



REPÚBLICA DEL ECUADOR.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EMPRESARIAL DE GUAYAQUIL.

ESCUELA DE ESTUDIOS A DISTANCIA Y POSGRADO.

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO:
MAGÍSTER EN DISEÑO Y EVALUACIÓN DE MODELOS EDUCATIVOS.

TEMA:

LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE PARA MEJORAR LA CALIDAD
DE LA EDUCACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN
BÁSICA EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LA ESCUELA FISCAL N° 264
“CARMEN GARCÍA DE TORO” DE LA PROVINCIA DEL GUAYAS EN EL AÑO
LECTIVO 2014 - 2015

AUTORAS:

LCDA. MARTHA CAROLINA VEGA CASTILLO
LCDA. OLAYA JENNY MERCHÁN ANZULES
PROF. JACINTA DEL ROSARIO MACÍAS LOZANO

DIRECTOR DE TESIS:

MSc. JOSÉ BOHÓRQUEZ ZAVALA

AÑO 2014

GUAYAQUIL – ECUADOR

DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad del contenido de esta tesis de graduación nos corresponde exclusivamente a las autoras de este trabajo; y el patrimonio intelectual del mismo a la Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil.

(Reglamento de graduación da la UTEG)

Lcda. Martha Vega Castillo

C.C. 0912209046

Lcda. Jenny Merchán Anzules

C.C. 0912195765

Prof. Jacinta Macías Lozano

C.C. 0908961410

DEDICATORIA

Este proyecto va dedicado a mis padres a mis hijos: Denisse, Emmanuel y a mi esposo por la colaboración y fortaleza para culminar mi tesis, con él quiero contribuir a la formación de niños, niñas y docentes.

Lcda. Martha Vega Castillo

Dedico esta tesis a mis padres: Julio y Estenia quienes han sido mi soporte fundamental, me han brindado su apoyo incondicional, con su amor y comprensión he podido culminar con mi objetivo, a mi hermano/a por su ayuda, a mi familia, a mi esposo por su gran paciencia, a Mikel mi inspiración y a Dios en especial que me da fuerza, salud y conocimiento para cumplir con mi propósito.

Lcda. Jenny Merchán Anzules

Esta tesis va dedicada a mi familia, y a mis amigos (as) por brindarme su apoyo incondicional en todo momento y especialmente a Dios por darme fortaleza y salud, para concluir con éxito esta nueva formación en beneficio de nuestros estudiantes. A todas las personas que me quieren, creen y confían en mí.

Prof. Jacinta Macías Lozano

AGRADECIMIENTO

Queremos agradecer al director del trabajo de titulación Msc José Bohórquez Zavala, por su eficaz asesoramiento, así como a todos los profesores y a la Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil por permitirnos culminar con éxito la Tesis para optar el Título de Magíster en Diseño y Evaluación de Modelos Educativos y la Escuela Fiscal Mixta N° 264 “Carmen García de Toro” dirigida por la Lcda. Sara Sánchez Santos directora del plantel, por la apertura que nos dio para realizar la investigación sobre: Las Estrategias Lúdicas en el Aprendizaje para contribuir a mejorar la Calidad de la Educación en los estudiantes del Cuarto Año de Educación Básica en el área de Lengua y Literatura en la escuela antes mencionada.

Lcda. Martha Vega Castillo

Lcda. Jenny Merchán Anzules

Prof. Jacinta Macías Lozano

ÍNDICE GENERAL

Carátula	I
Página de respeto	II
Declaración expresa	III
Dedicatoria	IV
Agradecimiento	V
Índice general	VI
INTRODUCCIÓN	Pág.1
1. CAPÍTULO 1 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	Pág.4
1.1. Antecedentes de la investigación	Pág.4
1.2. Problema de investigación	Pág.8
1.2.1. Planteamiento del problema	Pág.8
1.2.2. Formulación del problema de investigación	Pág.12
1.2.3. Sistematización del problema de investigación	Pág.12
1.3. Objetivos de la investigación	Pág.12
1.3.1. Objetivo General	Pág.12
1.3.2. Objetivos específicos	Pág.13
1.4. Justificación de la investigación	Pág.13
1.5. Marco de referencia de la investigación	Pág.16
1.5.1. Marco teórico	Pág.16
1.5.2. Marco conceptual (Glosario de términos)	Pág.65
1.6. Formulación de la Hipótesis y Variables	Pág.72
1.6.1. Hipótesis General	Pág.72
1.6.2. Hipótesis Particulares	Pág.72
1.6.3. Variables (Independientes y dependientes)	Pág.73
1.7. Aspectos metodológicos de la investigación	Pág.73
1.7.1. Tipo de estudio	Pág.73
1.7.2. Método de investigación	Pág.75
1.7.3. Fuentes y técnicas para la recolección de información	Pág.77
1.7.4. Tratamiento de la información	Pág.77

1.8. Resultados e impactos esperados	Pág.78
2. CAPÍTULO II ANÁLISIS, PRESENTACIÓN DE RESULTADOS Y DIAGNÓSTICO	Pág.80
2.1. Análisis de la situación actual	Pág.80
2.2. Análisis comparativo, evolución, tendencias y perspectivas	Pág.97
2.3. Presentación de resultados y diagnósticos	Pág.99
2.4. Verificación de hipótesis	Pág.128
3. CAPÍTULO III PROPUESTA	Pág.130
CONCLUSIONES	Pág.175
RECOMENDACIONES	Pág.176
BIBLIOGRAFÍA	Pág.177
ANEXOS:	
Anexo 1:Encuesta dirigida a los docentes y directivo	Pág.181
Anexo 2:Encuestas dirigidas a los estudiantes	Pág.183
Anexo 3:Plan de implementación de la propuesta	Pág.185
Anexo 4:Planificación relacionada con la propuesta	Pág.186
Anexo 5:Pensum académico de cuarto año de básica	Pág.187
Anexo 6:Plan Operativo Anual	Pág.190
Anexo 7:Mapa de necesidades y alternativa de solución	Pág.192
Anexo 8:Fotos de las encuestas realizadas a los docentes	Pág.194

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Procesos pedagógicos y metodológicos	Pág. 27
Figura 2: Teorías de las actividades lúdicas	Pág.49
Figura 3: Encuesta a estudiantes. Pregunta 1	Pág.100
Figura 4: Encuesta a estudiantes. Pregunta 2	Pág.101
Figura 5: Encuesta a estudiantes. Pregunta 3	Pág.102
Figura 6: Encuesta a estudiantes. Pregunta 4	Pág.103
Figura 7: Encuesta a estudiantes. Pregunta 5	Pág.104
Figura 8: Encuesta a estudiantes. Pregunta 6	Pág.105
Figura 9: Encuesta a estudiantes. Pregunta 7	Pág.106
Figura 10: Encuesta a estudiantes. Pregunta 8	Pág.107
Figura 11: Encuesta a estudiantes. Pregunta 9	Pág.108
Figura 12: Encuesta a estudiantes. Pregunta 10	Pág.109
Figura 13: Encuesta a estudiantes. Pregunta 11	Pág.110
Figura 14: Encuesta a estudiantes. Pregunta 12	Pág.111
Figura 15: Encuesta a estudiantes. Pregunta 13	Pág.112
Figura 16: Encuesta a estudiantes. Pregunta 14	Pág.113
Figura 17: Encuesta a estudiantes. Pregunta 15	Pág.114
Figura 18: Encuesta a docentes. Pregunta 1	Pág.115
Figura 19: Encuesta a docentes. Pregunta 2	Pág.116
Figura 20: Encuesta a docentes. Pregunta 3	Pág.117
Figura 21: Encuesta a docentes. Pregunta 4	Pág.118
Figura 22: Encuesta a docentes. Pregunta 5	Pág.119
Figura 23: Encuesta a docentes. Pregunta 6	Pág.120
Figura 24: Encuesta a docentes. Pregunta 7	Pág.121
Figura 25: Encuesta a docentes. Pregunta 8	Pág.122
Figura 26: Encuesta a docentes. Pregunta 9	Pág.123
Figura 27: Encuesta a docentes. Pregunta 10	Pág.124
Figura 28: Encuesta a docentes. Pregunta 11	Pág.125
Figura 29: Encuesta a docentes. Pregunta 12	Pág.126
Figura 30: Encuesta a docentes. Pregunta 13	Pág.127

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Carga horaria de segundo a séptimo de básica	Pág.48
Tabla 2: Población de la Institución Carmen García de Toro	Pág.75
Tabla 3: Análisis Situacional: Matriz F.O.D.A.	Pág.85
Tabla 4 y 5: Metodologías y Estrategias Pedagógicas	Pág.94
Tabla 6 : Recursos y Evaluación	Pág.95
Tabla 7: Análisis comparativos de las instituciones	Pág.97
Tabla 8: Encuesta a estudiantes. Pregunta 1	Pág.100
Tabla 9: Encuesta a estudiantes. Pregunta 2	Pág.101
Tabla 10: Encuesta a estudiantes. Pregunta 3	Pág.102
Tabla 11: Encuesta a estudiantes. Pregunta 4	Pág.103
Tabla 12: Encuesta a estudiantes. Pregunta 5	Pág.104
Tabla 13: Encuesta a estudiantes. Pregunta 6	Pág.105
Tabla 14: Encuesta a estudiantes. Pregunta 7	Pág.106
Tabla 15: Encuesta a estudiantes. Pregunta 8	Pág.107
Tabla 16: Encuesta a estudiantes. Pregunta 9	Pág.108
Tabla 17: Encuesta a estudiantes. Pregunta 10	Pág.109
Tabla 18: Encuesta a estudiantes. Pregunta 11	Pág.110
Tabla 19: Encuesta a estudiantes. Pregunta 12	Pág.111
Tabla 20: Encuesta a estudiantes. Pregunta 13	Pág.112
Tabla 21: Encuesta a estudiantes. Pregunta 14	Pág.113
Tabla 22: Encuesta a estudiantes. Pregunta 15	Pág.114
Tabla 23: Encuesta a docentes. Pregunta 1	Pág.115
Tabla 24: Encuesta a docentes. Pregunta 2	Pág.116
Tabla 25: Encuesta a docentes. Pregunta 3	Pág.117
Tabla 26: Encuesta a docentes. Pregunta 4	Pág.118
Tabla 27: Encuesta a docentes. Pregunta 5	Pág.119
Tabla 28: Encuesta a docentes. Pregunta 6	Pág.120
Tabla 29: Encuesta a docentes. Pregunta 7	Pág.121
Tabla 30: Encuesta a docentes. Pregunta 8	Pág.122

Tabla 31: Encuesta a docentes. Pregunta 9	Pág.123
Tabla 32: Encuesta a docentes. Pregunta 10	Pág.124
Tabla 33: Encuesta a docentes. Pregunta 11	Pág.125
Tabla 34: Encuesta a docentes. Pregunta 12	Pág.126
Tabla 35: Encuesta a docentes. Pregunta 13	Pág.127
Tabla 36; Lista de cotejo de las actividades lúdicas	Pág.172
Tabla 37: Lista de cotejo del aprendizaje en el área de Lengua y Literatura	Pág.173

INTRODUCCION

La investigación presente con relación a “Las Estrategias Lúdicas” dentro del proceso de aprendizaje para mejorar la Calidad de la Educación a los estudiantes del Cuarto Año de Educación Básica, tiene como propósito impulsar al docente a perfeccionar las labores educativas, para que se puedan dar los cambios necesarios en su accionar, logrando que los estudiantes alcancen un Aprendizaje Significativo y así el maestro, utilice nuevos paradigmas donde el estudiante sea el eje principal, dejando a un lado la educación tradicional.

La indagación ha permitido conocer las limitaciones del docente en el momento de planificar e impartir sus conocimientos, ya que dentro del aula los estudiantes tienen poca atención, escasa participación y aumenta el mal comportamiento, teniendo como resultado el bajo rendimiento académico. Por lo que se plantea como propuesta aplicar un Manual de Estrategias Lúdicas que permite enriquecer y fortalecer la pedagogía del maestro.

A través del juego el niño va descubriendo el aprendizaje, e interioriza actitudes como su forma de pensar, sentir y de comportarse de acuerdo a una gama de valores y normas que favorecen a su desarrollo afectivo-social y la adquisición del proceso socializador que inicia. El juego facilita el contexto apropiado en el que se puede satisfacer las necesidades educativas básicas en el aprendizaje. Debe considerarse como instrumento mediador a una serie de condiciones que faciliten el aprendizaje. Su carácter motivador estimula al estudiante y facilitar su cooperación en las actividades que pueden resultarle poco agradables.

Para averiguar esta problemática es preciso mencionar sus causas, una de ellas es la poca atención y participación de los estudiantes en las clases que imparte el docente, debido a que el docente se resiste al cambio, a utilizar metodología activa y a seguir trabajando con un modelo tradicional. Por lo tanto, es necesario diseñar estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje en el área de lenguaje y literatura, mediante técnicas pedagógicas que estén de acuerdo al interés y al entorno en que se desenvuelve los estudiantes, para mejorar la Calidad de la Educación.

La problemática educativa de esta investigación se realizó por el interés de saber porque los docentes no utilizan los juegos como estrategia lúdica y cuanto ha afectado en el desarrollo intelectual del estudiante. Esto permitió evaluar el grado de conocimiento que tiene los educadores en el área de Lenguaje y Literatura en cuanto a estrategias lúdicas.

Por otra parte, establecer los indicadores educativos de la investigación, así como el nivel de escolaridad de los padres de familia, que influyen en actividades escolares de sus hijos. Además el desinterés que caracterizan a las madres y padres en los barrios urbanos marginales que dejan que sus hijos realicen las actividades de refuerzo solo y no los orientan.

El trabajo investigativo, está organizado de la siguiente manera:

El **capítulo I** se refiere a los Antecedentes, a la problemática planteada, con su Formulación del problema, con sus Objetivos, Justificación, la Fundamentación Teórica, Epistemológica, Pedagógica y Legal, dando una visión de la importancia de las Estrategias Lúdicas y su influencia en el área de Lenguaje y Literatura en la escuela Fiscal N°264 Carmen García de toro.

El **capítulo II** abarca: Análisis, Presentación de Resultados y Diagnostico, Análisis de la Situación Actual, manifestando que el objetivo de la escuela es promover acciones de servicio a favor de la niñez dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje y llevándolo a la culminación del séptimo año de la educación básica, con una formación que se imparte con su personal docente capacitado y la buena relación que se mantiene, Plan Operativo Anual incluyendo Misión y Visión, Identidad Institucional con su respectivo Modelo Pedagógico, Metodologías y Estrategia Pedagógicas, la Presentación de Resultados y Diagnósticos y la Verificación de Hipótesis .

El **capítulos III** se describe lo siguiente: La Propuesta, con su respectiva presentación, Justificación, Objetivos, el Desarrollo de la Propuesta en este caso el Manual de Estrategias Lúdicas, Implementación y Evaluación de los juegos, Planificación relacionada con la propuesta, Programa para la realización de las metodologías lúdicas, culminando este capítulo con las conclusiones y recomendaciones.

Y para concluir el trabajo investigativo están: la bibliografía y los anexos.

CAPITULO I

1. Diseño de la investigación

1.1. Antecedentes de la investigación

La actividad lúdica ha existido desde la antigüedad igual que la historia de la humanidad. A partir de 1970 con el enfoque comunicativo se comenzó a hablar de la importancia que tiene en el aprendizaje que el estudiante se divierta. Desde entonces muchos son los libros dedicados a estas actividades. Como otras acciones de su especie humana, recogen el sentimiento que posibilita la identificación de niños, jóvenes y adultos en su mundo fantástico y por más que los nuevos avances tecnológicos innoven y roboticen el mundo, la actividad lúdica permanece en la acción y sentimiento cultural de la humanidad.

Si consideramos los siguientes aspectos como el nivel económico, la educación, el ambiente político y la salud, podemos decir que los países que brinda mejor calidad son: Bélgica, Australia, Francia, Corea del Sur, Reino Unido, Alemania, Estados Unidos, Luxemburgo, entre otros. La calidad de un Sistema Educativo está basada en la capacidad de los docentes y su entrega incondicional que le dé a su labor, para tener buenas instituciones, capaces de lograr estudiantes libres e idóneos con pensamientos amplios, críticos y reflexivos, el docente debe ser eficiente, capaz de sacar adelante una institución y por ende a sus estudiantes.

Los países antes mencionados han superado sus dificultades, como por ejemplo, en Finlandia, los estudiantes no ingresan a la escuela hasta los siete años, y asisten a clase sólo de cuatro a cinco horas diarias no obstante, a los 15 años de edad, son los

mejores del mundo en pruebas de matemática, ciencias, lectura y resolución de problemas. En Inglaterra, se tuvo que reorganizar todas las reformas como el financiamiento de las instituciones, los planes de estudios, las evaluaciones, el control de calidad, las relaciones entre la escuela, la comunidad y el gobierno nacional para que surjan cambios en el sistema educativo.

A nivel de Latinoamérica, Cuba es el país de América Latina y el Caribe con mejores resultados en la educación primaria, según un informe difundido por la Unesco, que revela que Paraguay, Ecuador y los Estados de Centroamérica cuentan con peores niveles educativos en la región. Detrás de la isla caribeña se sitúan Costa Rica, México, Uruguay y Chile, con una calificación de entre 500 y 600 puntos en todas las áreas evaluadas, mientras que en la media regional se encuentran Colombia, Perú, Argentina y Brasil.

Con todos estos ejemplos podemos decir que no puede mejorarse el aprendizaje sin mejorar la institución y ésta sin tener un líder con una visión amplia, que oriente al docente para que realice su trabajo a cabalidad, con responsabilidad y que en el momento de impartir su cátedra lo haga con creatividad y sabiduría.

Desde el inicio de la humanidad, la actividad lúdica se ha convertido en una herramienta pedagógica fundamental, el hombre aprendió los medios existentes para la realización de sus actividades que le ayudan a tener un amplio conocimiento en todos los aspectos, de esa manera se fue apropiando del tiempo, los materiales y del espacio que combinado con su gran creatividad, dieron como resultado, el invento y la construcción de múltiples juegos populares, que se han mantenido a lo largo de la historia, de generación en generación como propio de una cultura. Con el devenir de los años los docentes han utilizados muchos juegos con los estudiantes pero no de una

forma correcta para despertar el interés y la motivación en el inter-aprendizaje y poder obtener un aprovechamiento óptimo.

En el Ecuador se realizaron las pruebas Ser para demostrar el nivel de aprendizaje tanto en el área de Matemática como en el área de Lenguaje y sus resultados fueron muy bajos con un 80,43% en décimo de educación básica por citar algo, esto quiere decir que fracasarán en sus estudios superiores y no se puede esperar un mejor desempeño de su calidad de vida, es por eso que el Ministerio de Educación toma entre otras acciones la elaboración de la serie Matemática genial y divertida para la educación básica y libros de Lengua y Literatura con ejercicios para desarrollar la lógica en los estudiantes, una vez aplicados los textos se evaluará el impacto, a fin de conocer la incidencia en el desarrollo de las habilidades matemáticas y lengua y literatura para el mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes y obtener una educación de calidad.

La capacitación, preparación y la buena predisposición de los docentes es fundamental para mejorar la calidad de la enseñanza en el país. Al respecto, se sostiene que si se aumentara el nivel de preparación de los profesores, especialmente de los primeros años de educación básica, habrá un mejoramiento sustancial de la calidad educativa y una mejor preparación de niños para estudiar los niveles superiores.

La Institución Fiscal “Carmen García de Toro” debe integrar nuevas plataforma en el quehacer educativo, formación continúa de los docentes con el fin de mejorar sus prácticas pedagógicas y administración escolar, ofrecer la educación e introducir un mejoramiento cualitativo en las escuelas. Promover un proceso de aprendizaje activo, centrado en el estudiante, un currículo adecuado y muy relacionado con la vida del niño, hacer partícipe a los padres de familia y que se comprometan con la educación de sus hijos.

De acuerdo a lo dicho anteriormente la UNESCO (1998), señala: **Una educación de buena calidad facilita la adquisición de conocimientos, aptitudes y actitudes que posean un valor intrínseco y contribuya al desarrollo económico y social.**

Si tenemos una educación de calidad es posible que el índice de deserción escolar, el bajo nivel de conocimiento y de disciplina se aminoren y que se convierta en resultados halagadores donde haya mayor rendimiento, concentración, productividad en los educando y que sean útiles a la sociedad.

En la actualidad el Ecuador está invirtiendo en Educación aportando con nuevas escuelas llamadas Del Milenio con infraestructura y tecnología para optimizar la calidad y la calidez de la educación, aunque en este proceso todavía hay muchas falencias, se está avanzando y se suman esfuerzos para poder lograr la educación gratuita a la que todas y todos los niños y jóvenes del Ecuador se merecen. A continuación se detalla el Plan Decenal de Educación que se implementó desde el 2006 al 2015 por el Ministerio de Educación y Cultura.

Plan Decenal de Educación en Ecuador

- Universalización de la Educación Infantil de 0 a 5 años de edad
- Universalización de la Educación General Básica de primero a décimo años.
- Incremento de la Matrícula en el Bachillerato hasta alcanzar al menos el 75% de la población en la edad correspondiente
- Erradicación del Analfabetismo y Fortalecimiento de la Educación Alternativa.
- Mejoramiento de la Infraestructura Física y el Equipamiento de las Instituciones Educativas.
- Mejoramiento de Calidad y Equidad de la Educación e Implementación del Sistema Nacional de Evaluación

- Revalorización de la Profesión Docente, Desarrollo Profesional, Condiciones de Trabajo y Calidad de Vida.
- Aumento del 0.5% anual en la participación del sector educativo en el PIB hasta alcanzar al menos el 6%.
- El problema de la tesis se identifica con la siguiente política: Mejoramiento de Calidad y Equidad de la Educación e Implementación del Sistema Nacional de Evaluación.
- La extensión de la obligatoriedad de la enseñanza, el impulso de los mecanismos de innovación que facilitan la movilidad de los aprendientes en las diversas modalidades y especialidades, dichas estrategias han ubicado a los estudiantes como el principal protagonista del aprendizaje para lo cual orienta a formar ciudadanos que practiquen valores y ayudar a alcanzar los logros de aprendizaje esperados.

1.2. Problema de investigación

1.2.1. Planteamiento del problema

Con el transcurrir de los años el juego se ha convertido en un factor muy importante y preocupante que lleva a un estudio profundo, varias teorías clásicas han coincidido en que el juego es fundamental para el desarrollo del niño. En la infancia los niños juegan con la imaginación y descubren muchos héroes a los que les dan vida, esto se puede conseguir a través de la danza, teatro, artes y la música en la que van descubriendo sus potencialidades.

En la actualidad los educadores del nivel básico poco o nada consideran a esta actividad como parte de la enseñanza, sin pensar que a través de los juegos lúdicos los estudiantes son capaces de alcanzar aprendizajes inconcebibles donde expresan sus vivencias en el ambiente donde se desarrollan.

En tal sentido, después de haber analizado los temas relacionados con las actividades lúdicas y su importancia, se pudo evidenciar que los docentes de la Escuela Fiscal N° 264 "Carmen García de Toro" del cantón Guayaquil Provincia del Guayas, en la actualidad no se escapa a esta realidad, presentando entre las causas principales las siguientes: La falta de conocimiento por parte de los educadores al no contar con talleres, seminarios, charlas en temas de creación y elaboración de juegos y juguetes y esto se proyecta en las maestras cuando no acrecientan actividades lúdicas atractivas y novedosas para el docente, generando escasa participación y motivación de los pequeños en las actividades, ya que son repetitivas, y no acorde a las edades de los estudiantes, demostrando así que no poseen un patrón o herramienta que los motive a planificar las actividades lúdicas, trayendo como consecuencia la poca atención al desarrollo de las necesidades e intereses de los niños y niñas. Adicional a esto se suma la poca preparación de los padres quienes no pueden ayudar en el control de las tareas de los hijos.

Otro aspecto negativo que incide en la escuela Fiscal N.264 Carmen García de Toro, es que los docentes poseen una planificación en las escuelas incluyen actividades lúdicas las mismas que no son aplicadas y quedan solo en papeles, por lo que se hace necesario que los docentes cuenten con una fuente de información en ese sentido, para así perfeccionar el desempeño profesional.

De acuerdo a la pedagogía aplicada en esta escuela se han observado que los juegos no son tomados en cuenta en su totalidad y no se han logrado desarrollar las destrezas y habilidades necesarias como un verdadero instrumento de los juegos para facilitar el Aprendizaje Significativo en los educandos.

Las actividades lúdicas, forman parte del juego como práctica social y cultural y ha tomado mucha fuerza en el campo educativo, el área de educación física se orienta

hacia el desarrollo de las capacidades y habilidades físicas y coordinativas que perfeccionan y aumentan las posibilidades de movimientos de los estudiantes en general, hacia la profundización del conocimiento, de la conducta motriz como organización significativa del comportamiento humano y a asumir actitudes, valores y normas con referencia al cuerpo y a la conducta motriz.

Todos los que están involucrados en el desarrollo del proceso educativo, manejan usualmente el juego, que es el fruto de la labor de selección y organización de destrezas y habilidades, que se utilizan previo al nuevo conocimiento, con el propósito de ayudar a comprender y practicar las relaciones humanas con efectividad.

En los estudiantes de educación básica, la expresión corporal es sumamente importante dentro del aprendizaje de los educando, se trata entonces, conocer y ordenar un proceso que responda al desarrollo de un lenguaje gestual y que logre desarrollar habilidades y destrezas basadas en el cuerpo y el movimiento.

Síntomas

- Escasa preparación académica de los educandos en el área de Lengua y Literatura
- Poca colaboración con sus hijos en el desarrollo de sus tareas.
- La falta de interés en los estudiantes al realizar actividades del área de Lengua y Literatura

Causas

- Maestros que se resisten a utilizar estrategias lúdicas.
- Bajo nivel académico de los padres de familia.

- Docentes desarrollan actividades rutinarias que no consideran los intereses y necesidades de los estudiantes.

Pronóstico

- La desactualización de los docentes no permite que sus clases sean activas e interesantes.
- El nivel de conocimiento de los padres de familia no permite que sus hijos tengan un buen rendimiento académico
- La falta de materiales didácticos y juegos lúdicos hará que los estudiantes no se motiven al aprendizaje.

Control al pronóstico

- Es necesario actualizar a los docentes a través de un manual de estrategias lúdicas a fin de mejorar el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.
- Es urgente aplicar mecanismo o actividades que involucre a los padres de familia en el control de las tareas que realizan sus hijos
- Es fundamental aplicar estrategias lúdicas para que los docentes se sientan en un ambiente de confianza y puedan actuar.

Cabe recalcar que el avance del proceso educativo, se maneja frecuentemente con el juego, ya que es el resultado de la labor de selección y organización de destrezas y habilidades, que se utilizan previo al nuevo conocimiento, con el propósito de ayudar a entender y ejercitar las relaciones humanas con seguridad, incorporando la expresión corporal e la educación básica para desarrollar el lenguaje gestual y las habilidades basadas en el cuerpo y el movimiento

1.2.2. Formulación del problema de investigación

¿Cómo inciden Las Estrategias Lúdicas en el aprendizaje para mejorar la Calidad de la Educación en los estudiantes del 4to Año de Educación Básica en el área de Leguaje y Literatura de la Escuela Fiscal N° 264 Carme García de Toro del cantón Guayaquil provincia del Guayas durante el año lectivo 2014 – 2015?

1.2.3. Sistematización del problema de investigación

- ❖ ¿Cómo influye la escasa utilización de Estrategias Lúdicas de los docentes en el proceso de aprendizaje en el área de leguaje y literatura?
- ❖ ¿De qué manera influye los espacios lúdicos en la aplicación de las estrategias para el aprendizaje de la Lengua y Literatura?
- ❖ ¿Cuáles son las causas de un mal rendimiento escolar por la falta de preparación académica de los padres de familia?
- ❖ ¿Es necesario que el docente aplique el manual de estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje en los estudiantes?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo General

Fortalecer la importancia de la Estrategia Lúdica en el Aprendizaje para mejorar la Calidad de la Educación a través de un Manual de estrategias lúdicas en los estudiantes del 4to año de básica en el área de Lengua y Literatura.

1.3.2. Objetivos Específicos

- ❖ Implementar Estrategia Lúdica orientadas al mejoramiento del aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.
- ❖ Impulsar ambientes lúdicos en el aula a fin de optimizar el aprendizaje en los estudiantes.
- ❖ Involucrar a los padres de familia para que se interrelacionen en el proceso educativo de sus hijos mediante un control de seguimientos.
- ❖ Aplicar un Manual de Estrategias Lúdicas para mejorar el rendimiento académico en el área de Lenguaje y Literatura.

1.4. Justificación de la investigación

Es primordial que los estudiantes adquieran una educación de calidad y calidez fundamentado en una formación lúdica y recreativa como lo propone la constitución Nacional y la cual se concreta en la Ley Orgánica de Educación Intercultural LOEI.

Una gran mayoría de docentes no favorecen al desarrollo de la educación de los educandos porque imparten los conocimientos de una forma monótona, sin entusiasmo y en sus planificaciones no incorporan juegos creativos para que el aprendizaje sea significativo.

El presente proyecto de investigación es importante porque se proyectará en conseguir que los docentes obtengan conocimientos básicos sobre los diferentes tipos de estrategias lúdicas que se pueden aplicar dentro de un salón de clases para mejorar la enseñanza de los educandos y que haya armonía, confianza y disciplina.

Se procura un acercamiento a los mecanismos que permitan alcanzar el sentido de la formación que se imparten en los centros educativos .Esto garantiza que la educación, favorezca el aprendizaje y forme ciudadano para que participen de manera activa en la sociedad y estén preparados para la vida.

Es pertinente manifestar que en el país, la educación tiene grandes fallas entre las que se pueden mencionar la carencia de recursos didácticos y educativos atractivos, la desintegración que existe entre los padres o representante al proceso educativo de sus hijos, falta de actualización y preparación de los docentes, así como su creatividad e iniciativa que se encuentre limitada al desconocer cómo llevar a cabo el juego aplicada aun modelos tradicionales al tener al niño sentado varias horas trabajado directamente en la hoja realizando actividades pasivas que no son del disfrute infantil, la infraestructura y el poco espacio que hay en las aulas para la cantidad de estudiantes en los diferentes años básicos.

Estos factores expresados anteriormente afecta el proceso de socialización de la niñez por eso necesario que docentes y representantes comprendan que el juego debe ser prioritario debe estar en todas las actividades que realice el niño o niña, que no sólo sirve para entretener sino que puedes tener un propósito en la enseñanza.

Reformar la educación es apostar al desarrollo humano, como bien se señala: En la agenda XXI **“Ser educado es disfrutar de una vida más plena y es disponer de un rango más amplio de oportunidades”**.

Mediante esta investigación se pretende indicar la Aplicación de las Actividades Lúdicas como estrategias metodológicas en el proceso de aprendizaje, donde el estudiante

incorpora el juego en el desarrollo cotidiano del aula, creando un aprendizaje social a través del cual, respeten reglas, turnos y establezca su propia disciplina.

EL presente proyecto educativo será elaborado debido a la realidad existente, a la poca utilización de estrategia lúdicas, desinterés por la asignatura, el bajo rendimiento, la falta de creatividad que influyen en el desenvolvimiento académico de los estudiantes en la escuela Fiscal N°264 "Carmen García de toro", del cantón Guayaquil Provincia del guayas, durante el año lectivo 2014 -2015 .

El nivel de impacto que va a producir este trabajo será el cambio progresivo de los estudiantes y maestro en sus actitudes, ya que estos últimos elaborarán sus clases aplicando estrategia lúdica que servirán de anclaje al aprendizaje.

Además el docente será el responsable directo de la mayoría de sus actos en proceso de formación cognitiva social, de comunicación y en la toma de decisión más provechoso antes una situación pasando a formar partes de una estructura solida basada en su experiencia, apto de llevarla a otro ámbitos del quehacer educativo o de la vida diaria para así fortalecer su desempeño intelectual y personal.

El reto es crear desde el punto de vista lúdico una herramienta pedagógica que generen expectativas de, motivación, e interés por el aprendizaje y crear en el educando deseos y entusiasmo no solo por aprender, sino por disfrutar lo aprendido.

La necesidad de este proyecto se debe a que en gran parte solucionaría la falta de una correcta toma de decisión apoyada en sus actitudes y valores existente en la escuela Fiscal N 264 " Carmen García de Toro " ya que a las personas se las motiva a ser

independiente, analizar, cuestionar, plantear, investigar y con el tiempo a convertirse en niños y jóvenes exitosos, responsables, honestos y respetuosos que pueden ayudar al crecimiento del país.

1.5. Marco de referencia de la investigación

1.5.1. Marco teórico

Concepción pedagógica del juego

El juego enriquece la creatividad y la imaginación, estimulando todos los sentidos. Ayuda al niño o niña a utilizar la energía física y a encauzar la agresividad de manera productiva o divertida, el juego es un gran aliado del aprendizaje, pues el niño tiende a retener más fácilmente lo que ha aprendido mientras se está divirtiéndose. (Fernández, Martínez 2005 p.22)

Siendo el juego un tipo de actividad que desarrolla el niño, el objeto del proceso educativo, toca considerar la actividad lúdica ya no solo como componente natural de la vida del niño, sino como elemento del que puede valerse la pedagogía para usarlo en beneficio de su formación. Siendo así, el juego debe ser aprovechado y desarrollado en la escuela. Si la gran parte del tiempo la ocupa el niño en jugar, como educadores se necesita comprender lo que el juego representa para él. Para lograrlo es recomendable:

Tener la oportunidad de intercalar los juegos libres sin normas con los llamados juegos dirigidos en donde el maestro tiene que indicar las pautas necesarias para realizar dicha actividad

Mientras se realizan juegos libres, es importante que el maestro observe hacia qué tipo de juego se inclina el niño y tomar en cuenta esto como base para nuevas planificaciones de otros juegos. Si esta situación no ocurriera, el educador estaría condenado al fracaso, por no saber buscar un repertorio grande de los que más se ajusten a la característica del infante.

Los juegos son de gran importancia para que el niño se divierta de una manera sana y gaste toda la energía en desarrollar diferentes actividades. Jugando aprende a acrecentar su creatividad e imaginación y así manifestar diferentes comportamientos y actitudes que serán de gran utilidad para relacionarse e integrarse con las demás persona. El juego le ayuda a expresar sus emociones, miedos, fantasías, inquietudes y alegrías.

Importancia del juego

Para Vygotski “El juego es un espacio de construcción de una semiótica que hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico”. Considerando esta apreciación se puede indicar que la edad del joven influye en la formación de conceptos a partir de sus propias experiencias que puede tener un carácter descriptivo y referencial sobre la característica física de los elementos que le rodea.

Según Vygotski “el juego no es la actividad predominante de la infancia, Pero, sin embargo, sí considera que la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo”. No obstante el niño

consagra gran parte de su tiempo a solucionar las dificultades reales. El juego como herramienta didáctica brinda la oportunidad de obtener y desarrollar capacidades tanto intelectuales y motoras. Mucho más en un ambiente placentero, sin presiones de ningún tipo sean este tiempo y espacio.

El juego se considera parte fundamental para su desarrollo físico y mental, le ayudan a relacionarse con otros niños e indirectamente va aprendiendo y adquiriendo información que es la que va a perdurar en ellos porque lo aprendieron de una forma divertida. El niño siempre está en movimiento, dispuesto a dejar salir toda la energía que poseen jugando y expresando también su estado de ánimo.

El niño puede manifestar a través del juego su afán de creatividad, su curiosidad de crear, su necesidad de ser aceptado y protegido; aquí es donde va a interiorizar conflictos y se minimizan los efectos de experiencias negativas. Con esta actividad va a proporcionar el desarrollo integral del individuo prudentemente, tanto en los aspectos físico, emocionales, sociales e intelectuales.

Es importante manifestar que no todos los juegos son beneficiosos ni dejan a los niños un aprendizaje apropiada para ponerla en práctica.

Una cosa distinta es observar al niño que juega, para ver el tipo de juego que este crea, o por cierta similitud con algunos de los del repertorio que el educador posee.

Se puede decir, entonces que el juego sale del niño porque es un integrante biológico de este y no una adherencia que le impone el educador.

Por consiguiente el educador condiciona y canaliza hábilmente esta fuerza que nace del niño, para revertirlo sobre sí, en beneficio formado. Esa fuerza interior emerge del niño que se encuentre en el camino y que se junta con la otra fuerza equilibradora que trae el maestro.

Principios de la Liga Internacional para la Educación Nueva que debe tenerse en cuenta para educar jugando.

La liga internacional para la educación nueva presenta 7 principios que debe considerarse para educar jugando.

- ❖ El fin esencial de toda educación es preparar al niño a querer y realizar en su vida la supremacía del espíritu, por lo cual sea el que fuere el punto de vista en que se coloque el educador, debe tender a conservar y acrecentar, en el niño la energía espiritual.
- ❖ Debe también respetar la individualidad del niño, porque la individualidad no puede desenvolverse sino por una disciplina que conduzca a la liberación de los poderes espiritual que en él existen.
- ❖ Los estudios y de una manera general, el aprendizaje de la vida, debe dar libre curso a los intereses innatos del niño, es decir a los que se despiertan espontáneamente en él y que encuentran su expresión en las actividades de orden manual, estético, intelectual social y otras .
- ❖ Cada edad tiene su carácter propio y es preciso por ende, que la disciplina personal y la disciplina colectiva sean organizadas por los mismos niños en colaboración con los maestros, procurando reforzar el sentimiento de las responsabilidades individuales y sociales.
- ❖ La competencia egoísta debe desaparecer de la educación, y ser reemplazada por la cooperación, que enseña al niño a poner su personalidad al servicio de la colectividad

- ❖ La coeducación deseada por la liga excluye el tratamiento idéntico impuesto a los dos sexos; pero implica una colaboración que permita a cada sexo ejercer libremente, sobre el otro, una influencia saludable.
- ❖ La educación nueva prepara en el niño, no solamente al ciudadano capaz de cumplir sus deberes para su prójimo, su nación y la humanidad entera, sino también al ser humano consciente de su dignidad de hombre.

Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano, inclusive en la edad adulta. Son juegos que se realizan para lograr la motivación y despertar el interés en el niño y la niña de diferentes edades y así el aprendizaje se les hará más divertido porque jugando se aprende con facilidad y de una manera creativa.

El aprendizaje no se debe basar solo en conceptos ni contenidos, el niño(a) no solo debe escuchar y ver sino también poner en práctica las diferentes actividades y que mejor lo haga realizando juegos para así potenciar su capacidad de aprendizaje.

Cabe recalcar que todo lo lúdico no es juego porque se pueden realizar otras actividades para que los niños/as puedan receptar nuevos conocimientos y así lograr en ellos un aprendizaje significativo.

Autoestima y juego

TORRES, (2002) afirma: “Al juego se lo define como una actividad espontanea que exige el cumplimiento de una o varias reglas, mejorando la autoestima venciendo deliberadamente los Obstáculos”.

La autoestima debe ser la meta más alta del proceso educativo y el centro de la forma de pensar, sentir y actuar. Se debe reconocer que la autoestima es el soporte motivador que condiciona el aprendizaje hasta límites insospechados. Las bajas calificaciones, los comentarios negativos de los padres, profesores y colegas graban un auto concepto negativo que los aplasta y acentúa el desaliento.

Por eso, frente al estudiante se debe elogiar sus juegos, éxitos deportivos y académicos, originalidad, sus creencias, ideas y valores. La tarea de padres y maestros es ser estimuladores al no motivar a los niños, sus facultades pueden quedar disminuidas hay que estimular sus potencialidades desde temprana edad.

Debe brindársele cariño al niño para que sienta confianza, seguridad y tenga su espacio propio. El contacto, la mirada protectora son importantes, robustece su autonomía, el componente afectivo, tiene un enorme valor. Es la base de todo aprendizaje. Afecto no engreimiento, melosidad ni privilegio, es sentido de apoyo. Los estudiantes deben educarse jugando y no necesariamente en la aplicación rígida de la escolarización.

En esa intencionalidad, es necesario que ellos tomen conciencia de que jugar no es solo movimiento del cuerpo humano sino también es cultivo de sus facultades biológicas, psicológicas, sociales y espirituales, para obtener una educación integral. En esa direccionalidad conviene que reflexionen y progresivamente, con ayuda de los adultos, padres o profesores, amigos u otros se eleve la autoestima en los estudiantes.

El juego integrado en la educación

Para Efraín Gutiérrez Zambrano (2006) “El juego como instrumento pedagógico constituye la fortaleza de las diversas dimensiones de la personalidad como son el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, el desarrollo moral, ya que admite la construcción de significados y de un lenguaje simbólico mediante el cual se accede al pensamiento conceptual y al mundo social”. Lo que permite en el alumno desarrollar sus habilidades y destrezas en un contexto participativo, agradable, dinámico y afectivo, entonces la importancia del juego es esencial en el aprendizaje siempre que sea dirigido y tenga una característica didáctica.

Los pedagogos realmente comprometidos con la educación saben que su propósito principal es el desarrollo de la capacidad del estudiante para convertirlo en un ente independiente, responsable y sobre todo solidario, capaz de contribuir positivamente en un mundo que avanza de prisa. El juego lúdico es motivo de risa, diversión, compañerismo y amistad

El juego tiene gran importancia en la educación porque permite poner en movimiento todas las partes del cuerpo, fortalece y ejercita las funciones síquicas. Además se pueden considerar al juego como un elemento eficaz para la preparación de la vida social del estudiantes; mediante el juego se aprende a practicar los valores como el respeto, solidaridad, entre otros y se forma el carácter creador del mismo.

Otra importancia del juego en lo referente al poder individual es que permite, el desarrollo del lenguaje, despertando el ingenio y el espíritu de la observación, ayudando a fortalecer la voluntad y optimizar la paciencia. Todo esto favorecen la rapidez del sentido de la vista, táctil y auditiva; acelera la idea del tiempo y el espacio; así como da habilidad, desenvoltura y rapidez del cuerpo. La práctica ventajosa de los juegos es que desarrollan el aspecto biológico, psicológico social y espiritual del ser humano, ya que lo aplica en el medio ambiente.

Desde el punto de vista educativo es significativo y vital para el desarrollo del estudiante, puesto que es utilizado como instrumento donde el niño pone todo el desarrollo de su creatividad.

Si bien es cierto, gran parte de las escuelas brindan una educación con un aprendizaje pasivo donde el docente no aprovecha los recursos que tiene a su alrededor; y no se le da la importancia a la educación integral y permanente ya que esto permite formar un estudiante crítico y creativo. Pese al modernismo en que se vive todavía sigue existiendo una educación con estilo tradicionalista.

Se considera aclarar que aparecen nuevas tendencias como un verdadero cambio en el pensamiento y accionar pedagógico como oposición a la educación autoritaria y tradicional. Tiene la virtud de respetar la libertad, autonomía de los niños y jóvenes, su actividad, fortaleza, individualidad y colectiva .El niño es el eje del quehacer educativo. Por lo tanto, el juego es la herramienta más importante para educar.

Tomando en consideración este criterio y relacionándolo con el medio, se puede apostar que el juego efectivamente tiene su valor si se lo utiliza como medio de acción para moldear al estudiante y llevarlo hacia la formación de su propio aprendizaje.

La lúdica

CALERO (2007) “Lúdicas proviene del latín ludus, lúdicas/co perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. Lo lúdico se proyecta como una dimensión del desarrollo humano.”

Es importante manifestar que la lúdica como parte esencial del desarrollo integral del ser humano, no es una ciencia, ni una disciplina ni mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida, y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la danza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades, que se producen cuando se interactúa, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos.

Importancia de las actividades lúdicas

Las actividades lúdicas son muy importantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje para que sea más participativo y dinámico, haciendo que los contenidos en las diferentes áreas, especialmente en lengua y literatura sean de fácil comprensión y entretenimiento.

Los beneficios de las actividades lúdicas, no son solo para los niños, sino también para el maestro porque dejan de lado lo rutinario, brindándoles mayores posibilidades de expresión y satisfacción donde se mezcla el placer con la creación.

La actividad lúdica forma parte de la educación y sobre todo en el desarrollo de la capacidad intelectual de los niños y niñas, expresando sus experiencias mediante los

juegos, dentro y fuera del aula de clase con mucho placer y esto hace que los estudiantes a la vez se sientan complacidos de lo que han aprendido a través de los juegos.

En todo aprendizaje es necesario aplicar las actividades lúdicas para desarrollar la inteligencia en los estudiantes, en especial en el área de lengua y literatura.

La lúdicas se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, sentir, expresarse y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que pueden llevarlos a gozar, reír, grita o inclusive llorar en una verdadera manifestación de emociones, que deben ser canalizadas adecuadamente por el facilitador del proceso.

La lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. El hecho de que la actividad lúdica favorezca el aprendizaje y la acción pedagógica en todas las dimensiones educativas (físicas, intelectuales, sociales y estéticas), ha hecho que desde antaño los educadores fijaran su atención con ella, considerándola la máxima importancia y estimando oportuno su uso en la acción pedagógica.

Entonces se puede apreciar que la semejanza entres juego y las actividades lúdicas radica en que son más que estrategias didácticas o recursos que tienen como objetivos la adquisición de nuevos conocimientos, sin dejar de mencionar que para que existan los juegos no es imprescindible seguir procesos pedagógicas, en cambio las actividades lúdicas sus directrices son mas pedagógicas, metodológicas y educativas.

La Lúdica como actitud docente.

La actitud del docente es un factor importante para el aprendizaje escolar, de esto depende en gran medida el éxito de su labor educativa. La actitud lúdica se puede definir como una cualidad humana de sentir el placer o gusto por todo lo que hace y que a su vez los demás se sientan bien, es una manifestación de inteligencia emocional.

La actitud lúdica es la capacidad de aprender jugando y debe favorecer las relaciones intrapersonales e intrapersonales del grupo, el desarrollo del pensamiento crítico, reflexivo, la seguridad y el afecto.

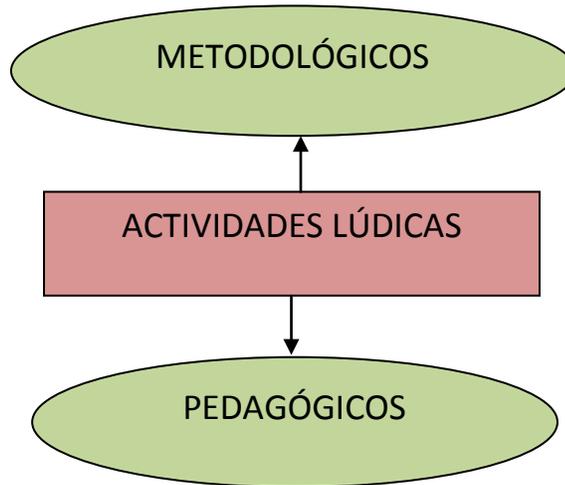
Clasificación de las actividades lúdicas

MONTOYA. (2005) “La lúdicas es la dimensión del desarrollo humano, siendo parte constructiva del ser humano, como factor decisivo para lograr enriquecer los procesos, tanto pedagógicos como metodológicos.”

La tarea constructora de la pedagogía es más necesaria hoy, no tanto por que se tenga un vasto acceso a la información, sino por la capacidad para jugar con ella en devenir de la realización personal y social. La lúdica es la fuente de los primeros significados y el adiestramiento de las actividades para las faenas futuras de la vida real por esta razón merece una esmerada atención dentro del aprendizaje, pues por ser una actividad natural y espontanea de la niñez ofrece la mayor vitalidad para la obra pedagógicas en general y también en el área de Lengua y Literatura.

Es necesario mencionar los procesos tanto pedagógicos como metodológicos:

Figura N°1



Fuente: www.gilralfaro.una.es/educación/pag.16663

Elaborado: Martha, Jacinta y Jenny

A continuación se enfoca la clasificación de las actividades lúdicas pedagógicas que se refieren a: Activos, Asociativos e Instintivos.

Actividades Lúdicas pedagógicas

Activos = relativo a participativo, acción en donde se involucra a generar movimientos tanto corporales como mentales.

Asociativos = actividades de grupo, donde todos deben de participar.

Instintivos = corresponde a voluntad propia, que nace por cuenta propia.

Actividades Lúdicas Metodológicas

Se refieren a lúdicos individuales, colectivos, libres y organizados

Individuales = referente a que el estudiante puede realizar actividades solas.

Colectivos = involucra al grupo de estudiantes, actividades grupales.

Libres = actividades lúdicas sin ser organizadas.

Organizadas = son actividades dirigidas con un fin y para un fin metodológicos.

La lúdica no como un medio, sino como un fin, debe de ser incorporada a lo recreativo más como un estado ligado en forma natural a la finalidad del desarrollo humano, que como actividades solo al juegos; es más bien propender por una existencia lúdica de tipo existencial, que ayude a comprender a sí mismo, para comprender al otro en toda su dimensión sociocultural, hacen una reflexión sobre la lúdica considerándola como un fin y se alejan del concepto de usar solo el juego como su manifestación única.

Lúdicas es disfrute, es la necesidad que tiene cada ser de sentir emociones placenteras, distracción, goce, de lo inesperado y que se pone en juego la creatividad, la espontaneidad, el optimismo y el buen sentido del humor, logrando con esto que la persona tenga un amplio enfoque del humo que le rodean. De esta manera la lúdica debe de convertirse en la atmósfera que envuelve el ambiente pedagógico que se crean ente maestro y estudiante. Brinda además la oportunidad de conocer las limitaciones y posibilidades.

Importancia del juego en las actividades lúdicas como estrategia de aprendizaje en el aula.

A través de juego podemos encaminar al estudiante en el mundo del conocimiento. El juego tuvo sus orígenes en Grecia. Desde entonces se ha considerado como una de las formas más apropiadas a la edad, las necesidades, los intereses y las expectativas de los niños y niñas y adolescentes.

El juego es considerado como la actividad más atractiva y necesaria para los seres humanos, desde que está en el vientre de la madre hasta que tiene uso de razón el juego se convierte en el eje principal de acontecimientos y experiencias que sirve de esparcimientos, descanso y relax, de allí la importancia que tiene que el niño, la niña juegue, esto le ayuda a desarrollar y fortalecer el campo de experiencia, consiguiendo mayor interés, atención y disciplina, con esto el maestro puede lograr que el estudiantes se interese por la clase e interiorice los conocimientos que imparte el docente. Además el juego se lo considera como entretenimiento, suaviza las asperezas y complicaciones de las personas y elimina el estrés.

A través del juego en el aula se puede fortalecer los valores como: la cooperación, solidaridad, autoestima, honradez, amor, compañerismo con los amigos, respeto con los que le rodean y consigo mismo, seguridad y confianza al expresar sus ideas, conseguir la atención para comprender las reglas que se dan para el buen funcionamiento de la clase y que no sea estropearlas, la reflexión, la toma de decisión, la curiosidad, iniciativa, la imaginación e investigación, el sentido común, la tolerancia, porque al practicar cada uno de estos valores lograremos que formen parte de una vida digna y segura como ciudadano. De esta manera se desarrollan los micros clases donde el juego sirve de anclaje a los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, con los valores como eje transversal, el trabajo del docente está garantizados quedando como evidencia que el docente si puede cambiar su rutina por actividades interesantes, dinámicas, creativas y que sus clases sean armónicas.

El juego didáctico es una habilidad que favorece al aprendizaje de los estudiantes para desarrollar métodos de orientación y de comportamiento, que ayuda a formar la disciplina con un adecuado nivel de práctica y autonomía, a estimular el aprendizaje de los estudiantes en las diferentes áreas del conocimiento y en la toma de decisiones para resolver los diferentes problemas que se presenten en su vida.

El juego es una destreza, que llena de felicidad desarrollando totalmente la naturaleza del ser humano y en especial su contenido creador. Como actividad educativa tiene una marcada representación didáctica y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

El juego es importante para el desarrollo de la capacidad creadora en los estudiantes, a la vez que este interviene directamente en sus componentes estructurales, como lo intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes: En el intelectual-cognitivo se impulsa la observación, la atención, la fantasía, la imaginación, las capacidades lógicas, la investigación científica, las habilidades, etc.; En el volitivo-conductual se desarrolla el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, un sinnúmero de valores y la seguridad en sí mismo, etc.; En cuanto a lo afectivo-motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad el espíritu de dar y recibir, etc. y las aptitudes innatas que se reconocen en uno mismo y que tiene que ver con la autonomía, la confianza y la imaginación, como por ejemplo: tengo aptitud para la música pero si no me esfuerzo o no me gusta no podre aprender.

El juego es considerado como una vía para estimular y promover la creatividad, si en este contexto consideramos los elementos técnicos-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción de los resultados, lograremos en los educandos desarrollar la capacidad técnico-creadora. Entre estos elementos antes mencionados se puede conseguir el diseño, reparación, perfeccionamiento y pruebas de funcionamientos de los juegos y juguetes.

Los juego de generación en generación, han constituido la base de la educación del individuo de forma espontánea, logrando la concesión de reglas establecidas en el salón de clase para una mejor convivencia social, las tradiciones, costumbres y el desarrollo de la capacidad creadora, que mejorará la personalidad del ser humano

logrando así aceptar los retos que se le presente y resolver los problemas que surjan a lo largo de su existencia.

Los juguetes didácticos son el apoyo material con que se desarrollan el método para el ejercicio de acuerdo al objetivo, logrando con su manipulación el desarrollo de habilidades y destrezas, hábitos, contenidos y la formación de valores que van entrelazados con la ética, moral y modales que harán cambiar de actitud a las personas para que sean mejores en su comportamiento y sean capaces de colaborar, de ayudar a alguien que lo necesite, de ser mejores personas para conseguir el anhelado Buen Vivir que se plantea el gobierno.

Los juegos didácticos deben estar relacionado con los objetivos, contenidos, y métodos de enseñanza y ajustar a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar en lengua y literatura.

Los maestros estamos en capacidad de elaborar material didáctico que ayuden a los estudiantes del 4º año de básica a desarrollo destrezas y habilidades cognitivas a fin de favorecer el estudio de Lengua y Literatura.

Con nuestra experiencia en la práctica de juegos como: loterías, dominó, bingos, cubos lectores, entre otros, los cuales podemos elaborar con la utilización de materiales reciclables, partiendo de un material conocido para conformar otro nuevo, todo esto lo realizamos partiendo de la estructura didáctica de un contenido o tema, como por ejemplo: cuando tenemos la necesidad de una descripción, narración, canción, cuento entre otros; es así como combinamos la actividad lúdica con el área de lengua y literatura. Estas clases de juegos deben ser considerados importantes para la efectividad del juego didáctico, ayuda a la estimulación y desarrollo intelectual del niño

así como la motivación, participación e interés por aprender y profundizar un tema o conocimiento.

Estos juegos logran estar establecidos en la modelación de determinados estados, permitiendo incluso el uso de la nueva tecnología como es la computación. La recreación y la sorpresa del juego provocan un interés inesperado en los educandos, válido para concentrar la atención de los mismos hacia los temas que imparte el docente.

La originalidad de los juegos didácticos hace que el educador cambie su papel de autoritario en el aprendizaje, en donde el niño solo se limita a escuchar, por el maestro guía y orientador que lleva al estudiante al análisis de lo que se está impartiendo, logrando desarrollar nuevos contenidos o fortalecer, ejercitar hábitos y destrezas, formar actitudes y condicionar al estudiantes a resolver acertadamente situaciones o problemas que deberá enfrentar en su vida.

El juego sirve para interrelacionar a los educadores y los estudiantes para que la clase sea muy acogedora, con armonía, respeto y excluye así una interrelación vacía entre ambos actores y las áreas de conocimiento que imparte el educador. Es importante conseguir una estructura interactiva incentivar la participación grupal en el aula, para mejorar diferencias de formación y que se eleve la responsabilidad del educando en el aprendizaje

En el juego generalmente se toman en cuenta varios aspectos: los actores, el soporte o la regla, el espacio y el tiempo, los cuales funcionan para todo tipo de juego. Los juegos se pueden clasificar como sigue:

Prácticas lúdicas con juguetes.

Juegos de habilidad física (de movimiento).

De ingenio.

Dramático.

Simbólicos.

Cantados.

De azar.

Cuentos.

Danzas

En Lengua y Literatura es importante considerar la inclusión del juego como una estrategia para lograr la formación de conceptos y el desarrollo de habilidades en el estudiante.

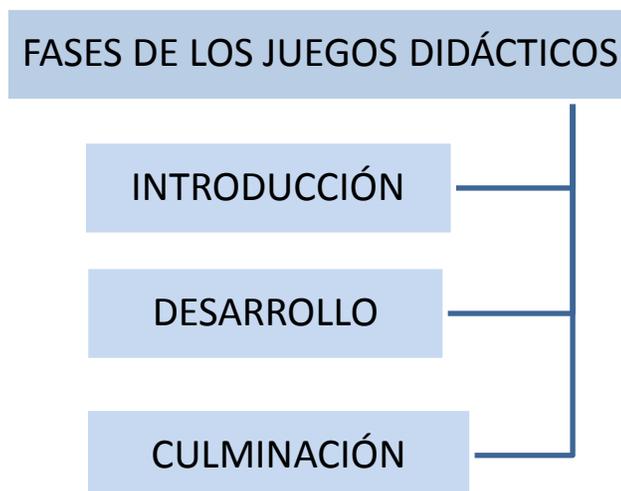
Objetivos de la utilización de los juegos didácticos en las instituciones educativas

- a) Sembrar en los educandos la toma de decisión ante los conflictos que puedan surgir a lo largo de su vida.
- b) Enseñar a los educandos a tomar medidas ante problemas que surjan a lo largo de su existencia.
- c) Asegurar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo grupal y el análisis de las actividades organizativas de los niños y niñas.
- d) Ayudar a la asimilación de los contenidos teóricos de las distintas áreas, logrando un mejor nivel de aceptación en el aprendizaje creativo y participativo.
- e) Conseguir que los estudiantes solucionen los conflictos que se les presenten en la vida y la sociedad.

Características de los juegos didácticos en lengua y literatura

- Provoca el interés a las diferentes áreas de conocimientos.
- Estimulan al niño a tomar sus propias decisiones.
- Inculcan en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionando la colaboración mutua en el cumplimiento de tareas.
- Logran la aplicación de los conceptos adquiridos en las diferentes temáticas o áreas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y demostrar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades y destrezas.
- Forman actividades pedagógicas dinámicas, con restricción en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Logran cambiar los esquemas tradicionalistas del aula, del papel autoritario e informador del docente, y sale a flote las potencialidades creativas de los estudiantes.

Fases de los juegos didácticos:



Introducción

Lograr las gestiones o acciones que vializarán al comenzar o iniciar el juego, incluyendo acuerdos que faciliten establecer las normas o tipos de actividades lúdicas.

Desarrollo

En el juego lúdico se provoca la actuación de los estudiantes en acatamiento de lo establecido por las reglas del juego.

Culminación

El juego impera cuando el jugador o grupo de participantes logran alcanzar la meta en observancia a las reglas establecidas, o cuando adquieren almacenar una mayor cantidad de puntos, manifestando un alto dominio de los contenidos de reglas y desarrollo de sus habilidades y destrezas.

Los educadores realizamos la terea de instaurar, buscar, crear juegos didácticos, para apoyar el desarrollo integral del niño o niña, pero también debemos tener presente las particularidades psicológicas de los estudiantes para los cuales están delineados esos juegos. Los juegos didácticos se diseñan esencialmente para mejorar, retener y hacer del aprendizaje un ambiente agradable, están enfocados a desarrollar habilidades en los diferentes contenidos, en las diferentes asignaturas a fin de optimizar sus conocimientos y en el desarrollo de habilidades.

Los juegos pedagógicos nos admiten el perfeccionamiento de las capacidades de los niños y niñas en la toma de decisiones, en el desarrollo de la capacidad de análisis en periodos cortos de tiempo, y en condiciones muy cambiantes, a los efectos de mejorar

los diferentes hábitos para mejorar la aprensión de los conocimientos adquiridos que vamos a reforzar mediante el juego colectivo.

Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de los juegos didácticos

La participación

Empieza con la preparación primordial de la actividad lúdica que manifiesta la expresión activa de las fuerzas físicas e intelectuales del aprendiz, expresado en el contexto especial específico que se logra con el juego. La cooperación es escasez intrínseca en los estudiantes, Lo demuestran cuando se niegan a participar en las actividades a desarrollar, pero si se siente motivado mediante el juego didáctico se lograra ampliar sus habilidades y destrezas logrando con ello una participación creativa.

El dinamismo

Ayuda que el juego tenga comienzo y fin ya que este valor principal incide en la vida del ser humano. Así mismo todo juego es movimiento e interacción activa en el desarrollo de la dinámica en los procesos educativos. Los niños y niñas ejercitan su cuerpo, lo reconocen, lo sensibilizan desarrollando su pensamiento mediante las actividades lúdicas dirigidas. Todo los juegos o competencia ayudan a poseer autocontrol de sus emociones, estimulando el deseo de la persistencia o constancia para lograr el éxito, triunfo y apartar del frustración, del poco interés a lo cognitivo.

El entretenimiento

El ejercicio trasmite diferentes expresiones que van a ser para el niño y niña placenteras motivadoras e interesantes, las cuales van aportar de manera muy positiva a su estado emocional, lo que va a ser motivo de su participación activa en el juego lúdico.

La valía didáctica de esta primicia consiste en que el juego y el entrenamiento refuerzan grandemente el motivo e interés por la parte cognitiva en los estudiantes del cuarto año de educación básica en el área de Lengua y Literatura de la Escuela Fiscal Carmen García de Toro, es decir que con el juego no admite el aburrimiento en los estudiantes.

El desempeño de roles

En los estudiantes el desempeño de roles está establecido para mejorar la lúdica en los niños y niñas, por lo que imitan, improvisan e imparten nuevas alternativas para el desempeño de esta actividad.

La competencia

Se fundamenta en la actividad lúdica, lo que ayuda a alcanzar resultados concretos y a expresar en los niños y niñas diferentes tipos de de motivaciones para participar de forma activa en el juego. La lúdica aporta con un valor didáctico a la competencia, sea esta de forma independiente o colectiva la hace dinámica mejorando el potencial físico, ya que es claro que sin competencia no hay juego.

Exigencias metodológicas para la elaboración y aplicación de los juegos didácticos

Responde el correcto reflejo de la situación del estudiante, en caso que sea necesario, para recibir la confianza de los participantes, así como bastante naturalidad para que las reglas sean asimiladas y las respuestas a las situaciones planteadas no ocupen mucho tiempo.

Las normas del juego deben poner dificultades a la actuación de los estudiantes y organizar sus acciones, deben ser expresadas de manera tal que no sean violadas y nadie tenga ventajas, es decir, que haya igualdad de condiciones para los participantes. Antes del manejo del juego, los estudiantes deben conocer las condiciones de funcionamiento del mismo, sus características y reglas.

Deben comprometerse sobre la base de una metodología que de forma general, se estructure a partir de la preparación, ejecución y conclusiones. Es forzoso que inciten sorpresa, motivación y entretenimiento a fin de garantizar la estabilidad emocional y el nivel de participación en su desarrollo.

Ciertamente, el Juego Didáctico es una forma pedagógica sumamente compleja, tanto desde el punto de vista teórico como práctico. La práctica acumulada a lo largo de muchos años en cuanto a la manejo de los Juegos Didácticos muestra que el uso de la actividad lúdica requiere un gran desarrollo previo y un alto nivel de habilidad pedagógica por parte de los profesores.

Los Juegos Didácticos no son simples acciones que pueden utilizarse una tras otra, sino que deben formar actividades conclusivas, o sea, finales. No son maneras aisladas aplicables automáticamente a cualquier circunstancia, contexto o grupo, por cuanto

podemos incursionar en un uso simplificador del juego, generar conflictos en el grupo, no lograr los objetivos esperados, desmotivar a los estudiantes y crear indisciplina en éstos.

Fundamentos de los juegos didácticos

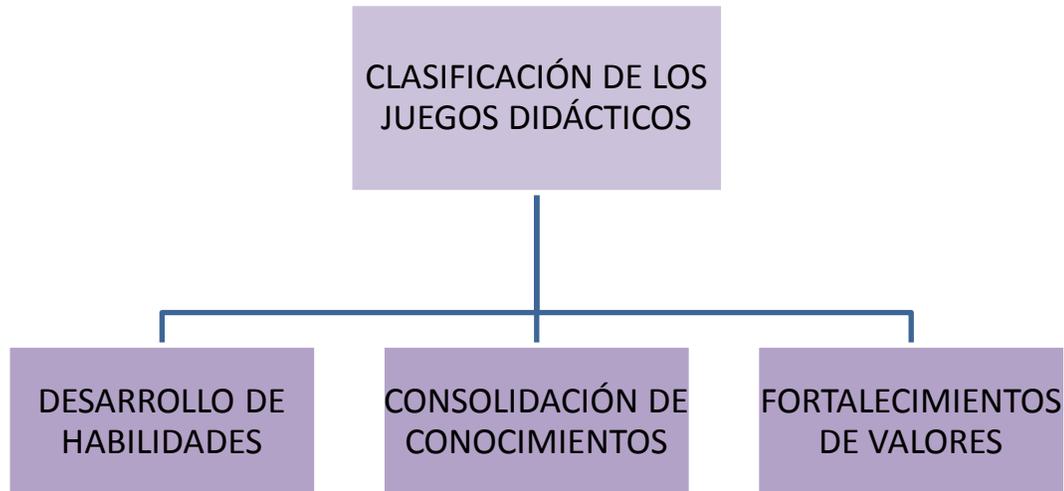
- ✓ Los niños y niñas manifiestan hábitos de contribución individual y colectiva en las decisiones.
- ✓ Se aprecia un interés por la lengua y literatura.
- ✓ Con la toma de decisiones los estudiantes aprenden a reconocer las acciones erróneas, a comprobar los errores a nivel de conocimiento.
- ✓ Se logra solucionar las dificultades de analogías, involucrando al docente a fin de solucionar el problema y mejorar el autocontrol.
- ✓ Desarrollan habilidades en el área de lengua y literatura de forma práctica.
- ✓ Mejoran la adquisición de conocimiento la ampliación de los mismos profundizando e intercambiando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
- ✓ Mejoran las relaciones entre niños y niñas, ayuda a la formación de hábitos de convivencia y hacen amenas las clases.

Clasificación de los juegos didácticos

Clasificar adecuadamente los juegos didácticos debe estar en concordancia con los objetivos planteados y el contenido que se va a enseñar, así como la forma en que se organice el proceso pedagógico. La aplicación y difusión se garantiza por el nivel de elaboración, conocimiento y dominio que tiene el docente a la hora de dar su cátedra.

Para que los juegos sean exitosos debe haber una preparación sólida por los estudiantes. Al terminar cada actividad es aconsejable preferir el grupo ganador y

ofrecerle una recompensa, así mismo debemos favorecer el estudiante más destacado, son aspectos muy valiosos para alcanzar una sólida motivación para próximos juegos.



Ejemplos de los juegos didácticos

Se denomina **juego de palabras** a los pasatiempo que utilizan las palabras de un modo tal que producen un efecto lúdico y muchas veces también educativo, ya que ayudan el desarrollo de la creatividad y de habilidades del lenguaje como la redacción y la ortografía, al mismo tiempo que permite ir familiarizándose con un vocabulario cada vez más amplio.

La mayoría de los juegos de palabras requieren sagacidad de pensamiento y es por esto que se cree que el desarrollar este tipo de actividades ayuda a mantener una mente más activa, ya que con el juego, se van puliendo cada vez más estas cualidades.

Algunos juegos de palabras son:

Anagrama

Colgado o ahorcado

Crucigrama

Dilema

Paradoja

Palabras cruzadas

Sopa de letras

Trabalenguas

Anagrama.- Es una palabra o frase que resulta de la intercalación de letras de otra palabra o frase. Por ejemplo: AMOR – ROMA – OMAR – MORA – RAMO – ARMO – MARO. En la lengua española los anagramas no poseen relación gramatical alguna, salvando, quizá, alguna coincidencia. Es un procedimiento que se emplea con frecuencia en acertijos, juegos de palabras y formación de seudónimos.

El **crucigrama.**- es un entretenimiento escrito que radica en escribir en una plantilla una serie de palabras en orden vertical y horizontal que se cruzan entre sí. El primer crucigrama apareció publicado en el periódico *New York Word*. Para el desarrollo del juego, en la plantilla se plantean las palabras correspondiente a dos listas de definiciones numeradas, una horizontal y otra vertical. Igualmente la plantilla está dividida en casillas blancas que corresponden a letras individuales y negras que sirven para separar palabras.

Los crucigramas son un pasatiempo muy popular, por lo que son publicados en muchos diarios y revistas, y existen además libros dedicados exclusivamente a ellos. Para el desarrollo del juego, en la plantilla se propone las palabras correspondiente a dos listas de definiciones numeradas, una horizontal y otra vertical. Igualmente la plantilla está dividida en casillas blancas que corresponden a letras individuales y negras que sirven para separar palabras. Los crucigramas son un pasatiempo muy popular, por lo que son

publicados en muchos diarios y revistas, y existen además libros dedicados exclusivamente a ellos.

La sopa de letras.-es un juego inventado por Pedro Ocón de Oro, que consiste en una cuadrícula u otra forma geométrica rellena con diferentes letras y sin sentido aparente. El juego consiste en descubrir un número determinado de palabras vinculando estas letras de forma horizontal, vertical o diagonal y en cualquier sentido. Son válidas las palabras tanto de derecha a izquierda como de izquierda a derecha, y tanto de arriba a abajo, como de abajo a arriba. Las palabras a descubrir se pueden englobar dentro de una temática concreta. Incluso las hay en verdaderas sopas de letras para comer, aunque no siempre con todas estas.

Los trabalenguas, también llamados **destrabalenguas**, son oraciones o textos breves, en cualquier idioma, creados para que su pronunciación en voz alta sea de difícil articulación. Con frecuencia son usados como ejercicio para desarrollar una dicción ágil y expedita. Los trabalenguas constituyen a la vez un tipo de literatura popular de naturaleza oral. En especial sirve para hacer a uno equivocarse en varias ocasiones las personas que lo pronuncian no lo pueden hacer y ahí se desarrolla el conflicto de la pronunciación.

Suelen ser juegos de palabras que combinan fonemas similares, y con frecuencia se crean con aliteraciones y rimas con dos o tres secuencias de sonidos. Por ejemplo, *«Tres tristes tigres tragan trigo en un trigal»*, o *«Pablito clavó un clavito en la calva de un calvito. En la calva de un calvito, un clavito clavó Pablito»*.

Las oraciones.-fueron creadas con un vocabulario cercano a los niños del 4º año básico, reconocido por ellos, formando parte de su cotidianidad. Con el objetivo de

mejorar posibilidades a los distintos niveles de aprendizaje, en este juego se incluyó cada oración en dos versiones más, así se quiso lograr nivelar a los niños con más dificultades en el aprendizaje o reforzar conocimientos.

- Delineación de palabras. Piezas de palabras en trazo discontinuo.
- Construcción silábica. Piezas de sílabas en trazo continuo.
- Estructuración de una oración. Piezas de palabras en trazo continuo.
- Piezas en blanco para escribir.

Siguiendo con la idea de abrir posibilidades de creación por los propios niños, las piezas en blanco en que los niños pueden escribir van complementadas con piezas de pronombres personales, pronombres demostrativos, posesivos, relativos, interrogativos, indefinidos, artículos, verbos, conectores y espacios para separar palabras en una oración, con esto los niños tienen todos los componentes necesarios para construir y estructurar sus propias oraciones.

Diagnóstico en Escuelas y Evaluación de Juegos

Preparando la primera visita a la escuela, se pensó en una suerte de “plataforma de juegos”, para diferenciar este momento del día en la sala de clases como un momento lúdico, para esto se confeccionaron carpetas de género de color que cubrieran cuatro mesas a la vez y así cuidar también que las piezas no se cayeran entre las juntas debido a que no todas las mesas eran iguales.

Luego de la primera visita a la Escuela Fiscal N°264 Carmen García de Toro, Se tuvieron importantes observaciones de la realidad que se vivió en el tiempo de juego. No había organización alguna, no había respeto por el compañero, no tenían ninguna

regla que obedecieran, los niños no hablaban sino que gritaban sin que su profesora les llamara la atención. Se vio que una mayoría no leía y que los juegos sólo funcionaban cuando los niños tenían nociones de lectura, esto sumado al número de alumnos de 45 niños, generó la necesidad de crear nuevos juegos de aprestamiento y de menor dificultad, poniendo énfasis en el desarrollo de la percepción. Otra observación recogida fue la de reagrupar a los niños según nivel de lectura y sociabilidad. Estos nuevos juegos fueron:

Dominó.- Es un juego grupal, se intenta que los niños mejoren el lenguaje, el manejo del vocabulario, relación de imagen y texto los cuales deben calzar para el avance del juego.

Puzzle-flor.- Se hace entrega a cuatro niños de imágenes en piezas circulares, además se les entrega piezas de texto descriptivo de estas imágenes las que se van calzando por el contorno del círculo, así se crea una situación en la cual los niños se ayudan entregándose las piezas de texto que les podría servir a otros. También hay piezas de texto en blanco para que ellos puedan nombrar y escribir algún objeto de la imagen que no esté entre las piezas.

Silueta de palabras.- Este juego de apresto apunta a la percepción visual de las palabras por su forma, relacionar a través del calce que la imagen corresponde a la palabra al montar una arriba de la otra.

Silueta de imagen.- Estas tarjetas también favorecen la percepción visual de las palabras, en que cada niño o niña participante debe observar detalladamente las palabras, tomando en cuenta las letras bajas, medias y altas y así las leen y verifican si coincide con la imagen de donde la ubicaron.

Beneficios que se obtiene con la utilización de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.

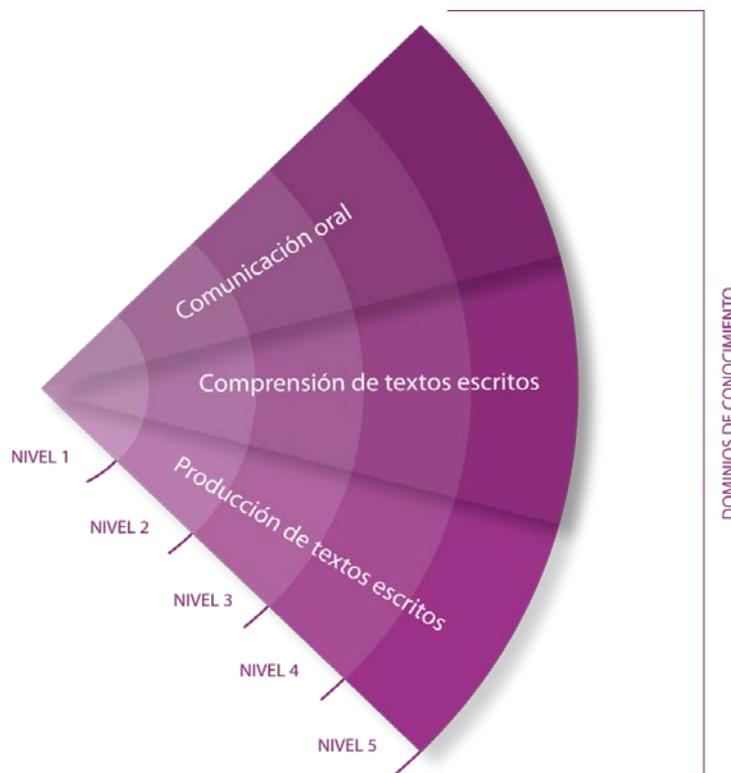
Aplicar actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje se obtendrá resultados sorprendentes porque mejora el nivel educativo de los aprendices de la básica media, además ofrece un espacio agradable con el objeto de motivar a los estudiantes para una mejor capacidad de análisis comprensión y solución de problemas a su nivel, formando niños y niñas integras, idóneas para enfrentar responsabilidades y compromiso.

- Los niños y niñas a través de los juego desarrollan habilidades y destrezas.
- A través de la lúdica la propuesta del docente es más fácil para logran asimilar los conocimientos en Lengua y Literatura.
- Los estudiantes mediante la participación en actividades lúdicas logran desarrollar capacidades de forma activa, mejora su parte afectiva, su creatividad se convierte en una experiencia feliz.
- La lúdica motiva al niño y niña mejora el dominio de las emociones.
- El juego como actividad pedagógica ayuda en niños y niñas a optimiza la parte, intelectual –cognitiva, la afectiva motivacional, las aptitudes conductuales. La lúdica con carácter didáctico cumple en los estudiantes mejoras intelectuales, comunicativas, valorativas.
- Despierta el amor al área de Lengua y Literatura.
- Fomentan en los niños y niñas las habilidades en el trabajo colaborativo interrelacionando el cumplimiento de tareas.
- Ayudan a los docentes a mejorar y comprobar los conocimientos adquiridos en clases, exponiendo sus habilidades en el área
- La lúdica es una actividad pedagógica dinámica con control del tiempo y del aprendizaje.
- Aportan la fraternidad de los estudiantes en el aula mejorando la interacción con sus compañeros y en vida diaria.

- Mejora los esquemas del aula, dejando a un lado el papel de autoritario del docente.
- Responden con hábitos de colaboración individual y colectiva.
- Favorecen el nivel de conocimientos alcanzados en los estudios de lengua y literatura
- Acceden remediar las dificultades de correlación de las diligencias de orientación y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.

Estándares de calidad en el área de Lengua y Literatura

El Ministerio de Educación preocupada por la calidad y calidez de los niños y niñas del Ecuador entrega a los docentes los estándares de Lengua y Literatura que se organizan en los siguientes dominios de conocimiento, que progresan en cinco niveles:



Dominios de conocimiento en el área de lengua y literatura

A. Comunicación oral

En esta dimensión se trabaja de forma activa y participativa para que los niños y niñas demuestren a través de la comunicación las ideas, el respeto que se merece el emisor y sus intervenciones, así como la moderación para la interpretación del texto entre sus compañeros, es decir desarrollar las dos macro destrezas lingüísticas: de escuchar y hablar.

Asimismo, es preciso tomar en cuenta que la lectura de los textos hacen que comprendan los estudiantes, así como los ayudan a establecer los significados y de esa manera la organizan y expresan sus ideas en determinadas situaciones comunicativas.

B. Comprensión de textos escritos

Este dominio se refiere a los niveles de comprensión literaria, en la inferencia y crítico-valorativa, los niños y niñas deben alcanzar para construir aprendizajes significativos, aumentar su conocimiento y desarrollar su pensamiento crítico, creativo y reflexivo.

C. Producción de textos escritos

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

Carga horario de segundo a décimo de educación básica

Tabla N°.1

ASIGNATURAS	Horas semanales de clases por asignaturas/grados de educación básica completa								
	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°
Lengua y literatura	12	12	9	9	8	8	6	6	6
Matemática	6	6	6	6	6	6	6	6	6
Entorno Natural y Social	5	5	-	-	-	-	-	-	-
Ciencias Naturales	-	-	4	4	4	4	6	6	6
Ciencias Sociales	-	-	4	4	5	5	5	5	5
Educación Estética	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Educación Física	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Lengua Extranjera	-	-	-	-	-	-	5	5	5
Optativa	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Subtotal	30	30	30	30	30	30	35	35	35
Actividades Adicionales	5	5	5	5	5	5	-	-	-
Total	35	35	35	35	35	35	35	35	35

Fuente: Ministerio de Educación

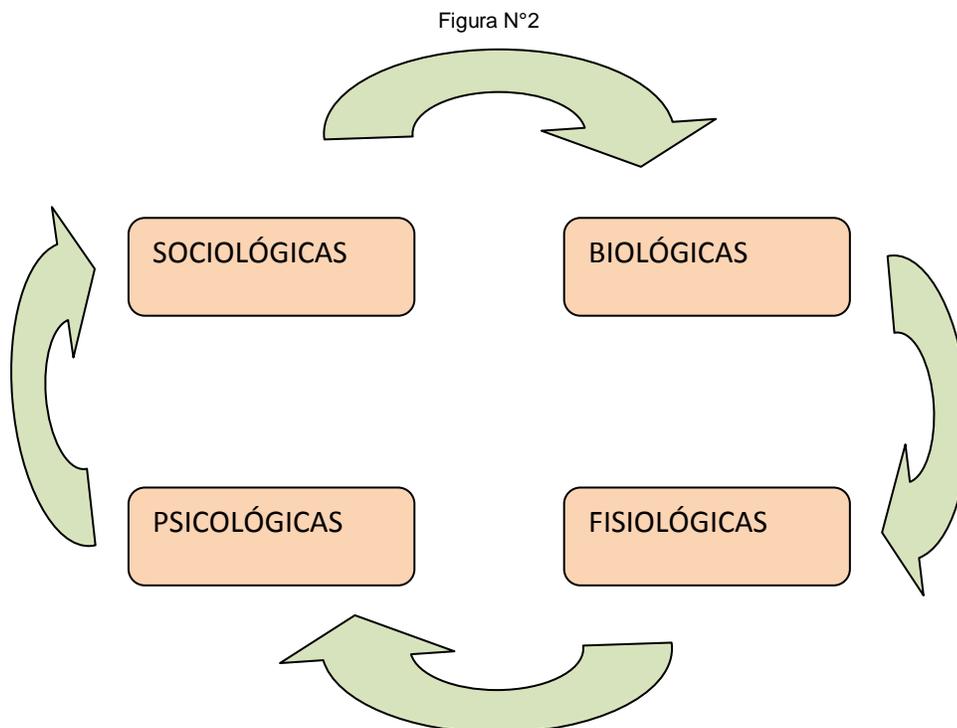
Elaborado: Martha, Jacinta y Jenny

Teorías de las actividades Lúdicas

En realidad, las actividades lúdicas pueden usarse en todo momento de la clase, tanto en las presentaciones, como en las prácticas en los repasos o en el trabajo de habilidades, al principio de la clase como entrada en calor, al final como un cierre o entre actividades como “separadores” En realidad, no hay ninguna razón por lo cual cada actividades de la clase no pueda ser un juego, mas que, evitar que se pierda el elemento sorpresa.

CRESPILLO, (2010) “La actividades lúdica es el recurso educativo por excelencia.”

A continuación se presentan las teorías de las actividades lúdicas.



Fuente: www.gilralfaro.una.es/educación/pag.16663

Elaborado: Martha, Jacinta y Jenny

Teoría Biológica.- Por Casui, quien considera a las actividades lúdicas como resultante del crecimiento, el juego es considerado como un fenómeno estrictamente físico.

El juego se ha caracterizado como una actividad específica y propia de los infantes a la cual se pueden dedicar gracias a que no trabajan y tienen todo el tiempo de su vida para jugar, mientras que un adulto tienen otras responsabilidades y muy fuertes serias y productivas y deben permanecer ajenos a él. Es por este motivo que desde las diferentes ramas de la ciencia que analizan el desarrollo del hombre, se han

preocupado en destacar cual es la importancia del juego en el desarrollo de potencialidades del individuo en aspectos tanto social, físico y síquico.

Al observar nuestro medio podemos decir que la vida gira en torno al juego, de ahí que tener una definición de lo que es el juego de manera clara y precisa es complejo, puesto que este se involucra en contextos pedagógicos, laborales, socializadores que buscan el desarrollo de procesos creativos, afectivos; cognitivos, motrices, entre otros; ante esto podemos decir que el juego es una actividad espontánea, natural e innata, con una tendencia aún más antigua que el mismo hombre.

Teoría Fisiológica.- Por Schiller, y desarrollada después por Hebert Spencer, que dice que las actividades lúdicas son la descarga agradable y sin formalidad de un exceso de energías, obedeciendo a la imitación del adulto.

Los niños no solo imitan a los adultos, sino también ellos tienen su propia actividad creadora. El juego no siempre es para gastar energías, sino para reponerse energías.

Teoría Psicológica.-por Cross, quien plantea que las actividades lúdicas son un agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida .Juzga que el juego anticipa actividades futuras, sirven como preparación para la vida.

Otros pensadores destacan que el placer y el goce son elemento fundamental del juego que se confronta con el trabajo que es una actividad seria y obligatoria del adulto, mientras que el juego es libre en nuestro diario vivir y el ser humano deja en libertad la imaginación y la creatividad propia del juego.

Teoría Sociológica.-Por Cousinet dentro del aprendizaje social, El niño que llega a la escuela tiene que alternar con otros niños sean de su misma edad u otros, en el recreo conoce a estudiantes de diferentes grados y su preocupación de imitarlos lo lleva a olvidarse de las actividades propias de su grado.

En las actividades lúdicas hay elementos importantes: La cooperación, con división del trabajo y la existencia de una regla.

Todas las teorías son importantes, pero se pueden considerar que para este trabajo investigativo se relacionan más con las teorías psicológica, fisiológica y con la sociológica, porque mediante las actividades lúdicas, se están promoviendo la existencia de la energía en el organismo para luego considerarla como una actividad que va a desarrollar sus potencialidades, es decir sus habilidades y por último realizarlas en su clase y poder aplicarla en su entorno con otros niños.

La Educación y el juego

En la Educación el juego es fundamental, el niño al jugar pone todo su cuerpo en movimiento, fortifica y ejercita las funciones síquicas. Sin duda el juego es un elemento poderoso para el desarrollo de la vida social del niño; jugando se aprende a ser solidario, respetuoso, amigable, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

El poder individual es la capacidad del ser humano para modificar la conducta de otro ser humano, como en la actualidad el poder de la tecnología que influye a nivel mundial, así los juegos desenvuelven el lenguaje, activan el ingenio, desarrollan el espíritu de

observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza de los sentidos; aceleran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo.

Emplea oportunamente los juegos, posibilita el progreso biológico, psicológico, social y anímico del niño y niña. Su calidad educativa es trascendente y vital. Sin embargo, en diversas instituciones educativas prevalece el valor del aprendizaje pasivo, no se da la importancia del caso a la formación integral y permanente. Tanto escuelas y hogares, pese a la actualidad en que vivimos o se nos exige vivir, aún siguen abarrotados en vergonzosos tradicionalismos.

En la actualidad la escuela tradicionalista somete a los niños a la enseñanza de maestros con una rigidez escolar, con una obediencia ciega, a la criticidad, pasividad, a la rigidez escolar con ausencia de iniciativa. Antes solo importaba cultivar el memorismo de conocimientos. El juego estaba cercado o en el mejor de los casos aceptado simplemente al horario de recreo. Los maestros deben tomar conciencia y reflexionar que el juego es una nueva alternativa para optimizar la atención, la creatividad, la predisposición del niño y niña y que su aprendizaje sea de mejor calidad.

Esta situación nos lleva a un nuevo paradigma y enfocar a la Escuela Nueva en una efectiva mutación en el pensamiento y accionar pedagógico. Posee su principio en el Renacimiento y Humanismo, como impedimento a la educación medieval, dogmática autoritaria, tradicional. Asume la virtud de querer la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectiva. El niño y niña es el eje de la acción educativa. El juego pedagógico, en efecto, es el medio más importante para educar.

Requisitos del maestro para la enseñanza de la Lengua y Literatura

La observación del maestro

El educador debe ser un persistente observador para poder darse cuenta del aprendizaje del estudiante y el grado de recepción o aprehensión del conocimiento y poder aplicar la lúdica para que sirva como refuerzo del aprendizaje y de las reacciones que estas manifiestan durante el desarrollo del mismo para establecer los juegos que sean más actos y también para hacer las correcciones del caso como a la vez impedir el juego brusco y peligroso.

Acción directa del profesor durante la actividad lúdica:

Para que la acción directa del profesor sea más efectiva en la actividad lúdica debe intentar:

- ❖ Ser pacientes, tolerante y alegre
- ❖ Simpatizar con el juego e interesarse en él, tanto como sus propios estudiantes.
- ❖ Ser firme en cuanto a exigir el cumplimiento de las reglas, pero siempre con la bondad y comprensión hacia el infractor
- ❖ Para los débiles, atrasados, para los tímidos que son los necesitados del juego y de sentir estimulación de la maestra, tener todas sus simpatías y su más inteligente comprensión, ayudándoles en sus dificultades, hasta hacerles ganar confianza en sí mismo.
- ❖ Valerse de su habilidad y tacto para impedir que los niños se aburran, por un solo juego
- ❖ Tomar parte directa en los juegos de acuerdo a la necesidad de lo material más frecuente posible
- ❖ No tener nunca una actividad pasiva frente al juego

- ❖ Estudiar bien el juego que se va a presentar.

Recordar siempre que la actividad lúdica tiene una gran función que es la de mejorar el aprendizaje a través de la enseñanza de la asignatura y que todos aprovechen las distintas oportunidades educativas.

Las características particulares del maestro creativo de Lenguaje y Literatura

La predisposición, el ánimo de cambiar, de modificar su entorno, lo hace capaz de tener ideas increíbles, sobre todo de realizarla y socializarla con los demás, se involucra con sus estudiantes mediante el juego lúdico. Es una persona que acepta la crítica, no sucumben ante la adversidad, pueden mejorar donde sea, son excelentes para trabajar en más de una vez, respeta a todos de igual entre otras características.

“El docente creativo, conoce al estudiantes, le saca una sonrisa, no es individualista, nunca lleva la clase cerrada, promueve la participación, es colaborador y es generoso con su materiales porque no los considera suyos, sino una evolución de lo que otros crearon para él.”(David Sánchez-Barbudo Miranda, 2011,p 43).

El docente virtuoso. La virtud es una disposición habitual (estable y permanente) para hacer el bien. Con todas sus fuerzas, sensibles y espirituales, la persona virtuosa tiende hacia el bien, lo busca, lo elige, de un modo habitual. El objeto de una vida virtuosa reside en llegar a ser personas de bien. Virtuales humanas es la prudencia, la justicia, la fortaleza y la templanza. Se llaman virtudes humanas morales o cardinales. Son fruto del esfuerzo.

El docente digno de confiar. Los hombres no podrían vivir en amistad si faltara la confianza, es decir, la seguridad firme que se tiene de una persona, por la relación de amistad o la labor que desempeña. Es fácil perder la confianza en alguien cuando no actúa con justicia. La mentira tampoco tiene lugar en cualquier tipo de relación, pues confunde la verdad, destruye los sentimientos, provocando una ruptura que pocas veces, o nunca, se puede resanar. Ahora bien, todos son capaces de generar confianza en los demás:

- ❖ Cada vez que se enseña a otros trabajar.
- ❖ Para tomar decisiones.
- ❖ Saber escuchar la opinión de los demás.
- ❖ Ayudar a los hijos a decidir.
- ❖ Procurando cumplir a tiempo con los encargos que se tiene en el trabajo.
- ❖ Presentar el trabajo limpio.
- ❖ Hablar siempre con la verdad.
- ❖ Cobrar la cantidad justa de dinero por lo que se brinda o el servicio que se da.

Características de la actividad lúdica en Lengua y Literatura

EDWARD, (2004) dice: “Las mentes son como los paracaídas, solo funcionan si están abiertos”.

El docente debe desarrollar su actitud innovadora y creativa como una virtud que deben poseer intrínsecamente complementándolo con la mejor estrategia metodológica, que permiten al niño jugar y aprender al mismo tiempo, para así conseguir unos resultados espectaculares en el aprendizaje de sus educandos.

Las características de la actividad lúdica son las siguientes:

- ❖ Estimulan el interés hacia la asignatura.
- ❖ Inducen la necesidad de adoptar decisiones.
- ❖ Fundan en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionando la colaboración mutua en el cumplimiento de tareas.
- ❖ Requieren la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con este.
- ❖ Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- ❖ Forman actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes
- ❖ Apresuran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- ❖ Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, y liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

El juego infantil como potenciador del aprendizaje activo

Jugar resulta atractivo, pues todos están de mejor humor cuando juegan, lo que permite a los niños entrar en contacto con los riesgos de la vida de una manera más relajada y tranquilizadora.

El escenario del juego, visto como un espacio interactivo y de comunicación interpersonal, caracterizado por un clima de afectos y autorregulación equilibrada de las emociones, se convierte en la forma a través de la cual los niños interpretan una actividad como un ensayo que, aunque incluye una finalidad, esta solo se convierte en verdadera meta posteriormente, cuando se alcanza el éxito en la actividad. Así el niño no tiene miedo de equivocarse cuando juega, es decir, cuando aprende.

Esta es una experiencia que proporciona a los niños la seguridad necesaria para aprender a arriesgarse, crea situaciones nuevas, inventa recursos interesantes y evaluándose de forma tolerante y positiva. Todo ello ocurre, seguramente, porque el juego se produce en un ambiente emocionalmente positivo y cargado de afecto que hace todo sea más fácil y gratificante.

Para una mejor comprensión de la potencialidad del juego en el aprendizaje, se resume los siguientes aspectos científicos de esta actividad lúdica:

- ❖ Es un comportamiento de carácter simbólico, de origen y desarrollo social. Es decir, recrea, representa o simboliza situaciones reales o imaginarias surgidas de la cotidianidad de los niños.
- ❖ Todo juego tiene unas reglas internas que le proporcionan su naturaleza específica. Son estas reglas las que permiten organizar y desarrollar el juego de manera clara, respetuosa y segura.
- ❖ El juego evoluciona con la edad reflejando en cada momento la forma en que los niños comprenden el mundo. Esto está en relación con el desarrollo evolutivo, los intereses y las condiciones socioculturales de los niños.
- ❖ Todo juego se desarrolla dentro de un marco psicológico que le da sentido. Mientras más positivas sean esas condiciones psicológicas más gratificantes será el juego y el resultado del mismo.
- ❖ El juego es un conducto intrínsecamente motivado. Es decir, es consubstancial a la naturaleza, surge en forma espontánea.
- ❖ El juego es una forma natural de intercambio de ideas y experiencias. Es una de las formas más efectivas de comunicación, especialmente entre niños.
- ❖ El adulto tiene un papel importante en el juego si actúa lúdica y positiva mente dentro de marco psicológico que este presenta.
- ❖ Los juguetes apoyan y orientan el juego, pero no lo determinan. Deben corresponder a la edad y a los objetivos del proceso educativo.

- ❖ El juego es un proceso de desarrollo y aprendizaje. Por eso debe ser conocido, aplicado y evaluado con rigurosidad científica y flexibilidad, de acuerdo a las características del desarrollo y a los objetivos de la educación.

Importancia actual de la motivación

Nuestros alumnos/as se encuentran intensamente bombardeados por técnicas comunicacionales muy poderosas y atractivas, fuerte competencia con la que nos enfrentamos en la enseñanza cuando tratamos de captar una parte substancial de su atención. Es necesario que la tengamos en cuenta constantemente y que nuestro sistema educativo trate de aprovechar a fondo herramientas tales como el vídeo, la televisión, la radio, el periódico, el cómic, la viñeta, la participación directa.

Estamos aún muy lejos de saber aprovechar para nuestra enseñanza las posibilidades abiertas a través de los medios técnicos de los que disponemos actualmente. Una pequeña sugerencia práctica puede ser una muestra: en nuestro entorno tenemos profesores excelentemente preparados para servir de ejemplos sobre cómo realizar con eficacia la enseñanza de diversas materias, que para la mayoría resultan un verdadero rompecabezas por ejemplo la probabilidad, o sobre cómo introducir y motivar adecuadamente temas específicos del cálculo o de la geometría a diferentes niveles. Estos profesores son a menudo convocados a lugares diferentes para que repitan las mismas ideas sobre el tema. ¿No sería mucho más efectivo y menos costoso que algún organismo, desligado del provecho económico, produjera una serie de vídeos con estas experiencias y las hiciera asequibles a un mayor número de personas?

En algunas regiones de nuestro país, los profesores de los diferentes niveles se han percatado de la importancia que puede tener un cambio efectivo en la percepción del área de lengua y literatura en la realidad y que puede realizarse paulatinamente en la sociedad a través de los medios de comunicación actuales. Las experiencias son

altamente satisfactorias consiguiéndose, en muchos casos a través de interesantes lecturas, y los juegos de palabras o de sus aplicaciones, que familias y poblaciones enteras se involucren en actividades que, en principio, tal vez fueron planeadas para los estudiantes.

Fundamento Epistemológico:

GARCÍA, 2006, cita a Piaget (1983) y expresa: “frente al apriorismo y el empirismo dominante en la primera mitad del siglo XX, la epistemología genética considera el conocimiento como proceso, no como estado”.

Con el nombre de epistemología genética, Piaget realiza un conjunto de investigaciones para estudiar la formación de conocimientos, buscando averiguar concretamente cómo aumentar los conocimientos. Desarrolla un método genético que indaga los conocimientos en función de su construcción real o psicológica y revela las etapas por la que pasan los conocimientos, incluyendo las operaciones matemáticas elementales.

La teoría del conocimiento es una doctrina filosófica. Para precisar su ubicación en la Filosofía, es necesario que antes aparezca una definición esencial de ésta.

Una definición esencial de la Filosofía se podría obtener atendiendo el significado de la palabra. El termino filosofía deriva del griego y quiere decir amor a la sabiduría o lo que es lo mismo, deseo de saber, de conocer. Inmediatamente se nota que no se puede obtener de la Filosofía una definición esencial, y por lo tanto, obligatoriamente se debe de emplear otro método. Por ejemplo la definición de Filosofía que presentan Platón y Aristóteles como ciencia pura, es respectivamente la búsqueda de la virtud o de la felicidad.

Como dice WILHELM (2000): “Lo primero que se debe intentar es descubrir un objetivo común contenido en todos aquellos sistema a cuya vista se constituyen todos aquellos sistemas de la filosofía”.

Numerosos y grandes filósofos del pasado fueron idealistas, como por ejemplo Platón y Hegel. Por lo que, la escuela de pensamiento concibe la naturaleza y la historia como un reflejo de las doctrinas o del espíritu. La teoría de que el hombre y todas las cosas materiales fueron creados por un espíritu divino, es una definición básica del idealismo. Este pensamiento es expresado de muchas formas, si bien se basa en que las ideas rigen el desarrollo del mundo material

Por otro lado, los filósofos materialistas han defendido que el mundo material es real y que la naturaleza o materia es lo primero. La mente o las ideas son un producto del cerebro. El cerebro y, por lo tanto las ideas, surgen en un cierto momento del desarrollo de la materia

Fundamentación Pedagógicas

ZUBIRÍA (2004) manifiesta que: “Las persona por el hecho de constituirse biológicos activos están en una permanente interacción con el medio, lo cual permite lograr un conocimiento de los objetos externos, de las relaciones yo y objeto. El niño hereda las capacidades y únicas de la especie humana. Esas capacidades heredadas no son independientes sino que tienen influencia reciproca que determinan las etapas sucesivas del desarrollo.”

Los individuos en pleno desarrollo se proyectan a sí mismo y al mundo que los rodea. No registran en forma exclusivamente pasivas las cosas como ocurre en una cámara fotográfica, sino que por el transforman y organizan activamente las impresiones dentro de sus estructuras cognoscitivas.

La Pedagogía tiene como propósito primordial potenciar el desarrollo de la educación que se ofrece a los niños y niñas. Para ello, en la propuesta curricular del Plan Decenal, se articulan los procesos de investigación pedagógica y educativa a través de tres niveles de formación que atienden a las condiciones personales, institucionales y culturales de la formación del profesorado. El trabajo pedagógico e investigativo se promueve a través de la línea de investigación en pedagógicas infantil y los proyectos de investigación se convierten escenario de los ejes transversales investigación, pedagógicas, artística y ética.

Fundamentación Legal.

Es un conjunto de disposiciones jurídicas que rigen, regulan, evalúan y controlan el cumplimiento de las diferentes normas que se deben aplicar en el proceso educativo donde se sustenta la educación.

Presidencia de la República del Ecuador

Ley Orgánica de Educación Intercultural

Asamblea Nacional el Pleno

Considerando:

Art.26.- La Educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y

de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y codician. Indispensable para el Buen Vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art.27.- La Educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar

La Educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

La Ley General de Educación

Art.1.-La Educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes.

La presente Ley determina los Objetivos Generales de la Educación; se aplica a todos los niveles y modalidades y regula la prestación del servicio de las instituciones oficiales y privadas. El Ministerio de Educación tiene entre sus objetivos centrales el incremento progresivo de la calidad en todo el sistema educativo; para ello, emprende diversas acciones estratégicas derivadas de las directrices de la Constitución de la República y del Plan Decenal de Educación.

Una tarea de alta significación es la realización del proceso de Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica, con el fin de lograr los siguientes objetivos:

- Potenciar, desde la proyección curricular, un proceso educativo inclusivo de equidad con el propósito de fortalecer la formación ciudadana para la democracia, en el contexto de una sociedad intercultural y plurinacional.
- Ampliar y profundizar el sistema de destrezas y conocimientos a concretar en el aula.
- Ofrecer orientaciones metodológicas proactivas y viables para la enseñanza - aprendizaje, a fin de contribuir al perfeccionamiento profesional docente.
- Precisar indicadores de evaluación que permitan delimitar el nivel de calidad del aprendizaje en cada año de Educación Básica.

El proceso de Actualización y Fortalecimiento Curricular se ha realizado a partir de la evaluación y las experiencias logradas con el currículo vigente, el estudio de modelos curriculares de otros países y, sobre todo, recogiendo el criterio de especialistas y de docentes ecuatorianas y ecuatorianos de los primeros años y de las cuatro áreas fundamentales del conocimiento en la Educación Básica: Lengua y Literatura, Matemática, Estudios Sociales y Ciencias naturales.

A continuación se presenta el resultado de la Actualización y Fortalecimiento Curricular/2010, el que será el referente principal para conducir La Educación General Básica Ecuatoriana.

Actualización y Fortalecimiento Curricular del 2010

En la actual Constitución de la República aprobada por consulta popular en 2008, en el artículo No.343 de la sección primera de educación, se expresa: “El sistema nacional de Educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, la generación y la utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y culturas. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, Incluyente, eficaz y eficiente”.

Estos principios constituye mandatos orientados a la calidad de ya educación nacional, para convertirla en el eje central del desarrollo de la sociedad ecuatoriana.

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

Capítulo segundo de las obligaciones del Estado respecto del Derecho a la Educación.

Art.5. (m)

Propiciar la creación artística, recreativas y la práctica del deporte

Capítulo tercero

De los Derechos y Obligaciones de los estudiantes

Art.7. (n)

Dispone de facilidades que le permitan la práctica e actividades deportivas, recreativas, sociales, culturales etc.

Capítulo quinto

De los Derechos y Obligaciones de las madres, padres de familia y representantes legales.

Art 13

Obligaciones. (f)

Propiciar un ambiente de aprendizaje adecuado en su hogar, organizando espacios dedicados a las obligaciones escolares y a la recreación y el esparcimiento en el marco de un uso adecuado del tiempo.

1.5.2. Marco conceptual (Glosario de términos)

Actitud.- Conjunto de tendencias a comportarse y enfrentarse a una determinada manera ante las personas, situaciones, acontecimientos, objetos o fenómenos.

Actitud Lúdica.- En una característica de la personalidad creativa, del “pensamiento creativo”, es la capacidad de aprender jugando, dice Erika Landau. Las reglas y parámetro que surgen en la actividad lúdica configuran los modelos de comunicación intrapersonal e interpersonal que oriente las relaciones con las demás personas en el transcurso de la vida.

Aprendizaje.- Es un proceso de naturaleza extremadamente compleja, cuya esencia es la adquisición de un nuevo conocimiento, y habilidad, para que dicho proceso pueda considerarse realmente como aprendizaje, en lugar de una simple huella o retención pasajera, debe poder manifestarse en un tiempo futuro y contribuir, además, a la

solución de problemas concretos, incluso diferentes en su esencia a los que motivaron inicialmente el desarrollo del conocimiento, habilidad o capacidad.

Se puede decir también que aprendizaje en un proceso cuya esencia es la adquisición de un nuevo conocimiento, habilidad o es una variable que interviene en el aprendizaje, no siempre es observable y tiene que ver con las estrategias metodológicas y con la globalización de los resultados.

Destreza.- Habilidad específica que utiliza un aprendiz para aprender para aprender, cuyo componente fundamental es cognitivo. Un conjunto de destreza forma una capacidad. Por lo que es una herramienta para pensar.

Didáctica.- Es el arte de saber transmitir los conocimientos de la forma más adecuada para su asimilación. Es parte de la pedagogía que describe, explica y fundamenta los métodos más adecuados y eficaces para conducir al educando a la progresiva adquisición de hábitos, técnicas e integral formación. La didáctica es la acción que el docente ejerce sobre la dirección del educando, para que éste llegue a alcanzar los objetivos de la educación. Este proceso implica la utilización de una serie de recursos técnicos para dirigir y facilitar el aprendizaje.

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

Estrategia.- Es un conjunto de acciones planificadas sistemáticamente en el tiempo que se llevan a cabo para logra un determinado fin. Proviene del griego ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ. Stratos = Ejército y Agein = conductor, guía. Se aplica en distintos contextos. También es el proceso reflexivo sobre los mecanismos que implica abordar una tarea .Es un proceso que implica una toma de decisión consciente e intencionada sobre estrategias cognitivas y metacognitivas. Se considera también el camino para desarrollar una destreza y una actitud. Una estrategia es un procedimiento específico orientado a la solución de un problema.

Estrategias de aprendizajes.- Son conductas o pensamientos que facilitan el aprendizaje. Estas estrategias van desde las simples habilidades de estudio, como el subrayado de la idea principal, hasta los procesos de pensamiento complejo como el usar las analogías para relacionar el conocimiento previo con la nueva información.

Estrategias de Enseñanzas.- Son todas aquellas ayudas planteadas por el docente que le proporcionan al estudiante para facilitar un procesamiento más profundo de la información. A saber, todos aquellos procedimientos o recursos utilizados por quien enseña para promover aprendizajes significativos.

Estrategias Pedagógicas.- Se entiende por estrategias pedagógicas aquellas acciones que realiza el maestro con el propósito de facilitar la información y el aprendizaje de las disciplinas en los estudiantes. Para que no se reduzcan a simples técnicas y recetas deben apoyarse en una rica formación teórica de los maestros, pues en la teoría habita la creatividad requerida para acompañar la complejidad del proceso de enseñanza - aprendizaje

Evocación simbólica.- Forma de representación imitativa realizada a través de objetos imágenes, grafismos, gestos o movimientos que tienen un parecido significativo con una realidad ausente.

Expresión Lúdicas.- Es la manifestación del cúmulo de energía de los individuos a través de diversas actividades realizadas por infantes, adolescentes, jóvenes, adultos o ancianos, quienes al ser participes de las diferentes modalidades de la lúdicas, experimentan en cuerpo propio el placer de sentir estimulada alguna parte o en conjunto su estructura corporal.

Habilidad.- Es la posibilidad de realizar ciertos procesos intelectuales y que se pueden fomentar en la escuela.

Herramienta.- Aquellos medios de los que se sirvan los profesores y estudiantes para facilitar el proceso de aprendizaje.

Herramienta Pedagógicas.- Pretende centrar las actividades entorno del estudiante llámense, la ciudad, el barrio y la casa. Se trata de un documento de trabajo que permiten ayudar tanto a los escolares como a los maestros siguiendo una serie de pautas y recomendaciones. Por tanto son estructuras gráficas que poseen diferentes propósitos.

Juego.- Es una actividad inherente al ser humano. Se ha aprendido a relacionarse con el ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos

vocablos en latín: “iocum y ludus-ludere” ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión de actividad lúdica.

Juegos Didácticos.- En la actualidad los pedagogos consideran los juegos como una herramienta fundamental para el proceso de enseñanza aprendizaje, elevar el trabajo independiente de los estudiantes y resolver situaciones problemáticas en la actividad práctica. El juego proporciona nuevas formas de explorar la realidad y estrategias diferentes para trabajar sobre la misma, beneficia a los estudiantes, y que se vive en una sociedad que está basada en reglas.

Además los juegos permiten a los educandos desarrollar su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, descubrir diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta además favorece el intercambio grupal. Rescata de la imaginación la fantasía y surge en los adultos el espíritu infantil, lo que permite que surja nuevamente la curiosidad, el encanto, el asombro, lo espontáneo y sobre todo lo auténtico al momento de reaccionar ante las situaciones que se presentan.

Juego Dirigido.-Como su nombre lo indica es todo juego que se desarrolla bajo la dirección de una persona que tiene conocimiento de él y que tanto, induce a la participación masiva y divertida en los mismos .Otra acepción de juego es una actividad pensada para un grupo determinado y con unos objetivos previstos. La participación del educador, será en todo momento, la de animador, permitir que el individuo actúe con libertad dentro del juego, cuidará de que el ánimo no decaiga, y observará los comportamientos y reacciones de los participantes.

Juego de Estrategia.- Se destinan principalmente a la ejercitación de estrategias de pensamiento, dentro de los métodos heurísticos que la pedagogía define como “técnicas, para aprender a aprender”. Contribuyen al desarrollo del pensamiento táctico, de la capacidad de concentración y de la voluntad mediante la toma de decisiones durante situaciones complejas.

También pueden ser juegos o entretenimientos en los que, el factor de la inteligencia, habilidades técnicas y planificación y despliegue, pueden hacer predominar o impulsar al jugador hacia la victoria del juego

Lúdicas.- Se deriva del sustantivo latino ludus que significa juego entre otras muchas acepciones. Designa pues todo lo relativo al juego, ocio entretenimiento o diversión.

Por tanto, lúdicas es la necesidad del ser humano de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias como reír, gritar, llorar y gozar, emociones orientadas hacia la entretención, la diversión el esparcimiento poseyendo una ilimitada cantidad y forman, medios de expresión, siendo parte constitutiva del hombre.

Metodológicas.- La metodológicas constituye el conjunto de criterios y decisiones que organizan, de forma global, la acción didácticas en el aula. También se la puede considerar a la metodológica como el análisis de los diversos procedimientos concretos que se emplean en las investigaciones y la discusión acerca de sus características, cualidades y debilidades.

Motivación.- La motivación por aprender, y en particular por construir ciertos aprendizajes es un completo proceso que condiciona en buena medida la capacidad de aprender de los estudiantes.

Pedagógicas.-Es la ciencia que se ocupa de la educación y la enseñanza. Tiene como objetivo proporcionar guías para planificar, ejecutar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, aprovechando las aportaciones e influencias de diversas ciencias, como la psicología (del desarrollo, personalidad, súper dotación, educativa, social), la sociología, la antropológica, la filosofía, la historia y la medicina., entre otras.

Por lo tanto, el pedagogo es el profesional que ayuda a organiza mejores sistema y programas educativos, con el objeto de favorecer al máximo el desarrollo de las personas y las sociedades. Estudia la educación en todas sus vertientes: escolar, familiar, laboral y social.

Propuesta pedagógica.- Es el nuevo término que se utiliza para denominar al proyecto curricular de la etapa de educación infantil.

Semiótica.- Es la disciplina que abordan la interpretación y producción del sentido. Esto significa que estudia fenómenos significantes, objetos de sentidos, sistemas de significación, lenguajes, discursos y los procesos a ellos asociados: la producción e interpretación. Toda producción e interpretación del sentido constituye una práctica significativa, un proceso de semiosis que se vehiculiza mediante signos y se materializa en textos.

1.6. Formulación de la Hipótesis y Variables

1.6.1. Hipótesis General

La aplicación de un Manual de Estrategias Lúdicas en el aprendizaje mejorará la Calidad de la Educación en los estudiantes de 4to año de básica en el área de Lenguaje y Literatura de la Escuela Fiscal Carmen García de Toro.

1.6.2. Hipótesis Particulares

Al aplicar estrategias lúdicas a los estudiantes de 4to. Año de Educación Básicas se desarrollarán potencialidades creativas en el área de Lengua y Literatura.

Si se propicia espacios lúdicos en el aula dentro de la enseñanza aprendizaje se fomentará estudiantes productivos, exploradores, comparativos y con valores éticos.

El uso de un seguimiento de control ayudará a que los padres de familia se involucren en las tareas de sus hijos.

Si se utiliza un Manual de Estrategias Lúdicas en el área de Lengua y Literatura se facilitará el rendimiento académico en los estudiantes de 4to Año de Educación Básica.

1.6.3. Variables (Independientes y Dependientes)

Variable dependiente

Calidad de la Educación

Variable independiente

Estrategias Lúdicas

Indicadores

- ❖ Planificación diaria
- ❖ Estrategias didácticas
- ❖ Rendimiento académico
- ❖ Motivación

1.7. Aspectos metodológicos de la investigación

1.7.1. Tipo de estudio

El paradigma investigativo es de orden cuantitativo porque se utiliza muestras probabilística, instrumentos de recopilación de datos, usa las estadísticas en el análisis de resultados, establece relaciones causadas y permiten establecer generalizaciones al universo de estudio.

a. Según el alcance:

Descriptiva.- Por cuanto parte de la identificación de elementos y características del problema.

b. Según el lugar:

De Campo.- Porque reúne datos evidentes de la realidad, llevándose a cabo en el lugar donde se encuentran los sujetos, en este caso estableciendo un contacto directo con gerentes educativos y sus instituciones.

c. Bibliográfica

Por cuanto se consultaron en textos, folletos, páginas web; con el objeto de sustentar teóricamente la información.

d. Por la factibilidad de aplicación:

Proyecto especiales.- Porque al implementar y usar el juego didáctico como parte fundamental de la estrategia lúdicas, se está ofreciendo una herramienta para solucionar un problema, apoyándose en un soporte metodológico; lo que permitirá un cambio en el campo educativo y en su diario vivir.

UNIVERSO Y MUESTRA

Universo

La investigación se realizó en la Escuela Fiscal Mixta N°264 “Carmen García de Toro” del Cantón Guayaquil provincia del Guayas durante el año lectivo 2014-2015, cuenta con una población de 9 maestras y 271 estudiantes de 1° a 7° .Año de Educación General Básica distribuidos en 7 años básicos de la siguiente manera:

Población de la Institución Carmen García de Toro

Tabla N° 2

AÑO BÁSICO	NÚMERO DE ESTUDIANTES
1°	36
2°	39
3°	39
4°	37
5°	42
6°	39
7°	39
Total:	271

Fuente: Escuela Carmen García de Toro

Elaborado: Martha, Jenny y Jacinta

Muestra

La muestra de docentes y estudiantes se tomo del universo para realizar la encuesta a fin de dar el tratamiento correspondiente, fueron 9 profesoras y 37 estudiantes del cuarto Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta N° 264 "Carmen García de Toro".

1.7.2. Métodos de investigación

Métodos Utilizados:

La aplicación de estos métodos permitió recabar la información de manera precisa y real sobre el tema de investigación.

Métodos Teóricos:

Inductivo - Deductivo.- El método Inductivo, facilitó analizar la problemática mediante la observación de manera particular para conocer las causas que lo originan, de esta manera para llegar a conclusiones empíricas sacadas de la experiencias de la investigación. Mientras que lo Deductivo abarca un análisis del contexto en forma general para establecer conclusiones lógicas, llegando así a tener una mejor visión para aplicar soluciones certeras.

Análisis y Síntesis.- El método de Análisis se utilizó para investigar y obtener datos de manera ordenada y poder analizar la problemática existente de la institución Carmen García de Toro. Y el método Sintético sirvió para reunir los diversos elementos para así obtener nuevos juicios, criterios y poder argumentar sobre el tema de investigación de esta manera se obtendrá conclusiones.

Descriptivo.-Facilitó la descripción de los hechos y fenómenos actuales. Por lo tanto ayudó en la interpretación de los datos recolectados, es decir, interpretó y evaluó la realidad existente en la Escuela “Carmen García de Toro”, se debió recurrir a una información directa de folletos, periódicos, revistas, Internet, elaborando fichas de apoyo que recojan los aspectos prioritarias, que se destaquen en dichos documentos.

Método Empírico:

Se transmite por medio de los sentidos a través de una serie de procedimiento que facilitan el reflejo de la realidad investigada. (Demócrito 460-370 siglo V.)

Técnicas de investigación:

Encuestas.- Se aplicó la técnica de la encuesta, para recoger la información por escrito y en forma colectiva, con el fin de tener una mejor visión del panorama de la problemática de los estudiantes y docente.

La Observación.- Se la realizó en la hora clase, analizando la actitud y reacción de los estudiantes, a la hora de adquirir sus conocimientos, esta técnica permitió la recolección de información sobre las vivencias o experiencias de los niños.

1.7.3. Fuentes y técnicas para la recolección de información

La información necesaria para la investigación se obtuvo del personal docente y de los estudiantes de Cuarto Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal N°264 “Carmen García de Toro”, de secretaria se obtuvo documentos necesarios para la investigación y la utilización de los recursos tecnológicos. Se aplicaron las técnicas de recolección de datos basadas en la observación directa y la encuesta de respuestas múltiple, que es un instrumento, diseñado para medir en forma cuantitativa los resultados de las mismas, que fueron basadas en la problemática existente en la Escuela Fiscal N° 264 “Carmen García de Toro”, cuyo objetivo es de ofrecer el tratamiento necesario para lograr mejorar el problema que se ha detectado sobre el bajo rendimiento escolar, a consecuencias de las falencias que se han venido incrementando en el transcurso del tiempo, y que han servido de base para realizar el trabajo investigativo y buscarle la solución del problema.

1.7.4. Tratamiento de la información

El plan que se realizó para procesar los datos obtenidos en las encuestas aplicadas a los docentes y dicentes fue digitado y procesado en la computadora en el programa

Microsoft Excel, así como también el programa estadístico STATS, los mismos que guiaron a:

- 1 Obtener la información de la población o muestra objeto de la investigación.
- 2 Definir y jerarquizar las variables o criterios para ordenar los datos obtenidos del trabajo de campo.
- 3 Recolección de datos a través de las encuestas.
- 4 Procesar los resultados mediante:
 - a. Tabulación en distribución de frecuencias.
 - b. Representaciones graficas (diagrama de barras)
 - c. Análisis e interpretación de los resultados.
- 5 Elaboración de conclusiones y recomendaciones.

Es decir que: Para presentar los resultados de la investigación se diseño cuadros y gráficos de datos estadísticos de distribución de frecuencias, gráficos de barras que dan mayor realce a la problemática, para luego proceder al análisis e Interpretación de los resultados.

1.8. Resultados e impactos esperados

Con este trabajo investigativo se espera contribuir a mejorar la Calidad de la Educación, a fin de valorar y comprender la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo de destrezas, en el aprendizaje, también se desea implementar la dimensión de las actividades lúdicas dentro de las propuestas curriculares de las instituciones educativas.

Tomando en cuenta que las tendencias actuales exigen la aplicación de herramientas cognitivas pedagógicas que promueve mejorar la calidad de educación en los estudiantes, asumiendo que el juego desde el punto vista didáctico, implica que sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, niñas y jóvenes, dentro de ambiente escolar en los cuales se aprende jugando, para ello:

- Las estrategias deben estar dirigidas especialmente a la organización mental y a los esquemas intelectuales de los estudiantes, lo que permitirá la consecución de la excelencia académica.
- Los docentes deben planificar sus actividades pedagógicas tomando en cuenta los esquemas intelectuales de los estudiantes apuntando a la motivación por aprender y este sea participativo en su proceso.
- Las estrategias planificadas por el docente, sean realmente aplicadas para lograr el avance en los estudiantes
- La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.
- El docente guía al estudiante, para que lo intente hacer por sí mismo, para realizarlo con éxito lo puede presentar a él como un juego dirigido de esta manera minimizar la posibilidad de error.

De esta manera se provoca en el grupo un estado de energía como fruto de una vivencia de aprendizaje clara, divertida y enfocada a objetivos y competencias del programa de estudio, despertando una sensación de satisfacción mediante el juego de interacción grupal bien ejecutado.

CAPITULO II

2. ANÁLISIS, PRESENTACIÓN DE RESULTADOS Y DIAGNÓSTICO

2.1. Análisis de la situación actual

El análisis situacional de la Institución permite tener una visión integral de la realidad del contexto en el que se desenvuelve la Escuela Mixta N°264 “Carmen García de Toro” en la relación con la elaboración de Estrategias Lúdicas en el proceso de Aprendizaje, para contribuir a mejorar la Calidad de Educación de los estudiantes del Cuarto Año de Educación Básica. Teniendo en cuenta aspectos esenciales como:

Motivar a los docentes para planificar sus actividades, por medio del juego dirigido y obtener un mejor resultado. Si se lo aplica de una manera responsable, pensado en el bienestar y progreso de los estudiantes, por lo que es una tarea fundamental y permanente del docente la investigación y aplicación de nuevos recursos, de materiales, de herramientas y de prácticas innovadora, que le permitan proveer un ambiente que integre significativamente objetivos, conocimientos, aplicaciones, perspectivas, alternativas metodológicas y evaluaciones, para que el estudiante desarrolle confianza en su propia potencialidad y gusto por las diferentes asignaturas.

Historia de la Fundación y Vida de la Escuela

En 1981 se crea una escuela particular bajo el auspicio de la cooperativa “Unión Cívica” como Presidente el Sr. Segundo Parra. Al poblarse este sector del Guasmo Norte, aparece una porción de terreno bastante grande adjudicado a un ciudadano cuyo nombre es Raúl López Amador, el cual jamás pudo localizárselo. Los moradores

querían que se construyan un EMPROVIT porque uno de los moradores, Arturo Armendáriz logró que la mayoría opinen que no se necesitaba escuela. Es entonces cuando la cooperativa toma posición del terreno actual después que todos los moradores visitaron las dependencias legales del Consejo y obtuvieron que, como el SR. López no aparecía, se levante, allí un galpón de caña garúa en que se inicia la escuela particular denominada “Unión Cívica” por la comunidad y tan peleada desde el año 1979, entregándole a la escuela al Sr. Prof. Luis Vera y así, toma a su cargo 80 niños e integró del 1° al 5° grado pagando los padres por cada estudiante entre \$60 y \$80 sucres mensuales con cuyo valor pagaba los sueldos y material de la escuela.

El señor Vera renunció por que la Dirección de Educación envió al Prof. Vinicio Velasco como profesor fiscal, para que organizara la escuela; quien matricula a los estudiantes para el año lectivo 1984. Una vez creada la escuela comenzó la lucha porque se necesitaba un local que garantizará su existencia definitiva. La cooperativa se movió buscando una entidad generosa que quisiera ayudar, hasta que se logró que le Plan Internacional de padrinos, comprobará la existencia de la población escolar y resolviera hacer la construcción, intentaban destruirla, el directorio de los años 1983 y 1984 tuvo que ir vigilada día y noche logrando con esto que avanzara.

	En 1983	En 1984
Presidente:	Sr. Segundo Parra	Sr. Segundo Parra
Vicepresidente:	Sr. Alfredo Foronda	Sr. Alfredo Foronda
Secretaria:	Sra. Isabel Vaca	Sra. Yolanda Avilés
Tesorera:	Sra. María Luisa Flores	Sra. María Luisa Flores
Vocal principal:	Sr. Amón Silva	Sr. Ramón Silva Sr. Ana Rodríguez

Quienes se destacan por su sacrificio, esfuerzo y cooperación económica y personal mereciendo la gratitud de la escuela son los siguientes: Ramón Silva, Ángel Castelo, Carmen Espinoza, María Chele de Flores; entre otros.

El Plan de Padrino se comprometió a construir el edificio y entregado en junio de 1984 con la presencia del Supervisor de la Zona, Ab. Luis Orejuela Tobar y que el profesor Héctor Araujo Balante recibió el edificio que tenía 7 aulas, 1 oficina para la Dirección del Plantel, 2 baterías de servicios higiénicos, así como 1 bomba y 1 cisterna. La construcción es de bloques cemento sobre hierro. La Dirección de Estudio nombró como primer maestro fiscal normalista Sra.: Lcda.: Mariana Vargas de Abarca pagando \$100 sucres por cada estudiantes con el transcurrir del tiempo se incrementó otras maestras.

La constancia y la perseverancia es lo que logró que estos ciudadanos antes mencionados lucharan, porque se construyeran una escuela en dicho sector a pesar de los obstáculos que se presentaron y gracias a todos ellos, en la actualidad se puede constar con una escuela en donde los niños y niñas de esta localidad se eduquen de manera libre y gratuita y que los padres de familia tengan una institución cerca, para enviar a sus hijos a educarse con profesores, que puedan impartir sus conocimientos de una forma planificada con procesos y estrategias lúdicas, que ayudarán a que los estudiantes aprender jugando y su aprendizaje sea significativo.

Es así que actualmente la Escuela Fiscal Mixta N° 264 "Carmen García Silva de Toro, se encuentra ubicada en el Guasmo Norte Pre-Cooperativa Unión Cívica Av. Galo Plaza Lasso Mz.1 Sl.1 de la provincia del Guayas, cantón Guayaquil, de la Parroquia Ximena. La directora es la Licenciada Sara Zulema Sánchez Santos. La institución cuenta con un total de 271 estudiantes de primero a séptimo Año de Educación Básica entre 5 y 13 año de escolaridad, distribuido de la siguiente manera:

Estudiantes	Niños	Niñas	Total
1° Año Básico	15	21	36
2° Año Básico	22	17	39
3° Año Básico	20	19	39
4° Año Básico	17	20	37
5° Año Básico	20	22	42
6° Año Básico	16	23	39
7° Año Básico	19	20	39

El personal docente consta con la directora antes mencionada con el 3er. Año de Básica y 6 profesora de planta de 1ero. A 7mo. Año de Básica:

Directora profesora	Lcda. Sara Sánchez Santos
1° Año Básico	Lcda. Juana Gómez Jara
2° Año Básico	Lcda. Dallin Pilay Plúa
3° Año Básico	Lcda. Sara Sánchez Santos
4° Año Básico	Lcda. Jenny Merchán Anzules
5° Año Básico	Prof. Noralma Gómez Chávez
6° Año Básico	Lcda. Reneé Salcedo Reina
7° Año Básico	Lcda. Denis Álvarez Zuñiga

La Institución fue creada el 14 de julio de 1984, luego de unos meses fue designada con el nombre de una ilustre guayaquileña y educadora Doña Carmen García Silva de Toro que funciona en la actualidad con una jornada matutina y con siete años de básica, en la cual funciona otra escuela vespertina llamada Rio Guayas. Cuenta con todos los servicios básicos que facilita el trabajo docente. La comunidad que rodea a la

escuela en su gran mayoría es de clase y cultura baja desde entonces han trascurrido 28 años.

La escuela consta con un gran porcentaje de estudiantes, tiene muy buena acogida y goza de un gran prestigio, la directora del plantel es una gran administradora y un gran ser humano, es organizada, comprensiva, practica la solidaridad y está al servicio de quienes la necesiten junto a su personal docente se imparte una educación basado en principios, valores y conocimientos que ayudarán a la buena formación de la personalidad de los estudiantes, para poder llegar a una educación de calidad y calidez de acuerdo a los nuevos paradigma de la educación y cumplir con el objeto de la institución.

El objetivo de la escuela es promover acciones de servicio a favor de la niñez dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje y llevándolo a la culminación del séptimo año de educación básica, con una formación que se imparte con su personal docente capacitado básica, con una formación que se imparte con su personal docente capacitado y la buena relación que se mantiene.

El proyecto de Estrategias Lúdicas ayudará a que se cumpla con lo establecido en este objetivo para que los/as educadores conozcan nuevas estrategias lúdicas y pueden llegar a los estudiantes y adquieran un aprendizaje significativo de manera divertida, creativa y jugando adquieran los nuevos conocimientos. A través de la matriz F.O.D.A se podrá conocer las fortalezas, oportunidades, debilidades o amenazas con que cuenta la institución. A continuación el análisis del F.O.D.A.

La matriz F.O.D.A. permite evaluar el proceso en base a cuatros aspectos que sirven para analizar de manera interna y externa la realidad de la institución que facilita o

dificulta el desarrollo del proceso educativo. Según el análisis F.O.D.A. se diagnóstica que la mayoría de los estudiantes presentan algunas debilidades como la agresividad entre compañeros, la falta de material didáctico y de estrategias lúdicas las cuales han originado bajo de rendimiento académico. Las amenazas existentes en los estudiantes son los hogares disfuncionales en las cuales los hijos están solo al cuidado de otros familiares produciéndose un descontrol y desgane en los niños. Además surgen los maltratos en los hogares y que se ven luego reflejados en los establecimientos educativos. Una de las fortalezas que se debe de aprovechar es que el docente tiene título y que podrá impartir sus conocimientos aprovechado la predisposición de los estudiantes, pero que muchas veces no se llega a ellos por falta de estrategias lúdicas, que ayudarán que la enseñanza - aprendizaje sea efectivo. Entre las oportunidades que se deben aprovechar son las ayudas de entidades gubernamentales y los apoyos de organismo no gubernamentales, que serán necesarios para que la institución funcione a cabalidad.

Por tal motivo el Manual de Estrategias Lúdicas, servirá para que mejore el Aprendizaje en el área de Lenguaje y Literatura en los estudiantes del Cuarto Año de Educación Básica.

Matriz F.O.D.A

Tabla N° 3

Análisis Situacional: Matriz FODA	
Fortalezas	Oportunidades
Personal docente titulado Valores como: Liderazgo, Entusiasmo, Creatividad, Solidaridad Buena Infraestructura (aula, laboratorio, terreno) Democracia Estudiantes Participativos	Eventos de capacitación Apoyo de entidades gubernamentales y no gubernamentales Participación de los alumnos en actividades extracurriculares Aporte social, cultural y deportivo de los padres de familia para afrontar necesidades del plantel.

Debilidades	Amenazas
Falta de estrategia pedagógica. Relaciones interpersonales deficiente. Dualidad de funciones administrativa. Impuntualidad en la entrega de planificación y documentación. Juegos agresivos entre estudiantes. Servicios higiénicos en mal estado. Falta de material didáctico actualizado. Falta de lectura en los docentes.	Hogares disfuncionales Maltrato infantil Contaminación ambiental Asignación presupuestaria insuficiente por parte del Estado Cambios en la educación.

Fuente: Escuela Carmen García de Toro

Elaboración: Martha, Jacinta y Jenny

Plan Operativo Anual

El Plan Operativo Anual es un documento que ayudan a superar las debilidades y amenazas que se presentan en la institución en la cual se concretiza y define de manera específica las actividades prioritarias que tiene dicho establecimiento.

En el Plan Operativo Anual de la institución nombrada tienen como objetivos: Actualizar el currículo de 1966 en su proyección pedagógica, orientar a padres y madres a mejorar sus actitudes y capacidades para desempeñar positivamente su rol en la crianza de sus hijos, realizar minga para mejorar la autoestima de la comunidad educativa, rediseñar instrumentos curriculares; manual de convivencia; reglamento interno; programa de salud, alcanzar actitudes de perseverancia orden y gustos en dos áreas de conocimientos. Cuyas responsabilidades son el Ministerio de Educación, Distritos, docentes, directora, padres de familia, consejo de aula, comisión defensa de la niñez, comunidad educativa, editoriales. (El análisis completo del Plan Operativo Anual lo encontramos en el anexo de este proyecto.)

Objetivos

Objetivo General

Consolidar el sistema educativo propiciando la comunicación entre docentes, educandos, autoridades el medio social a través de la correcta aplicación de la Reforma Curricular en la que se aplica la metodología participativa y la práctica de valores y rechazar los antivalores para conseguir estudiantes con formación integral relacionados en contenidos en entorno social y natural listo para así afrontar con responsabilidad su futuro.

Objetivos Específicos

- ❖ Desarrollar métodos y técnicas necesarias para el desarrollo Psicomotriz del niño y la niña.
- ❖ Mantener comunicación fluida entre los miembros de la comunidad educativa para detectar intereses y necesidades.
- ❖ Realizar seguimiento de trabajo comunitario educativo.
- ❖ Estimular el esfuerzo en la elaboración de proyectos innovadores.

A través de la lúdica el estudiantes podrá tener un desarrollo psico-social, con una personalidad definida, donde practique unos de los ejes transversales, como es el Buen Vivir y adquiera una gama de saberes en sus diferentes áreas de estudios donde se desarrollen: habilidades, destrezas, creativities y los conocimientos, todo esto ayudará a que el estudiante logre una comunicación asertiva con sus profesores, padres, compañeros, personas en particulares, con la sociedad y consigo mismo, motivándolo de esta manera a acrecentar la inteligencia social.

Misión y Visión Institucional

Misión

La Escuela Fiscal Mixta N° 264 “Carmen García Silva de Toro tiene como Misión conseguir en primer lugar metas y objetivos de orientación e impulsar a sus estudiantes con un Aprendizaje Significativo entregando a la sociedad estudiantes analíticos, criterio, reflexivos y autónomos, capaces de interactuar en el medio social en el que desenvuelve. Pero sobre todo educar para la vida.

Lo que indica que los estudiantes al finalizar el nivel primario hayan desarrollado su pensamiento crítico, sean capaces de tomar decisiones y puedan resolver problemas que se les presenten en su diario vivir a través de las estrategias lúdicas lograremos que se cumplan con dicha misión.

Visión

La Escuela fiscal Mixta N° 264 “Carmen García Silva de Toro, posee una comunidad justa con un clima de confianza y de organización que llevan a acrecentar la motivación personal y el consenso de la misma para ser considerado un plantel de prestigio ante la comunidad, procurando que el estudiantes y maestro sientan comodidad, seguridad y que la enseñanza que se imparte en el centro educativo sea reconocida.

Si los profesores incorporan dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje la lúdicas, los estudiantes desarrollarán las diferentes inteligencias múltiples que le permitirán desenvolverse a integrarse a la sociedad y puedan ser en el futuro seres humanos libres con buenas relaciones interpersonales: con los profesores, con sus padres, amigos y

con las demás personas que le rodean y sean reconocidos como hombres y mujeres de bien ante la sociedad.

Identidad Institucional

Modelo Pedagógico

Es el soporte que da coherencia a la acción educativa y a los conceptos dentro de los cuales nos moveremos, el modelo pedagógicos de la Escuela fiscal Mixta N° 264 “Carmen García Silva de Toro “ es Ecléctico con las corrientes Conductista y Constructivista que predomina en el proceso de aprendizaje, cuyas características son:

Humanista.-El ser humano es el centro del quehacer educativo, respetando su individualismo dentro y fuera de la sociedad.

Participativo.-El niño y la niña se convierten a través de este modelo en el centro del aprendizaje, utilizando métodos y técnicas para el descubrimiento de su verdad.

Democrático.-A través de estas características, el infante desarrolla la unidad en la diversidad, logrando llegar a la consulta, para establecer consensos y poder tomar decisiones.

Integral.-Se apunta al desarrollo de su inteligencia, consiguiendo la creatividad, la reflexión, la utilización de valores y el rechazo total a los antivalores.

El paradigma en que está situado este proyecto corresponde al Constructivismo, que está de acorde con el modelo pedagógico, que tiene la escuela en donde se considera al estudiante el eje principal del proceso educativo, para que pueda interactuar, resolver problemas, tomar decisiones acertadas y conducirlo a un ambiente sano y libre.

Fundamentos teóricos

Axiológico.- Se utilizará la práctica de valores a través de los ejes transversales según contempla la Reforma Curricular

Psicopedagógico.- Se fundamenta en la teoría de Piage, respetando las etapas del desarrollo del niño, sus intereses y necesidades.

Antropológicos.- Respeto de la unidad en la diversidad con identidad y la interculturalidad.

Social.- Consolidación de la democracia con equidad de género y justicia social.

El juego siempre ha sido considerado como la forma más adecuada y divertida de enseñar a los niños(as) y ha ocupado un lugar privilegiado en la historia de la educación como un medio para facilitar la Enseñanza-Aprendizaje, a través de la teoría de Piaget, se tomará en cuenta las etapas del desarrollo del niño/a y sus individualidades, a que aprendan a respetarse a sí mismo, a la sociedad y a la Patria, a aceptar que todos los seres humanos somos iguales o diferentes, y que se merece el mismo trato, consideración y oportunidad, a través de este trabajo investigativo, se puede cumplir con lo indicado, que está en relación con estos fundamentos teóricos.

Perfiles:

Institucional

El plante se ha convertido en una organización líder dentro de la comunidad, que la rodea, pues el personal docente es capacitado y sus estudiantes participan destacadamente en todas las actividades, que se realizan. Además la institución ofrece una infraestructura aceptable con siete aulas, una dirección y tres servicios higiénicos, para niños y tres para niñas, y con los servicios básicos necesarios como agua y luz.

Directivo

La Sra. Directora de la escuela Carmen García de Toro, Lcda. Sara Sánchez Santos es profesional, eficiente en la administración Técnico - pedagógica, humanística de los recursos humanos, materiales y financieros. Un ser humano con don de gente, responsable y equilibrada. Orientadora y facilitadora de innovaciones pedagógicas. Abierta al dialogo, democrática y dispuesta siempre al consenso institucional. Impulsadora de las actividades comunitarias y gestora de algunos proyectos.

Docentes

- ❖ Profesionales de calidad humana y científica
- ❖ Abierto a las nuevas tendencias pedagógicas de su área en particular
- ❖ Amante de la investigación científica tecnológica.
- ❖ Comprometido y leal con su profesión y su misión de formador de personas
- ❖ Amable, gentil, de gran estabilidad emocional y con alto sentido de pertenencia.
- ❖ Respetuoso de la diferencias individuales y dispuestos siempre a dar lo mejor de sí a todos los miembros de la comunidad educativa.

- ❖ Una persona de gran calidez humana y en constante construcción de valores sociales, éticos y morales.

Estudiantes

- ❖ Un niño o niña con un desarrollo integral en todas sus dimensiones personales.
- ❖ Un ser humano autónomo, criterio, creativo e investigador.
- ❖ Amante de la naturaleza, el deporte y la recreación.
- ❖ Respetuoso y orgulloso de su raza, cultura y nacionalidad.
- ❖ Abierto al diálogo y dispuesto a dejarse orientar hacia los caminos que los lleven a la formación plena y su total realización.

Padres de familia

- ❖ Padres que eduquen con el ejemplo.
- ❖ Padres que se involucren con las actividades de la escuela.
- ❖ Motivador, impulsador permanente de sus hijos hacia el desarrollo total de sus capacidades.
- ❖ Visionario y deseoso de buscar siempre al avance y desarrollo armónico de la familia y la sociedad.
- ❖ Padres responsables

Para que la enseñanza-aprendizaje sea de calidad y calidez como lo plantea el gobierno es necesario que se consideren aspectos como: la infraestructura, que es importante para el factor educativo y un espacio considerado dentro de los salones de clases, para que el educador que está en constante actualización pueda cumplir con su planificación, a través de procesos, técnicas y estrategias lúdicas; que impartan los conocimientos adquiridos, logrando un aprendizaje significativo, ya que este modelo plantea un verdadero aprendizaje humano, basado en la construcción donde cada estudiante logra modificar su estructura mental y así alcanzar un mayor nivel de

diversidad, de complejidad y de integración: es decir es aquel que contribuye al desarrollo de la personalidad, que sea capaz de discernir, de ser creativo, participativo, investigador, amante del medio ambiente, de su Patria, de su cultura y se pueda cumplir con el perfil del PEI de la institución.

Antecedentes o justificación

Para dar cumplimiento al decreto ejecutivo N° 1786 del 21 de agosto del 2001 se está reformando las propuestas curriculares al término de los dos años, que se dieron para el efecto. Para ello se ha capacitado en la elaboración y planificación del PEI, cumplimiento con el proceso de socialización al personal docente del plantel, establecido que a través de este instrumento de gestión administrativa permita acercarse a la tan ansiada descentralización de las políticas educativas y se posibilite la autonomía de los establecimientos. Para la elaboración ha intervenido todos los elementos del que hacer educativo y se ha conformado un equipo de gestión determinando planes a corto plazo.

Justificación

Por medio de la aplicación del PEI. Se logrará en forma sistematizada hacer viable la misión del establecimiento, la revaloración del ser humano y de la institución al consensuar su oferta en función de los perfiles respectivos, provocando un cambio entre los actores del proceso educativo y generando una organización institucional democrática, a través de una planificación estratégica, dinámica implementando ambientes propicios para aprender significativamente, articulando la práctica de valores, logrando que este plantel optimizar capacidades y conocimientos de autoridades, docentes y demás personal, pues este proceso requiere competencias pedagógicas y curriculares, así como estrategias gerenciales. Se aspira a obtener una mayor

proyección a la comunidad, para que así haya cohesión continuidad y coherencia en el accionar político y administrativo.

Partiendo de esta realidad y considerando que el niño aprende mejor por medio del juego, es importante que el docente aplique la lúdica, para lograr una educación basada en el mismo con calidad y calidez, además de lo que ponen en evidencia el papel fundamental que tiene el docente a la hora de proponer actividades lúdicas, este estudio enfoca su mirada la formación de los profesores de educación en el nivel primario, como un elemento clave, para favorecer la presencia del juego en las aulas de clases. De manera se ha considerado en el trabajo investigativo aplicar las estrategias lúdicas que ayudarán a fortalecer lo planificado en el PEI de la institución.

Metodologías y Estrategias Pedagógicas

Tabla N° 4

Metodologías
Proyecto de aula
Inductivo - Deductivo
Heurístico
Científico
Analítico
Sintético
Global
Itinerario
Solución de problemas
Experimental de problemas
Experimental
Comparativo
Interpretativo
Fonético

Tabla N°5

Estrategias
Observación directa
Mesa de idea principal
Rueda de atributos
Mapas conceptuales
Diagramas jerárquicos
Cadena de secuencia
Debate, Mesa redonda
Esquemas, Resúmenes
Dramatización
Collage, Cuchicheo
Lectura comentada
Crucigrama
Sopa de letras
Taller, panel

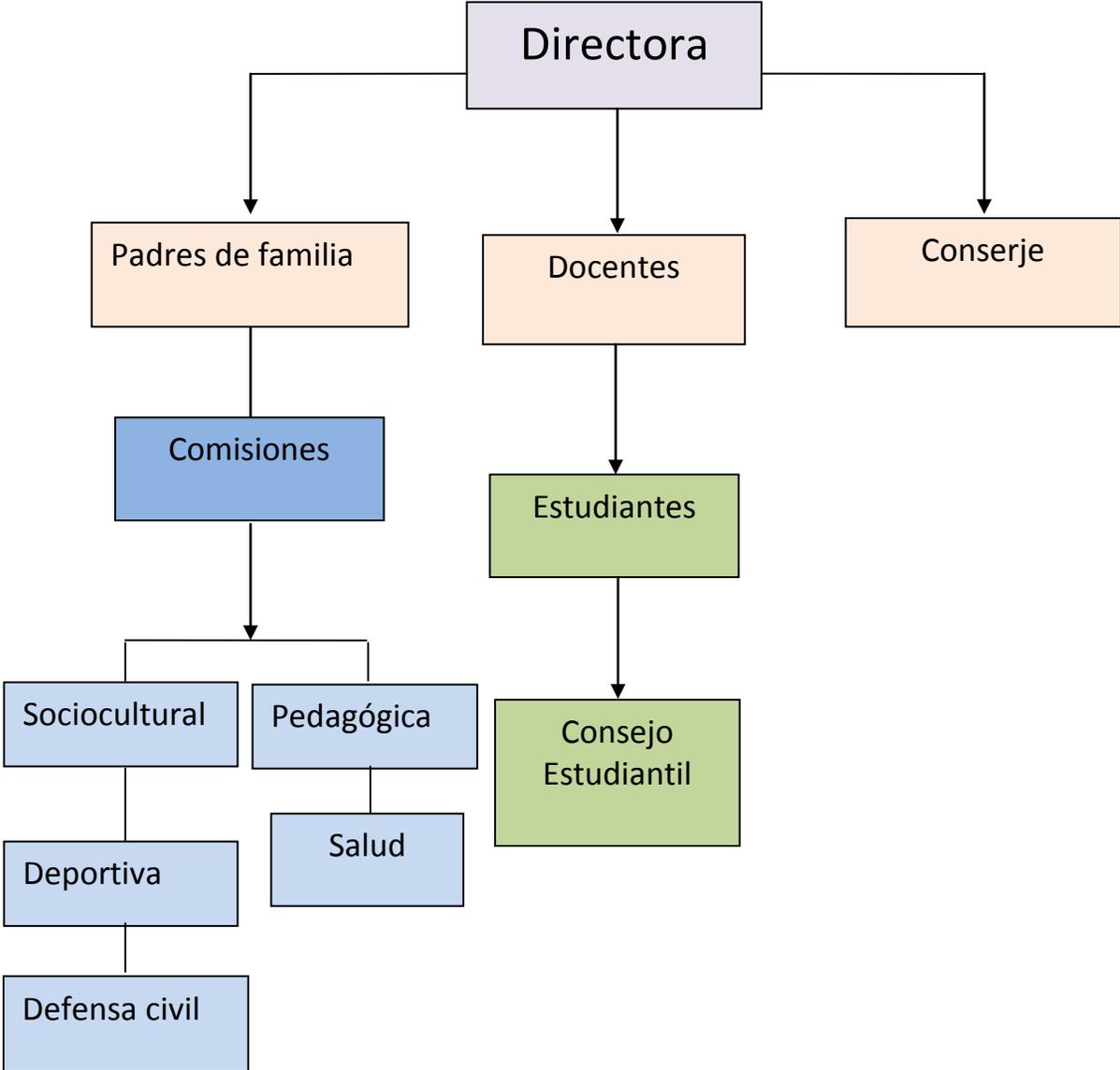
En cuanto a los métodos utilizados en esta investigación se puede considerar a los métodos lógicos también llamados generales, porque se aplican a las diferentes ciencias y están en casi todas las investigaciones que el ser humano realiza, estas son: Inductivo- deductivo. Así mismo se ha considerando los métodos teóricos que son: Analítico y sintético.

Recursos y Evaluación

Tabla N°6

Recursos	Evaluación
<p>Humanos:</p> <p>Director, docentes, estudiantes, personal de servicio y padres de familia.</p> <p>Materiales:</p> <p>Mapas, revista, diccionarios, periódicos, juegos didácticos, ilustraciones, fotografías, televisor, VHS, computadoras, láminas, siluetas, textos, crucigramas, loterías, encajes.</p> <p>Financiero:</p> <p>Colaboración de autogestión de los padres de familia</p>	<p>Cualitativa</p> <p>Cuantitativa</p> <p>Diagnostica</p> <p>Procesual</p> <p>Prueba objetiva</p> <p>Sumativa</p> <p>Prueba de ensayo</p> <p>Prueba mixta</p> <p>Coevaluación</p> <p>Hetereoevaluación</p>

Organigrama de la institución



2.2. Análisis comparativo, evolución, tendencias y perspectivas

Análisis comparativo de las instituciones

Tabla N°7

Escuelas	Carmen García de Toro	Angelitos Creativos
Capacitación	9	8
Infraestructura	9	7
Pedagogía	8	9
Recurso	10	10
Herramienta Tecnológica	9	9

Fuente: Escuelas Carmen de Toro y Angelito Creativo

Elaboración: Jenny, Jacinta y Martha

La Escuela Fiscal N°264 "Carmen García de Toro" con relación a la Escuela "Angelitos Creativos" de Durán, se establece una comparación que según la tabla se demuestran los datos diferenciales e iguales en los diferentes aspectos:

Con respecto a la capacitación los docente están constantemente actualizados, salvo el caso de una maestra de cultura estética, en la que el gobierno no ha considerado está área para capacitar a los docentes especiales, mientras que en la escuela "Angelitos Creativos" no reciben la capacitación dada por el gobierno, sin embargo la directora realiza seminario constantes a fin de mejorar y actualizar a su personal docente y brindar a sus estudiantes una buena educación. En cuanto la infraestructura la institución, cuenta con aulas de clase, para los siete años de Educación Básica, sin embargo no están adecuadas para la cantidad de estudiantes, es decir tienen un espacio reducido. Además no tienen laboratorios de Ciencias Naturales, inglés y salas de juegos.

Evolución

En pleno siglo XXI, se está realizando cambios en el Sistema Educativo, anteriormente los docentes impartían sus conocimientos a través de un modelo tradicional, en donde el profesor era el centro de atención y el estudiante un simple receptor de conocimientos.

En la actualidad en los nuevos avances, la educación está dando pasos agigantados, en donde el maestro se apoya con los nuevos modelos, como es el constructivismo y el aprendizaje significativos, ubicando al estudiante como el eje principal de la educación, por lo tanto el docente debe de buscar nuevas estrategias, que le permitan al estudiante desarrollar sus propios conocimientos utilizando la lúdica, como una actividad creativa donde el niño aprende jugando.

Tendencia

Lo importante es que en el futuro inmediato los docentes de la escuela Carmen García de Toro utilicen el Manual de Estrategias Lúdicas e incorporen dentro de su planificación diaria, para que sus clases tengan un aprendizaje significativo y los estudiantes asimilen nuevos conocimientos, a través de juego y llevarlos a que sean creativos, reflexivos, críticos y que tomen sus propias decisiones y resolver problemas de la vida diaria. Optimizando de esta forma la lectura y escritura en los estudiantes, convirtiéndose en una herramienta muy útil para los docentes. Presentándose todos estos como un gran reto para las instituciones educativas. El Manual de Estrategias Lúdicas, sin duda será la clave que impulsará que la niñez y adolescentes puedan aprender haciendo y que surja un cambio en la sociedad.

Perspectiva

El propósito de este Manual de Estrategias Lúdicas, es apoyar al docente a incorporar dentro del pensum académico dichas estrategias, para que los estudiantes tengan un Aprendizaje Significativo, a través del juego y tengan una mayor participación en la lecto-escritura.

2.3. Presentación de resultados y diagnósticos

A continuación se presentan los resultados de las encuestas aplicadas a las 9 maestras y los 37 estudiantes de cuarto año de educación básica de la escuela Fiscal N° 264 “Carmen García de Toro” del Cantón Guayaquil.

Los resultados obtenidos al aplicar el instrumento de recolección de información son presentados a través de tablas, donde se especifica la alternativa de respuesta de cada ítem, también se diseñaron figuras estadísticas, que permiten visualizar los datos.

ENCUESTAS REALIZADAS A ESTUDIANTES

Pregunta N°1

¿Cómo crees que son las clases de tu profesora?

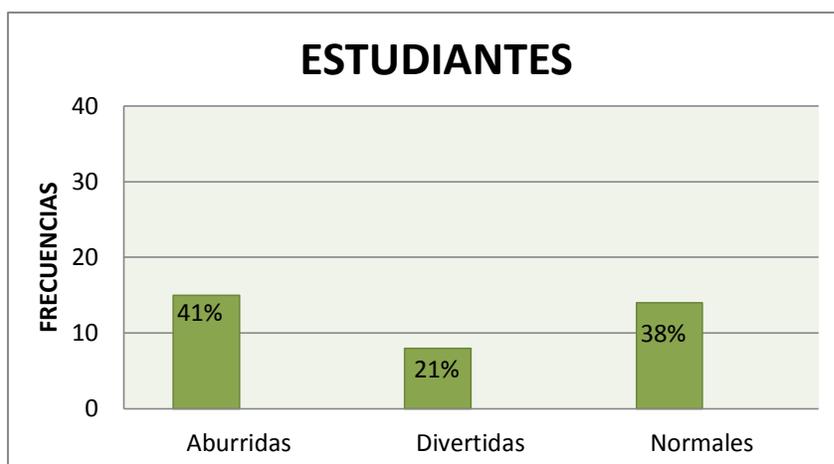
Escuela Fiscal N° 264 "Carmen García de Toro" Año 2014

Tabla N°8

ALTERNATIVAS	F	%
Aburridas	15	41%
Divertidas	8	21%
Normales	14	38%
Total	37	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela Carmen García de Toro
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

Figura N° 3



Fuente: Escuela Fiscal Mixta N°264 "Carmen García de Toro"
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

En esta pregunta el 38% de los niños manifiestan que las clases son normales, porque se siente a gusto con lo que le orienta y enseña su maestra. El 41% expresan que son aburridas, porque no están a gusto con lo que aprenden día a día, ya que no les parece agradable su trabajo en la escuela. El 21% de los estudiantes, indicaron que sus clases son divertidas; lo que implica que el docente no está utilizando materiales didácticos novedosos y dentro de su planificación no incluye estrategias lúdicas, para que sus clases sean divertidas y los estudiantes se sientan a gusto.

Pregunta N°2

¿Cree que tu profesora es organizada cuando imparte sus clases?

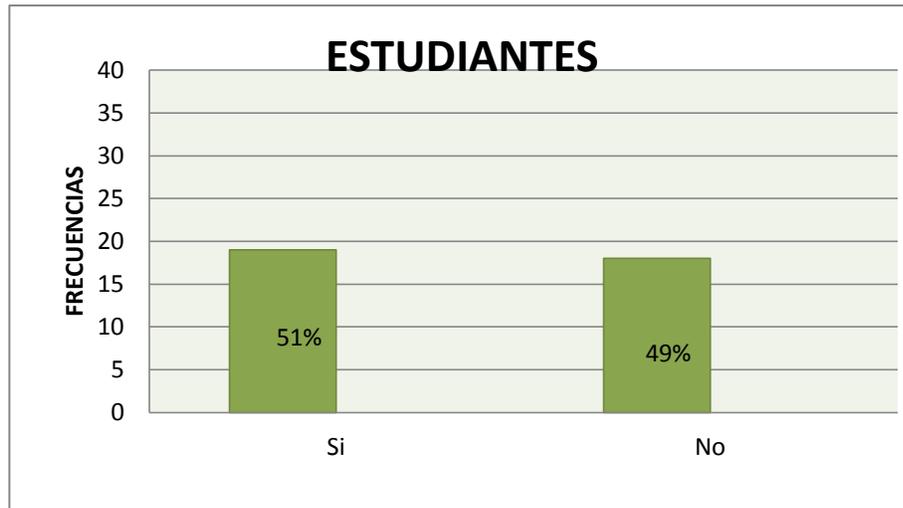
Escuela Fiscal N° 264 "Carmen García de Toro" Año 2014

Tabla N°9

ALTERNATIVAS	F	%
Si	19	51%
No	18	49%
Total	37	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela Carmen García de Toro
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

Figura N° 4



Fuente: Escuela Fiscal N°264 "Carmen García de Toro"
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

En esta tabla el 51% de niños encuestados manifestaron, que su profesora tiene los materiales en su lugar a la hora de trabajar y el 49% indicaron que no; lo que implica que hay falencia en la organización de los docentes con su material de trabajo y los estudiantes pueden formar la indisciplina.

Pregunta N°3

¿Te distraes con facilidad en tu hora de clases?

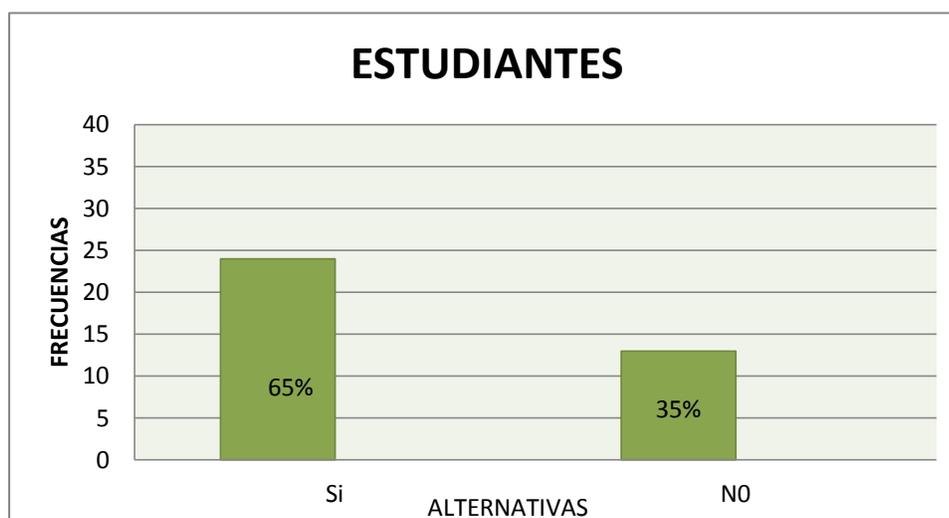
Escuela Fiscal N° 264 "Carmen García de Toro" Año 2014

Tabla N°10

ALTERNATIVAS	F	%
Si	24	65%
No	13	35%
total	37	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela Carmen García de Toro
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

Figura N° 5



Fuente: Escuela Fiscal N°264 "Carmen García de Toro"
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

El 65% de los estudiantes indican que si juegan en clase o que hacen otras actividades, a pesar de que a cada instante la maestra le llama la atención, y el 35% de los niños expresaron, que no juegan en hora clase y que ellos atiende a la maestra; lo que pone de manifiesto, que el docente no tiene dominio del grupo provocando el desorden y la distracción de los educandos a la hora de comenzar con las labores educativas.

Pregunta N°4

¿Qué recursos utiliza tu profesora para desarrollar sus clases?

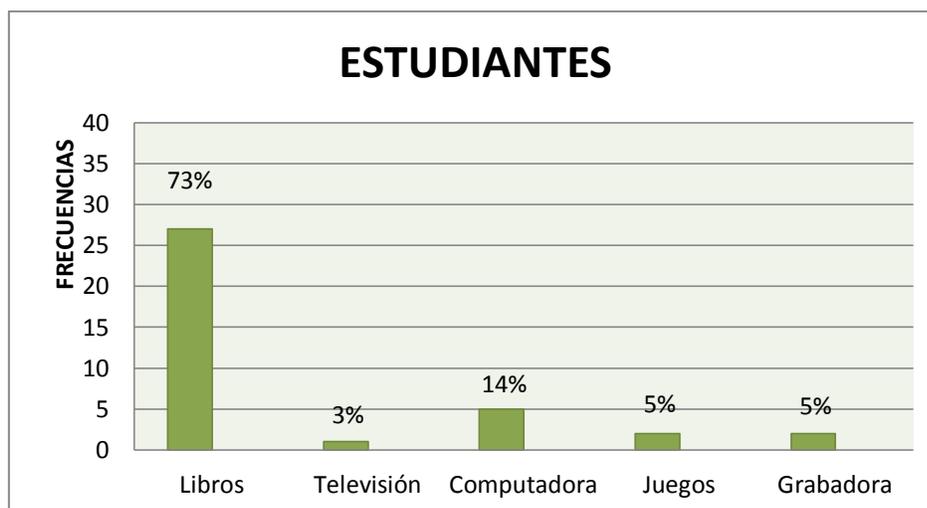
Escuela Fiscal N° 264 "Carmen García de Toro" Año 2014

Tabla N°11

ALTERNATIVAS	F	%
Libros	27	73%
Televisión	1	3%
Computadora	5	14%
Juegos	2	5%
Grabadora	2	5%
total	37	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela Carmen García de Toro
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

Figura N° 6



Fuente: Escuela Fiscal N°264 "Carmen García de Toro"
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

De acuerdo a la interrogante planteada el 73% de los encuestados del cuarto año de básica, indicaron que utilizan el libro como principal herramienta de trabajo, el 14% utilizan la computadora, otros dijeron, que realizan juegos o utilizan la televisión con la profesora; con claridad se observa, que el docente no se actualiza o no busca otras clases de recursos, que le interese a los estudiantes limitándose a utilizar solo los textos.

Pregunta N°5

¿Tu profesora te motiva a través de juegos?

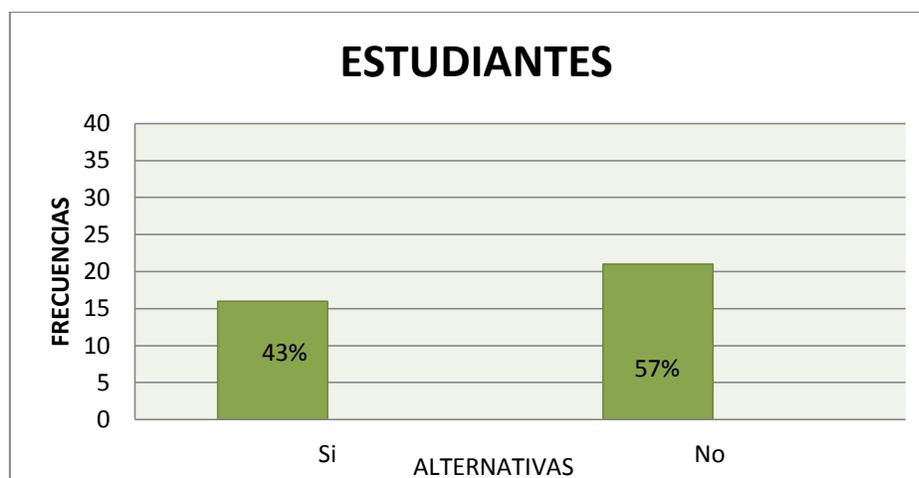
Escuela Fiscal N° 264 "Carmen García de Toro" Año 2014

Tabla N°12

ALTERNATIVAS	F	%
Si	16	43%
No	21	57%
total	37	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela Carmen García de Toro
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

Figura N° 7



Fuente: Escuela Fiscal N°264 "Carmen García de Toro"
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

En esta pregunta se observa que el 57% de los encuestados manifestaron, que no les enseñan a través de juegos y el 43% indicaron que si pasan divertidos, imitando a su estrella favorita, además consideran que su profesora es graciosa, pero otros considera, que si juegan no aprenden; lo que implica que el maestro no utiliza estrategias lúdicas dentro de su planificación, logrando que los estudiantes sean pocos participativos y no haya un aprendizaje significativo.

Pregunta N°6

¿Te gusta la forma de aprendizaje de tu profesora?

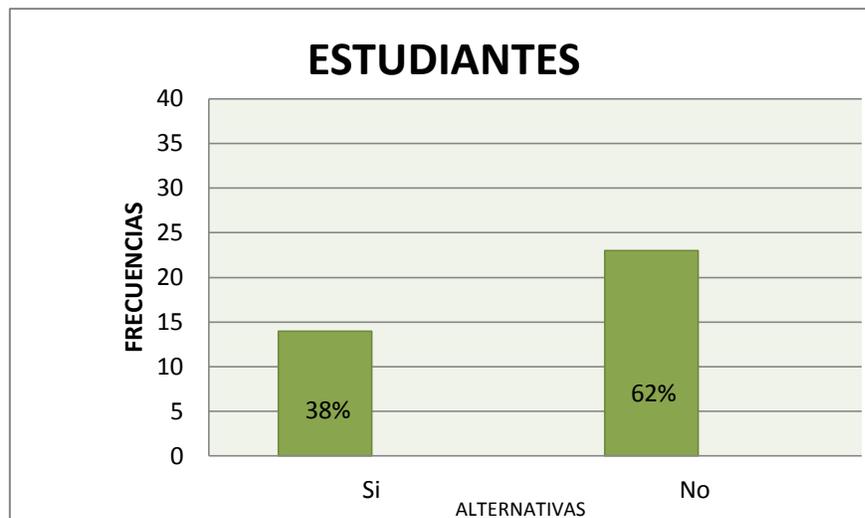
Escuela Fiscal N° 264 "Carmen García de Toro" Año 2014

Tabla N°13

ALTERNATIVAS	F	%
Si	14	38%
No	23	62%
total	37	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela Carmen García de Toro
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

Figura N° 8



Fuente: Escuela Fiscal N°264 "Carmen García de Toro"
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

La muestra indica que el 62% de estudiantes encuestados alegan, que la Profesora no les explican bien los temas, que trabajan en el salón de clases, y el 38% en cambio indicaron, que todos los días aprenden mas; el docente debe tener claro el tema a tratar y sus clases deben ser planificadas, para que los educandos capten, no pierdan el interés y su participación sea activa.

Pregunta N°7

¿Tus padres ayudan en el control de tus tareas escolares?

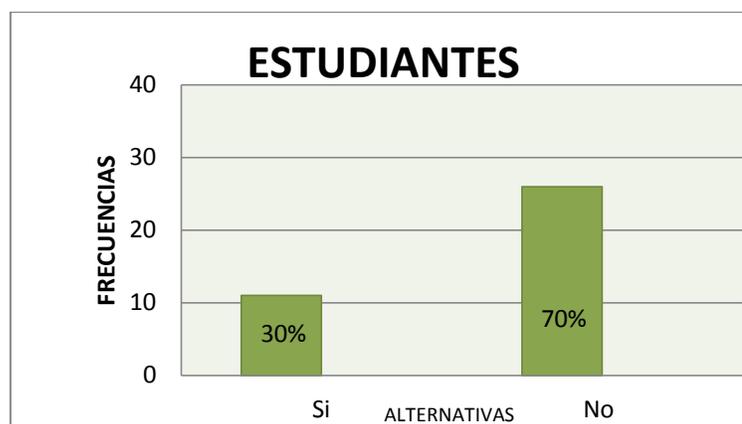
Escuela Fiscal N° 264 "Carmen García de Toro" Año 2014

Tabla N°14

ALTERNATIVAS	F	%
Si	11	30%
No	26	70%
total	37	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela Carmen García de Toro
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

Figura N° 9



Fuente: Escuela Fiscal N°264 "Carmen García de Toro"
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

El 70% de los niños indicaron que realizan sus tareas solos, ya que sus padres no les ayudan ni les revisan las tareas solos, ya que sus padres no les ayudan ni les revisan las tareas que les envían, El 30% de los niños indicaron que sus padres si le ayudan a realizar las tareas escolares; lo que implica que los padres o representantes no tienen tiempo de controlar las tareas y lecciones de sus hijos, por eso los estudiantes no cumplen día a día con las actividades de refuerzo que se les envían a sus hogares

Pregunta N°8

¿Te gustaría aprender jugando?

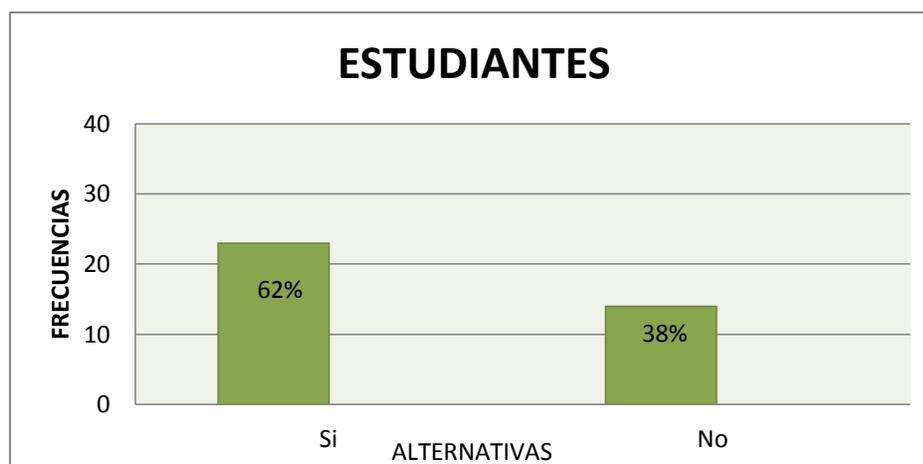
Escuela Fiscal N° 264 "Carmen García de Toro" Año 2014

Tabla N°15

ALTERNATIVAS	F	%
Si	23	62%
No	14	38%
total	37	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela Carmen García de Toro
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

Figura N° 10



Fuente: Escuela Fiscal N°264 "Carmen García de Toro"
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

Para esta interrogante, el 62% que es la mayoría de los estudiantes encuestados manifiestan, que si les encantaría aprender jugando, porque el juego es muy divertido y a través de él se aprende mejor. Mientras que el 38% manifestaron que no les agranda aprender jugando; lo que se puede apreciar es que los estudiantes si les gustaría aprender a través del juego, pero los maestro no investigan, ni utilizan la tecnología, a través del internet, lo ideal es encontrar estrategias novedosas que les atraerían a los niños y niñas.

Pregunta N° 9

¿De qué forma te gustaría aprender en el salón de clases?

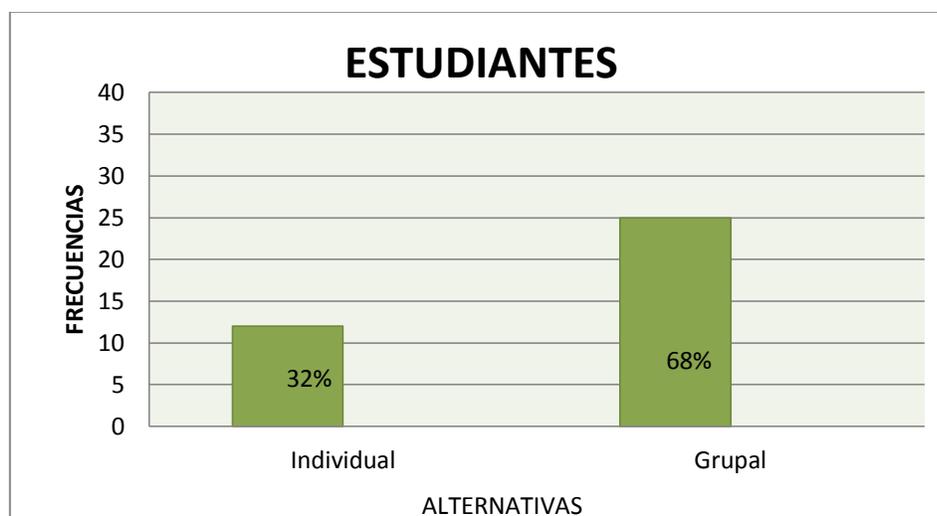
Escuela Fiscal "Carmen García de Toro" Año 2014

Tabla N° 16

ALTERNATIVAS	F	%
Individual	12	32%
Grupal	25	68%
Total	37	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela Carmen García de Toro
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

Figura N° 11



Fuente: Escuela Fiscal N°264 "Carmen García de Toro"
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

El 68% de los encuestados manifiestan que prefieren trabajar en grupo que individualmente, ya que es más agradable, se ríen, el 32% expresaron el grado por el trabajo individual y ellos son los que tienen una amplia manifestación a ser introvertidos; el trabajo grupal favorece mucho a los estudiantes, ya que tienen la oportunidad de socializarse con sus compañeros, de ser participativos, comunicativos y colaboradores; de esta manera es importante que el docente ponga en práctica el trabajo grupal, utilizando la lúdica.

Pregunta N° 10

¿Cuáles de estos juegos has practicado con tu profesora?

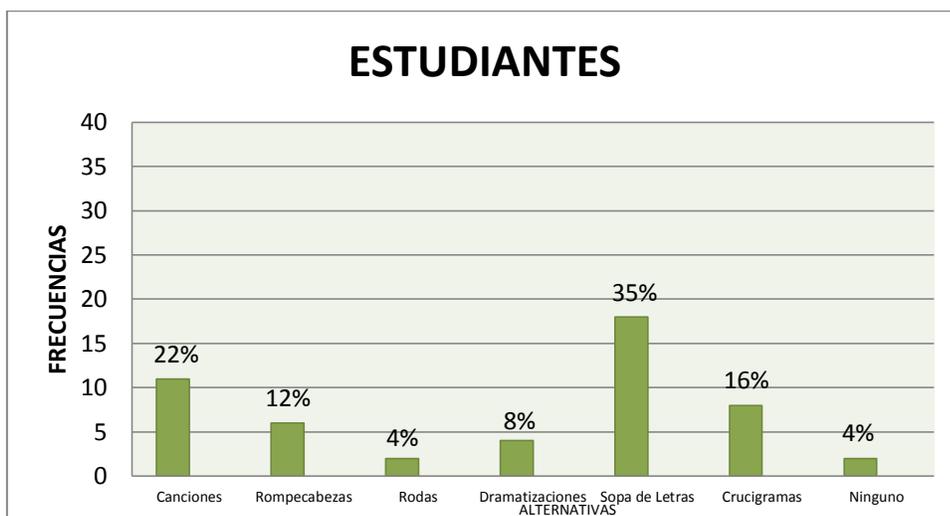
Escuela Fiscal N°264 "Carmen García de Toro" Año 2014

Tabla N° 17

ALTERNATIVAS	F	%
Canciones	11	22%
Rompecabezas	6	12%
Rondas	2	4%
Dramatizaciones	4	8%
Sopa de letras	18	35%
Crucigramas	8	16%
Ninguno	2	4%

Fuente: Estudiantes de la Escuela Carmen García de Toro
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

Figura N° 12



Fuente: Escuela Fiscal N°264 "Carmen García de Toro"
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

El 73% de los niños dijeron que su maestra trabaja más con canciones, sopa de letras, crucigramas, todo lo que les proporcionan los libros; lo que pone de manifiesto, que en el docente no hay iniciativa, no utiliza otros tipos de juegos, sino los tradicionales provocando en el estudiante poco interés en clases.

Pregunta N° 11

¿Entre la escuela y la casa en qué lugar te gusta estar?

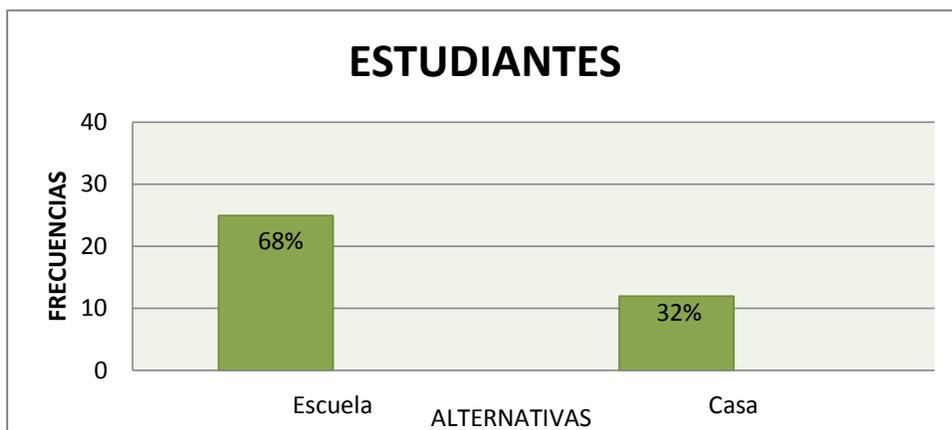
Escuela Fiscal N°264 "Carmen García de Toro" Año 2014

Tabla N°18

ALTERNATIVAS	F	%
Escuela	25	68%
Casa	12	32%
TOTAL	37	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela Carmen García de Toro
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

Figura N° 13



Fuente: Escuela Fiscal N°264 "Carmen García de Toro"
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

El 68% de los niños manifiestan el agrado que tienen al estar en la escuela, lo que implica que gustan del estudio y de las actividades que en ella realizan. Pero el 32% indicaron que les encanta estar en la casa; los niños tratan con cariño, atención y comprensión a los estudiantes, esto hace que lleguen temprano a la escuela porque se sienten protegidos y queridos.

Pregunta N°12

¿Te gusta tu salón de clase?

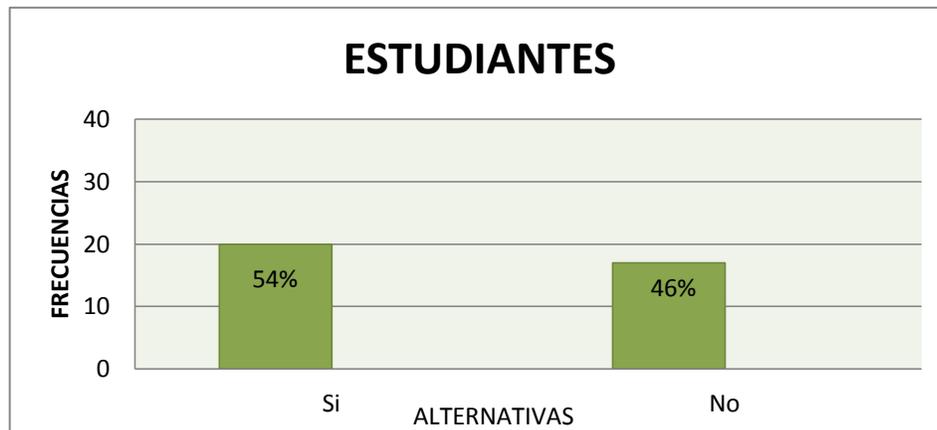
Escuela Fiscal N°264 "Carmen García de Toro" Año 2014

Tabla N° 19

Alternativas	F	%
si	20	54%
no	17	46%
total	37	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela Carmen García de Toro
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

Figura N° 14



Fuente: Escuela Fiscal N°264 "Carmen García de Toro"
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

El 54 % manifestaron que su salón de clase es bonito, aunque falta un poco de Colorido, el 46%, indicaron que le falta alegría a su salón de clases; es importante que el maestro no olvide la decoración del salón de clase, no es preciso que lo decore como árbol de navidad, sino que sea sobrio para que los estudiantes estén en un ambiente muy acogedor y se sientan motivados durante las horas que deben estar en el aula.

Pregunta N° 13

¿Cuándo llegas de la escuela que actividad realiza?

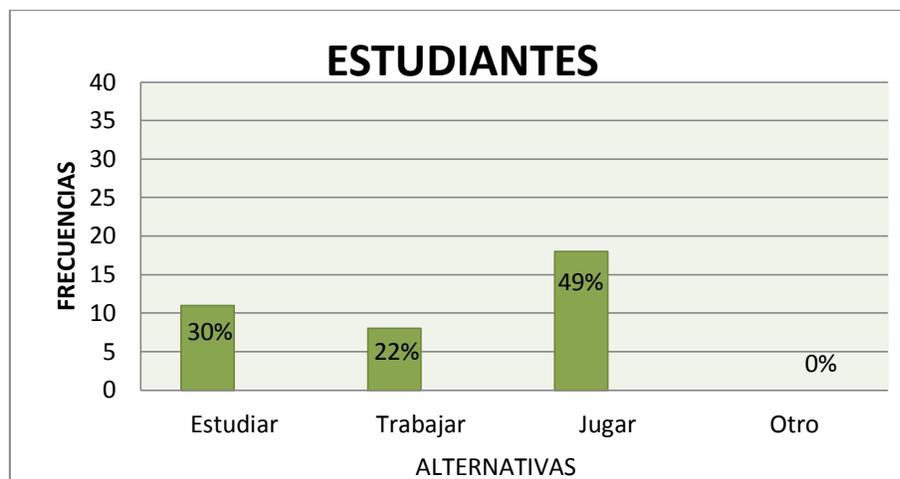
Escuela Fiscal N° 264 "Carmen García de Toro" Año 2014

Tabla N°20

ALTERNATIVAS	F	%
Estudiar	11	10%
Trabajar	2	21%
Jugar	18	49%
Otro	0	0%
TOTAL	17	10%0

Fuente: Estudiantes de la Escuela Carmen García de Toro
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

Figura N° 15



Fuente: Escuela Fiscal N°264 "Carmen García de Toro"
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

Entre risas y sonrisas los estudiantes manifestaron que el 30% lo primero que hacen al llegar a la casa es estudiar, cabe indicar que algunos contestaban apegándose a los compañeros. El 49% indicaron, que se dedican a jugar una vez que llegan de clases, otros el 21% ayudan a su mamá en el trabajo que realizan, lo que implica que sus progenitores no controlan las tareas de sus hijos, por eso se dedican más a jugar que a cumplir con las actividades que se les envían.

Pregunta N° 14

¿Te parecen aburridas tus clases?

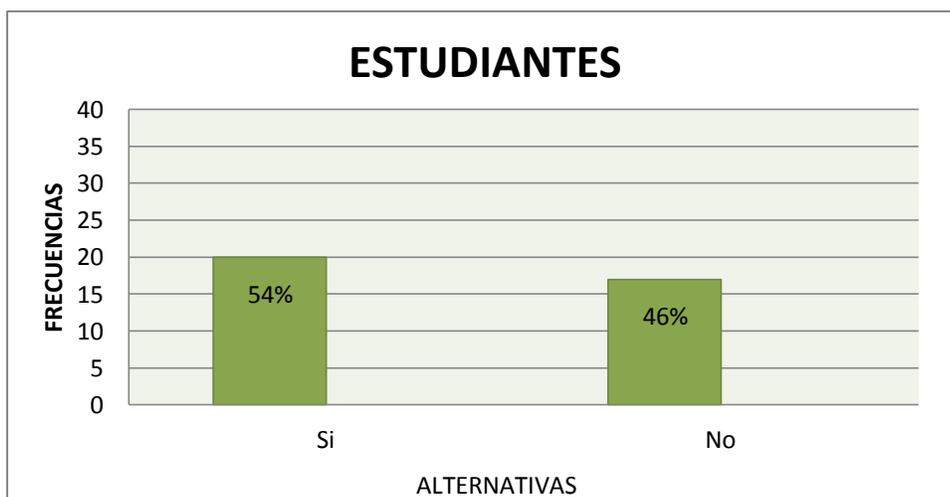
Escuela Fiscal "Carmen García de Toro" Año 2014

Tabla N° 21

ALTERNATIVAS	F	&
SI	20	54%
NO	17	46%
TOTAL	37	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela Carmen García de Toro
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

Figura N° 16



Fuente: Escuela Fiscal N°264 "Carmen García de Toro"
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

El 54% indican que si son aburridas las clases de su maestra, porque no entienden y hay que trabajar mucho, otros como el 46% dijeron que a veces sus clases son divertidas, bonitas más aun cuando no mandan deberes; lo que pone de manifiesto que los docentes no planifican sus clases y los niños se aburren de inmediato.

Pregunta N°15

¿Cuál cree usted que son las causas por las cuales los estudiantes no están motivados?

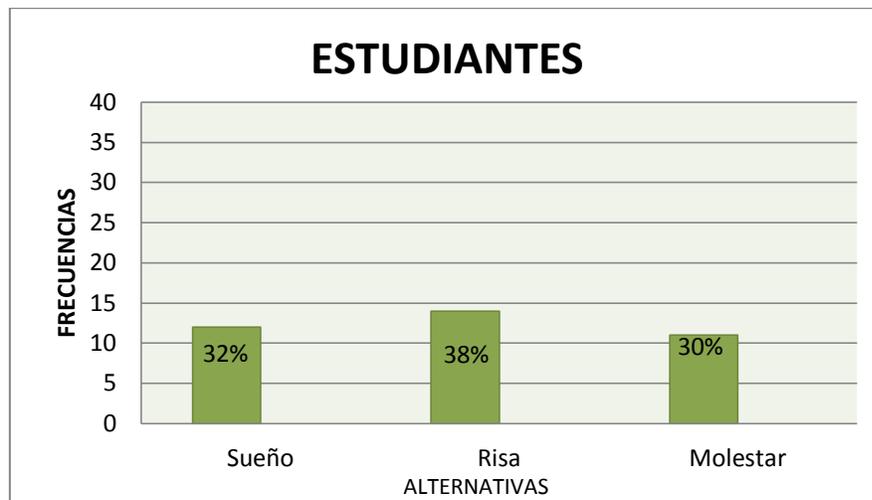
Escuela Fiscal N° 264 "Carmen García de Toro" Año 2014

Tabla N° 22

Alternativas	F	%
Sueño	12	32%
Risa	14	38%
Molestar	11	30%
Total	37	100%

Fuente: Estudiantes de la Escuela Carmen García de Toro
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

Figura N° 17



Fuente: Escuela Fiscal N°264 "Carmen García de Toro"
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

El 32% indicaron que les da sueño, el 38% indicaron que se distraen, porque los Amigos se rien mucho y el 30% expresaron que muchas veces se distraen, porque Hay niños que son molestos, malcriados e inquietos; lo que implica que el docente no pone orden en su hora clase, por eso los estudiantes les da sueño y molestan.

ENCUESTAS REALIZADAS A DOCENTES

Pregunta N° 1

¿Cómo cree usted que son sus clases?

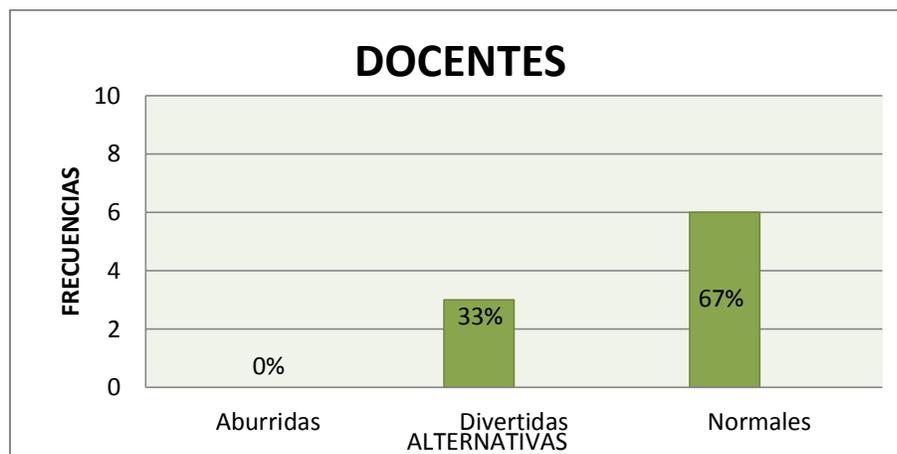
Escuela Fiscal N° 264 "Carmen García de Toro" Año 2014

Tabla N° 23

ALTERNATIVAS	F	%
Aburridas	0	0%
Divertidas	3	33%
Normales	6	67%
TOTAL	9	100%

Fuente: Docentes de la Escuela Carmen García de Toro
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

Figura N° 18



Fuente: Escuela Fiscal N°264 "Carmen García de Toro"
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

Según las maestra, en un porcentaje de 67% indicaron que las clases que ellas imparten son normales en todo su contenido y de acuerdo a lo que les corresponde dar, 33% indicaron que sus clases son divertidas, que realizan canciones, dramatizaciones y que hacen juegos de palabras; las maestras indican que sus clase son organizadas y divertidas.

Pregunta N° 2

¿Cree usted que es organizada cuando imparte sus clases?

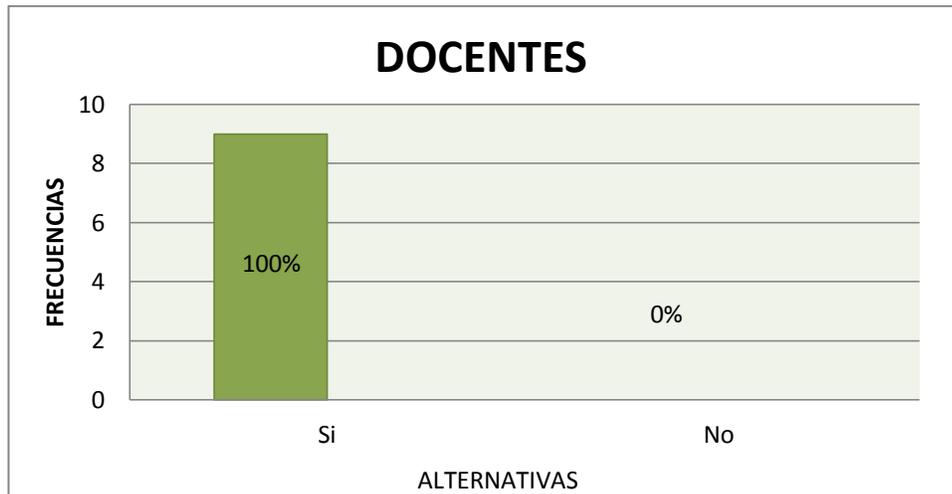
Escuela Fiscal N° 264 "Carmen García de Toro" Año 2014

Tabla N°24

ALTERNATIVAS	F	%
SI	9	100%
NO	0	0%
TOTAL	9	100%

Fuente: Docentes de la Escuela Carmen García de Toro
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

Figura N° 19



Fuente: Escuela Fiscal N°264 "Carmen García de Toro"
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

Según las encuestas aplicadas a los maestros de la Escuela Fiscal Mixta N° 264 "Carmen García de Toro" el 100% manifestaron, que en sus clases son muy bien planificadas, y por lo tanto organizadas; los docentes ponen de manifiesto, que tienen el control en sus manos, que sus clases son planificadas y que no tiene nada que corregir, son excelentes.

Pregunta N° 3

¿Los niños y niñas se distraen frecuentemente en clase?

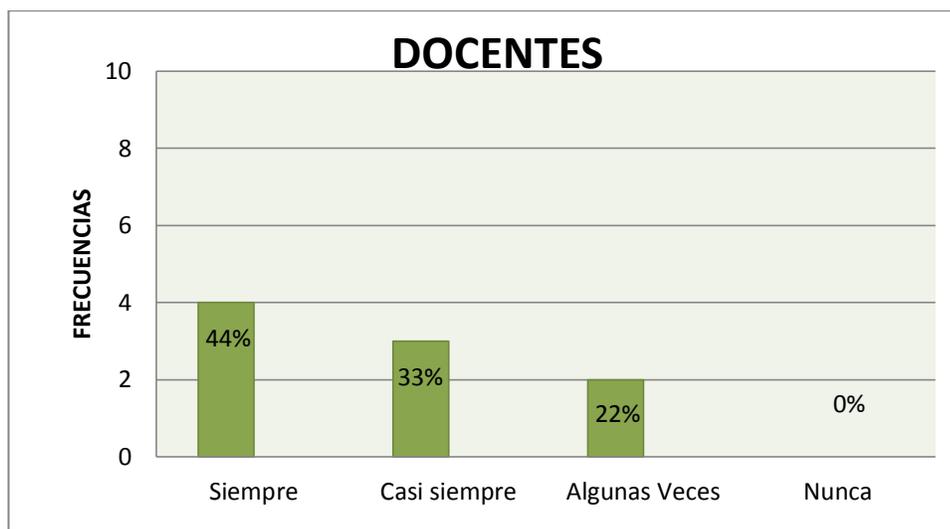
Escuela Fiscal N° 264 "Carmen García de Toro" Año 2014

Tabla N° 25

ALTERNATIVAS	F	%
Siempre	4	44%
Casi siempre	3	33%
Algunas Veces	2	22%
Nunca	0	0%
Total	9	100%

Fuente: Docentes de la Escuela Carmen García de Toro
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

Figura N° 20



Fuente: Escuela Fiscal N°264 "Carmen García de Toro"
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

El 44% de las maestras revelaron que siempre se distraen los niños en sus clases y es difícil el trabajo con ellos. El 33% exteriorizaron, que casi siempre se distraen en sus horas clases y el 22% dijo que algunas veces los hacen; lo que implica que es importante, que el maestro planifique sus clases con proceso y utilicen estrategias lúdicas, para que el estudiante no se distraiga, fije la atención, sea participativo y su rendimiento mejore.

Pregunta N° 4

¿Qué recursos utiliza para desarrollar sus clases?

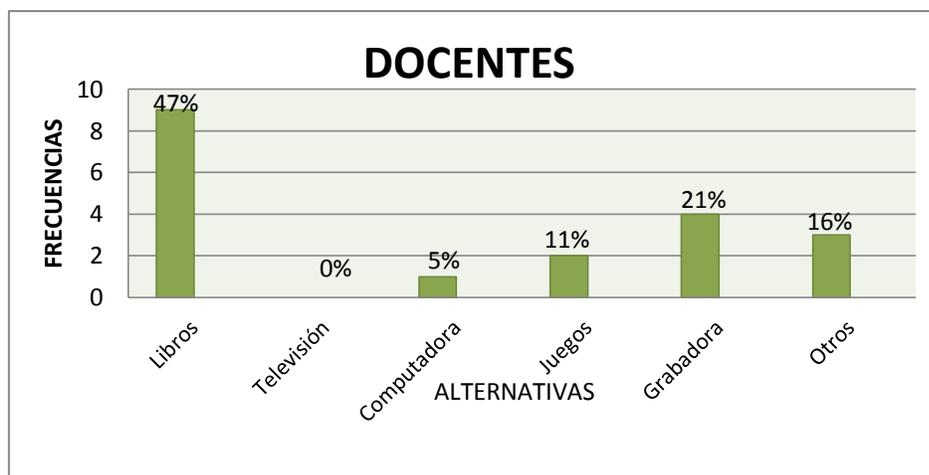
Escuela Fiscal N° 264 "Carmen García de Toro" Año 2014

Tabla N° 26

Alternativas	F	%
Libros	9	47%
Televisión	0	0%
Computadora	1	5%
Juegos	2	11%
Grabadora	4	21%
Otros	3	16%

Fuente: Docentes de la Escuela Carmen García de Toro
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

Figura N° 21



Fuente: Escuela Fiscal N°264 "Carmen García de Toro"
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

Según las maestras, los recursos más utilizados son el libro, juegos y materiales concretos del medio, esto beneficia a los estudiantes, aunque le falta incrementar los recursos tecnológicos; el docente debe actualizarse, utilizar nuevos recursos motivadores, en donde los estudiantes se involucren y lo lleve al éxito del aprendizaje significativo.

Pregunta N° 5

¿Se siente satisfecha en la forma como imparte las clases a sus estudiantes?

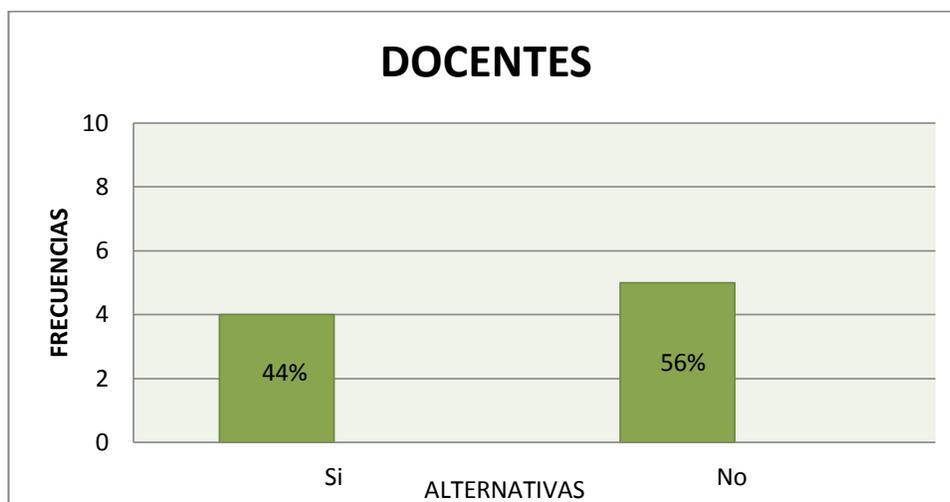
Escuela Fiscal N° 264 "Carmen García de Toro" Año 2014

Tabla N° 27

ALTERNATIVAS	F	%
Si	4	44%
No	5	56%
Total	9	100%

Fuente: Docentes de la Escuela Carmen García de Toro
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

Figura N° 22



Fuente: Escuela N°264 "Carmen García de Toro"
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

El 56% de las maestras indicaron que no se sienten satisfecha del trabajo que realizan, ya que no cuentan con materiales que contribuyan a una mejor enseñanza, pero el 44% indicaron que si están satisfecha de su labor y reconocen que les faltan aprender técnicas y ser pacientes, para mejorar el aprendizaje de los niños; los maestro están consientes de que necesitan de un manual de estrategias lúdicas, para que mejoren sus clases, que los estudiantes sean participativos y su rendimiento académico sean óptimos.

Pregunta N° 6
¿El cumplimiento de las tareas escolares es controlado por los padres de familias?

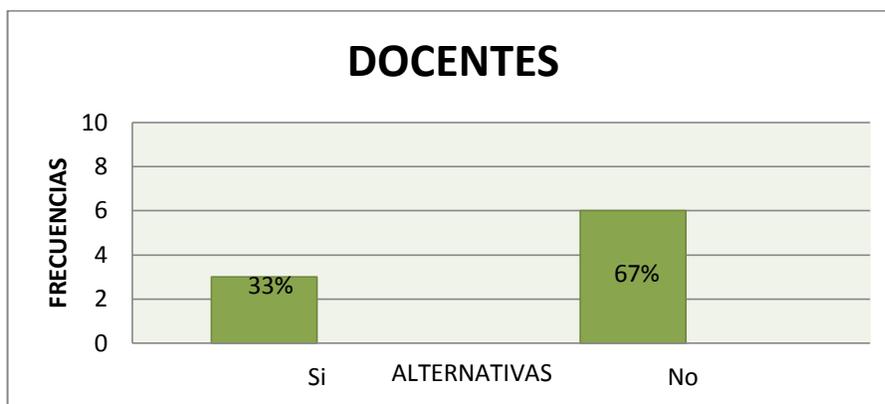
Escuela Fiscal N° 264 "Carmen García de Toro" Año 2014

Tabla N° 28

ALTERNATIVAS	F	%
Si	4	44%
No	5	56%
TOTAL	9	100%

Fuente: Docentes de la Escuela Carmen García de Toro
 Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

Figura N° 23



Fuente: Escuela Fiscal N°264 "Carmen García de Toro"
 Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

El 33% de las profesoras indicaron que el cumplimiento de las tareas escolar si son revisadas por los padres de familia, y el 67% de las maestras manifestaron, que las tareas no son revisadas por los representantes y que hay mucho desinterés por parte de ellos en hacer cumplir y saber cómo van sus representados; lo que implica que hay que hablar con los padres de familia, para que se involucren en las tareas de sus hijos, realizar un seguimiento de control, con el fin de obtener un mejor rendimiento y cumplimiento de las actividades en los estudiantes.

Pregunta N° 7

¿Le gustaría motivar a través del juego?

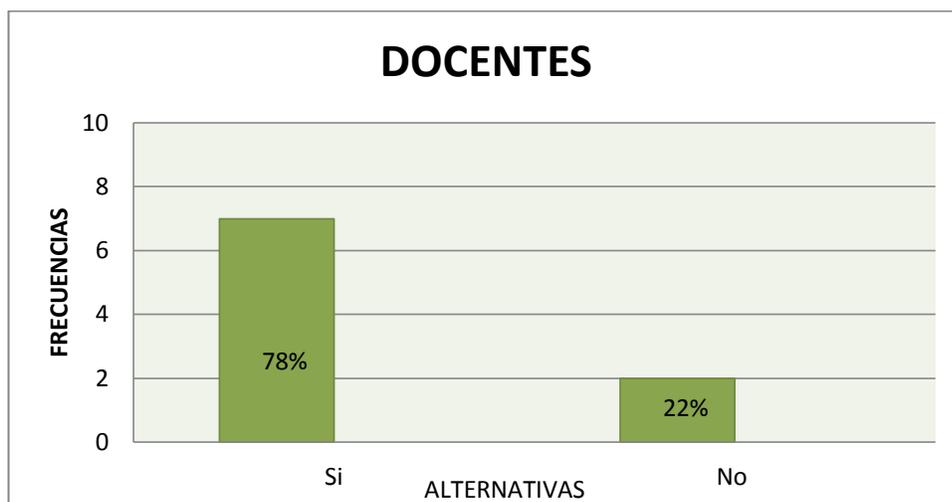
Escuela Fiscal N° 264 "Carmen García de Toro" Enero del 2014

Tabla N° 29

ALTERNATIVAS	F	%
Si	7	78%
No	2	22%
TOTAL	9	100%

Fuente: Docentes de la Escuela Carmen García de Toro
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

Figura N° 24



Fuente: Escuela Fiscal N°264 "Carmen García de Toro"
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

El 78% de las maestras indicaron que si les gustaría motivar a través de estrategias para hacer sus clases más divertidas, y así mejorar el aprendizaje en sus estudiantes. El 22% indicaron que no desean aprender juegos para los chicos, ya que ellos van para aprender y no para jugar; los maestros dicen que es urgente e importante, que se dé un taller de estrategias lúdicas, para que sus clases sean más divertidas y mejore el aprendizaje en los educandos.

Pregunta N° 8

¿De qué manera ubica a los estudiantes al impartir sus clases?

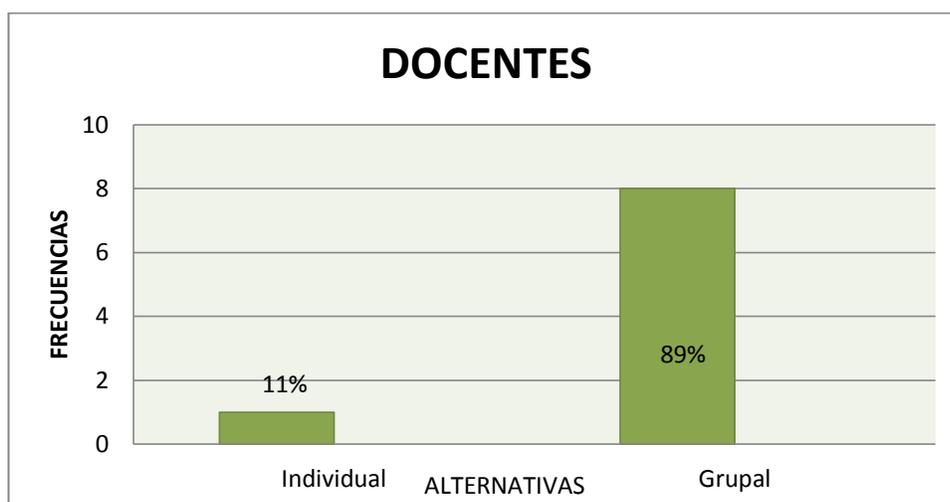
Escuela Fiscal N° 264 "Carmen García de Toro" Año 2014

Tabla N° 30

ALTERNATIVAS	F	%
Individual	1	11%
Grupal	8	89%
TOTAL	9	100%

Fuente: Docentes de la Escuela Carmen García de Toro
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

Figura N° 25



Fuente: Escuela Fiscal N°264 "Carmen García de Toro"
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

El 89% de las maestras indicaron que a ellas les gusta que los niños trabajen en grupo y no individual, ya así lo realizan a gusto, pero una docente dijo que es mejor trabajar individualmente, porque allí no se indisciplinan; es importante que los docentes conozcan y utilicen estrategias, para trabajar en grupo, porque les brinda la oportunidad al estudiantes de compartir, de ser comunicativo, de reflexionar, de intercambiar experiencias, de participar y colaborar con sus compañeros.

Pregunta N° 9

¿Cuáles de estos juegos has puesto en práctica con los estudiantes?

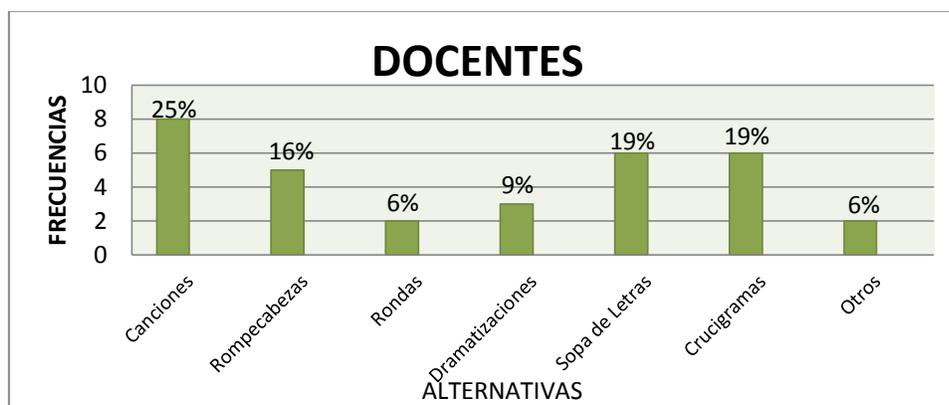
Escuela Fiscal N° 264 "Carmen García de Toro" Año 2014

Tabla N°31

ALTERNATIVAS	F	%
Canciones	8	25%
Rompecabezas	5	16%
Rondas	2	6%
Dramatizaciones	3	9%
Sopa de letras	6	19%
Crucigramas	6	19%
Otros	2	6%

Fuente: Docentes de la Escuela Carmen García de Toro
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

Figura N° 26



Fuente: Escuela Fiscal N°264 "Carmen García de Toro"
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

El 25% de las maestras expresaron que ellas trabajan más con canciones, el 19% usan sopa de letras y crucigrama, el 16% dijo que también utilizan rompecabezas, porque se encuentran en los libros, el 15% manifestaron que también utilizan rondas y dramatizaciones; es necesario que los educadores dedique un poco más de su tiempo, para investigar y pueden utilizar nuevas estrategias, que le ayudarán a que sus clases sean más llevaderas y los estudiantes encuentren un motivo para recibir los nuevos conocimientos.

Pregunta N° 10

¿Se considera usted un docente: ?

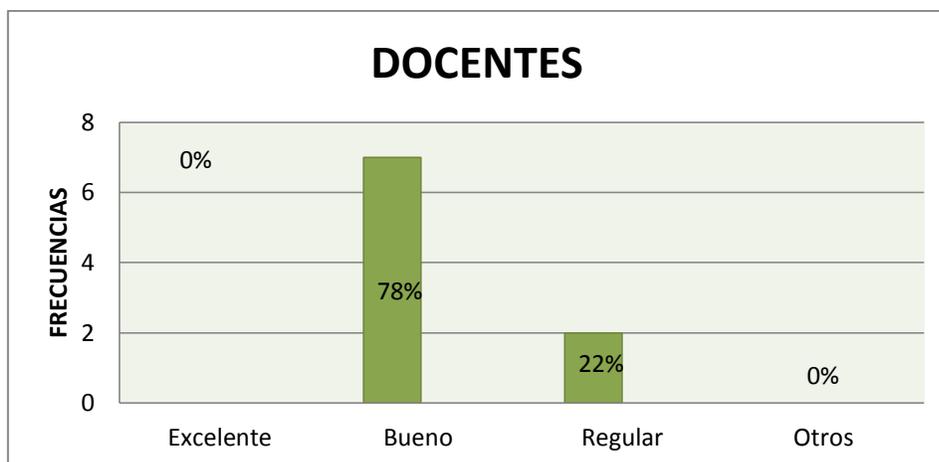
Escuela Fiscal N° 264 "Carmen García de Toro" Año 2014

Tabla N°32

ALTERNATIVAS	F	%
Excelente	0	0%
Bueno	7	78%
Regular	2	22%
Otros	0	0%

Fuente: Docentes de la Escuela Carmen García de Toro
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

Figura N° 27



Fuente: Escuela Fiscal N°264 "Carmen García de Toro"
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

Las maestras en un 78% manifestaron que ellas se consideran buenas docentes, de acuerdo a lo que le medio se los permite, con los pocos recursos que les proporciona el estado para los materiales didácticos. El 22% indicaron que ellas se consideran regular como muestra, debido a que no hay capacitaciones innovadoras con técnicas actuales para trabajar con los niños que son hiperactivos, y con problemas de aprendizaje; esto implica que los docentes están consientes de su gran esfuerzo y amor por su trabajo, aunque también manifiestan que es necesario actualizarse a través de un taller de estrategias lúdicas, para facilitar y lograr éxito en el momento de impartir sus clases.

Pregunta N° 11

¿Dónde cree usted que es mejor y más fácil aprender la asignatura de lengua y literatura?

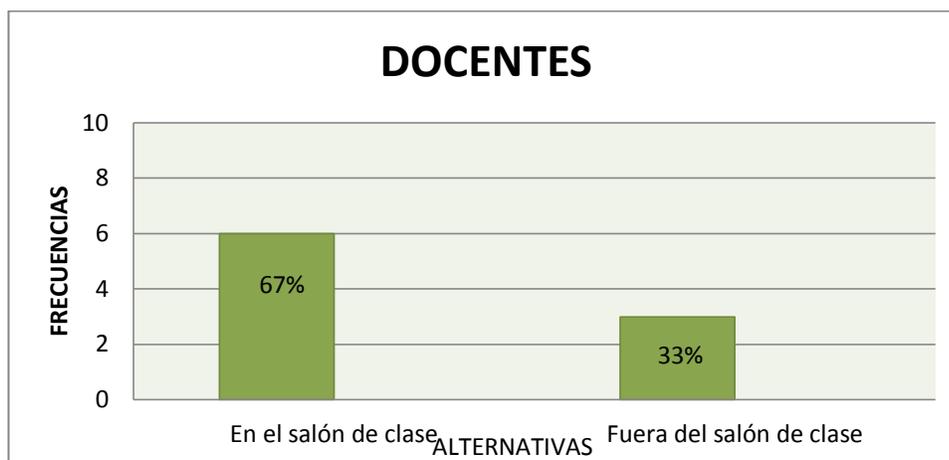
Escuela Fiscal N° 264 "Carmen García de Toro" Año 2014

Tabla N° 33

ALTERNATIVAS	F	%
En el salón de clase	6	67%
Fuera del salón de clase	3	33%
TOTAL	9	100%

Fuente: Docentes de la Escuela Carmen García de Toro
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

Figura N° 28



Fuente: Escuela Fiscal N°264 "Carmen García de Toro"
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

El 67% manifestaron que es fácil enseñar en el salón de clase, y el 33% dijeron que si es bueno sacarlos del aula y llevarlos a otra área para enseñarles Lengua y Literatura; los docentes declaran que el aula de clase es lo más apropiado, para enseñar, pero que sería importante buscar nuevas estrategias y otro lugares para impartir los conocimientos, de esta manera los estudiantes tendrán una razón más para sentirse motivados y que se interiorizarse el aprendizaje.

Pregunta N° 12

¿Qué otro lugar aparte del salón de clase utilizan para desarrollar sus actividades?

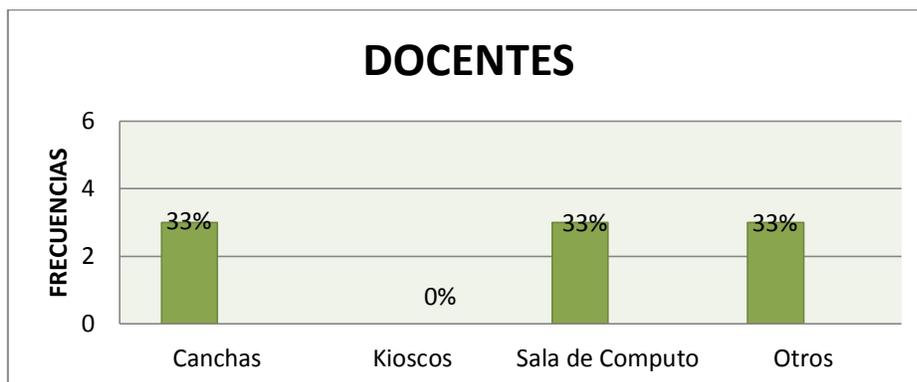
Escuela Fiscal N° 264 "Carmen García de Toro" Año 2014

Tabla N°34

ALTERNATIVAS	F	%
Canchas	3	33%
Kioscos	0	0%
Sala de computo	3	33%
otros	3	33%

Fuente: Docentes de la Escuela Carmen García de Toro
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

Figura N° 29



Fuente: Escuela Fiscal N°264 "Carmen García de Toro"
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

El 33% de las maestras expresaron que utilizan las canchas porque hay mucho más espacio para desplazarse y es lo que les gusta a los niños. La sala de cómputo es otra atracción de los docentes para trabajar; es una novedad, ya que la mayoría de ellos no cuentan con una computadora en la casa. Lo que implica que los docentes de área muy poco utilizan otros lugares, para dar su cátedra por lo general siempre lo hacen en el aula de clase.

Pregunta N° 13

¿Cuál cree usted que son las causas por las cuales los niños y niñas se distraen?

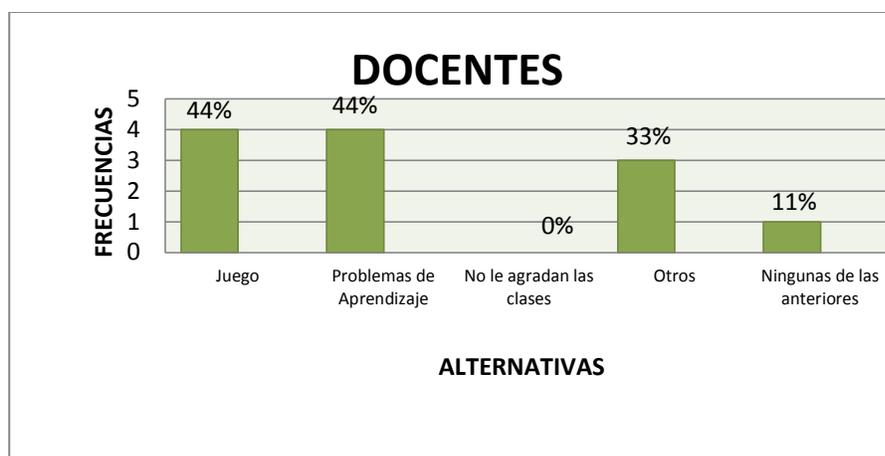
Escuela Fiscal N° 264 "Carmen García de Toro" Enero del 2014

Tabla N°35

ALTERNATIVAS	F	%
Juego	4	44%
Problemas de Aprendizaje	4	44%
No le agradan las clases	0	0%
Otros	3	33%
Ninguna de las anteriores	1	11%

Fuente: Docentes de la Escuela Carmen García de Toro
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

Figura N° 30



Fuente: Escuela Fiscal N°264 "Carmen García de Toro"
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

El 44% de las maestras manifestaron que las causas por la que los estudiantes se distraen por los juegos sin orientación y problema de aprendizaje. El 33% de los docentes dicen, que es por otras causas como los problemas familiares o alimentación; es necesario que el maestro incorpore en su plan de lección estrategias y que siga un proceso, para que sus clases sean organizadas y ellos no tengan opción a distraerse e indisciplinarse, por eso es necesario un taller de estrategias lúdicas.

2.4. Verificación de hipótesis

Hipótesis General

Si se capacita a los docentes en la utilización de estrategias lúdicas, en el aprendizaje se contribuirá a mejorar la Calidad de la Educación en los estudiantes en el área de Lengua y Literatura.

En la pregunta N°8 realizada a los estudiantes y pregunta N°7 efectuada a los docentes se puede verificar que la hipótesis general es verdadera, porque todos están de acuerdo en que se debe capacitar a los maestros en estrategias lúdicas en el aprendizaje para así mejorar la Calidad de la Educación de los estudiantes. Las preguntas 2, 6, 4 de los estudiantes, 5, 8 y 10 de los docentes están relacionadas con esta hipótesis.

Hipótesis particulares

Si se utilizan Estrategias Lúdicas dentro de la planificación de trabajo, será más eficiente el proceso de aprendizaje.

A través de la encuesta realizada a los estudiantes pregunta 8 y profesores en la pregunta 5 y que tiene relación con las preguntas 1, 3, 12, de estudiantes; 9, 12 de profesores, se puede comprobar esta hipótesis y afirmarla como válida, porque si los educadores incorporan estrategias lúdicas dentro de su planificación diaria, será eficiente el proceso de aprendizaje, y los estudiantes serán capaces de discernir, ser creativos y participativos.

Si se propicia espacios lúdicos dentro del aula, se fomentará estudiantes productivos, exploradores, comparativos y con valores éticos.

Realizada la encuesta a los estudiantes y maestros de la institución en la pregunta 5 y la relación que hay en las preguntas 9 y 12 de estudiantes, 11 y 12 de profesores, se puede verificar esta hipótesis y afirma como válida, si los educadores propician espacios lúdicos en el aula de clase los estudiantes tendrán una educación de Calidad y Calidez y estarán actos para enfrentarse a la sociedad.

El uso de un control de seguimiento, mejorara el nivel académico y la participación de los padres de familia.

Con respecto a la pregunta N°7 que se realizó a los encuestados tanto a los estudiantes como a los profesores N°6 y que tienen relación con las preguntas 11 y 13 de estudiantes y preguntas 6 de profesores, los docentes están de acuerdo que es urgente que se establezcan compromisos con los padres de familia o representantes y puedan controlar las tareas para que puedan mejorar el nivel académico de los estudiantes, por lo tanto que esta hipótesis es válida.

Si se diseña un Manual de Estrategias Lúdicas, mejorará el aprendizaje del docente en el área de Lengua y Literatura.

Esta hipótesis se comprueba mediante la pregunta N°4 realizada a los estudiantes y preguntas N°1, 2, 4 y 15 a los profesores, en la que se interrogó sobre la necesidad de diseñar un Manual de Estrategias Lúdicas, con finalidad de mejorar en el área de Lengua y Literatura, permitiendo desarrollar las clases con creatividad y diversión y todos respondieron que si es importante, por lo tanto esta hipótesis es válida ya que los encuestados están de acuerdo.

CAPÍTULO III

LA PROPUESTA

MANUAL DE ESTRATEGIAS LÚDICAS

Título

Estrategias Lúdicas como alternativa de formación

Objetivos

Objetivo General

Aplicar el Manual de Estrategias Lúdicas como alternativa de formación en el aprendizaje para contribuir al mejoramiento de la Calidad de la Educación en los estudiantes de 4to año de básica en el área de Lenguaje y Literatura en la Escuela Fiscal Carmen García de Toro, año lectivo 2014-2015.

Objetivos Específicos:

- ✓ Integrar a los docentes de la escuela Carmen García de Toro para la socialización del manual de estrategias lúdicas a fin de ser aceptadas en forma positiva y superar la desmotivación en el aula.
- ✓ Crear lineamientos de convivencia auto-responsable y respeto recíproco en la que colaboren todos los actores de la comunidad educativa.

- ✓ Concienciar a los docentes y padres de familia la importancia de aplicar el manual de estrategias lúdicas, para optimar la participación en clase y alcanzar una dinámica social favorable al aprendizaje significativo de los estudiantes.

Justificación de la propuesta

Las Estrategias Lúdicas como alternativa de formación en el aprendizaje, para contribuir al mejoramiento de la Calidad de la Educación en los estudiantes del Cuarto Año de Educación Básica de la escuela Fiscal Carmen García de Toro de la provincia del Guayas en el periodo lectivo 2014 – 2015 nació de las falencias que presentan los maestros al momento de llevarla al aula en los procesos de clases, volviéndose conductista, convirtiendo las clases en monótonas, donde los estudiantes no estaban motivados y poco dispuestos a la actividad escolar.

Frente a la realidad existente en los estudiantes de la Escuela Carmen García de Toro, es conveniente buscar alternativas, para superar la problemática que día a día se apoderaba de los estudiantes producto del poco interés por aprender, una de las alternativas de solución es la aplicación de la propuesta diseñada.

Con el gran apoyo de los maestro en el cambio de paradigma, mejorará la parte afectiva emocional e intelectual del estudiante, transformándose en seres bio-psicosociales con una excelente calidad de vida.

La propuesta es desarrollar habilidades, que propicien un aprendizaje significativo y de mayor aplicabilidad en la toma de decisiones, y en la solución de problemas relacionados con las situaciones a que los estudiantes se enfrentan en su interacción

del Buen Vivir. Despertando en ellos una actitud positiva hacia la autoformación, la confianza de sí mismo y el interés por el aprendizaje.

La metodología que se propone está centrada en el aprendizaje, el cual se lleva a efectos mediante preguntas y reflexiones, se trata de generar una actitud crítica consciente, para que progresivamente mejore las capacidades, sus limitaciones y aplicar con más precisión los procesos que les permitan adquirir nuevos conocimientos, optimizar el aprendizaje y verificar su progreso.

Las autoras del presente trabajo, ofrecen esta investigación, a la escuela Carmen García de Toro, con la finalidad de brindar beneficios, no solo a los docentes, sino a los estudiantes, es decir a toda la comunidad educativa, creando un ambiente agradable durante las labores educativas.

Beneficiarios de la propuesta

Serán favorecidos de la propuesta diseñada por las investigadoras las autoridades de la institución educativa por lo que es fundamental consensuar la "filosofía del Buen Vivir", donde las relaciones interpersonales y la organización escolar jugarán un papel esencial para el aprendizaje.

Los beneficiarios de la propuesta: docentes, educandos, padres de familia y la sociedad, encontrando ese equilibrio que permita fusionar el progreso personal de los educandos de la institución.

Maestros.

- a) Se potenciarán como mejores docentes.
- b) Utilizarán nuevos paradigmas en educación.
- c) Tendrán un mayor nivel de aceptación por parte de todos los estudiantes.
- d) Estimularán constantemente el trabajo producido por los estudiantes.

Estudiantes

- a) Aptos de transformar la información.
- b) Motivados a la actividad escolar.
- c) Capaces de tomar decisiones más convenientes ante situaciones del ámbito académico o de la vida diaria.
- d) Serán cuestionadores, reflexivos, críticos y analíticos.

Los padres de familia

- a) Demuestran que el éxito escolar es un esfuerzo conjunto.
- b) Cuanto más implicados se encuentren los padres en la educación de sus hijo mejora la convivencia entre la familia y la institución educativa.
- c) Ambiente de aprendizaje que favorece la armonía familiar y cumple con sus obligaciones, respetando el derecho de los educandos a recibir una enseñanza integral.

Factibilidad

Se considera que esta propuesta es factible tanto en la parte económica, como en la ejecución debido a que todos los materiales que se utiliza son realizados con los niños,

otros son adquiridos por iniciativa propia. Además desde el planteamiento del problema nos dimos cuenta lo importantes que es contar con estrategias necesarias para desarrollar a través del juego potencialidades creativas y cognitivas de los niños y niñas, brindándoles oportunidades para aprender jugando, ayudando así con la utilización de estrategias lúdicas para el beneficio de los discentes y docentes.

El trabajo con las estrategias lúdicas acelera el proceso del aprendizaje cuando son aplicadas y manejadas correctamente, permite satisfacer varias necesidades o situaciones de aprendizaje dando oportunidad a los estudiantes de trabajar con alegría y motivarlos en las clases de Lengua y Literatura.

En definitiva, mediante la puesta en marcha de la propuesta lúdica – pedagógica para el mejoramiento del área de Lengua y Literatura, se establece su aporte al mejoramiento de la calidad en la educación, a través del desarrollo integral de los niños y niñas, tanto en los aspectos físicos, emocionales, sociales e intelectuales, fortaleciendo su autoestima y el desarrollo de la creatividad.

En cuanto a la parte humana se cuenta con la ayuda de las maestras y directora del plantel. Los estudiantes se beneficiarán de estas actividades lúdicas y el maestro podrá recurrir a las diversas estrategias propuestas en nuestro manual.

Implementación y Evaluación de los juegos

Con la idea de probar los juegos en el cuarto Año Básico, que ya hayan alcanzado los niveles esperando de aprendizaje para su edad, se probaron los juegos con niños de la escuela, donde se espero que sean utilizados exitosamente y se cumplan los objetivos planteados.

Las actividades educativas valen por su calidad y no por la cantidad de las mismas. El impacto educativo que se va a conseguir a través de la propuesta es tener en cuenta las circunstancias presentes demandan una educación renovada, de calidad, en ese sentido los paradigmas deben ser superiores a los tradicionales. Las Actividades lúdicas deben ser aplicadas y no solo referida en la tarea diaria de la escuela. El profesor debe supervisar las labores lúdicas de sus estudiantes para poder asesorarlos, orientarlos, ayudarlos y apoyarlos oportunamente.

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA

El Manual de las Estrategias Lúdicas, consta con las siguientes actividades:

Actividad N°1 Juego de silabas

Actividad N°2 Las palabras según el numero de sus silabas

Actividad N°3 Vocabulario y razonamiento verbal

Actividad N°4 Verbo en tiempo pasado

Actividad N°5 Los adjetivos calificativos

Actividad N°6 Reconocer los sustantivos, adjetivos y verbos

Actividad N°7 La creatividad

Actividad N°8 Análisis y secuencias

Actividad N°9 Secuencia de la lectura

Actividad N°10 Ideas principales y secundaria de la lectura

Actividad N°11 Relación abstracta con la lectura

Actividad N°12 Lluvia de ideas

Actividad N°13 Ratón, ratón de sinónimo

Actividad N°14 Habilidad Mental

Actividad N°15 Descubriendo su creatividad (cuento)

Actividad N°16 Laberinto

Actividad N°17 Pasa la voz

Actividad N°18 Posta

Actividad N°19 Lanzando el cubo

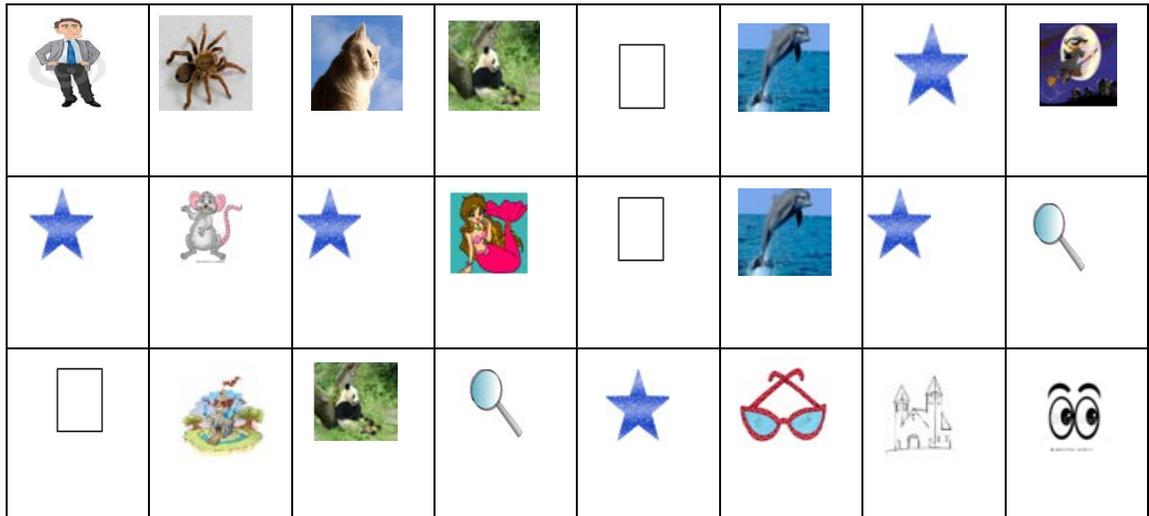
Actividad No 1

Estrategia: Juego de Sílabas

Objetivo: Ejercitar la producción de dífonos vocálicos y estimular las funciones cognitivas básicas en niños con o sin dificultades de lenguaje.

Instrucciones

El estudiante tiene que ir nombrando en voz alta cada una de las palabras que descubre en las tarjetas seleccionadas y el adulto deberá ir modelando la producción de la palabra, para que el niño emita correctamente el dífono, que se está trabajando. Además este juego estimula funciones cognitivas básicas: atención y memoria.



Orden: Observa cada dibujo y con las iniciales de cada palabras podrás descubrir la frase.

Solución: hago deberes del colegio

Actividades No 2

Estrategias: Las palabras según el número de sus sílabas

Objetivo: Identificar las palabras según el número de sílabas, para estimular las funciones cognitivas básicas en niños con o sin dificultades de lenguaje.

Instrucción:

Con este juego se aspira que las y los estudiantes de grado 4° de educación básica identifiquen el nombre de las palabras de acuerdo al número de sus sílabas, ellos deben leer un grupo de palabras que aparecen en el juego, contar el número de sílabas de cada una y de acuerdo a esto las ubicaran en un lugar determinado (las canastas). Los estudiantes deberán dominar los conceptos de sílabas y los nombres de las palabras conforme a sus números (monosílabos, bisílabos, trisílabos y polisílabos).

pan	máquina	mar	sábado	árbol	corazón	luz	césped
títere	pez	colmena	tema	público	tres	torrente	pájaro
pésimo	gráfica	margen	paz	dos	voz	casa	sol
col	mamá	verdad	ráfaga	avestruz	número	sector	tamaño

Herramientas

Cartulinas, canastas, cajas de cartones



Solución:

Monosílabas:

Pan, mar, pez, luz, sol, voz, dos, paz, tres

Bisílabas:

Árbol, césped, tema, margen, casa, mamá, verdad, sector

Trisílabas:

Máquina, sábado, títere, colmena, público, torrente, pájaro, pésimo,
gráfica, ráfaga, avestruz, número, tamaño.

Actividades No 3

Estrategia: Vocabulario y razonamiento verbal

Objetivo: Crear nuevos vocablos y desarrollar la habilidad de razonamiento en los estudiantes.

Revisando con los estudiantes de grado 4° de educación básica, en el área de lengua, donde los ejercicios de anagramas prueban la habilidad de razonamiento como el dominio del vocabulario. Se le dará una palabra la cual le permitirá crear nuevas palabras.

Por ejemplos:

AMOR – ROMA – OMAR – MORA – RAMO – ARMO – MARO

MONJA – JAMÓN – MOJAN – JOMAN

LÁMINA – ANIMAL – LIMANA – MILANA

ESPONJA – JAPONÉS – JEPONES – NOPEJES

Herramientas:

Recursos en red

Libro de texto

Imágenes

MÓNICA



Camión

Camino

Respuesta: camión, camino

En el siguiente ejercicio, realiza el anagrama con las palabras claves

AMOR

Respuesta: Roma, mora, Omar, ramo.

Actividad N° 4

Estrategia: Verbos en tiempo pasado

Objetivo; Identificar los verbos en pasado dentro de un contexto

Instrucción

Esta actividad busca que los estudiantes aprendan mediante la experiencia lúdica a reconocer los verbos en tiempo pasado dentro de un contexto, sea una historia, un cuento, que es mucho más divertido, descubrir, comprar y sobre todo enriquecerse, con el aporte de los compañeros. Además, esto también permitirá rescatar los valores humanos, que poco se practica en los tiempos actuales, dando la debida importancia sobre todo al respeto a las diferencias entre los seres humanos.

Herramientas

Cuentos, hojas de trabajo.

Cuento: Clara el hada fea



En el reino de las hadas, vivía una joven llamada Clara, a la que todo el mundo conocía como el hada fea. Durante toda su vida, corta, ya que Clara tan solo tenía 17 años, había vivido escondida en su casa, pues se avergonzaba del aspecto de su cara.

La joven hada fea, tal y como era conocida en el reino de las hadas, tan sólo salía de su casa para asistir a la ceremonia de hadas que se celebraba todos los meses, y donde las hadas más mayores compartían su sabiduría con el resto de hadas.

Clara siempre salía con su máscara en la cara para que nadie pudiera ver lo fea que era, ya que cuando salía a una misión para ayudar a un niño en apuro, al final el niño le decía, “Fuera, fuera de aquí hada fea”, y claro, la joven aprendiz de hada se ponía muy triste..., pues al final a nadie le importaba que fuera muy buena hada, solo importaba que era fea.

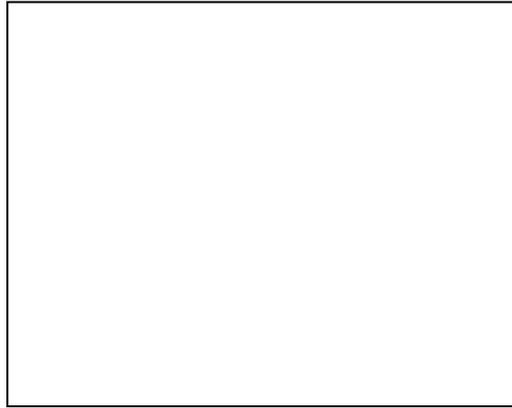
Pero un día, cuando todas las hadas se encontraban reunidas en la ceremonia mensual, la luz se apagó, de pronto, y un ejército de brujas entró a secuestrar a todas las hadas que había allí para robarles sus poderes. Sin embargo, no consiguieron coger a Clara, ya que ese día había olvidado ponerse la máscara, y su rostro llenas de verrugas, paso desapercibido por las brujas, pensando que era una más.

Más tarde en el reino de las brujas, todo el reino de hadas, se dio cuenta que habían tratado muy mal a la joven hada, ya que lo más importante de todo, era que Clara sabia mucha magia y tenía una gran inteligencia.

Así fue. Como Clara volvió a recuperar la confianza en sí misma, ya que aprendió que su belleza no era lo más importante que un hada podía tener, sino que lo más importante era su interior, FIN.

Actividades:

Escribe que valores humanos, están implícitos en el cuento.



Completa el cuento con los verbos en pasado de una manera correcta.

Vivía, conocía, había, era, salía, importaba, compartían, salía, pudieran, salía, pudiera, era, llamada, escondida, avergonzaba, celebraba, salía, decía, ponía, importaba.

En el reino de la hadas, _____ una joven _____ Clara, a la que todo el mundo _____ como el hada fea. Durante toda su vida, corta, ya que Clara tan solo tenía 17 años, _____ vivido _____ en su casa, pues se _____ del aspecto de su cara.

La joven hada fea, tal y como _____ en el reino de las hadas, tan sólo _____ de su casa para asistir a la ceremonia de hadas que se _____ todos los meses, y donde las hadas mayores _____ su sabiduría con el resto de hadas.

Clara siempre _____ con una máscara en la cara para que nadie _____ ver lo fea que era, ya que cuando _____ a una misión para ayudar a un niño en apuros, al final el niño le _____ “Fuera, fuera, vete de aquí hada fea”, y claro, la joven aprendiz de hada es _____ muy triste..., pues al final a nadie le _____ que fuera muy buena hada, sólo _____ que era fea.

Contesta las preguntas.

1. ¿Donde vivía clara?

2. ¿Cómo era llamada clara?

3. ¿Dónde permanecía escondida el hada?

4. ¿Cuántos años tenía joven?

5. ¿A dónde salía cada mes la joven hada

6. ¿quiénes compartían su sabiduría con ellas?

7. ¿Qué se ponía en su rostro para que nadie la vea?

8. ¿Por qué se sentía triste cuando ayudaban a uno niño en apuro?

9. ¿Qué se puede aprender de este cuento?

Encuentre 10 palabras acerca del cuento, en la siguiente sopa de letra

h	h	m	c	f	r	o	u	s	j
e	a	b	c	u	e	n	t	o	o
r	h	d	g	n	i	i	u	c	v
a	f	t	a	t	n	i	w	i	e
c	e	r	r	m	o	n	i	a	n
p	a	b	r	u	j	a	s	r	x
p	a	i	r	u	d	i	b	a	s
c	o	n	f	i	a	n	z	a	y

Solución: cuento, joven, confianza, fea, hada, bruja, reino, clara, sabiduría, ceremonia.

Actividades No 5

Estrategia: Los adjetivos calificativos

Objetivo: Identificar los adjetivos calificativos que expresen las cualidades y propiedades de los sustantivos, de manera que pueda enriquecer la competencia Lingüística mediante la adquisición de nuevos vocabulario.

Instrucción:

Este tema va dirigido a estudiantes de 4º grado de educación básica, que aplicando la sopa de letra identificarán los adjetivos calificativos, teniendo como referencia los dibujos relacionado con el tema. Así mismo, se revisará la importancia del adjetivo como base para tener una expresión correcta de la lengua. Al aplicar imágenes, juegos proporciona situaciones de aprendizaje motivadoras. Lo que conlleva a un aprendizaje significativo por sí solo.

La sopa de letras se puede elaborar en una hoja cuadrícula u otra forma geométrica rellena con diferentes letras y sin sentido aparente. El juego consiste en descubrir un número determinado de palabras vinculado estas letras de forma horizontal, vertical o diagonal y en cualquier sentido. Son validas las palabras tanto de derecha a izquierda como de izquierda a derecha, y tanto de arriba abajo, como de abajo a arriba. Las palabras a descubrir se pueden englobar dentro de una temática concreta. Incluso las hay en verdaderas sopas de letras para comer, aunque no siempre con todas estas.

Herramientas:

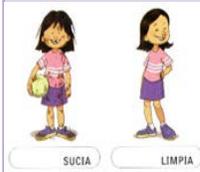
Recursos en red

Libro de texto

Imágenes



m	h	a	s	s	e	c	o	b	w
a	l	t	o	f	u	e	r	t	e
b	i	w	d	e	l	g	a	d	o
o	m	x	j	o	v	e	n	e	t
n	p	e	q	u	e	ñ	o	b	v
i	i	o	c	c	s	u	c	i	a
t	a	g	o	r	d	o	f	l	e
o	i	m	o	j	a	d	o	ñ	u
v	i	e	j	o	v	i	e	j	e

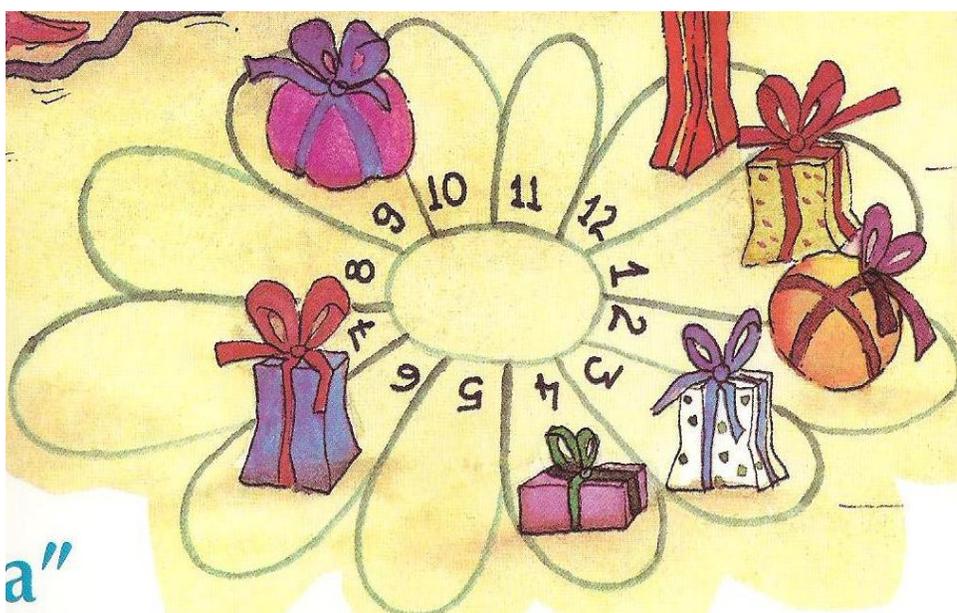


Solución: alto,
 Pequeño, gordo,
 Delgado, feo
 Bonito, viejo
 Joven, fuerte,
 Débil, sucia, limpia,
 Mojado, seco

Actividades No 6

Estrategia: Reconocer sustantivos, adjetivos y verbos.

Objetivo: A través del juego de la margarita, tendrán que contestar las preguntas acerca de sustantivos, adjetivo y verbos.



Instrucción

- 1 Se dibuja una margarita en el suelo.
- 2 En cada uno de los pétalos se escribe un número del 1 al 12, (puede variar según el número de jugadores.) Se coloca una pregunta
- 3 Los jugadores por turnos tiran los dados.
- 4 La suma de ambos dados indicará el pétalo y por tanto la pregunta que le corresponda.
- 5 Si el pétalo está vacío, podrán tirar los dados de nuevo.
- 6 Si no supieran la respuesta, se va marcando os errores hasta llegar a 3, por consiguientes serán eliminados.

Actividades No 7

Estrategia: la creatividad.

Objetivo: se desarrollara la creatividad como la psicomotricidad gruesa en los estudiantes.



Procedimientos

- 1 Dibujar la rayuela en el suelo y enumerarla en secuencia.
- 2 Cada niño lanza una ficha en la rayuela de manera que caiga dentro de un recuadro.
- 3 El juego se realiza siguiendo el orden de los números.
- 4 En cada número estará una cartilla indicando que actividad tendrá que hacer
- 5 Como por ejemplo:
 1. baile
 2. cante
 3. cuente un chiste
 4. Salte en un pies
 5. brinque como sapito
 6. Salte en un pie
 7. Imita a un animalito
 8. Recite
 9. Ceda el turno
 10. ¡Grite gane!
- 6 Si la ficha cae fuera de la rayuela el jugador pierde su turno y continúa otro jugador

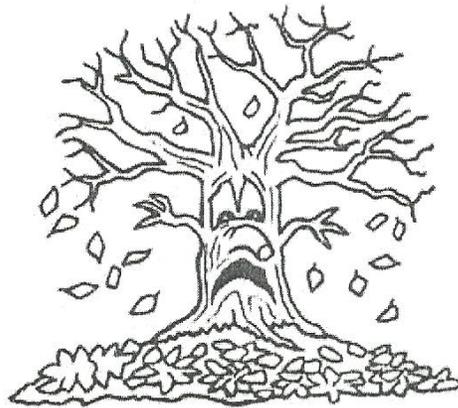
Actividad No 8

Estrategia: De análisis y consecuencias.

Objetivo: El estudiante podrá analizar y dará las consecuencias de las acciones.

Instrucciones:

- Leer con atención
- Imagina y escribe un mensaje
- Dibuja como quedo el árbol



Había una vez un árbol que tenía muchas hojas. Pero con la llegada del verano se le cayeron.

El árbol se puso triste y dijo. ¡Qué feo estoy!

Pidió ayuda al sol y a la lluvia pero no lo ayudaron. Llegó el invierno y con él las lluvias, se sentía mojado y solo. Cuando de pronto aparecieron unos niños y al verlo triste le preguntaron. ¿Qué te paso arbolito no tienes hojas? Con la lluvia las hojas se me cayeron- contesto el árbol.

Los niños empezaron hacer hojita de papel de varios colores y se los colocaron en sus ramas. ¡Qué bonito estas arbolito; dijeron los niños. El árbol se puso contento, porque se sentía hermoso.

Después de un tiempo volvió a llegar el invierno con más fuerza, y dañó las hojas de colores, pero en ese momento le volvieron a salir las hojas. Eran de precisos colores, entonces el árbol se puso muy feliz.

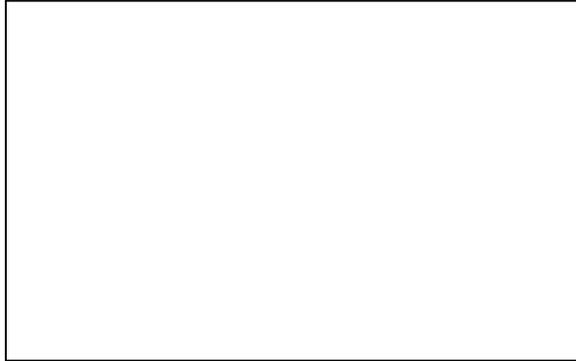
Imagina las razones por las que cada personaje no le prestó ayuda al árbol y escríbelas:

	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

Escriba un mensaje a favor de los arboles



Dibuja como quedo el árbol cuando llegaron las lluvias



Actividad No 9

Estrategia: Secuencias de la lectura

Objetivo: Reconocimiento de las secuencias de la lectura.

Instrucción:

- Leer con atención
- Enumera las imágenes según corresponda
- Colorea el arco iris



Había una vez un bosque verde y florido en el que todos los animales, eran felices menos tres pajaritos. Volaban triste y no cantaban porque tenían plumas de color gris. Un día fueron hablar con él ☀️ para que les de color a sus alas.

El ☀️ les dijo que sus rayos podrían quemarlos, pero ellos insistieron. Así fue que un día el ☀️ llamó a la ☁️ quien mojó a los pájaros. Cuando dejó de llover. En

el cielo se formó un . Los  volaron hacia él.

El primer  se posó en el color , el siguiente  en él  el último en él  . 

Al día siguiente los pájaros despertaron y sorprendidos ya que sus plumas eran de los colores donde se habían posados.



Recuerdas el orden en que aparecieron las siguientes imágenes. Escribe 1, 2,3 según corresponda



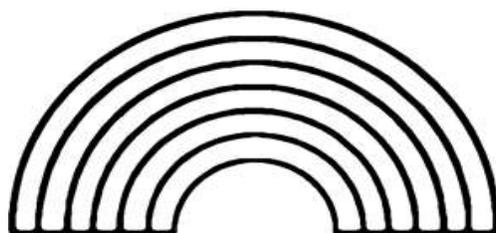




Enumera las siguientes imágenes de acuerdo al orden en que corresponda



Pinta el arco iris de acuerdo al orden de los colores en que se posaron los pajaritos en él



Actividad No 10

Estrategia: Ideas principales y secundarias de una lectura

Objetivo: Identificar o reconocer detalles sobre la lectura

Instrucción:

Leer con atención

Conteste las pregunta

Dibuja



Llegó el verano y por consiguiente el cumpleaños de Jorgito, quién recibió un gran regalo por parte de sus padres.

Por lo pesado y grande un autito a control remoto, pensó.

Pero después sacudió el paquete y se dio cuenta que no hacia ruido ¡Debe ser un muñeco de peluche! pensó entonces. ¿Por qué no lo abres le dijo su mamá. Tu regalo no puede quedarse mucho tiempo ahí adentro.

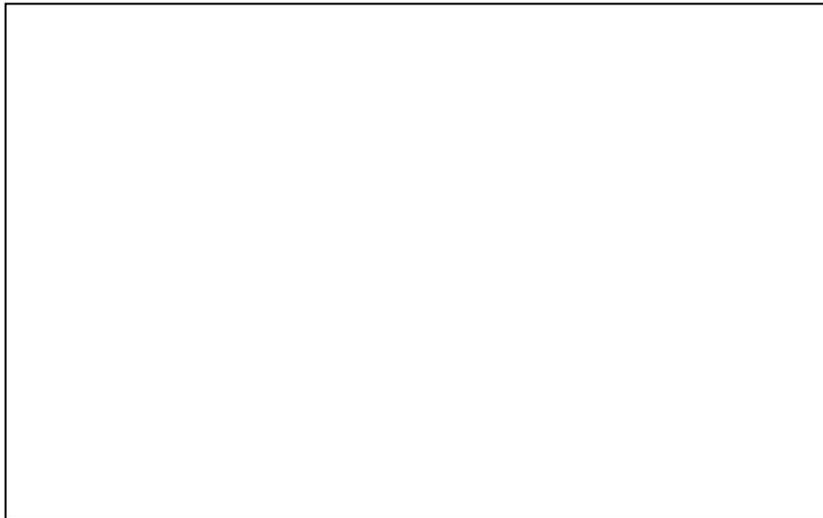
Jorgito abrió el regalo y ¡que sorpresa había un perrito blanco y lanudo, como él había pedido a sus padres.

1.-Responde

a) ¿Cómo era el regalo que recibió Jorgito?

b) Como era el clima en el mes del cumpleaños de Jorgito?

c) Dibuja el perrito que recibió Jorgito por su cumpleaños



Actividad No 11

Estrategias: Relación abstracta con la lectura

Objetivo: Reconocer la idea principal de la lectura.

Instrucción:

- Leer con atención

- Escribe el nombre correcto con relación al dibujo de la lectura a lado de la línea
- Subraya la respuesta correcto
- Encierra la respuesta correcta

Titito era el  _____ guardián que cuidaba el mercado de la ciudad.

Todos los día se despertaba muy temprano y moviendo su cola, saludaba a sus

Amigas las  . _____ Un buen día dos  _____

Se acercaron al señor  _____ y le dijeron esperamos que no estés tan agrio hoy día.

Caminando por el mercado había en un gran cartón estaba solita la pequeña

 _____ estaba triste porque nadie quería comprarla ya que era pequeña y verde.

Titito la consoló y le dijo que hoy iba a ser su día de suerte, que tenga paciencia.

Después de cuatro horas de que varias personas la rechazaron un  _____

la compró, no le importó que verde y pequeña. La pequeña  _____ entró al canasto.

Aquel día fue su día de suerte como le dijo Titito el guardián del mercado.

Subraya la respuesta correcta:

- a. La historia ocurre en:

Un mercado una refrigeradora un campo

Encierra la respuesta correcta

b. El guardián del mercado era:



c. Que le dijo Titito a la papaya:

- Vas a ver que no te van a sacar del mercado
- Ten paciencia
- Tienes que resignarte

Actividades No. 12

Estrategia: Lluvia de ideas

Objetivo: Sensibilizar la reflexión en la importancia de los temas buscando el contenido principal de un artículo o noticia.

Herramientas:

Texto

Estudiantes

Papel, bolígrafo, marcador acrílico, pizarra

Procedimiento de aplicación:

Pasos:

1. Leer el artículo en silencio e identifique de que se trata el título
2. Identificar la importancia del tema.
3. Subraye la información principal que manifiesta el autor.
4. Buscar significados de palabras desconocidas.
5. Escriba su criterio sobre el tema



Vota por el Cuento más Horrible
De Mariana Torres | Un año más y para celebrar el día de las brujas y demás criaturas inexistentes, tenemos el honor de convocar el concurso del Cuento más Horrible en el que podrás ganar fantásticos regalos si consigues asustar muchísimo a todos los ciberinfantes. ¡OS deseamos mucha suerte y muchos sustos! ¡YA PUEDES VOTAR!

Medicina ofidia
LAS TRES HODAS DE LA SERPENTE

Epidemia en el colegio.
Canciones | Un brote de amor loco asola desde principio de curso algunos de los colegios de Pequeñiel. Los síntomas incluyen erupciones, risas por lo bajito y trasiego de notitas con corazones dibujados, entre otros. Afortunadamente este mal de amores no suele dejar secuelas. >

Comenta | A pesar de que las serpientes no son vegetarianas, a veces se les puede ver con hojas mágicas en la boca que les sirven para curarlas. Este relato servirá para demostrar que su medicina es más avanzada que la nuestra.

Utilidad

Empleando la técnica Lluvia de ideas se observó el interés en la participación de los integrantes de cada equipo aportan con sus ideas del tema, exteriorizan su aprendizaje en las respuesta, intervienen animadamente en la plenaria guiada por la docente.

Actividades No. 13

Estrategia: Ratón, ratón de sinónimo

Objetivo: Promover el aumento del vocabulario y entender más fácilmente lo leído.

Herramientas:

Estudiantes

Motivación

Sinónimos:

bonita = hermosa

fácil = sencillo

dicha = felicidad

retrato = fotografía

morir = expirar

poco = escaso

motivo = causa

mentira = embuste

gafas = anteojos

habitante = morador

congelar = helar

Procedimiento de aplicación:

Paso:

1. Los estudiantes harán un círculo en el centro queda un estudiante y otro fuera del círculo.

2. Los estudiantes del círculo dan vuelta, mientras el educando que hace de ratón dice una palabra y otro dice el sinónimo.
3. Si no hay respuesta tiene que salir del círculo y correr para que no lo atrapen.
4. Se repite la estrategia con nuevos estudiantes.



Utilidad

Resulta útil para ayudar a incrementar nuestro vocabulario considerando que los sinónimos tienen un mismo significado y permite cambiar un escrito sin repetir la misma palabra, y dar un final distinto una misma historia.

Actividades No. 14

Estrategia: Habilidad Mental

Objetivo: Fomentar en los estudiantes una actitud positiva hacia la lectura como herramienta de progreso personal.

Herramientas:

Libro de cuentos, Cuaderno Lápiz

Procedimiento de aplicación:

Pasos:

- 1 Agrupar 6 estudiantes por grupos
- 2 Elegir un coordinador de entre los estudiantes quien tomara notas:
- 3 El docente leerá el cuento en alta voz. Cuento "Las moscas"
- 4 El equipo reemplaza las palabras subrayadas para mostrar que podemos decirlo de otra manera utilizando vocabulario sencillo y manejable.
- 5 Posibles respuestas:

bosque = selva

deliciosa= sabrosa

ansiosa = hambrienta

exquisita = apetitosa

LAS MOSCAS

Cuento publicado el 28 de Febrero de 2014.

En un frondoso bosque, de un panal se derramó una rica y deliciosa miel, y las moscas acudieron rápidamente y ansiosa a devórala. Y la miel era tan dulce y exquisita que las moscas no podían dejar de comerlas.

Lo que no se dieron cuenta las moscas es que sus patas se fueron prendiendo en la miel y que ya no podían alzar el vuelo de nuevo.

A punto de ahogarse en su exquisito tesoro, las moscas exclamaron:

- ¡Nos morimos, desgraciadas nosotras, por quererlo tomar todo en un instante de placer!



Utilidad

Utilizando esta estrategia los estudiantes fomentara el hábito y una actitud positiva hacia la lectura como herramienta de progreso personal mediante el juego lúdico.

Actividades No. 15

Estrategia: Descubriendo su creatividad (cuento)

Objetivo: Elaborar una cuento, para potencializar la creatividad de los estudiantes.

Herramientas:

Estudiantes

Cuento, historia

Procedimiento de aplicación:

Pasos:

- 1 Sentarse en círculo y un niño leerá el cuento una y dos veces.
- 2 Formar los equipos
- 3 El equipo creara su propio cuento con vocabulario sencillo y claro.
- 4 Leer el cuento
- 5 Compartir sus emociones como escritor

LA BALLENA FELIZ

Valentina Guadalupe Cambranis Mass

Cuento publicado el 28 de Febrero de 2014

Había una vez una ballena, que estaba jugando en el agua y de repente se cayó en la arena y unas niñas iban al mar con sus papás y se encontró a la ballena y dijeron

¡vamos a llamar a nuestros papas! Y toda la gente vino para que ayudaran a la ballena a que se metieran al mar.

Vinieron en su ayuda unos helicópteros para ayudar a la ballena ella se movía mucho y se hundía, más y más en la arena.

Entonces los señores al ver que se hundía cada vez más la ataron muy bien de los helicópteros y la elevaron por el aire hasta que por fin la dejaron en el mar la ballena al sentir el agua se metió en ella muy feliz, entonces vio que se estaba elevando hacia arriba y en la nube brinco hasta que llegó al fondo del mar donde volvió muy feliz con su familia para siempre.



Utilidad

La creatividad juega un papel muy importante en la educación de nuestros adolescentes al igual que la motivación intrínseca, ya que permite expresar con naturalidad sus ideas y criterios. Esto les permitirá buscar alternativas de soluciones a los problemas que se le presenten en sus vidas.

Actividades No. 16

Estrategia: Laberinto

Objetivo: Desarrolla sus habilidades para crear un pensamiento crítico en los estudiantes a través de estrategias motivadoras

Herramientas:

Estudiantes, soga, tarjetas, papelote, cinta adhesiva

Procedimiento de aplicación:

Pasos:

- 1 En el patio la profesora dibuja un laberinto con soga.
- 2 Elegir a un estudiante para que entre en el laberinto busque las tarjetas con la figura que representa la palabra.
- 3 Pegarlas en el espacio que concuerde con el cuento y completarlo.

Cuento La mosca

Marcos Moya León

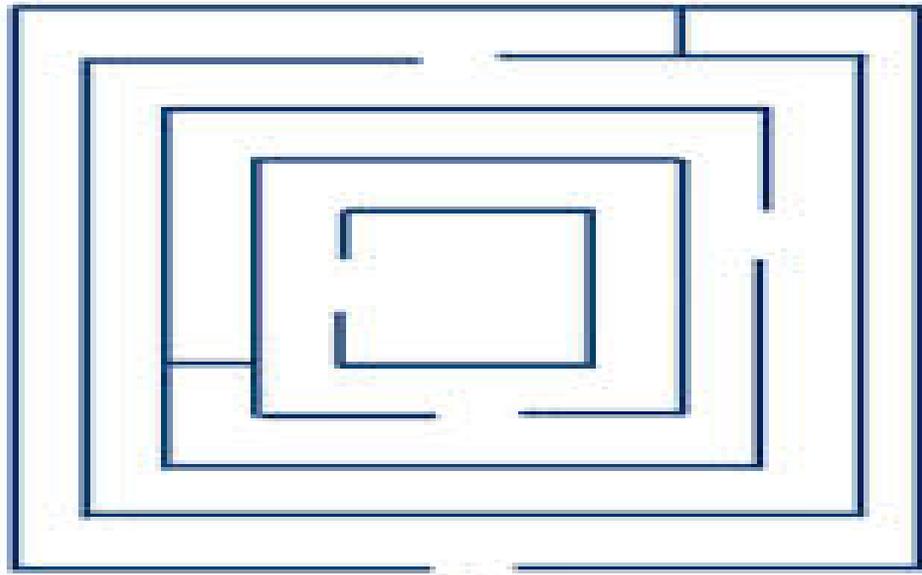
Cuento publicado el 29 de julio del 2012

Una noche una mosca se posó en una nariz y se durmió.

Se llenó de mocos y se fue a bañar.

Se posó en una oreja y se durmió, cuando se despertó estaba sucio de cera y se fue a bañarse otra vez.

Se posó en la cabeza y se engancho con un pelo, cogió una motosierra para contarlo y no volvió a esa casa.



Utilidad

Esta estrategia permite al educando organizar y dirigir su aprendizaje estimulándolo de manera progresiva y fomenta la búsqueda de la información de todo punto de vista.

Actividad Nº 17

Estrategias: Pasa la voz

Objetivo: Construir ideas claras para desarrollar la agilidad mental mediante juegos lúdicos en los estudiantes.

Herramientas:

Estudiantes

Espacio

Mensaje

Procedimiento:

1. Escoger grupo de 7 estudiantes.
2. Dar las instrucciones a los estudiantes: formar un cuadrado ubicando pistas en cada lugar en que estarán los estudiantes.
3. Dar el mensaje al primer estudiantes quien se encargará de pasar la información al segundo niño de manera correcta y así sucesivamente.
4. El último estudiante dirá oralmente el mensaje que será comparado con el que se dio al inicio.



Actividad N° 18

Estrategia: Posta

Objetivo: Desarrollar el nivel de comprensión lectura y la velocidad personal a la que lee en los estudiantes con juegos creativos.

Herramientas:

Figura geométrica

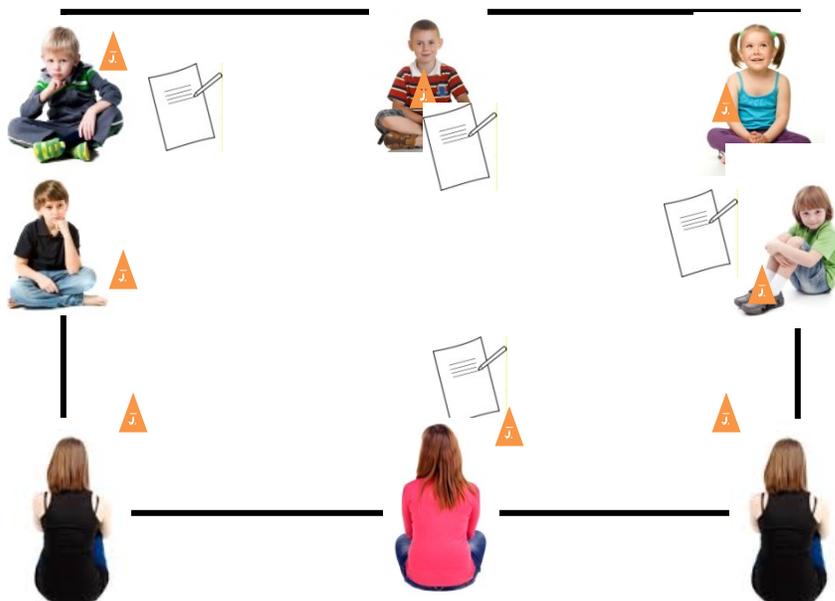
Papel

Estudiantes

Patio

Procedimiento:

1. Se puede realizar en grupo de 6 estudiantes
2. Se dibuja un cuadrado en el piso y en cada posta se deja una hoja, detrás de ella se colocan sentados los estudiantes
3. Voluntariamente interviene un estudiante quien virará la hoja y se encontrará con el contenido de una lectura corta que intentará leer.
4. Pierde el turno el niño que no descubre el contenido quien se colocará en otro lugar para que vuelva a leer en una segunda oportunidad si no lo hace saldrá del cuadrado.



Ejemplo de lectura que irá en la hoja

Leer es aprender

Leer es aprender

Actividad N° 19

Estrategia: Lanzando el cubo

Objetivo: Escribir correctamente palabras para desarrollar la ortografía de manera creativa y divertido.

Herramientas:

Cubo

Estudiantes

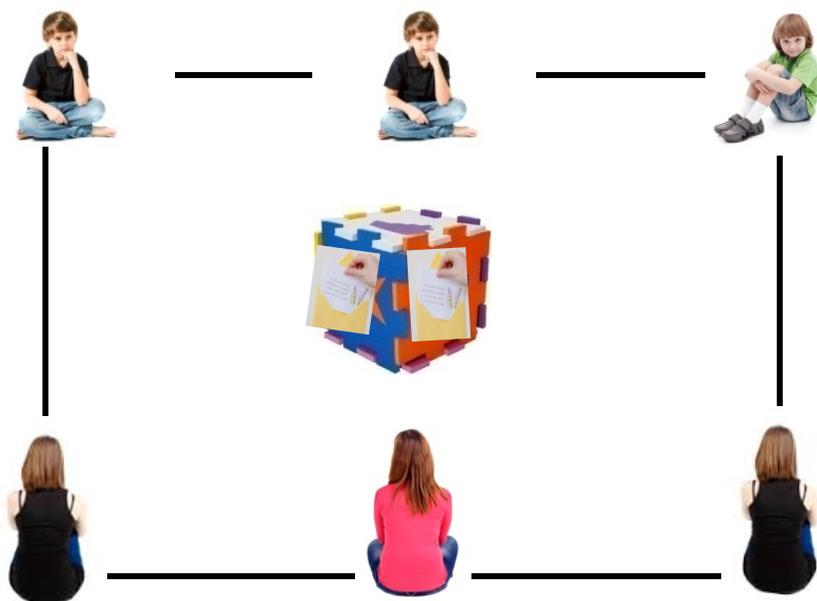
Patio

Sobre con figuras y palabras

Procedimiento:

- 1 Formar grupos de 6 estudiantes
- 2 Los estudiantes se sentarán formando una figura (cuadrado)
- 3 Lanzar el dado y sacar una tarjeta del sobre la cual tendrá un dibujo (balón)
- 4 Se le pide al niño que escriba la palabra sino escribe correctamente la palabra no podrá continuar

- 5 Luego se muestra la palabra que esta al reverso para que todos lo vean
- 6 Observada la palabra la escribirán en su hoja y continúa jugando el siguiente niño o niña



ESCUELA FISCAL CARMEN GARCÍA DE TORO

LISTA DE COTEJO DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

S= SIEMPRE

A/V= A VECES

N= NUNCA

N/O= NO OBSERVADO

Tabla: 36

DIMENSIONES	INDICADORES DE LOGROS	S	A/V	N	N/O
COGNOSCITIVA	Cumple con el objetivo de la clase	X			
	Manifiesta el dominio del contenido a través de la lúdica	X			
	Demuestra habilidad en la solución de los ejercicios	X			
	El lenguaje es el adecuado a lo establecido en la programación	X			
	Se manifiesta con claridad ante las ordenes asignadas	X			
	Ejercita libremente el dominio de sus habilidades	X			
PROCEDIMENTAL	Fomenta y mantiene el interés por la asignatura	X			
	Participa activamente en las actividades propuestas	X			
	Manifiesta interés por los materiales utilizados en la realización de las clases	X			
	Respetan los tiempos durante el proceso lúdico	X			
ACTITUDINAL	Demuestra placer y disposición para la realización de las actividades	X			
	Promueve el buen clima dentro de las actividades realizadas	X			
	Respetan el turno en la realización del trabajo	X			
	Demuestra actitud positiva ante la enseñanza aprendizaje	X			
	Le gusta trabajar en equipo	X			

ESCUELA FISCAL CARMEN GARCÍA DE TORO

LISTA DE COTEJO DEL APRENDIZAJE EN EL AREA DE LENGUA Y LITERATURA

S= SIEMPRE

A/V= A VECES

N= NUNCA

N/O= NO OBSERVADO

Tabla: 37

EJE CURRICULAR INTEGRADOR	DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	S	A/V	N	N/O
ESCUCHAR	Entender el lenguaje como una herramienta para jugar	X			
	Valorar la lectura de mis compañeros en el proceso de enseñanza aprendizaje	X			
	Escuchar clasificados en función de identificar los elementos que conforman este tipo de texto	X			
	Comprender y analizar una variedad de clasificados escritos para reconocer la función comunicativa.	X			
HABLAR	Expresar ideas y emociones mediante la elaboración del tema	X			
	Expresar oralmente clasificados empleando elementos de transmisión de información para alcanzar los objetivos comunicativos	X			
	El lenguaje utilizado es el adecuado de acuerdo al conocimiento adquirido	X			
	Utilizar el lenguaje como una herramienta para jugar y buscar la belleza	X			
LEER	Narrar con la especificidad literaria los juegos de palabras, adivinanzas, trabalenguas,	X			

	retahílas, refranes y otros ejercicios lúdicos.				
	Valorar la lectura como parte de enriquecimiento cultural y literario	X			
	Utilizar correctamente los signos de interrogación, exclamación.	X			
	Comprender cuentos breves en función de identificar sus partes y elementos que lo convierten en un género literario.	X			
		X			
ESCRIBIR	Escribir palabras y frases tomándo en cuenta el proceso metódico e imaginativo	X			
	Identificar pictogramas como elemento de comunicación gráfica	X			
	Establecer semejanzas y diferencias entre los temas generados (monosílabas, bisílabas, trisílabas)	X			
	Escribir juegos de palabras partiendo de experiencias propias	x			

Conclusiones

- Las actividades lúdicas mejora e impulsa el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, se desarrolla expresando las estructuras psicológicas generales (cognitivas, afectivas, y emocionales) mediante las expresiones sociales de los niños y niñas.
- Con las acciones lúdicas, se puede optimizar el rendimiento académico y la participación activa de los niños y niñas, para un desarrollo integral en el proceso de aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.
- Los espacios lúdicos en el aula promueven la identidad, pertenencia y el conocimiento, logran beneficiar la salud individual y social desde una actividad formativa que contribuya a un mundo mejor.
- Los juegos aportan un estilo personal único, que conllevan experiencias positivas y gratificantes. Es necesario reunir a los padres de familia para trabajar en talleres que los oriente sobre las estrategias lúdicas, a fin de mejorar el proceso educativo.
- El Manual de Estrategias Lúdicas incide en la formación académica y el aprendizaje de los niños y niñas e impulsa el trabajo en equipo.

Recomendaciones:

- Se sugiere realizar talleres con los docentes donde se dé a conocer nuevas alternativas como el uso del manual de estrategia lúdica a fin de optimizar el proceso de aprendizaje y mejorar la calidad de la educación en el área de Lengua y Literatura.
- Por medio de las estrategias lúdicas, se puede mejorar el nivel motivacional y la interacción de los niños y niñas, aplicando la risa, el canto, los juegos y todo aquello que les genere apego por el estudio, a fin de optimizar su proceso de Aprendizaje en el Área de Lengua y Literatura.
- Es necesario utilizar espacios lúdicos para reforzar las actividades de aprendizaje y manejar los materiales que posee la Institución (sala de cómputo, patio, recursos didácticos y educativos, entre otros.)
- Realizar charlas con los padres de familias, aprovechando las horas pedagógicas para socializar el uso adecuado de la lúdica, como estrategia de aprendizaje, ya que ellos son quienes imparten la educación en el hogar.
- Es importante dar seguimiento al desempeño de los docentes en el uso del Manual de Estrategias Lúdicas y conseguir un nivel alto en el rendimiento académico.

Bibliografía

AIZENCANG, N. Jugar, aprender y enseñar. Relaciones que potencian el aprendizaje escolar.

BERNABEU, Natalia, Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta Pedagógica, 2009, Eds. Narcea, Madrid.

Buenos Aires, Ed. Manantial, 2005.

BUENO J.A. y C. Castañedo Motivación en el aula II: teoría y práctica cognitiva. 1998b (Eds.), Psicología de la educación aplicada (pp. 301-334). Madrid: CCS

CALERO Pérez, Mávil. (2007) Educar jugando. Editorial San Marcos. Lima-Perú.

CRESPILLO Álvarez, Eduardo (2010) El Juego Como Actividad De Enseñanza-Aprendizaje, Gibralfaro Estudios Pedagógicos.

EDWARD Deci, y Ryan, Richard. Handbook of self-determination research. 2004. Rochester: University of Rochester Press.

Efraín Gutiérrez Zambrano, Lúdica y Pedagogía, septiembre 20,2006. (bibliografía)

GARCIA Rolando. La epistemología genética y la ciencia contemporánea Primera edición: octubre de 2006, Barcelona Editorial Gedisa, S.A. Paseo de la Bonanova 9, 1º 1a 08022 Barcelona, España.

GOLDSCHMIED, Elinor; Jackson, Sonia. La educación infantil. Pedagogía Madrid. 2000, Ediciones Morata. .

HUZINGA, Johan. Homo Ludens. Alianza. Madrid, 2000. 8va reimpresión. 287 p.

JOSÉ Escudero. Técnicas y Métodos para la investigación de la Motivación. 1978, Barcelona España.

KARK Groos "Teoría del Juego" 1946, Alemania.

KURT Lewis "Fundamentos de la Motivación, 2000, Buenos Aires, pág 24,

Ley Orgánica de Educación Intercultural

Asamblea Nacional El Pleno. **Actualización y Fortalecimiento Curricular de 2010**

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

MARTÍNEZ Fernández. Técnica de la educación. 2005. Pag. 32

MONTOYA Emilio Colección de educadores: educar jugando,2005. Pag. 35

Play and child development. New Jersey, Ed. Prentice Hall, 2001.

POZO, Juan Ignacio; y Scheuer Nora, Nuevas formas de pensar la enseñanza y el aprendizaje: las concepciones de profesores y alumnos. Barcelona: Grao, 2006; ISBN 84-7827-432-4

SANCHEZ David, Barbudo Miranda, El docente innovador y el creativo (2011)

Trawick- Smith J. Play and the curriculum. en Frost, J.L., S.C, Wortham, y S. Reifel.

TORRES, Carmen. El juego: una estrategia importante, 2002. Educere, Álvarez, A&

UNESCO .World Education Report, 2000.París : UNESCO, 2002. p. 54-60

Vygotski "Desarrollo de los procesos psicopedagógico superiores" Barcelona, 1979

WILHELM Dilthey. Introducción a las ciencias del espíritu. 2000. Alemán.

Winnicott, D.W. Realidad y juego, 7° Ed. Barcelona, Ed. Gedisa, 2000

ZUBIRÍA Samper Julián. Modelos pedagógicos contemporáneos (página 2) 2004
Monografias.com

Sit Web:

http://es.wikipedia.org/wiki/Zona_de_desarrollo_pr%C3%B3ximo

<http://es.wikipedia.org/wiki/Juego>

http://www.network-press.org/?Psicologia_Evolutiva

<http://www.monografias.com/trabajos74/tagram-aprendizaje-teoria-inteligencias-multiples/tagram-aprendizaje-teoria-inteligencias-multiples2.shtml>

<http://www.slideshare.net/myriansalinas/el-juego-9622776>

www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-inte06.htm

[http://www.universidadabierta.edu.mx/Biblio/A/METODO MONTESSORI M. de la Luz
Acuña.](http://www.universidadabierta.edu.mx/Biblio/A/METODO_MONTESSORI_M._de_la_Luz_Acuña)

<http://www.educar.org/articulos/metodomontessori.asp>

<http://www.yasni.es/david+sánchez-barbudo+miranda/buscar+persona>

<http://www.indeportesantioquia.gov.co/index.php>

<http://www.peremarques.net/calida2.htm> OCDE 1995

<http://www.icarito.cl/enciclopedia/articulo/segundo-ciclo-basico/educacion-fisica/recreacion/2010/03/68>

www.sepecam.jccm.es/pestanas/otras-entidades/entidades-de-for...
[es.wikipedia.org/wiki/Estrategia_\(juegos\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Estrategia_(juegos))

<http://www.philosophica.info/voces/dilthey/Dilthey.html#toc3>

www.monografias.com › Filosofía

https://www.google.com.ec/?gws_rd=ssl#q=cuentos+cortos+infantiles

<https://www.google.com.ec/search?q=Cuento+La+mosca&biw=1366&bih=657&sourc>

**A
M
E
X
O
S**

ANEXO 1

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

Objetivo: La presente encuesta tiene como objetivo recabar información sobre aspectos inmersos en tu sala de clase y en los procesos de aprendizajes, se agradece por tu colaboración y por responder con honestidad.

Lugar de la encuesta.....Fecha:.....

1. ¿Cómo cree usted que son las clases?
Aburridas.....Divertidas.....Normales.....¿Por qué?.....
2. ¿Cree usted que es organizada cuando imparte sus clases?
Sí.....No.....¿Por qué?.....
3. ¿Los niños y niñas se distraen frecuentemente en clase?
Siempre.....Casi siempre..... Algunas Veces..... Nunca.....
4. ¿Qué recursos utiliza para desarrollar sus clases?
Libros.....TV.....Computadora.....Juegos.....grabadora.....Otros.....
5. ¿Se siente satisfecha en la forma como imparte las clases a sus estudiantes?
Sí.....No.....¿Por qué?.....
6. ¿El cumplimiento de las tareas escolares es controlado por los padres de familia?
Sí.....No.....¿Por qué?
7. ¿Le gustaría motivar a través del juego?
Sí..... No.....¿Por qué?.....

8. ¿De qué manera ubica a los estudiantes al impartir tú clase?
Individual.....Grupal.....
9. ¿Cuáles de estos juegos has puesto en práctica con los estudiantes?
Canciones.....Rompecabezas.....Dramatizaciones.....Rondas.....
CrucigramaSopa de letras.....Otros.....
10. ¿Se considera usted un docente?
Bueno..... Regular.....excelente.....otros.....
11. ¿Dónde cree usted que es mayor y más fácil aprender la asignatura de lengua y literatura
En el salón de clase..... Fuera del salón de clase.....
12. ¿Qué otro lugar aparte del salón de clase utiliza para desarrollar sus actividades?
Canchas..... Kioscos..... Sala de Computo..... Otros.....
13. ¿Cuál cree usted que son las causas por las cuales los niños y niñas se distraen?
Juego.....Problemas de Aprendizaje..... No le agradan las clases.....
Otros Ningunas de las anteriores.....

ANEXO 2

ENCUESTAS DIRIGIDAS A LOS ESTUDIANTES

Objetivo: La presente encuesta tiene como objetivo recabar información sobre aspectos inmersos en tu sala de clases y en los procesos de aprendizajes, se agradece por tu colaboración y por responder con honestidad.

Lugar de la encuesta Escuela Carmen García de Toro. Fecha: Año 2014.

1. ¿Cómo crees que son las clases de tu profesora?

Aburridas.....Divertidas.....Normales.....¿Por qué?.....

2. ¿Cree que tu profesora es organizada cuando imparte sus clases?

Sí.....No.....¿Por qué?

3. ¿Te distraes con facilidad en tu hora de clase?

Sí.....No.....¿Por qué?

4. ¿Qué recursos utiliza tu maestra para desarrollar las clases?

TV.....Computadora.....Juegos.....grabadora.....Otros.....

5. ¿Tu maestra te motiva a través de juegos?

Sí.....No.....¿Por qué?

6. ¿Te gusta la forma de aprendizaje de tu maestra?

Sí.....No.....¿Por qué?

7. ¿Tus padres ayudan en el control de tus tareas escolares?
 Sí.....No.....¿Por qué?.....
8. ¿Te gustaría aprender jugando?
 Sí.....No.....¿Por qué?.....
9. ¿De qué forma te gustaría aprender en el salón de clase?
 Individual.....Grupo.....
10. ¿Cuáles de estos juegos has practicado con tu maestra?
 Canciones.....Rompecabezas.....Dramatizaciones.....
 Rondas.....Sopa de letras.....Crucigramas.....otros.....
11. ¿Entre la escuela y la casa en qué lugar te gusta estar?
 Escuela.....casa.....
12. ¿Te gusta tu salón de clase?
 Si..... no.....
13. ¿Cuándo llegas de la escuela que actividad realizas?
 Estudiar.....Trabajar..... Jugar..... Otro.....
14. ¿Te parecen aburridas tus clases?
 Sí..... No..... ¿Por qué?.....
15. ¿Cuál cree usted que son las causas por las cuales los estudiantes no están motivados?
 Sueño.....Risa.....Molestar..... Otros.....

ANEXO Nº 3

PLAN DE IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA

ACTIVIDADES	JUNIO				JULIO				AGOSTO		
	1º	2º	3º	4º	1º	2º	3º	4º	1º	2º	3º
REUNIÓN CON LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN Y DOCENTES											
SOCIALIZACIÓN DE LA PROPUESTA CON LOS DOCENTES											
ENCUESTAS REALIZADAS A LOS DOCENTES											
SOCIALIZACIÓN Y SENSIBILIZACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICA											
TRABAJO DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS CON LOS ESTUDIANTES											
SEGUIMIENTO DEL MANUAL DE ESTRATEGIAS LÚDICAS											

ANEXO: 4

PLANIFICACIÓN RELACIONADA CON LA PROPUESTA

ACTIVIDADES	OBJETIVOS	METODOLOGÍA	FECHA	RESPONSABLES	BENEFICIARIOS
Seminario taller	Actualizar a los docentes con estrategias Lúdicas.	Tácticas de interacción verbal. Monitoreo.	Una Semana	Investigadoras	Maestras
Modelados	Realizar modelados para utilizarlos como herramientas de estrategias lúdicas	Monitoreo Retroalimentación	Una semana	Investigadoras	Maestras
Clases demostrativas	Demostrar a los docentes la correcta aplicación de las estrategias Lúdicas.	Desarrollo de habilidades Para el manejo de las estrategias lúdicas.	Una semana	Investigadora	Personal docente Directivos Estudiantes
Observaciones áulicas	Comprobar la correcta aplicación de las estrategias lúdicas.	Observación directa	Todo el año	Docentes	Docentes Estudiantes
Retroalimentación	Dar a conocer a los maestros los aspectos positivos por mejorar durante la aplicación de la estrategias Lúdica.	Interacción verbal	Todo el año	Investigadora Coordinador del programa Directores	Profesores Directivos

ANEXO: 5

**Pensum Académico
del área de Lengua y Literatura de cuarto grado de Educación Básica**

Tabla 9

1. Guía Turística
Conozco diferentes lugares

Pasos para leer
Prelectura Guía turística
Lectura Estructura de la guía turística
Poslectura Formular preguntas Comparar informaciones
Pasos para escribir
Planificación
Texto: Elementos de la Lengua La oración simple Sustantivo común y propio Artículo definido e indefinido Adjetivo calificativo
Texto: Ortografía Palabras agudas y graves y esdrújulas
Redacción y revisión
Pasos para hablar y escuchar
Evaluación
Aplicación: Exposición sobre una reserva natural del Ecuador para la cartelera de mi escuela

Tabla 10

2. Fábula
Voy a escuchar fábulas

Pasos para leer
Lectura: La fábula
Lectura Estructura de la fábula
Poslectura Comprensión de palabras
Pasos para escribir
Planificación
Redacción y revisión
Leer y disfrutar
Pasos para hablar y escuchar
Hablar Escuchar
Evaluación
Aplicación: Festival de fábulas

Tabla 11

3. **Guía telefónica**, listados, páginas amarillas.
Busco información en la guía telefónica

Pasos para leer
Prelectura El abecedario La guía telefónica
Lectura Cómo buscar en la guía telefónica Cómo buscar información en las páginas amarillas Listas Buscar información en el diccionario
Pasos para escribir
Planificación
Texto: Elementos de la Lengua Pronombres Personales
Texto: Ortografía Diptongo, hiato, triptongo Uso de la h en los diptongos iniciales hue, hie Cambio de z por c del singular al plural Uso de la z en aza, azo, izo, iza. Uso de la b
Redacción y revisión
Pasos para hablar y escuchar
Evaluación
Aplicación: Realizo una agenda con nombres de mis familiares y teléfonos de emergencia.

Tabla 12

4. **Juegos de palabras:**
Adivinanzas, trabalenguas, retahílas, refranes y chistes
Para divertirnos y volar

Pasos para leer
Lectura: Chistes y trabalenguas
Poslectura Contextualización
Lectura: Adivinanzas
Poslectura Encontrar pistas
Lectura: Retahílas
Poslectura: Comprensión literal
Lectura: Retahílas
Lectura: Refranes
Pasos para escribir
Planificación
Redacción y revisión
Pasos para hablar y escuchar
Hablar Escuchar
Evaluación
Aplicación: Un libro mágico de retahílas, adivinanzas, chistes y refranes

Tabla 13

<p>5. Clasificados Anuncios clasificados</p>

Pasos para leer
Lectura Anuncios clasificados
Prelectura Estructura de un anuncio clasificado
Poslectura Familia de palabras, sufijos y prefijos
Pasos para escribir
Planificación
Texto: Elementos de la Lengua El verbo Adjetivo posesivo
Texto: Ortografía Uso de la s en las terminaciones oso – osa Uso de mayúsculas Uso de la v después de n y l Uso de la ll en palabras terminadas en illo – illa Uso de los dos puntos antes de la enumeración Uso de la coma en la enumeración Uso del guión Signos de interrogación y admiración
Redacción y revisión
Pasos para hablar y escuchar
Evaluación
Aplicación: Exposición de los anuncios clasificados

Tabla 14

<p>6. Cuentos breves Había una vez...</p>

Pasos para leer
Prelectura: Características del cuento
Lectura Estructura del cuento
Poslectura Familia de palabras
Lectura Huevo de oro
Poslectura Comprensión literal
Pasos para escribir
Planificación
Redacción y revisión
Pasos para hablar y escuchar
Hablar Escuchar
Evaluación
Aplicación: Escribir un cuento para entregar a mis familiares

FUENTE: MINISTERIO DE EDUCACIÓN
ELABORADO: JENNY, JACINTA Y MARTHA

ANEXO Nº 6

Escuela fiscal Mixta Nº 264
Carmen García de Toro
 Guasmo Norte, Pre-Coop. Unión Cívica Av. Galo Plaza Lasso Mz 1 Solar 1

PLAN OPERATIVO ANUAL (P.O.A.)

Datos Informativos:

Escuela: Fiscal Mixta Nº 264 "Carmen García de Toro **UTE:** Zona A **Nombre de la Directora:** Sara Sánchez Santos

Ubicación: Provincia: Guayas **Cantón:** Guayaquil **Parroquia:** Ximena **Sector:** Guasmo Norte **Año lectivo:** 2011 – 2012

ESTRATEGIA	PROYECTO DE IMPLEMENTACIÓN	OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	COSTO	RESPONSABLE	EJECUCIÓN		FUENTE DE VERIFICACIÓN
							INICIO	FINAL	
Actualización y nivelación curricular	Hacia el fortalecimiento y actualización curricular de la educación básica	Actualizar el currículo de 1966 en su proyección pedagógica	<ul style="list-style-type: none"> • Acudir a cursos • Intercambiar experiencias • Comparar con la reforma anterior. • Seleccionar las destrezas con criterio, conocimientos e indicadores esenciales que se debe nivelar • Aplicar las precisiones para la enseñanza y el aprendizaje 	Reforma curricular 1996 Actualización y fortalecimiento curricular Libro de trabajo docente anterior	Fondos del Gobierno Nacional cada docente en particular	Ministerio de Educación Supervisión Docente directora	Marzo 2011	Mayo 2011	Instrumento diseñado por la directora de la escuela.
Orientar a los padres y madres de familia en la crianza de los hijos	Seamos mejores y padres de familia en beneficio de nuestros hijos	Ayudar a las madres y padres a mejorar sus actitudes y capacidades para desempeñarse	Sensibilización Organización y Propuestas compromisos Evolución seguimiento	D.V.D. Texto Revista folletos	Empresa privada (editoriales)	Directora Comisión Defensa de la niñez Profesionales Docentes P/M de familia	Julio 2011	Julio 2011	Verificar el cumplimiento de los compromisos

		r positivame nte su rol en la crianza de sus hijos							
Mingas trimestrales	Adecentamos el entorno físico de nuestro plantel	Realizar mingas cada trimestre para mejorar el autoestima de la comunidad educativa	Sensibilización Organización Arreglo de salones Mobiliario Anaqueles Plataformas Maceteros Evaluación Seguimientos	Pintura Brocha escobas	Donaciones	Directora Docentes Comité Central Consejo de aula	Abril 2011	Mayo 2011	Informe final del Comité Central Mobiliario pintado salas de clases
Talleres de trabajo	Mejorando la calidad de la educación	Rediseñar e insertar instrumentos curriculares : Manual de convivencia Reglamento Interno Programa de salud	Talleres de sensibilización Análisis situacional Determinar causas y situaciones Analizar diversos diseños Elaboración del manual, reglamento Discutir y aprobar en 3 sesiones de trabajo evaluación seguimiento	Directora Profesores Junta de profesores Tic Videos Textos Ley orgánica de educación	Apoyo de cada docente	Comunidad educativa	Junio 2011	Sept. 2011	Documentos aprobados por la dirección del plantel
Actividades lúdicas a nivel inter-escolar en dos áreas del conocimiento (lengua y matemáticas)	Gozo y disfruto jugando y aprendiendo Lengua y matemáticas	Alcanzar actitudes de perseverancia orden y gusto por dos áreas del conocimiento	Socializar el proyecto de implementación compartir experiencias en talleres de capacitación. Prácticas diarias. Resolución de juegos en las diferentes áreas. Aplicar variadas estrategias metodológicas	Tangram Materiales del entorno Materiales de base 10 Revistas Folleto textos	O.N.G. Intervida donaciones	Directora Profesores P/M de familia editoriales	Mayo 2011	Dic. 2011	Planificar en los bloques de aprendizaje proyecto implementación juegos individuales estas áreas.

Mapa de necesidades y alternativa de solución

Problema	Causa	Efecto	Solución
Falta de estrategias pedagógicas Del personal docente (lectura – Cálculo)	Desconocimiento de estrategias de los docentes	Pérdida del interés por la lectura adversión a las matemáticas	Establecer convenios internacionales que permitan enseñanzas metodológicas
Falta de tenacidad en la consecución de logros	Falta de control y seguimiento por la autoridad	Clases rutinarias indisciplina bajo rendimiento académico	Evaluaciones periódicas de la planificación reprogramación de las destrezas
Impuntualidad en la entrega de planificación y documentación	Irresponsabilidad	Atraso en la gestión administrativa	Aplicar el reglamento interno
Juegos agresivos	Tv hogar libertad no controlada	Niños desadaptados ausencia de valores	Implementación de juegos recreativos tradicionales y de salón
Dualidad de función administrativa pedagógica impide eficacia en la gestión	Disposición reglamentaria	Indisciplina bajo rendimiento laboral y académico	Reformar la ley controlar auxiliar con apoyo de padres
Mobiliario inadecuados	Deterioro Dualidad de uso matutina y vespertina Escasez de recurso económicos	Incomodidad Mal formaciones corporales Imposibilidad de adquisición	Autogestión Gestión de los padres y docentes Gestión de directivos
Falta de recurso humanos y didácticos	Falta de partidas maestros no elaboran recursos Institución no adquiere recursos	Clases rutinarias Indisciplina	Gestionar partidas Talleres para elaboración de materiales didácticos
Hogares desorganizados	Disolución conyugal migración	Rebeldía Bajo autoestima Problema psicossomáticos Maltrato físico	Escuela para padres Asesoramiento familiar Guía espiritual
Insuficiente fuente de trabajos	Falta de oportunidades Saturación del mercado labora Incompetencia Poca iniciativa	Bajos ingresos Inestabilidad en el hogar Migración Deserción escolar	Capacitar en actividades de las pequeñas industrias para generar trabajos

Maltrato infantil	Problemas familiares Poca orientación Desconocimiento de los derechos del niño/a y adolescentes	Violación de los derechos Bajo autoestima Bajo rendimiento escolar Agresividad	Difusión de los derechos del niño/a y adolescente Seguimiento del problema personalizado Asesoramiento psicopedagógico
Servicios higiénicos en mal estados	Deterioro Organizaciones gubernamentales no atiende necesidades	Incomodidad Accidentes Enfermedades	Autogestión Gestión de padres Gestión de directivos
Contaminación ambiental	Malos hábitos de higiene inadecuado ubicación de los botaderos	Enfermedades respiratoria Deserción temporal del alumnado	Mingas Talleres de salubridad Coordinación interinstitucional: Vachagnon
Asignación presupuestaria deficiente	El estado no asigna el presupuesto necesario	Maestros mal remunerados Medidas de hecho (paro) Disminución del rendimiento académico del alumnado	Ministerio de salud pública Municipalidad Descentralización de los recursos
Manejo inadecuados de las relaciones interpersonales	Falta de comunicación Poca empatía Conflicto interno	Resentimiento Bajo rendimiento laboral apatía	Convivencia Talleres de relaciones interpersonales Asesoramiento psicosociales

Fuente: Escuela Fiscal Mixta N°264 "Carmen García de Toro"
Elaborada por: Lcda. Jenny Merchán A. Lcda. Martha Vega C. Prof. Jacinta Macías L.

ANEXO: 8

Evidencia de la encuesta realizada a los docentes





