociología de la Educación; es una disciplina que utiliza los conceptos, modelos y teorías de la sociología para entender la educación en su dimensión social, es una ciencia de la educación que tiene como objeto el estudio de la educación.

## **VARIABLE DEPENDIENTE**

### **2.4.2. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO**

#### **DEFINICION**

El aprendizaje significativo es el resultado de la interacción de los conocimientos previos y los conocimientos nuevos y de su adaptación al contexto, y que además va a ser funcional en determinado momento de la vida del individuo.

(FRACA, L., Pedagogía Integradora en el Aula, Editorial CEC S.A., 2003)

#### **Comentario:**

“Esto nos lleva a la reflexión de las diferentes actitudes, aspectos y circunstancias del desenvolvimiento del educando, logrando de esta manera desempeñar y obtener un aprendizaje amplio, logrando con ello que el alumno adquiriera un buen conocimiento”.

Para la pedagoga Marisol Sánchez: El aprendizaje significativo es el resultado de la interacción de los conocimientos previos y los conocimientos nuevos y de su adaptación al contexto, y que además va a ser funcional en determinado momento de la vida del individuo.

Según Ausubel el aprendizaje significativo es un proceso a través del cual una nueva información se relaciona con un aspecto relevante de la estructura del conocimiento del individuo. Este aprendizaje ocurre cuando la nueva información se enlaza con las ideas pertinentes de afianzamiento que ya existen en la estructura cognoscitiva del que aprende.

#### **Algunas características del aprendizaje significativo según Ausubel:**

- La información nueva se relaciona con la ya existente en la estructura cognitiva de forma sustantiva, no arbitraria, ni al pie de la letra.
- El alumno debe tener una actitud y disposición favorable para extraer el significado del aprendizaje

### **INTRODUCCIÓN**

A lo largo de los años se ha considerado al aprendizaje como sinónimo de cambio de conducta, esto, porque dominó una perspectiva conductista de la labor educativa; sin embargo, se puede afirmar con certeza, que el aprendizaje humano va más allá de un simple cambio de conducta, debido a conducir a un cambio en el significado de la experiencia.

La experiencia humana no solo contiene pensamiento, sino también afectividad y únicamente cuando se consideran en conjunto se capacita al individuo para enriquecer el significado de su experiencia.

Para comprender la labor educativa, es necesario, tener en consideración tres elementos del proceso educativo:

- los profesores y su manera de enseñar
- la estructura de los conocimientos que conforman el currículo y el modo en que éste se produce
- el entramado social en el que se desarrolla el proceso educativo.

Lo anterior debe desarrollarse dentro de un marco psico-educativo, debido a que la psicología educativa trata de explicar la naturaleza del aprendizaje en el salón de

clases y los factores que lo influyen, estos fundamentos psicológicos proporcionan los principios para que los docentes descubran por si mismos los métodos de enseñanza más eficaces, ya que intentar descubrir métodos por "Ensayo y error" es un procedimiento ciego y, por tanto innecesariamente difícil y antieconómico (AUSUBEL)

En esta percepción una "teoría del aprendizaje" ofrece una explicación sistemática, coherente y unitaria del- ¿Cómo se aprende?,- ¿Cuáles son los límites del aprendizaje?,- ¿Por qué se olvida lo aprendido?, y complementando a las teorías del aprendizaje encontramos a los "principios del aprendizaje", ya que se ocupan de estudiar a los factores que contribuyen a que ocurra el aprendizaje, en los que se fundamentará la labor educativa; en este sentido, si el profesor desempeña su labor fundamentándola en principios de aprendizaje bien establecidos, podrá racionalmente elegir nuevas técnicas de enseñanza y mejorar la efectividad de su misión.

La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, ofrece en este sentido el marco apropiado para el desarrollo de la labor educativa, así como para el diseño de técnicas educacionales coherentes con tales principios, constituyéndose en un marco teórico que favorecerá dicho proceso.

#### **2.4.2.1. APRENDER A APRENDER**

El concepto de "aprender a aprender" está íntimamente relacionado con el concepto de potencial de aprendizaje. Él "aprender a aprender" pretende desarrollar las posibilidades de aprendizaje de un individuo, para conseguir por medio de la mejora de las técnicas de destrezas, estrategias y habilidades acercarse al conocimiento.

Supone un estilo propio de conocer y pensar. Pero este concepto de "aprender a aprender" implica enseñar a aprender, enseñar a pensar y para ello hay que aprender a enseñar, lo que supone en la práctica una reconversión profesional de los docentes, al pasar de meros explicadores de lecciones (escuela clásica) o

simples animadores socio-culturales (escuela activa) a mediadores del aprendizaje y mediadores de la cultura social e institucional.

**El conocimiento meta cognitivo es el conocimiento sobre el conocimiento.**

Conocer lo que conocemos y sabemos, cómo lo conocemos y almacenamos en la memoria a largo plazo, facilita el uso de lo sabido y a su vez la posibilidad de mejora del propio conocimiento.

La meta cognición es una de las manifestaciones más importantes del "aprender a aprender". No basta con aprender o saber, utilizar procedimientos y métodos adecuados para saber, sino que resulta imprescindible, en el marco del "**aprender a aprender**", saber cómo estructuramos nuestros aprendizajes, darnos cuenta de cómo pensamos al pensar sobre nuestro propio pensamiento y cómo elaboramos el mismo.

Para aprender, es necesario tomar en cuenta los factores disposicionales y el transfer del conocimiento. La importancia de los factores disposicionales, es el tener el deseo de aprender y el esfuerzo, el rozar el límite de la propia capacidad.

Aprender con esfuerzo es un estado de la mente, inquieta, ambiciosa, exploradora. En este esfuerzo está la construcción del conocimiento que es apropiarse de algo, insertarlo en su esfera personal ya que eso es lo que hace el aprendizaje significativo y le da el conocimiento útil, que tiene larga vida y que se aplica o transfiere a otros campos del conocimiento y puede cambiar la realidad creativamente.

El "transfer" tiene lugar como estrategia en sí misma en el pensamiento crítico y creativo. Es la usanza de un conocimiento aprendido en un contexto a un nuevo contexto. Puede ser de dos tipos: "transfer cercano", cuando se aplica en el mismo contexto; y, "transfer lejano" aplicado a un nuevo contexto. Por lo que habría un "transfer" de práctica del proceso y otro como abstracción.

Se aprende por cambio conceptual, cuando en una situación el conocimiento de que disponemos no nos sirve para explicar o interpretar la nueva información. Es en la búsqueda colectiva de solución a ese problema cuando aparece el nuevo conocimiento.

Para que se produzca el cambio conceptual es necesario poner en juego todos los procesos mentales. Se reestructura así la red de conocimientos, destrezas y actitudes de cada uno porque se retroalimentan la acción y el pensamiento, es decir, que el cambio no se da en un conocimiento, sino en un sistema de conocimientos, destrezas y actitudes.

#### **2.4.2.2. TIPOS DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO**

Es trascendental reiterar que el aprendizaje significativo no es la "simple conexión" de la información nueva con la ya existente en la estructura cognoscitiva del que aprende. Por el contrario, sólo el aprendizaje mecánico es la "simple conexión", arbitraria y no sustantiva.

El aprendizaje significativo involucra la modificación y evolución de la nueva información, así como de la estructura cognoscitiva envuelta en el aprendizaje

Ausubel distingue tres tipos de aprendizaje significativo:

- A.- de representaciones,
- B.- de conceptos, y
- C.- de proposiciones.

#### **Aprendizaje de Representaciones**

Es el aprendizaje más elemental del cual dependen los demás tipos de aprendizaje. Consiste en la atribución de significados a determinados símbolos, al respecto AUSUBEL dice: Ocurre cuando se igualan en significado símbolos arbitrarios con sus referentes (objetos, eventos, conceptos) y significan para el alumno cualquier significado al que sus referentes aludan. Este tipo de aprendizaje se presenta generalmente en los niños, por ejemplo, el

aprendizaje de la palabra "pelota", ocurre cuando el significado de esa palabra representa, o se convierte en equivalente para la pelota que el niño está percibiendo en ese momento, por consiguiente, significan la misma cosa para él; no se trata de una simple asociación entre el símbolo y el objeto, sino que el niño los relaciona de manera relativamente sustantiva y no arbitraria, como una equivalencia representacional con los contenidos relevantes existentes en su estructura cognitiva.

### **Aprendizaje de Conceptos**

Decir que el niño adquiere el significado genérico de la palabra "pelota", ese símbolo sirve también como significante para el concepto cultural "pelota", en este caso se establece una Los conceptos se definen como "objetos, eventos, situaciones o propiedades de que posee atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o signos" (AUSUBEL), partiendo de ello podemos afirmar que en cierta forma también es un aprendizaje de representaciones.

Los conceptos son adquiridos a través de dos procesos. Formación y asimilación. En la formación de conceptos, los atributos de criterio (características) del concepto se adquieren a través de la experiencia directa, en sucesivas etapas de formulación y prueba de hipótesis, del ejemplo anterior puede equivalencia entre el símbolo y sus atributos de criterios comunes. De allí que los niños aprendan el concepto de "pelota" a través de varios encuentros con su pelota y las de otros niños.

El aprendizaje de conceptos por asimilación se produce a medida que el niño amplía su vocabulario, pues los atributos de criterio de los conceptos se pueden definir usando las combinaciones disponibles en la estructura cognitiva por ello el niño podrá distinguir distintos colores, tamaños y afirmar que se trata de una "Pelota", cuando vea otras en cualquier momento.

## **Aprendizaje de Proposiciones**

Este tipo de aprendizaje va más allá de la simple asimilación de lo que representan las palabras, combinadas o aisladas, puesto que exige captar el significado de las ideas expresadas en forma de proposiciones.

El aprendizaje de proposiciones implica la combinación y relación de varias palabras cada una de las cuales constituye un referente unitario, luego estas se combinan de tal forma que la idea resultante es más que la simple suma de los significados de las palabras componentes individuales, produciendo un nuevo significado que es asimilado a la estructura cognoscitiva.

Es decir, que una proposición potencialmente significativa, expresada verbalmente, como una declaración que posee significado denotativo (las características evocadas al oír los conceptos) y connotativo (la carga emotiva, actitudinal e idiosincrática provocada por los conceptos) de los conceptos involucrados, interactúa con las ideas relevantes ya establecidas en la estructura cognoscitiva y, de esa interacción, surgen los significados de la nueva proposición.

### **2.4.2.3. VENTAJAS DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO**

- **Es personal**, ya que la significación de aprendizaje depende los recursos cognitivos del estudiante.
- **Es activo**, pues depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del alumno.
- Produce una retención de la información más duradera.
- Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo contenido. La nueva



información, al ser relacionada con la anterior, es guardada en la memoria a largo plazo.

- Ausubel propone unos requisitos para que el aprendizaje sea significativo:
- **Una significatividad lógica:** es decir, que el material sea potencialmente significativo. La significatividad debe estar en función de los conocimientos previos y de la experiencia vital. Debe poseer un significado lógico, es decir, ser relacionable de forma intencional y sustancial con las ideas correspondientes y pertinentes que se hallan disponibles en la estructura cognitiva del alumno. Este significado se refiere a las características inherentes del material que se va aprender y a su naturaleza.
- **Una significatividad psicológica:** el que el significado psicológico sea individual no excluye la posibilidad de que existan significados que sean compartidos por diferentes individuos, estos significados de conceptos y proposiciones de diferentes individuos son lo suficientemente homogéneos como para posibilitar la comunicación y el entendimiento entre las personas.
- **Una significatividad funcional:** una disposición para el aprendizaje significativo, es decir, que el alumno muestre una disposición para relacionar de manera sustantiva y no literal el nuevo conocimiento con su estructura cognitiva.

#### **2.4.2.4. APRENDIZAJE ESCOLAR Y CONSTRUCCIÓN DE SIGNIFICADOS**

Al relacionar lo que ya sabemos con lo que estamos aprendiendo, los esquemas de acción y de conocimiento de lo que ya sabemos se modifican. También cabe mencionar, que no siempre se va a dar un aprendizaje significativo, es decir, no siempre da lugar a la construcción de significados y en muchas ocasiones el aprendizaje se limita a la mera repetición memorística, por ello como docentes debemos tratar de que los alumnos desarrollen trabajos como lo prefieran,

estimulando los conocimientos previos y abarcando al tema visto. Al tocar el tema del significado y sentido del aprendizaje escolar, se emplea el término "sentido" con la finalidad de subrayar el carácter experimentador que en buena lógica constructiva impregna el aprendizaje escolar y la percepción que tiene el alumno de una actividad concreta y particular de aprendizaje, misma que no coincide necesariamente con la que tiene el profesor.

Al utilizar la expresión, el significado de dicho aprendizaje escolar, es con la finalidad de una buena intención y de la obtención de un adecuado aprendizaje y aprovechamiento de los conocimientos brindados por el profesor, el cual debe contener un conocimiento amplio y constructivo.

Al desempeñarnos como docentes, debemos enseñar y aprender, construir y compartir, cuando hablamos de estos puntos de vista, es muy amplio para las definiciones. El enseñar, aprender, construir y compartir son muy necesarios que se relacionen debido a que cada uno depende del otro.

Es evidente que esta construcción progresiva de significados compartidos el profesor y el alumno juegan papeles netamente distintos. El profesor conoce el principio del significado que espera compartir con el niño, el alumno por lo contrario desconoce este referente último ya que si lo conociera no tendría sentido su participación. Hacia el que trata de conducirle el profesor y por lo tanto debe ir acumulando progresivamente los sentidos y significados que construye de forma interrumpida en el transcurso de las actividades o tareas escolares.

[www.slideshare.net/misteriosdeluna/aprendizaje-escolar](http://www.slideshare.net/misteriosdeluna/aprendizaje-escolar)

#### **2.4.2.5. LA FORMACIÓN DE CONOCIMIENTOS Y EL APRENDIZAJE ESCOLAR**

Durante muchos siglos la enseñanza fue exclusivamente verbal, basada en la repetición de frases y escuchar al profesor. Es a partir del Siglo XVII cuando se empiezan a introducir imágenes en los libros de textos, al tiempo que se recomienda el contacto con la naturaleza y la adecuación de las cosas

Con la aparición de la ciencia moderna a finales de la Edad Media y su difusión a partir del Renacimiento cambia la valoración de los tipos de conocimientos y poco a poco empieza a introducirse el método experimental para indagar la naturaleza. Actualmente, la enseñanza verbal se da en lo más mínimo y sin embargo se va cada vez haciendo e inventando más dinámicas para una educación activa en donde el alumno le ponga atención y estimule para realizar los diferentes trabajos que los contenidos vistos contengan.

Se denomina el empirismo y racionalismo cuando los filósofos ingleses sostuvieron que el conocimiento se basa sobre todo en la experiencia y por ello se denominaron empiristas. El empirismo fue elaborado por filósofos como Locke, Hume y Berkeley, mientras que en el racionalismo podemos citar a Descartes. Por su parte los racionalistas sostienen que hay un conocimiento a priori, conocimientos que el sujeto tiene una forma innata que encuentra en sí mismo sin necesidad de esta en contacto con la experiencia.

Cuando en la segunda mitad del siglo XIX surge la psicología como disciplina independiente ésta hereda la problemática filosófica y la disputa entre las posiciones empiristas y racionalistas. Los primeros psicólogos provenían o bien de la fisiología o de la medicina.

La novedad que introducen los psicólogos es que estudian experimentalmente el problema del aprendizaje. Los psicólogos suelen definir el aprendizaje como "un cambio de la capacidad o la conducta que es relativamente permanente y no puede atribuirse simplemente al proceso de desarrollo".

Los psicólogos de esta forma comenzaron estudiando la percepción, es decir, como obtenían conocimientos por medio de los sentidos pusieron en manifiesto que no nos limitamos a obtener información del exterior sino que la organizamos profundamente.

Desde un punto de vista muy particular el aprendizaje por comprensión siempre se da, debido a que los alumnos para resolver o contestar diferentes trabajos deben de leer instrucciones, analizar y comprender de esta manera, la formación del alumno se va formando de una manera reflexiva.

El condicionamiento clásico que consistiría en ir informando nueva conducta por asociación en un procedimiento demasiado lento y no puede explicar cómo se aprenden los conocimientos de cada día.

Este tipo de aprendizaje se presenta en ocasiones en las escuelas ya que estos aprendizajes se aprenden realizando, observando y sobre todo la explicación del maestro, y la atención que tenga el alumno hacia una clase dada en el aula de clases.

Así por ejemplo, se ha venido enseñando con métodos verbales y los sujetos han aprendido a pesar que se fundan en una idea errónea de cómo se realiza el aprendizaje. Lo mismo sucede con procedimientos modernos.

Con los métodos que se han utilizado a lo largo de la historia, muchos individuos han aprendido pero otros aprenden poco y muy lentamente. Se supone que el individuo al término de la escolaridad tiene que tener una serie de conocimientos que la sociedad exige.

En la actualidad hay una tendencia a ir aumentando más y más los contenidos de los programas escolares y esto no tiene el efecto de que los niños aprendan, ya que no depende de la cantidad que pretendemos enseñar, si no como lo hagamos.

Los conocimientos que adquiere el alumno en el período de estudios, deben ser transformados por el enseñante, ya que de esta forma como profesor va transformando los conocimientos que el alumno tiene en su contexto y entorno que lo rodea.

#### **2.4.2.6. TRABAJANDO CON LAS IDEAS DE LOS ALUMNOS EN EL APRENDIZAJE**

Los alumnos adquieren ideas sobre cómo son los hechos y fenómenos sociales y naturales mediante sus experiencias con todo lo que les rodea lo que escuchan y discuten con otras personas, a lo que conocen por medios de comunicación, muchos de éstos hechos serán objetos de estudio a lo largo de la escolarización.

En el último decenio y de una manera creciente se han multiplicado los estudios sobre las concepciones de los niños. Estos trabajos han conducido a la

identificación de muchas ideas que caracterizan las representaciones de los alumnos. El aprendizaje promueve también las diferentes interacciones entre los niños y los maestros ya que esto depende el aprendizaje del alumno, esto a su vez genera la buena transmisión del proceso de enseñanza-aprendizaje. La influencia que las concepciones generan en los alumnos y su aprendizaje es de gran importancia ya que de esto depende una adquisición de los conocimientos dados por el maestro

Para poder conocer las ideas que tengan los alumnos sobre un tema, no olvidemos que en el caso de las concepciones de los niños no se muestran como una conducta evidente, sino que han de ser necesariamente inferidas a partir de sus experiencias verbales, orales, escritas, dibujos, etc.

El conjunto de ideas y técnicas empleadas a la exploración de las ideas de los niños abarca una amplia gama desde el uso de los cuestionarios, registro de las expresiones verbales y guiones de entrevistas.

El uso de los cuestionarios tanto en la investigación psico-educativa como en otras disciplinas, está siempre rodeada de cierta polémica. La crítica habitual hacia este tipo de pruebas es que sitúan al encuestado ante una serie de preguntas que puedan ser totalmente nuevas para él y la necesidad de tener que dar una respuesta. La entrevista es una de las evaluaciones más adecuadas para explorar, qué es lo que conocen nuestros alumnos. Esta técnica utilizada en combinación con el cuestionario, es muy importante ya que con ella sabemos cuáles son las actitudes de los niños y también nos muestra en ocasiones el comportamiento del niño y su razonamiento.

### **2.4.3. PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE**

#### **DEFINICIÓN**

El proceso enseñanza-aprendizaje, es la Ciencia que estudia, la educación como un proceso consiente, organizado y dialéctico de apropiación de los contenidos y las formas de conocer, hacer, vivir y ser, construidos en la experiencia socio-histórico, como resultado de la actividad del individuo y su interacción con la la

sociedad en su conjunto, en el cual se producen cambios que le permiten adaptarse a la realidad, transformarla y crecer como Personalidad.

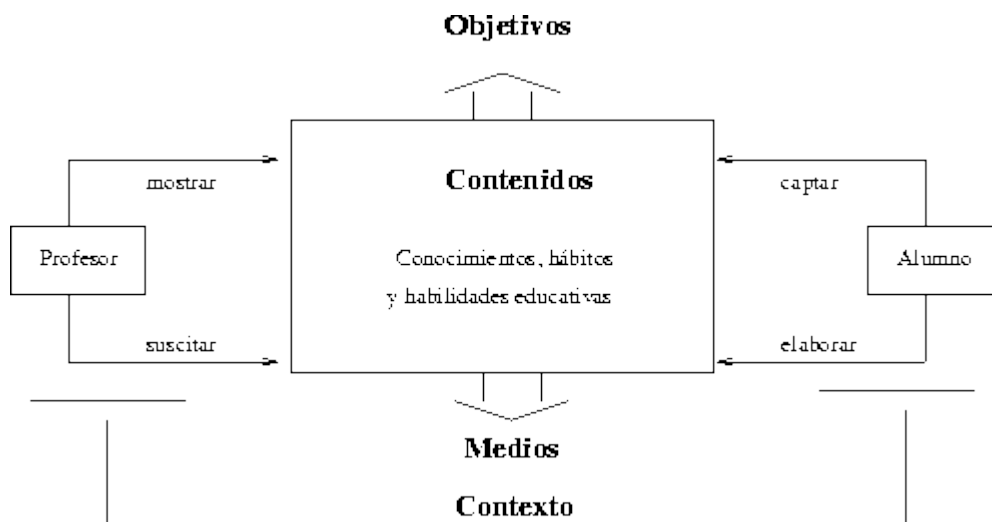
**MOOR P.** (Relación del juego de enseñanza aprendizaje) BARCELONA, EDITORIAL. HERDER

**Comentario:**

“Mediante este proceso de enseñanza aprendizaje se adquiere conocimientos y destrezas para que el estudiante pueda desarrollar conceptos, modificar actitudes y ampliar conocimientos para su aprendizaje”.

La figura esquematiza el proceso enseñanza-aprendizaje detallando el papel de los elementos básicos.

**Gráfico N° 3:** Elementos del proceso Enseñanza-Aprendizaje



**DIMENSIONES ESENCIALES**

En este proceso de formación se identifican tres dimensiones esenciales, que en su integración expresan la nueva cualidad a formar: Preparar al profesional para su desempeño exitoso en la Sociedad. Ellas son:

- La dimensión instructiva. Es el proceso y el resultado cuya función es la formación del individuo en una rama del saber.
- La dimensión desarrolladora. Es el proceso de crecimiento progresivo de las facultades innatas y potencialidades funcionales de cada individuo.
- La dimensión educativa. Es la formación del hombre para la vida.

### **COMPONENTES PERSONALES**

Está incluido el Profesor que actúa como un encargo social y es sujeto del proceso pedagógico que enseña y el alumno que aprende, como objeto de la enseñanza y sujeto de su propio aprendizaje que necesita actuar para poder asimilar.

### **COMPONENTES NO PERSONALES**

Incluyen: el objetivo, el contenido, el método, los medios, las Formas organizativas de la enseñanza y la evaluación, estos se relacionan entre sí y persiguen un fin común.

- Objetivo: Es la categoría rectora que debe expresar las aspiraciones educativas del mismo, en función del desarrollo de la Personalidad de los estudiantes, expresa la transformación que deseamos lograr en el estudiante.
- Contenido: Es la parte de la cultura de la humanidad que se expresa en una asignatura.
- Método: Los métodos de enseñanza se definen como los modos de organizar la actividad cognoscitiva de los estudiantes que aseguran el dominio de los conocimientos, métodos de conocimiento y actividad práctica, así como el proceso formativo en general.
- Medio: Es el soporte material del método. Se señala que los medios de enseñanza, es todo lo que sirve al profesor para objetivizar la enseñanza y evitar el verbalismo, existen una gran variedad de ellos, que van desde el más antiguo hasta los más modernos.

- Formas organizativa de la enseñanza: Es la organización externa que adopta el proceso de acuerdo al contenido.
- Evaluación: Es la comprobación del grado de cumplimiento de los objetivos y además la comprobación de si fueron utilizados adecuadamente el resto de los objetivos.

### **Enseñanza**

El proceso de enseñanza produce un conjunto de transformaciones sistemáticas en los individuos, una serie de cambios graduales cuyas etapas se suceden en orden ascendente. Es, por tanto, un proceso progresivo, dinámico y transformador.

### **Aprendizaje**

El aprendizaje es un proceso de naturaleza extremadamente compleja, cuya esencia es la adquisición de un nuevo conocimiento, habilidad o capacidad. Para que dicho proceso pueda considerarse realmente como aprendizaje, en lugar de una simple huella o retención pasajera, debe poder manifestarse en un tiempo futuro y contribuir, además, a la solución de problemas concretos, incluso diferentes en su esencia a los que motivaron inicialmente el desarrollo del conocimiento, habilidad o capacidad.

### **Estrategias de enseñanza**

Las acciones las realiza el maestro, con el objetivo consciente que el alumno aprenda de la manera más eficaz, son acciones secuenciadas que son controladas por el docente. Tienen un alto grado de complejidad. Incluyen medios de enseñanza para su puesta en práctica, el control y evaluación de los propósitos . Las acciones que se planifiquen dependen del objetivo derivado del objetivo general de la enseñanza, las [características psicológicas] de los alumnos y del contenido a enseñar, entre otras. Son acciones externas, observables.



## **Estrategias de aprendizaje**

Las acciones las realiza el alumno, con el objetivo siempre consciente de apoyar y mejorar su aprendizaje, son acciones secuenciadas que son controladas por el estudiante. Tienen un alto grado de complejidad. Las acciones que ejecuta el estudiante dependen de su elección, de acuerdo a los procedimientos y conocimientos asimilados, a sus motivos y a la orientación que haya recibido, por tanto media la decisión del alumno. Forma parte del aprendizaje estratégico. Se consideran como una guía de las acciones que hay que seguir. Son procedimientos internos fundamentalmente de carácter cognitivo.

## **Clasificaciones de estrategias de aprendizaje**

La más común que contempla tres tipos de estrategias y tiene en cuenta los aspectos motivacionales; por la importancia que revisten los aspectos afectivos, en la adquisición y uso de una estrategia específica en los educandos. Son las estrategias meta cognitivas, estrategias cognitivas y estrategias de apoyo motivacionales.

## **Relación entre estrategia de aprendizaje y estrategia de enseñanza**

Es muy estrecha la relación entre estrategia de aprendizaje y estrategia de enseñanza porque el educador debe dirigir los procesos cognitivos, procesos afectivos y procesos volitivos que se deben asimilar conformando las estrategias de aprendizaje. Para que esta dirección sea efectiva la enseñanza debe organizarse según la naturaleza, características y condiciones del aprendizaje, que la condicionan.

Elementos conceptuales básicos del proceso de enseñanza-aprendizaje

### **La enseñanza**

El propósito esencial de la enseñanza es la transmisión de información mediante la comunicación directa o soportada en medios auxiliares, que presentan un mayor o

menor grado de complejidad y costo. Como resultado de su acción, debe quedar una huella en el individuo, un reflejo de la realidad objetiva, del mundo circundante que, en forma de conocimiento, habilidades y capacidades, le permitan enfrentarse a situaciones nuevas con una actitud creadora, adaptativa y de apropiación.

El proceso de enseñanza produce un conjunto de transformaciones sistemáticas en los individuos, una serie de cambios graduales cuyas etapas se suceden en orden ascendente. Es, por tanto, un proceso progresivo, dinámico y transformador.

### **El aprendizaje**

El aprendizaje es un proceso de naturaleza extremadamente compleja, cuya esencia es la adquisición de un nuevo conocimiento, habilidad o capacidad. Para que dicho proceso pueda considerarse realmente como aprendizaje, en lugar de una simple huella o retención pasajera, debe poder manifestarse en un tiempo futuro y contribuir, además, a la solución de problemas concretos, incluso diferentes en su esencia a los que motivaron inicialmente el desarrollo del conocimiento, habilidad o capacidad.

El aprendizaje, si bien es un proceso, también resulta un producto por cuanto son, precisamente, los productos los que atestiguan, de manera concreta, los procesos.<sup>9</sup>

Aprender, para algunos, no es más que concretar un proceso activo de construcción que realiza en su interior el sujeto que aprende (teorías constructivistas)

### **La concepción neurofisiológica**

Las concepciones neurofisiológicas relacionadas con el aprendizaje, donde se establece la participación de los hemisferios cerebrales en este proceso, se han desarrollado de una forma espectacular en los últimos años, a tal grado, que se ha llegado a plantear que el comportamiento del cerebro del individuo está

indisolublemente ligado a su estilo de aprendizaje; que según su forma de funcionamiento o estado fisiológico, así como del subsistema nervioso central en un sentido más general, así serán las características, particularidades y peculiaridades del proceso de aprendizaje del individuo.

La unidad estructural y funcional del subsistema nervioso central es la neurona. Su principal representante es el cerebro, con un peso aproximado de unos 1 500 gramos en un individuo adulto y constituido por aproximadamente 10 000 millones de neuronas, altamente especializadas y, a la vez, interrelacionadas, que conforman una red compleja y con posibilidades de recibir información, procesarla, analizarla y elaborar respuestas.

En el proceso de aprendizaje, que lleva al conocimiento de aspectos concretos de la realidad objetiva, el influjo o entrada de información tiene lugar a través de estructuras especiales conocidas con el nombre genérico de receptores o analizadores sensoriales: el visual, el auditivo, el táctil, el gustativo y el olfatorio. En estos analizadores, debidamente estimulados, se originan señales electromagnéticas (llamadas potenciales de acción) que se trasladan hacia el subsistema nervioso central por vías centrípetas específicas.

### **Metodología del proceso enseñanza aprendizaje**

El proceso como sistema integrado, constituye en el contexto escolar un proceso de interacción e intercomunicación de varios sujetos, en el cual el maestro ocupa un lugar de gran importancia como pedagogo que lo organiza y conduce, pero en el que no se logran resultados positivos sin el protagonismo, la actitud y la motivación del alumno, el proceso con todos sus componentes y dimensiones, condiciona las posibilidades de conocer, comprender y formarse como personalidad. Los elementos conceptuales básicos del aprendizaje y la enseñanza, con su estrecha relación, donde el educador debe dirigir los procesos cognitivos, afectivos y volitivos que se deben asimilar conformando las estrategias de enseñanza y aprendizaje.

## **2.4.4. MODELOS PEDAGÓGICOS**

### **DEFINICIÓN**

Rafael Flórez deriva hermenéuticamente el concepto de modelos pedagógicos: afirma, son “categorías descriptivo – explicativas, auxiliares para la estructuración teórica de la pedagogía”, que toman sentido solo contextualizadas históricamente.

**RAFAEL F.** (Pedagogías Activas)

### **Comentario:**

“Este modelo debe orientar el intento del profesor por favorecer el desarrollo del estudiante para su aprendizaje para futuros emprendedores”.

La definición revela las funciones del modelo: Interpretar significa explicar, representar los aspectos más significativos del objeto de forma simplificada. Aquí se aprecia la función ilustrativa, traslativa y sustitutiva - heurística.

Diseñar significa proyectar, delinear los rasgos más importantes. Se evidencian la función aproximativa y extrapolativa - pronosticadora.

Ajustar significa adaptar, acomodar, conformar para optimizar en la actividad práctica. Revela la función transformadora y constructiva en caso necesario esta última.

Apoyados en los presupuestos teóricos anteriores un modelo didáctico, un modelo de instrucción, un modelo educativo no son más que modelos pedagógicos en los que predomina uno de estos procesos sobre otro.

Rasgos generales de los Modelos Pedagógicos:

Cada uno revela su esencia a través de rasgos como: objetividad, anticipación, pronóstico, carácter corroborable, sistémico concretable a diferentes niveles y en correspondencia con los procesos que modela.

Si nos detenemos en los rasgos esenciales de la definición podemos determinar los elementos que lo componen:

Es una construcción conceptual elaborada por los especialistas para entender las relaciones que describen un fenómeno. Modelo Pedagógico: es la representación de las relaciones predominantes en el acto de enseñar. Es una herramienta conceptual para entender la educación.

#### 2.4.4.1.COMONENTES DE LOS MODELOS PEDAGÓGICOS

Proceso Académico que lo desarrolla Teorías Disciplinarias que los sustentan Relaciones con la comunidad educativa.

Tabla Comparativa de los Modelos Pedagógicos respecto al papel que deben cumplir la escuela, la educación, el maestro y el estudiante en cada uno de ellos.

**CUADRO Nº 1**

<b>Modelo</b>	<b>Escuela</b>	<b>Educación</b>	<b>Docente</b>	<b>Estudiante</b>
<b>Tradicional</b>	Lugar universal para adquirir conocimiento, espacio altamente controlado y rígido en el cual se puede vigilar a los alumnos	El aprendizaje se da por repetición, al pie de la letra y no se motiva a que los estudiantes reflexionen por lo aprendido	Es el poseedor del conocimiento, es el centro de atención durante la clase. Establece normas y las hacen cumplir.	Su papel es pasivo y debe obedecer todo lo que se le dice y acatar las normas de la escuela
<b>Conductista</b>	Los resultados que busca se definen a partir de objetivos medibles, precisos y lógicos. Produce	Las estrategias de enseñanza parten de objetivos, los contenidos se transmiten	El Maestro(a) guía al estudiante hacia el logro de un objetivo instruccional.	El modelo por objetivos tiende a sistematizar, medir, manipular, prever, evaluar,

	aprendizajes para retenerlos y transferirlos.	utilizando medios didácticos pero la evaluación es de forma memorística y cuantitativa.	El plan de enseñanza son los objetivos educativos, las experiencias educativas, su organización y su evaluación. Relación Maestro(a) Alumno Intermediario	clasificar y proyectar cómo se va a comportar el alumno después de la instrucción.
<b>Cognitivista</b>	Tiene como meta educativa que cada individuo acceda, progresiva y secuencialmente, a la etapa de desarrollo intelectual, de acuerdo con las necesidades y condiciones de cada uno	Enfatiza la importancia de la experiencia en el desarrollo de los procesos cognitivos. El sujeto tiene carácter activo en sus procesos de conocimiento y de desarrollo cognitivo.	El rol del maestro(a) está dirigido a tener en cuenta el nivel de desarrollo y el proceso cognitivo de los alumnos. Orienta a los estudiantes a desarrollar aprendizajes por recepción significativa y a participar en actividades exploratorias, que puedan ser usadas posteriormente en formas de pensar independiente	El alumno puede contribuir de diversas maneras a lograr el aprendizaje significativo. Ausubel las resume señalando que el estudiante debe mostrar una actitud positiva; esto implica efectuar procesos para capacitar, retener y codificar la información.

<b>Social</b>	Se pretende capacitar para resolver problemas sociales para mejorar la calidad de vida de una comunidad.	Se da preferencia a la auto evaluación y coevaluación , pues el trabajo es principalmente solidario.	El Maestro(a) es un investigador de su práctica y el aula es un taller	Los alumnos desarrollan su personalidad y sus capacidades cognitivas en torno a las necesidades sociales para una colectividad en consideración del hacer científico.
<b>Escuela Nueva</b>	La escuela será una escuela activa en el sentido de incluir todas las formas de la actividad humana: la intelectual, pero también la manual y la social. Utilizar con fines educativos la energía del niño	“Preparar al niño para el triunfo del espíritu sobre la materia, respetar y desarrollar la personalidad del niño, formar el carácter y desarrollar los atractivos intelectuales, artísticos y sociales propios del niño” (Palacios 1980, p.29)	De una relación de poder-sumisión que se da en la Escuela Tradicional se sustituye por una relación de afecto y camaradería. Es más importante la forma de conducirse del Maestro(a) que la palabra. El Maestro(a) será un auxiliar del libre y espontáneo desarrollo del niño.	Deben ser estudiantes activos que puedan trabajar dentro del aula sus propios intereses como persona y como niño.
<b>Constructivis</b>	Se desarrollan las habilidades	Se forman sujetos	El Maestro(a)	Alumnos que interactúan en

<b>mo</b>	del pensamiento de los individuos, de modo que ellos puedan avanzar en sus estructuras cognitivas para acceder a conocimientos cada vez más elaborados	activos, capaces de tomar decisiones y emitir juicios de valor, lo que implica la participación activa de profesores y el estudiante	es un facilitador que contribuye al desarrollo de capacidades de los estudiantes para pensar, idear, crear y reflexionar.	el desarrollo de la clase para construir, crear, facilitar, liberar, preguntar, criticar y reflexionar sobre la comprensión de las estructuras profundas del conocimiento
<b>Conceptual</b>	Es un modelo pedagógico orientado al desarrollo de la inteligencia en todas sus manifestaciones. Presenta como propósito fundamental, formar seres humanos amorosos, éticos, talentosos, creadores, competentes expresivamente. En un solo término analistas simbólicos. Específicos.	Busca formar instrumentos de conocimiento, desarrollando las operaciones intelectuales y privilegiando los aprendizajes de carácter general y abstracto sobre los particulares	Promueve el pensamiento, las habilidades y los valores en sus educandos, diferenciando o a sus alumnos según el tipo de pensamiento por el cual atraviesan (y su edad mental), y actuando de manera consecuente con esto, garantizando además su aprendizaje de los conceptos básicos de las ciencias y las relaciones entre ellos.	Los estudiantes organizan sus ideas y las comparten, utilizando elementos que les permita pasar de lo abstracto a lo particular



<b>Tecnología Educativa TIC</b>	Fortalecer procesos pedagógicos que reconozcan la transversalidad curricular del uso de las TIC, apoyándose en la investigación pedagógica.	Se plantea la necesidad de fortalecer los procesos lectores y escritores como condición para el desarrollo humano, la participación social y ciudadana y el manejo de los elementos tecnológicos que ofrece el entorno.	Es importante resaltar el proceso de cualificación en la formación docente, en particular en uso y apropiación de las TIC y la importancia de fortalecer los planes de estudio que respondan a las necesidades específicas de las comunidades	Implementación de estrategias didácticas activas que faciliten el aprendizaje autónomo, colaborativo y el pensamiento crítico y creativo mediante el uso de las TIC, y, diseñar currículos colectivamente con base en la investigación
---------------------------------	---	---	---	--

Fuente: Escuela Fiscal Mixta “Carlos Larco Hidalgo”  
Elaborado por: María Magdalena Sosapanta Oña

Impresiona saber que hay tantos modelos pedagógicos, los cuales finalmente siempre buscan mejorar la educación de los estudiantes.

En la actualidad creería que las Instituciones educativas no deben pretender casarse con un solo modelo pedagógico, sino tenerlo como referencia pues muchos de ellos se complementan según la situación y el entorno del estudiante.

De igual forma se debe buscar profundizar y capacitar a los docentes en el modelo que la Institución adopte como referente.

De esta manera los docentes tendrán claro cuál es el modelo a seguir y también será fácil para él, identificar cuando definitivamente no le sirve y debe adoptar otro para realizar su labor pedagógica.

CUADRO Nº 2

<b>1 Caracterización de diferentes modelos pedagógicos</b>					
Esquema extractado de: Flórez Ochoa, Rafael: <i>Evaluación Pedagógica y Cognición</i> , McGraw-Hill Interamericana S.A., Bogotá, 1999.					
Modelos→	TRADICIONAL	TRANSMISIONISTA Conductista	ROMÁNTICO	COGNITIVO	SOCIAL
Parámetros↓					
<b>METAS</b>	- Humanista - Metafísica - Religiosa	Modelamiento de conducta técnico productiva. - Relativismo ético	Máxima autenticidad y libertad individual	- Acceso a niveles intelectuales superiores	Desarrollo individual y colectivo pleno.
<b>CONCEPTOS DESARROLLO</b>	Desarrollo de las facultades humanas y del carácter a través de la disciplina y la imitación del buen ejemplo.	Acumulación y asociación de aprendizajes	Desarrollo natural, espontáneo, libre	- Progresivo y secuencial - Estructuras jerárquicamente diferenciadas <b>Cambios conceptuales</b>	- Progresivo y secuencial - El desarrollo impulsa el aprendizaje de las ciencias.
<b>CONTENIDO CURRICULAR</b>	- Disciplinas y autores clásicos.	- Conocimiento técnico-inductivo - Destrezas y competencias observables	Lo que el alumno solicite - Experiencias libres	Experiencias de acceso a estructuras superiores <b>Aprendizajes significativos de la ciencia</b>	- Científico-técnico - Polifacético - Politécnico
<b>RELACIÓN MAESTRO-ALUMNO</b>	Autoritaria  Maestro ↓ Alumno	- Intermediario - Ejecutor de la programación Programación ↓ } Maestro Alumno	Maestro auxiliar Maestro ↓ Alumno	- Facilitador, estimulador del desarrollo Maestro  ↕ Alumno	Horizontal  Maestro ↔ Alumno
<b>METODOLOGÍA</b>	- Verbalista - Transmisionista - Memorista - Repetitiva	- Fijación a través del refuerzo - Control de aprendizaje a través de objetivos conductuales	- Sin interferencia - Libre expresión	- Creación de ambientes y experiencias de desarrollo	- Variado según el nivel de desarrollo y contenido. - Énfasis en el trabajo productivo. - Confrontación social.
<b>PROCESO EVALUATIVO</b>	- Memorístico - Repetitivo - Evaluación producto - Evaluación = calificación	- Conductas esperadas - Evaluación según criterio - Evaluación sumativa	- Sin evaluación - Sin comparación - Sin calificación	<b>Evaluación cualitativa</b> De referente personal - Evaluar ≠ calificar - Evaluación con criterio	Evaluación grupal o en relación con parámetros. Teoría y praxis. Confrontación grupal.

Esquema extractado de: Flórez Ochoa, Rafael: *Evaluación Pedagógica y Cognición*, McGraw-Hill Interamericana S.A., Bogotá, 1999.

Fuente: Tema de investigación  
Elaborado por: María Magdalena Sosapanta Oña

#### **2.4. Hipótesis**

**Ho:** LAS ACTIVIDADES LÚDICAS NO PROPICIAN UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN COMUNICACIÓN Y LENGUAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELOS "A" Y "B" DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "CARLOS LARCO HIDALGO"

**H1:** LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PROPICIAN UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN COMUNICACIÓN Y LENGUAJE EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELOS "A" Y "B" DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA "CARLOS LARCO HIDALGO".

#### **2.5. Señalamiento de variables de la hipótesis**

➤ VARIABLE INDEPENDIENTE:

ACTIVIDADES LÚDICAS

➤ VARIABLE DEPENDIENTE:

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **Enfoque**

El aprendizaje en general, y el de lenguas en particular, responde a un fin general (aprender la lengua) que se divide y subdivide en objetivos cada vez más particulares.

El juego lúdico-educativo aparece como una dimensión paralela a estos objetivos particulares, reforzando la motivación hacia un final satisfactorio: ganar. En ese sentido el binomio juego-aprendizaje alcanza un status holístico que potencia los resultados docentes. Se juega para ganar, se gana si se aprende y, si aprendes, ganas.

#### **3.1. Modalidad básica de la investigación**

Este trabajo de investigación se ubica en el paradigma cualitativo por las siguientes características:

- La muestra con la que trabajamos se reduce exclusivamente a los niños y niñas.
- Para interpretar la realidad del problema nuestra condición de maestros nos han permitido conocerlo desde adentro de la institución mencionada.
- Los resultados del estudio no pretende ser generalizados con otras escuelas, pero sí responder a las necesidades concretas de la escuela; a incorporar el juego como técnica de formación y aprendizaje en los alumnos.

#### **3.2. Nivel o tipo de investigación**

Nuestro trabajo se basa en el método exploratorio pues la presente investigación por los objetivos que persigue diseñar e implementar una propuesta de la expresión lúdica en el desarrollo corporal de los niños/as en escuelas específicas, es aplicada para tratar de resolver situaciones prácticas que se presentan en el

proceso del aprendizaje como es la incorporación del juego al proceso formativo de los alumnos.

### **3.3. Población y muestra.**

La población de la presente investigación está constituida por 74 personas que integran el Quinto A y Quinto B de educación básica correspondiendo y se constituyen en muestra.

#### **CUADRONº 3**

<b>ENCUESTADOS</b>	<b>POBLACIÓN</b>	<b>TÉCNICA</b>
Docentes	2	Entrevista
Estudiantes del quinto grado A	39	Encuesta
Estudiantes del quinto grado B	35	Encuesta
<b>TOTAL</b>	<b>76</b>	

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "Carlos Larco Hidalgo"  
Elaborado por: María Magdalena Sosapanta Oña

### 3.4. Operacionalización de Variables.

#### VARIABLE INDEPENDIENTE: ACTIVIDADES LÚDICAS

CUADRO No 4

<u>CONCEPTUALIZACIÓN</u>	<u>DIMENSIONES</u>	<u>INDICADORES</u>	<u>ÍTEMS</u> <u>(Básico)</u>	<u>TÉCNICAS E</u> <u>INSTRUMENTOS</u>
Es un conjunto de juegos de diversa naturaleza a través de técnicas didácticas, mediante la utilización de materiales facilitando las actividades, que permita coordinar una motricidad adecuada. En el desarrollo de los alumnos en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas	Técnicas Didácticas          Materiales       Actividades       Motricidad	Rompecabezas  Datos       Manipulación       Creación       Identificación	1. ¿Te gusta armar rompecabezas? Siempre _____ A veces _____ Nunca _____  2.- ¿Con que frecuencia utilizas organizadores gráficos para tus tareas? Siempre _____ A veces _____ Nunca _____  3. ¿Manejas afiches para crear ideas? Siempre _____ A veces _____ Nunca _____  4.- ¿El docente aplica juegos de comunicación y trabajo en grupo A veces _____ Siempre _____ Nunca _____  5.- ¿Te gustaría aprender jugando? Siempre _____ A veces _____ Nunca _____	Observación Entrevista Encuesta Lectura Fichaje Cuestionario

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "Carlos Larco Hidalgo"  
Elaborado por: María Magdalena Sosapanta Oña



### 3.5. Plan de Recolección de Información.

**CUADRO Nº 6**

Preguntas Básicas	Explicación
¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación
¿De qué personas u objeto?	De los niños padres de familia
¿Sobre qué aspectos?	Sobre indicadores y Operacionalización de variables.
¿Quién?	Investigadora: María Sosapanta
¿Cuándo?	Permanente
¿Dónde?	Escuela Carlos Larco Hidalgo
¿Qué técnica de recolección?	Encuestas
¿Con qué?	Cuestionarios estructurados
¿En qué Situación?	Investigación (seminario)

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "Carlos Larco Hidalgo"  
Elaborado por: María Magdalena Sosapanta Oña

### 3.6. Plan de Procesamiento de la Información

Con la recopilación de los datos a través de la entrevista a los niños y maestros se analizará y procesará la información de la siguiente manera.

- Revisión crítica de la información recogida; es decir limpieza de información defectuoso contradictoria incompleta.
- Selección de la recopilación en casos individuales para corregir fallas de Contestación.
- Tabulación de cuadros según variables de cada hipótesis; estudio



Estadístico para presentación de resultados.

- Presentaciones gráficas.

- En la presente investigación se utilizara los gráficos en pasteles de acuerdo a los porcentajes calculados.

- Análisis de los resultados estadísticos de acuerdo con los objetivos e

Hipótesis.

- Interpretación de los resultados de acuerdo a las tabulaciones.

- Comprobación de la hipótesis con estadística y cuadrado.

- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.

## CAPÍTULO IV

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

La encuesta se practicó a los estudiantes del quinto grado de educación general básica paralelos “A” y “B”, de la Escuela Fiscal Mixta “Carlos Larco Hidalgo” con un total de 74 estudiantes y a los docentes que se les aplica 4 preguntas que se detalla a continuación:

#### **4.1. Entrevista Aplicada a los Docentes**

**1.- ¿Como usted analiza la utilización de actividades lúdicas para el aprendizaje de comunicación y lenguaje?**

El juego es una herramienta efectiva para que el niño por medio del juego interiorice los conocimientos y por ende sea más divertida la clase.

**2.- ¿Considera dentro de las actividades de aprendizaje se dote de material Lúdico a los estudiantes para receptor mejor los conocimientos?**

**Explique las razones:**

Si.....Por qué el material lúdico es un elemento muy esencial para que las actividades se vuelvan entretenidas y al mismo tiempo el estudiante aprende.

**3.- ¿Cómo valora usted al uso de Actividades Lúdicas en las clases de comunicación y lenguaje?**

Trabajar con actividades lúdicas en esta área siempre se lo hace ya que una clase que no sea divertida hace que el niño se vuelva tenso y no capte la clase dada.

**4.- ¿Recomendaría usted a los docentes de Educación Básica, para que el aprendizaje en comunicación y lenguaje sea más divertido, el uso de juegos didácticos?**

**Fundamente su respuesta:**

El uso de material lúdico es muy recomendable ya que los estudiantes aprenden manipulando objetos o creando sus propias historias, cuentos, etc.

## 4.2. ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES.

### PREGUNTA. 1

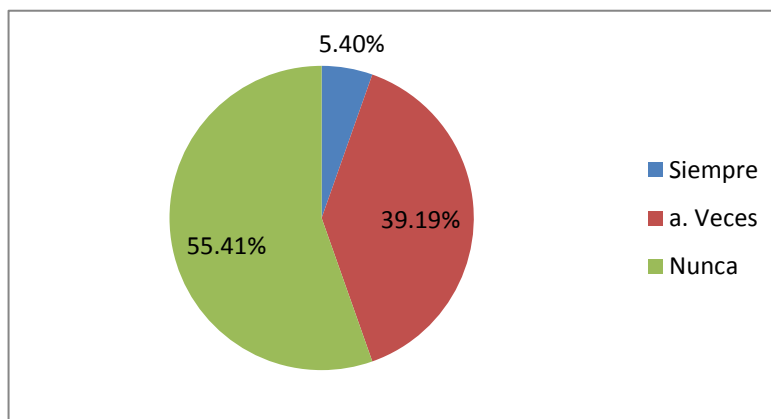
¿Te gusta armar rompecabezas?

CUADRO N<sup>o</sup> 7

Pregunta. 1	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	5.40%
A. Veces	29	39.19%
Nunca	41	55.41%
Total	74	100.00%

Fuente: Encuesta aplicada a los Estudiantes  
Elaborado por: María Magdalena Sosapanta Oña

GRÁFICO N<sup>o</sup> 4



**Análisis:** Con respecto a las encuestas tomadas a los estudiantes que siempre arman rompecabezas el 5.40% de los estudiantes siempre les gusta armar rompecabezas, mientras que el 39.19% a veces arman rompecabezas y el 55.41% nunca arman rompecabezas.

**Interpretación:** De acuerdo a los datos obtenidos la mayoría de los estudiantes les gusta armar rompecabezas lo que les permite tener facilidad para el aprendizaje.

## PREGUNTA. 2

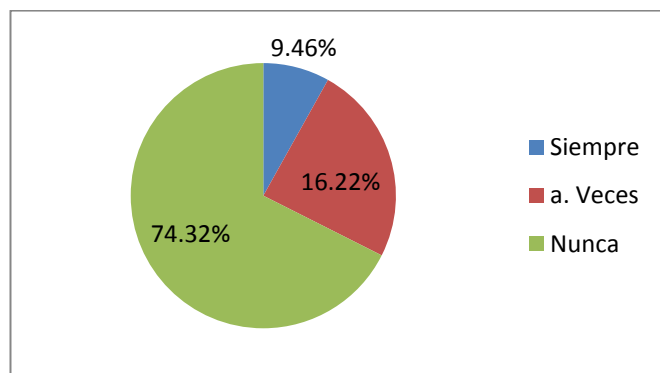
¿Con que frecuencia utilizas organizadores gráficos para tus tareas?

CUADRO N<sup>o</sup> 8

Pregunta.2	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	7	9.46%
A. Veces	12	16.22%
Nunca	55	74.32%
Total	74	100.00%

Fuente: Encuesta aplicada a los Estudiantes  
Elaborado por: María Magdalena Sosapanta Oña

GRÁFICO N<sup>o</sup> 5



**Análisis:** Con respecto a con qué frecuencia utilizan organizadores gráficos para sus tareas, los investigados afirman que el 9.46% utilizan organizadores gráficos, mientras que el 16.22% a veces utilizan y nunca el 74.32% de los encuestados.

**Interpretación:** En consecuencia se puede afirmar que la mayoría de los estudiantes no utilizan organizadores gráficos lo cual les está limitando un mejor aprendizaje.

### PREGUNTA 3

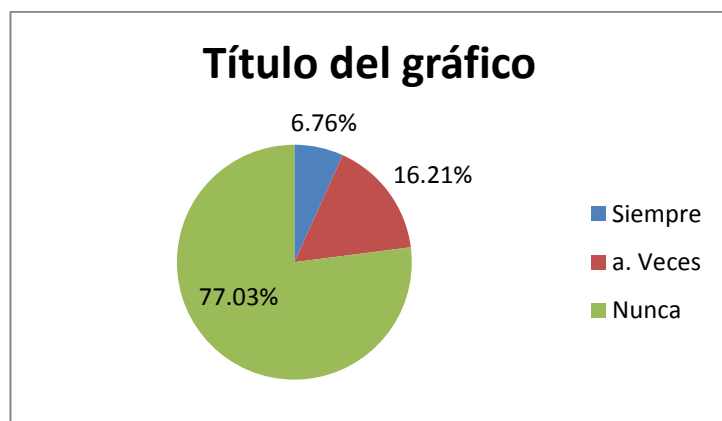
¿Manejas afiches para crear ideas?

### CUADRO N<sup>o</sup> 9

Pregunta. 3	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	5	6.76%
A. Veces	12	16.21%
Nunca	57	77.03%
Total	74	100.00%

Fuente: Encuesta aplicada a los Estudiantes  
Elaborado por: María Magdalena Sosapanta Oña

### GRÁFICO N<sup>o</sup> 6



**Análisis:** Con respecto al manejo de afiches para crear ideas en los estudiantes el 6.76% siempre lo hacen, mientras que el 16.21% a veces maneja afiches y nunca el 77.03%.

**Interpretación:** En consecuencia se puede afirmar que nunca maneja afiches lo que les está perjudicando en su preparación académica.

#### PREGUNTA 4

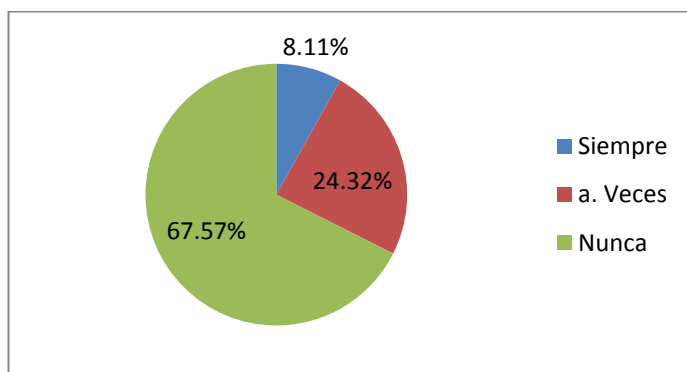
¿El docente aplica juegos de comunicación y trabajo en grupo?

CUADRO N<sup>o</sup> 10

Pregunta. 3	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	6	8.11%
A. Veces	18	24.32%
Nunca	50	67.57%
Total	74	100.00%

Fuente: Encuesta aplicada a los Estudiantes  
Elaborado por: María Magdalena Sosapanta Oña

GRÁFICO N<sup>o</sup> 7



**Análisis:** Con respecto si el docente aplica juegos de comunicación y trabajo en grupo el 8.11% afirman que siempre aplica, mientras que el 24.32% a veces lo aplican y el 67.57% nunca aplican juegos de comunicación.

**Interpretación:** En consecuencia se puede afirmar que el mayor porcentaje de investigadores consideran que nunca aplica los docentes juegos de comunicación y trabajo en grupo.

### PREGUNTA 5

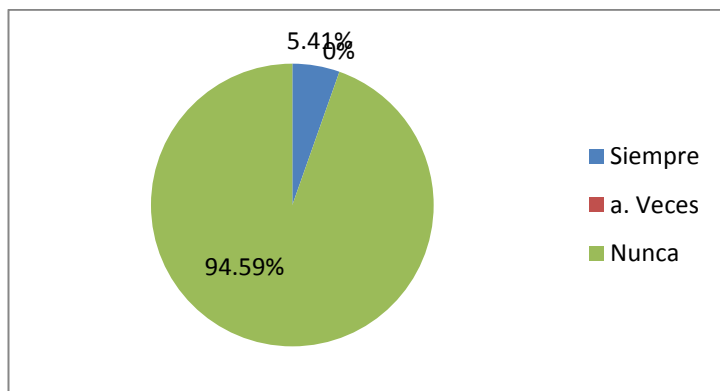
¿Te gustaría aprender jugando?

CUADRO N<sup>o</sup> 11

Pregunta. 3	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	5.41%
A. Veces	0	0.00 %
Nunca	70	94.59 %
Total	74	100.00%

Fuente: Encuesta aplicada a los Estudiantes  
Elaborado por: María Magdalena Sosapanta Oña

GRÁFICO N<sup>o</sup> 8



**Análisis:** Con respecto si le gustaría aprender jugando los investigadores afirman que el 5.41% siempre les gustaría aprender jugando, mientras que el 0.00% a veces lo harían y un 94.59% les gustaría aprender jugando.

**Interpretación:** En consecuencia se puede afirmar que el mayor porcentaje de los encuestados no les gustaría aprender jugando para un mejor aprendizaje en la clase.

### PREGUNTA 6

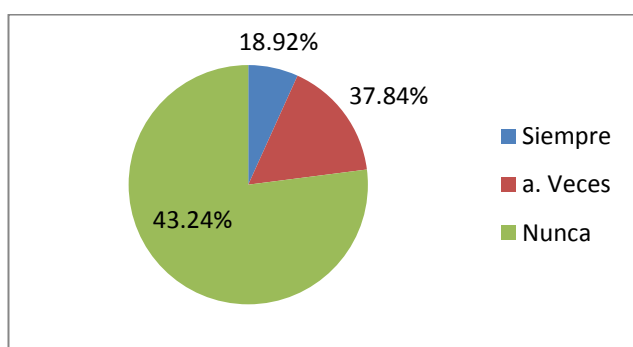
¿Comprenden la idea principal cuando desarrollas un rompecabezas?

CUADRO N<sup>o</sup> 12

Pregunta. 3	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	14	18.92%
A. Veces	28	37.84%
Nunca	32	43.24%
Total	74	100.00%

Fuente: Encuesta aplicada a los Estudiantes  
Elaborado por: María Magdalena Sosapanta Oña

GRÁFICO N<sup>o</sup> 9



**Análisis:** Con respecto a que comprendes la idea principal cuando desarrollas un rompecabezas el 18.92% siempre comprende, el 37.84% a veces mientras que el 43.24% nunca comprenden la idea principal al desarrollar un rompecabezas.

**Interpretación:** En consecuencia se puede afirmar que el mayor porcentaje de investigados consideran que nunca comprenden la idea principal cuando desarrolla un rompecabezas ratificando que es un auxiliar importante en el aprendizaje de los estudiantes.



### PREGUNTA 7

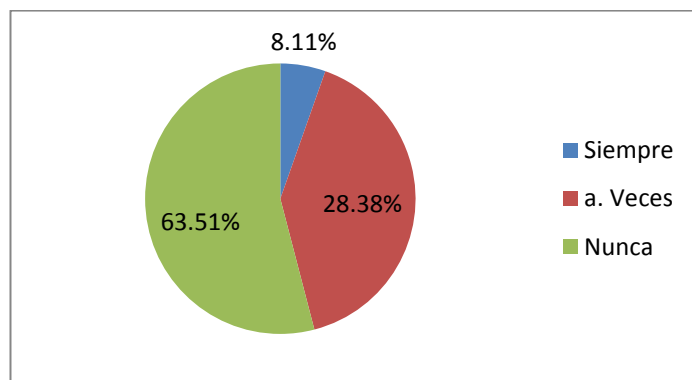
¿El docente maneja ordenadores gráficos para tu aprendizaje significativo?

CUADRO N<sup>o</sup> 13

Pregunta. 3	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	6	8.11%
A. Veces	21	28.38%
Nunca	47	63.%
Total	74	100.00%

Fuente: Encuesta aplicada a los Estudiantes  
Elaborado por: María Magdalena Sosapanta Oña

GRÁFICO N<sup>o</sup> 10



**Análisis:** Con respecto si el docente maneja ordenadores gráficos para tu aprendizaje significativo el 8.11% dice que siempre, el 28.38% a veces maneja mientras que el 63.51% dice que nunca utiliza ordenadores gráficos para su aprendizaje.

**Interpretación:** En consecuencia se puede afirmar que el mayor porcentaje de investigadores consideran que nunca utiliza ordenadores gráficos para el aprendizaje significativo de los estudiantes

### PREGUNTA 8

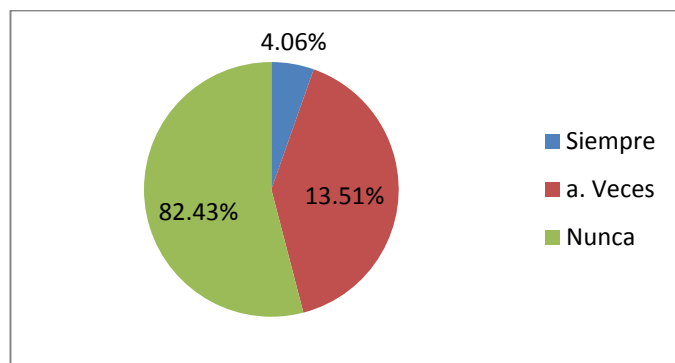
¿Consideras que las lecturas comentadas son las adecuadas para promover aprendizajes significativos?

CUADRO N<sup>o</sup> 14

Pregunta. 3	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	4.06%
A. Veces	10	13.51%
Nunca	61	82.43%
Total	74	100.00%

Fuente: Encuesta aplicada a los Estudiantes  
Elaborado por: María Magdalena Sosapanta Oña

GRÁFICO N<sup>o</sup> 11



**Análisis:** Con respecto a las lecturas comentadas son las adecuadas para el aprendizaje significativo de los estudiantes el 4.06% siempre consideran, mientras que el 13.51% a veces consideran y el 82.43% dice que nunca adecuadas para el aprendizaje significativo.

**Interpretación:** En consecuencia se puede observar el del porcentaje de investigadores consideran que nunca leen lecturas comentada.

## PREGUNTA 9

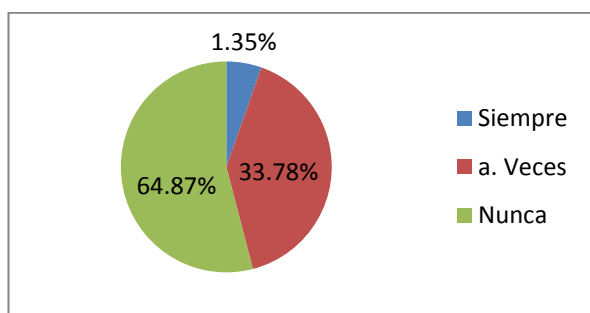
¿Comunicarse grupalmente es importante para tu aprendizaje?

**CUADRO N° 15**

Pregunta. 3	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	1.35%
A. Veces	25	33.78%
Nunca	48	64.87 %
Total	74	100.00%

Fuente: Encuesta aplicada a los Estudiantes  
Elaborado por: María Magdalena Sosapanta Oña

**GRÁFICO N° 12**



**Análisis:** Con respecto a comunicarse es importante para tu aprendizaje el 1.35% piensan que siempre, el 33.78% a veces piensan y el 64.87% dicen que nunca.

**Interpretación:** En consecuencia se puede afirmar que el mayor porcentaje de investigadores consideran que no es importante comunicarse grupalmente lo que les causa problema en el aprendizaje.

### PREGUNTA 10

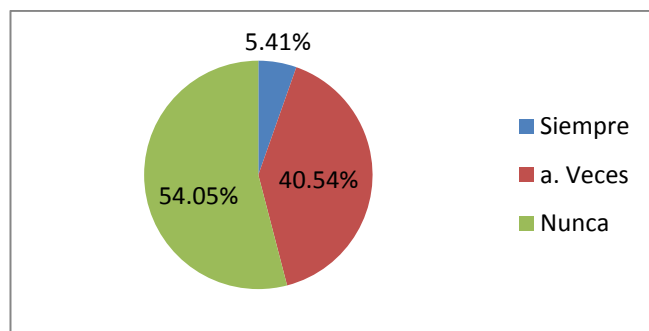
¿Jugar es una técnica propicia para comunicación y lenguaje?

### CUADRO N° 16

Pregunta. 3	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	5.41%
A. Veces	30	40.54%
Nunca	40	54.05%
Total	74	100.00%

Fuente: Encuesta aplicada a los Estudiantes  
Elaborado por: María Magdalena Sosapanta Oña

### GRÁFICO N° 13



**Análisis:** Con respecto a jugar es una técnica para comunicación y lenguaje el 5.41% de las encuestas afirman que siempre, mientras que el 40.54% a veces mencionan y el 54.05% piensan que nunca.

**Interpretación:** En consecuencia se puede afirmar que el mayor porcentaje de investigadores consideran que no se debe utilizar el juego para una mejor comunicación ya que les dificulta al desarrollo del estudiante.

### 4.3. Verificación De La Hipótesis

#### Planteamiento de la hipótesis

**H1:** Las actividades lúdicas propician un aprendizaje significativo en comunicación y lenguaje en los estudiantes de quinto grado de educación general básica paralelos “a” y “b” de la escuela fiscal mixta “Carlos Larco hidalgo” ubicada en la parroquia de Sangolquí, cantón Rumiñahui, provincia de pichincha.

#### Selección del Nivel de Significación

Se utilizará el nivel  $\alpha = 0,05$  que corresponde al 95% de confiabilidad.

#### Descripción de la Población

Se extrajo una muestra de 74 estudiantes, a quienes se les aplicó un cuestionario sobre el tema que contiene 3 categorías.

Siempre

A veces

Nunca

#### Especificación del Estadístico

De acuerdo a la tabla de contingencia 4x3 utilizamos la fórmula

$$\chi^2 = \frac{O-E}{E}^2 \text{ donde:}$$

$\chi^2$  = Chi Cuadrado

$\sum$  = Sumatoria

O = Frecuencia Observada

E = Frecuencia Esperada

## **Especificación de las Regiones de Aceptación y de Rechazó**

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

1. Filas = F

Columnas = C

Grados de Libertad = gl

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

$gl = (4 - 1) (3 - 1)$

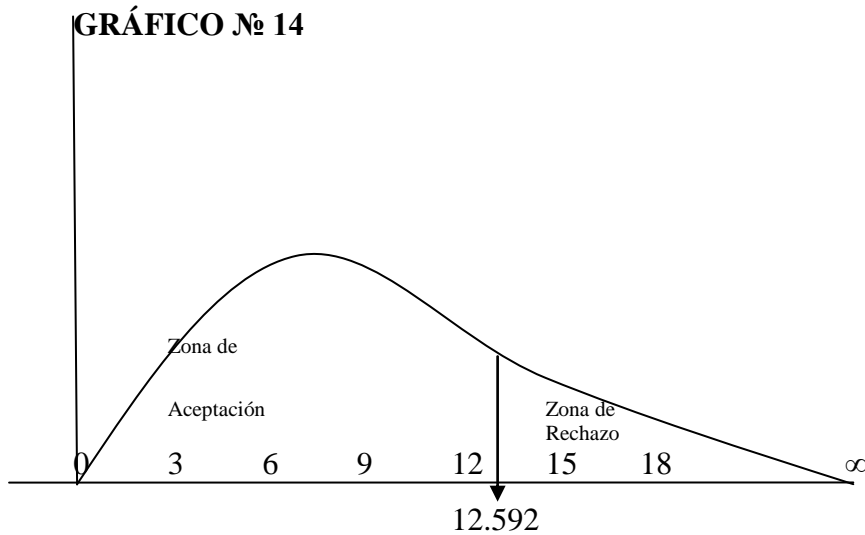
$gl = 3 \times 2 = 6$

$gl = 6$

3.  $x^2_t = 12.592$

$x^2_t = \text{Chi cuadrado teórico}$

La representación gráfica sería.



Fuente: Encuesta aplicada a los Estudiantes  
Elaborado por: María Magdalena Sosapanta Oña

### Recolección de datos y cálculos estadísticos

#### CUADRO Nº 17 FRECUECIAS OBSERVADAS

PREGUNTAS	FRECUECIAS OBSERVADAS			
	CATEGORIAS			Sub Total
	Siempre	A veces	Nunca	
1¿Te gusta armar rompecabezas?	4	29	41	74
4¿El docente aplica juegos de comunicación y trabajo en grupo?	6	18	50	74
6¿Comprendes las ideas principales cuando desarrolla un rompecabezas?	14	28	32	74
9¿Comunicarse grupalmente es importantes para tu aprendizaje?	1	25	48	74
<b>Subtotales</b>	25	100	171	296

Fuente: Encuesta aplicada a los Estudiantes  
Elaborado por: María Magdalena Sosapanta Oña

### CUADRO Nº18 FRECUENCIAS ESPERADAS

PREGUNTAS	FRECUENCIAS ESPERADAS			
	CATEGORÍAS			Sub Total
	Siempre	A veces	Nunca	
1¿Te gusta armar rompecabezas?	6.25	25.00	42.75	74
4¿El docente aplica juegos de comunicación y trabajo en grupo?	6.25	25.00	42.75	74
6¿Comprendes las ideas principales cuando desarrolla un rompecabezas?	6.25	25.00	42.75	74
9¿Comunicarse grupalmente es importante para tu aprendizaje?	6.25	25.00	42.75	74
<b>Subtotales</b>	25	100	171	296

Fuente: Encuesta aplicada a los Estudiantes  
Elaborado por: María Magdalena Sosapanta Oña

### CUADRO Nº19 OBTENCIÓN DEL CHI CUADRADO

CALCULO DEL CHI CUADRADO				
FO	FE	FO - FE	$(FO - FE)^2$	$(FO - FE)^2 / E$
4	6.25	-2.25	5.0625	0.8100
29	25.00	4.00	16.0000	0.6400
41	42.75	-1.75	3.0625	0.0716
6	6.25	-0.25	0.0625	0.0100
18	25.00	-7.00	49.0000	1.9600
50	42.75	7.25	52.5625	1.2295
14	6.25	7.75	60.0625	9.6100
28	25.00	3.00	9.0000	0.3600
32	42.75	-10.75	115.5625	2.7032
1	6.25	-5.25	27.5625	4.4100
25	25.00	0.00	0.0000	0.0000
48	42.75	5.25	27.5625	0.6447
296	296	0	365.5	22.449

Fuente: Encuesta aplicada a los Estudiantes  
Elaborado por: María Magdalena Sosapanta Oña



## CAPÍTULO V

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1. Conclusiones

Luego de verificar los resultados obtenidos en la investigación, hemos llegado a las siguientes conclusiones:

- De acuerdo al número de estudiantes encuestados no participan vivamente en las actividades lúdicas las cuales les permitirán desarrollar sus habilidades cognitivas esto debido a lo rutinario y agotado del proceso enseñanza aprendizaje y evidenciándose el poco interés que manifiesta por un aprendizaje activo, comprensible y comunicativo en comunicación y lenguaje.
- Los docentes no aplican de forma permanente actividades lúdicas, las cuales por su relación con el juego son de mucha importancia para crear el interés y en nuestro caso pasan desapercibidas opacando el desarrollo intelectual del docente.
- Los resultados de esta investigación demuestran el poco dominio de los docentes en cuanto a las Actividades Lúdicas como apoyo al desarrollo en comunicación y lenguaje.
- Existe una variedad de actividades lúdicas que promueven el desarrollo de la comunicación y lenguaje en el aula de clases pero estas no son aprovechadas por los docentes tal vez por el tiempo que llevan su desarrollo, ni tampoco por los estudiantes cuando estas se realizan.
- Se ve la necesidad de Elaborar una Guía Didáctica de Actividades Lúdicas para incrementar el Desarrollo de la comunicación y Lenguaje en los estudiantes de la institución donde se desarrolla el trabajo investigativo.

## 5.2. Recomendaciones

Luego de haber establecido las conclusiones, se puede hacer las siguientes recomendaciones:

- Los docentes de educación general básica, deben usar métodos y técnicas activas para el desarrollo en comunicación y lenguaje. Pues de este modo la enseñanza aprendizaje se volverá dinámica, logrando un aprendizaje significativo, alcanzando el desarrollo de destrezas con criterios de desempeño y el dominio de habilidades en el razonamiento en comunicación y lenguaje.
- A los docentes se recomienda, hacer uso de las Actividades Lúdicas en la clase ya que este significa ser investigador e innovador, para mantener despierto en el estudiante su interés por aprender y mejorar en comunicación y lenguaje, la diversificación de las actividades, es recomendable para no caer en la monotonía.
- El docente de educación general básica del área de comunicación y lenguaje tiene la obligación de planificar con anterioridad todas las actividades que se va a desarrollar para evitar la desmotivación en los estudiantes de comunicación y lenguaje.
- Recomendamos que los docentes realicen una compilación, selección y adaptación de actividades lúdicas, que les sirvan para el desarrollo en comunicación y lenguaje. Estas actividades deben ser usadas metódicamente ajustándolas al entorno educativo en el que se trabaja.
- Para esto se recomienda utilizar una Guía Didáctica con Actividades Lúdicas que ayude al docente a desarrollar la comunicación y lenguaje en los estudiantes de los Quintos “A” y “B” de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta “ Calos Larco Hidalgo”

## **CAPITULO VI**

### **PROPUESTA**

“ELABORAR UNA GUIA DE RECURSOS LÚDICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN COMUNICACIÓN Y LENGUAJE DE LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PARALELOS “A” y “B” DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “CARLOS LARCO HIDALGO” AÑO LECTIVO 2012 – 2013”.

#### **6.1. Datos Informativos**

**INSTITUCIÓN:** ESCUELA FISCAL MIXTA “CARLOS LARCO HIDALGO”.

**UBICACIÓN:**AV. LUIS CORDERO Y CARLOS LARCO, PARROQUIA SANGOLQUÍ, CANTÓN RUMIÑAHUI, PROVINCIA DE PICHINCHA.

**TIPO:** FISCAL

**JORNADA:** MATUTINA

**BENEFICIARIO:** ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

**EJECUCIÓN:** DURANTE LOS MESES DE SEPTIEMBRE, OCTUBRE, NOVIEMBRE Y DICIEMBRE DEL 2012.

**RESPONSABLES:** MARÍA MAGDALENA SOSAPANTA OÑA

**DIRECTOR:** LCDO. JOSÉ ROBALINO

**AÑO LECTIVO:** 2012 -2013

## **6.2. Antecedentes de la Propuesta**

El desarrollo del lenguaje en los estudiantes es de vital importancia porque este le permite vincularse con el entorno que los rodea, ya que es aquí donde consiguen su desarrollo global; por tal razón es primordial estimularlo. Las palabras se convierten en acciones mediante el lenguaje, concediendo el interés por expresar las ideas y pensamientos propios del ser humano y también de la realidad circundante convirtiéndolo en participe de la sociedad. La educación tiene la obligación de estimular el desarrollo de las competencias lingüísticas y comunicativas en las niñas y los niños; y que mejor que utilizar a las de estrategias lúdicas como métodos que permitan facilitar el desarrollo de los sistemas lingüísticos. El juego es una de las mejores maneras de entablar relaciones lingüísticas, porque es la actividad que producirá en las niñas y a los niños una atención muy poderosa, creando de forma natural un aprendizaje significativo. Por tal razón esta guía de estrategias lúdicas quiere servir como instrumento para todas aquellas maestras, maestros y padres de familia que busquen contribuir con el desarrollo del lenguaje de las niñas y los niños; aquí se plantean diferentes actividades que permitirán a los niños y niñas mejorar y fortalecer el lenguaje. Cabe recalcar que las estrategias lúdicas solo alcanzarán el grado de importancia cuando las docentes y los padres de familia ofrezcan estímulos afectivos a las niñas y los niños brindándoles confianza en sí mismo y en los que les rodean.

## **6.3. Justificación**

La presente propuesta tiene gran importancia por cuanto está dirigida a los docentes, cuenta con nuevas metodologías, lúdicas e innovadoras, como herramientas de trabajo permitiendo fortalecer y crecer en los conocimientos del estudiante, Esta propuesta de solución de la investigación tiene reglas y normas claras que permita trabajar con los estudiantes ya que el docente tiene a su cargo la finalidad de encaminar a sus estudiantes con proyección al cambio dentro del contexto social y educativo de nuestro país, esto lo logrará mejorando cada día el

proceso enseñanza-aprendizaje en los estudiantes y mejorar los problemas de bajo rendimiento.

**Es un aporte teórico.-** de la investigación constituye una guía que sirve de ayuda a los docentes y estudiantes, a la escuela y a la sociedad en general, sus aplicaciones ayudara a los docentes a mejorar su autonomía personal, desarrollando los valores de la solidaridad y el respeto a las capacidades individuales, ayudar a los docentes para que formen a sus estudiantes en una atmósfera de amor cuidado y protección mesurada donde le brinde confianza y tranquilidad para enfrentarse a la sociedad.

Cuanto más pequeños mejor. Si se ataca el problema en la niñez, las expectativas de no acarrear el problema de grande son aún mayores lenguaje y comunicación son dificultades que se hallan directamente vinculadas con el Proceso de Enseñanza Aprendizaje (**P.E.A**).

**El aporte práctico** de la investigación se centra en solucionar el problema de carácter socioeducativo, el mismo permite mejorar en los docentes su nivel de autonomía y aprendizaje en el contexto educativo y social, además es una guía que sirve de ayuda a futuras generaciones.

Utilizaremos actividades sin que estas resulten monótonas, conocidas, aburridas y desalentadoras. Sino, más bien que despierten el interés en el estudiante actividades como:

- Destreza de hablar; poemas, adivinanzas, trabalenguas, recitaciones y canciones.
- Destreza de escuchar; poemas, adivinanzas, trabalenguas, recitaciones y canciones, entender instrucciones orales, narraciones e informaciones explicita del emisor.
- Destreza de leer; la lectura como cuentos, fábulas utilizando el contexto y haciendo pensar el significado de palabras y oraciones.

- Destrezas de escribir; sopa de letras, carreras de palabras, dibujos de imaginación y escritura veloz

#### **6.4. Objetivos**

##### **Objetivo General:**

- Elaborar una guía para el mejoramiento de la calidad educativa, humanística y personal mediante la aplicación del juego como Técnica y Estrategia para el desarrollo en Lenguaje y Comunicación.

##### **Objetivo Específicos:**

- Socializar una Guía de trabajo para el desarrollo en la enseñanza aprendizaje en comunicación y lenguaje con técnicas lúdicas dirigido a los docentes.
- Ejecutar a los docentes estrategias lúdicas que estimulen al aprendizaje en Comunicación y Lenguaje.
- Evaluar a los estudiantes el agrado en el uso adecuado del lenguaje hablado y escrito mediante estrategias lúdicas.

#### **6.5. Análisis de Factibilidad**

Esta investigación es factible realizarla pues cuento con los recursos técnicos, tecnológicos y educativos necesarios, su costo no demandara grandes inversiones económicas.

La utilización de las actividades lúdicas propician un aprendizaje significativo en comunicación y lenguaje a los participantes que serán los beneficiados directos, y sus familias que tendrán menos problemas sobre el rendimiento escolarizado de sus niños y niñas, así como también, el tener capacidad para la ejecución de

lecturas y comprender su significado, lo que mejorara su diario aprender y por ende satisfaciendo sus necesidades de aprendizaje.

### **6.6. Fundamentación**

El presente trabajo está basado desde una perspectiva piagetiana donde el educador del nivel debe ofrecer al niño que aprenda situaciones, conflictos que le permitan encontrar por si mismo las posibles soluciones.

El conflicto cognitivo se presenta como un obstáculo en la posibilidad de asimilación, genera desequilibrio y su posterior resolución lleva a la adquisición de nuevos conocimientos.

El docente del nivel primario no debe ser un simple espectador del proceso de aprendizaje,; por lo contrario, tiene que ser un sujeto activo.

También tomamos en cuenta al psicólogo ruso Lev Vygotsky quien dice que las actividades del niño es el motor principal de su desarrollo, lo considera como un ser que participa en los procesos grupales de búsqueda cooperativa de intercambio de ideas y de ayuda en el aprendizaje.

Vygotsky tiene una concepción dialéctica de la relación entre el aprendizaje y el desarrollo.

En si todas las teorías tratan de demostrar las causas que determinan la actividad lúdica, se trata de averiguar porque el niño juega y descubrir para que juega lo más importante es el hecho de que todo juego está dotado de placer, que produce la actividad lúdica, y es un mismo placer de que hace que el juego se mantenga en pie desafiando el cansancio con un renovado disfrute que es la alegría de jugar.

### **6.7. Modelo Operativo de la Propuesta**

Esta propuesta metodológica, “método juego-trabajo”, tomará en cuenta los aspectos importantes para potencializar su desarrollo, ofreciendo un sin número de alternativas en los materiales y roles a experimentar, con libertad para elegir a su gusto el trabajo a realizar.

Previa la planificación conjunta con los niños/as y respetando sus necesidades e intereses para un mejor aprendizaje, se irá descubriendo la elaboración de conflictos y resolución de problemas construyendo creativamente en la acción.

La maestra observará atentamente el desenvolvimiento de niño/a en los roles asumidos para reorientar, reforzar y evaluar su desarrollo del lenguaje.

El método está constituido por conocimientos de investigaciones teóricas y de actividades prácticas.

El de investigación, sirve para encontrar y explicar las razones por los que se producen ciertos acontecimientos, explicaría las variables que originan los comportamientos y resultados educativos.

Los de actividad práctica, se emplea en la organización de los recursos que ayudan en la enseñanza – aprendizaje a conseguir los objetivos educativos.

En conclusión diríamos que el método es el camino para llegar a un cierto resultado, incluso cuando este camino no haya sido fijado, de antemano, de manera deseada y reflexionada. Para poder desempeñar el método juego – trabajo debemos tomar en cuenta algunos principios básicos para la sustentación de este método.

La educación es considerada como un fenómeno sociocultural en donde el maestro y el alumno intercambian conocimientos y buscan alcanzar un mismo objetivo, “Lograr en los niños una personalidad integrada que pueda desenvolverse en forma creadora en la sociedad y en el tiempo que le toca vivir.”

Se tomará en cuenta dos niveles de análisis para los principios básicos y son: las características evolutivas de los niños/as y la concepción pedagógica con respecto a la enseñanza, sin descartar el desempeño de la maestra.



**CUADRO Nº 20 METODOLOGÍA. MODELO OPERATIVO**

<b>FASES</b>	<b>METAS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>RESPONSABLES</b>	<b>TIEMPO</b>
Socialización	Socializar con el Director del establecimiento	Entregar el respectivo documento	Humanos Tecnológicos Didácticos	Investigador	Primer mes
Planificar	Planificar los vacíos que tienen los docentes y estudiantes	Valorar la importancia de la aplicación de técnicas lúdicas que mejoren el lenguaje y la comunicación	Humanos Tecnológicos Didácticos	Investigador	Segundo mes
Ejecución	Ejecutar la utilización de las actividades lúdicas son excelentes	Utilización de diferentes juegos con ejemplos	Humanos Tecnológicos Didácticos	Investigador Docentes Estudiantes	Tercer mes
Evaluación	Evaluar el desarrollo del lenguaje y comunicación en los niños	Entrega de guía didáctica de juegos lúdicos apropiados para el desarrollo del tema	Humanos Tecnológicos Didácticos	Investigador Docentes Estudiantes	Cuarto mes

Elaborado por: María Magdalena Sosapanta Oña

**CUADRO Nº 21 PLAN DE CLASE**

FACE	OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDAD	RECURSOS	RESPONSABLES	BENEFICIARIOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Charla	Orientar a los docentes en la utilización de actividades lúdicas que ayuden al mejoramiento del lenguaje y la comunicación	Actividades Lúdicas Juegos para su mejor entendimiento	Motivación Lluvia de ideas Conceptos Juegos apropiados para su aplicación	Aula Computador Guía	Investigador	Docentes Alumnos	90 minutos	Mediante la utilización de alguna de las estrategias presentes en la guía que permita evaluar el mejoramiento del lenguaje y la comunicación

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "Carlos Larco Hidalgo"  
Elaborado por: María Magdalena Sosapanta Oña

## 6.8. Administración de la Propuesta

La presente guía está dirigida a los estuantes de los quinto grado de educación básica los mismos que se encargarán de utilizar, analizar, determinar su validez y su funcionamiento siendo ellos apoyados por los docentes y autoridades ya que serán contribuidos para el desarrollo de su aprendizaje de la Escuela Fiscal Mixta Carlos Larco Hidalgo, Ubicada en la Parroquia Sangolquí, Cantón Rumiñahui, Provincia de Pichincha.

**CUADRO N° 22: Administración de la Propuesta**

INSTITUCIÓN	RESPONSABLES	ACTIVIDADES	PRESUPUESTO	FINANCIAMIENTO
ESCUELA: FISCAL MIXTA CARLOS LARCO HIDALGO	<b>Investigadora:</b> María Magdalena	Planificación	\$ 50 <sup>00</sup>	Investigadora
	Sosapanta Oña, <b>Director</b> de la	Ejecución	\$ 40 <sup>00</sup>	
	Institución y Personal Docente	Evaluación	\$ 30 <sup>00</sup>	
<b>T O T A L</b>			\$ 120 <sup>00</sup>	

Fuente: Escuela Fiscal Mixta "Carlos Larco Hidalgo"  
Elaborado por: María Magdalena Sosapanta Oña

## **RECURSOS HUMANOS**

- Investigadora
- Estudiantes
- Padre de familia
- Docentes
- Autoridades
- Tutor

## **RECURSOS MATERIALES**

- Computadora
- Impresora
- Proyector Infocus
- Fotocopias
- Flash
- Cd
- Pizarrón
- Marcadores de tiza líquida
- Puzles, modelos

### **6.9. Previsión de la evaluación**

#### **Criterios de Evaluación**

La evaluación del proyecto comprende las siguientes fases y actividades:

##### **a. ¿Qué se evaluará?**

- Objetivos
- Metas
- Estrategias
- Recursos

**b. ¿Cómo se evaluará?**

- Observaciones con guía
- Sesiones grupales de análisis crítico
- Autodiagnóstico

**c. ¿Con qué se evaluará?**

Se podrán emplear instrumentos estructurados como:

- Cuadro de registro de destrezas
- Lista de cotejo
- Cuestionarios
- Escala de actitudes

# **DESARROLLO DE LA PROPUESTA**

**UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA: EDUCACIÓN BÁSICA  
MODALIDAD SEMI PRESENCIAL**

**GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS QUE CONTRIBUYEN EN EL  
DESARROLLO DE LA COMUNICACIÓN Y LENGUAJE DE LOS  
ESTUDIANTES DE LOS QUINTOS GRADOS PARALELOS “A” Y “B”DE  
LA ESCUELA FISCAL MIXTA “CARLOS LARCO HIDALGO”  
UBICADA EN LA PARROQUIA SANGOLQUÍ, CANTÓN RUMIÑAHUI,  
PROVINCIA DE PICHINCHA”.**

**AUTORA: MARÍA MAGDALENA SOSAPANTA OÑA**

**TUTOR: DR. MG. SEGUNDO RAÚL ESPARZA CÓRDOVA**

**AMBATO**

## **DATOS INFORMATIVOS**

### **BENEFICIARIOS:**

#### **DIRECTOS:**

Estudiantes de los quintos grados, Autoridades, Docentes, de la Escuela Fiscal Mixta “Carlos Larco Hidalgo” de la ciudad de Sangolquí.

#### **INDIRECTOS:**

Padres de familia y otras Instituciones Educativas.

### **UBICACIÓN DE LA ESCUELA FISCAL MIXTA “CARLOS LARCO HIDALGO”**

Ciudad de Sangolquí Av. Luis Cordero y Carlos Larco

### **RESPONSABLE:**

MARÍA MAGDALENA SOSAPANTA OÑA

## GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA I

### **JUEGO:” EL TEATRILLO”**

#### **Introducción:**

El Teatrillo es un juego en el que juntamos dos mundos muy importantes para nosotros, la música y la acción social.

#### **OBJETIVO:**

Este juego es orientado para la fluidez verbal, ampliación del vocabulario, memoria auditiva y verbal activando la comunicación, expresión y habilidades para analizar, comparar, relacionar, describir, narrar, juzgar y crear, captando la atención grupal.

#### **Materiales:**

Cartulinas

Colores

Revistas

#### **Desarrollo del juego:**

- Dibujar o hacer en cartulina el palco de un teatro con muchos colores y otros elementos
- Recortar de revistas y pegar en cartulina muchas figuras humanas, y algún animal en distintas situaciones.
- Estimular al niño para que inventen relatos, eligiendo sus personajes y describiendo situaciones diferentes.
- En las siguientes etapas el teatro puede tener un mayor número de actos hay que estimular al niño para que colecciona nuevos personajes.

#### **Responsables:**

Autor: María Magdalena Sosapanta Oña

Tiempo: 1 hora

#### **Evaluación**

Observación directa de la guía.



El maestro debe observar y registrar el desempeño de los participantes



*un buen juego es como una buena lección, hace que quieras hacer cosas.*

**HUIZINGA**

## GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA II

**TEMA: “UNA LECTURA EN VOZ ALTA”**

**Introducción:**

La lectura en voz alta es una variante de la comunicación oral, es una comunicación que se basa en la lectura para el aprendizaje de los niños.

**Objetivo:**

Reconocer la importancia de la lectura en voz alta como una de las más eficaces y sencillas maneras de acercar a los niños a la lectura para que vayan descubriendo cómo se lee, cómo se da sentido y significado a un texto

**Materiales:**

Diversos materiales de lectura.

Tarjetas con refranes divididos en dos partes

Grabación: collage musical

**Desarrollo**

- Al entrar al taller se entrega a cada profesor una tarjeta con la parte de un refrán.
- Se les pide que busquen a las personas que tienen las tarjetas que completen el refrán para ello tendrán que leer las, aumentando al final los fragmentos

“por delante” o “por detrás”, por ejemplo:

“El sordo no oye por delante”

“pero bien que compone por detrás”

**Responsables:**

Autor: María Magdalena Sosapanta Oña

Tiempo: Dos horas aproximadamente

**Evaluación:**

Observación directa de la guía.

Cambios de voz en su forma de leer según su estado de ánimo como: alegre, preocupado, desesperado, triste, aburrido, desganado, enamorado.



*Todo lo que hacemos, no es más que un juego.*

**PLATÓN**

### **GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA III**

**TEMA: ME GUSTA SER SOLIDARIO**

**INTRODUCCIÓN:**

La solidaridad es uno de los valores que mejora la interacción, también el aspecto emocional de los niños/as al momento de ayudar y sentirse ayudado

**OBJETIVO:**

Con la ayuda de una grabadora y Cd's lograr que los estudiantes escuchen cuentos que les permitan conocer la solidaridad y lo practiquen.

**Materiales:**

Grabadora

Cd's

Cuentos

**Desarrollo del taller:**

Escuchar el cuento

Seleccionar el cuento

Dialogar sobre el mismo

Identificar el mensaje del cuento

**Responsables:**

Autor: María Magdalena Sosapanta Oña

Tiempo: 1 horas

**Evaluación:**

Observación directa de la guía.

Demostrar en las horas de clase un mejoramiento en cuanto a ser solidario



*Lo mejor de la vida es jugar.*

**BENJAMIN FRANKLIN**

## GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA IV

### **TEMA: NO DISTORCIONAR UN MENSAJE**

#### **Introducción**

La correcta transmisión de un mensaje ayudará a brindar una ayuda oportuna

#### **Objetivo:**

Sensibilizar a los niños/as que el brindar una información importante permite mantener una excelente comunicación.

#### **Materiales:**

Docentes

Niño/as

#### **Desarrollo del taller:**

Formar grupos

Determinar el mensaje

#### **Responsables:**

Autor: María Magdalena Sosapanta Oña

Tiempo: 1 horas

#### **Evaluación:**

Observación directa de la guía.

Los niños/as aprendieron la importancia de dar y recibir un mensaje utilizando un adecuado lenguaje.,



*Los juegos educan y construyen niños creativos.*

*HUIZINGA*

## GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA V

### **TEMA: RESPETO A MIS COMPAÑEROS**

#### **Introducción:**

Los juegos elevan la autoestima, respeto, confianza, solidaridad, seguridad entre compañeros de la institución

#### **Objetivo:**

Lograr una integración mas solida entre grupos, quienes sacaran a relucir sentimientos escondidos que ayudan a unir sus lazos de amistad.



**Materiales:**

Docentes

Niños/as

**Desarrollo de la guía:**

Formar grupos en el aula

Dar indicaciones generales

Refrigerio compartido entre el grupo

**Responsables:**

Autor: María Magdalena Sosapanta Oña

Tiempo: 1 horas

**Evaluación:**

Observación directa de la guía.

Los estudiantes compartieron con el grupo, respetando las diferencias de género y finalmente compartes refrigerios, demostrando una vez mas un sentimiento de amistad y solidaridad.



## POEMAS

**PECECITOS DE COLORES.** Pececitos de colores los invito a nadar ustedes por abajo y yo por encima del mar.



## LAS NUBES

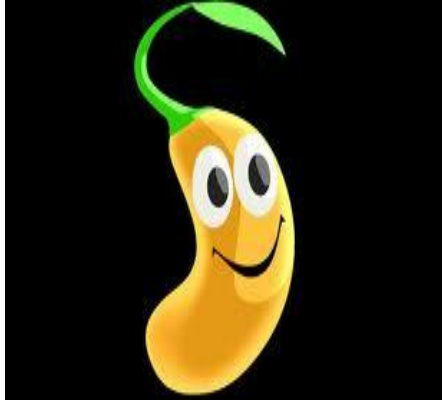
Las lindas gotitas de agua  
cuando las calienta el sol,  
suben al cielo, ligeras  
convertidas en vapor.





## **SEMILLITA, SEMILLITA**

Semillita, semillita  
que en la tierra se cayó  
y dormidita, dormidita  
para siempre se quedó.  
¿Dónde está la dormilona?  
una niña pregunto  
y las nubes contestaron  
¡una planta ya creció!  
Semillita, semillita  
que recibiste agua y sol  
para dar una plantita  
muchos pétalos y una flor.



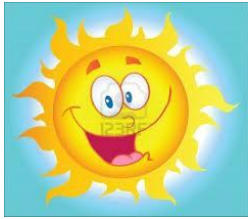
## **EL DERECHO DE VIVIR**

¿Vez un lindo pajarillo  
Feliz a las alas batir?  
No le tires, pobrecillo;  
Tiene derecho a vivir

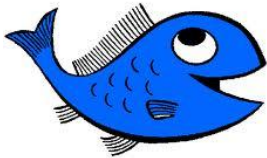


## ADIVINANZAS

Es grande y redondo,  
de rayos dorados,  
y brilla en el cielo  
si no está nublado.  
**EL SOL**



Soy chiquitito  
puedo nadar;  
vivo en los ríos  
y en el alta mar.  
**EL PEZ**

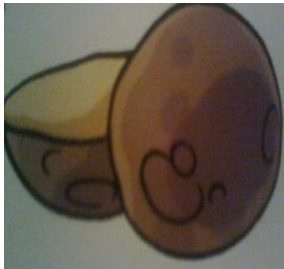


Corro, galopo y camino  
a mí me puedes  
montar y si  
tienes un carrito  
yo te lo puedo jalar  
**EL CABALLO**



## TRABALENGUAS

Pepe pecas  
pica papas  
con un pico.  
Con un pico  
pica papas  
pepe pecas.



Como poco  
coco como,  
poco coco compro.



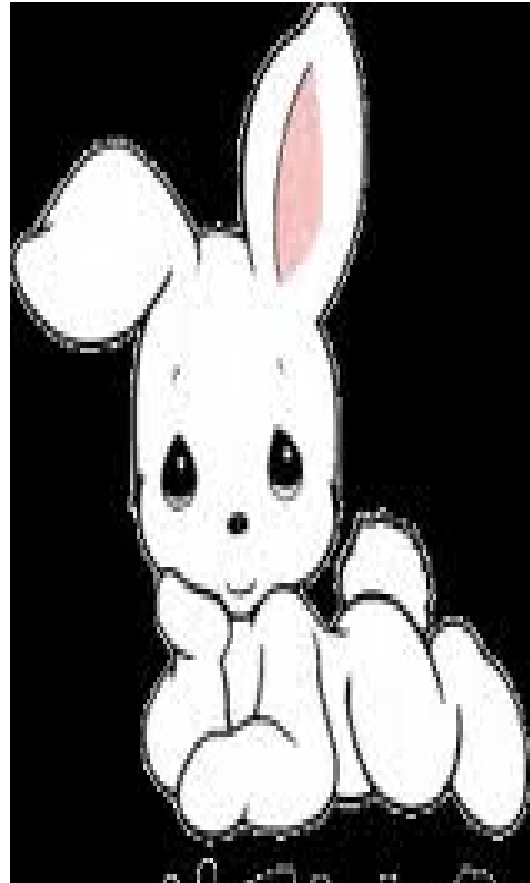
Pablito clavo un clavito.  
Un clavito clavó Pablito  
¿Qué clase de clavito?  
Clavó Pablito.



## CANCIONES

### UN BLANCO CONEJITO

Un blanco conejito  
vivaracho y juguetón,  
muy blanco, muy bonito  
en la escuela se crió,  
Fresca hierva le regalo,  
grano le doy del mejor,  
y le presto una casita  
donde vive el gran señor.  
El me paga con cariño  
y me halaga si me ve  
porque sabe que le quiero  
y que yo le cuidare  
Fresca hierva le regalo,  
grano le doy del mejor,  
y le presto una casita  
donde vive el gran señor.



### TENGO UN GATO NEGRO

Yo tengo un gato negro  
más negro que el hollín  
de trapo la cabeza  
la panza de aserrín.  
Sus uñas son de goma  
sus dientes de papel  
y tiene atado al cuello  
un lindo cascabel.  
Es ciego, sordo, mudo  
no ve ningún ratón,  
no chilla ni me aúlla mi pobre sopilon.



## MATERIALES DE REFERENCIA

### Bibliografía

Para esta investigación fue necesaria la utilización de libros e internet.

- AMONACHVILLI, C. El juego en la Actividad de Aprendizaje de los Escolares. (2004).
- AUGUSTO BERNAL (Investigación Científica)
- AUSUBEL, D.P. (Psicología educativa, un punto de vista cognitivo. Editorial Trilla. México
- BENAVIDES, M. (2003). Estrategias Metodológicas. producción arco iris. Quito – Ecuador. (Cita Textual )
- DIDÁCTICA DEL PENSAMIENTO CRÍTICO. 2009. Impresión centro gráfico,
- FLORES, R. Hacia una Pedagogía del Conocimiento, Editorial McGraw Hill, Bogotá. (Cita Textual)
- (FRACA, L., Pedagogía Integradora en el Aula, Editorial CEC S.A., 2003)
- GARAIGARDOBIL, M. Juego y Desarrollo Infantil. Seco Olea, Madrid.
- MOOR P. (Relación del juego de enseñanza aprendizaje) BARCELONA, EDITORIAL. HERDER
- MOYLES J.R. El Juego en la Educación Infantil y Primaria, Morata, Madrid. 2002.
- NÉRICI IMÍDEO, Hacia una Didáctica General Dinámica, 10ª Edición (buenos Aires)
- O. DECROLY y E. MONCHAMA, (Mayo 2006), el juego lúdicos, Ediciones Morata
- ORTEGA. R.: El Juego Infantil y la Construcción Social Del Conocimiento, Alfar, Sevilla. 2004
- P.ROEDERS, (2006), (Aprendamos juntos).

- RAFAEL F.(Pedagogías Activas)
  
- <http://www.monografias.com/index.shtml> (Normas para elaborar un trabajo escrito)
  
- <http://noenifi.blogspot.com/2011/06/fundamentacion-ontologica>.
  
- [http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/\(adquisición y desarrollo del lenguaje\)](http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/(adquisición+y+desarrollo+del+lenguaje))
  
- <http://www.monografias.com/trabajo86/metodologia-actividades-ludicas/metodologia-actividades-ludicas.zip> (Metodología de actividades lúdicas para promover la participación del estudiante.
  
- <http://www.psicopedagogica.com/> (definiciones de didácticas y otros )
  
- [www.educared.net/InnovacionPedagógica/htm/modelocaitdefinición.ht](http://www.educared.net/InnovacionPedagógica/htm/modelocaitdefinición.ht) (Innovación pedagógica)

## Anexos

### ESCUELA FISCAL MIXTA "CARLOS LARCO HIDALGO"

Sangolquí, a 13 de mayo del 2013

Sr.

Dr. José Romero

**DECANO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS DE LA EDUCACIÓN  
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

Presente

De mis consideraciones

Por medio de la presente me permito extender la certificación correspondiente aceptando para que la Sra. María Magdalena Sosapanta Oña con número de cédula 171491807-3, estudiante de la Universidad Técnica de Ambato tenga las respectivas facilidades para realizar el proyecto de investigación previo a la obtención del título de licenciada en la carrera de Educación Básica, en la escuela fiscal mixta "Carlos Larco Hidalgo" de la parroquia Sangolquí, cantón Rumiñahui, provincia de Pichincha en el año lectivo 2012-2013.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad



*J. Robalino*  
Sr. José Robalino C.  
DIRECTOR

[esc\\_carloslarco@hotmail.com](mailto:esc_carloslarco@hotmail.com)  
Sangolquí - Ecuador

Teléfono: 2330-863

Documento de aceptación por parte de la Institución para realizar el trabajo de investigación.

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

## ENTREVISTA A LOS DOCENTES PARA MEDIR EL GRADO DE ACTITUD HACIA EL APRENDIZAJE ACTIVO EN COMUNICACIÓN Y LENGUAJE

**Objetivo:** Establecer la visión que tienen los docentes sobre la aplicación de las Actividades lúdicas en la Enseñanza Aprendizaje en Comunicación y Lenguaje.

### PREGUNTA 1

**¿Cómo usted analiza la utilización de actividades lúdicas para el aprendizaje de comunicación y lenguaje?**

.....  
.....

### PREGUNTA 2

**¿Considera dentro de las actividades de aprendizaje se dote de material lúdico a los estudiantes para receptor mejor los conocimientos?**

**Explique las razones:**

.....  
.....

### PREGUNTA 3

**¿Cómo valora usted el uso de actividades Lúdicas en las clases de comunicación y lenguaje?**

.....  
.....

### PREGUNTA 4

**¿Recomendaría usted a los docentes de Educación Básica, para que el aprendizaje en comunicación y lenguaje sea más divertido, el uso de juegos didácticos?**

**Fundamente su respuesta.....**



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

## ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES PARA MEDIR LA ACTITUD HACIA COMUNICACIÓN Y LENGUAJE

### **Estimados estudiantes,**

Contando con tu colaboración y respondiendo con sinceridad las siguientes preguntas:

### **Objetivo:**

Como las actividades lúdicas propician un aprendizaje significativo en comunicación y lenguaje.

### **Instructivo:**

Lee con atención y contesta las preguntas, marcando con una “X” según la respuesta que elijas;

1. ¿Te gusta armar rompecabezas?

Siempre \_\_\_\_\_

A veces \_\_\_\_\_

Nunca \_\_\_\_\_

2. ¿Con que frecuencia utilizas organizadores gráficos para tus tareas?

Siempre \_\_\_\_\_

A veces \_\_\_\_\_

Nunca \_\_\_\_\_

3. ¿Manejas afiches para crear ideas?

Siempre \_\_\_\_\_

A veces \_\_\_\_\_

Nunca \_\_\_\_\_

4. ¿El docente aplica juegos de comunicación y trabajo en grupo?

Siempre \_\_\_\_\_

A veces \_\_\_\_\_

Nunca \_\_\_\_\_

5. ¿Te gustaría aprender jugando?

Siempre \_\_\_\_\_

A veces \_\_\_\_\_

Nunca \_\_\_\_\_

6. ¿Comunicarse grupalmente es importante para tu aprendizaje?

Siempre \_\_\_\_\_

A veces \_\_\_\_\_

Nunca \_\_\_\_\_

7. ¿El docente maneja ordenadores gráficos para tu aprendizaje significativo?

Siempre \_\_\_\_\_

A veces \_\_\_\_\_

Nunca \_\_\_\_\_

8. ¿Consideras que las lecturas comentadas son las adecuadas para promover aprendizajes significativos?

Siempre \_\_\_\_\_

A veces \_\_\_\_\_

Nunca \_\_\_\_\_

9. ¿Comprendes las ideas principales cuando desarrollas un rompecabezas?

Siempre \_\_\_\_\_

A veces \_\_\_\_\_

Nunca \_\_\_\_\_

10. ¿Jugar es una técnica propicio para comunicación y lenguaje?

Siempre \_\_\_\_\_

A veces \_\_\_\_\_

Nunca \_\_\_\_\_

¡GRACIAS POR TU COLABORACIÓN!

## FOTOGRAFÍAS



## ESCUELA



## DIRECTOR

