

## INTRODUCCIÓN

La Investigación con el tema "La Lúdica y su Influencia en el Desarrollo del Lenguaje Verbal de los niños (as) del Primer Año de Básica de la Unidad Educativa "Darío Guevara" de la parroquia Cunchibamba", es de interés e importancia para la misma toda vez que permitirá acercarse al desarrollo del conocimiento por consiguiente al aprendizaje.

Ante esta problemática se ha realizado el estudio mismo que está dividido en seis capítulos.

El primer Capítulo enfoca: el problema, planteamiento del problema, contextualización, macro, mezo y micro; un árbol de problemas con su correspondiente análisis crítico, la prognosis, las interrogantes de la investigación, delimitación del objeto de la investigación, los objetivos, y por supuesto la justificación

En el segundo capítulo se identifica los antecedentes investigativos, las fundamentaciones: epistemológica- ontológica, filosófica, sociológica, psicológica, psicopedagógica, axiológica y legal, con soporte y aportes de diferentes autores de bibliografía especializada.

Con respecto al tercer capítulo que es la metodología y se abordan los siguientes temas: Dentro de la modalidad básica de la investigación el paradigma que orienta la investigación será Crítico Propositivo, tipos de investigación, población y muestra, Operacionalización de variables que son soporte del marco teórico, técnicas e instrumentos, recolección de la información, procesamiento de la información y análisis e interpretación de resultados.

En el Capítulo cuarto se desarrolla el análisis e interpretación de resultados y la comprobación de la hipótesis.

En el Capítulo quinto se concretan las conclusiones y recomendaciones.

El Capítulo sexto contiene la propuesta con los antecedentes, la justificación, el análisis de factibilidad, los objetivos, la fundamentación, la metodología, la administración, la evaluación el plan de acción, el modelo operativo y la evaluación.

Finalmente se encuentra la bibliografía y los anexos.

## **CAPÍTULO I**

### **EL PROBLEMA.**

#### **1.1 TEMA:**

**LA LÚDICA Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE VERBAL DE LOS NIÑOS (AS) DEL PRIMER AÑO DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “DARÍO GUEVARA” DE LA PARROQUIA CUNCHIBAMBA"**

#### **1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

##### **1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓN.**

En el Ecuador un gran porcentaje de estudiantes sale de los primeros años de educación básica sin los fundamentos del desarrollo del lenguaje, a decir de:

FELDMAN, J, R. (2006) Las estrategias de la enseñanza y las técnicas de comunicación, el ambiente también tiene una poderosa influencia en el desarrollo del auto concepto de los niños. Estas directrices ayudarán a crear un aula donde los niños pueden experimentar éxitos y desarrollar un sentido de su yo único (p.12).

En los procesos de interaprendizaje es importante el uso de las técnicas de comunicación son de vital importancia para el desarrollo óptimo de las potencialidades por que ayudaran a que se fundamente los cimientos de una educación de calidad.

Mismas que es de vital importancia en el momento actual por cuanto la lengua ha tomado gran importancia en el contexto mundial, así como la enseñanza

lúdica que se construye en base a la acción-reflexión- acción sin dejar de lado los principios del interaprendizaje.

AGUIRRE, I (2007) cita a NERUDA, P, que expresa: Me declaro culpable/de no haber, con estas manos/ que me dieron, una escoba./¿ Por qué no hice una escoba?/ ¿Por qué me dieron manos? / ¿Para qué me sirvieron? / Así fue: / no sé cómo/ se me pasó la vida, / sin aprender, sin ver, / sin recoger y unir/ los elementos/ En esta hora no niego que tuve tiempo, / tiempo, pero no tuve manos. / Y así, cómo podía aspirar con razón/ a la grandeza si nunca fui capaz/ de hacer una escoba. / una sola, una. (p. 13)

Se necesita entender bien el mecanismo de aprendizaje según los procesos de formación del conocimiento humano para aprovechar de mejor manera las oportunidades que se tiene el docente para fortalecer la comunicación, así inculcar la estructura de la misma.

La enseñanza lúdica en las instituciones educativas del siglo veinte y uno en el Ecuador, ha tomado gran interés por cuanto el juego es parte intrínseca del ser humano, “Jugando aprende y aprende jugando”, razón más que suficiente para realizar una investigación de carácter científica y propositiva, existen una gran cantidad de juegos los que desarrollan las destrezas y habilidades para fortalecer la motricidad fina y gruesa, herramientas básicas para el desarrollo de las competencias como: Saber hacer, saber conocer y saber ser.

En la provincia de Tungurahua la lúdica como estrategia de aprendizaje está tomando una importancia inusitada ya sea por los esquemas planteados o porque se ha comprendido que cuando juego aprendo y cuando aprendo juego, pero es muy importante que los docentes hayan volcado sus ojos a este tipo de estrategia por ello dice:

DECLORY, O, (2006) pocas actividades tan universales en el tiempo y en el espacio como el juego. Si quisiéramos echar una mirada a las antiguas

civilizaciones, encontraríamos no solo indicios de juegos más o menos enraizadas en la cabalística, sino aún juguetes tan simples y tan complejos a la vez como una muñeca, un caballo o una cuadrícula grabada en el suelo para jugar a los dados o al pie cojuelo o a la rayuela. Parece como si el juego estuviera en la entraña misma del hombre y le impulsara en los albores de la humanidad y desde los primeros momentos de su vida.

El juego siempre será una herramienta básica para acceder a los aprendizajes con mayor simplicidad porque es acción y por sobre todas las cosas aliado natural del docente en su afán de compartir el conocimiento con los párvulos en este caso.

En SANTI LANA (s/a) se encuentra que: El ambiente alfabetizador es un espacio comunitario, escolar o familiar, donde se desenvuelve el niño y la niña, y que, de forma natural, los va involucrando en la cultura, Dicho de otra manera, el niño (a) encuentran en su barrio textos escritos que le indican su golosina favorita, afiches, rótulos entre otros, y los van introduciendo en la lectura y por ende en su lenguaje. (p. 8)

El lenguaje está considerado como básico y abre las puertas de casi todos los campos como: académicos, administrativos, industriales, científicos entre otros. El Lenguaje es fundamental en todo el mundo siendo una de las consideraciones para que en calidad de estudiante de la Facultad proponga esta temática para desarrollar un trabajo investigativo.

En la **Unidad Educativa “Darío Guevara”** que se ubicada en la ciudad de Ambato, en la provincia de Tungurahua de sostenimiento fiscal, la lúdica como herramienta de trabajo metodológico no es aplicada por escaso conocimiento de la misma.

Cuenta con dos profesoras en el nivel inicial a nombramiento, quienes desempeñan su actividad docente en función de metodologías que hasta cierto modo ya están quedando obsoletas debido a las grandes innovaciones que se han

dado en los últimos tiempos relacionados con la didáctica, metodología y técnicas de aprendizaje, entre ellas la Lúdica. La investigación se direcciona un estudio previo para diagnosticar los procesos de aprendizaje y verificar como los niños aprenden cuando se utiliza el juego.

El objetivo principal del trabajo de investigación es desarrollar las destrezas de los niños mediante la lúdica fortaleciendo los procesos de interaprendizaje.

En el campo de acción de la formación del desarrollo del pensamiento va más allá del currículum escolar, se relaciona con procesos que se realizan dentro de los campos intelectuales, humanos y sociales, como abarca la lúdica que no se ha tomado en cuenta en la institución por lo que la investigación es necesaria.

La investigadora en su labor detecta algunas circunstancias que permiten enfocar los problemas que los estudiantes acarrear sobre el desarrollo del lenguaje verbal influenciado por el escaso uso de lúdica

Se evidencia que los niños no interactúan entre sí por el bajo desarrollo del lenguaje verbal y casi la nula relación entre compañeros.

## 1.2.2 ANÁLISIS CRÍTICO

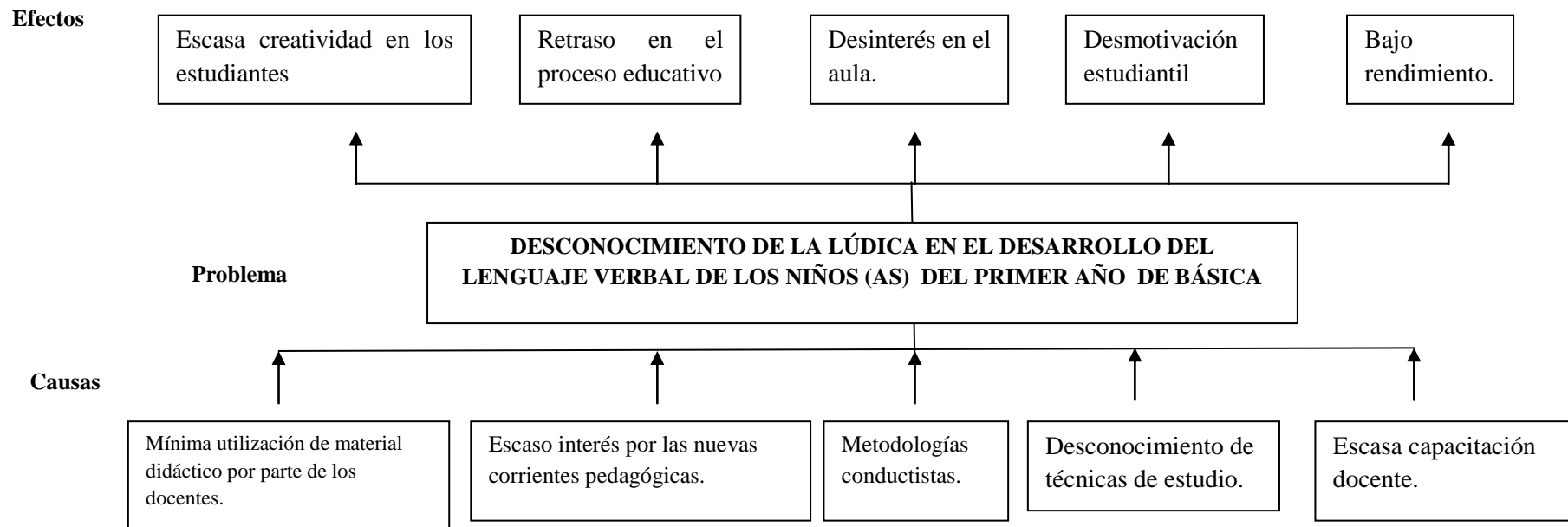


Gráfico N° 1.- Árbol de Problemas.

Elaborado por: Maria Cristina Salazar Garcés.

La mínima utilización de material didáctico lúdico por parte de los docentes está provocando que los niños y niñas no desarrollen sus potencialidades, no realicen ejercicios para su buen desarrollo físico e intelectual que en el proceso de interaprendizaje está presente con la escasa creatividad en los estudiantes

Escaso interés por las nuevas corrientes pedagógicas en las que se plantea el uso del recurso didáctico lúdico como elemento transformador de los procesos de aprehensión del conocimiento, esto indudablemente retrasa el proceso educativo que debería más potencializarlo por cuanto en estas edades se debe inculcar la mayor cantidad de aprendizajes.

Las metodologías conductistas están bloqueando al docente para que se abra a nuevas experiencias en los procesos de formación de los párvulos, con temor y casi con miedo algunos docentes se atreven a utilizar las nuevas tendencias en donde se observa el uso de la lúdica esta no motivación y la utilización de metodologías conductistas causa el desinterés en el aula.

El docente está denotando un desconocimiento de técnicas de estudio que le permitan tener mayores herramientas para su desempeño académico y le permita ser un ente proactivo generador de mayor conocimiento a los párvulos es por ello que desmotiva a los estudiantes causando una atmósfera de impavidez y pasividad en la jornada de trabajo de los niños(as).

La escasa capacitación del docente en metodologías, y concretamente en el manejo de la lúdica ha llevado a los docentes a cometer verdaderas atrocidades por cuanto no se aplica coherentemente reflejándose directamente en el bajo rendimiento de los párvulos en algunos casos y en otros el no ingreso de los mismos al segundo de educación básica general.



### **1.2.3PROGNOSIS**

Es necesario que los docentes se motiven y participen las técnicas de estudio para que se fortalezca el interés de los niñ@s, otro de los grandes conflictos es la utilización de metodologías conductuales y tradicionalistas que no permiten abrir nuevos horizontes como es la lúdica para potenciar la enseñanza del lenguaje verbal, el escaso el interés de las personas que ejercen la docencia en las nuevas orientaciones pedagógicas trae como consecuencias que se vaya retrasando cada vez más la educación en el país, otra de las consecuencias que enfrenta la educación en su contexto general es la deficiente participación de los docentes en cursos de actualización de nuevas corrientes paradigmáticas causando serios conflictos en la creatividad de los educandos por cuanto ellos tienen la idea clara de lo que gracias al juego pueden alcanzar en su formación académica.

De no realizar el trabajo investigativo en los momentos actuales se seguirá ahondando la brecha del conocimiento, esto se lo debe a la escasa preparación de los docentes en las nuevas corrientes metodológicas que están en el presente y que se han constituido en un pilar fundamental para la educación de preferencia en los párvulos.

La lúdica en el Ecuador, debe estar siempre presente en la enseñanza y mucho más en el aprendizaje del lenguaje verbal porque permite que el niño se abra a los procesos de interaprendizaje convirtiendo este espacio en algo divertido, ya que los niños y niñas adoran jugar (lúdica), lo hacen espontáneamente.

### **1.2.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿De qué manera influye la lúdica en el aprendizaje del lenguaje verbal de los niños del primer año de educación básica de la Unidad Educativa “Darío Guevara” de la parroquia Cunchibamba del cantón Ambato?

- **Variable independiente:**

La lúdica.

- **Variable dependiente:**

Desarrollo del lenguaje verbal.

### **1.2.5. PREGUNTAS DIRECTRICES**

- ¿Cuándo se enseña utilizando la lúdica el niño (a) recuerda fácilmente lo captado?
- ¿El aprendizaje del lenguaje se fortalecerá si el maestro aplica nuevas metodologías como la lúdica?
- ¿Si existiere una guía metodológica para fortalecer el lenguaje utilizando los juegos mejoraría el aprendizaje?

### **1.2.6 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA**

#### **Delimitación de contenido.**

|                 |                           |
|-----------------|---------------------------|
| <b>Campo:</b>   | Educación                 |
| <b>Área:</b>    | Metodología               |
| <b>Aspecto:</b> | Aprendizaje del lenguaje. |

#### **Delimitación espacial.**

El trabajo de investigación se realizará en el primer año de educación básica de la Unidad Educativa “Darío Guevara” de la parroquia Cunchibamba del cantón Ambato, provincia de Tungurahua.

### **Delimitación temporal.**

La investigación se realizará en el año lectivo 2011-2012.

### **1.3 JUSTIFICACIÓN**

El trabajo de investigación es **interés** por cuanto plantea una problemática objetiva, real en el contexto del interaprendizaje por qué se debe interactuar con la enseñanza de la lúdica en el fortalecimiento del aprendizaje del lenguaje verbal.

El problema de investigación es **novedoso** porque no se ha realizado una investigación de este tipo para el fortalecimiento del lenguaje verbal, mucho menos con la utilización de la enseñanza lúdica como eje fundamental en los procesos metodológicos intraulicos con el firme propósito de ser siempre innovadores en nuevos acercamientos al interaprendizaje.

La investigación es de **importancia** porque solucionará uno de los problemas observados en el contexto educativo, como es la lúdica no solo en la institución motivo de estudio, sino en todas las instituciones, la investigación del tema planteado permitirá descubrir la verdadera dimensión problémica y la connotación que tiene la misma.

Es **factible** realizar la investigación del problema porque se tiene el apoyo de las autoridades institucionales, y se posee el soporte informativo de todas las personas que por que brindarán la información requerida y la firme voluntad de realizar el trabajo por la investigadora que está interesada en que se lleve adelante este trabajo que permitirá el desarrollo de las capacidades de los niñ@s.

Los **beneficiados** directos serán los niñ@s de la unidad educativa motivo de la investigación por que se fortalecerá el lenguaje verbal utilizando el aprendizaje del juego en toda su dimensión, también lo serán los padres de familia y los (as)

maestros ya que tendrán una herramienta curricular para su desempeño en la formación de competencias y la expansión de nuevos horizontes.

El trabajo de investigación es **original** porque aborda una nueva problemática en el contexto educativo el cual propone nuevos esquemas y estrategias para una correcta aplicación de las nuevas tendencias del interaprendizaje mediante la aplicación de la enseñanza lúdica la cual lleva a la construcción de un enfoque dirigido al aprendizaje del lenguaje verbal.

## **1.4 OBJETIVOS**

### **1.4.1 Objetivo general**

- Investigar la lúdica y su influencia en el desarrollo del lenguaje verbal en los niños (as) del primer año de Básica de la Unidad Darío Guevara, de la parroquia Cunchibamba, Cantón Ambato.

### **1.4.2 Objetivos específicos**

- Diagnosticar la situación de la lúdica en la institución.
- Analizar que el aprendizaje del lenguaje es factible mediante la utilización del juego.
- Proponer una alternativa de solución sobre la incidencia de la lúdica en el desarrollo del lenguaje verbal de los niños (as) del primer año de Básica de la Unidad Darío Guevara, de la parroquia Cunchibamba, Cantón Ambato.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Revisadas las tesis de grado que reposan en la biblioteca de la facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, en la Universidad Técnica de Ambato. No se ha encontrado ninguna tesis con el tema a investigarse.

Lo que se ha encontrado en la Universidad Técnica de Ambato son temas referentes a la variable independiente lo cual se enfoca en otros aspectos de la educación como son:

Incidencia del juego infantil en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los niños/niñas del primer año de Educación Básica paralelo “B” del Jardín de Infantes “Irene Caicedo” Cantón Ambato, año lectivo 2008-2009.

Mónica Masaquiza Masaquiza.

Incidencia de la expresión lúdica en el desarrollo corporal de los niños/as del segundo y tercer año de educación básica de la escuela “Pedro Carbo” del cantón Tisaleo.

Guerreo Arellano Maritza Elizabeth.

El juego como estrategia didáctica en la construcción del aprendizaje de los niños/niñas del primer año de Educación Básica de la Escuela “5 de Junio” de Ambato en el año lectivo 2008-2009.

Cinthia Elizabeth Días Andachi.

En el internet se pudo encontrar varias citas bibliográficas referentes a las dos variables pero estos solamente se enfocan en otros aspectos: sociales, pedagógicos del desarrollo del niño.

De ahí el interés en realizar este trabajo de investigación producto del esfuerzo y preocupación en tratar de buscar diferentes alternativas de solución, para que este problema en el área del lenguaje vaya disminuyendo poco a poco y que se produzca un cambio significativo en el mejoramiento del proceso de aprendizaje del lenguaje obteniendo niñ@s capaces de comunicarse entre sí.

## **2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA:**

Frobel, pedagogo precursor de la concepción de la escuela nueva, siglo XIX propone, los juegos, la música, el dibujo, la conversación, el modelado y el uso de materiales específicos que él crea para la educación de las manos. Son objetos destinados a despertar la representación de la forma, color, movimiento y la materia, recomienda que se utilice este material didáctico, aplicable de la primera infancia como recursos asociados al aprendizaje de la lengua como los cantos, las poesías y las conversaciones al fin de despertar los sonidos y la formación de los estudiantes. También empleaba juegos y proyectos manuales, ejercicios de recortado, picado, trozado, que tienen vigencia plena en la escuela infantil de hoy y que ha sido ejemplo para la creación de otros materiales de recreo y aprendizaje.

Este enfoque permite que el problema sea analizado desde una perspectiva activa donde cada estudiante participa de forma directa en todo el proceso de la actividad participativa, por la colaboración de todos los sectores implicados en la experiencia: padres, estudiantes y profesores es significativa, ya que parte de lo que pueden hacer los estudiantes ellos mismos o con ayuda.

ANDRE W P. Johnson(s/a) “Respecto a la aplicación de la expresión lúdica es fundamental tomar en consideración que la educación posibilita el desarrollo del pensamiento. Tiene como misión desarrollar las principales dimensiones del ser humano: Conquista de la Libertad y Autonomía Personal, Desarrollo de la Capacidad Expresiva, Comunicación, Creativa y la Imaginación”. (Pág. 43)

El juego en la educación infantil juega un rol determinante en los procesos evolutivos, sensitivos e intelectuales, como medio para comunicarse, expresar pensamientos y sentimientos a través de actividades que desarrollan la creatividad, actividades en la que resulta la personalidad de cada una de ellas.

### **2.2.1 Fundamentación ontológica**

En la Unidad Educativa “Darío Guevara” cuando realicé las prácticas pre profesionales se pudo observar que las estrategias para impartir la enseñanza del lenguaje no han avanzado, se sigue utilizando las mismas técnicas y metodologías obsoletas, se sigue utilizando los mismos materiales didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje del lenguaje, las estrategias utilizadas no han sido reformadas de acuerdo a las nuevas tendencias en el proceso de enseñanza. El docente se ha vuelto conformista imparte sus clases de una manera repetitiva no se preocupa de su labor pedagógica, ni por actualizar sus conocimientos para que de esta manera la enseñanza impartida sea la correcta por otra parte las autoridades no tratan de cambiar en lo más mínimo, no realizan cursos de actualización ni se preocupan por el avance académico de los estudiantes.

Esto ha provocado que los estudiantes no quieran pronunciar palabras nuevas por el temor a equivocarse delante de sus compañeros, esto se debe a su escaso conocimiento sobre el lenguaje lo cual no les permite realizar una comunicación fluida entre sí, no se ha motivado la utilización de nuevas estrategias metodológicas como la aplicación de la lúdica la cual es muy útil en el proceso de enseñanza-aprendizaje del lenguaje.

Por esta razón se considera que se debe propiciar un cambio e innovación de estrategias metodológicas, como la utilización de la enseñanza lúdica con la aplicación de diferentes tipos de juegos para que el aprendizaje del lenguaje se desarrolle de una mejor manera.

### 2.2.2 Fundamentación epistemológica

En uno de sus escritos GUERRERO manifiesta que: “la posición epistemológica constructivista implica que el conocimiento humano no se recibe de forma pasiva, ni del mundo ni de nadie, sino que es procesado y construido activamente de la relación estudiante-maestro-investigador, además la función cognoscitiva está al servicio de la vida, que permite que la persona organice su mundo a base a la experiencia y su vivencia.”

Muchos pensadores y filósofos, como POPPER sostiene que la ciencia se desarrolla por la sustitución de las teorías por otras manifestaciones, o como KUHN que manifiesta que la ciencia se desarrolla por los cambios de unos paradigmas por otros; o como TOULMIN que la ciencia se desarrolla por evolución de los conceptos; y, como HABERMAS que se basa en la teoría de una sociedad crítica.

Con estos fundamentos se puede decir que en la Unidad Educativa “Darío Guevara” se debe propiciar una innovación en lo que a metodología se refiere que vendría a provocar un cambio de actitud en los docentes y estudiantes, una transformación personal y colectiva dentro de la comunidad educativa en la institución, esta investigación podrá ser aplicada con generaciones futuras.

### 2.2.3 Fundamentación axiológica

La **responsabilidad** que es un valor que debe ser practicado a todo momento por el docente que tiene la obligación de enseñar de una mejor manera para lo cual debe dar cumplimiento a la actualización en cuanto a metodologías se refiere, como la utilización de la lúdica para el aprendizaje del lenguaje.

La responsabilidad también debe ser practicada por los estudiantes ya que permite que tomen sus propias decisiones y se conviertan en individuos



autónomos, creativos y capaces de resolver los problemas que se les presenten utilizando la investigación como fuente de estudio y aprendizaje.

La responsabilidad también se debe aplicar por parte de los padres de familia al momento de ayudar a los docentes en la revisión de las tareas de hijos para que de esta manera los estudiantes cumplan puntualmente con sus tareas de esta manera se ayudará a formar niños responsables con sus actividades escolares.

La **creatividad** es un valor muy importante que debe ser utilizado en el proceso de enseñanza-aprendizaje por parte del maestro al buscar metodologías innovadoras que ayudarán a que el niño tenga un cambio constante en su proceso de aprendizaje.

El estudiante tiene que ser creativo al momento de realizar sus tareas, ya que puede buscar una manera creativa para la presentación de su tarea.

La **paciencia** es donde el docente tiene que ser capaz de resistir a cualquier adversidad que se presente en los estudiantes para mejorar el aprendizaje en especial en el lenguaje, buscando así nuevas metodologías como la aplicación de la enseñanza lúdica.

La paciencia no debe ser practicada solamente por el docente sino también por los estudiantes, que son personas que están desarrollando sus destrezas y habilidades y cuando se les presente algún problema serán pacientes para solucionarlo de la mejor manera.

La **perseverancia** es donde el maestro debe mantenerse constante en la investigación de nuevas metodologías para mejorar el aprendizaje del lenguaje de los estudiantes, no dejarse vencer por ningún obstáculo más bien mostrar que es capaz de superarse utilizando como punto clave la investigación.

Los estudiantes también deben ser perseverantes en sus estudios demostrar que no son conformistas y que cualquier problema puede ser solucionado mediante la investigación y la perseverancia teniendo en cuenta que solo esta les ayudará a cambiar su estilo de vida.

La **honestidad** es un valor muy importante que tiene que ser practicado por todas las personas pero en especial por el maestro que es quien enseña a los estudiantes con su ejemplo y demostrando que al buscar nuevas maneras de enseñar a los estudiantes lo hacen con sus propios medios utilizando todo lo que este a su alcance para mejorar la enseñanza- aprendizaje de los estudiantes.

Si el maestro es quien enseña con su ejemplo se obtendrá que los estudiantes también sean personas honestas en la vida, demostrando así el ejemplo que recibió desde niño y poniendo en práctica con todas las personas que lo rodean, los estudiantes demuestran ser honesto al momento de entregar deberes o trabajos.

La **cooperación** es un valor donde el estudiante y el docente se fusionan para así obtener excelentes resultados en el proceso enseñanza-aprendizaje del lenguaje, es también donde trabajan conjuntamente para buscar nuevas metodologías que sean las apropiadas para los dos.

El estudiante es el encargado en hacer caer en cuenta al maestro si la metodología utilizada no es la más apropiada y es ahí donde el docente tiene la obligación de cambiar y mejorar su metodología.

### **2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL**

El trabajo de investigación está respaldado en la parte legal y jurídica por lo que sustentan artículos de la Constitución de la República del Ecuador (2008), el Código de la niñez y de la Adolescencia (2009), la Ley Orgánica de Educación (1983) y el Reglamento de Educación (1984), como se lo demuestra a continuación.

El art. 26 de la Constitución, expresa: “... Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo”

El art. 347 numeral 11 de la Constitución se expresa: “Garantizar la participación activa de estudiantes... y docentes en los procesos educativos”

En el art. 2 literal b de la Ley Orgánica de Educación se lee: “Todos los ecuatorianos tienen el derecho a la educación integral y la obligación de participar activamente en el proceso educativo nacional”

Estos artículos facultan a los docentes e investigadores a realizar propuestas de innovación curricular y proponer reformas al proceso de enseñanza aprendizaje, para mejorarlo y propiciar un mejor desarrollo educativo de los estudiantes; y, estos, también van a actuar en las nuevas propuestas y van a salir favorecidos.

El art. 27 de la Constitución dice: “La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico... y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar”

El art. 343 de la Constitución expresa: “El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales...”

En el art. 3 literal b de la Ley Orgánica de Educación se lee: “Desarrollar la capacidad física, intelectual, creadora y crítica del estudiante...”

En el art. 31 de la misma Ley se contempla que “los establecimientos educativos son centros de formación humana”

En el art. 10 literal e del Reglamento de Educación se expresa que son objetivos generales del sistema educativo: “Ofrecer una formación científica,... técnica... y práctica...”

En el art. 19, literal B letra e sobre los objetivos de la educación regular dice: “Facilitar la adquisición del conocimiento y el desarrollo de destrezas y habilidades que le permitan al educando realizar actividades prácticas”

Con estos artículos los docentes deben preocuparse por el desarrollo integral del ser humano (estudiante) y propiciar que éste desarrolle todas sus capacidades, destrezas y potencialidades, que lo pueden lograr con innovaciones pedagógicas y con un emprendimiento educativo moderno acorde con las necesidades actuales.

El art. 347 numeral 1 de la Constitución que expresa: “... asegurar el mejoramiento permanente de la calidad de la educación... en las... instituciones... “

En el numeral 8 del mismo artículo se expresa: que. “Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo...”

En el art. 77 literal i del Reglamento de Educación se permite que el director de las escuelas pueda “Orientar la elaboración y utilización de recursos didácticos”

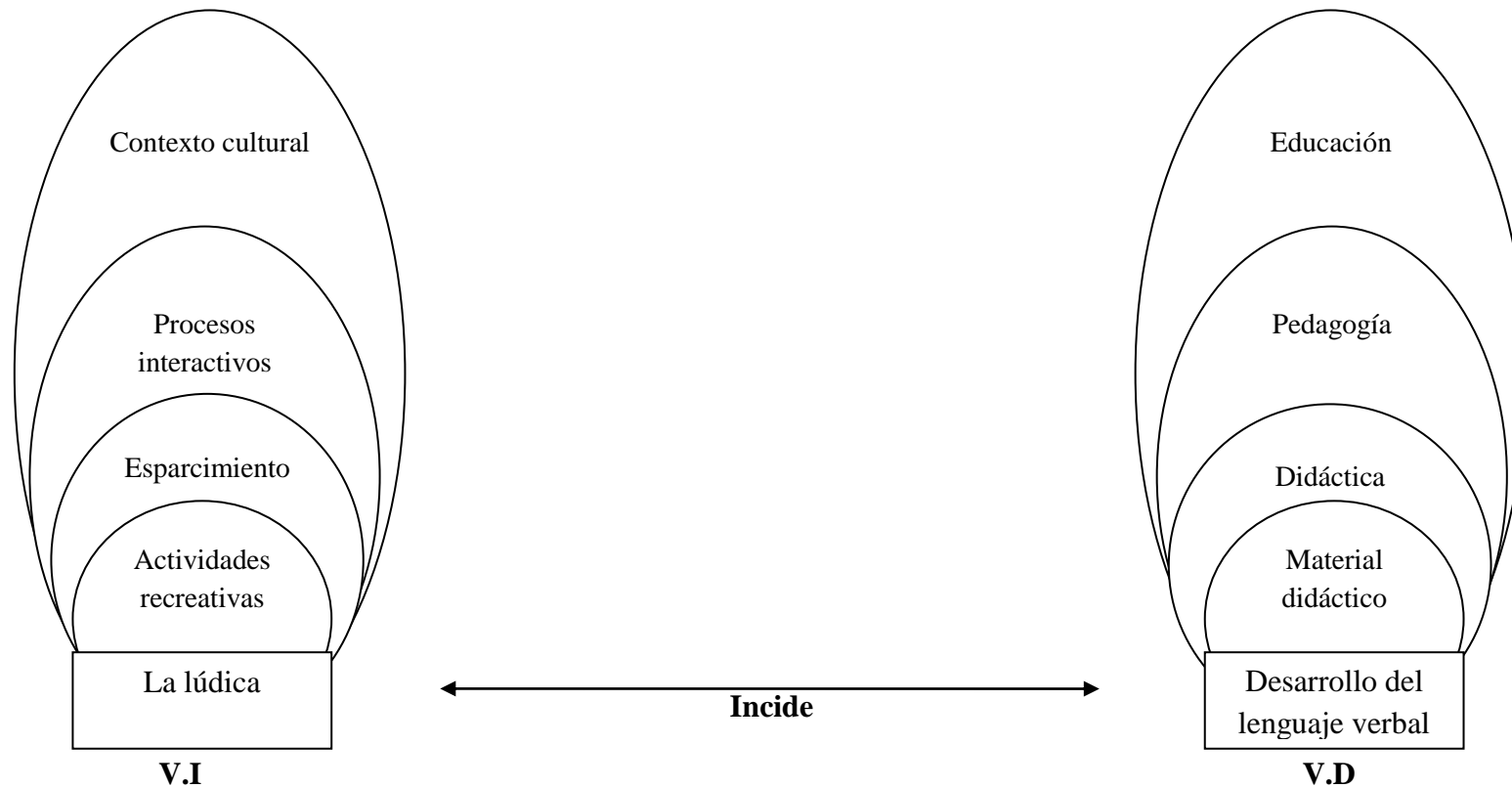
En el art 37 numeral 3 del Código de la Niñez y Adolescencia se expresa que el sistema educativo “Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes...”, y, en el numeral 4 dice que: “Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuentan con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje...”

Y con este trabajo investigativo, se establecerá una propuesta de innovación flexible para atender las necesidades de los estudiantes que lo necesiten; y, es una alternativa para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que el docente contará con este emprendimiento educativo, que mejorará la actuación del docente y del estudiante en el aula.

Por último, en el art. 292 literal g del Reglamento de Educación que explica los objetivos que debe cumplir la evaluación dice: “Identificar las causas de los errores y de las dificultades de aprendizaje, con miras a efectuar las modificaciones indispensables en el futuro”

Al haber detectado que existen algunos inconvenientes en el proceso enseñanza-aprendizaje, se ha determinado que se puede realizar ciertas innovaciones para eliminar estas falencias pedagógicas, mediante la utilización de la lúdica, preparación y utilización adecuada del material didáctico y el emprendimiento por parte del docente, se vea cristalizado el deseo de obtener estudiantes que emprendan y maestros que enseñen en forma eficaz.

## 2.4 CATEGORIAS FUNDAMENTALES



**Gráfico N°.3. Categorías Fundamentales**  
**Elaborado por: Maria Cristina Salazar Garcés**

## 2.5 CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

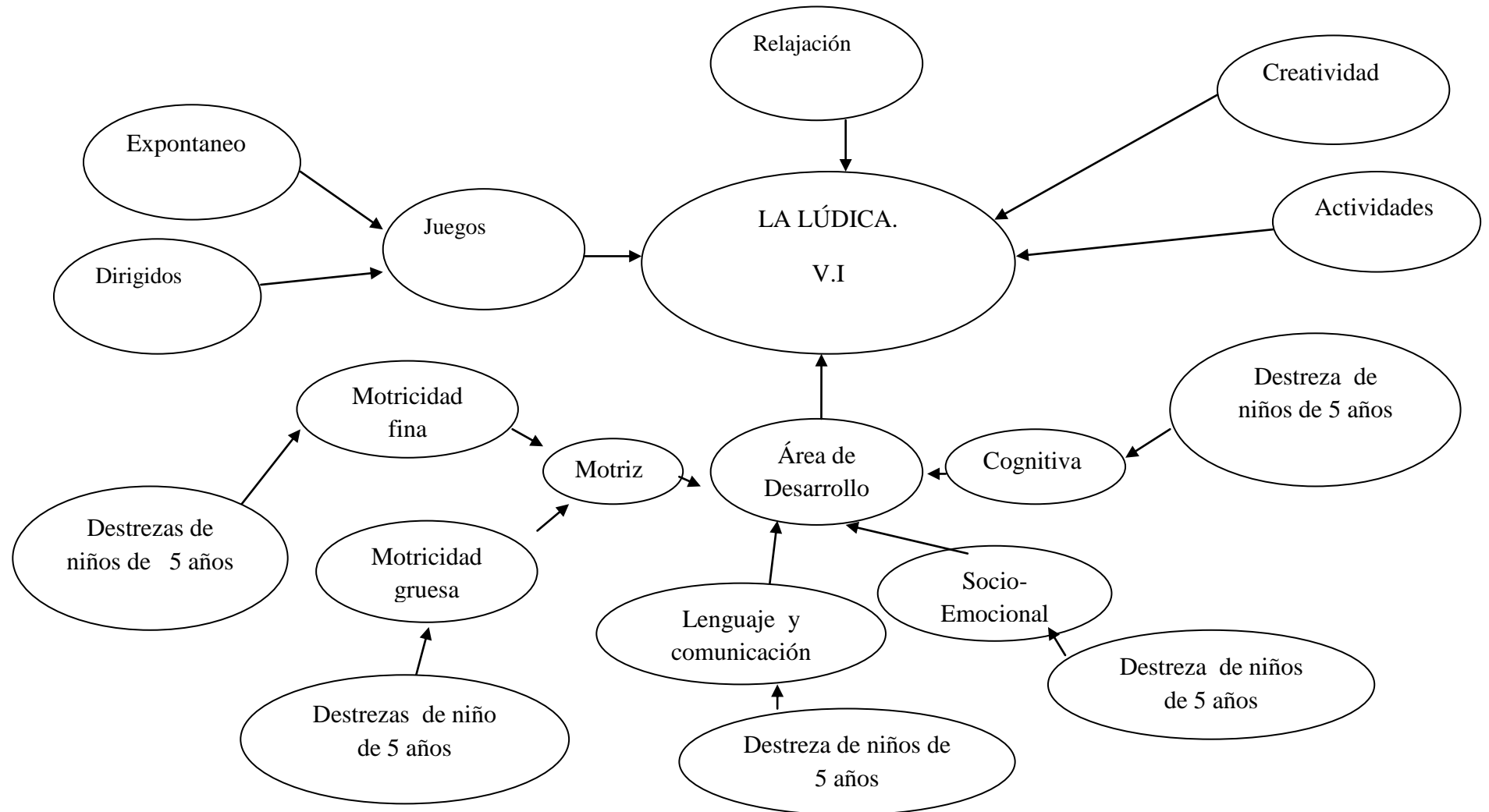


Gráfico N° 3 constelación de las ideas de la variable independiente

Elaborado por: Maria Cristina Salazar Garcés

## 2.6 CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE IDEPENDIENTE

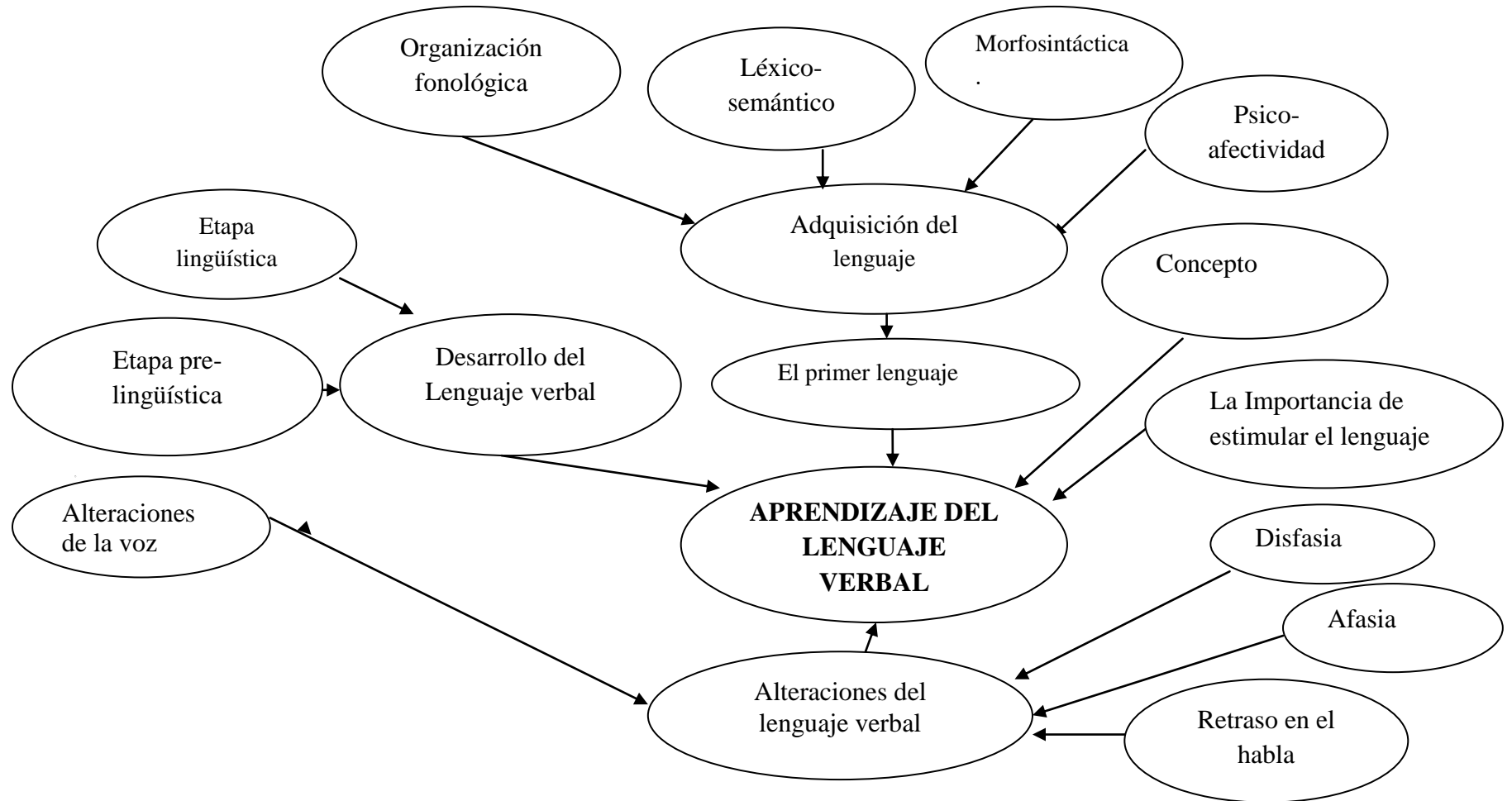


Gráfico N° 3 constelación de las ideas de la variable independiente  
Elaborado por: Maria Cristina Salazar Garcés



## 2.7 FUNDAMENTACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

### LA LÚDICA

#### CONTEXTO CULTURAL

“La palabra contexto se refiere al entramado o tejido de significados provenientes del medioambiente o entorno, que impresionan el intelecto o campo de conocimientos de un grupo humano, como parte integrante de su cultura y su visión de mundo o cosmovisión. En otras palabras el contexto culturales todo aquello que forma parte del medioambiente o entorno y resulta significativo en la formación y desarrollo de un grupo humano específico.”  
(<http://www.lapaginadelprofe> )

“El contexto de la cultura es la fuente de donde surge la cultura. Los elementos del contexto cultural entregan cada uno su aporte connotativo al significado común de las cosas en la vida cotidiana, estableciendo lo que se valora y con ello las normas de convivencia, es decir, lo que se debe y no debe hacer, de manera que cada lugar de convivencia tiene una identidad cultural que no es similar a ninguna otra, aunque pueda haber similitud entre ellas.” (ibid)

“ La cultura es un entramado de significados compartidos, significados que obtienen su connotación del contexto, pero que habita en la mente de los individuos dándoles una identidad cultural específica; justificándose el argumento teórico que nos dice que la cultura está tanto en la mente de los individuos como en el ambiente en que ellos viven.”(ibid)

Se necesita que los niños capten todo lo que tienen a su alrededor en el medio en el cual se desenvuelven siendo así esta una parte significativa en el proceso de aprendizaje de un nuevo idioma.

Según AMARTYA Sen al referirse al contexto cultural dice: “El contexto cultural debe ser considerada en grande, no como un simple medio para alcanzar ciertos fines, sino como su misma base social.”

Es de gran importancia que los niños se vean inmersos en la sociedad en si como parte activa y productiva de la misma ya que este será una parte fundamental para poder interactuar con el aprendizaje que les ofrece el medio que los rodea.

## **PROCESOS INTERACTIVOS**

“Para existir un proceso interactivo es necesaria la existencia de un emisor y receptor: esto es el inicio de un cualquier proceso de comunicación y el proceso interactivo es también un proceso de comunicación.([www.Albuquerque/Interactividad](http://www.Albuquerque/Interactividad).)

“El proceso interactivo no existe solamente con un elemento, pues la característica fundamental de la interacción es permitir que al ser emitido un estímulo, se desarrolle una respuesta. Así, en el proceso interactivo al receptor es solicitado que conteste el estímulo con una acción específica en tiempo real.”(ibid)

“Las situaciones interactivas corresponden a producciones de significados emergentes, la interacción significativa es construida de tal forma que las personas asumen comportamientos determinados y reales.”([www.redcreacion.org](http://www.redcreacion.org))

Es necesario que existan procesos interactivos al momento de impartir la enseñanza de una nueva materia debido a que necesitamos que los niños tengan experiencias significativas en sus vidas las cuales van a recordarlas y de esta manera estarán reteniendo en su mente nuevos conceptos, esto se debe a los estímulos que el niño va a recibir en el proceso interactivo de enseñanza-aprendizaje.

## **ESPARCIMIENTO**

“Por esparcimiento se entienden experiencias en que las personas viven significados valorados que las hacen ser, crecer, trascender, expandirse, extenderse o esparcirse y por lo tanto gozar. Estos significados se construyen y se viven en procesos interactivos simbólicos. Consecuentemente, la teoría sociológica denominada Interacción Simbólica y entendida como experiencias de interacción humana mediada por el lenguaje y otros símbolos, es útil para entender como emergen los significados en las experiencias de esparcimiento.” ([www.redcreacion.org](http://www.redcreacion.org))

“El esparcimiento es un fenómeno humano valorado cada vez más en el mundo. Por esparcimiento podemos entender las experiencias que derivan gozo en las personas. Las personas gozan este tipo de vivencias por sí mismas y en ellas encuentran múltiples significados positivos. Las experiencias de esparcimiento no son solo un estado mental, sino que con ellas las personas actualmente viven y disfrutan algún tipo de acción. Las experiencias de esparcimiento son contextuales, moldeadas tanto por el entorno cultural y social de las personas, como por sus historias y ciclos de vida. Estas experiencias pueden ocurrir en todos los dominios de la vida.”(<http://mx.answers.yahoo.com>)

Considero que están ligados en el proceso de aprendizaje de los niños ya que mediante el esparcimiento podemos llegar a formar un ambiente de paz en el aula lo cual hará que los niños gocen y disfruten este momento que no solo es de esparcimiento ya que al mismo tiempo van a ir desarrollado su conocimiento mediante experiencias vividas lo cual fortalecerá aún más su aprendizaje.

## **ACTIVIDADES RECREATIVAS**

“La recreación es una dimensión de la vida a la que cada vez más se le reconoce su importancia, sobre todo en un mundo donde también necesitamos cada vez más espacios para la vivencia de significados asociados con nuestra

realización física, mental, emocional y espiritual. La recreación es uno de esos espacios. ([www.redcreacion.org](http://www.redcreacion.org))

“La recreación es un fenómeno complejo, lo que ha llevado a que sea objeto de estudio y desarrollo como una dimensión de la vida de múltiples significados y existencia propia. El hecho de que la libertad, la multidimensionalidad y la contextualidad son componentes complejos y medulares de la recreación, implica que para lograr un diseño y operación efectiva de sus servicios ya sea en el ámbito privado o público, se requiere fortalecer el área investigativa, la enseñanza especializada y profesionalizar su aplicación.”(ibid)

Es importante fomentar y reforzar las actividades recreativas en niños y niñas debido a que realizar este tipo de actividades potencializan positivamente en el proceso de aprendizaje del niño ya que lo vivido es lo que mejor se aprende y se recuerda.

“Todas las sociedades reconocen la importancia de las actividades recreativas para el desarrollo psicológico, intelectual y físico de los jóvenes. Las actividades recreativas comprenden juegos, deportes, actividades culturales y de esparcimiento y servicios a la comunidad.”  
([www.un.org/esa/socdev/unyin/spanish/wpaysure.htm](http://www.un.org/esa/socdev/unyin/spanish/wpaysure.htm))

Las actividades recreativas no solo son importantes en la niñez sino a toda edad ya que de esta manera no solo le damos un respiro a nuestra mente sino que realizamos actividades nuevas que se verán inmersas y llenas de nuevos conocimientos.

## **LA LÚDICA**

**EINSTEIN Albert (s/a)** dice: "Los juegos son la forma más elevada de la investigación" (s/p)

(<http://www.ludica.org/>) La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.(s/p)

SHAW George Bernard (s/a) dice: "No dejamos de jugar porque envejecemos; envejecemos porque dejamos de jugar"(s/p)

La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento

YTURRALDEERNESTO *comenta*: "los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano.es evidente el valor educativo, que el juego tiene en las etapas pre-escolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego como detonador del aprendizaje. Para muchos el jugar equivale a perder el tiempo, y no están equivocados si en la aplicación del juego no hay estructura, sentido y contenido. Las actividades lúdicas pueden estar presentes inclusive en la edad adulta y ser muy constructivos si se los aplica bajo la metodología del aprendizaje experiencial, conscientes de que los seres humanos nos mantenemos en un continuo proceso de aprendizaje desde que nacemos y permanentemente mientras tenemos vida". (ibíd.)

([http://www.efydep.com.ar/juegos/juego\\_en\\_el\\_contexto\\_escolar.htm](http://www.efydep.com.ar/juegos/juego_en_el_contexto_escolar.htm)) La lúdica es una actividad humana que se despliega en diversos ámbitos, entre ellos el escolar. La lúdica implica aprendizajes, en sus diversas manifestaciones, también en el ámbito de la escuela, el docente es quien debe habilitar dentro del contexto

escolar diferentes tipos de oportunidades lúdicas para que los niños realicen, efectúen y construyan aprendizajes escolares.”

(<http://www.teamwOrk.com/ludica.htm>) La lúdica está presente en la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje que se genera específicamente entre maestros y alumnos, entre docentes y discentes, entre facilitadores y participantes, de esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción, contrario a un viejo adagio "la letra con sangre entra. El conocimiento de la lengua y de las relaciones sociales, son aprendizajes que sin duda, los juegos ayudan a construir. La conversación que los niños realizan dentro de los juegos es sobre todo una conversación negociadora, que, exige un cierto grado de autocontrol, de ponerse en el lugar de los otros, de articular argumentos y nuevos conocimientos para llegar a convencer a alguien de algo.”(s/p)

Se Puede concluir diciendo que el juego es un modo de interactuar con la realidad, propio de la infancia, que se caracteriza por su universalidad, regularidad y consistencia, siendo producto de su capacidad creadora de cultura. Todo juego se desarrolla dentro de un marco psicológico y educativo el cual ayuda a que el niño no solamente cree un espacio de lúdica sino que al mismo tiempo cree un espacio de aprendizaje.

La actividad lúdica en general no sólo constituye una manera de invertir el tiempo libre, sino que además tiene una gran importancia para el desarrollo integral del niño.

“En la Educación Infantil consideramos el juego como un principio didáctico que subraya la necesidad de dotar de carácter lúdico cualquier actividad que se realice con los pequeños, evitando la falsa dicotomía entre juego y trabajo. Así pues se tratará de que la vida transcurra en el Centro y en el aula en un ambiente lúdico.

La lúdica es de gran importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que se considero al juego no solo como un pasatiempo sino como una metodología la cual puede ser aplicada en los niños para de esta manera poder obtener mejores resultados en el proceso interactivo del aprendizaje, esto se debe a que con la lúdica el niño no se estresa ni se poner a divagar que es lo que tiene que estudiar, al contrario el niño sin darse cuenta comienza a formar parte del gran mundo de la lúdica el cual envuelve diversión, esparcimiento, recreación, y sobre todo aprendizaje, es decir que los niños aprenden mientras juegan y juegan mientras aprenden.

Según el **MANUAL DE AUTO CAPACITACIÓN DEL MINISTERIO DE BIENESTAR SOCIAL (1999)**, "el Juego es un valioso medio para educar al niño e influir en su formación integral". Por ello el juego debe ser considerado como un instrumento para fortalecer el interaprendizaje del lenguaje. (P.11)

La niñez es considerada como el presente y futuro, por lo que es preocupación de autoridades, maestros y padres de familia, por eso se busca constantemente alcanzar el desarrollo integral y armónico de los niños a nivel institucional.

El juego es por excelencia la forma natural que tiene los niñ@s para relacionarse con el mundo de las personas y de los objetos que les rodean y a través de él incorpora, recrea, expresa, inventa, descubre e interactúa.

Es importante tomar en cuenta que la enseñanza lúdica para los niñ@s es algo más que ocupar su tiempo durante su desarrollo y crecimiento, necesitan disponer de una amplia variedad de actividades lúdicas para lograr un desarrollo físico, mental y emocional, al igual que sus cuerpos, por medio de la enseñanza lúdica, cada uno de ellos expresan: alegría, tristeza, placer y sobre todo potencializan el conocimiento del lenguaje.

La enseñanza lúdica en Tungurahua, se la debe optimizar de acuerdo a la edad evolutiva que tienen los niños y por la calidad y cantidad de estímulos que ofrezca el medio.

Los niños se divierten con su forma de ver el mundo, su creatividad y entusiasmo pero sobre todo aprender el Lenguaje utilizando la lúdica que les ayuda a descubrir y desarrollar sus conocimientos.

Con la enseñanza lúdica se puede llegar de varias maneras, pero tiene que ser activa para que el protagonista central él, no se pueda construir un aprendizaje de un nuevo idioma sin la relación positiva que crea la lúdica con el contexto.

**ROCA J.M. (2001,20)** dice: "No los llamen en la mitad de sus Juegos, no podrán escucharlos, a esta hora magnífica y secreta Ellos están en otra parte".(s/p). Esto lleva a que cuando los niños juegan, crean su mundo, un mundo aparte donde ellos son el centro de todo, donde aprenden y graban su conocimiento del lenguaje, donde se olvidan de lo que pasa a su alrededor. Y solo queda lo significativamente consolidado.

La enseñanza lúdica en el primer año de básica de la Unidad Educativa "Darío Guevara", dirige el desarrollo de la capacidad de relacionarse con los demás; así el niño sale de sí mismo y se da positivamente hacia los demás, la vida del niño es sumamente importante para el desarrollo de actitudes respecto del propio yo y para el convencimiento de que el mundo es un lugar interesante y atractivo, para lo cual es necesario proporcionar a los niños las oportunidades adecuadas para jugar libre y espontáneamente abriendo todas las posibilidades para que aprendan el lenguaje con un ambiente adecuado.

Es preciso destacar la trascendencia histórica del momento actual que atraviesa el país en relación a material infantil, por lo cual es indispensable se guíen las políticas, los programas y la vida de quienes desde diferentes roles asumen la noble tarea de la educación, a fin de que los avances, logrados con la Constitución aprobada en septiembre del 2008, se conviertan en realidades que garanticen



los deberes y derechos de los niñ@s ecuatorianas, a una educación basada en la actividad lúdica como herramienta fundamental y potenciadora del aprendizaje del lenguaje.

**LASSO M. A. (1999,18)** dice: "Amor y anhelos de superación, dedican su hacer diario a la noble misión de Educar". Toda persona que está inmersa en el medio educativo, debe tener el corazón de un niño, debe amar y adorar a los niñ@s.

En la Unidad Educativa "Darío Guevara" que es una institución pública, laica y gratuita, ubicada en la parroquia Cunchibamba del catón Ambato, perteneciente a la provincia de Tungurahua, se plantea investigar y desarrollar actividades de enseñanza lúdica apropiadas para lograr el aprendizajes en los niños, generando un verdadero proceso para el cambio de actitud de los docentes en romper en primera instancia y luego de los niñ@s así como de los padres de familia, de la comunidad en su contexto, sin descuidar las consecuencias que enfrenta el proceso de investigación social en la institución.

## **RELAJACIÓN.**

Es fundamental para iniciar una relajación con resultados rápidos y efectivos es indispensable los ejercicios de relajación

## **CREATIVIDAD**

La creatividad, denominada también ingenio, inventiva, pensamiento original, imaginación constructiva, pensamiento divergente o pensamiento creativo, es la generación de nuevas ideas o conceptos, o de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales.

## **LAS ACTIVIDADES**

Estarán planteadas en función de los objetivos propuestos y tendrán un carácter global. Salvo que se quiera reforzar una habilidad, en cuyo caso se propone algo específico. Se secuenciarán de modo progresivo en cuanto a la dificultad y complejidad de las mismas, en lo que se refiere al nivel madurativo de cada uno de ellos.

La presentación y desarrollo de los ejercicios de expresión se debe llevar a cabo de forma lúdica. A pesar de adecuar las actividades a los objetivos, se pueden aprovechar algunos acontecimientos que aumentan el interés de los niños y de las niñas como las fiestas locales o Navidades.

Durante las actividades no se debe dar un tiempo limitado ni interrumpir al niño.

La experiencia lúdica es algo más que el uso de los materiales para el proceso. Estos momentos tienen que ser lo suficientemente flexibles como para permitir que cualquier niño se aparte de la actividad del grupo.

Por medio de las actividades que ahora nos ocupan los niños tienen una vía para expresar sus sentimientos, sus ideas, sus sensaciones, y sus conocimientos del entorno; y al mismo tiempo, conocen a sus compañeros. Esta exposición permite la comunicación de las sensaciones a los demás, y que todos conozcan y admiren lo que han hecho los compañeros.

Es el conjunto de acciones que se llevan a cabo para cumplir las metas de un programa o subprograma de operación, que consiste en la ejecución de ciertos procesos o tareas (mediante la utilización de los recursos humanos, materiales, técnicos, y financieros asignados a la actividad con un costo determinado), y que queda a cargo de una entidad administrativa de nivel intermedio o bajo. Es una categoría programática cuya producción es intermedia, y por tanto, es condición

de uno o varios productos terminales. La actividad es la acción presupuestaria de mínimo nivel e indivisible a los propósitos de la asignación formal de recursos. Conjunto de operaciones o tareas que son ejecutadas por una persona o unidad administrativa como parte de una función asignada.

### **ÁREA COGNITIVA**

Le permitirá al niño comprender, relacionar, adaptarse a nuevas esquemas, haciendo uso del pensamiento y la interacción directa con los objetos y el mundo que lo rodea. Para desarrollar esta área el niño, niña necesita de experiencias, así podrá desarrollar sus pensamientos, su capacidad de razonar, poner atención, seguir instrucciones y reaccionar.

### **ÁREA MOTRÍZ**

Está relacionada con la habilidad para desplazarse, permitiendo al niño tomar contacto con el mundo. Comprende la coordinación entre lo que se ve y lo que se toca, que lo hace capaz de tomar los objetos con los dedos, pintar, dibujar, hacer nudos. Para desarrollar esta área es necesario dejar al niño tocar, manipular e incluso llevarse a la boca lo que ve, permitir que explore pero sin dejar de establecer límites frente a posibles riesgos.

### **ÁREA DEL LENGUAJE**

Le permitirá al niño comunicarse con su entorno y abarca tres aspectos: La capacidad comprensiva, expresiva y gestual. La capacidad comprensiva se desarrolla desde el nacimiento ya que el niño podrá entender ciertas palabras mucho antes de que puede pronunciar un vocablo con sentido; es importante hablarle constantemente, de manera articulada relacionándolo con cada actividad que realice o para designar un objeto que manipule, el niño reconocerá los sonidos o palabras que escuche asociándolos y dándoles un significado para luego imitarlos.

## **ÁREA SOCIO-EMOCIONAL**

Incluye las experiencias afectivas y la socialización del niño, que le permitirá que se sienta querido y seguro, capaz de relacionarse con otros de acuerdo a normas comunes.

Para el adecuado desarrollo de esta área es primordial la participación de los padres o cuidadores como primeros generadores de vínculos afectivos, es importante brindarles seguridad, cuidado, atención y amor, además de servir de referencia o ejemplo, aprenderá cómo comportarse frente a otros, cómo relacionarse.

En conclusión, cómo ser persona en una sociedad determinada. Los valores de la familia, el afecto y las reglas de la sociedad le permitirán al niño, poco a poco, dominar su propia conducta, expresar sus sentimientos y ser una persona independiente y autónoma.

## **DESTREZA DE UN NIÑO ESTIMULADO DE 5 AÑOS**

### **SOCIOAFECTIVAS**

EN ESTIMULACIÓN TEMPRANA INTELIGENCIA EMOCIONAL Y COGNITIVO (s/a). Se desapega de su madre con mayor facilidad. Puede servirse un vaso de agua sin derramar el líquido. Fortalece sus relaciones de amistad y las escoge por afinidad. Se desarrolla el juego reglado y competitivo, indicador de que su conducta egocéntrica esta próxima a desaparecer. Juega con sus iguales y le gusta cooperar con ellos. No desaparece su amigo imaginario, es mas el está presente en la dramatización con sus juguetes. Adquiere normas de comportamiento sociocultural como higiene personal, conciencia ambiental órdenes y normas de cortesía. Los temores nocturnos son muy frecuentes ya que posee una imaginación extraordinaria que llega a asustarlos por las noches, mientras que en la mañana gozan con ella (s/p).

## **COGNITIVAS**

EN ESTIMULACIÓN TEMPRANA INTELIGENCIA EMOCIONAL Y COGNITIVO (s/a). Clasifica por forma color y tamaño, con objetos concretos y en plano gráfico. Discrimina más de 10 colores. Reconoce el sonido de diferentes objetos. Discrimina entre tonos largos y cortos, fuertes y débiles, agradables y desagradables. Su pensamiento aún no es reversible. Es capaz de pensar en símbolos o palabras. Manipula objetos para descubrir sus propiedades Inicia el establecimiento de relación número cantidad hasta el 10. Puede medir de forma sencilla. Puede utilizar cuantificadores como mas que menos que igual que, largo, corto, ancho, angosto, mucho, poco, peque;o, grande, mediano, lleno, vacío, todos ninguno. Puede establecer relaciones entre cantidades con material concreto. Ha adquirido la noción temporal es decir distingue entre ayer, hoy, mañana, día noche, mañana, tarde, noche, rápido, lento, joven, viejo. Le interesa explorar la acción y reacción del movimiento pendular. Identifica su lateralidad. (s/p).

## **MOTRICIDAD FINA**

EN ESTIMULACIÓN TEMPRANA INTELIGENCIA EMOCIONAL Y COGNITIVO (s/a). Su pinza motora trípode pulgar, índice y anular se han perfeccionado con lo que logra sujetar mejor el lápiz. Arma rompecabezas de más de unas 12 piezas. Pone su nombre. Puntea con precisión sobre la margen de figuras más complejas. Pinta salirse de los márgenes de la figura. Copia escaleras, cuadrados rombos, óvalos y otras figuras complejas sirviéndose de modelos. Realiza cuadros diagonales, oblicuo, cubos, cruces en zig-zag y ondulados. Es capaz de construir figuras hechas por el mismo e irlas pegando. Pega los recortes sobre un papel, en forma recta. Modela jetos animales y personas incorporando más detalles. Realiza laberintos para lo cual utiliza sus dos manos. Cose figuras de madera con perforaciones sin saltase agujeros. Utiliza tijeras y recorta líneas rectas o punteadas. (s/p)

## **MOTRICIDAD GRUESA**

EN ESTIMULACIÓN TEMPRANA INTELIGENCIA EMOCIONAL Y COGNITIVO(s/a). Se mantiene en postura erguida. Camina sobre las puntas de los pies y sobre sus talones por varios segundos. Salta como sapo, como conejo y alternando los pies. Salta la cuerda. Se balancea en un pie sin dificultades y sin ayuda. Mantiene el equilibrio sobre una barra horizontal sin ayuda. Se desplaza con un objeto encima de su cabeza, sin que se le caiga y manteniendo el equilibrio. Atrapa la pelota mientras rebota y lanza la pelota mientras se desplaza. Se da trampolines. Le gusta el baile e imita movimientos al ritmo de la música s/p)

## **2.8 FUNDAMENTACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE**

### **EDUCACIÓN**

“Educación es el proceso multidireccional mediante el cual se transmiten conocimientos, valores, costumbres y formas de actuar. La educación no sólo se produce a través de la palabra: está presente en todas nuestras acciones, sentimientos y actitudes.” (<http://es.wikipedia.org/wiki/Educaci%C3%B3n>).

“Preescolar, educación primaria y secundaria es la etapa de formación de los individuos en la que se desarrollan las habilidades del pensamiento y las competencias básicas para favorecer el aprendizaje sistemático y continuo, así como las disposiciones y actitudes que regirán su vida. Lograr que todos los niños, las niñas y adolescentes del país tengan las mismas oportunidades de cursar y concluir con éxito la educación básica y que logren los aprendizajes que se establecen para cada grado y nivel son factores fundamentales para sostener el desarrollo de la nación.”(ibid)

Considero que la educación es un proceso de socialización del ser humano mediante el cual se desarrollan capacidades intelectuales, habilidades y destrezas.

“La educación en la primera infancia es muy importante para el desarrollo mental del niño y del adolescente, por eso, la tendencia mundial es lograr una estimulación con fines didácticos, cada vez más temprana en los niños. Incluso, se ha bajado el curso considerado como obligatorio en Educación Inicial.”

(<http://www.la-importancia-de-la-educación-infantil>)

La educación es de gran importancia y mientras más temprano empiece la educación en los niños desarrollaran de una manera rápida y fácil su conocimiento de acuerdo a la educación que este siendo impartida.

## **PEDAGOGÍA**

“Ciencia multidisciplinaria que se encarga de estudiar y analizar los fenómenos educativos y brindar soluciones de forma sistemática e intencional, con la finalidad de apoyar a la educación en todos sus aspectos para el perfeccionamiento del ser humano.”

(<http://pedagogia.mx/concepto/>)

“Es una actividad humana sistemática, que orienta las acciones educativas y de formación, en donde se plantean los principios, métodos, prácticas, maneras de pensar y modelos, los cuales son sus elementos constitutivos. Es una aplicación constante en los procesos de enseñanza-aprendizaje.”(ibíd.)

“La pedagogía es la disciplina que organiza el proceso educativo de toda persona, en los aspectos psicológico, físico e intelectual tomando en cuenta los aspectos culturales de la sociedad en general.”([http:// Pedagogia.htm](http://Pedagogia.htm))

La pedagogía estudia todos los procesos educativos los cuales se tendrán que aplicar en el aula para de esta manera aplicarla en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## **DIDÁCTICA**

“La didáctica es una disciplina científico-pedagógica cuyo objeto de estudio son los procesos y elementos que existen en el aprendizaje. Se trata del área de la pedagogía que se encarga de los sistemas y de los métodos prácticos de enseñanza.”

(<http://definicion.de/didactica/>)

“Se define como la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje.”

(<http://es.wikipedia.org/wiki/Did%C3%A1ctica>)

La didáctica busca fundamentar los procesos de enseñanza-aprendizaje lo cual es muy importante debido a que de esta manera podremos aplicar la didáctica en el aula para fortalecer los conocimientos del niño.

## **MATERIAL DIDÁCTICO**

“Los materiales son distintos elementos que pueden agruparse en un conjunto, reunidos de acuerdo a su utilización en algún fin específico. Los elementos del conjunto pueden ser reales, virtuales o abstractos.”(<http://definicion.de/material-didactico>)

“El material didáctico es aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje. Suelen utilizarse dentro del ambiente educativo para facilitar la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas.”(*ibid*)

“El material didáctico funciona como un mediador instrumental e incide en la educación valórica desde muy temprana edad.”

(<http://www.dinosaurio.com/maestros/material-educativo-y-material-didactico.asp>)



Si en el aula se utiliza el material didáctico acorde a la edad y a la actividad que se vaya a enseñar va a ser de mucha ayuda para que el niño capte el conocimiento requerido, con material didáctico específico se podrá enseñar y aprender de una mejor manera

“El material didáctico adecuado es muy importante ya que favorece el aprendizaje, ayudando a pensar, incitando la imaginación y creación, ejercitando la manipulación y construcción, y propiciando la elaboración de relaciones operatorias y el enriquecimiento del vocabulario.”(<http://www.educacioninicial>)

El uso del material didáctico en cada aula es imprescindible para el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que de esta manera se logrará una mejor atención por parte de los niños y una imaginación visual lo cual le llevara a un excelente aprendizaje.

## **DESARROLLO DEL LENGUAJE VERBAL**

“El desarrollo del lenguaje verbal es el proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.”

(<http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje>)

“El lenguaje verbal humano está relacionado con la educación y el desarrollo personal. Debe estar orientado adecuadamente y es favorecido cuando el individuo está motivado.”(ibid)

“El lenguaje verbal como establecimiento de nuevas relaciones temporales entre un ser y su medio ambiental ha sido objeto de diversos estudios empíricos, realizados tanto en animales como en el hombre. Midiendo los progresos conseguidos en cierto tiempo se obtienen las curvas de aprendizaje, que

muestran la importancia de la repetición de algunas predisposiciones fisiológicas.”(ibid)

“El lenguaje verbal humano consiste en adquirir, procesar, comprender y, finalmente, aplicar una información que nos ha sido «enseñada», es decir, cuando aprendemos nos adaptamos a las exigencias que los contextos nos demandan. El aprendizaje requiere un cambio relativamente estable de la conducta del individuo. Este cambio es producido tras asociaciones entre estímulo y respuesta.”(ibid)

“La habilidad de aprender el lenguaje, algunas veces se nos muestra como una tarea muy complicada y tortuosa, se nos ha vendido la idea de que tenemos o no habilidades para una segunda lengua, si bien es cierto que manejar un idioma, no es una tarea fácil.”(<http://www.estimulaciontemprana.org/idiomas.php>)

“El aprendizaje del lenguaje verbal en la edad infantil, tiene ventajas de tipo neurológico, ya que existe una plasticidad y una flexibilidad en el cerebro hasta los primeros 8 o 9 años de vida, que le facilitan al niño la asimilación de nuevos códigos. (<http://html.aprendizaje-y-enseñanza-del-ingles>)

“Los estudiosos de la psicología y de las operaciones cerebrales postulan que los niños nacen con un instinto para el lenguaje.”([www.inglesparalatinos.com/Ninos.htm](http://www.inglesparalatinos.com/Ninos.htm))

## **ETAPA LINGÜÍSTICA**

Lingüística.- Es una disciplina cuyo objeto de estudio es el lenguaje humano. Se trata de una ciencia teórica dado que formula explicaciones diseñadas para justificar los fenómenos del lenguaje, esto es, el diseño de teorías sobre algunos aspectos del lenguaje y una teoría general del mismo.

Cabe observar que la lingüística no es solo un saber teórico, es además una ciencia empírica que realiza observaciones detalladas sobre lenguas, en especial para confirmar o refutar afirmaciones de tipo general. En este sentido, el lingüista como científico, habrá de aceptar el lenguaje tal como se observa y a partir de su observación, explicar cómo es.

La lingüística es el estudio científico tanto de la estructura de las lenguas naturales como del conocimiento que los hablantes poseen de ellas. Una descripción sincrónica de una lengua describe la lengua tal y como es en un momento dado; una descripción diacrónica se ocupa del desarrollo histórico de esa lengua y de los cambios estructurales que han tenido lugar en ella.

Aunque en sus inicios científicos la lingüística del siglo XIX se interesó ante todo del cambio lingüístico y la evolución de las lenguas a través del tiempo.

El objetivo de la lingüística teórica es la construcción de una teoría general de la estructura de la lengua o de un sistema teórico general para la descripción de las lenguas; el objetivo de la lingüística aplicada es la aplicación de los descubrimientos y técnicas del estudio científico de la lengua a una variedad de tareas básicas como la elaboración de métodos mejorados para el desarrollo del lenguaje verbal.

## **ETAPA PRE-LINGÜÍSTICA**

Denominada también como la etapa preverbal, comprende los primeros 10 a 12 meses de edad. Se caracteriza por la expresión buco-fonatoria que de por sí apenas tiene un valor comunicativo.

(<http://www.educacioninicial.com/EI/contenidos/00/4200/4206.asp>)

Durante esta etapa, que abarca el primer año de vida, la comunicación que establece el niño con su medio (familia), especial y particularmente con su madre, es de tipo afectivo y gestual. De allí que para estimularlo lingüísticamente la

madre deba utilizar, junto con el lenguaje afectivo y gestual, el lenguaje verbal. La palabra debe acompañar siempre al gesto y a las actividades de la madre con su hijo.(ibid)

Esta etapa pre verbal hasta hace poco despertaba escaso interés de los especialistas, pero gracias a las investigaciones actuales, hoy sabemos que tiene un valor relevante y trascendental en la configuración de las bases del desarrollo lingüístico, puesto que tanto las expresiones vocales (sonidos o grupo de sonidos de simple significación) como las expresiones verbales (sonidos, grupo de sonidos, palabras aisladas.) influyen de modo determinante en el desarrollo. (ibid)

Con el llanto, el bebé pone en funcionamiento el aparato fonador, permitiéndole también la necesaria oxigenación de la sangre y el establecimiento de la respiración normal.(ibid)

Pasando este período, por lo general al inicio del segundo mes, el llanto ya no es un fenómeno o manifestación mecánica e indiferenciada, sino que el tono del sonido cambia con el contenido afectivo del dolor, el hambre u otra molestia; es la variación de la tonalidad está relacionada con el estado de bienestar o malestar del bebé. Con, el llanto el bebé logra comunicar sus necesidades al mundo que le rodea y, como se da cuenta de que gracias al llanto sus necesidades son satisfechas, lo usará voluntariamente, ya no siendo entonces un mero reflejo o sonido indiferenciado.(ibid)

De esa manera el bebé va comunicándose con su entorno próximo, especialmente con su madre, comprendiendo cada vez mejor lo que ésta le comunica, aunque sea incapaz de expresarlo.(ibid)

## **ALTERACIONES DE LENGUAJE VERBAL**

### **RETRAZO DEL HABLA**

Retraso en la aparición (los prerequisites para el lenguaje existen, pero la expresión aparece retrasada de 6 a 10 meses, respecto del niño normal) o en el desarrollo de la expresión con respecto a su edad cronológica que no puede ser explicado por un retraso mental o una estimulación del lenguaje insuficiente y que tampoco se debe a un trastorno generalizado del desarrollo, a déficit auditivo, o a trastornos neurológicos. El diagnóstico se establece solamente si el déficit interfiere de manera significativa con los aprendizajes académicos o con las actividades de la vida cotidiana que requieren la expresión verbal (o mediante signos).

Las características lingüísticas del trastorno dependen de la gravedad del mismo y de la edad del niño. Sin embargo, la actividad no lingüística se encuentra dentro de la normalidad.

Entre las limitaciones que pueden presentarse en el lenguaje expresivo están el limitado vocabulario, las dificultades para adquirir nuevas palabras, los errores de vocabulario (como sustituciones, circunloquios, generalizaciones, o empleo de jergas), frase cortas, estructuras gramaticales simplificadas, limitación en la variedad de las estructuras gramaticales (como en las formas verbales), limitación en la variedad de frases (como imperativos, preguntas palabras, respuestas tangenciales, enlentecimiento en el desarrollo del lenguaje (comienzo tardío en hablar, progreso muy lento del lenguaje).

### **ALTERACIONES DE LA VOZ:**

Cualquier alteración laríngea ocasiona trastornos en la emisión de la voz. De los cuatro elementos constitutivos del sonido (intensidad, tono, timbre y duración), los tres primeros tienen su origen en la laringe.

Entre las causas que suelen generar alteraciones en la voz se puede señalar: bronquitis crónica, asma, vegetaciones, laringitis. En ocasiones, el origen de los problemas de voz es traumático (accidentes, sustos), ambiental (elevación de la voz en situaciones ruidosas), funcional (pólipos, nódulos en la garganta) o orgánico (malformaciones laríngeas).

## **AFASIAS INFANTILES**

Alteraciones del lenguaje como resultado de una lesión cerebral adquirida en una persona con lenguaje previamente competente. La afasia se debe generalmente a un daño lateralizado en las áreas fronto-temporo-parietales del hemisferio dominante, generalmente el izquierdo. Estos daños cerebrales pueden estar causados por encefalopatías, accidentes cardiovasculares o traumatismos craneo encefálicos.

## **DISFASIA**

Déficit del lenguaje oral que se manifiesta principalmente a partir de los cuatro años con falta de organización del lenguaje en evolución y que puede repercutir en el lenguaje escrito en sujetos sin insuficiencias sensorial, motriz infamatorias, pero dotados de una estructura mental particular que impedirán el acceso de la inteligencia al estadio analítico.

Los órganos de la fonación son normales, siendo capaces de reproducir todos los sonidos, problemas graves de repetición, el vocabulario es reducido, impreciso y hablan con perífrasis.

## **ORGANIZACIÓN LÉXICO-SEMÁNTICA**

El lenguaje es la expresión más compleja y diferenciada de la función simbólica. Por ello la dimensión semántica del aprendizaje de la lengua no puede

reducirse al ámbito de la comunicación. Participa también de la elaboración de conceptos y de la plasmación en comportamientos.

Es evidente que el niño estructura la organización semántica a través de la representación del mundo que lo rodea y de la comunicación que establece con dicho mundo o sus intermediarios que son los adultos de su entorno. E, incluso, es una idea general que el niño realiza la captación del mundo a través de los modelos lingüísticos que le son transmitidos.

El procedimiento que emplea el niño para las adquisiciones léxico semánticas forma parte del procedimiento general para todo el aprendizaje de la lengua:

- su tendencia a imitar el vocabulario del adulto,
- su capacidad para crear palabras y dotarlas de significado. Esta capacidad se logra en gran parte por la asistencia de recursos morfológicos, como se verá luego.

La adquisición del vocabulario.- La etapa de las primeras palabras se inicia entre los nueve y los catorce meses. En ella convergen los procesos de percepción y producción fonológicas a los que se superponen la función expresiva y la función referencial propias de la organización léxico-semántica. Y también en esta fase hay que distinguir la comprensión, que precede, y la expresión de las palabras.

Hacia los quince meses aparecen los primeros verbos, y hacia los veinte, los adjetivos y los pronombres.

### **Organización morfosintáctica**

La sintaxis.- Dado que las primeras palabras del niño se han considerado como holofrases, ya que se interpretan como la expresión de deseos, es evidente que no pueden tomarse como manifestaciones sintácticas. La sintaxis y la morfosintaxis tendrán su razón de ser cuando el niño tenga capacidad para unir dos palabras. Y,

para su comprensión, habrá que tener presente el contexto en que se pronuncian estas frases elementales.

Así, mamá, agua, dicho en el ambiente familiar, puede significar: mamá, quiero agua. Pero mamá, agua, ante una fuente o un río, puede significar: mamá, veo agua.

La morfología.- El niño puede llegar a los 5 años sin haber conseguido entender la separación de las palabras. Esto plantea una dificultad léxico-morfológica que tiene que superar, de lo contrario no podrá distinguir la terminación de las palabras, ni las palabras aisladas, cuestiones decisivas para la morfología.

## **ORGANIZACIÓN PSICOAFECTIVA**

Lenguaje y personalidad.- El lenguaje debe mirarse en función de la personalidad. Por consiguiente en él intervienen factores lógicos y factores psicoafectivos. La personalidad del individuo influye en el aprendizaje y expresión del lenguaje. Y la función lingüística con su simbolización, su proyección abstracta y su comunicación contribuye a la construcción y desarrollo de la personalidad.

Situaciones de relación o de aislamiento se manifiestan poderosamente en el desarrollo del lenguaje del niño. Por esta razón, por ejemplo, los niños sordos carecen de lenguaje organizado y son mudos, o bien tienen formas de comportamiento condicionadas por su deficiente comunicación.

## **IMPORTANTE ESTIMULAR EL DESARROLLO DEL LENGUAJE**

El lenguaje es una invención del género humano y es el principal medio de comunicación entre las personas. Los seres humanos tenemos la necesidad de



relacionarnos con nuestros semejantes con diversos propósitos: para expresar necesidades, deseos, sentimiento, conocimiento e información.

Es fundamental que los bebés reciban estímulos de lenguaje desde que nace, puesto que esta es la manera de aproximarles a la naturaleza social y comunicativa del ser humano.

La maduración de las habilidades comunicativas están íntimamente vinculadas con el desarrollo del pensamiento, con la regulación y modelado de la conducta, con el aprendizaje de la lectura y la escritura, y con la formación de vínculos afectivos entre la madre, el padre, y el bebé, así como también con el bebé para consigo mismo.

## **2.9 HIPÓTEIS**

**H<sub>0</sub>:** La enseñanza lúdica no incide en el aprendizaje del lenguaje en los estudiantes.

**H<sub>1</sub>:** La enseñanza lúdica incide en el aprendizaje del lenguaje en los estudiantes.

## **2.10 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES DE LA HIPÓTESIS**

### **2.10.1 Variable independiente:**

La lúdica.

### **2.10.2 Variable dependiente:**

Desarrollo del lenguaje verbal.

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1 ENFOQUE**

El proyecto de investigación tiene un enfoque cualitativo porque es necesario hacer uso de los juicios de valor y es crítico propositivo por que permite comprender y analizar el problema con claro conocimiento del objeto de estudio que se lo aborda desde el campo mismo donde se produce el problema, recolectando la información primaria que permitirá proponer una solución.

#### **3.2 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN**

##### **3.2.1 Investigación de campo:**

Es investigación de campo porque se acudirá a la Unidad Educativa “Darío Guevara” de la ciudad de Ambato, donde se pondrá en contacto con los docentes y estudiantes que brindarán la información más relevante del aprendizaje del lenguaje, que en este caso ha preocupado a los padres de familia y a la investigadora, ya que se puede producir la deserción escolar o lo que es más grave la pérdida del año de los estudiantes, para ello se utilizará fichas de observación, cuestionarios de encuestas que permitirá la obtención de la información primaria cumpliendo los objetivos propuestos en la investigación, que despejará las dudas y determinará que sea factible la solución del problema.

##### **3.2.2 Investigación bibliográfica-documental:**

Se acudirá a la institución educativa y sus dependencias como la secretaría, en la que se obtendrá el registro de calificaciones de la asignatura lenguaje siendo esta una información primaria que servirá para realizar una comparación con las otras asignaturas y verificar el problema.

Se acudirá a los centros de información como son las bibliotecas, hemerotecas, videotecas, ludotecas donde se obtendrá información escrita en relación con las variables de investigación, esta es una información secundaria.

### **3.3 NIVELES DE INVESTIGACIÓN**

#### **3.3.1 Nivel exploratorio**

Se visitará la Unidad Educativa “Darío Guevara” de la ciudad de Ambato con el fin de comprobar si la lúdica en la enseñanza del lenguaje es la adecuada y el docente no aplica bien las técnicas de enseñanza.

En la institución se determinará que la influencia de la mala utilización de la lúdica dentro del desarrollo del lenguaje provocando un desinterés en los estudiantes lo cual les lleva a tener un bajo rendimiento académico.

Con la identificación de las dos variables he podido plantear las dos hipótesis en la que la enseñanza lúdica podrá influir o no en el aprendizaje del lenguaje en los niños

#### **3.3.2 Nivel descriptivo**

En la Unidad Educativa “Darío Guevara” de la ciudad de Ambato se determinará que la enseñanza lúdica influye en el desarrollo del lenguaje verbal.

Se visitará la Unidad Educativa “Darío Guevara” de la ciudad de Ambato para observar que los docentes y estudiantes de la comunidad educativa no trabajan en conjunto para poder llegar a un aprendizaje el cual les llevará a tener un mejor nivel de aprendizaje.

Los docentes no se preocupan por utilizar nuevas técnicas de investigación, ni se actualizan con información, al igual que las autoridades que se quedan

estáticas sin proponer un cambio creando cursos o seminarios de actualización, los estudiantes muestran desinterés ya que no prestan atención a las clases impartidas.

Aunque las situaciones parezcan similares se determinará características las cuales harán que el problema sea específico y el trabajo de investigación será distinto

### **3.3.3 Nivel de asociación de variables**

Se determinará si la mayoría de estudiantes están en la capacidad de desarrollar el lenguaje verbal respondiendo así a los estímulos impartidos por el docente mediante la aplicación de la lúdica.

Se determinará si el método del docente es el idóneo para que los estudiantes sean capaces de entender y aprender el lenguaje.

Se podrá comprobar si con la utilización de la enseñanza lúdica influirá de una manera positiva o negativa en el aprendizaje del idioma inglés de los niños.

Se evaluará si la enseñanza lúdica es el método más adecuado para el aprendizaje del lenguaje ya que algunos niños captarán mediante la utilización de este método y otros niños no lo harán, pero lo ideal será que todos los niños se motiven para que de esta manera eleven su conocimiento del lenguaje.

### **3.3.4 Nivel explicativo**

Se podrá detectar si el docente y los estudiantes estarían dispuestos a cambiar mediante la utilización de nuevas estrategias para elevar el nivel académico de los estudiantes.

Se investigará para conocer la causa principal que ha motivado a que los estudiantes tengan un bajo rendimiento académico en el lenguaje que es la causa principal del problema que nos llevará a encontrar una solución.

Se comprobará experimentalmente la hipótesis mediante el proceso de la investigación aplicando los instrumentos investigativos a toda la población para obtener resultados que al ser tabulados se podrá tener datos estadísticos los que determinarán cual de las dos hipótesis será la comprobada.

La lúdica es un factor que va ayudar a los niños en el aprendizaje del lenguaje entonces se propondrá la propuesta más adecuada de solución al problema que en mi caso es la enseñanza lúdica.

### **3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA**

La población está constituida por veinte y seis estudiantes y dos maestras.

#### **Cuadro N° 1 Población**

|             |    |
|-------------|----|
| Estudiantes | 52 |
| Docentes    | 2  |
| Total       | 54 |

**Elaborado por: Maria Cristina Salazar Garcés.**

En el problema de investigación se aplicará a toda la población ya que es un grupo muy reducido lo que facilitará la investigación.

### 3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

#### 3.5.1 Operacionalización de la variable independiente

**Cuadro N°.2 La Lúdica**

| Conceptualización  | Dimensiones                                      | Indicadores   | Ítems   | Técnicas e instrumentos  |
|--|--|---|---|--|
| <p>La enseñanza lúdica es una actividad humana que se despliega en diversos ámbitos, sus manifestaciones, en la escuela.</p> <p>El juego es un modo de interactuar con la realidad, propio de la infancia, que se caracteriza por su universalidad, regularidad y consistencia, siendo producto de su capacidad creadora de cultura. Todo juego se desarrolla dentro de un marco psicológico y educativo el cual ayuda a que el niño no solamente cree un espacio de lúdica sino que al mismo tiempo cree un espacio de aprendizaje.</p> | <p>Escuela</p> <p>Docente</p> <p>Aprendizaje</p> | <p>-Establecimiento</p> <p>-Plantel</p> <p>-Sistema</p> <p>-Pedagogo</p> <p>-Educador</p> <p>-Formativo</p> <p>-Asimilación</p> <p>-Comprensión</p> <p>- Aplicación</p> | <p>-¿Te gusta aprender jugando?</p> <p>-¿Cuándo juegas te diviertes?</p> <p>-¿Qué tipos de juegos de agrada?</p> <p>-¿Te gusta jugar con tus compañeritos?</p> <p>-¿Juegas en tu escuelita?</p> <p>-¿Mientras juegas aprendes?</p> <p>-¿Juega con ustedes la maestra?</p> <p>-¿Te cansas de jugar?</p> <p>-¿Te gusta jugar en la escuelita?</p> | <p>Observación</p> <p>Entrevista</p> <p>Encuesta</p> <p>Cuestionario</p> |

**Elaborado por: Maria Cristina Salazar Garcés.**

### 3.5.2 Operacionalización de la variable dependiente

#### Cuadro N°.3 Desarrollo del lenguaje verbal

| Conceptualización   | Dimensiones  | Indicadores  | Ítems   | Técnicas e instrumentos.  |
|---|--|--|---|---|
| El lenguaje verbal es parte de un complejo sistema comunicativo que se desarrolla entre los humanos. Los estudiosos han llamado al desarrollo del lenguaje en el niño (a) “desarrollo de la competencia comunicativa”. Este proceso comienza ya desde las primeras semanas de un bebé recién nacido, al mirar rostros, sonrisas y otros gestos y al escuchar las interpretaciones lingüísticas dadas por el adulto. | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sistema</li> <br/> <li>- Competencia</li> <br/> <li>- Interpretaciones</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Método</li> <li>- Estilo</li> <li>- Técnica</li> <br/> <li>- Capacidad</li> <li>- Dominio</li> <li>- Aptitud</li> <br/> <li>- Análisis</li> <li>- Entendimiento</li> <li>- Apreciación</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Conversas con tu profesora?</li> <li>- ¿Saludas con tus compañeritos?</li> <li>- ¿Te gusta cantar?</li> <br/> <li>- ¿Cuentas chistes a tus compañeros?</li> <li>- ¿Gritas cuando te diviertes?</li> <li>- ¿Dialogas en el aula?</li> <br/> <li>- ¿Expones oralmente tus trabajos?</li> <li>- ¿Cuentas tus anécdotas?</li> <li>- ¿Recitas en el aula?</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Observación</li> <li>Entrevista</li> <li>Encuesta</li> <li>Cuestionario</li> </ul> |

**Elaborado por: Maria Cristina Salazar Garcés.**

### **3.6 RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN**

Para poder recoger la información necesaria acerca del tema de investigación se aplicará dos técnica de investigación, la observación y la encuesta.

#### **3.6.1 Observación**

Se utilizará la ficha de observación que será aplicada en una clase impartida por profesor en el primer año de educación básica de la Unidad Educativa “Darío Guevara” durante la clase de lenguaje para darse cuenta cómo actúa el docente y los estudiantes; y para observar cómo se da el problema a investigarse.

Esta observación se realizará dos veces; la primera será para poder captar como se da el problema, la segunda para ver si el docente está aplicando de una forma correcta la lúdica en su proceso de enseñanza, y cómo influye en los niños en su aprendizaje.

Será una observación directa, no participante, estructurada, individual y de campo.

#### **3.6.2 Encuesta**

Se utilizará un cuestionario de encuesta que será aplicado a los docentes de la Unidad Educativa “Darío Guevara” del nivel básico, para recolectar la información referente al tema para de esta manera poder fundamentar el trabajo de investigación y conocer de cerca el tema a resolverse lo cual está relacionada a la lúdica y su influencia en el aprendizaje de los niños.

Es una encuesta estructurada porque utiliza un formato pre-establecido a los docentes de la Unidad Educativa “Darío Guevara” para poder conocer de cerca la importancia del problema que es la enseñanza del lenguaje.



### **3.7 PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN**

Para el proceso de recolección de información, análisis e interpretación de datos se utilizará el procedimiento explicado por HERRERA E. LUIS y Otros (2004) que dice:

- “Revisión crítica de la información recogida; es decir limpieza de información defectuosa: contradictoria, incompleta, no pertinente, entre otros.
- “Repetición de la recolección, en ciertos casos individuales, para corregir fallas de contestación.”
- “Tabulación o cuadros según variables de cada hipótesis.”
- “Cálculo estadístico de los resultados de la interpretación con sus respectivos gráficos a partir de los cuales se realizará la interpretación de los resultados obtenidos”

Con estos resultados se podrá comprobar la hipótesis.

## CAPÍTULO IV.

### 4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

**Encuesta dirigido a los niños del primer año de educación básica de la Unidad Educativa “Darío Guevara”.**

**Indicaciones generales:** En el cuestionario adjunto, marque con una equis (x) en la respuesta de su preferencia y/o escriba lo solicitado.

Pregunta N.-1 ¿Te gusta aprender jugando?

Cuadro N.-1 Te gusta jugar

| CRITERIO | f  | %     |
|----------|----|-------|
| Si       | 48 | 92.3% |
| No       | 4  | 7.7%  |
| Total    | 52 | 100%  |

**Fuente:** Encuesta dirigida a los niños del primer año de educación básica

**Investigadora:** Maria Cristina Salazar Garcés

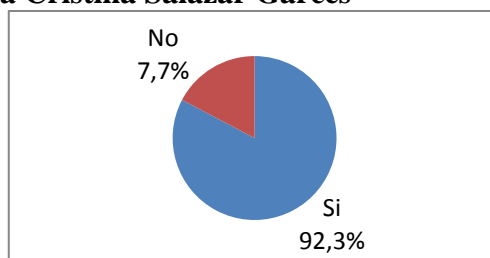


Gráfico N.-5 Te gusta jugar

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

A la Pregunta ¿Te gusta aprender a jugando?, 48 niños que corresponde al 92,3% contestaron que sí; y 4 contestaron que no.

Visto el cuadro y el gráfico se desprende que los niños les gusta jugar y al momento de hacerlo aprenden todo cuanto le es posible porque van captando desde los más mínimos detalles hasta los más complejos que les permite acceder de forma rápida a los conocimientos que luego en su diario crecimiento les servirá para un mejor entendimiento de sus respectivo rol que tiene que cumplir como personas.

Pregunta N.- 2 ¿Cuándo juegas te diviertes?

Cuadro N.-2 Te diviertes

| CRITERIO | f  | %     |
|----------|----|-------|
| Si       | 50 | 96,2% |
| No       | 2  | 3,8%  |
| Total    | 52 | 100%  |

**Fuente:** Encuesta dirigida a los niños del primer año de educación básica  
**Investigadora:** Maria Cristina Salazar Garcés

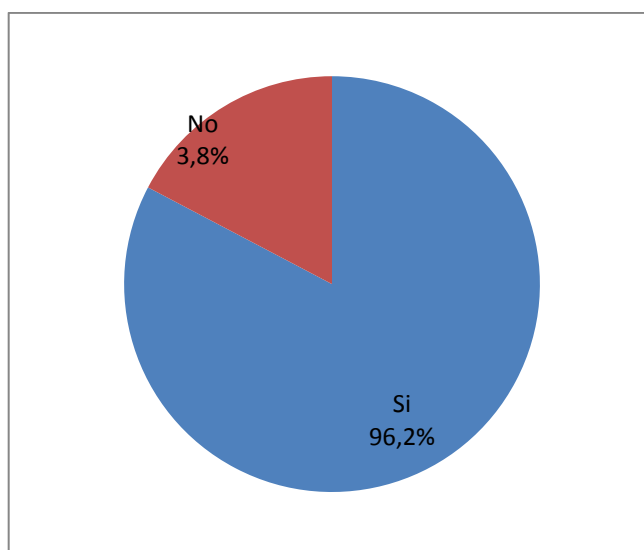


Gráfico N.-6 Te diviertes

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

A la Pregunta ¿Cuándo juegas te diviertes? , 50 niños que corresponde al 96,2% contestaron que sí; y 2 contestaron que no.

Visto el cuadro y el gráfico se puede entender de mejor manera como el niño reacciona frente al juego porque es una actividad en la que él se identifica para poder desarrollarse sin temor o miedo causando enorme satisfacción a sí mismo y los que le rodean, es una forma libre de sano esparcimiento que le permitirá ampliar su horizonte en función del juego.

Pregunta N.-3 ¿Con que frecuencia juegas con tus compañeros dentro del aula?

Cuadro N.-3 Juegas con tus compañeros

| CRITERIO | f  | %     |
|----------|----|-------|
| Siempre  | 0  | 0,0%  |
| Rara vez | 35 | 67,3% |
| Nunca    | 17 | 32,7% |
| Total    | 52 | 100%  |

**Fuente:** Encuesta dirigida a los niños del primer año de educación básica

**Investigadora:** Maria Cristina Salazar Garcés

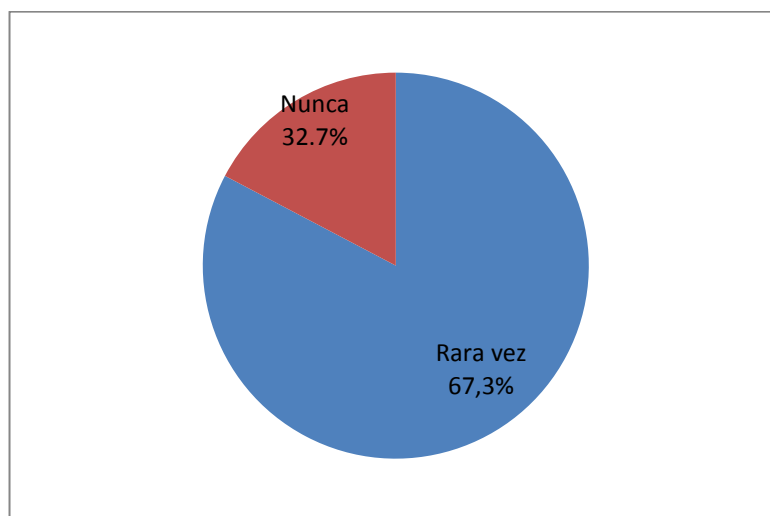


Gráfico N.-7 Juegas con tus compañeros

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

A la Pregunta ¿Con que frecuencia juegas con tus compañeros dentro del aula?, 35 niños que corresponde al 67,3% contestaron rara vez; y 17 que corresponde al 32,7% contestaron nunca.

De lo observado en el cuadro y gráfico se deduce que en la escolita rara vez juega con sus compañeros delo que se comprende que no se practica esta estrategia para que el niño acceda al conocimiento por entre rara vez y nunca es el ciento por ciento que el niño no juega en su institución, motivo por el cual esta investigación será beneficiosa para que en lo futuro los docentes tengan una herramienta poderosa que es como utilizar el juego en el aula.

Pregunta N.-4¿Te gusta jugar con tus compañeritos?

Cuadro N.-4 Compañeritos

| CRITERIO | f  | %     |
|----------|----|-------|
| Si       | 43 | 82.7% |
| No       | 9  | 17.3% |
| Total    | 52 | 100%  |

**Fuente:** Encuesta dirigida a los niños del primer año de educación básica  
**Investigadora:** Maria Cristina Salazar Garcés

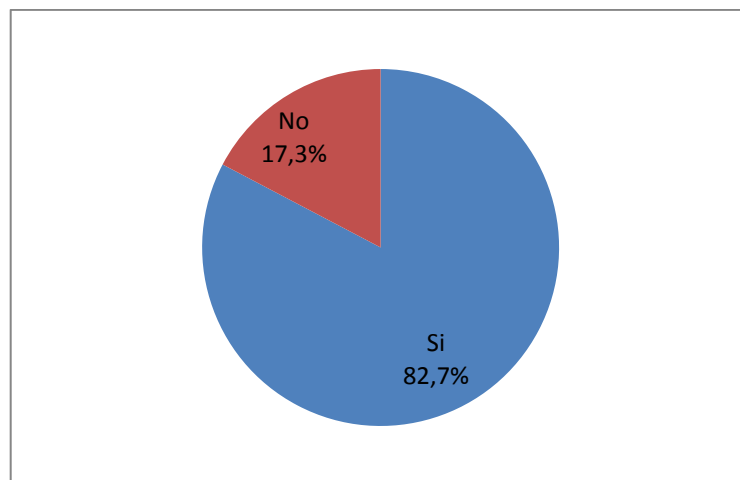


Gráfico N.-8 Compañeritos

#### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

A la Pregunta ¿Te gusta jugar con tus compañeritos?, 43 niños que corresponde al 82,7% contestaron sí; y 9 que corresponde al 17,3% contestaron no.

De lo observado en el cuadro y gráfico se desprende que a los niños les encanta jugar con sus compañeros, por que comparten a lo mejor sus mismos intereses o porque son entes sociales con mayor capacidad para realizar los juegos, que ellos lo practican, sin escatimar ningún tipo de prejuicio social, que lo vamos adquiriendo los seres adultos que nos cohibimos del juego a lo mejor por criterios erróneos.

Pregunta N.-5 ¿Juegas en tu escuelita?

Cuadro N.-5 Escuelita

| CRITERIO | f  | %     |
|----------|----|-------|
| Siempre  | 15 | 28,8% |
| Rara vez | 24 | 46,2% |
| Nunca    | 13 | 25%   |
| Total    | 52 | 100%  |

**Fuente:** Encuesta dirigida a los niños del primer año de educación básica

**Investigadora:** Maria Cristina Salazar Garcés

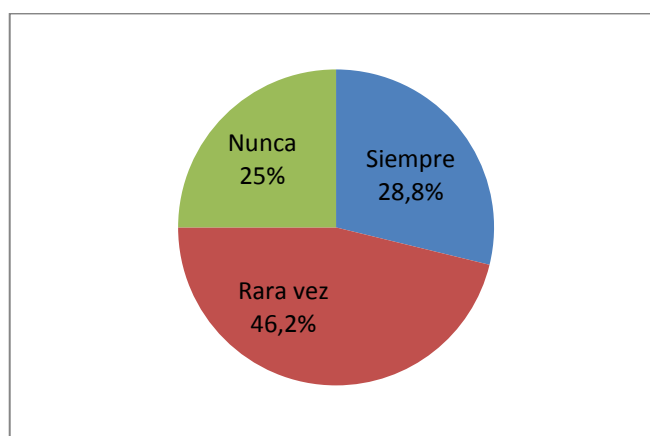


Gráfico N.-9 Escuelita

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

A la Pregunta ¿Juegas en tu escuelita?, 15 niños que corresponde al 28,8% contestaron que siempre; 24 contestaron rara vez que corresponde al 46,2%; y 13 que corresponde al 25% contestaron nunca.

Se deduce que en la escuelita los niños no juegan como debería ser, ya que solo el 28% afirman que lo hacen y una gran mayoría en cambio dicen rara vez y nunca esto es preocupante, porque el niño en el inicio de su formación integral, debería jugar para expresar y fortalecer sus conocimientos en función del desarrollo psicomotriz que le permitirá durante toda su vida tener una verdadera educación acorde con la época en la que le ha tocado vivir, fortaleciendo su capacidad neuronal.

Pregunta N.-6 ¿Qué tipo de conversaciones tienes con tu maestra?

Cuadro N.- 6 Conversaciones

| CRITERIO  | f  | %     |
|-----------|----|-------|
| Historias | 12 | 23,1% |
| Deportes  | 31 | 59,6% |
| Cuentos   | 9  | 17,3% |
| Total     | 52 | 100%  |

**Fuente:** Encuesta dirigida a los niños del primer año de educación básica

**Investigadora:** Maria Cristina Salazar Garcés

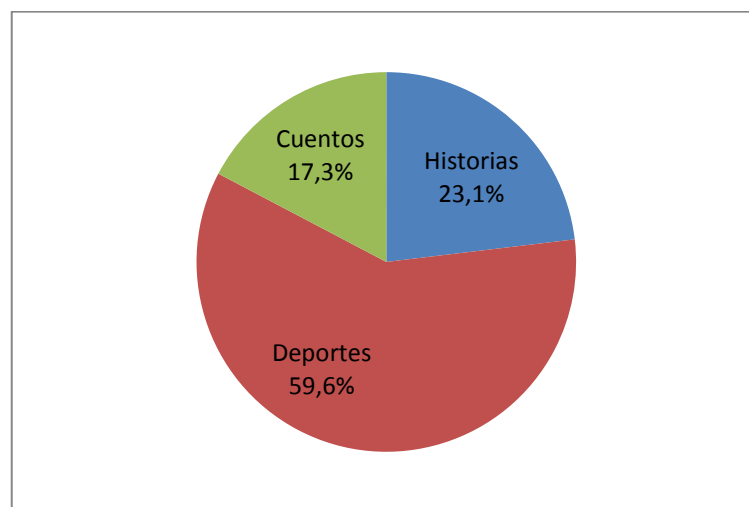


Gráfico N.-10 Conversaciones

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

A la Pregunta ¿Qué tipo de conversaciones tienes con tu maestra?, 12 niños que corresponde al 23,1% contestaron sobre historias; 31 contestaron sobre deportes que corresponde al 59,6%; y 9 que corresponde al 17,3% contestaron sobre cuentos.

De las respuestas dadas por los niños se puede observar que los niños responden acerca del deporte dando una verdadera direccionalidad al juego ya que están hechos en esta etapa de la vida para ello, que los docentes deben aprovechar esta predisposición natural para inculcar en él, deseo de aprender porque jugando aprenden y aprenden jugando.

Pregunta N.- 7 ¿Saludas con tus compañeritos?

Cuadro N.- 7 Saludas

| CRITERIO | f  | %    |
|----------|----|------|
| Si       | 39 | 75%  |
| No       | 13 | 25%  |
| Total    | 52 | 100% |

**Fuente:** Encuesta dirigida a los niños del primer año de educación básica  
**Investigadora:** Maria Cristina Salazar Garcés

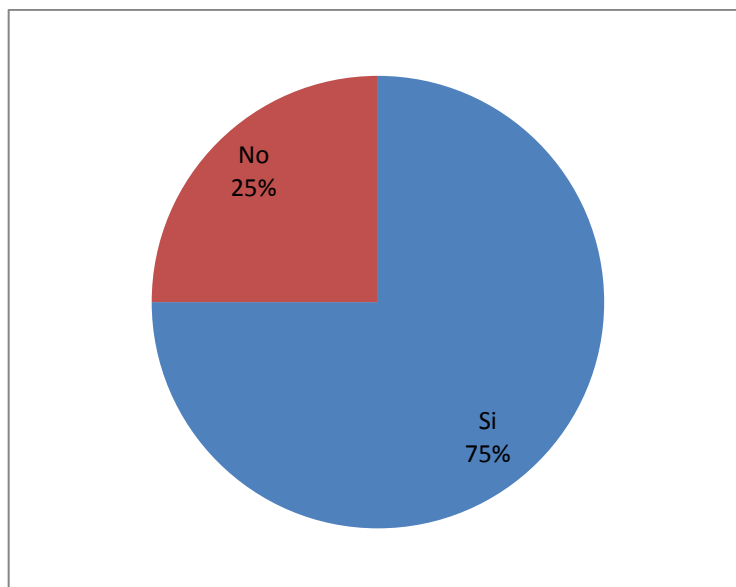


Gráfico N.-11 Saludas

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

A la Pregunta ¿Saludas con tus compañeritos?, 39 niños que corresponde al 75% contestaron sí; y 13 que corresponde al 25% contestaron no.

De acuerdo a la respuesta de los niños se puede deducir que la mayoría de los niños tienen esa facilidad de comunicación la cual rompe la barrera de timidez, no obstante existe un pequeño porcentaje de niños que dice que no saluda con sus compañeritos por lo cual se puede entender que el desarrollo verbal del niño no está siendo potencializado de manera correcta.



Pregunta N.- 8 ¿Qué tipo de música te gusta cantar?

Cuadro N.- 8 Música

| CRITERIO    | f  | %     |
|-------------|----|-------|
| Infantiles  | 37 | 71,1% |
| Villancicos | 8  | 15,4% |
| Populares   | 7  | 13,5% |
| Total       | 52 | 100%  |

**Fuente:** Encuesta dirigida a los niños del primer año de educación básica

**Investigadora:** Maria Cristina Salazar Garcés

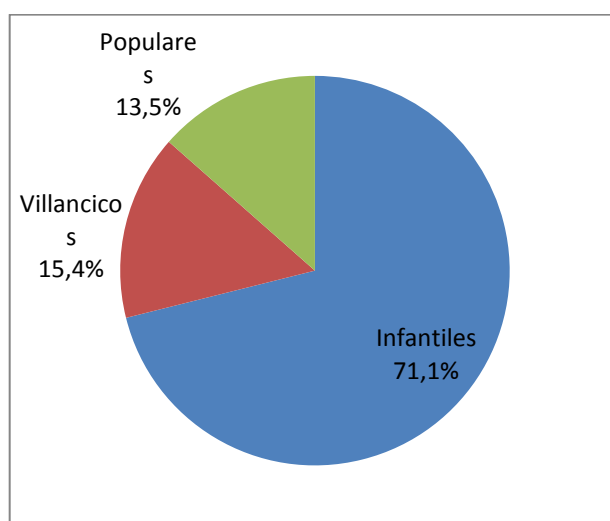


Gráfico N.-12 Música

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

A la Pregunta ¿Qué tipo de música te gusta cantar?, 37 niños que corresponde al 71,1% contestaron música infantil; 8 contestaron que les gusta cantar villancicos que corresponde al 15,4% y 7 contestaron que les gusta cantar música popular que corresponde a 13,5%.

De acuerdo con lo contestado por los niños en su gran mayoría les gusta cantar música infantil porque lo disfrutan y está acorde con su desarrollo emocional, mental y cronológico, demostrando que están disfrutando de la época en la que están desarrollándose sin importar cualquier otra tendencia musical que ofrece el contexto en el cual están inmersos.

Pregunta N.- 9 ¿Cuentas chistes a tus compañeritos?

Cuadro N.- 9 Chistes

| CRITERIO | f  | %     |
|----------|----|-------|
| Siempre  | 8  | 15,4% |
| Rara vez | 28 | 53,8% |
| Nunca    | 16 | 30,8% |
| Total    | 52 | 100%  |

**Fuente:** Encuesta dirigida a los niños del primer año de educación básica

**Investigadora:** Maria Cristina Salazar Garcés

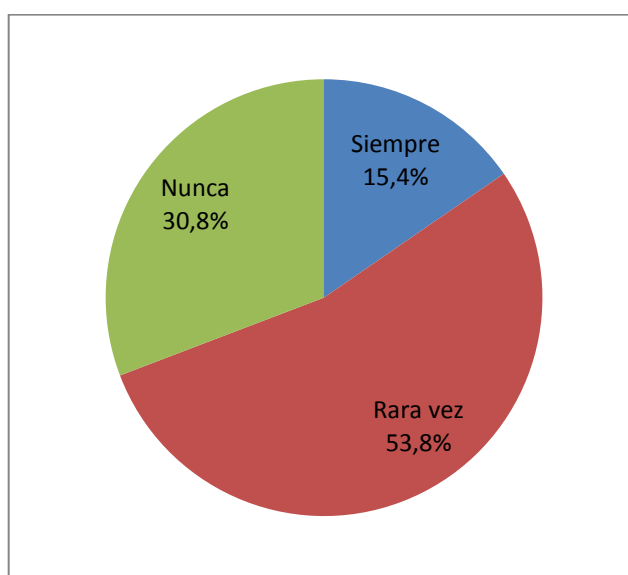


Gráfico N.-13 Chistes

#### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

A la Pregunta ¿Cuentas chistes a tus compañeritos?, 28 niños que corresponde al 53,8% contestaron que rara vez; 16 contestaron nunca que corresponde al 30,8%; y 8 que corresponde al 15,4% contestaron siempre.

Se deduce que en la escuelita los niños no cuentan chistes, a lo mejor porque no tienen la oportunidad de tener una correcta expresión oral, o porque todavía no se desarrolla en forma rápida la inteligencia intra e interpersonal que les permita tender lazos de amistad mediante el cuento de chistes y bromas, o porque no tiene la oportunidad que las maestras fortalezcan esta estrategia para el aprendizaje.

Pregunta N.- 10¿Te gusta narrar?

Cuadro N.- 10 Narrar

| CRITERIO  | f  | %     |
|-----------|----|-------|
| Cuentos   | 35 | 67,3% |
| Poemas    | 5  | 9,6%  |
| Historias | 12 | 23,1% |
| Total     | 52 | 100%  |

**Fuente:** Encuesta dirigida a los niños del primer año de educación básica  
**Investigadora:** Maria Cristina Salazar Garcés

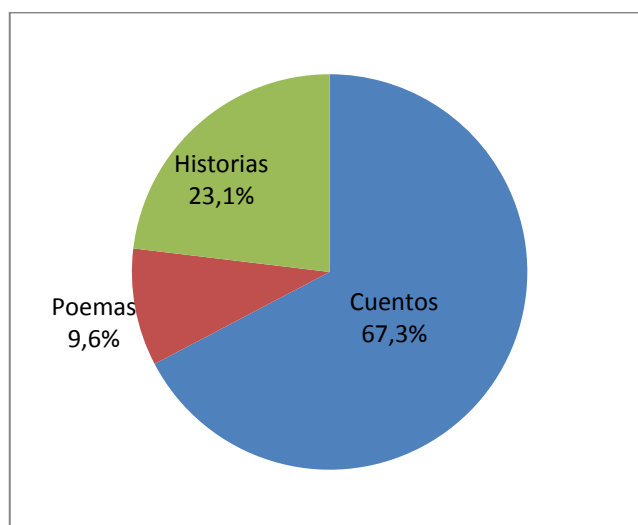


Gráfico N.-14 Narrar

#### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

A la Pregunta ¿Te gusta narrar?, 35 niños que corresponde al 67,3% contestaron que les gusta narrar cuentos; 12 niños que corresponde al 23,1% contestaron que les gusta narrar historias y 5 niños que corresponde al 9,6% contestaron que les gusta narrar poemas

Visto el cuadro y el gráfico se puede deducir que a los niños lo que más le agrada narrar son los cuentos, a lo mejor por la fantasía y el alto interés que tienen por qué les transporta a hermosos y bellos lugares que con su imaginación están identificándose o por que sueñan con una claridad fantástica lo que cada cuento trae para ellos, esto debe aprovecharse para construir aprendizajes significativos y perdurables convirtiéndolos en unos perfectos soñadores y de emprendedores.

## 4.2 Encuesta dirigido a los docentes

Pregunta N.- 1¿La lúdica provoca aprendizajes significativos?

Cuadro N.- 11 Lúdica

| CRITERIO | f | %    |
|----------|---|------|
| Si       | 2 | 100% |
| No       | 0 | 0,0% |
| Total    | 2 | 100% |

**Fuente:** Encuesta dirigida a los docentes.

**Elaborado por:** Maria Cristina Salazar Garcés.

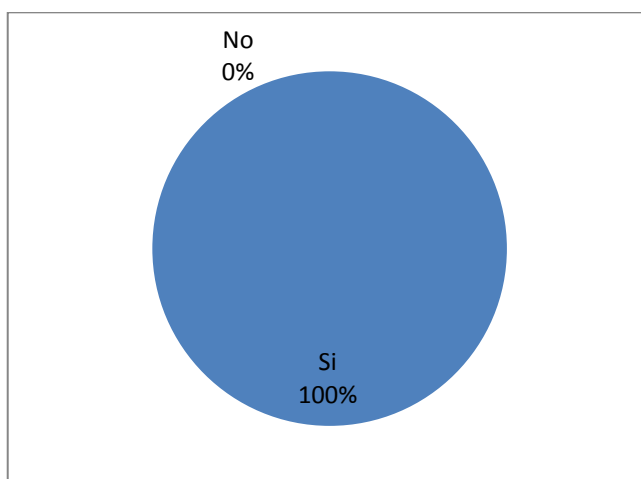


Gráfico N.-15 Lúdica

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

A la Pregunta ¿La lúdica provoca aprendizajes significativos?, 2 maestras que corresponde al 100% contestaron que sí.

Visto el cuadro y el gráfico se deduce que las maestras están conscientes que la lúdica utilizada como estrategia si provoca aprendizajes significativos, de ser así el proceso cognitivo, procedimental y actitudinal estría garantizado, pero lastimosamente los niños difieren de esta aseveración por que poco juegan en su diaria labor contrastando lo que las maestras lo enfatizan al contestar la pregunta.

Pregunta N.- 2 ¿La Lúdica ayuda a que los niños sean activos?

Cuadro N.- 12 Activos

| CRITERIO       | f | %    |
|----------------|---|------|
| Frecuentemente | 1 | 50%  |
| Rara vez       | 1 | 50%  |
| Total          | 2 | 100% |

**Fuente:** Encuesta dirigida a los docentes.

**Elaborado por:** Maria Cristina Salazar Garcés.

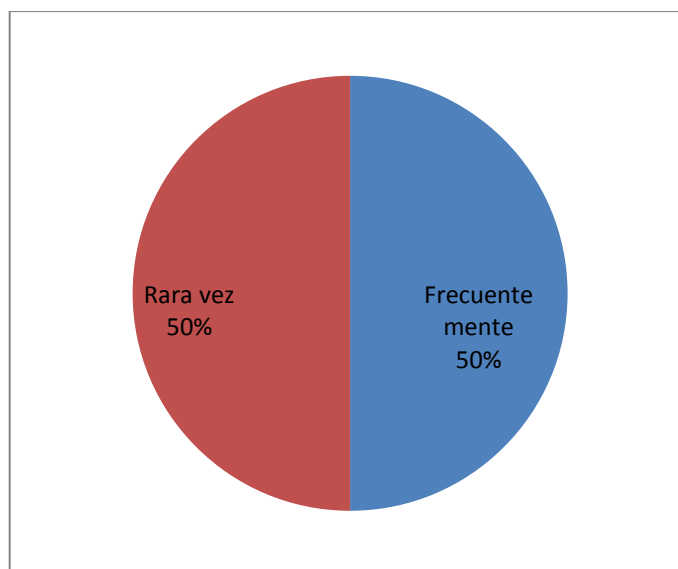


Gráfico N.-16 Activos

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

A la Pregunta ¿La Lúdica ayuda a que los niños sean activos?, 1 maestra dice que frecuentemente, corresponde al 50% y 1 maestra dice que rara vez, que corresponde al 50%.

Se deduce que hay una tendencia marcada a creer que la lúdica no ayuda a que los niños sean activos, a lo mejor por desconocimiento de las maestras de lo que es la lúdica, o porque no recibieron capacitación, para sacar, el mejor provecho de esta tendencia a nivel mundial, que el juego es lo más importante en la formación de los niños para mejorar su desarrollo con profunda transformación llena de alegría y regocijo.

Pregunta N.- 3 ¿Se desarrolla la creatividad cuando se utiliza la lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje?

Cuadro N.- 13 Creatividad

| CRITERIO | f | %    |
|----------|---|------|
| Siempre  | 0 | 0,0% |
| A veces  | 2 | 100% |
| Nunca    | 0 | 0,0  |
| Total    | 2 | 100% |

**Fuente:** Encuesta dirigida a los docentes.

**Elaborado por:** Maria Cristina Salazar Garcés.

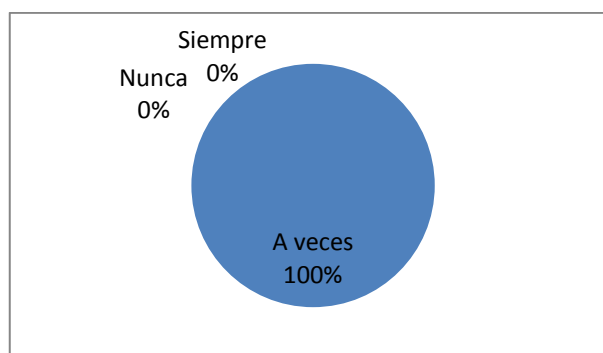


Gráfico N.-17 Creatividad

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

A la Pregunta ¿Se desarrolla la creatividad cuando se utiliza la lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje?, 2 maestras dicen que a veces que corresponde al 100%

Visto el cuadro y el gráfico se concluye que las maestras no están convencidas que la lúdica ayuda al fortalecimiento de la creatividad en los niños., será porque no han trabajado con esta herramienta o porque en verdad hay una fuerte tendencia a creer que el juego no sirve para esta actividad Potencializadora de la creatividad en los niños en estas edades, yéndose en contra de todo principio académico científico de que el juego en verdad es uno de los únicos elementos didácticos que permite la creatividad y la criticidad.

Pregunta N.- 4 ¿Cuándo se aplica la lúdica dentro del aula los niños desarrollan el lenguaje verbal?

Cuadro N.- 14 Lenguaje verbal

| CRITERIO       | f | %    |
|----------------|---|------|
| Frecuentemente | 1 | 50%  |
| Rara vez       | 1 | 50%  |
| Total          | 2 | 100% |

**Fuente:** Encuesta dirigida a los docentes.

**Elaborado por:** Maria Cristina Salazar Garcés.

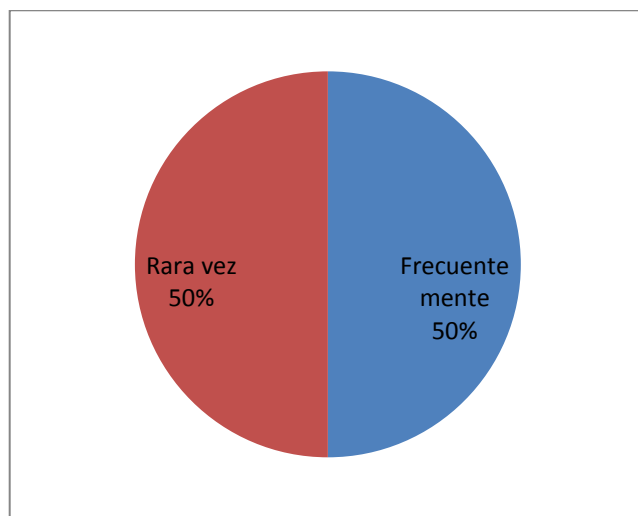


Gráfico N.-18 Lenguaje verbal

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

A la Pregunta ¿Cuándo se aplica la lúdica dentro del aula los niños desarrollan el lenguaje verbal? 1 maestra dice que frecuentemente que corresponde al 50% y 1 maestra dice que rara vez que corresponde al 50%.

Visto el cuadro y el gráfico se deduce que las maestras no están convencidas que la lúdica aplicada en el aula los niños desarrollen el lenguaje verbal, esto se puede deberse a que la lúdica no está siendo aplicada en su verdadera dimensión ya que los juegos no todos son iguales y para el mismo objetivo, por consiguiente no existe una verdadera planificación en relación con el juego.

Pregunta N.- 5 ¿La lúdica es una herramienta clave para su desempeño como docente?

Cuadro N.- 15 Herramienta

| CRITERIO | f | %    |
|----------|---|------|
| Si       | 0 | 0,0% |
| No       | 2 | 100% |
| Total    | 2 | 100% |

**Fuente:** Encuesta dirigida a los docentes.

**Elaborado por:** Maria Cristina Salazar Garcés.

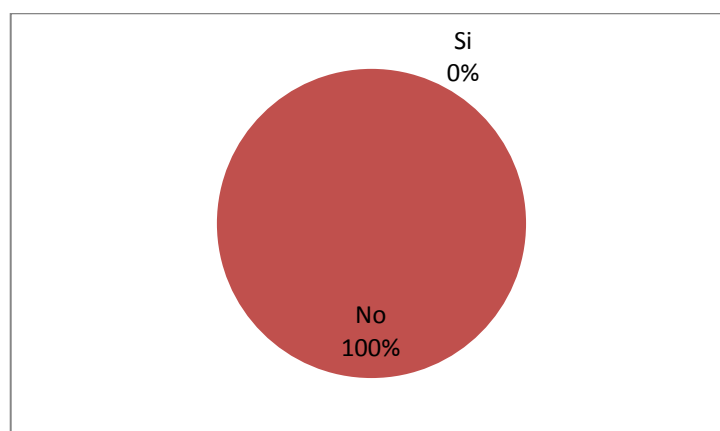


Gráfico N.-19 Herramienta

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

A la Pregunta ¿La lúdica es una herramienta clave para su desempeño como docente? 2 maestras dicen que no que corresponde el 100%

De lo que se desprende que las maestras no consideran a la lúdica como herramienta fundamental y clave para su desempeño como maestras, por consiguiente una parvulita que no considere a sí a la lúdica, es que no fue preparada para maestra de este nivel y que está desperdiciando su tiempo en el aula por que en los momentos presentes toda metodología, didáctica y pedagogía señalan como norte de una acción educativa en parvularia, la lúdica.

Pregunta N.- 6 ¿Los niños son participativos dentro del aula cuando se utiliza únicamente libros conocidos?



Cuadro N.- 16 Participativos

| CRITERIO | f | %    |
|----------|---|------|
| Si       | 0 | 0,0% |
| No       | 2 | 100% |
| Total    | 2 | 100% |

**Fuente:** Encuesta dirigida a los docentes.

**Elaborado por:** Maria Cristina Salazar Garcés.

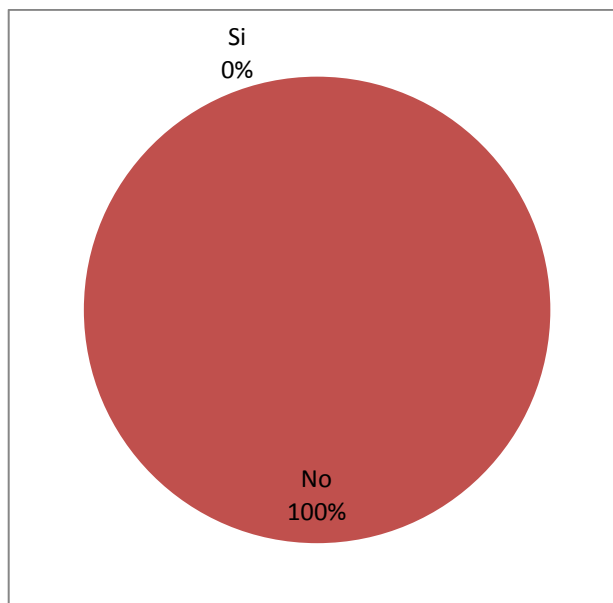


Gráfico N.-20 Participativos

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

A la Pregunta ¿Los niños son participativos dentro del aula cuando se utiliza únicamente libros conocidos? 2 maestras dicen que no que corresponde el 100%

En el cuadro y gráfico se visualiza que el cien por ciento de informantes niegan categóricamente que los niños sean participativos solo cuando se utiliza libros conocidos, por consiguiente en la variedad de la utilización de fuentes de información está el éxito de su labor, esto es bueno porque al niño no se le cansa con lo mismo, por ello la importancia de utilizar la lúdica con estrategia de aprendizaje.

Pregunta N.- 7¿Cree que los niños aprenden jugando?

Cuadro N.- 17 Aprender

| CRITERIO | f | %    |
|----------|---|------|
| Siempre  | 0 | 0,0% |
| A veces  | 2 | 100% |
| Nunca    | 0 | 0,0  |
| Total    | 2 | 100% |

**Fuente:** Encuesta dirigida a los docentes.

**Elaborado por:** Maria Cristina Salazar Garcés.

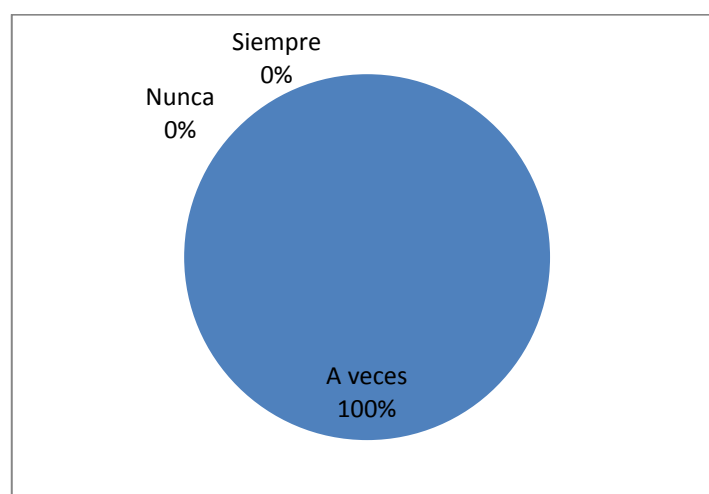


Gráfico N.-21 Aprender

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

A la Pregunta ¿Cree que los niños aprenden jugando? 2 maestras dicen que a veces que corresponde el 100%

Se visualiza que el cien por ciento de maestras mantiene que solo a veces los niños aprenden jugando, por consiguiente las maestras no tienen una base epistemológica de lo que juego en si puede proporcionar a los niños, claro con una adecuada planificación, con una metodología adecuada y por sobre todas las cosas utilizando la pedagogía del amor para inculcar mediante la lúdica conocimientos impercederos

Pregunta N.- 8 ¿El niño desarrolla sus destrezas verbales únicamente realizando actividades del libro?

Cuadro N.- 18 Destrezas verbales

| CRITERIO | f | %    |
|----------|---|------|
| Siempre  | 1 | 50%  |
| Rara vez | 1 | 50%  |
| Nunca    | 0 | 0,0  |
| Total    | 2 | 100% |

**Fuente:** Encuesta dirigida a los docentes.

**Elaborado por:** Maria Cristina Salazar Garcés.

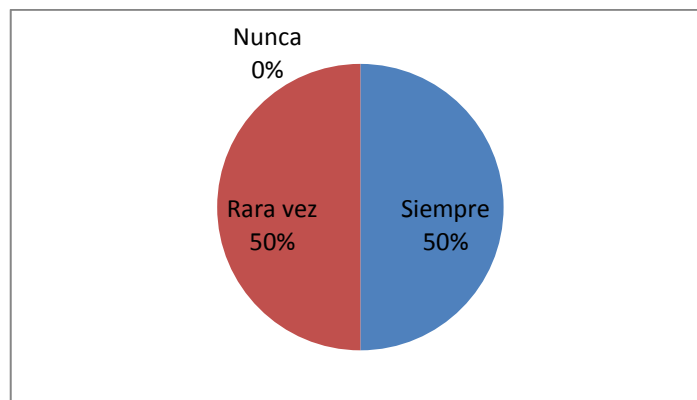


Gráfico N.-22 Destrezas verbales

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

A la Pregunta ¿El niño desarrolla sus destrezas verbales únicamente realizando actividades del libro? 1 maestra dice que siempre que corresponde al 50%; 1 maestra dice que rara vez que corresponde al 50%

Las informantes tiene percepciones opuestas ya que la una dice que siempre y la otra que rara vez, por consiguiente las destrezas verbales no se concretan al utilizar las actividades del libro y que necesitan de otros elementos para que se pueda realizar este acercamiento al lenguaje que deberán manejarlo correctamente durante toda su vida, por lo que es necesario que las docentes fortalezcan esta parte del conocimiento para que su verdadera dimensión este acorde con los postulados de la nueva educación. Ecuatoriana.

Pregunta N.- 9 ¿Como docente aplica nuevas metodologías como la lúdica durante su proceso de enseñanza?

Cuadro N.- 19 Nuevas metodologías

| CRITERIO | f | %    |
|----------|---|------|
| Siempre  | 0 | 0,0% |
| A veces  | 2 | 100% |
| Nunca    | 0 | 0,0  |
| Total    | 2 | 100% |

**Fuente:** Encuesta dirigida a los docentes.

**Elaborado por:** Maria Cristina Salazar Garcés.



Gráfico N.-23 Nuevas metodologías

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

A la Pregunta ¿Como docente aplica nuevas metodologías como la lúdica durante su proceso de enseñanza? 2 maestras dicen que a veces que corresponde al 100%

De lo que se puede inferir que la lúdica no está siendo aplicada en su verdadera dimensión por que se desconoce o porque les es muy difícil hacer una verdadera planificación con esta herramienta que al ser desarrollada en su real dimensión pasarían los niños de buenos a excelentes o de inactivos en activos con una clara meta de ser siempre superiores en su trabajo de aula, cuán importante es la aplicación de la metodología lúdica.

Pregunta N.- 10 ¿El niño aprende de sus compañeros cuando se agrupan para realizar una actividad colectiva?

Cuadro N.- 20 Actividad Colectiva

| CRITERIO | f | %    |
|----------|---|------|
| Siempre  | 0 | 0,0% |
| A veces  | 2 | 100% |
| Nunca    | 0 | 0,0  |
| Total    | 2 | 100% |

**Fuente:** Encuesta dirigida a los docentes.

**Elaborado por:** Maria Cristina Salazar Garcés.

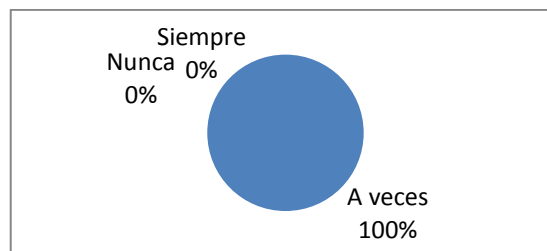


Gráfico N.-24 Actividad Colectiva

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

A la Pregunta ¿El niño aprende de sus compañeros cuando se agrupan para realizar una actividad colectiva? 2 maestras dicen que a veces que corresponde al 100%

Las dos maestras están afirmando que, a veces no más aprenden cuando los niños se agrupan, esto claramente demuestra que las maestras no están aplicando estrategias de aprendizaje cooperativo, que es lo que actualmente se pretende, por cuanto los diferentes puntos de vista que tiene cada uno de los integrantes de la sala de clase fortalece el aprendizaje, porque va siendo creativo y crítico, es necesario que se rompa una serie de esquemas que están anquilosados en la función educativa especialmente de los párvulos, se les brinde mayores oportunidades para su desempeño académico y puedan verdaderamente acceder a un aprendizaje significativo.

## **4.3 COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS**

### **4.3.1 PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS**

#### **MODELO LÓGICO:**

“La enseñanza lúdica incide en el aprendizaje del lenguaje verbal en los estudiantes de la unidad educativa “Darío Guevara de la Parroquia Cunchibamba del cantón Ambato”

#### **HIPÓTESIS NULA ( $H_0$ ):**

“La enseñanza lúdica incide en el aprendizaje del lenguaje verbal en los estudiantes de la unidad educativa “Darío Guevara de la Parroquia Cunchibamba del cantón Ambato”

#### **HIPÓTESIS ALTERNA ( $H_1$ ):**

“La enseñanza lúdica incide en el aprendizaje del lenguaje verbal en los estudiantes de la unidad educativa “Darío Guevara de la Parroquia Cunchibamba del cantón Ambato”

#### **MODELO MATEMÁTICO**

$$H_0 = H_1$$

$$H_0 \neq H_1$$

#### **NIVEL DE SIGNIFICACIÓN**

Para comprobación de la hipótesis, se selecciona un nivel de significación del 5%, ( $\alpha=0,05$ ).

#### **MODELO ESTADÍSTICO**

Se aplicará el modelo estadístico del Chi Cuadrado, por las alternativas que posee la encuesta, para la comprobación de la hipótesis.

### SELECCIÓN DEL ESTADÍSTICO

La encuesta dirigida a los niños del primer año de educación básica de la Unidad Educativa “Darío Guevara” y por existir diversas alternativas; se elabora una tabla de contingencia; seleccionando el Chi-Cuadrado, para la comprobación de la hipótesis:

$$X^2 = \frac{\sum (Fo - Fe)^2}{Fe}$$

### REGIÓN DE ACEPTACIÓN Y RECHAZO

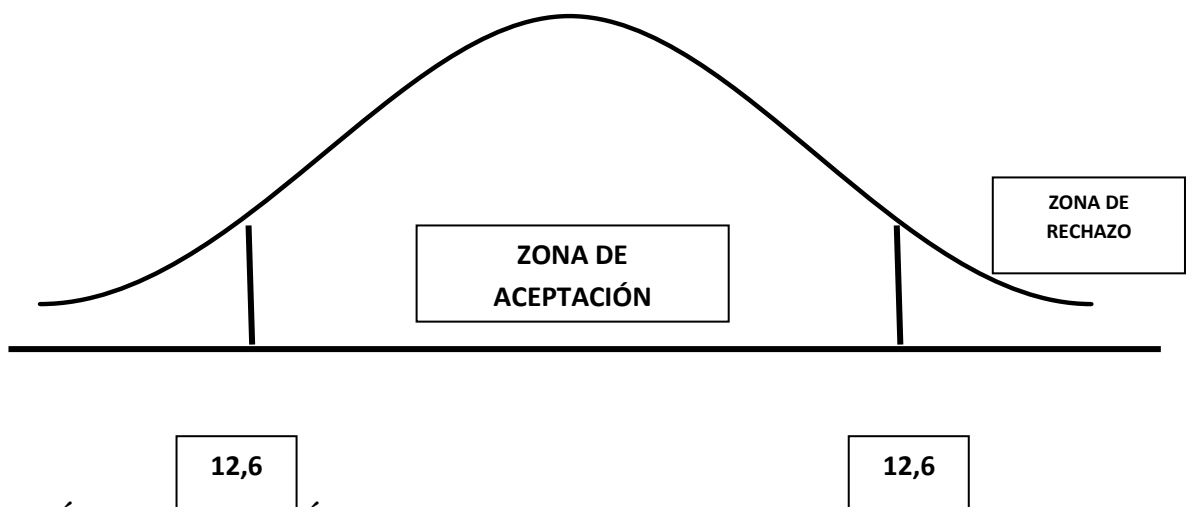
Para determinar la región de aceptación y rechazo, se calcula los grados de libertad, y se determina el valor del Chi-Cuadrado en la tabla estadística.

$$g.l. = (F - 1) * (C - 1)$$

$$g.l. = (5 - 1) * (3 - 1)$$

$$g.l. = 4 * 2$$

$$g.l. = 8$$



**CÁLCULO ESTADÍSTICO**

### FRECUENCIAS OBSERVADAS

| PREGUNTAS                              | ESTUDIANTES |           | TOTAL      |
|--|-------------|-----------|------------|
|  | SI          | NO        |            |
| TE GUSTA APRENDER JUGANDO              | 48          | 4         | 52         |
| CUANDO JUEGAS TE DIVIERTES             | 50          | 2         | 52         |
| TE GUSTA JUGAR CON TUS<br>COMPAÑERITOS | 41          | 11        | 52         |
| SALUDAS CON TUS COMPAÑERITOS           | 39          | 13        | 52         |
| <b>TOTAL</b>                           | <b>178</b>  | <b>30</b> | <b>208</b> |

### FRECUENCIAS ESPERADAS

| PREGUNTAS                              | ESTUDIANTES |           | TOTAL      |
|--|-------------|-----------|------------|
|  | SI          | NO        |            |
| TE GUSTA APRENDER JUGANDO              | 44,5        | 7,5       | 52         |
| CUANDO JUEGAS TE DIVIERTES             | 44,5        | 7,5       | 52         |
| TE GUSTA JUGAR CON TUS<br>COMPAÑERITOS | 44,5        | 7,5       | 52         |
| SALUDAS CON TUS COMPAÑERITOS           | 44,5        | 7,5       | 52         |
| <b>TOTAL</b>                           | <b>178</b>  | <b>30</b> | <b>208</b> |

### CÁLCULO DEL CHI CUADRADO

| O  | E       | (O-E)  | (O-E) <sup>2</sup> | (O-E) <sup>2</sup> /E |
|----|---------|--------|--------------------|-----------------------|
| 48 | 44,5000 | 3,500  | 12,25              | 0,275                 |
| 50 | 44,5000 | 5,500  | 30,25              | 0,680                 |
| 41 | 44,5000 | -3,500 | 12,25              | 0,275                 |



|     |         |        |                      |               |
|-----|---------|--------|----------------------|---------------|
| 39  | 44,5000 | -5,500 | 30,25                | 0,680         |
| 4   | 7,5000  | -3,500 | 12,25                | 1,633         |
| 2   | 7,5000  | -5,500 | 30,25                | 4,033         |
| 11  | 7,5000  | 3,500  | 12,25                | 1,633         |
| 13  | 7,5000  | 5,500  | 30,25                | 4,033         |
| 208 |         |        | <b>X<sup>2</sup></b> | <b>13,243</b> |

#### 4.3.2 DECISIÓN

Para un contraste bilateral, el valor del Chi-cuadrado con 8 grados de libertad es 15,5 y el valor calculado es 13,243; por tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna, determinando que: “La enseñanza lúdica incide en el aprendizaje del lenguaje verbal en los estudiantes de la unidad educativa “Darío Guevara de la Parroquia Cunchibamba del cantón Ambato”

## **CAPÍTULO V**

### **5.1 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.**

#### **5.1.1 Conclusiones**

- La aplicación de la lúdica no se trata en la profundidad necesaria, se deben incluir verdaderos planes y programas en el currículo de la educación inicial
- El desarrollo del lenguaje verbal no es el adecuado, no se les permite a los niños (as) ser originales y creativos.
- Se concluye en forma general que las profesoras del primer año de educación básica desconocen alternativas de solución al problema, no utilizan la lúdica para influenciar el desarrollo del lenguaje verbal de los niños (as)

#### **5.1.2 Recomendaciones**

- Mejorar el desarrollo de la lúdica, para que no haya el desfase del desarrollo del Lenguaje Verbal en la Unidad Educativa Darío Guevara
- Fomentar la Lúdica mediante la metodología del juego, las canciones, la música, la poesía y la práctica de todas las técnicas que estén al alcance del estudiante.
- Elaborar una Guía metodológica lúdica para formar el lenguaje verbal en los niños/as del primer año de básica de la unidad educativa "Darío Guevara" de la parroquia Cunchibamba"

## CAPÍTULO VI

### LA PROPUESTA

#### 6.1 TEMA

Guía metodológica lúdica para formar el lenguaje verbal en los niños/as de los niños (as) del primer año de básica de la unidad educativa “Darío Guevara” de la parroquia Cunchibamba"

#### 6.2 DATOS INFORMATIVOS

|                       |                                 |
|-----------------------|---------------------------------|
| <b>Institución:</b>   | Unidad Educativa Darío Guevara. |
| <b>Sostenimiento:</b> | Fiscal                          |
| <b>Sexo:</b>          | Mixto                           |
| <b>Jornada:</b>       | Matutina                        |
| <b>Sección:</b>       | Inicial                         |
| <b>Dirección:</b>     | Provincia de Tungurahua,        |
| <b>Cantón:</b>        | Ambato,                         |
| <b>Parroquia</b>      | Cunchibamba                     |
| <b>Responsable:</b>   | María Cristina Salazar Garcés   |

#### 6.3 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

La Unidad Educativa Darío Guevara de la parroquia Cunchibamba perteneciente al cantón Ambato, está ubicado en el norte de la Provincia y por su cercanía a la ciudad de Ambato, como que sus habitantes no recurren a los servicios de esta institución educativa, por consiguiente no se han constituido en los potenciales usuarios de este servicio educativo que da el estado ecuatoriano, razón por la que los niños no han sido atendidos con la innovación

de nuevas corrientes metodológicas, didácticas y pedagógicas, por ello el interés de la investigadora de proporcionar una herramienta que permita a las docentes utilizar varias estrategias metodológicas para conseguir el desarrollo del lenguaje como es la lúdica.

Para efectivizar la propuesta se procederá a conversar y socializar la misma para indicar la importancia, la ayuda que presta en la educación infantil, la práctica del juego y el manejo de diversos materiales los cuales ayudaran en el campo motriz y el desarrollo del lenguaje verbal a los niños.

#### **6.4 JUSTIFICACIÓN**

La educación actual no puede prescindir de la lúdica por la importancia y la riqueza de los medios que utiliza, junto a la sencillez y variedad de las técnicas que han hecho de esta metodología un componente indispensable e indiscutible del ámbito educativo, sobre todo en el primer año de educación básica, para desarrollar el lenguaje verbal.

Aspiro que la Guía metodológica sea útil para todas las maestras, autoridades y estudiantes, quienes creen en la necesidad de que la lúdica ocupe un lugar preponderante en la educación de los párvulos que están formándose en la Unidad Educativa, que les permitirá tener otra cosmovisión de su rol que deben desarrollar.

#### **6.5 OBJETIVOS**

##### **Objetivo General**

Elaborar una Guía Metodológica sobre la aplicación de la Lúdica para el desarrollo del lenguaje verbal en los estudiantes del primer año de básica que contribuya para el desarrollo académico científico.

## **Objetivos Específicos**

- Socializar la Lúdica de modo que el niño (a) profundice en la habilidad de desarrollar el lenguaje verbal para utilizarla en situaciones problemáticas en el nivel educativo mediante el juego
- Ejecutar combinaciones lúdicas como soluciones a nuevos problemas de los niños (as)
- Evaluar la guía metodológica para obtener conocimientos sólidos y mejores resultados en el desarrollo del lenguaje verbal.

## **6.6 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD**

Dentro de la Institución en donde se dará uso a esta guía metodológica para el desarrollo del lenguaje verbal, se cuenta con la apertura y el respaldo total del Directora, quien está dispuesto a instrumentalizar la propuesta, puesto que está consciente de las fortalezas con las que aportará a la niñez.

De igual manera la actual Directora de la Educación Básica, quien además de conocer este proyecto, ha formado parte en la construcción del mismo.

Las maestras encargados del primero de educación básica han expresado la necesidad de mejorar el nivel de aprendizaje en el plantel y están interesados en apoyar el proyecto, dispuestos a trabajar con la guía metodológica y conseguir resultados que beneficien el proceso de enseñanza aprendizaje en el establecimiento.

Por parte de los padres de familia, hay la predisposición de apoyar todo proceso que marque un cambio, siempre y cuando sea para el bien de sus hijos, y al haber sido concientizados que la lúdica es el eje primordial del aprendizaje, apoyan la propuesta y desean darle seguimiento desde sus hogares. Además, les

interesa que los niños (as) sean parte del proceso de innovación que la institución está implantando, ya que la propuesta, forma parte de un cambio estructural que la unidad educativa viene instaurando y que elevará el nivel académico de los niños (as), llevándolos a obtener una nueva aspiración.

La Institución, está familiarizada con el proyecto, y al darle su apoyo facilita la ejecución de esta iniciativa. Tanto los Directivos, como las docentes han informado a los padres de familia de los cambios a efectuarse, y al estar de acuerdo con ellos, conocen del apoyo que deben brindar para que el mismo se pueda concretar.

## **6.7 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA**

### **Guía Metodológica:**

La Guía Metodológica es un conjunto de conceptos, sugerencias e instrucciones para las actividades de Capacitación.

Hace referencia a algunos principios pedagógicos básicos y puede ayudar en la toma de las decisiones para estructurar las actividades de capacitación para la Autogestión Comunitaria.

Todas las personas educadoras o capacitadoras, pueden hacer uso de su contenido, según sus necesidades. La guía tiene un carácter abierto y puede ser complementada con nuevos conceptos, sugerencias metodológicas o instrumentos que vayan surgiendo durante el desarrollo de las actividades de capacitación.

La estructura de la guía debe sostener y dar movilidad al proceso de capacitación, proporcionar los elementos básicos que garanticen la coherencia e identidad del proceso de acuerdo al plan general de capacitación y permitir la flexibilidad del diseño y la realización de las actividades.

([http://proyecu.galeon.com/cuadernos/cuad0/cuad0\\_2.html](http://proyecu.galeon.com/cuadernos/cuad0/cuad0_2.html))

### **Definición de lúdica:**

**EINSTEIN, Albert (s/a)**" Los juegos son la forma más elevada de la investigación"(s/p)

(<http://laludicaenpreescolar.blogspot.com/2009/07/concepto-de-ludica.html>) La lúdica se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros.

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

(<http://www.ludica.org/>) El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

**YTURRALDE TAGLE, Ernesto(s/a)** Siempre hemos relacionado a los juegos, a la lúdica y sus entornos, así como a las emociones que producen, con la etapa de la infancia y hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que derive en aspectos serios y profesionales, y la verdad es que

ello dista mucho de la realidad, pues que el juego trasciende la etapa de la infancia y sin darnos cuenta, se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples como el compartir en la mesa, en los aspectos culturales, en las competencias deportivas, en los juegos de video, electrónicos, en los juegos de mesa, en los juegos de azar, en los espectáculos, en forma de rituales, en las manifestaciones folklóricas de los pueblos, en las expresiones artísticas, tales como la danza, el teatro, el canto, la música, la plástica, la pintura, en las obras escritas y en la comunicación verbal, en las conferencias, en manifestaciones del pensamiento lateral, en el compartir de los cuentos, en la enseñanza, en el material didáctico e inclusive en las terapias. Lo lúdico genera un ambiente agradable, genera emociones, genera gozo y placer. (s/p)

(<http://es.scribd.com/doc/63366844/Pedagogia-y-ludica>) Lúdica son acciones que el hombre realiza en las que puede mostrar sus sentimientos de goce, emoción, libertad permitiendo el desarrollo integral del individuo; la lúdica que en muchos casos es tomada como juego, no sólo es eso, es la forma de lograr aquellas cosas que se dificultan y que utilizando acciones recreativas pueden alcanzarse, como en los casos del aprendizaje dentro de la educación. (s/p)

### **Desarrollo del lenguaje verbal**

([http://es.wikipedia.org/wiki/Desarrollo\\_del\\_lenguaje](http://es.wikipedia.org/wiki/Desarrollo_del_lenguaje)) Se llama desarrollo del lenguaje (o adquisición de la lengua materna) al proceso cognitivo por el cual los seres humanos adquieren la capacidad de comunicarse verbalmente usando una lengua natural. (s/p)

Este desarrollo se produce en un período crítico, que se extiende desde los primeros meses de vida hasta el inicio de la adolescencia. En la mayoría de seres humanos el proceso se da principalmente durante los primeros cinco años, especialmente en lo que se refiere a la adquisición de las formas lingüísticas y de los contenidos. Durante estos primeros años tiene lugar a mayor velocidad de



aprendizaje y se adquieren los elementos básicos y sus significados, y hasta la pre adolescencia se consolida el uso, la inferencia pragmática y la capacidad para entender enunciados no-literales (irónicos, sarcásticos). Los primeros años, constituyen el período fundamental aunque el desarrollo del lenguaje se prolonga mucho más allá de los primeros años.

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



**“GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS  
INFANTILES PARA EL DESARROLLO DEL  
LENGUAJE VERBAL DE LOS NIÑOS  
DIRIGIDO A LOS DOCENTES”.**



**Autora: María Cristina Salazar Garcés**

# JUEGOS

**Rondas:**

**La rueda de San Miguel:**



**Número de integrantes:** Ilimitado

**Material:** Ninguno

**Instrucciones:**

- Se unen todos de las manos y se forma una ronda (círculo).
- Se va girando y se empieza a cantar la canción.
- En el momento en que cada uno escucha su nombre se da la vuelta y comienza a girar de espaldas, así se queda hasta que el juego termina.
- El juego termina cuando todos quedan al revés.

**La canción que se canta durante el juego es:**

A la rueda, rueda  
De San Miguel, San Miguel  
Todos cargan su caja de miel  
A lo maduro, a lo seguro  
Que se voltee (Nombre del niño) de burro.

**Los pilares de Doña Blanca:**



**Número de participantes:** Ilimitado

**Material:** ninguno

**Instrucciones:**

- Los niños forman una rueda con una niña al centro, un niño queda fuera del círculo, la rueda gira y todos cantan.
- Cuando acaba la canción, el niño que quedó fuera trata de separar los brazos unidos, para romper el círculo.
- Mientras hace eso pregunta: "¿De qué es este pilar?" y le contestan: "de oro", "de plata"

- Hasta que logra romper el círculo y persigue a la niña del centro.
- Cuando la alcanza, se eligen otros dos niños y se recomienza el juego.

**La canción que se canta durante el juego es:**

Doña Blanca está cubierta  
de pilares de oro y plata,  
romperemos un pilar  
para ver a Doña Blanca.  
-¿Quién es ese jicotillo  
que anda en pos de Doña Blanca?  
- Yo soy ese jicotillo  
que anda en pos de Doña Blanca.  
Romperemos un pilar  
para ver a Doña Blanca.

**El patio de mi casa:**



**Participantes:** Ilimitado

**Material:** Ninguno

**Instrucciones:**

- Los niños se colocan en círculo y uno de ellos en el centro.
- Al comenzar la canción todos avanzan hacia la derecha y al decir "agáchate" los del círculo se agachan.
- Al decir "Y vuélvanse..." todos se paran.
- Mientras el que está en el centro se coloca las manos en la cintura y va poniéndose delante de cada uno de ellos hasta que se termina la canción.
- El niño que quedo frente al que se estaba moviendo dentro del círculo pasa al centro y se repite la canción.
- Ahora le toca al otro moverse como el primer compañero.

**La canción que se canta durante el juego es:**

El patio de mi casa  
 Es muy particular,  
 Cuando llueve se moja,  
 Igual que los demás.  
 Agáchate y vuélvete agachar,  
 Que las agachaditas no saben bailar.  
 Agáchate y vuélvete agachar,  
 Que las agachaditas no saben bailar.  
 Hache, i, jota, ka, ele, elle, eme, a,  
 Que si tú no me quieres  
 Otra niña me querrá.  
 Hache, i, jota, ka, ele, elle, eme, a,  
 Que si tú no me quieres  
 Otra niño me querrá.

### **Víbora de la mar:**



**Participantes:** Ilimitados

**Material:** ninguno

### **Instrucciones:**

- Para este juego los niños deberán formar una fila.
- Además de los niños en fila (línea) deberá haber dos niños (los más altos de la clase, o la maestra (o) con el niño más alto).
- Estos dos niños deberán elegir un nombre, uno de los dos niños deberá llamarse melón y la otra sandía.
- Estos dos niños altos, unirán sus manos en lo alto formando un puente.
- El resto de los niños (los que están en fila, alineados) pasarán por debajo del puente y empezarán a cantar la canción.
- Cuando el resto de los niños alineados vayan caminando, en zigzag (similar a los movimientos de la víbora o culebra) podrán recorrer todo el salón de clases o el patio, pasando por debajo del puente dos o tres veces.

- La canción se repite dos o tres veces.
- Al momento en que casi termina la canción. Cuando dice: día, día, día, repentinamente los niños del puente deberán bajar sus manos y atrapar al niño que en ese momento esté pasando por debajo del puente.
- Los dos niños del puente, le preguntarán al niño atrapado Con quién te vas con melón o con sandía.
- El niño atrapado deberá elegir.
- Si el niño atrapado, decide que se va con sandía deberá poner sus manos en los hombros del niño que lleva ese nombre.
- Y así formarán otro puente y será más divertido para los niños de la fila, pasar pie debajo de dos o más puentes.
- La maestra puede elegir diferentes nombres para los niños del puente. Puede usar diferente vocabulario de acuerdo al que están aprendiendo los niños.

**La canción que se canta durante el juego es:**

A la víbora, víbora de la mar, de la mar  
 Por aquí pueden pasar  
 Los de adelante corren mucho y los de atrás se quedarán  
 Tras, tras, tras.  
 Una mexicana que fruta vendía  
 Ciruela, chabacano, melón y sandía  
 Verbena, verbena, jardín de matatena  
 Campanita de oro déjame pasar  
 Con todos mis hijos, menos el de atrás



Tras, tras, tras  
Será melón, será sandía,  
Será la vieja del otro día, día, día.

**Matarilerión:**



**Participantes:** Ilimitados

**Material:** ninguno

**Instrucciones:**

- Se hace una fila con todos los niños
- La persona que va a pedir los pajes se coloca frente a la fila.
- La persona que queda sola comienza a cantar: "Amo ato Matarilerieron" saltando hacia delante y hacia atrás alternativamente y los niños le contestan la frases que sigue de la canción, de la misma manera.

**La canción que se canta durante el juego es:**

**Coordinador:** Amo ato, Matarilerieron

**Niños:** ¿Qué quiere usted? Matarilerieron

**Coordinador:** Yo quiero un paje, Matarilerieron

**Niño:** Escoja usted Matarilerieron

**Coordinador:** Escojo a "Andrés" Matarilerieron

**Niños:** ¿Qué nombre le pondremos? Matarilerieron

**Coordinador:** Le pondremos "Superman" Matarilerieron

**Niños:** Ese nombre si le gusta (o no le gusta) Matarilerieron

**Todos:** A las doce de la noche agarremos un puerquito, a las doce de la noche nos daremos un sentón (se agachan) y otro de pilón (se agachan de nuevo)

## JUEGOS PARA CORRER

### Gallinita ciega:



**Participantes:** Ilimitado

**Material:** ninguno

### **Instrucciones:**

- Es un juego infantil en el que se le tapan los ojos a un jugador seleccionado.
- El resto de los jugadores lo hacen girar y van cantando alguna canción similar a esta:

**Coro:** Gallinita ciega, que se te ha perdido.

**Gallina:** Una aguja y un dedal.

**Coro:** Da la media vuelta y lo encontrarás.

- La gallina intenta tocar con la mano, un palo o una cuchara grande de madera a alguno de los jugadores mientras estos intentan zafarse.
- Cuando un jugador es tocado pasa a ocupar el lugar de la gallina.

En algunas versiones avanzadas del juego hay que identificar por el tacto al jugador atrapado.

**La roña:**



**Participantes:** Ilimitado

**Material:** Ninguno

**Instrucciones:**

- Los alumnos se colocan dispersos en el área donde van a jugar.
- Se escoge a un niño que sea quien "trae la roña".
- Empezará a perseguir al resto de sus compañeros, que tratarán de no ser tocados por quien trae la roña.

- Si el niño que trae la roña, logra tentar a alguno de sus compañeros entonces, quien fue tocado, pasará a tomar el papel de su compañero y será ahora él quien corree a sus compañeritos, para intentar pasarles la Roña.

### **Sugerencias para el juego:**

Una sugerencia es adoptar otra variante para el juego, por ejemplo: Si el niño que trae la roña, toca a uno de sus compañeros, este se unirá al compañero e irán formando una cadena de persecutores hasta atrapar a la última persona.

### **Los encantados:**



**Participantes:** Ilimitado

**Material:** Ninguno

### **Instrucciones:**

- Un niño o una niña "se la queda".
- La persona que se la queda, persigue a sus compañeros.
- Si toca a alguien este debe quedarse parado, "encantado" hasta que otro jugador lo vuelva a tocar y lo desencante.

- El juego termina cuando todos los jugadores están encantados.

### **Reglas:**

- El jugador que "se la queda" debe cuidar que a las personas que encantó para que no las desencanten sus compañeros.
- Las personas encantadas no deberán correr si no son tocadas por alguien más, si corren o se mueven quedarán descalificados.

### **Sugerencias para el juego:**

Una sugerencia es adoptar otra variante, por ejemplo: Si el niño que se la queda, toca a uno de sus compañeros, este se unirá al compañero e irán formando una cadena de persecutores hasta encantar a la última persona, esto con el fin de que el evitar que un solo niño se canse demasiado y para dar agilidad al juego.

### **STOP**



**Participantes:** Ilimitado

**Material:** Gis (Tiza)

**Instrucciones:**

- Primero se dibuja un círculo y luego uno más chico en medio, luego se divide en varias partes.
- Cada uno de los jugadores pone un nombre de país, estado, frutas, animales o su propio nombre en cada una de las divisiones que se hizo en el círculo. En el círculo de en medio ponen Stop.
- Cada uno pone un pie en donde puso su nombre, su fruta.
- Deberán elegir a una persona que para que comience el juego, esta comienza diciendo "Declaro la guerra en nombre de mi peor enemigo que es 'sandía' o el nombre de un país.
- El niño tiene ese nombre, debe que pisar el círculo más chico y decir "Stop", los demás tienen que correr lo más que puedan y cuando digan "Stop" se paran y se quedan ahí.
- El niño que dijo "Stop" escogerá a un niño (a) parado fuera del círculo y deberá adivinar cuántos pasos tiene que dar para llegar hasta el compañero, sí, sí llega con los pasos que dijo, al que le
- adivinaron la distancia se le pone un punto o piedrita en su parte del círculo, y si no, se le pone a que no llegó con los pasos.
- Al primero que lleve cinco puntos, se le pone un castigo que deciden entre todos.

### **Sugerencias para el juego:**

- Si el maestro considera que son muchos niños y se dificulta el hacer un círculo tan grande, podría incluir a dos niños en una misma casilla del círculo.

## JUEGOS PARA BRINCAR

### La Cuerda



**Participantes:** Ilimitado

**Material:** Una cuerda gruesa y suficientemente larga.

#### **Instrucciones:**

- Dos jugadores toman la cuerda, uno por cada extremo.
- Los demás se colocan en fila para ir pasando a saltar.
- Mientras que un compañero salta, los demás cantan una canción y según como sea ésta, se da a la comba a un ritmo diferente.
- El jugador perderá si:
  - "No salta cuando le toca.
  - "Tropieza con la cuerda.
  - "Pisa la cuerda mientras está brincando.

### **Sugerencias para el juego:**

- El juego de la cuerda casi siempre se acompaña de una canción determinada, si usted tiene una canción conocida puede jugar la cuerda cantando esa canción.
- Es recomendable que se juegue en grupo, dos cogen la cuerda y los demás saltan.
- Los movimientos de la cuerda deberán ser lentos, balanceos de un lado a otro y las canciones que acompañan también como corresponde al movimiento de la cuerda, para que a los niños se les facilite el brincar.
- Para jugar a la cuerda puede introducir las siguientes variantes como: brincar por parejas o bien brincar todo el grupo y eliminar a quien se vaya equivocando.

### **EL AVIÓN Ó BEBELECHE**



**Participantes:** Ilimitado

**Material:**

- Gis (tiza),



- ficha.

### **Instrucciones:**

- Se dibuja en el piso con un gis (tiza) un dibujo de cuadros con números consecutivos, como se muestra en la imagen de la izquierda.
- Los jugadores se enumeran según su participación en el juego, el uno, el dos, el tres y así sucesivamente.
- Cada jugador deberá tener una ficha que servirá para saber en qué recuadro se encuentran.
- Los jugadores tendrán que brincar en un solo pie dentro de los recuadros siguiendo los números, primero en el uno, después el dos
- Al llegar al número diez darán la vuelta y regresarán hacia el número uno siguiendo el mismo procedimiento, el diez, luego el nueve, el ocho
- En la primera vuelta, los jugadores no utilizarán la ficha, primero dan una vuelta sencilla al avión.
- De la segunda vuelta en adelante cada jugador antes de empezar a brincar, deberá arrojar su ficha en el recuadro número uno, comienza a brincar, da la vuelta y antes de salir recoge su ficha.
- El jugador perderá si:
  - Pisa el borde de los recuadros (líneas)
  - Si sale sin recoger su ficha

- Si pisa los recuadros ocupados por las fichas de los compañeros.
- Si comete mano negra (apoyarse en el suelo con la mano para recoger la ficha).
- Si al momento de arrojar la ficha esta sale del recuadro que le corresponde se pierde el turno.
- Si el jugador dura mucho tiempo parado en un recuadro, porque no sabe como recoger su ficha.

#### **Sugerencias para el juego:**

- Las fichas que se elijan pueden ser de cualquier material, sin embargo se recomiendan fichas planas y con un poco de peso, como monedas; no se recomiendan fichas redondas, como canicas o piedras porque a la hora de arrojar ruedan y podrían salirse de los recuadros.
- Se recomienda también que las fichas sean distintas para cada jugador, esto facilita que no se confundan a la hora de recoger su ficha.
- El maestro podrá formar equipos, si lo considera conveniente, para que los niños no duren mucho tiempo de una participación a otra.

## EL CARACOL



---

**Participantes:** 6 niños

### **Material:**

- Gis (tiza),
- fichas.

### **Instrucciones:**

- Se dibuja con un gis en el piso una figura en forma de caracol, divida en 10 espacios.
- A cada espacio se le pone un número del 1 al 10 de forma consecutiva, empezando por fuera, como la figura.
- Cada niño deberá tener una ficha diferente (monedas, fichas, corcho latas, piedras)
- Los niños se forman por fila.

- El primer participante colocará su moneda en la casilla del número 1. Con el pie izquierdo flexionado y el derecho empuja la ficha tratando de llegar a la siguiente casilla.

El jugador perderá si:

- La ficha se sale del número siguiente. La ficha quedará en la casilla donde perdió el turno, a partir de ahí volverá a formarse en la fila a esperar nuevamente su turno.
- Gana el niño que llegue primero al número 10.

#### **Sugerencias para el juego:**

- Las fichas que se elijan pueden ser de cualquier material, sin embargo se recomiendan fichas planas y con un poco de peso, como monedas; no se recomiendan fichas redondas, como canicas o piedras porque a la hora de arrojar ruedan y podrían salirse de los recuadros.
- Se recomienda también que las fichas sean distintas para cada jugador, esto facilita que no se confundan a la hora de recoger su ficha.
- El maestro podrá formar equipos, si lo considera conveniente, para que los niños no duren mucho tiempo de una participación a otra.



- Se requiere de un gritón, la persona que anuncia las cartas que van saliendo. Esta persona controla las cartas de las imágenes que vienen en la carta, y las va sacando al azar sin ver de la baraja.
- Se le da una carta a cada jugador, o bien 2, depende de las reglas del juego.
- El gritón saca una carta a la vez.
- Los jugadores colocan una ficha, frijolito o cualquier objeto pequeño que simule una ficha sobre cada imagen que corresponda a la imagen que anuncia el gritón.

**Variantes:**

- **Línea.**- el que consiga cubrir cuatro imágenes seguidas, ya sea de manera horizontal, vertical o diagonal puede gritar línea.
- **Cuatro esquinas.**- si completa las tarjetas que se encuentran en las cuatro esquinas de su carta, puede gritar cuatro esquinas.
- **Centro.**- El jugador hace centro cuando completa las 4 tarjetas que se encuentran en el centro de su carta.
- En México los gritones se caracterizan por crear frases de cada figura y se convierten en especie de adivinanzas curiosas o rimas que describen la figura a punto de ser anunciada (opcional). Por ejemplo:

**Estos son algunos versos que se cantan cuando se juega lotería:**

- El que con la cola pica. **El alacrán**

- ¡Ay Chihuahua! cuánto apache y yo sin flechas. **El apache**
- Atarántamela a palos, no me la dejes llegar. **La araña**
- El que a buen árbol se arrima, buena sombra le cobija. **El árbol**
- El arpa vieja de mi suegra, ya no sirve para tocar. **El arpa**
- Verde, blanco y colorado, la bandera del soldado. **La bandera**
- Tocando su bandolón, está el mariachi Simón. **El bandolón**
- Tanto bebe el albañil, que quedó como el barril. **El barril**
- ¡Ah, que borracho tan necio, ya no lo puedo aguantar!. **El borracho**
- Una bota es igual que la otra. **La bota**
- La herramienta del borracho. **La botella**
- Cuatro dientes y una muela. **La calavera**
- Camarón que se duerme, se lo lleva la corriente. **El camarón**
- La campana y tú debajo. **La campana**

- Tanto va el cántaro al agua. **El cantarito**
- Don Ferruco el elegante su bastón quería tirar. **El catrín**
- El caso que te hago es poco. **El cazo**
- Rema y rema va Lupita, sentada en su chalupita. **La Chalupa**
- No me extrañes corazón, que regreso en el camión. **El corazón**
- El sombrero de los reyes. **La corona**
- Cotorro, da acá la pata y empiézame a platicar. **El cotorro**
- La dama puliendo el paso, por toda la calle real. **La dama**
- Pórtate bien cuatito, si no te lleva el coloradito. **El diablito**
- Súbeme paso a pasito, no quieras de un brinquito. **La escalera**
- La guía de los marineros. **La estrella**
- El que le cantó a San Pedro, no le volverá a cantar. **El gallo**
- Al otro lado del río tengo mi banco donde se sienta mi chata, pico de garza morena. **La garza**



- Ponle su gorrito al nene, no se nos vaya a enfermar. **El gorrito**
- Las jaras del indio Adán, donde pegan dan. **Las jaras**
- La luna es tuerta de un ojo, y tu hermana de los dos. **La luna**
- El que nace pa' maceta, no sale del corredor. **La maceta**
- La mano más larga es la de un criminal. **La mano**
- Me lo das o me lo quitas. **El melón**
- Aquí viene la señora muerte, la tilica y flaca. **La muerte**
- Este mundo es una bola y nosotros un bolón. **El mundo**
- El músico trompa de hule, ya no me quiere tocar. **El músico**
- El negrito de La Habana, el que se llevó a tu hermana. **El negrito**
- Al que todos van a ver, cuando tienen que comer. **El nopal**
- Tú me traes a puros brincos, como pájaro en la rama. **El pájaro**
- Palmero sube a la palma y bájame un coco real. **La palma**
- Para el sol y para el agua. **El paraguas**

- El que espera, desespera o se casa con doña Espera. **La pera**
- El que por la boca muere. **El pescado**
- Fresco, oloroso y en todo tiempo hermoso. **El pino**
- Al ver a la verde rana, ¡qué brinco pegó tu hermana! **La rana**
- Rosa, Rosita, Rosaura. **La rosa**
- La barriga que Juan tenía, era empacho de sandía. **La sandía**
- Con los cantos de sirena hasta el marino se va a marear. **La sirena**
- La cobija de los pobres. **El sol**
- Uno, dos y tres, el soldado p'al cuartel. **El soldado**
- No te arrugues cuero viejo que te quiero pa' tambor. **El tambor**
- Por qué le corres cobarde trayendo tan buen puñal. **El valiente**
- El venado no ve nada. **El venado**
- Como no fue violón, tuvo que ser violoncello. **El violoncello**

- De esta manera los participantes deben mostrar su agilidad mental para descifrar el acertijo.
- Basta con llenar el cartoncito, quien logra hacerlo primero debe gritar "**LOTERÍA**" con el fin de que se le entregue su premio.
- Al llenar la carta es solo cuando se gana el juego.
- Al reiniciar el juego, los participantes pueden conservar o cambiar su cartoncito. De igual manera, puede ser sustituido el "gritón" por otro jugador.

### **Recomendaciones:**

- Se sugiere dar oportunidad para que los niños echen las cartas.
- Se sugiere que el facilitador muestre a los niños las tarjetas y cante las frases solo una vez antes de comenzar el juego y después lo haga de forma normal, mencionando únicamente el nombre de la carta.

### **SERPIENTES Y ESCALERAS**



**Participantes:** De 6 a 8 personas

**Material:**

- Tablero
- Fichas
- 1 Dado
- Instructivo y Reglas del Juego

**Instrucciones:**

- Cada jugador tiene su turno y lanza un solo dado el cual avanza su ficha tantas casillas como marque el dado.
- Cuando una ficha cae en la casilla donde inicia la escalera subirá a la casilla donde termina,
- Cuando una ficha cae en la cola de la serpiente bajara a la casilla donde se encuentra la cabeza de la misma,
- Cuando una ficha cae en un lugar ocupado la ficha regresa al lugar que ocupaba anteriormente.
- El ganador es el que llegue a la casilla 100.
- Si el dado rebasa este número, la ficha regresará tantos puntos haya sobre pasado esta casilla.

### **Recomendaciones:**

- Se sugiere que el número de integrantes no sea muy alto, para que puedan jugar mejor y no haya dificultades en saber quien sigue.

## **JUEGOS DE PISO**

### **CANICAS**



---

**Participantes:** Ilimitados

**Material:** Gis (tiza) y canicas.

### **Instrucciones:**

Esta es una forma de jugar:

- Colocar las canicas dentro de un círculo marcado con gis (tiza) en el suelo, el círculo debe tener dos cuartas de diámetro (dos palmas abiertas) con una línea de tiro a 6 pasos aproximadamente.
- Todos los jugadores ponen una canica en el círculo.

- Los jugadores lanzarán las canicas desde el círculo a la línea de tiro, el que logre llegar más cerca de la raya de tiro empieza y así el orden de los siguientes.
- Se lanzará desde la línea de tiro hacia el círculo, con el propósito de sacar el mayor número de canicas del círculo y así ganar.

**Sugerencias para el juego:**

- Jugar en grupo, para que el maestro tenga más facilidad de coordinar la actividad y mantener el orden entre los niños.
- Las canicas deben ser del mismo tamaño para que no haya diferencias y todos los niños tengan la misma oportunidad de ganar.
- El grupo pueden cooperar para comprar una bolsa de canicas.

**MATATENA (Docena ó Mapepena)**



**Número de integrantes:** Ilimitado.

**Material:** Piedritas.

**Instrucciones:**

- Cada jugador lleva sus piedritas, en posición de cuclillas y formando un círculo sobre el piso y al centro del mismo la cantidad de piedritas

convenidas, menos una; ésta es lanzada hacia arriba con una sola mano, recogiendo rápidamente el número de piedritas también convenido (es decir, el la cantidad de piedritas que el grupo acuerde) y volviéndola a atrapar.

- Si se recogen menos o no se "atrapa" la que se lanza al aire, se pierde y otro jugador sigue en turno.
- Se puede utilizar una o las dos manos según se acuerde, las piedritas se pueden recoger de 2 en 2 o de 3 en 3 etc., hasta intentar todos de una sola pasada, gana el que lo logre.
- La puntuación se lleva por acumulación de puntos y rondas, es decir, habiendo perdido el jugador cuenta las piedritas que atrapo y memoriza la suma, para que los demás jugadores hagan su jugada así hasta que pasen todos.

#### **Sugerencias para el juego:**

- Se utilizan piedritas o en su defecto "huesitos" de frutas.
- Este juego puede ser realizado en un espacio cómodo, donde los participantes puedan sentarse cómodamente en el suelo.
- Es recomendable que se formen pequeños subgrupos, para agilizar las participaciones.
- Pueden cooperar para comprar un juego de matatena.

(<http://cte.seebc.gob.mx/proyectos/ajugar2011/actividades.php#d7>)

## CHISTES PARA NIÑOS



- Era tan alegre, tan alegre, que nunca comprendió la ley de la gravedad.
- Era tan alto, tan alto, que se comió un yogurt y cuando le llegó al estómago ya estaba caducado.
- Van dos tomates por la carretera y le dice uno a otro:  
- Ten cuidado que viene un... chof, chof.  
(Chof = onomatopeya del ruido que produce un tomate al ser aplastado por un coche en marcha).
- Está una niña haciendo los deberes y le pregunta a su padre:  
- Papá, ¿cómo se escribe campana?  
- Como suena.  
- Entonces, ¿qué escribo «talán talán»?
- ¿En qué se parecen un perro, un gato y un hombre que se está ahogando?  
En que el gato dice ¡miau!, el perro ¡guau! y el hombre que se está ahogando ¡miau guau!
- Papá, ¿por qué te llaman toro?  
- Muuuuurrmuraciones, hijo mío.



- ¿Qué dijo un pez que se cayó de un 8º piso?  
- Aaaaaa... tún
- Le pregunta una ovejita a su mamá:  
- Mamá, ¿puedo ir a jugar al prado?  
-Veeeeee, veeeeee.
- ¿Qué te pasa Jaimito?  
- Que el bolígrafo no escribe.  
- Pues dale aliento.  
- Boli, ¡ra, ra, ra!, boli ¡ra, ra, ra!
- Jaimito, ¿por qué es famoso Colón?  
- Por su memoria.  
- ¿Por su memoria?  
- Sí, porque en su monumento pone: «a la memoria de Colón.
- Jaimito, ¿cuánto es 2 por 2?  
- Empate.  
- ¿Y cuánto es 2 por 1?  
- Oferta.
- Jaimito, ¿qué es la A?  
- Una vocal, señorita.  
- ¿Y la K?  
- Una consonante que no se puede repetir, señorita.
- Jaimito, «llovía»... ¿qué tiempo es?  
- Es un tiempo muy malo, profe.
- Jaimito, ¿qué es un bastón?  
- Un paraguas sin vestido.

- Jaimito, dime cinco cosas que contengan leche.  
- Cinco vacas, señorita.
- Jaimito, ¿qué planeta va después de Marte?  
- Miércoles.
- Jaimito, dime los nombres de tres cuadrúpedos.  
- Un perro, un gato y dos gallinas.
- Pepito, ¿qué da el peral?  
- Peras, señorita.  
- Muy bien ¿y el melocotonero?  
- Melocotones, señorita.  
- A ver Jaimito, ¿el cedro da alguna fruta?  
- Claro que sí, señorita, el cedro da «trocino».
- ¿Jaimito sabes nadar?  
- Sí, señorita.  
- ¿Dónde has aprendido?  
- En el agua.
- Jaimito, tu redacción «Mi perro» es exactamente igual que la de tu hermano. ¿La has copiado? - No, profe, es que tenemos el mismo perro.
- Jaimito, ¿cuántos corazones tenemos nosotros?  
- Dos.  
- La profesora responde extrañada:  
- ¿Dos?  
- Sí, el suyo y el mío.
- Jaimito, ¿cuántas naranjas nos quedarán si tenemos diez naranjas y nos comemos cuatro?

- Lo siento «profe» pero yo sólo sé operar con manzanas.
  
- Jaimito, ¿qué nombre se dá a una persona que continua hablando aunque los demás no estén interesados?
  - Profesora.
  
- Pedrito, dime las vocales.
  - A, E, I, O.
  - Te falta una, dílas otra vez.
  - A, E, I, O, -repite Pedrito-.
  - UUUHHH, -abuchea Jaimito-.
  - Muy bien, Jaimito, -dice la profesora-.
  
- Jaimito, dime una palabra que empiece por la letra M.
  - Cacerola.
  - ¿Dónde tiene la cacerola la M, Jaimito?
  - En el mango.
  
- Pepito, ¿por qué has llegado tarde a la escuela?
  - Porque he soñado que fuí a la Polinesia y como el viaje era tan largo me he despertado tarde.
  - Y tú Jaimito, ¿por qué has llegado tarde a la escuela?
  - Es que yo he ido a esperar a Pepito al aeropuerto.
  
- ¿Qué le dice un lobo a otro lobo?
  - I love you.
  
- ¿Qué le dice un jaguar a otro jaguar?
  - How are you?

<http://www.elhuevodechocolate.com/chistes4.htm>

## TRABALENGUAS

- En la orilla del río  
tiene mi tío  
un quisquijonal florío,  
y yo tengo los calzones  
rotos y descosíos,  
de coger quisquijís, quisquijones  
del quisquijonal de mi tío.  
(Enviado por Salvador Caracuel)
- En una zarzamorera  
estaba una mariposa  
zarzarrosa y alicantosa.  
Cuando la mariposa  
zarzarrosaba y alicantaba,  
las zarzamoras mariposeaban.
- Mírame sin mirar, Myriam,  
mírame mientras me muevo;  
no me mires Myriam mía,  
no me mires que me muero.  
(Dedicado a Mygaravi)
- Dos que van corriendo llegan tarde a misa  
y otros dos llegan a tiempo sin ir deprisa.  
(Enviado por Beatriz García Vaquero)
- Tengo una gallina pinta,  
piririnca, piriranca,  
con sus pollitos pintos,  
piririncos, pirirancos.

Si ella no fuese pinta,  
piririnca, piriranca,  
no criaría los pollitos pintos,  
piririncos, pirirancos.  
(Enviado por Mygaravi)

- Si yo como como como,  
y tu comes como comes.  
¿Cómo comes como cómo?  
Si yo como como como.
- El cielo está enladrillado  
¿quién lo desenladrillará?,  
el desenladrillador que lo desenladrille  
buen desenladrillador será.  
(Enviado por Irene Sanz Barroso de Segovia, España)
- Tres tigres trigaban trigo,  
tres tigres en un trigal.  
¿Qué tigre trigaba más...?  
Los tres igual.  
(Enviado por Salvador Caracuel)
- Tan caro es ese carro  
que por caro no compro el carro.
- La punta de la pita pincha.  
¿Por qué pincha la punta de la pita?
- Come coco, compadre, compre coco.  
- No compro coco, compadre,

porque el que poco coco come,  
poco coco compra.

- Es primavera:  
¡Cuántas flores florecen en el florido campo!
- Pata, Peta, Pita y Pota,  
cuatro patas, con un pato  
y dos patas cada una.  
Cuatro patas, cada pata  
con dos patas y su pato.  
Pota, Pita, Peta y Pata.
- Tengo una cabra ética, pelética, peleticúa, corna, mocha y hociúa.  
Si esa cabra no fuera ética pelética, peleticúa, corna, mocha y hociúa  
no tendría a sus cabritos éticos, peléticos, peleticúos, cornos, mochos y hociúos.
- Enséñame tío Moncho  
a decir tres veces ocho,  
ocho, corcho, trocho y caña,  
caña, trocho, corcho y ocho.
- A Cuesta le cuesta  
subir la cuesta  
y, en medio de la cuesta,  
Cuesta va y se acuesta.
- Comí cacahuets,... me encacahueticé,  
ahora para desencacahueticizarme,  
¿cómo me desencacahueticizaré?

- Yo pregunto preguntas  
muy bien preguntadas  
para no preguntarlas  
de preguntón.
- No me mires, que miran que nos miramos. Miremos la manera de no  
mirarnos.  
Mira: no nos miremos y cuando no nos miren, nos miraremos.
- Por la calle Carretas pasaba un perrito;  
pasó una carreta, le pilló un rabito.  
¡Pobre perrito, cómo lloraba por su rabito!
- El ajo picó a la col,  
la col picó al ajo,  
ajo, col y caracol,  
caracol, col y ajo.
- Hoy ya es ayer y ayer ya es hoy,  
ya llegó el día y hoy es hoy.
- Nadie silba como Silvia silba,  
porque el que silba como Silvia  
sabría silbar como Silvia silba.
- Copa de copín, de copín copa,  
el que no diga: copa de copín,  
no bebe ni gota.
- Si tu gusto gustara del gusto que gusta mi gusto  
los dos gustaríamos de los mismos gustos  
pero como tu gusto no gusta del gusto que gusta mi gusto  
los dos no gustamos de los mismos gustos.

- Pedro Pablo Pérez Pereira, pobre pintor portugués,  
pinta pinturas por poca plata, para pasar por París.
  
- Seis serios sirios  
comen seis ciruelas de Siria.  
Seis sabios serbios  
comen seis cerezas de Serbia.
  
- ¡Qué linda mañana la de esta mañana!,  
si todas las mañanas fueran como la de esta mañana,  
¡qué linda mañana sería la de mañana a la mañana!
  
- El pirata barbirrojo  
barrió rápidamente  
la cubierta del galeón.
  
- ¡Vaya, vaya, la yegua baya!,  
que saltó la valla a comer baya.
  
- Pepe Peña  
pela papa,  
pica piña,  
pita un pito,  
pica piña,  
pela papa,  
Pepe Peña.
  
- Erre con erre, cigarro,  
erre con erre, barril,  
rápido ruedan los carros  
sobre los rieles del ferrocarril.



- Paco, Paco, poco a poco,  
tú no sabes, yo tampoco.
- Yoni Llanas fue al llano a ver a las llamas,  
a ver a las llamas Yoni Llanas fue al llano.
- El tren de Pajapita,  
pita puja, puja pita.
- Si la bruja desbruja al brujo  
y el brujo a la bruja desbruja,  
ni la bruja desbruja al brujo  
ni el brujo a la bruja desbruja.

(<http://www.elhuevodechocolate.com/trabale1.htm>)

## CUENTOS

### LAS DOS CABRAS



Había una vez, dos cabras que descendieron por pendientes opuestas hasta el cauce de un torrente que atravesaba el valle.

Los habitantes del valle colocaron el tronco de un árbol derribado para poder cruzar.

Al querer cruzar por el tronco, las dos cabras se encontraron frente a frente en la mitad del recorrido. El espacio era demasiado pequeño para que las dos pasaran al mismo tiempo y ninguna quiso ceder el paso a la otra.

Pasaron las horas y ninguna quiso retroceder. Permanecieron allí mucho tiempo hasta que el tronco se partió, debido al peso de ambas y las dos cayeron al río.

*Es más sabio cooperar que ser obstinado y atraer la desgracia.*

## LA ZORRA Y EL CHIVO EN EL POZO



Cayó una zorra en un profundo pozo, viéndose obligada a quedar adentro por no poder alcanzar la orilla.

Llegó más tarde al mismo pozo un chivo sediento, y viendo a la zorra le preguntó si el agua era buena. Ella, ocultando su verdadero problema, se deshizo en elogios para el agua, afirmando que era excelente, e invitó al chivo a descender y probarla donde ella estaba.

Sin más pensarlo saltó el chivo al pozo, y después de saciar su sed, le preguntó a la zorra cómo harían para salir allí.

Dijo entonces la zorra:

-- Hay un modo, que sin duda es nuestra mutua salvación. Apoya tus patas delanteras contra la pared y alza bien arriba tus cuernos; luego yo subiré por tu cuerpo y una vez afuera, tiraré de ti.

Le creyó el chivo y así lo hizo con buen gusto, y la zorra trepando hábilmente por la espalda y los cuernos de su compañero, alcanzó a salir del pozo, alejándose de la orilla al instante, sin cumplir con lo prometido.

Cuando el chivo le reclamó la violación de su convenio, se volvió la zorra y le dijo:

-- ¡Oye socio, si tuvieras tanta inteligencia como pelos en tu barba, no hubieras bajado sin pensar antes en cómo salir después!

*Antes de comprometerte en algo, piensa primero si podrías salir de aquello, sin tomar en cuenta lo que te ofrezcan tus vecinos.*

### **EL CUENTO DE PEDRO EL CONEJO**



Había una vez cuatro conejitos, y sus nombres eran Flopsy, Mopsy, Cottontail, y Pedro. Vivían con su madre en un banco de arena, debajo de la raíz de un enorme abeto.

Esa mañana la vieja señora Conejo dijo, "voy a la panadería a comprar pan marrón y panecillos con pasas. Ustedes pueden pasear por el campo o por el sendero, pero no entren al jardín del señor McGregor. Su padre tuvo allí un accidente; y la señora McGregor lo puso en un pastel."

Flopsy, Mopsy, y Cottontail, que eran buenos conejitos, fueron por el sendero a recoger zarzamoras... pero Pedro, que era muy travieso, se fue directamente al jardín del señor McGregor y se metió por debajo de la puerta del jardín! Primero, comió una poca de lechuga y algunas habas, y luego algunos rábanos. ¡En el

momento que estaba buscando perejil, a quién se encontró si no al señor McGregor!

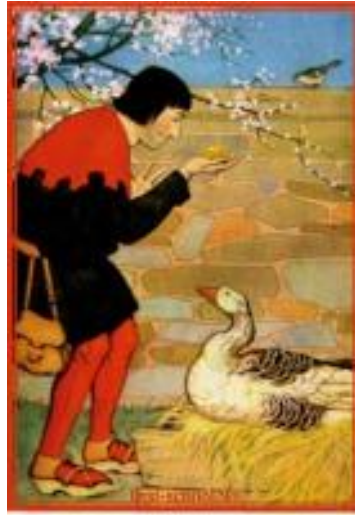
El señor McGregor saltó y corrió tras de Pedro, gritando, "¡detente, ladrón!" Esto asusto mucho a Pedro. Corrió por todo el jardín, ya que se le había olvidado la manera de regresar a la puerta del jardín. Desafortunadamente, el tropezó con una maya de grosellas y quedó atrapado por uno de los botones de cobre de su chaqueta. Pedro se dio por perdido; pero sus sollozos fueron oídos por unos amistosos gorriones, que volaron sobre él con gran entusiasmo y le pidieron que intentara liberarse. En el preciso momento en que el señor McGregor venía para encima con un tamiz, con el que se proponía atraparlo, Pedro se escurrió de su chaqueta, dejándola tras de él. Pedro se apresuró al cobertizo de herramientas y saltó dentro de una lata de riego. Hubiera sido buena idea ocultarse en ella, si no hubiera estado llena de agua. El señor McGregor estaba absolutamente seguro que Pedro estaba en alguna parte del cobertizo de herramientas, quizás ocultado debajo de un tiesto de flores. Él comenzó a levantarlos, uno a uno.

Pedro estornudó repentinamente..¡Achoó! El señor McGregor estaba tras de él sin perder el tiempo.. Pedro saltó por una ventana. Afortunadamente la ventana era muy pequeña para el señor McGregor. Entonces, Pedro se alejó del cobertizo y alrededor del jardín. Por fin encontró la puerta del jardín y se deslizó por debajo de esta. Pedro por fin se encontraba a salvo en el bosque. Me es penoso decirles que Pedro no se sintió muy bien esa noche. Su madre lo puso a la cama y le dio una dosis de té de camomila, y le dijo:

"Una cucharita antes de dormir. "

Pero Flopsy, Mopsy, y Cottontail disfrutaron de pan, leche y zarzamoras para la cena.

## EL GANSO DE LOS HUEVOS DE ORO



Un granjero y su esposa tenían un ganso que ponía un huevo de oro cada día. Supusieron que el ganso debería contener un gran terrón del oro en su interior, y para tratar de conseguirlo de una sola vez, lo mataron.

Haciéndolo así pues, encontraron para su sorpresa que el ganso se diferenciaba en nada de sus otros gansos.

El par de ingenuos, esperando llegar a ser ricos de una sola vez, se privaron en adelante del ingreso del cual se habían asegurado día por día.

*Nunca destruyas, por ninguna razón, lo que buenamente haz adquirido y te está proveyendo de bienestar.*

## LOS RATONES PONIENDOLE EL CASCABEL AL GATO



Un hábil gato hacía tal matanza de ratones, que apenas veía uno, era cena servida. Los pocos que quedaban, sin valor para salir de su agujero, se conformaban con su hambre. Para ellos, ese no era un gato, era un diablo carnicero. Una noche en que el gato partió a los tejados en busca de su amor, los ratones hicieron una junta sobre su problema más urgente.

Desde el principio, el ratón más anciano, sabio y prudente, sostuvo que de alguna manera, tarde o temprano, había que idear un medio de modo que siempre avisara la presencia del gato y pudieran ellos esconderse a tiempo. Efectivamente, ese era el remedio y no había otro. Todos fueron de la misma opinión, y nada les pareció más indicado.

Uno de los asistentes propuso ponerle un cascabel al cuello del gato, lo que les entusiasmó muchísimo y decían sería una excelente solución. Sólo se presentó una dificultad: quién le ponía el cascabel al gato.

-- ¡Yo no, no soy tonto, no voy!

-- ¡Ah, yo no sé cómo hacerlo!

En fin, terminó la reunión sin adoptar ningún acuerdo.

*Nunca busques soluciones imposibles de realizar.*

## EL LABRADOR Y SUS HIJOS



A punto de acabar su vida, quiso un labrador dejar experimentados a sus hijos en la agricultura.

Así, les llamó y les dijo:

- Hijos míos: voy a dejar este mundo; buscad lo que he escondido en la viña, y lo hallaréis todo.

Creyendo sus descendientes que había enterrado un tesoro, después de la muerte de su padre, con gran afán removieron profundamente el suelo de la viña.

Tesoro no hallaron ninguno, pero la viña, tan bien removida quedó, que multiplicó su fruto.

*El mejor tesoro siempre lo encontrarás en el trabajo adecuado.*



## EL OSO Y LAS ABEJAS



Cierto día de verano, un oso salió en busca de miel puesto que tenía mucha hambre. Se encontró con un enjambre y dijo:

- ¡Hola! ¿Me dais un poco de esa rica miel?

- ¡Nooo!, es nuestra, que la llevamos trabajando todo el año.

El oso, enfadado, cogió un palo y empezó a darle golpes hasta que el enjambre cayó. Las abejas, rabiosas, salieron y empezaron a picotearle.

El oso se puso a correr en busca de un río y al llegar se salvo sumergiéndose en el agua.

*Es más sabio superar una ofensa o lesión en silencio que provocar mil perdiendo la paciencia.*

<http://www.primeraescola.com/index.htm>

## CANCIONES

### **Patos Pollos Y Gallinas Van**

Patos pollos y gallinas van  
corriendo por el gallinero están  
perseguidos muy velozmente  
por el patrón  
cocoroco cocoroco  
por el patrón  
cocoroco cocoroco

1. (sin la palabra patos)
2. (sin las palabras patos ni pollos)
3. ( sin las palabras patos, pollos y gallinas)
4. ( sin las palabras patos, pollos y gallinas corriendo por el gallinero)
5. (sin las palabras patos, pollos y gallinas corriendo por el gallinero, perseguidos muy velozmente)
6. (toda la canción solo con señas)
7. (toda la canción completa cantada)

### **El Marchar Es Un Placer**

marchando marchando  
1-2-3  
el marchar es un placer muy singular  
ven amigo vamos juntos a marchar  
por el mar y las montañas  
por nuestra tierra y la extraña  
marcharemos compañeros sin cesar  
marcharemos compañeros sin cesar  
marcharemos hasta que no demos mas

marcharemos con las plantas mientras el cuerpo adelanta  
marcharemos compañeros sin cesar  
si las plantas ya no pueden aguantar  
usaremos las rodillas hasta que se hagan astillas  
marcharemos compañeros sin parar  
marcharemos compañeros sin parar  
si las rodillas ya no pueden aguantar  
usaremos las caderas mientras nos queden enteras  
marcharemos compañeros sin cesar  
marcharemos compañeros sin cesar  
si las caderas ya no pueden aguantar  
marcharemos con las manos hasta que nos salgan callos  
marcharemos compañeros sin parar  
marcharemos compañeros sin parar  
si las manos ya no pueden aguantar  
marcharemos con los codos hasta que se rompan todos  
marcharemos compañeros sin cesar  
marcharemos compañeros sin cesar  
si los codos ya no pueden aguantar  
marcharemos con los hombros hasta que se hagan escombros  
marcharemos compañeros sin parar  
marcharemos compañeros sin parar  
si los hombros ya no pueden aguantar  
marcharemos con las orejas hasta oírlas que se quejan  
marcharemos compañeros sin cesar  
marcharemos compañeros sin cesar  
si las orejas ya no pueden aguantar  
marcharemos con los ojos hasta que nos quede rojos  
marcharemos compañeros sin parar  
marcharemos compañeros sin parar  
si los ojos ya no pueden aguantar  
marcharemos con los dientes hasta que se nos revienten

marcharemos compañeros sin parar  
marcharemos compañeros sin parar  
marcharemos compañeros sin parar  
marcharemos hasta que no demos más  
si después de haber marchado te dirás yo he marchado  
marcharemos compañeros sin parar  
marcharemos compañeros sin parar  
marcharemos compañeros sin parar

### **Los Esqueletos**

Cuando el reloj marca la una  
los esqueletos salen de su tumba,  
chumbala, cachumbala , cachumbala , chumbala, cachumbala , cachumbala .

Cuando el reloj marca las dos  
dos esqueletos comen arroz  
chumbala, cachumbala , cachumbala , chumbala, cachumbala , cachumbala .

Cuando el reloj marca las tres  
tres esqueletos se vuelven al revés  
chumbala, cachumbala , cachumbala , chumbala, cachumbala , cachumbala .

Cuando el reloj marca las cuatro  
cuatro esqueletos van al teatro  
chumbala, cachumbala , cachumbala , chumbala, cachumbala , cachumbala .

Cuando el reloj marca las cinco  
cinco esqueletos se pegan un gran brinco  
chumbala, cachumbala , cachumbala , chumbala, cachumbala , cachumbala .

Cuando el reloj marca las seis

seis esqueletos juegan ajedrez

chumbala, cachumbala , cachumbala , chumbala, cachumbala , cachumbala .

Cuando el reloj marca las siete

siete esqueletos se montan en cohete

chumbala, cachumbala , cachumbala , chumbala, cachumbala , cachumbala .

Cuando el reloj marca las ocho

ocho esqueletos comen bizcocho

chumbala, cachumbala , cachumbala , chumbala, cachumbala , cachumbala .

Cuando el reloj marca las nueve

nueve esqueletos todos se mueven

chumbala, cachumbala , cachumbala , chumbala, cachumbala , cachumbala .

Cuando el reloj marca las diez

diez esqueletos se duermen otra vez. (*retardando*)

### **La Pulga**

Al subir una montaña

una pulga me pico

le agarre de las orejas

pero igual se me escapó

le pegue un garrotazo

se dio vuelta y me mordió

hay que ganas de llorar

/vamos vamos tras la pulga

vamos vamos tras la pulga

cojan todos sus antorchas

escopetas vamos ya/

Al subir una montaña

una pulga me pico

le agarre de las orejas  
pero igual se me escapó  
le pegue un garrotazo  
se dio vuelta y me mordió  
hay que ganas de llorar  
/vamos vamos tras la pulga  
vamos vamos tras la pulga  
cojan todos sus antorchas  
escopetas vamos ya/

### **Que Feliz Que Estoy**

/Adentro, afuera, arriba , abajo que feliz estoy/  
Si Cristo me salvo y mi corazón limpioooooooooooooo  
/Adentro, afuera, arriba , abajo que feliz estoy/4  
Si Cristo me salvo y mi corazón limpioooooooooooooo  
/Adentro, afuera, arriba , abajo que feliz estoy/4  
/Adentro, afuera, arriba , abajo que feliz estoy/4

### **Da Tres Palmas**

Si te sientes muy contento da tres palmas  
Da tres palmas otra vez  
Si te sientes muy contento da tres palmas  
Da tres palmas otra vez  
Y ahí donde estas parado saluda al que está a tu lado y dale una sonrisita  
Si te sientes muy contento da tres palmas  
Da tres palmas otra vez  
Si te sientes muy contento da tres palmas  
Da tres palmas otra vez  
Y ahí donde estas parado abraza al que está a tu lado y dale una sonrisita  
Si te sientes muy contento da tres palmas  
Da tres palmas otra vez

Si te sientes muy contento da tres palmas  
Da tres palmas otra vez

Si te sientes muy contento da tres palmas  
Da tres palmas otra vez  
Si te sientes muy contento da tres palmas  
Da tres palmas otra vez

Y ahí donde estas parado pellizca al que está a tu lado y dale una sonrisita  
Si te sientes muy contento da tres palmas  
Da tres palmas otra vez  
Si te sientes muy contento da tres palmas  
Da tres palmas otra vez  
Y ahí donde estas parado pisa al que está a tu lado y dale una sonrisita

Si te sientes muy contento da tres palmas  
Da tres palmas otra vez  
Si te sientes muy contento da tres palmas  
Da tres palmas otra vez  
Da tres palmas otra vez  
Da tres palmas otra vez

### **Chu Chu Wa**

Un día mientras caminaba  
Vi como unos soldados  
Iban con mucha elegancia  
Mientras el jefe decía  
Si tú quieres ser soldado  
Tienes que hacer como yo  
Debes repetir conmigo  
Con voz fuerte y con valor

Atención

Puños al frente, pulgar arriba

Chuchu wa chuchu wa chuchu wa wa wa Chuchu wa chuchu wa chuchu wa wa  
wa chuchu wa

Atención

Puños al frente, pulgar arriba, codos atrás

Chuchu wa chuchu wa chuchu wa wa wa Chuchu wa chuchu wa chuchu wa wa  
wa chuchu wa

Atención

Puños al frente, pulgar arriba, codos atrás, cuello de reja

Chuchu wa chuchu wa chuchu wa wa wa Chuchu wa chuchu wa chuchu wa wa  
wa chuchu wa

Atención

Puños al frente, pulgar arriba, codos atrás, cuello de reja, poto de vieja

Chuchu wa chuchu wa chuchu wa wa wa Chuchu wa chuchu wa chuchu wa wa  
wa chuchu wa

Atención

Puños al frente, pulgar arriba, codos atrás, cuello de reja, poto de vieja, pata e  
punguino.

Chuchu wa chuchu wa chuchu wa wa wa Chuchu wa chuchu wa chuchu wa wa  
wa chuchu wa

Atención

Puños al frente, pulgar arriba, codos atrás, cuello de reja, poto de vieja, pata e  
punguino, lengua afuera

aaaaaa aa aaaaaa aa aaaaaa aa aa aa aaaaaa aa aaaaaa aa aaaaaa aa aa aa aaaaaa aa

Chuchu wa chuchu wa chuchu wa wa wa Chuchu wa chuchu wa chuchu wa wa  
wa chuchu wa



## **La Marcha Del Calentamiento**

Esta es la marcha del calentamiento

Donde se ve fuerza del valiente

Vamos muchos a la carga brazo derecho

Esta es la marcha del calentamiento

Donde se ve fuerza del valiente

Vamos muchos a la carga brazo derecho, brazo izquierdo

Esta es la marcha del calentamiento

Donde se ve fuerza del valiente

Vamos muchos a la carga brazo derecho, brazo izquierdo, pie derecho

Esta es la marcha del calentamiento

Donde se ve fuerza del valiente

Vamos muchos a la carga brazo derecho, brazo izquierdo, pie derecho, pie izquierdo

Esta es la marcha del calentamiento

Donde se ve fuerza del valiente

Vamos muchos a la carga brazo derecho, brazo izquierdo, pie derecho, pie izquierdo, cabeza

Esta es la marcha del calentamiento

Donde se ve fuerza del valiente

Vamos muchos a la carga brazo derecho, brazo izquierdo, pie derecho, pie izquierdo, cabeza, cintura

Esta es la marcha del calentamiento

Donde se ve fuerza del valiente

Vamos muchos a la carga brazo derecho, brazo izquierdo, pie derecho, pie izquierdo, cabeza, cintura, todo el cuerpo

Esta es la marcha del calentamiento

Donde se ve fuerza del valiente

Vamos muchos a la carga brazo derecho, brazo izquierdo, pie derecho, pie izquierdo, cabeza, cintura, todo el cuerpo, sentarse.

#### **6.4 Metodología:**

Una vez analizadas las debilidades que presenta el aprendizaje del primero de básica, la investigadora propone como solución al problema la aplicación la guía metodológica de la lúdica de la siguiente manera.

Al inicio de la guía metodológica, para el desarrollo de la lúdica, se presentará una serie de juegos, chistes, trabalenguas, cuentos y cantos.

La guía metodológica para el desarrollo de la lúdica, describirá cada una de los una serie juegos, chistes, trabalenguas, cuentos y cantos que se consideran importantes en el proceso de todos ellos, los mismos que serán explicados paso a paso, para que las maestras que son a quienes va dirigido, puedan realizarlos con facilidad en el aula.

Estos una serie juegos, chistes, trabalenguas, cuentos y cantos tendrán la explicación del proceso que se siguió para lograrlo. Se incluirán las recomendaciones acerca del uso de la guía, para que quienes utilicen puedan llegar a hacer sus propias conclusiones del trabajo que se les está entregando, luego lo validen y lo pongan en práctica.

Ya que el año lectivo esta en un 75% avanzado la investigadora va a esperar a que la Tesis sea aprobada en su totalidad, para con dicho resultado proceder a la publicación y enseguida a la reproducción del mismo.

Con la Guía lista, se procederá a brindar a las docentes de la Institución una inducción acerca del manejo de esta. Habrá seguimiento de la propuesta para detectar aciertos o falencias y proceder al fortalecimiento de la propuesta. La guía metodológica será entregada a la Institución, al Personal Docente.

## **6.10 Administración de la Propuesta**

La propuesta será administrada por: el Dr. Sergio Moreta como Rector de la Unidad Educativa Darío Guevara, Por el Sr. Supervisor de la UTE por ser el vínculo entre la Dirección Provincial y la Institución; por las maestras del primer año de Educación Básica y por la Investigadora proponente de la guía metodológica.

**Cuadro N° 24. Administración de la Propuesta**

| <b>Institución</b>              | <b>Responsables</b>                                 | <b>Actividades</b>   | <b>Presupuesto</b> | <b>Financiamiento</b> |
|---------------------------------|---|--|--------------------|-----------------------|
| Unidad Educativa Darío Guevara. | Rector  | Coordinar y planificar la socialización e implementación de la propuesta | \$ 300             | Personal              |
|                                 | Personal Docente del Primer Año de Educación Básica | Seguimiento de lo planificado y monitoreo del avance de la propuesta     |                    |                       |
|                                 | La investigadora                                    | Socializar la propuesta y coordinar su difusión                          |                    |                       |

**Elaborado por: María Cristina Salazar Garcés.**

## MODELO OPERATIVO

**CUADRO N° 25- MODELO OPERATIVO**

| <b>FASES</b>                                     | <b>OBJETIVOS</b> | <b>ACTIVIDADES</b>                                   | <b>RECURSOS</b>  | <b>TIEMPO</b>  | <b>RESPONSABLES</b>          |
|--|------------------|--|--|----------------|------------------------------|
| SOCIALIZACIÓN DEL RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN. | Socializar       | Conferencias<br>Charlas.<br>Diálogos.                | Humanos:<br>Investigadora.<br>Materiales:<br>Computadora | 15-08-<br>2012 | Investigadora<br>Autoridades |
| PLANIFICACIÓN DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA   | Planificar       | Reuniones de trabajo                                 | Humanos:<br>Investigadora                                | 16-08-<br>2012 | Investigadora<br>Autoridades |
| EJECUCIÓN DE LA PROPUESTA                        | Ejecutar         | Seminario taller sobre la lúdica                     | Humanos:<br>Investigadora.<br>Materiales:<br>Computadora | 17-08-<br>2012 | Investigadora<br>Autoridades |
| EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA.                      | Evaluar          | Presentación de juegos para optimizar el aprendizaje | Humanos:<br>Investigadora.<br>Materiales:<br>Computadora | 18-08-<br>2012 | Investigadora<br>Autoridades |

**ELABORADO POR: María Cristina Salazar Garcés**

Para efectivizar la propuesta se procederá a conversar y socializar la misma para indicar la importancia, la ayuda que presta en la educación infantil, la práctica de estas técnicas y el manejo de diversos materiales los cuales ayudaran en el campo motriz y el desarrollo del pensamiento a los estudiantes

### 6.12 Previsión de la evaluación:

Toda actividad o acción del hombre tiende a mejorarlo si está bien o a corregirlo si está mal.

**Cuadro N°26. : Previsión de la Evaluación**

| <b>PREGUNTAS BÁSICAS</b>                        | <b>EXPLICACIÓN</b>                                      |
|---|---|
| <b>1. - ¿Para qué?</b>                          | Para conseguir los objetivos de la investigación.       |
| <b>2.- ¿De qué personas u objetos?</b>          | Docentes.   |
| <b>3. - ¿Sobre qué aspectos?</b>                | Indicadores (matriz de Operacionalización de variables) |
| <b>4. - ¿Quién? ¿Quiénes?</b>                   | Investigadora   |
| <b>5. - ¿A quiénes?</b>                         | A los miembros del universo investigado.                |
| <b>6. - ¿Cuándo?</b>                            | Septiembre del 2012                                     |
| <b>7. - ¿Dónde?</b>                             | Unidad Educativa Darío Guevara                          |
| <b>8. - ¿Cuántas veces?</b>                     | Dos   |
| <b>9.- ¿Cómo? ¿Qué técnicas de recolección?</b> | Encuesta  |
| <b>10. - ¿Con qué?</b>                          | Cuestionario  |

Elaborado por: **María Cristina Salazar Garcés**

### 6.13 Instrumento para evaluar la propuesta

**Objetivo:** Conocer las bondades de la propuesta planteada

#### **Cuadro N°27. Instrumento para evaluar**

| N° | PREGUNTA   | SI | NO |
|----|--|----|----|
| 1  | ¿Con la aplicación de los juegos los niños son activos?                    |    |    |
| 2  | ¿Los niños tienen una buena reacción cuando usted les cuenta un chiste?    |    |    |
| 3  | ¿La Guía Metodológica lúdica, facilita el desempeño como docente?          |    |    |
| 4  | ¿Les agrada escuchar los cuentos a los niños?                              |    |    |
| 5  | ¿Mediante las canciones los niños aprenden nuevas palabras?                |    |    |
| 6  | ¿A más de desarrollar el lenguaje verbal los niños afianzan la motricidad? |    |    |
| 7  | ¿Con los juegos los niños interactúan entre sí?                            |    |    |
| 8  | ¿Los trabalenguas ayudan con el desarrollo del lenguaje?                   |    |    |
| 9  | ¿Los cuentos desarrollan la imaginación de los niños?                      |    |    |
| 10 | ¿Los niños aprenden jugando?   |    |    |

**Elaborado por: María Cristina Salazar Garcés**

## BIBLIOGRAFÍA

- AGUIRRE, I (2007) Ideas prácticas para un currículo creativo
- ANDRE W P. Johnson (s/a) El Desarrollo de habilidades del pensamiento editorial Troquel S.A. Argentina.
- ¿Cómo trabajar el primer año de Educación General Básica ?SANTILLANA (s/a)
- Código de la niñez y de la Adolescencia (2009)
- DECROLY,O (2006) El Juego Educativo
- Estimulación Temprana inteligencia emocional y cognitivo
- FELDMAN, J. R. (2006)Autoestima para niños
- HERRERA E. L. (2004).- Tutoría de la investigación científica.
- Ley Orgánica de Educación (1983)
- LASSO M. A. (1999,18).- El desarrollo del niño.
- ROCA J.M. (2001,20) Pedagogía infantil.- Editorial Cultural S.A Madrid- España.
- Reglamento de Educación (1984)
- RUIZ ACOSTA, MARÍA JOSÉ (1996). *ESCRITURA Y COMUNICACIÓN SOCIAL: HISTORIA DE LA COMUNICACIÓN ESCRITA: DEFINICIÓN MULTIDISCIPLINAR DE UNA NUEVA ASIGNATURA*. ALFAR
- MANUAL DE AUTO CAPACITACIÓN DEL MINISTERIO DE BIENESTAR SOCIAL (1999),
- MIRALLES, Ana María (julio de 2001). *El debate latinoamericano sobre la comunicación*. Revista Documentos, volumen 3, No. 1, Medellín
- UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL (1999).- Manual de auto capacitación, Ministerio de Bienestar Social, Dirección Nacional de Protección de Menores.- Quito.
- <http://www.lapaginadelprofe>
- [www.Albuquerque/Interactividad](http://www.Albuquerque/Interactividad)
- [www.redcreacion.org](http://www.redcreacion.org)



- [www.redcreacion.org](http://www.redcreacion.org)
- <http://mx.answers.yahoo.com>
- [www.redcreacion.org](http://www.redcreacion.org)
- [www.un.org/esa/socdev/unyin/spanish/wpayload.htm](http://www.un.org/esa/socdev/unyin/spanish/wpayload.htm)
- <http://www.ludica.org>
- [http://www.efydep.com.ar/juegos/juego\\_en\\_el\\_contexto\\_escolar.htm](http://www.efydep.com.ar/juegos/juego_en_el_contexto_escolar.htm)
- <http://www.teamwork.com/ludica.htm>
- <http://www.efdeportes.com/efd92/jugamos.htm>
- <http://www.uneduc.cl/documentos>
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Educaci%C3%B3n>
- <http://www.la-importancia-de-la-educaci%C3%B3n-infantil>
- <http://pedagogia.mx/concepto/>
- [http:// Pedagogia.htm](http://Pedagogia.htm))
- <http://definicion.de/didactica/>
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Did%C3%A1ctica>
- <http://definicion.de/material-didactico>
- <http://www.dinosaurio.com/maestros/material-educativo-y-material-didactico.asp>
- <http://www.educacioninicial>)
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje>
- <http://www.estimulaciontemprana.org/idiomas.php>
- <http://html.aprendizaje-y-enseñanza>
- [www.inglesparalatinos.com/Ninos.htm](http://www.inglesparalatinos.com/Ninos.htm)
- <http://es.scribd.com>

# ANEXOS

Anexo 1: Matriz de análisis de situaciones

| <b>MATRIZ DE ANÁLISIS DE SITUACIONES</b>   |  |  |  |
|--|--|--|--|
| <b>Situación actual real negativa</b>  | <b>Identificación del problema a ser investigado</b> | <b>Situación futura deseada positiva</b>   | <b>Propuestas de solución al problema planteado.</b>   |
| Los niños de la Unidad Educativa “Darío Guevara” no aprenden de una forma eficaz el lenguaje verbal. Las causas de este problema se dan porque el docente no aplica correctamente las técnicas de enseñanza y a la vez no se ha visto involucrado en aplicar las nuevas metodologías como son la lúdica. Como efectos están que los niños no interactúan entre si y por ende su nivel de lenguaje es bajo. | Deficiencia en el desarrollo del lenguaje verbal.    | Que el maestro aplica la lúdica como parte fundamental en su proceso de enseñanza para que de esta manera los niños se sientan inmersos en ese proceso y puedan aprender de una manera divertida y eficaz. | Incorporar la metodología de la lúdica en la enseñanza a los niños del primer año de educación básica lo que ayudará a mejorar el nivel de aprendizaje de los niños. |

Fuente: PhD. Víctor Abril Porras.

Anexo 2: Croquis de ubicación de la Unidad Educativa “Darío Guevara”. Ambato-Cunchibamba

**CROQUIS**



**PANAMERICANA NORTE**



Anexo 3: Listado de estudiantes



UNIDAD EDUCATIVA DARIO GUEVARA  
CUNCHIBAMBA – TUNGURAHUA  
TELF. 2476008



**NÓMINA DE ESTUDIANTES PARALELO "A"  
AÑO LECTIVO 2011-2012**

**HOMBRES**

1. Analuisa Lalaleo Sebastian Javier.
2. Achachi Guangasi Brayan Stalin.
3. Arcentales Morales Justin Estéfano.
4. Cunalata Tipantashi Kevin Alexander.
5. Chato Achachi Alex Andrés.
6. Chato Conterón Christian Andrés.
7. Espín Muzo Alán Justin.
8. Laguna Peralta Ariel David.
9. Lisintuña Calapiña Anderson Omar.
10. Martínez Villacis Kevin Alexander.
11. Moposita Jeréz Justin Josué.
12. Pantoja Cocha Kevin Alexander.

**MUJERES**

1. Alabán Toapanta Erika Dayana.
2. Bombón Analuisa Jennifer Fernanda.
3. Borja Mera Evelyn Tatiana.
4. Candilejo Cabezas Tatiana Margarita.
5. Calapiña Vombón Angela Edith.
6. Chato Muzo Jéssica Dayana.
7. Chato Tixe Karen Anahí.
8. Guangasi Analuisa Melanie Nicole.
9. Lalaleo Guangashi Nelany Macarena.
10. Martínez Villacis Joselyn Tatiana.
11. Muso Chicaiza Anahí Jamilet.
12. Paredes Chiliquinga Kerly Anahí.
13. Reino Tibán Melanie Alexandra.
14. Sancho Martínez Verónica Maritza.

  
Dr. Sergio Moreta  
RECTOR

  
Lic. Lilia E. Paucar  
DIRECTORA-PROFESORA



Anexo 4: Listado de estudiantes



UNIDAD EDUCATIVA DARIO GUEVARA  
CUNCHIBAMBA – TUNGURAHUA  
TELF. 2476008



**NÓMINA DE ESTUDIANTES PARALELO “B”  
AÑO LECTIVO 2011-2012**

**HOMBRES**

1. Achachi Muso Justin Darío.
2. Aucatorna Pantoja Diego Alexander.
3. Bombon Pantoja Christopher Alexander.
4. Carrillo Villacis Pablo Adrian.
5. Cordones Navarro Edwin Leonardo.
6. Criollo Nata José Andres.
7. Chato Muzo Angelo Ariel.
8. Guamán Digalo Diego Vladimir.
9. Laguna Tonato Alexander Leonardo.
10. Lasluisa Moposita Jeferson Sebastian.
11. Muso Sailerna John Brando.
12. Ortiz Benavides Cristian Eduardo.
13. Tiban Guanasig Luis Fernando.

**MUJERES**

1. Bombón Bone Melanie Mishel.
2. Calapiña Flores Evelyn Nicole.
3. Coque Guzman Elizabeth.
4. Chato Analuisa Katherine Andrea.
5. Freire Córdova Edith Catalina.
6. Guamán Moposita Mireya Eliana.
7. Luisa Chato Evelyn Johana.
8. Lasluisa Cunalata Damaris Abigail.
9. Manobanda Analuisa Diana.
10. Moposita Cunalata Damaris Belén.
11. Pullutasig Tusa Micaela.
12. Tenelema Flores Dayana Michelle.
13. Unaucho Tusa Jenny

  
Dr. Sergio Moreta  
RECTOR

  
Lic. Lilia E. Paucar  
DIRECTORA-PROFESORA



Anexo 5: Listado de Docentes



UNIDAD EDUCATIVA DARIO GUEVARA  
CUNCHIBAMBA – TUNGURAHUA  
TELF. 2476008



NÓMINA DEL PERSONAL DOCENTE DEL NIVEL PRE PRIMARIO

- Guerrero Caiza Rocío del Tránsito
- Paucar Medina Lilia Etelvina

Docente  
Directora – Docente

  
Dr. Sergio Moreta  
RECTOR



  
Lic. Lilia Paucar  
DIRECTORA



Anexo 6: Modelo de encuesta

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACION PARVULARIA**

Encuesta

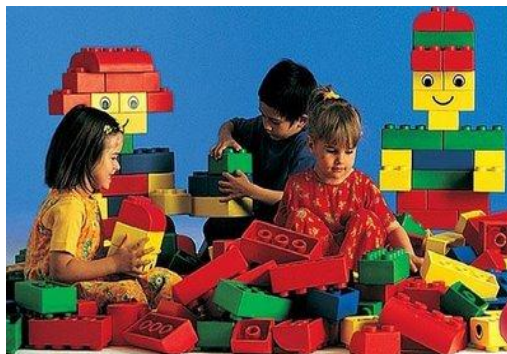
Dirigido a los niños del primer año de educación básica de la Unidad Educativa “Darío Guevara”.

Indicaciones generales:

- En el cuestionario adjunto, marque con una equis (x) en la respuesta de su preferencia y/o escriba lo solicitado.

**CUESTIONARIO**

1. ¿Te gusta aprender jugando?



|    |                          |
|----|--------------------------|
| Si | <input type="checkbox"/> |
|----|--------------------------|

|    |                          |
|----|--------------------------|
| No | <input type="checkbox"/> |
|----|--------------------------|



2. ¿Cuándo juegas te diviertes?



|    |  |
|----|--|
| Si |  |
|----|--|

|    |  |
|----|--|
| No |  |
|----|--|

3. ¿Con que frecuencia juegas con tus compañeros dentro del aula?



|         |  |
|---------|--|
| Siempre |  |
|---------|--|

|             |  |
|-------------|--|
| Rara<br>vez |  |
|-------------|--|

|       |  |
|-------|--|
| Nunca |  |
|-------|--|

4. ¿Te gusta jugar con tus compañeritos?



|    |  |
|----|--|
| Si |  |
|----|--|

|    |  |
|----|--|
| No |  |
|----|--|

5. ¿Juegas en tu escuelita?



|         |  |
|---------|--|
| Siempre |  |
|---------|--|

|          |  |
|----------|--|
| Rara vez |  |
|----------|--|

|       |  |
|-------|--|
| Nunca |  |
|-------|--|

6. ¿Qué tipo de conversaciones tienes con tu maestra?



|           |  |
|-----------|--|
| Historias |  |
|-----------|--|

|          |  |
|----------|--|
| Deportes |  |
|----------|--|

|         |  |
|---------|--|
| Cuentos |  |
|---------|--|

7. ¿Saludas con tus compañeritos?



|    |  |
|----|--|
| Si |  |
|----|--|

|    |  |
|----|--|
| No |  |
|----|--|

8. ¿Qué tipo de música te gusta cantar?



|            |  |
|------------|--|
| Infantiles |  |
|------------|--|

|             |  |
|-------------|--|
| Villancicos |  |
|-------------|--|

|           |  |
|-----------|--|
| Populares |  |
|-----------|--|

9. ¿Cuentas chistes a tus compañeritos?

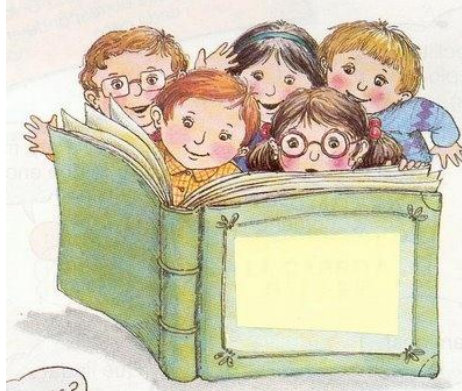


|         |  |
|---------|--|
| Siempre |  |
|---------|--|

|             |  |
|-------------|--|
| Rara<br>vez |  |
|-------------|--|

|       |  |
|-------|--|
| Nunca |  |
|-------|--|

10. ¿Te gusta narrar?



|         |  |
|---------|--|
| Cuentos |  |
|---------|--|

|        |  |
|--------|--|
| Poemas |  |
|--------|--|

|           |  |
|-----------|--|
| Historias |  |
|-----------|--|

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

Anexo 7: Modelo de encuesta

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACION PARVULARIA**

Encuesta

Dirigido a los docentes del primer año de educación básica de la Unidad Educativa “Darío Guevara”.

Indicaciones generales:

- En el cuestionario adjunto, marque con una equis (x) en la respuesta de su preferencia y/o escriba lo solicitado.

**CUESTIONARIO**

1. ¿La lúdica provoca aprendizajes significativos?

Si ( ) No ( )

2. ¿La Lúdica ayuda a que los niños sean activos?

Frecuentemente ( ) Rara vez ( )

3. ¿Se desarrolla la creatividad cuando se utiliza la lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje?

Siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )

4. ¿Cuándo se aplica la lúdica dentro del aula los niños desarrollan el lenguaje verbal?

Frecuentemente ( )      Rara vez ( )

5. ¿La lúdica es una herramienta clave para su desempeño como docente?

Si ( ) No ( )

6. ¿Los niños son participativos dentro del aula cuando se utiliza únicamente libros conocidos?

Si ( ) No ( )

7. ¿Cree que los niños aprenden jugando?

Siempre ( )      A veces ( )      Nunca ( )

8. ¿El niño desarrolla sus destrezas verbales únicamente realizando actividades del libro?

Siempre ( )      A veces ( )      Nunca ( )

9. ¿Como docente aplica nuevas metodologías como la lúdica durante su proceso de enseñanza?

Siempre ( )      A veces ( )      Nunca ( )

10. ¿El niño aprende de sus compañeros cuando se agrupan para realizar una actividad colectiva?

Siempre ( )

A veces ( )

Nunca ( )

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**