



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

Informe final del Trabajo de Graduación y Titulación previo a la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

TEMA:

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS NIÑOS/AS DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, UNIDAD EDUCATIVA "PROVINCIA DE CHIMBORAZO" DEL CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA.

AUTORA: Ocaña Martínez, Evelin Viviana

TUTOR: Dr. Mg Villavicencio Viteri, Alberto Gonzalo

Ambato – Ecuador

2016

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN

Yo **Dr. Mg Dr. Mg Alberto Gonzalo Villavicencio Viteri. C.I. 1801030626** en calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS NIÑOS/AS DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DE LA UNIDAD EDUCATIVA “PROVINCIA DE CHIMBORAZO” DEL CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”** desarrollado por la Sta. Evelin Viviana Ocaña Martínez, Considerando que dicho informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.



Dr. Mg. Alberto Gonzalo Villavicencio Viteri
C.I. 1801030626
TUTOR

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

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



Ocaña Martínez Evelin Viviana

C.I. 180506543-8

AUTORA

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: **“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS NIÑOS/AS DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DE LA UNIDAD EDUCATIVA “PROVINCIA DE CHIMBORAZO” DEL CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

El autor



Ocaña Martínez Evelin Viviana

C.I. 180506543-8

AUTORA

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

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación sobre el tema: **“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS NIÑOS/AS DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “PROVINCIA DE CHIMBORAZO” DEL CANTÓN AMBATO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA.”** Presentado por Evelin Viviana Ocaña Martínez, estudiante de la Carrera de Educación Básica promoción Abril-Septiembre 2015, se **APRUEBA** en razón de que se cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

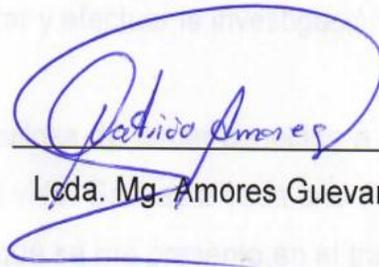
Por lo tanto se autoriza la presentación ante el organismo pertinente.

LA COMISIÓN



Lcda. Mg. Navas Franco Lourdes Elizabeth

MIEMBRO DEL TRIBUNAL



Lcda. Mg. Amores Guevara Patricia

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

AGRADECIMIENTO

Agradezco a dios y a nuestra madre santísima por darme salud, sabiduría, y la oportunidad de alcanzar mis metas.

A mis padres, esposo, hijo y familia por su apoyo incondicional, siendo uno de los pilares fundamentales para llegar a cumplir mis anhelos y poder seguir adelante.

A la Universidad Técnica De Ambato y docentes que durante toda mi vida estudiantil me han permitido conocer el verdadero significado de ser un maestro fascinante.

A mi tutor de tesis Dr. Mg Gonzalo Villavicencio Viteri quien con sus conocimientos, experiencia, paciencia, y dedicación ha logrado que culmine mi trabajo de investigación con éxito.

A todos los miembros de la unidad educativa “Provincia de Chimborazo” por brindarme su apoyo, poniendo a su disposición mi vocación de servicio y calidad humana, y por permitirme ejecutar y efectuar la investigación.

Llevo gratos recuerdos y me siento orgullosa de haber conocido a personas importantes que hoy forman parte de mi vida. Gracias a cada uno de ustedes por permitirme superar cada obstáculo que se me presentó en el trayecto del camino.

Evelin Viviana Ocaña Martínez

DEDICATORIA

A Dios, a mis abnegados padres, esposo y a mi adorado hijo y familia quienes me han guiado por el sendero del bien, con quienes eh luchado para combatir las adversidades de la vida, quienes fueron siempre ejemplo de trabajo, amor y perseverancia, mi inspiración para hacer realidad mis sueños, quienes con su paciencia, esfuerzo, apoyo y dedicación han hecho posible el culminar esta etapa tan importante de mi vida.

Evelin Viviana Ocaña Martínez

ÍNDICE GENERAL

A.-PAGINAS PRELIMINARES

Portada	i
Aprobación del tutor del trabajo de graduación o titulación	ii
Autoría de la investigación	iii
Cesión de derechos de autor	iv
Aprovacion del tribunal de grado	v
Dedicatoria	vi
Agradecimiento	vii
Indice general de contenidos	viii
Indice de cuadros y graficos	xv
Resumen ejecutivo	xvi

B.- TEXTO : INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO 1 EL PROBLEMA.....	1
1.1. Tema	1
1.2. Planteamiento del problema	1
1.2.1. Contextualización del problema	1
1.2.2. Análisis Crítico	6
1.2.3. Prognosis	7
1.2.4. Formulación del problema	8
1.2.5. Preguntas directrices Interrogantes.....	8
1.2.6. Delimitación del objeto investigación.....	8
1.3. Justificación	9

1.4.	Objetivos	10
1.4.1.	Objetivo General	10
1.4.2.	Objetivos Específicos	10
CAPÍTULO 2 MARCO TEÓRICO		11
1.1.	Antecedentes Investigativos	11
1.2.	Fundamentación filosófica.....	12
1.3.	Fundamentación Legal	14
1.4.	Categorías fundamentales	17
1.5.	Hipótesis.....	42
1.6.	Señalamiento de variables	42
CAPÍTULO 3 METODOLOGÍA.....		43
3.1.	Enfoque de la investigación.....	43
3.2.	Modalidad básica de la investigación	43
3.3.	Niveles o tipos de investigación	43
3.4.	Población y muestra.....	44
3.5.	Operacionalización de variables.....	46
3.6.	Plan de recolección de la información	48
3.7.	Plan de procesamiento de la información.....	49
CAPÍTULO 4 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS		50
4.1.	Análisis de resultados	50
4.2.	Interpretación de datos.....	60
4.3.	Verificación de la hipótesis	70

CAPÍTULO 5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	76
5.1. Conclusiones.....	76
5.2. Recomendaciones.....	77
CAPÍTULO 6 PROPUESTA	78
6.1. Datos Informativos	78
6.2. Antecedentes de la propuesta	78
6.3. Justificación.....	79
6.4. Objetivos	80
6.4. Analisis de factibilidad.....	80
6.4.2. Fundamentación.....	80
6.5. Metodología o Modelo operativo	80
6.6. Administracion	82
6.7. Prevision de la evaluacion	84
C.-MATERIALES DE REFERENCIA	
BIBLIOGRAFÍA.....	107
ANEXOS.....	116

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla No. 1: Población.....	45
Tabla No. 2: Op. Variable Independiente.....	46
Tabla No. 3: Op. Variable Dependiente.....	47
Tabla No. 4: Plan de recolección de la información.....	48
Tabla No. 5: Uso de dinamicas.....	50
Tabla No. 6: Actividades en clases.....	51
Tabla No. 7: Creatividad.....	52
Tabla No. 8: Juegos.....	53
Tabla No. 9: Uso del patio.....	54
Tabla No. 10: Actividades motivacionales.....	55
Tabla No. 11: Clases claras.....	56
Tabla No. 12: Maestros.....	57
Tabla No. 13: Refuerzo de clases.....	58
Tabla No. 14: Participacion en clases de los estudiantes.....	59
Tabla No. 15: Frecuencia uso de dinamicas.....	60
Tabla No. 16: Autonomia.....	61
Tabla No. 17: Creatividad.....	62
Tabla No. 18: Juegos.....	63
Tabla No. 19: Uso del patio.....	64
Tabla No. 20: Actividades motivacionales.....	65
Tabla No. 21: Clases claras.....	66
Tabla No. 22: Maestros.....	67

Tabla No. 23: Clases de refuerzo	68
Tabla No. 25: Frecuencia observada	72
Tabla No. 26: Frecuencia esperada.....	73
Tabla No. 27: Tabla de contingencia, Estudiantes.....	73
Tabla No. 28: Frecuencia observada, Docentes	74
Tabla No. 29: Frecuencia esperada, Docentes.....	74
Tabla No. 30: Tabla de contingencia, Docentes	75
Tabla No. 31: Modelo operativo	84
Tabla No. 32: Evaluación.....	106

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico Nº 1: Árbol De Problemas	5
Gráfico Nº 2: Categorías Fundamentales	17
Gráfico Nº 3: Constelación de ideas VI.....	18
Gráfico Nº 4: Constelación de ideas VD	19
Gráfico No.5: Uso de dinamicas	50
Gráfico No.6: Actividades en clases	51
Gráfico No. 7: Creatividad.....	52
Gráfico No. 8: Juegos	53
Gráfico No. 9: Uso del patio	54
Gráfico No. 10: Actividades motivacionales.....	55
Gráfico No. 11: Clases claras	56
Gráfico No. 12: Maestros	57
Gráfico No. 13: Refuerzo de clases	58
Gráfico No. 14: Participacion en clases de los estudiantes	59
Gráfico No. 15: Frecuencia uso de dinamicas	60
Gráfico No. 16: Autonomia.....	61
Gráfico No. 17: Creatividad.....	62
Gráfico No. 18: Juegos	63
Gráfico No. 19: Uso del patio	64
Gráfico No. 20: Actividades motivacionales.....	65
Gráfico No. 21: Clases claras	66
Gráfico No. 22: Maestros	67

Gráfico No. 23: Clases de refuerzo.....	68
Gráfico No. 24: Participacion en clases de los estudiantes	69
Gráfico No. 25: Campana de Gaus.....	72

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

TEMA: “Las Actividades Lúdicas y el Aprendizaje en el área de Lengua y Literatura de los niños/as del séptimo año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo” del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua ”

AUTORA: Evelin Viviana Ocaña Martínez

TUTOR: Mg Dr. Mg Alberto Gonzalo Villavicencio Viteri

El presente trabajo de investigación sobre las “Las Actividades Lúdicas y el Aprendizaje en el área de Lengua y Literatura de los niños/as del séptimo año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo” del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua.”. Los datos fueron recogidos directamente en el lugar de los hechos, a través de cuestionarios a los estudiantes y docentes, para lo cual se llevaron a cabo una serie de encuestas, con la finalidad de determinar causa y solución factible en el área estudiantil, en el capítulo seis se realiza la propuesta en la cual consta de una guía didáctica, que facilitan al docente desarrollar de la mejor manera las clases. Por otra parte busca determinar como la actividad lúdica ayuda en el aprendizaje en el área de lengua y Literatura de los estudiantes de séptimo año de educación básica, por lo mismo se propone la implementación de proyectos que permitan la aplicación de actividades que generen mayor concentración, entusiasmo, interés y sobre un mejor aprendizaje.

PALABRAS CLAVES: Lúdica, Capacidades, Participación, Aprendizaje, Reflexión, Educación, Técnica, Metodología, Rendimiento, Talento.

**. AMBATO TECHNICAL UNIVERSITY FACULTY OF HUMAN AND
CAREER EDUCATION BASIC EDUCATION**

EXECUTIVE SUMMARY

TOPIC: "Ludic activities and learning in the area of Language and Literature of children / as the seventh year of Basic Education Educational Unit "Provincia Chimborazo" the Canton Ambato, Tungurahua Province"

AUTHOR: Evelin Viviana Ocaña Martínez

TUTOR: Mg Dr. Mg Alberto Gonzalo Villavicencio Viteri

The present research on "play activities and learning in the area of language and literature of children / as the seventh year of basic education educational unit"Provincia Chimborazo" the canton Ambato, Tungurahua province. ". data were collected directly into the scene, through questionnaires to students and teachers, for which conducted a series of surveys, in order to determine cause and possible solution in the student area, on the chapter six the proposal which consists of a tutorial, which provide teachers develop in the best way classes are performed on the other hand seeks to determine how the play activity helps in learning in the area of language and literature students in the seventh year of basic education, therefore the implementation of projects that allow the implementation of activities that generate higher concentration proposed, enthusiasm, interest and improved learning.

Keywords: Lúdica, capacities, participation, learning, reflection, education, technical, methodology, performance, talent.

INTRODUCCIÓN

El desarrollo del presente trabajo investigativo es de gran relevancia porque la calidad educativa empieza cuando se genera tanto en docentes como en estudiantes un pensamiento crítico donde el estudiante se convierte en emprendedor, capaz de asumir los retos, enfrentar y resolver problemas de manera autónoma, creando aprendizajes significativos mediante la implementación de reformas educativas, permitiendo incrementar las actividades lúdicas en el área de lengua y literatura como parte de la enseñanza.

El trabajo de investigación se encuentra estructurado de la siguiente forma:

Capítulo 1. Inicia con el tema, planteamiento del problema donde se realiza la contextualización a nivel macro, meso y micro, ejecución del árbol de problemas, análisis crítico, prognosis, formulación del problema, las preguntas directrices, delimitación de la investigación, justificación e importancia del tema dejando notar rotundamente el propósito del trabajo a través de los objetivos.

Capítulo 2. Se encuentra el marco teórico formado por los antecedentes investigativos, fundamentación filosófica, la categorización de las variables, formulación de hipótesis y para concluir con el señalamiento de las variables.

Capítulo 3. Hace referencia a la metodología en el que se incluye el enfoque de la investigación, modalidades de la investigación, niveles o tipos de investigación, la población y muestra, matrices de operacionalización de las variables, plan de recolección de la información y el plan de procesamiento y análisis de la información.

Capítulo 4. Corresponde al análisis e interpretación de los resultados obtenidos en la aplicación y tabulación de encuestas realizadas a estudiantes, docentes y se hace énfasis en la verificación de la hipótesis.

Capítulo 5. Contiene las conclusiones y recomendaciones del trabajo de investigación.

Capítulo 6. Está conformado por: título de la propuesta, datos informativos, antecedentes, justificación, objetivo general y objetivos específicos, factibilidad, fundamentación, metodología o modelo operativo, el desarrollo de la propuesta, administración y el previo de la evaluación.

El trabajo concluye con la bibliografía que son fuentes de consulta que contribuyen al desarrollo del mismo y los anexos integrados por los instrumentos, documentos y fotografías.

CAPÍTULO 1

EL PROBLEMA

1.1. Tema

“Las Actividades Lúdicas y el Aprendizaje en el área de Lengua y Literatura de los niños/as del séptimo año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo” del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua”

1.2. Planteamiento del problema

1.2.1. Contextualización del problema

En el **Ecuador** desde hace mucho tiempo se habla de la situación crítica que vive el Sistema Educativo, Se habla de los pocos recursos que se destinan a la educación y de la distorsión de los valores implícitos al proceso educativo.

La Educación Básica, al igual que los otros niveles, arrastra también grandes fallas, entre ellas se puede mencionar, la poca aplicación de la actividad lúdica, y la carencia de recursos didácticos atractivos, la deficiente preparación de los docentes, la precaria adecuación de los locales educativos y, en muchos casos, la falta de integración de los padres y representantes al proceso educativo de sus hijos (Ministerio de Inclusion y Economía Social).

Promover la utilización recursos lúdicos en la escuela, como herramienta con una finalidad esencialmente de contribuir con el aprendizaje en el área de

lengua y Literatura y en la calidad de la Educación, enfocado en la recreación y la distracción, en donde él niño pueda desarrollar sus habilidades, el juego durante la niñez y hasta en la adolescencia es una importante herramienta de la cual los docentes debemos tener conocimiento para realizar una mejor labor en su aula de clase.

Los maestros en mínimas cantidades permiten que el educando exprese su criterio, analice y reflexione sobre la importancia de un tema, con el uso único de la pizarra permitiendo el uso de la memoria mecánica, y menospreciando los instrumentos que facilitaran el aprendizaje significativo es decir que el niño aprenda para la vida.

En nuestro País Los caminos y posibilidades están abiertos para aventurarse a innovar metodológicamente los procesos de aprendizaje, que permitan consolidar las competencias humanas. Se habla de los pocos recursos didácticos que se destinan a la Educación y de la distorsión de los valores implícitos al proceso educativo. La Educación básica, al igual que los otros niveles, arrastra también grandes fallas. Entre ellas se puede mencionar, la poca aplicación de la actividad lúdica en todas las áreas.

En la provincia de **Tungurahua** existe el reto en la práctica pedagógica de las escuelas de formación donde se tenga una actitud lúdica por parte del docente, teniendo una interrelación con los niños, padres de familia, intereses y cotidianidad, proponiendo una aplicación real de transversalidad curricular entre la enseñanza y el componente lúdico, de forma que exista consistencia entre los desarrollos y enfoques.

En las Instituciones de Educación Básica de séptimo año, muchos profesores por diversas circunstancias aplican las actividades lúdicas o didácticas, en una minúscula parte, en consecuencia, se está conspirando para el

desarrollo armónico del aprendizaje en el área de Lengua y Literatura de los y las estudiantes, búsqueda de información con rapidez. Visualización de lugares, hechos procesos para darle mayor objetividad al contenido de estudio. Simulación de procesos o situaciones de la realidad. Participación en juegos didácticos que contribuyen de forma lúdica a profundizar en el aprendizaje en el área de Lengua, evaluación de los resultados del aprendizaje, preparación en el manejo de herramientas Lúdicas que se utilizan en la cotidianidad.

En las precisiones de la enseñanza y el aprendizaje en área de Lengua y Literatura incluidas dentro del documento curricular, se hacen sugerencias sobre los momentos y las condiciones ideales para el empleo de las actividades lúdicas, que podrán ser aplicadas en la medida en que los centros educativos dispongan de los recursos para hacerlo.

Promoviendo la participación activa, comprometida y conmovedora de todos los actores de la educación se dará paso al uso adecuado de instrumentos, técnicas, estrategias y sobre todo de los recursos lúdicos que son muy importantes ya que nuestra provincia necesita de una sociedad con mentes productivas para el desarrollo de nuestro país.

En la **Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo”**, ubicada en la Provincia de Tungurahua, cuya población estudiantil es de 915 estudiantes, la mayoría de docentes han influido de manera monótona, creando limitaciones y desmotivación en el estudiante, es por ello que no se da una educación de calidad, la poca utilización de recursos lúdicos, ha permitido que los estudiantes en una imperceptible parte se desarrollen en su nivel cognitivo y significativo.

Lo demuestran en el desempeño escolar del estudiante es que no se ha tomado en cuenta las necesidades en cuanto al desarrollo del aprendizaje en el área de lengua y literatura, se ha observado que algunos maestros no están

utilizando las actividades lúdicas, limitando de esta manera el razonamiento en los estudiantes del plantel educativo.

Se realiza empleando una serie jerárquica de organización (en orden descendente de exclusividad) donde cada organizador precede a la correspondiente unidad de material detallado y diferenciado; y ordena el material de cada unidad por grados descendentes de exclusividad.

Árbol de problemas

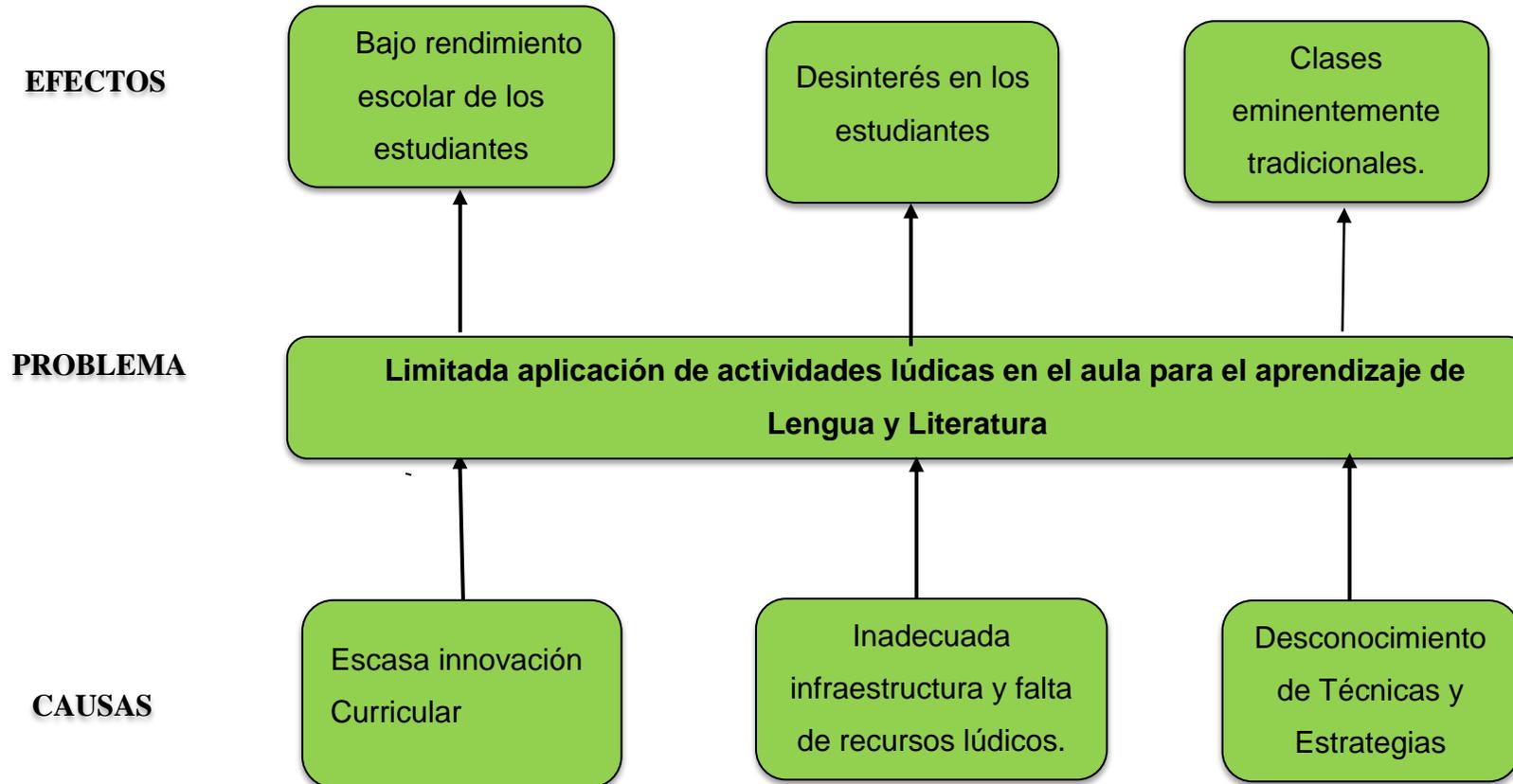


Gráfico Nº 1: Árbol De Problemas
Elaborado por: Ocaña E, 2016

1.2.2. Análisis Crítico

Por la escasa innovación curricular y la insuficiente aplicación de actividades lúdicas en el aula para un aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura tenemos como resultado bajo rendimiento académico existiendo dificultad en desarrollo del aprendizaje, esto trae consigo graves consecuencias; estudiantes quienes reciben la información, limitándose únicamente a memorizar para una mejor comprensión del tema; convirtiéndose esto en algo mecánico y obstruyendo la posibilidad de ser el estudiante una persona creativa, analítica, crítica.

Además por la falta de colaboración y compromiso de maestros con el avance educativo del país y de la educación de los estudiantes existen maestro obsoletos que no han participado en los diferentes programas de preparación y actualización de conocimientos programados por el ministerio de educación, ha hecho que de origen a uno de los efectos que es el desinterés en las innovaciones curriculares de esta manera las clases se vuelven muy rutinarias con técnicas y estrategias tradicionalistas en gran medida detienen

La Inadecuada infraestructura y falta de recursos lúdicos dará como resultado estudiantes desinteresados formando en ellos personas con un bajo nivel de criticidad y razonamiento, basados únicamente en los contenidos haciendo de ellos personas memorísticas.

Tendremos clases magistrales preparadas por el docente, ricas en contenidos pero carentes en actividades lúdicas que contribuyan con el aprendizaje que dan lugar a su principal efecto como es la educación tradicional por tal motivo no se puede construir un aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes.

El Desconocimiento de Técnicas y Estrategias Lúdicas/motivacionales dan origen a clases muy rutinarias con técnicas y estrategias

tradicionalistas en gran medida detienen el aprendizaje de los estudiantes muestra poco ningún interés para la adquisición de los saberes y conocimientos relativos en el área de Lengua y Literatura que les permitan aplicar y promuevan el desarrollo de la inteligencia de los educandos.

La poca experiencia en la ejecución de técnicas y estrategias lúdicas influyen directamente en el proceso de aprendizaje por lo tanto los niños y niñas no internalizan conocimientos de una manera agradable, motivadora, creativa y lúdica.

1.2.3. Prognosis

La situación actual de la Unidad Educativa en el proceso de aprendizaje es deficiente por la escasa aplicación de la lúdica en el área de Lengua y Literatura, situación que conlleva a que los estudiantes pierdan el interés por aprender.

Al no resolverse el problema tendremos como resultado fracasos de los estudiantes en su rendimiento académico combinado con la incapacidad de su creatividad que no se desarrollara al nivel deseado, teniendo una deficiencia en la rapidez en la escritura, no participaran activamente durante las horas de clase, no serán críticos, reflexivos con un elevado nivel de conocimientos y se verán afectados en su nivel académico.

Lo que se busca es que los estudiantes desarrollen capacidades intelectuales en forma apreciable, por acoger aprendizajes críticos, tendrán desarrollo potencial, se creara un ambiente propicio que proporciona los medios para el desarrollo de todas sus facultades, es probable que sea la forma de aprendizaje más creadora que tiene un niño.

1.2.4. Formulación del problema

¿Contribuyen las actividades lúdicas en el aprendizaje significativo del área de Lengua y Literatura de los niños/as del séptimo año de educación básica, en la Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo” del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua?

1.2.5. Preguntas directrices

- ¿Cómo se aplican las actividades lúdicas en la Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo”
- ¿Cuál es el proceso de aprendizaje en el área de Lengua y Literatura?
- ¿Existe una propuesta que permita mejorar el aprendizaje en el Área de Lengua y Literatura a través de actividades lúdicas en la Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo”?

1.2.6. Delimitación del objeto investigación

CAMPO: Educativo

ÁREA: Pedagogía

ASPECTO: Aprendizaje en el Área de Lengua y Literatura

Delimitación Espacial

La presente investigación se realizó en la unidad educativa “Provincia de Chimborazo”, cantón Ambato, provincia de Tungurahua.

Delimitación Temporal

La investigación se desarrolló durante el año lectivo 2014-2015

Unidades de Observación

Estudiantes de los séptimos años de Educación Básica.

1.3. JUSTIFICACIÓN

Este proyecto tiene gran **interés** puesto que se ha investigado y observado las carencias en los estudiantes y los docentes, de este modo se tomarán en cuenta las sugerencias de una manera positiva, donde el estudiante pondrá mucho más interés, amor y dedicación en sus estudios, a su vez ayudar al educando a ser crítico, reflexivo y participativo.

La **importancia** del desarrollo de esta investigación es que tiene como propósito conocer lo fundamentales que son las actividades lúdicas y descubrir los problemas usuales que hay dentro de la institución, crear una sucesión adecuada para el desarrollo de las actividades lúdicas en los niños, para que los infantes no tengan ningún problema, durante su etapa escolar, además se pretende enriquecer el proceso mediante técnicas novedosas para garantizar un buen dominio de la misma, acompañada de infraestructura adecuada y maestros capacitados.

Novedad del presente tema se encuentra en la entidad misma del trabajo ya que nos permite utilizar la investigación como guía para conocer a fondo la aplicación de actividades lúdicas, sus causas, las consecuencias y los niveles de influencia en el aprendizaje significativo del área de Lengua y Literatura de los estudiantes y por medio de esto se podrán resolver los diferentes problemas presentados.

Los **beneficiarios** son los niños y niñas del séptimo año de educación básica de la unidad educativa “ Provincia de Chimborazo” pues ellos son el futuro y son en quienes aplicaremos procesos para el desarrollo de sus destrezas lo que nos dará como resultado estudiantes que mostrarán

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

La **factibilidad** de esta investigación es que contamos con el apoyo de las autoridades institucionales y en especial con los docentes permitiéndome realizar esta investigación con los estudiantes de la institución educativa, por ende, ellos están prestos a emplear estos procedimientos en búsqueda de una solución positiva.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1. Objetivo General

Analizar las actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura de los niños de séptimo año de educación básica, de la unidad educativa “Provincia de Chimborazo” del cantón Ambato, provincia de Tungurahua.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Identificar como son las actividades lúdicas en la Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo”.
- Determinar cómo es el proceso de aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.
- Proponer una propuesta que permita mejorar el aprendizaje en el Área de Lengua y Literatura a través de actividades lúdicas en la Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo”

CAPITULO 2

MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes Investigativos

Después de una extensa revisión por las Bibliotecas del Ecuador se han encontrado varios temas con una temática similar, mencionados trabajos argumentan lo consiguiente:

Según Montero, N (2010) con su tema: La actividad lúdica y su incidencia en la expresión corporal de los niños/as del primer año de educación básica de la Escuela “Manuel De Echeandía” del cantón Guaranda de la provincia de Bolívar, en el período noviembre 2009 – marzo 2010; se puede concluir que la mayoría de maestras y maestros utilizan en forma limitada la actividad lúdica en el aprendizaje de los niños.

La mayoría de niños y niñas no han desarrollado en forma apropiada la expresión corporal, ya que presentan dificultades en la coordinación sensoria motriz, la expresión gestual. Las maestras y maestros no cuentan una guía sobre actividades lúdicas apropiadas para desarrollar la expresión corporal de los niños y niñas.

PEREZ.V (2010) Se ha verificado que la mayoría de las docentes utilizan diferentes técnicas de actividades lúdicas para el desempeño escolar de los estudiantes, pero es necesario implementar una rama de técnicas, estrategias y argumentos para un mejor desarrollo en el proceso enseñanza aprendizaje.

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

1.2. Fundamentación filosófica

1.2.1. Fundamentación Epistemológica

Esta investigación se ha enfocado en un paradigma crítico propositivo, cuya finalidad es la importancia de introducir la Lúdica en el proceso de aprendizaje en el área de Lengua y Literatura poniendo mucho interés en el educando tomando en cuenta que todas las actividades lúdicas desarrollan un buen ambiente entre los estudiantes y maestro donde se crea y se logra un aprendizaje significativo.

Hoy en día gracias al importante avance de la psicología evolutiva nos encontramos con la gran novedad que, dentro de esta área de conocimiento, se ha producido una síntesis interdisciplinaria muy compleja y sumamente prometedora para el estudio del desarrollo infantil.

Así en este campo, se entrecruzan disciplinas muy diversas desde la etología, la epistemología, la lingüística, comunicación, la cibernética etc. pasando por las diferentes teorías, normas de la psicología, por lo que cada vez resulta más difícil aproximarse a su estudio. (Wikipedia, 2016)

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

1.2.2. Fundamentación Axiológica

La axiología, o ciencia de los valores, forma parte indisoluble del saber filosófico humanista, de tal manera que axiología y revelación humana, constituyen una unidad dialéctica compleja, en despliegue contradictorio. Por eso, realmente los valores fructifican y se legitiman, incorporados al cuerpo de la cultura, de lo contrario, no es posible revelar sistemas de valores estables y duraderos, es decir, no se convierten en normas de conducta y de convivencia social” (Letras Uruguay, 2016)

Los juegos y las actividades desarrollan y estimulan los valores en el niño y niñas. Si en el hogar y en la escuela eligen las actividades lúdicas correctas, ellas le brindarán un elemento educativo importante e indispensable, la asociación de experiencias cotidianas en el juego contribuye al desarrollo integral de los niños. Al competir tratando de no infringir las reglas del juego estimularán una educación con valores.

1.2.3. Fundamentación Sociológica

El niño se socializa con su familia, la escuela y la comunidad, recibiendo nuevas experiencias que estén de acuerdo con las necesidades, respetando la individualidad de cada uno, permitiendo saber el comportamiento del estudiante en su medio. Estos conocimientos permiten al maestro aplicar sus técnicas de una manera eficiente. (Letras Uruguay, 2016)

Dentro de cualquier trabajo investigativo es de gran relevancia que no se deje de lado los valores ya que para tener el apoyo de los miembros de la comunidad educativa se debe practicar el saber filosófico donde se pueda obtener una buena convivencia social y la investigación tenga una notabilidad plena dentro del plantel.

1.2.4. Fundamentación Pedagógica

Cuanto más complejas y numerosas sean las conexiones establecidas entre el material de aprendizaje y los esquemas de conocimiento del alumno y cuanto más profunda sea su asimilación

y memorización comprensiva y cuanto más sea el grado de significatividad del aprendizaje realizado, tanto mayor será su impacto sobre la estructura cognoscitiva del alumno y, en consecuencia, tanto mayor será la probabilidad de que los significados construidos puedan ser utilizados en la realización de nuevos aprendizajes. (Ladyaiko, 2016)

De acuerdo a lo que se señala en la cita se puede concluir en que si el aprendizaje del ser humano es significativo tendrá una mayor posibilidad para que los conocimientos adquiridos sean útiles y valederos para el desarrollo del niño y podrá poner en práctica durante toda su vida.

1.3. Fundamentación Legal

Esta investigación contempla artículos legales basados en la constitución política del Ecuador, el código de la niñez y adolescencia, el plan decenal y la ley orgánica de educación intercultural (LOEI 2012).

El fundamento jurídico constitucional tiene su aplicación en las nuevas técnicas de aprendizaje en la educación ya que en el mismo se reconoce el interés público que el Estado dará a la innovación y sus aplicaciones.

CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR

Art 27.- La educación tendrá un sentido moral, histórico y social; y, estimulará el desarrollo de la capacidad crítica del educando para la comprensión cabal de la realidad ecuatoriana, la promoción de una auténtica cultura nacional, la solidaridad humana y la acción social y comunitaria.

Artículo 347.- Establece que será responsabilidad del Estado,

Literal. 2. Garantizar que los centros educativos sean espacios democráticos de ejercicio de derechos y convivencia pacífica. Los centros educativos serán espacios de detección temprana de requerimientos

especiales, y garantizar el respeto del desarrollo psicoevolutivo de los niños, niñas y adolescentes, en todo el proceso educativo.

Dentro de la sociedad hay normas que se deben cumplir entre ellas se manifiesta que la educación debe basarse en el desarrollo crítico de los estudiantes permitir que sean gestores de todo material lúdico y así desarrollen un aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura.

LEY ORGÁNICA INTERCULTURAL Y BILINGÜE

Título I

DE LOS PRINCIPIOS GENERALES

Capítulo II

DEL DERECHO A LA EDUCACIÓN

Artículo 5.

c) 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.

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

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

Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje.”

Art 38.- Objetivos de los programas de educación. - La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para”

g) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo.

h) La capacitación para un trabajo productivo y para el manejo de conocimientos científicos y técnicos.

Dentro de los preceptos legales la educación que reciben desde la infancia debe ser integrales y significativos, por ello los maestros deben utilizar materiales lúdicos y trabajar en un ambiente adecuado ocupando los valores y actitudes para desarrollar la autonomía en los estudiantes.

1.4. Categorías fundamentales

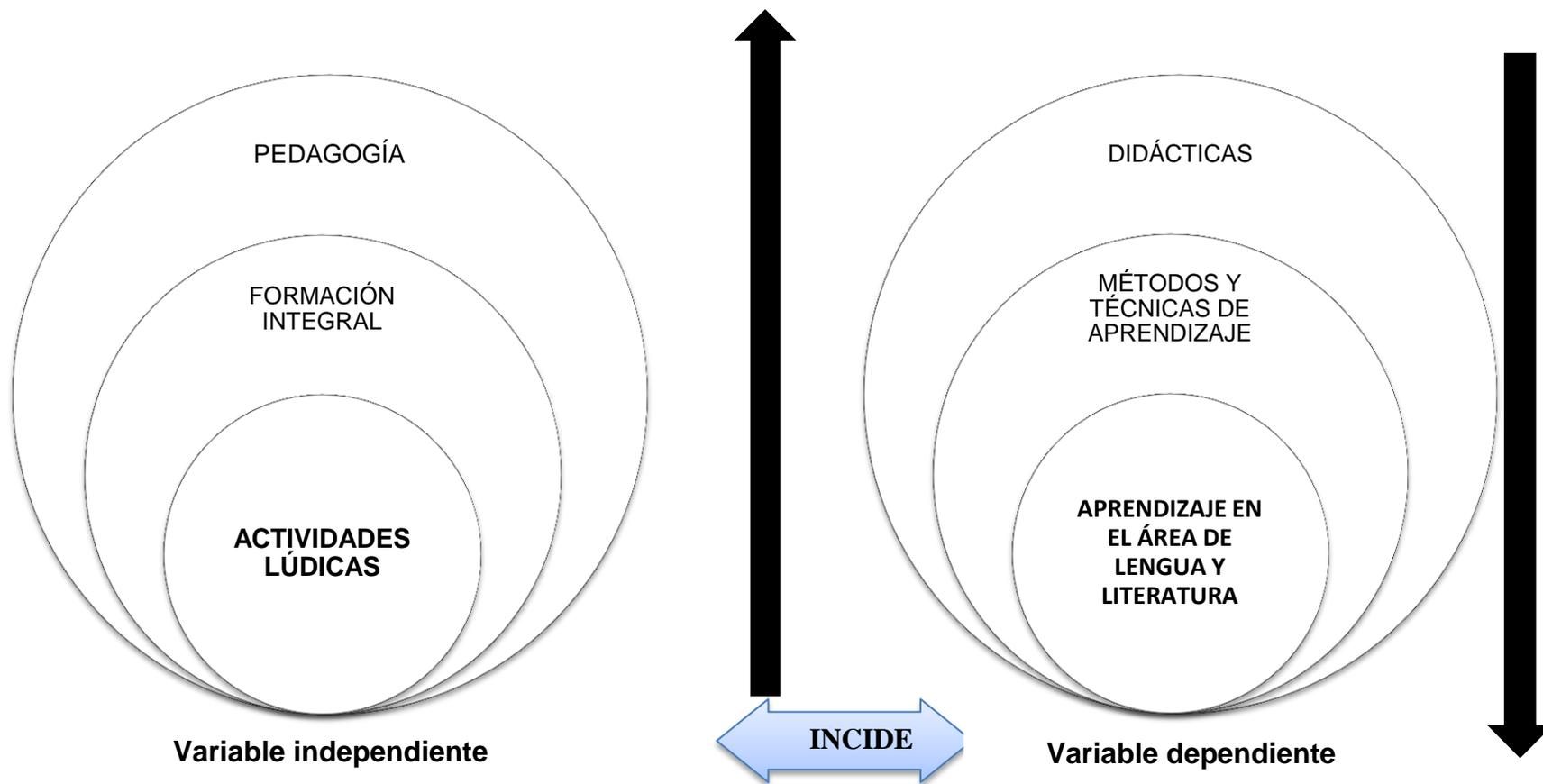


Gráfico Nº 2: Categorías Fundamentales
Elaborado por: Ocaña V, 2016

1.4.1. Constelación de Ideas de la Variable Independiente

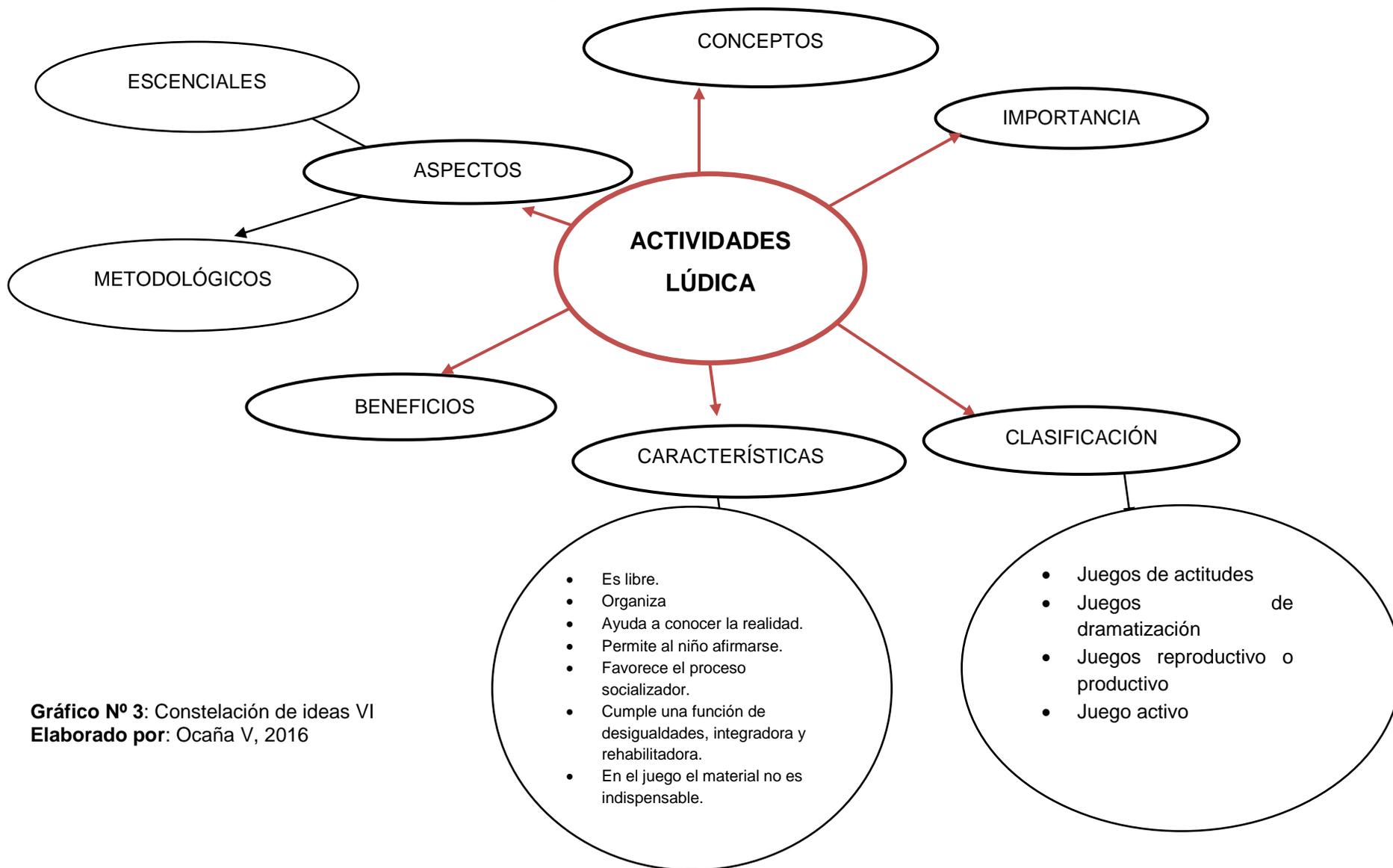


Gráfico Nº 3: Constelación de ideas VI
Elaborado por: Ocaña V, 2016

1.4.2. Constelación de Ideas de la Variable Dependiente

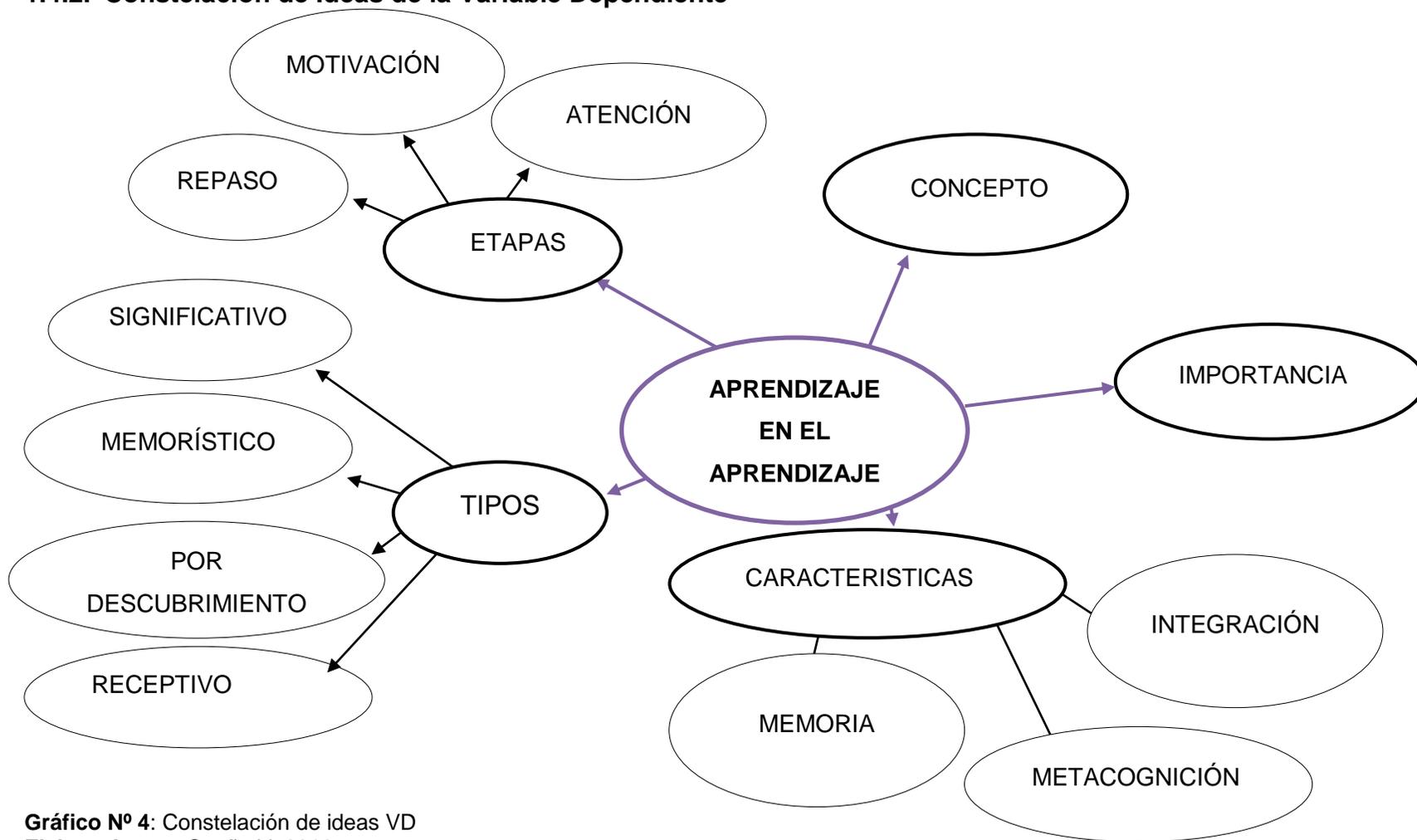


Gráfico Nº 4: Constelación de ideas VD
Elaborado por: Ocaña V, 2016

1.4.3. Variable Independiente

1.4.3.1. Actividades lúdicas

Concepto

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

“Conjunto de juegos de diversa naturaleza a través de técnicas didácticas, mediante la utilización de materiales facilitando las actividades, que permita coordinar una motricidad adecuada.” (Reyes P. , 2014, pág. 125)

Las actividades lúdicas son de gran importancia en la vida del individuo ya que son acciones que permite el desarrollo integral de la persona, le permiten crecer en el interior y exterior, disfrutar del entorno natural, de las artes, de las personas, además de uno mismo por medio del juego, aprendemos las normas y pautas de comportamiento social, hacemos nuestros valores y actitudes, despertamos la curiosidad.

Según el autor Icarito (2010) “De esta forma, todo lo que hemos aprendido y hemos vivido se hace, mediante el juego” (pág. 65)

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano.

Importancia de las actividades lúdica

La fantasía la creatividad y la libertad son eséncieles para el desarrollo de la lúdica, y para poder trabajar lúdicamente con los niño tenemos que de cierta manera fantasía y vivir a su ritmo en su espacio y en su mundo para poder ser creadores y compartir con ellos. (Leguizamon, la ludica, 2012)

La lúdica se muestra no como algo que tienes que ser, si no como algo que surge por si sola que es necesaria para el crecimiento como

persona de cualquier ser humano y que nos lleva a la búsqueda del sentido de la vida.

La actividad o juego en la vida de los niños es muy sustancial e importante, no sólo por lo lúdico, también por el desarrollo cognitivo, lingüístico, social, emocional, así como el desarrollo de la personalidad, ya que a través del juego se expresan libremente, dando a conocer de manera inconsciente situaciones por las que están atravesando (que lo podemos evidenciar en los juegos de imitación), desarrollan su creatividad, imaginación, su identidad, autonomía y fortalecer la convivencia con sus con sus familiares.

A los 3 años de edad, Comienzan a realizar actividades por si solos como pararse de pie, a caminar en puntillas y a construir torres con 6 o 9 bloques, 20 pueden pintar y dibujar en forma circular y horizontal. Hasta utilizarán tijeras especiales para niños.

A los 4 años, tienen más control sobre sus músculos, son activos, por lo que se pasarán el día de un lado al otro, sin parar de jugar; sus juegos pueden que se vuelvan un tanto agresivos.

Las actividades lúdicas son importantes para el aprendizaje, puesto que el niño y la niña juegan y al mismo tiempo aprenden de una manera dinámica y divertida.

Clasificación de las actividades lúdicas

“Desde el punto de vista de esta teoría, el juego es un componente de evolución de la personalidad, la teoría de la autoexpresión encuentra en el juego o actividad un modo de manifestar necesidades que buscan ser gratificada.” (Gutierrez, 2012, pág. 120)

Desarrollan su creatividad, imaginación, su identidad, autonomía y fortalecer la convivencia con sus con sus familiares.

Dentro de ese mismo decreto de ideas, se clasifican en:

Juegos de actitudes los cuales son todas aquellas funciones que realiza el individuo a través de ejercicios físicos, produce una debilitación de energía, este tipo de juego es común durante los primeros dos años de vida ya que son juegos libres y espontáneos, los niños o niñas los realizan cada vez que les provoca, es considerada una etapa exploratoria y mientras dura, los niños adquieren conocimientos sobre su entorno e influyen en el adelanto de su ingenio y su iniciativa.

Juegos de dramatización donde además de personificar a las personas en la vida real o en los medios de comunicación, se ponen de manifiesto la cabida de ficción en la cual los niños adoptan papeles dramáticos, heroicas, fantásticas y apartados de la vida real. Incluso se presentan los amigos imaginarios o relativos exagerados de etapas vividas por ellos.

Juegos reproductivo o productivo y se le denomina como creativo, ya que impulsa su ingenio y su iniciativa. La permanencia de esta etapa varía en cada niño, pero puede ubicarse hasta finales de su vida preescolar.

Juego activo también puede ser considerado reproductivo, cuando los niños cantan, bailan y repiten las palabras enseñadas y productivas, cuando idean sus propias palabras para las canciones conocidas por él, o les crea su música o nuevos pasos de bailes.

Juegos pasivos se pueden definir como todas aquellas funciones consideradas diversiones, en las cuales los niños dedican un mínimo de energía y por lo general pueden proceder solos.

Juegos cooperativos y competitivos se puede determinar el juego cooperativo, cuando la esencia del objeto del juego, es la suma de los

resultados de los objetos individuales de cada miembro de la actividad, mientras que un juego competitivo es la ganancia de un objetivo individual, se priva el logro de los objetivos de los demás es excluyente debido a que el éxito de uno es el descalabro de otros.

Características

Son recursos de apoyo para el aprendizaje académico de las distintas materias curriculares, como para la adquisición y desarrollo de competencias específicas.

- Es libre.
- Organiza las acciones de un modo propio y específico.
- Ayuda a conocer la realidad.
- Permite al niño afirmarse.
- Favorece el proceso socializador.
- Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- En el juego el material no es indispensable.

Ayuda al estudiante a conocer la realizar a desenvolverse de mejor manera, más participativo en las clases, interés al aprender, entusiasta.

Beneficios

Adquirir un conjunto de conocimientos creativos y adecuados que pueden ser realizados de manera individual como también de forma colaborativa con ello se pretende disminuir el trabajo monótono conseguir aprendizajes significativos, desarrollar el conocimiento, determinar un problema, analizarlo y dar alternativas adecuadas de solución.

- Desarrolla habilidades en los niños y jóvenes.

- Logran asimilar de una manera más fácil los procedimientos de actividades propuestas por el Docente.
- Desarrolla capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.
- Poseen un gran potencial emotivo y motivacional.
- Estimulan la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las áreas curriculares.
- Desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora.
- Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.
- Influyen directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes.
- Fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.
- Se desarrolla el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal.

Los beneficios de los estudiantes al realizar las actividades lúdicas, desarrollan las habilidades y capacidades mediante una participación activa, fomenta la participación, atención y la imaginación son críticos y logran la seguridad en sí mismos.

Por eso, es importante implementar una variedad de juegos en que todos los participantes puedan ser aceptados y experimentar, al menos, un grado moderado de éxito; el miedo al fracaso junto con la angustia y la frustración asociada con el fracaso se reducen cuando los errores no son percibidos como determinantes del resultado.

Aspectos Metodológicos

Igualmente, se deben tener en cuenta algunos elementos que aseguran el éxito de una actividad lúdica, como, por ejemplo:

- Seleccionar y ambientar el lugar
- Elegir adecuadamente el juego
- Dar el nombre al juego
- Explicar el juego paso a paso
- Utilizar el ejemplo
- Terminar el juego en el tiempo adecuado
- Combinar juegos físicos con juegos pasivos
- Misterio
- Actitud de quién dirige
- Realizar las mismas cosas que los participantes
- Número de participantes
- Condiciones de espacio y tiempo
- Intensidad de juego
- Duración del juego
- Grado de dificultad
- Objetivo de la sesión
- Implementos
- Tareas especiales

Modificación de las reglas. (Gutierrez, 2012, pág. 120)

Los aspectos que se debe tomar en cuentas son: el nombre del juego, números de participantes, explicar el juego paso a paso, duración del

juego, es importante que se tome en cuenta cada aspecto para que el juego sea ejecutado correctamente con un resultado eficaz.

Aspectos esenciales

Algunos aspectos esenciales a la hora de realizar una actividad lúdica son:

- Corta duración
- Reglamento simple y variable
- Tener en cuenta intereses y expectativas de los participantes
- Dificultad creciente
- Permitir participación, organización y autogestión
- Involucrar a todos los participantes
- Seguridad de los participantes
- Diferencias de los participantes (Gutierrez, 2012, pág. 122)

La mejor forma de promover una adaptación efectiva del educando al preescolar lo representa la utilización de actividades lúdicas ya que a través de ellas se permite la interacción efectiva del niño o niña con sus compañeros y docentes así como el afianzamiento de normas valores y aprendizajes para fortalecer su desarrollo cognoscitivo motriz y social; es decir, su desarrollo integral.

Formación Integral

La Formación Integral ayuda a la expansión de las necesidades y los deseos, que no se pueden ejecutar placenteramente en otras formas, y se satisfacen a veces en los juegos. Es una fuente de aprendizaje ya que la formación integral ofrece oportunidades para aprender muchas cosas; por medio de libros, la televisión o la exploración del ambiente que los niños o niñas no tendrían oportunidad de aprender en el hogar o la escuela. En este mismo orden es un estímulo para la creatividad, pues mediante la experimentación de los juegos, los mismos descubren que al crear algo nuevo y distinto puede ser satisfactorio.

Conviene anotar que, en los juegos los niños o niñas descubren cuáles son sus capacidades y cómo se comparan con los de sus compañeros de juegos mediante su desarrollo aprenden a ser sociables; al jugar con otros, los pequeños aprenden a establecer relaciones sociales y a satisfacer y

resolver los problemas que causan dichas relaciones. (Reyes P. , 2014, pág. 250)

Con respecto a la formación integral aun cuando los niños y niñas aprenden en el hogar y en la escuela lo que el grupo considera como correcto e incorrecto, la aplicación de la formación integral no es en ninguna parte tan rígida como en un grupo de juegos.

Formación integral del estudiante tiene como objetivo promover y desarrollar en el estudiante capacidades, valores y habilidades que enriquezcan y favorezcan su trayectoria académica desde su ingreso hasta el egreso, mediante actividades complementarias a su formación curricular tales como:

- Conocimientos
- Estrategias de aprendizaje
- Habilidades
- Capacidades
- Fortalecimiento de valores

“La formación integral parte de la idea de desarrollar, equilibrada y armónicamente, diversas dimensiones del sujeto que lo lleven a formarse en lo intelectual, lo humano, lo social y lo profesional.”
(Reyes P. , 2014, pág. 250)

Es decir, en el nuevo modelo la Universidad Veracruzana deberá propiciar que los estudiantes desarrollen procesos educativos informativos y formativos.

Los primeros darán cuenta de marcos culturales, académicos y disciplinarios, que en el caso de la educación superior se traducen en los elementos teórico-conceptuales y metodológicos que rodean a un objeto disciplinar. Los formativos, se refieren al desarrollo de habilidades y a la integración de valores expresados en actitudes.

Pedagogía

La pedagogía es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto.

Etimológicamente, la palabra pedagogía deriva del griego paidos que significa niño y agein que significa guiar, conducir se llama pedagogo a todo aquel que se encarga de instruir a los niños el término "pedagogía" se origina en la antigua Grecia, al igual que todas las ciencias primero se realizó la acción educativa y después nació la pedagogía para tratar de recopilar datos sobre el hecho educativo, clasificarlos, estudiarlos, sistematizarlos y concluir una serie de principios normativos. (Jean Piaget. , 2002, pág. 250)

La pedagogía es un conjunto de procedimientos y recursos de que se sirve una ciencia o arte. La pedagogía puede, perfectamente y sin ningún problema ser considerada una técnica, pues son los parámetros y normas que delimitan el arte de educar.

La pedagogía como ciencia: la pedagogía cumple con las características principales de la ciencia, es decir, tiene un objeto propio de investigación, se ciñe a un conjunto de principios reguladores, (Daysi Hevia, s/a, pág. 50)

La pedagogía, como lo indica sería la ciencia que estudia los procesos educativos, ya que es un proceso vivo en el cual intervienen diferentes funciones en el organismo para que se lleve a cabo el proceso de aprendizaje.

Pedagogía es el arte de transmitir experiencias, conocimientos, valores, con los recursos que tenemos a nuestro alcance, la pedagogía es la disciplina que organiza el proceso educativo de toda persona, en los aspectos psicológico, físico e intelectual tomando en cuenta los aspectos culturales de la sociedad en general.

Características de los modelos pedagógicos

- Un modelo es una herramienta conceptual para entender mejor un evento.
- Es la representación del conjunto de relaciones que describen un fenómeno.
- Un modelo pedagógico es la representación de las relaciones que predominan en el proceso de aprendizaje.

Es un esquema estructurado que puede coexistir con otros y que sirve para organizar la búsqueda de nuevos conocimientos en el campo de la pedagogía. (Logroño, 2010, pág. 25)

Los modelos pedagógicos son esquemas que se utilizan para comprender de mejor manera un tema, y sirve para la búsqueda de nuevos conocimientos.

Clasificación de los modelos pedagógicos

Modelo tradicional

Finalidad de la educación: Desarrollar al hombre para que trascienda hacia el ser supremo y sirva a los de más.

Contenidos: Saberes cultos y clásicos para comunicarse con los de más.

Habilidades básicas: lectura, escritura y cálculo.

Metodología: Academicista, verbalista, escolástica, clases dictadas en régimen de disciplina regida.

Relación profesor-alumno: Vertical y excluyente, docente trasmisor y estudiante receptor.

REPRESENTANTES: Pensadores Católicos (Maritain, Mounier 2010; Maritain; Mounier, 2010)

Modelo conductista

Finalidad de la educación: Instrumento para el desarrollo económico. Condicionar las conductas juveniles para integrarse sin problemas a la producción.

Contenidos: Conocimientos prácticos y útiles para adiestrar a las nuevas generaciones en la estructura productiva.

Metodología: Formulación de objetivos; ejercitación del comportamiento; refuerzo; comprobación de resultados; fijación de nueva conducta.

Relación profesor-alumno: Vertical; docente ingeniero conductual que moldea comportamientos deseables. Estudiante pasivo, más atento a la asimilación y reproducción que a la creación y elaboración. (Maritain, Mounier 2010; Maritain; Mounier, 2010)

Modelo naturalista

Finalidad de la educación: Permitir que el niño desarrollo lo bueno de su interioridad, sus cualidades y habilidades naturales

Contenidos: Experiencias que permiten el desarrollo en base al juego, el movimiento y experiencias vivenciales.

Representantes: (Rousseau, Rogers, Nelly, Llich, Reimer ,2000)

Modelo progresista o cognitivo

Finalidad de la educación: Que el educando comprenda al mundo para integrarse a él de manera dinámica y constructiva. Desarrollar las potencialidades del educando.

Contenidos: Son importantes en la medida que contribuyen al desarrollo de destrezas cognitivas, procedimentales y actitudinales. Comprensión esencial de conceptos, principios, leyes, teorías.

Metodología: Presta más atención a los procesos que a los resultados. Utiliza técnicas como: descubrimiento, redescubrimiento, investigación, talleres, desestabilización cognitiva

Relación docente-estudiante: Directa, el docente propone las orientaciones, tareas proyectos y desafíos. Estudiantes que optan por una actitud de búsqueda investigación y descubrimiento.

Representantes: (Piaget, Bruner, Ausubel, Novack, Coll ,2000)

Los modelos pedagógicos son esquemas que se utilizan para comprender de mejor manera un tema, y sirve para la búsqueda de nuevos conocimientos.

1.1.4 Variable Dependiente

1.4.4.1 Didácticas

Es el conjunto de recomendaciones que el profesor o docente debe tener en cuenta siempre que trabaje con un grupo de alumnos.

Dentro de estas directivas didácticas están: tener en cuenta las ideas de los alumnos, incentivar la expresión libre y los debates al interior del grupo, cultivar la confianza con los alumnos dentro y fuera de la clase, manejo de los ritmos de clase y estar atento a la fatiga de los alumnos, crear ambiente agradable en clase, ser puntuales con la clase, atender con eficiencia las inquietudes estudiantiles, buscar la comunicación adecuada con los alumnos, manejar con sabiduría tanto a los alumnos mediocres como a los llamados adelantados, etc.

Todas las anteriores directivas enmarcan en últimas el “deber ser” que debe reunir todo buen docente.

La apropiación que hagamos de lo anterior resulta trascendental para lograr el objetivo de formarnos de una manera eficiente y proactiva como docentes.

Es usual encontrar productos y actividades para niños donde aparece el concepto de didáctica. “Contenidos didácticos”, “Material didáctico” y “Juego didáctico” son, por citar algunos casos a modo de ejemplo, frases que resuenan con frecuencia en la mente de numerosos adultos. Sin embargo, muchas veces perdemos de vista las definiciones teóricas y nos quedamos sin identificar entonces qué significan, en concreto, palabras como la mencionada. Por esa razón, hoy intentaremos aportar datos interesantes que permitan descubrir que es, exactamente, la didáctica. (Martínez, Proceso de Enseñanza y Aprendizaje, 2005)

En términos más técnicos la didáctica es la rama de la Pedagogía que se encarga de buscar métodos y técnicas para mejorar la enseñanza, definiendo las pautas para conseguir que los conocimientos lleguen de una forma más eficaz a los educados.

Dicen los expertos que por didáctica se entiende a aquella disciplina de carácter científico-pedagógica que se focaliza en cada una de las etapas del aprendizaje. En otras palabras, es la rama de la pedagogía que permite abordar, analizar y diseñar los esquemas y planes destinados a plasmar las bases de cada teoría pedagógica. (Martínez, Proceso de Enseñanza y Aprendizaje, 2005)

Esta disciplina que sienta los principios de la educación y sirve a los docentes a la hora de seleccionar y desarrollar contenidos persigue el propósito de ordenar y respaldar tanto los modelos de enseñanza como el plan de aprendizaje. Se le llama acto didáctico a la circunstancia de la enseñanza para la cual se necesitan ciertos elementos: el docente (quien enseña), el discente (quien aprende) y el contexto de aprendizaje.

En cuanto a la calificación de la didáctica, puede ser entendida de diversas formas: exclusivamente como una técnica, como una ciencia aplicada, simplemente como una teoría o bien como una ciencia básica de la

instrucción. Los modelos didácticos, por su parte, pueden estar caracterizados por un perfil teórico (descriptivos, explicativos y predictivos) o tecnológico (prescriptivos y normativos). (Martinez, Proceso de Enseñanza y Aprendizaje, 2005, págs. 120-121)

Cabe resaltar que, a lo largo de la historia, la educación ha progresado y, en el marco de esos avances, las referencias didácticas se han modernizado.

En un primer momento, por ejemplo, existió un modelo que hacía hincapié tanto en el profesorado como en el tipo de contenido proporcionado al alumno (modelo proceso-producto), sin tomar en cuenta el método elegido, el marco de la enseñanza ni al educando.

Con los años, se adoptó un sistema de mayor actividad donde se intenta estimular las habilidades creativas y la capacidad de comprensión valiéndose de la práctica y los ensayos personales.

Por otra parte, el denominado modelo mediacional busca generar y potenciar las destrezas individuales para llegar a una autoformación.

Con las ciencias cognitivas al servicio de la didáctica, los sistemas didácticos de los últimos años han ganado en flexibilidad y poseen un alcance mayor.

En sus comienzos, la educación se regía por un modelo didáctico tradicional, que se centraba en enseñar sin importar demasiado cómo, no se estudiaban los métodos a fondo, ni los contextos en los que se intentaba impartir el conocimiento o la situación de cada individuo; actualmente a la hora de intentar enseñar es muy importante utilizar una didáctica que incluya un análisis previo del contexto de los alumnos en general y de cada individuo, que busque acercarse a cada uno y desarrollar las capacidades de autoformación, imprescindibles para que los conocimientos alcanzados puedan ser aplicados en la vida cotidiana de los individuos. (Wagner, Proceso de Enseñanza y Aprendizaje, 2002, págs. 2000)

La educación, así como el resto del mundo fue cambiando y adaptándose a los tiempos, por esa razón sus modelos didácticos fueron cambiando.

Lo que hace veinte años era recomendable y se aplicaba en todas las escuelas, hoy en día no sólo no se usa sino que se considera negativo para la educación.

Expertos definen la didáctica

Según el autor Aebli (2000) “La didáctica es una ciencia que auxilia a la Pedagogía para todo lo que tiene que ver con las tareas educativas más generales.”(págs. 58)

Asegura que la didáctica científica es el resultado del conocimiento de los procesos educativos en el intelecto de un individuo y las metodologías utilizadas.

Según el autor Mattos (1999) “Expresa que para él consiste en una doctrina pedagógica cuya meta es definir una técnica adecuada de enseñanza y dirigir eficazmente el aprendizaje de un grupo.” (págs. 58)

Posee un carácter práctico y normativo que debe ser respetado.

Según el autor Stöcker (1999) “Por su parte asegura que es una teoría que permite dar instrucciones en la enseñanza escolar de todos los niveles.” (págs. 18)

Al servicio de la didáctica, los sistemas didácticos de los últimos años han ganado en flexibilidad y poseen un alcance mayor.

Métodos y Técnicas de Aprendizaje

Según el autor Stöcker (1999) Durante el proceso de aprendizaje se pueden usar diversas técnicas y métodos de enseñanza. Ocurre que muchas veces estos métodos son usados de una forma empírica sin una mayor profundización y usándose en ocasiones de modo incompleto. (págs. 5)

Esto ocurre muchas veces por desconocimiento y falta de formación al respecto, de ahí que es de vital importancia estudiar, analizar y poner en

práctica los diferentes conceptos, teorías al respecto y metodologías desarrolladas para el logro del objetivo último: un alto nivel educativo en los procesos de formación del niño, el joven bachiller y el profesional universitario.

Por medio de este trabajo se busca satisfacer el conocimiento y aprendizaje de los diferentes métodos y técnicas de enseñanza, la organización de acuerdo a las actividades desarrolladas en clase y la búsqueda permanente del mejoramiento en la calidad del aprendizaje estudiando los métodos de enseñanza individual y socializada y así como las más de veinte técnicas de enseñanza existentes y reconocidas hoy en día.

Método viene del latín *methodus*, que a su vez tiene su origen en el griego, en las palabras (*meta*=meta) y (*hodos*=camino). Por lo anterior Método quiere decir camino para llegar a un lugar determinado la palabra Técnica es la sustantivación del adjetivo técnico que tiene su origen en el griego *technicus*, que significa conjunto de procesos de un arte o de una fabricación. Simplificando técnica quiere decir cómo hacer algo. . (Fingermann, 2011)

Los métodos y técnicas de la enseñanza, independiente de las teorías que los originen deben sujetarse a algunos principios comunes, teniendo en cuenta el desarrollo y madurez pedagógica alcanzada hasta el presente.

Los siguientes son los principios y una breve descripción de algunos de ellos:

- Principio de proximidad
- Integrar la enseñanza lo más cerca posible en la vida cotidiana del educando.
- Principio de dirección
- Tornar claros y precisos los objetivos a alcanzar.
- Principio de marcha propia y continúa

- Procura respetar las diferencias individuales, no exigiendo la misma realización de todos los educandos.
- Principio de ordenamiento
- Con el establecimiento de un orden se busca facilitar la tarea de aprendizaje.
- Principio de adecuación
- Es necesario que las tareas y objetivos de la enseñanza sean acordes con las necesidades del educando.
- Principio de eficiencia
- El ideal: mínimo esfuerzo máxima eficiencia en el aprendizaje.
- Principio de realidad psicológica
- Previene que no se debe perder de vista la edad evolutiva de los alumnos, así como tampoco sus diferencias individuales.
- Principio de dificultad o esfuerzo
- Es preciso tener el cuidado de no colocar al educando ante situaciones de las que tenga Posibilidades de salir bien. Pues el fracaso continuado es peor veneno para la criatura humana.
- Principio de participación
- El educando es parte activa y dinámica del proceso.
- Cualquier proceso emprendido debe favorecer las manifestaciones naturales del educando.
- Principio de transparencia
- El conocimiento aprendido debe replicarse en otras situaciones de la vida diaria.
- Principio de evaluación
- Con un proceso continuo de evaluación, el docente podrá identificar a tiempo dificultades en el proceso de aprendizaje.
- Principio reflexión
- Inducir al pensamiento reflexivo en el alumno como parte integral de actuar del ser humano.
- Principio de responsabilidad

- Encaminar todo el proceso de enseñanza de modo que el educando madure en cuanto a comportamiento responsable.

Aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura

El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información se conecta con un concepto relevante preexistente en la estructura cognitiva, esto implica que las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes sean claras y estén disponibles en la estructura cognitiva del individuo, y que funcionen como un punto de anclaje de las primeras. (Ochoa, E. Octubre de 2009)

En conclusión, el aprendizaje significativo consiste en la combinación los conocimientos previos que tiene el individuo con los conocimientos nuevos que va adquiriendo. Estos dos al relacionarse, forman una conexión y es así como se forma el nuevo aprendizaje, es decir, el aprendizaje significativo.

Además, el aprendizaje significativo de acuerdo con la práctica docente se manifiesta de diferentes maneras y conforme al contexto del alumno y a los tipos de experiencias que tenga cada niño y la forma en que las relacione.

El lenguaje, como un sistema de signos vocales, es el sistema de signos más importante de la sociedad humana, puesto que permite la acumulación del significado y de la experiencia, que puede preservarse a través del tiempo y transmitirse a las generaciones futuras. El lenguaje es posible por las capacidades biológicas del ser humano. Lenguaje y pensamiento se posibilitan mutuamente. . (Acosta, J. Octubre de 2010)

Consiste en una modificación o cambio relativamente permanente en el repertorio de conductas y/o de pensamientos y/o de las emociones, como resultado de la experiencia. Mecanismos más corrientes de aprendizaje: imitación de modelos, condicionamiento, procesamiento de información a través del pensamiento.

Es un proceso que está presente desde que nacemos en todos los dominios de la vida, no sólo en el dominio escolar.

Importancia

El mundo que nos rodea nos brinda una gran cantidad de Estímulos en todo momento, contemplándose una infinidad de respuestas defendiéndose de lo que éstos generen en nuestro organismo a través de los órganos sensoriales, que están conectados directamente con nuestro sistema nervioso y permiten enviar a través de él la información que nuestro cerebro procesa y es captada por nosotros como una percepción sensorial, que nos permite interactuar con el mundo que le rodea. (Fingermann, 2011, págs. 11-10)

Esta información puede ser almacenada en nuestra memoria para poder ser utilizada en futuras acciones volitivas, siendo éstas las que surgen como impulso propio y no por acción automática de nuestro organismo (como lo es la digestión, respiración o las funciones de nuestro sistema circulatorio) formando parte además de nuestra experiencia y habilidad que nos permite conocer previamente cómo actuar ante determinadas situaciones.

Pero no solo el aprendizaje está ligado a las acciones intelectuales, sino que además contempla aquellas actividades físicas que requieren de un perfeccionamiento o la aplicación de una técnica o metodología, como puede ser el aprendizaje de una disciplina deportiva como también alguna destreza en la danza o gimnasia en la que no solo debemos ejercitar nuestro cuerpo sino también incorporar conceptos. . (Fingermann, 2011, pág. 20)

Este mecanismo funciona en forma dinámica, y está en constante modificación, por lo que podría evidenciarse a tal como un constante aprendizaje que permite reformar nuestras habilidades, conocimientos o conductas ante situaciones específicas, o bien elaborar una forma de actuar aplicable a una gran cantidad de casos, dependiendo entonces de qué estímulo se trate.

Características

Integración

Integración requiere la presencia de un objeto de conocimiento y un sujeto dispuesto a conocerlo, motivado intrínseca y/o extrínsecamente, que participe activamente en la incorporación del contenido, pues nadie puede aprender si no lo desea.

Requiere de esfuerzo mental, para acercarse al objeto a conocer, observarlo, analizarlo, sintetizarlo, comprenderlo, y de condiciones óptimas del entorno (que no exista un alto nivel de ruido o factores distractivos).

Meta cognición

El nuevo conocimiento será mejor aprendido si se respetan los estilos cognitivos de quien aprende, su inteligencia predominante dentro de las inteligencias múltiples y las características de lo que se desea aprender, ya que no se aplicarán las mismas estrategias para aprender a andar en bicicleta, para aprender a sumar, para aprender un hecho histórico o para ubicarse geográficamente.

Se necesita en principio, a alguien que contribuya al aprendizaje, guiando al aprendiente y brindándole las herramientas necesarias, para que luego pueda realizar un aprendizaje autónomo.

Memoria

Significa la integración de un nuevo contenido (conceptual, actitudinal o procedimental) en la estructura memorística.

Ese objeto conocido y aprehendido debe ser integrado con otros conocimientos previos para que se logre un aprendizaje significativo.

El nuevo conocimiento así adquirido se aloja en la memoria a largo plazo y es susceptible de ser recuperado para ser usado en la resolución de situaciones problemáticas, iguales, similares o diferentes a las que motivaron el aprendizaje.

El que aprende debe ser capaz de juzgar cuánto aprendió o no aprendió (meta cognición) para saber si debe seguir en la construcción del conocimiento o éste ya se ha arraigado en forma suficiente. (Fingermann, 2011)

En el proceso de aprendizaje se necesita un docente que guíe al estudiante brindándole herramientas y recursos necesarios para que capte con mucha atención las clases, y desarrolle un aprendizaje autónomo.

Las representaciones, es decir, la adquisición del vocabulario que se da previo a la formación de conceptos y posteriormente a ella.

El aprendizaje de representaciones ocurre cuando se igualan en significado símbolos arbitrarios con sus referentes (objetos, eventos, conceptos) y significan para el alumno cualquier significado al que sus referentes aludan. Consiste en hacerse del significado de símbolos o de lo que éstos representan.

Tipos

Aprendizaje receptivo: el alumno recibe el contenido que ha de internalizar, sobre todo por la explicación del profesor, el material impreso, la información audiovisual, los ordenadores.

Aprendizaje por descubrimiento: el alumno debe descubrir el material por sí mismo, antes de incorporarlo a su estructura cognitiva. Este aprendizaje por descubrimiento puede ser guiado o tutorado por el profesor.

Aprendizaje memorístico: surge cuando la tarea del aprendizaje consta de asociaciones puramente arbitrarias o cuando el sujeto lo hace

arbitrariamente. Supone una memorización de datos, hechos o conceptos con escasa o nula interrelación entre ellos.

Aprendizaje significativo: se da cuando las tareas están interrelacionadas de manera congruente y el sujeto decide aprender así.

En este caso el alumno es el propio conductor de su conocimiento relacionado con los conceptos a aprender. (Admin, 2007)

Etapas

Repaso: Permanencia por más tiempo en la Memoria a corto plazo.

Sirve para relacionar una información con la precedente y posterior.

Motivación: Expectativa establecida previamente al aprendizaje.

Atención o percepción selectiva: Selección de los estímulos recibidos.

“El que aprende recibe información sobre su actuación. Si es positiva, sirve de refuerzo.” (Martinez, Proceso de Enseñanza y Aprendizaje, 2005)

Las etapas de aprendizaje son pasos en la cual se va adquiriendo nuevos conocimientos en donde el papel importante es el estudiante.

Además contempla aquellas actividades físicas que requieren de un perfeccionamiento o la aplicación de una técnica o metodología, como puede ser el aprendizaje de una disciplina deportiva como también alguna destreza en la danza o gimnasia en la que no solo debemos ejercitar nuestro cuerpo sino también incorporar conceptos. (Nuñez, Saberes, 2013)

Es de mucha importancia ya que nos permite interactuar con el mundo que nos rodea, y son respuesta a los que nuestro organismo se genera a través de los órganos sensoriales que están conectados directamente con nuestro sistema nervioso.

Constituye en esencial para la apropiación de conocimientos, conocimientos habilidades, habilidades normas de comportamiento y

valores, legados por la humanidad valores y que se expresan en el contenido de enseñanza, en estrecho vínculo con el resto de las actividades docentes y extra-docentes que realizan los estudiantes. (Reyes J. , 2012)

Es el proceso mediante el cual se obtienen nuevos conocimientos, habilidades a través de experiencias vividas, en donde el protagonista es el estudiante y el docente cumple con una función de facilitador del aprendizaje.

Este aprendizaje ocurre cuando la nueva información se enlaza con las ideas pertinentes de afianzamiento que ya existen en la estructura cognoscitiva del que aprende.

1.5. Hipótesis

Las actividades lúdicas contribuyen en el aprendizaje del área de Lengua y Literatura de los niños y niñas de la escuela “Provincia de Chimborazo” del cantón Ambato provincia de Tungurahua.

1.6. Señalamiento de variables

Variable Independiente

Actividades Lúdicas

Variable Dependiente:

Aprendizaje del área de Lengua y Literatura

CAPITULO 3

METODOLOGÍA

3.1. Enfoque de la investigación

La Investigación se enmarca en un enfoque cuanti - cualitativo; cuantitativo porque se obtendrán datos numéricos que serán representados estadísticamente y cualitativo por cuanto estos datos numéricos serán analizados con ayuda del Marco Teórico, para de esta manera cualificar la incidencia del problema y proyectar alternativas de solución hacia el problema planteado.

3.2. Modalidad básica de la investigación

Para el desarrollo del proyecto investigativo se empleó una investigación de campo por cuanto para su realización se acudió al lugar de los hechos esto es en la escuela de educación básica “Provincia de Chimborazo”, de la Provincia de Tungurahua, cantón Ambato.

De igual forma está fundamentada en la investigación bibliográfica – documental por cuanto se propuso, detectar, ampliar y profundizar diferentes enfoques, teorías, conceptualizaciones y criterios de diversos autores sobre diferentes aspectos, para lo cual se ha acudido a diferentes fuentes tales como documentos libros, revistas, periódicos e internet.

Finalmente diremos que es de intervención social, ya que no se conforma solamente con determinar las causas y consecuencias del problema estudiado, sino que además busca plantear una alternativa de solución a dicha situación problemática.

3.3. Niveles o tipos de investigación

3.3.1. Investigación Exploratoria

La investigación es exploratoria porque sondea las características y particularidades de un problema poco investigado. En un contexto particular se realiza con el propósito de destacar los aspectos fundamentales de una problemática determinada y encontrar los procedimientos adecuados para elaborar una investigación posterior.

3.3.2. Investigación Descriptiva

El nivel descriptivo de la investigación busca comparar entre dos o muchos más fenómenos o situaciones; además pretende clasificar y agrupar en base a criterios establecidos, así como a modelos de comportamiento. Es descriptiva porque la investigación puntualiza las causas y consecuencias del problema estudiado.

3.3.3. Asociación de Variables

Como su nombre lo indica la investigación permitirá analizar la correlación existente entre variables la misma que permite expresar predicciones que posean un valor explicativo parcial; en la investigación se establece la relación entre las dos variables, esto es la variable independiente con respecto a la variable dependiente.

3.4. Población y muestra

El universo de este estudio está integrado por los docentes y estudiantes de la escuela "Provincia de Chimborazo" del cantón Ambato - provincia Tungurahua.

La población de la presente investigación está constituida por 94 personas que integran el Séptimo año de educación básica correspondiendo y se constituyen en muestra.

Descripción	Frecuencia	Total
Docentes	16	17%
Estudiantes Paralelo "A"= 40	40	43%
Estudiantes Paralelo "B"= 38	38	40%
TOTAL	94	100%

Tabla No. 1: Población
Elaborado por: Ocaña, E. 2016
Fuente: Secretaria De La Institución

3.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable Independiente: Actividades Lúdicas

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍA	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Son todos aquellos elementos que facilitan la realización del proceso de enseñanza y aprendizaje por el docente, abarcan una amplísima variedad de técnicas, estrategias, instrumentos, materiales, etc., Conjunto de saberes o procedimientos para obtener los resultados, requiere de destreza manual y/o intelectual, generalmente con el uso de herramientas.	<ul style="list-style-type: none"> • Saberes • Destrezas • Intelectual 	<ul style="list-style-type: none"> • Dinámicas • Socialización • Construcción (aprender jugando) • Interacción 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Con que frecuencia utilizan los maestros las dinámicas? 2. ¿Las actividades que realiza en clases las hace solo/a con su maestro? 3. ¿Cree tener creatividad para realizar las tareas en clases? 4. ¿Su maestro enseña mediante juegos? 5. ¿Su profesor utiliza el patio de la escuela para enseñarle una clase? 	<p>TÉCNICA Encuesta</p> <p>INSTRUMENTO Cuestionario estructurado</p>

Tabla No. 2: Op. Variable Independiente

Elaborado por: Ocaña, E. 2016

Fuente: Ormrod, J. (2003). Psicología Educativa

Variable Dependiente: Aprendizaje en el área de Lengua y Literatura

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍA	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
El aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura es el resultado de la interacción de los conocimientos previos y los conocimientos nuevos y de su adaptación al contexto, y que además va a ser funcional en determinado momento de la vida del individuo	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje • Conocimientos • Funcional 	<p>Conocimientos Habilidades Destrezas</p> <p>Definir Buscar Valorar Aplicar</p> <p>Comprender Concebir un plan Ejecución del plan Verificación</p>	<p>6. ¿El maestro promueve actividades motivacionales para incentivar su aprendizaje?</p> <p>7. ¿Entiende cuando su profesor le dicta la clase?</p> <p>8. ¿El profesor repite la clase que no se entendió?</p> <p>9. ¿Recibe clases de refuerzo?</p> <p>10. ¿Participa en clases cuando no entiende la clase?</p>	<p>TÉCNICA Encuesta</p> <p>INSTRUMENTO Cuestionario estructurado</p>

Tabla No. 3: Op. Variable Dependiente

Elaborado por: Ocaña, E. 2016

Fuente: Ormrod, J. (2003). Psicología Educativa

3.6. Plan de recolección de la información

Para este punto aplicaremos las siguientes técnicas mencionando entre las más importantes: la encuesta, la observación directa y la investigación en fuentes bibliográficas aplicadas estudiantes de la Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo” y con la información recabada nos permitiremos actuar en la búsqueda de una solución para nuestro problema que es la limitada aplicación de actividades lúdicas para el aprendizaje..

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación
¿De qué personas?	Sujetos Docente y Estudiantes de la Escuela.
¿Sobre qué aspectos?	Actividades lúdicas y aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura.
¿Quién? ¿Quiénes?	La investigadora: Evelin Ocaña
¿A quiénes?	A los Estudiantes y Docentes
¿Cuándo?	En el periodo 2014 -2015
¿Dónde?	Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo”
¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta - Cuestionario estructurado
¿Con qué?	Instrumentos

Tabla No. 4: Plan de recolección de la información
Elaborado por: Ocaña, E. 2016

3.7. Plan de procesamiento y análisis de la información

Después de la recopilación de la información a través de la encuesta a los estudiantes y tomando en cuenta la población presentada anteriormente 94 actores procederemos a realizar un análisis muy cauteloso de cada uno de los ítems, los mismos que serán tabulados y puestos a consideración en representaciones gráficas ilustrativas y comparativas.

Según Herrera Luis y otros, (2008) el análisis e interpretación se refiere a:

- Análisis de los resultados estadísticos, destacando tendencias y relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos e hipótesis.
- Interpretación de los resultados con apoyo del marco teórico.
- Comprobación de la hipótesis, para la verificación estadística,
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO 4

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

Pregunta No. 1: ¿Con que frecuencia utilizan los maestros las dinámicas?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
A veces	44	56 %
Siempre	34	44 %
Nunca	0	0 %
Total	78	100%

Tabla No. 5: Uso de las Dinámicas

Elaborado por: Ocaña, E. 2016

Fuente: U.E.Provincia de Chimborazo

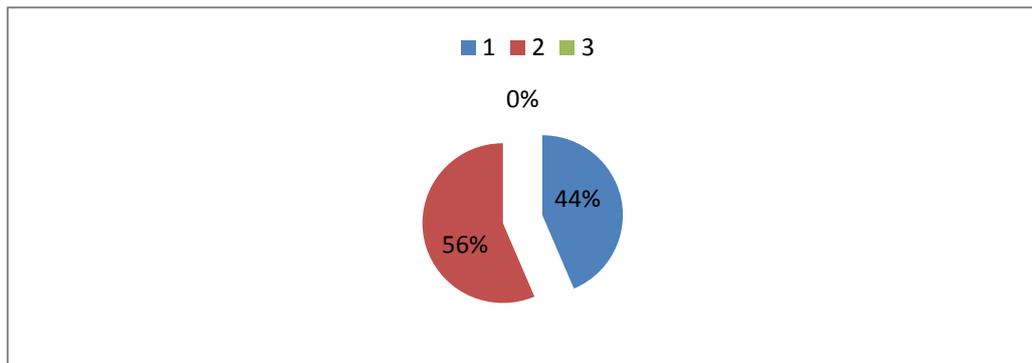


Gráfico No.5: Uso de dinámicas

Elaborado por: Ocaña, E. 2016

Fuente: U.E.Provincia de Chimborazo

Análisis

De los resultados obtenidos en la encuesta 44 estudiantes que corresponde al 56% han manifestado que a veces usan las dinámicas, mientras que 34 estudiantes que corresponde al 44% lo manejan a veces y 0 estudiantes que equivale a 0% en nunca.

Interpretación 1

Con los resultados de la encuesta se manifiesta que los maestros a veces utilizan dinámicas, siendo el principal motivo el desconocimiento tanto en maestros como en estudiantes.

Pregunta No. 2: ¿Las actividades que realiza en clases las hace solo/a con su maestro?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
A veces	78	100 %
Siempre	0	0 %
Nunca	0	0 %
Total	78	100%

Tabla No. 6: Actividades en clases

Elaborado por: Ocaña, E. 2016

Fuente: U.E.Provincia de Chimborazo



Gráfico No.6: Actividades en clases

Elaborado por: Ocaña, E. 2016

Fuente: U.E.Provincia de Chimborazo

Análisis

De los resultados obtenidos en la encuesta a 78 estudiantes que representa el 100%, revelan que a veces realizan actividades con su maestro, mientras que 0 estudiantes que manifiesta que siempre y que nunca realizan sus trabajos acompañados por sus maestros.

Interpretación

Con la información obtenida se manifiesta que los estudiantes realizan las actividades lúdicas solo en compañía de su maestro, se abstienen de realizar dichas actividades solas por temor a ejecutarlas de forma incorrecta.

Pregunta No. 3: ¿Cree tener creatividad para realizar las tareas en clases?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
Siempre	64	82 %
A veces	14	18 %
Nunca	0	0 %
Total	78	100%

Tabla No. 7: Creatividad
Elaborado por: Ocaña, E. 2016
Fuente: U.E.Provincia de Chimborazo

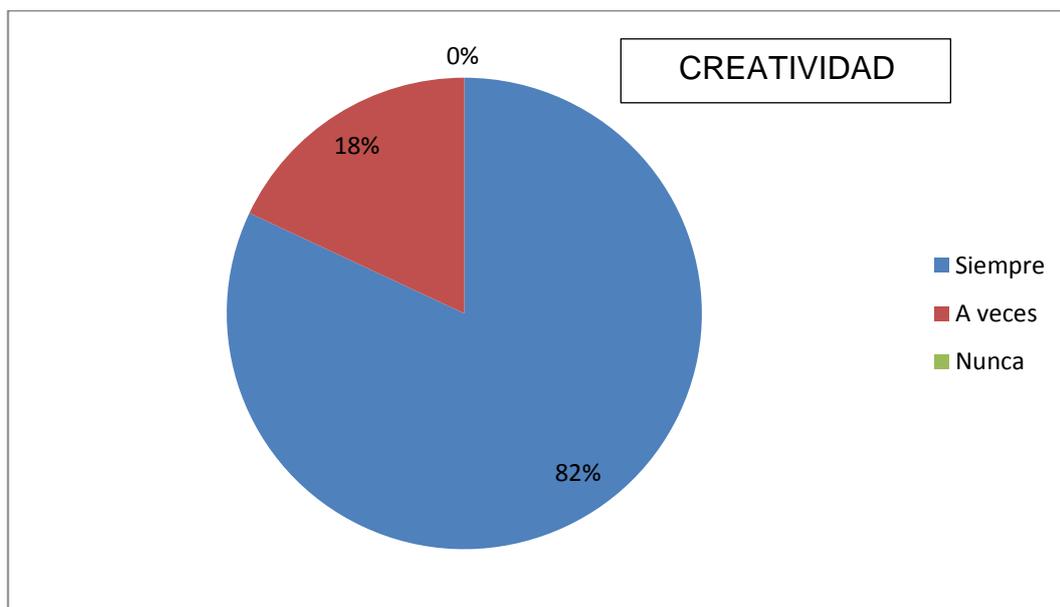


Gráfico No. 7: Creatividad
Elaborado por: OCAÑA, E. 2016
Fuente: U.E.Provincia de Chimborazo

Análisis

De los resultados obtenidos en la encuesta 64 estudiantes que corresponde al 82% han marcado la opción siempre, mientras que 14 estudiantes que corresponde al 18% a veces y 0 estudiantes que equivale a 0% en nunca.

Interpretación

De los resultados obtenidos se manifiesta que un reducido número de estudiantes no son creativos al momento de realizar sus actividades, siendo esto un factor que impide que su educación sea adecuada, y que se facilite su aprendizaje, reflexión y comprensión.

Pregunta No. 4: ¿Su maestro enseña mediante juegos?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
A veces	66	85%
Siempre	11	11 %
Nunca	3	4 %
Total	78	100%

Tabla No. 8: Juegos

Elaborado por: Ocaña, E. 2016

Fuente: U.E.Provincia de Chimborazo

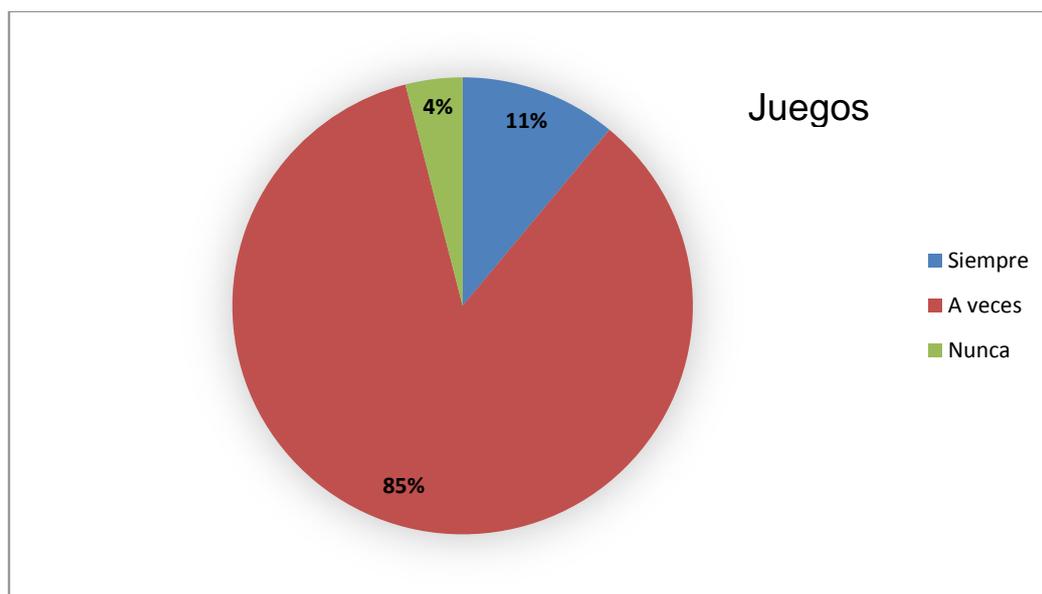


Gráfico No. 8: Juegos

Elaborado Por: Ocaña, E. 2016

Fuente: U.E.Provincia de Chimborazo

Análisis

De los resultados conseguidos se deduce que 66 estudiantes que corresponde al 85 % manifiestan que a veces usan los juegos en tanto que 11 estudiantes que corresponde al 11% dicen que siempre y 3 estudiantes que equivale al 4% revelan que nunca.

Interpretación

Un porcentaje significativo de los estudiantes manifiestan que en ocasiones sus maestros utilizan juegos para favorecer su aprendizaje, lo impide un desarrollo del razonamiento, pensamiento, comprensión, raciocinio y juicio claro.

Pregunta No. 5: ¿Su profesor utiliza el patio de la escuela para enseñarle una clase?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
A veces	55	71%
Siempre	23	29%
Nunca	0	0 %
Total	78	100%

Tabla No. 9: Uso del patio
Elaborado por: Ocaña, E. 2016
Fuente: U.E.Provincia de Chimborazo

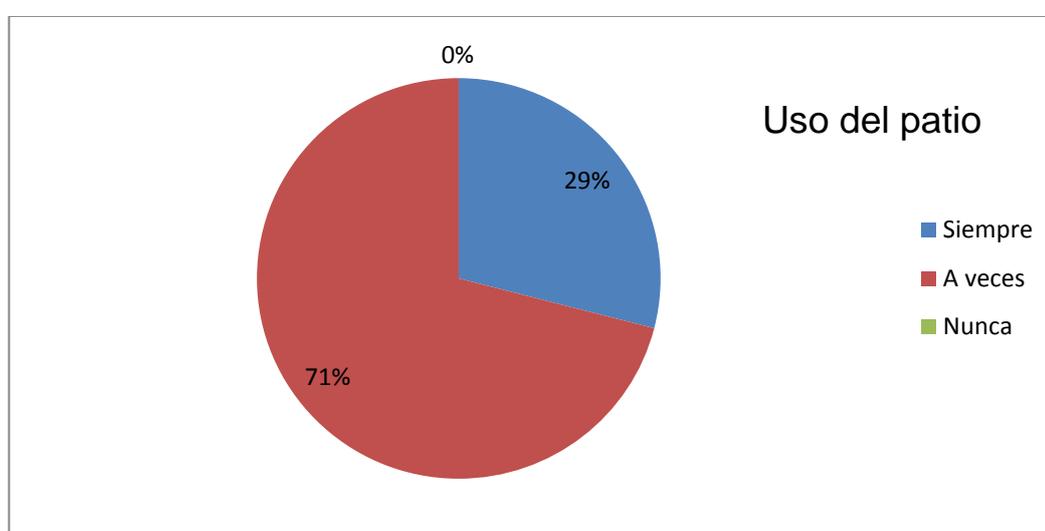


Gráfico No. 9: Uso del patio
Elaborado Por: Ocaña, E. 2016
Fuente: U.E.Provincia de Chimborazo

Análisis

De los resultados obtenidos en la encuesta 55 estudiantes que corresponde al 71% han manifestado que a veces usan el patio mientras que 23 estudiantes que corresponde al 29 % lo emplea a veces y 0 estudiantes que equivale a 0% en nunca.

Interpretación

Los resultados de la encuesta revelan que casi todos los estudiantes a veces utilizan el patio de la escuela para su aprendizaje y desarrollar sus trabajos y actividades.

Pregunta No. 6: ¿El maestro promueve actividades motivacionales para incentivar su aprendizaje?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
A veces	43	55%
Siempre	34	44%
Nunca	1	1 %
Total	78	100%

Tabla No. 10: Actividades motivacionales

Elaborado por: Ocaña, E. 2016

Fuente: U.E.Provincia de Chimborazo

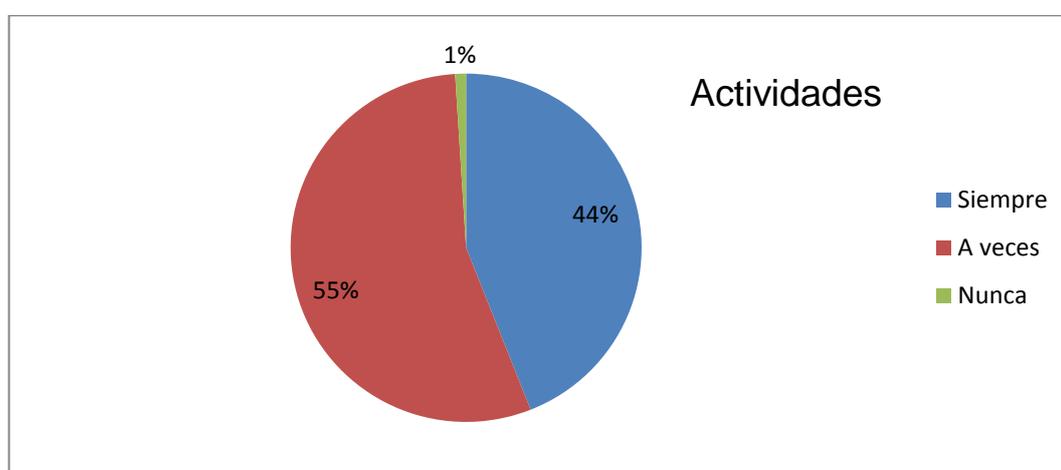


Gráfico No. 10: Actividades Motivacionales

Elaborado Por: Ocaña, E. 2016

Fuente: U.E.Provincia de Chimborazo

Análisis

De los resultados emanados se muestra que 43 estudiantes que corresponde al 55% han manifestado que a veces usan actividades motivacionales, 34 estudiantes que corresponde al 44% siempre y 1 estudiante que equivale a 1% en nunca.

Interpretación

La mayoría de estudiantes dicen que sus maestros promueven actividades motivacionales para incentivar su aprendizaje por lo tanto los escolares comprenden los sucesos pero en una mínima parte.

Pregunta No. 7: ¿Entiende cuando su profesor le dicta la clase?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
A veces	71	91%
Siempre	6	8%
Nunca	1	1%
Total	78	100%

Tabla No. 11: Casos claros
Elaborado por: Ocaña, E. 2016
Fuente: U.E.Provincia de Chimborazo

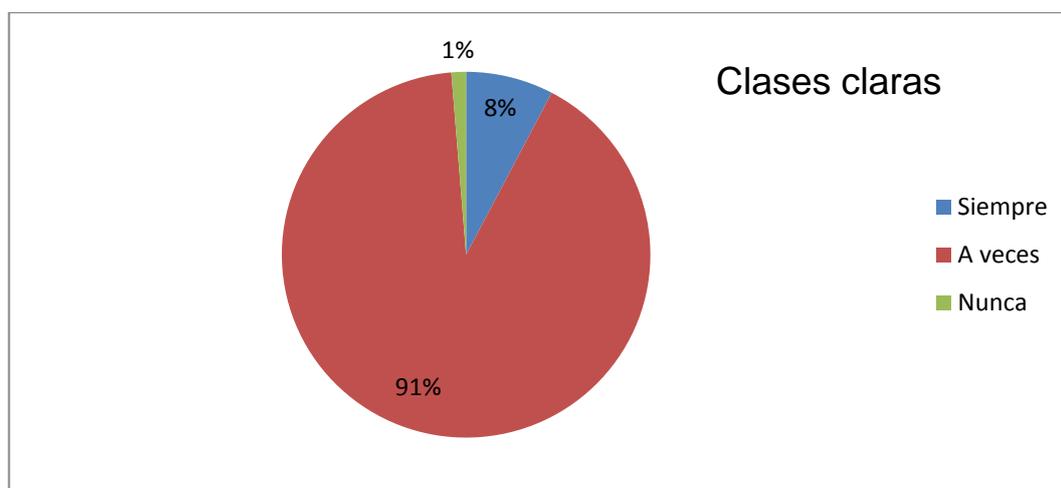


Gráfico No. 11: Clases claras
Elaborado Por: Ocaña, E. 2016
Fuente: U.E.Provincia de Chimborazo

Análisis

De los resultados obtenidos en la encuesta 71 estudiantes que corresponde al 91% han manifestado que a veces mientras que 6 estudiantes que corresponde al 8 % siempre y 1 estudiante que equivale a 1% nunca.

Interpretación

Según los resultados obtenidos la mayoría de los estudiantes a veces entienden cuando su profesor dicta la clase facilitando imperceptiblemente los aprendizajes en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Pregunta No. 8: ¿El profesor repite la clase que no se entendió?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
A veces	74	95%
Siempre	4	5 %
Nunca	0	0 %
Total	78	100%

Tabla No. 12: Maestro
Elaborado por: Ocaña, E. 2016
Fuente: U.E.Provincia de Chimborazo

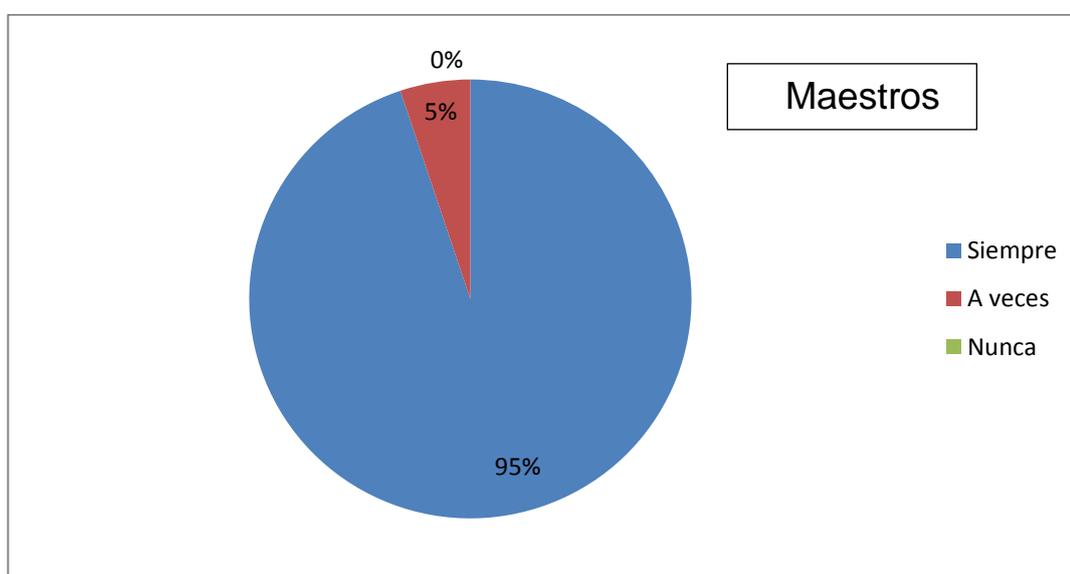


Gráfico No. 12: Maestros
Elaborado Por: Ocaña, E. 2016
Fuente: U.E.Provincia de Chimborazo

Análisis

De los resultados obtenidos en la encuesta 74 estudiantes que corresponde al 95% han declarado que a veces se repiten las clases, mientras que 4 estudiantes que corresponde al 5% a veces y 0 estudiante que equivale al 0% en nunca.

Interpretación

La mayoría de estudiantes dicen que el profesor repite la clase que no se entendió, lo que permite que presenten un aprendizaje significativo, y adquieran mucho ingenio al momento de plantear la solución.

Pregunta No. 9: ¿Recibe clases de refuerzo?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
A veces	72	92 %
Siempre	6	8 %
Nunca	0	0 %
Total	78	100%

Tabla No. 13: Clases de refuerzo
Elaborado por: Ocaña, E. 2016
Fuente: U.E.Provincia de Chimborazo

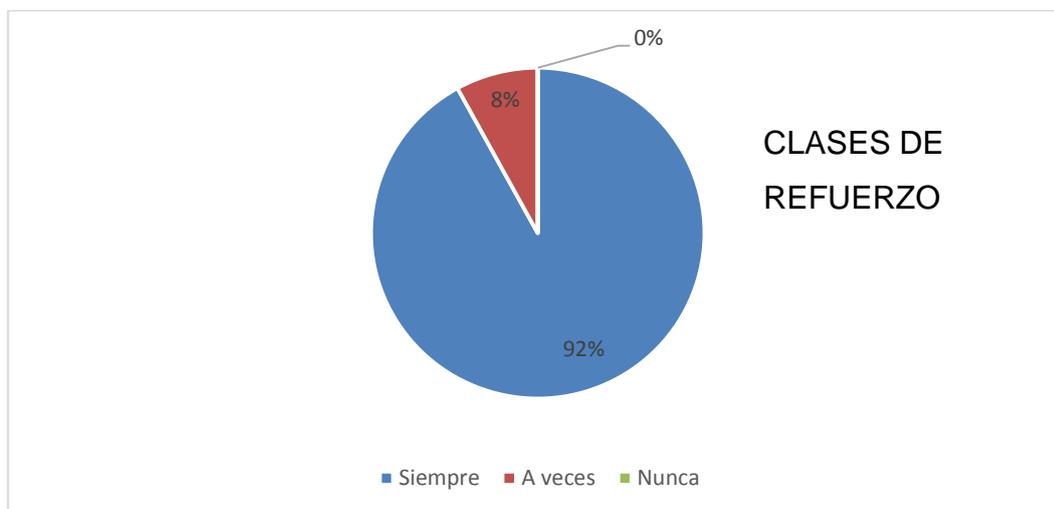


Gráfico No. 13: Clases de refuerzo
Elaborado Por: Ocaña, E. 2016
Fuente: U.E.Provincia de Chimborazo

Análisis

De los resultados obtenidos en la encuesta 72 estudiantes que corresponde al 92% han manifestado que a veces tienen clases de refuerzo, 6 estudiantes que corresponde al 8% declaran que a veces y 0 estudiantes que equivale a 0% en nunca.

Interpretación

La mayoría de los estudiantes afirman recibir clases de refuerzo lo que permite que los escolares obtengan un desarrollo en el aprendizaje que es fundamental para su bienestar y desarrollo.

Pregunta No. 10 ¿Participa en clases cuando no entiende la clase?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
A veces	63	81%
Siempre	15	19%
Nunca	0	0 %
Total	78	100%

Tabla No. 14: Participación en clases
Elaborado por: Ocaña, E. 2016
Fuente: U.E.Provincia de Chimborazo

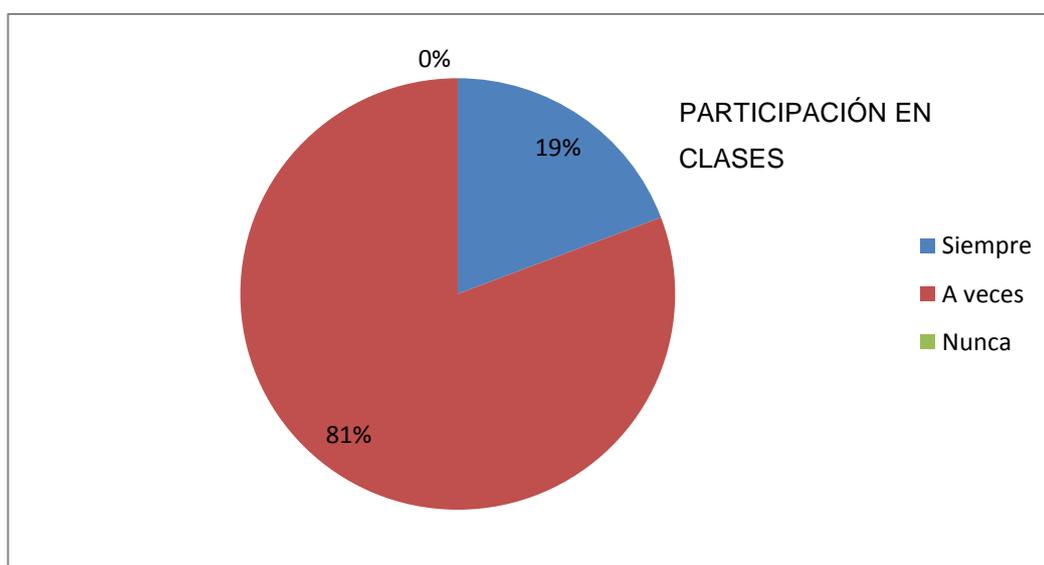


Gráfico No. 14: Participación en clases
Elaborado Por: Ocaña, E. 2016
Fuente: U.E.Provincia de Chimborazo

Análisis

De los resultados emanados se muestra que 63 estudiantes que corresponde al 81% han manifestado que a veces participan en clases, 15 estudiantes que corresponde al 19% lo hacen siempre y en nunca no existen estudiantes que respondan.

Interpretación

Los estudiantes dicen que a veces participan en clases cuando no entiende la clase dictada por lo que no se obtienen logros y beneficios, no aprenden a inducir, ni desarrollaran aspectos positivos, por lo que sus metas y logros personales, no son alcanzados con éxito.

4.2. ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

Pregunta No. 1: ¿Con que frecuencia utiliza las dinámicas?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
A veces	12	75%
Siempre	4	25%
Nunca	0	0 %
Total	16	100%

Tabla No. 15: Dinámicas
Elaborado por: Ocaña, E. 2016
Fuente: U.E.Provincia de Chimborazo

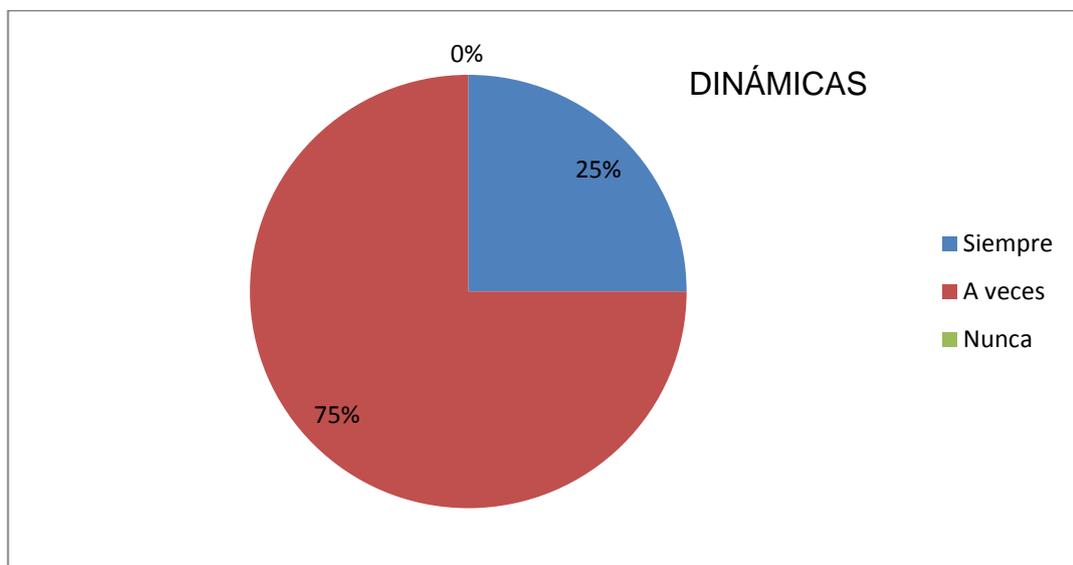


Gráfico No. 15: Dinámicas
Elaborado por: Ocaña, E. 2016
Fuente: U.E.Provincia de Chimborazo

Análisis

De los resultados obtenidos 12 docentes que corresponde al 75% han manifestado que a veces usan dinámicas mientras que 4 docentes que corresponde al 25% responde siempre y 0 docentes que equivale a 0% en nunca.

Interpretación

Los docentes a veces con qué frecuencia utilizan las dinámicas por lo que su desarrollo intelectual es bueno, tienen una nueva forma de construcción del conocimiento y generación del aprendizaje.

Pregunta No. 2: ¿El niño demuestra autonomía en las diferentes actividades realizadas en clase?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
Nunca	11	69%
Siempre	4	25%
A veces	1	6%
Total	16	100%

Tabla No. 16: Autonomía
Elaborado por: Ocaña, E. 2016
Fuente: U.E.Provincia de Chimborazo

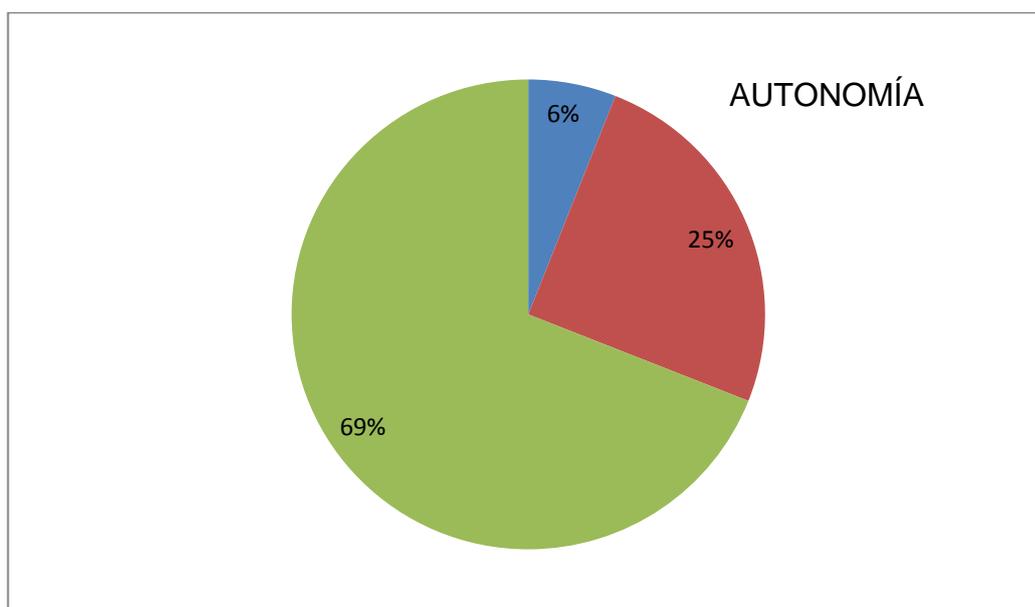


Gráfico No. 16: Autonomía
Elaborado por: Ocaña, E. 2016
Fuente: U.E.Provincia de Chimborazo

Análisis

De los resultados obtenidos en la encuesta 11 docentes que corresponde al 69% revela que nunca en tanto que 4 docentes que corresponde al 25% responde a veces y 1 docente que equivale a 6% nunca lo ha usado.

Interpretación

La mayoría de docentes dicen que los niños demuestran autonomía en las diferentes actividades realizadas en clase que permitan la comunicación y discusiones dentro del aula el otro porcentaje en mínimas cantidades se logra establecer un encuentro de diálogo o experiencia de aprendizaje, por lo que no se facilita en todos la interrelación profesor-alumno y ni se logra el refuerzo e interiorización necesarios y eficientes.

Pregunta No. 3: ¿Los trabajos realizados por los estudiantes son muy creativos?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
Siempre	16	100%
A veces	0	0 %
Nunca	0	0%
Total	16	100%

Tabla No. 17: Creatividad

Elaborado por: Ocaña, E. 2016

Fuente: U.E.Provincia de Chimborazo

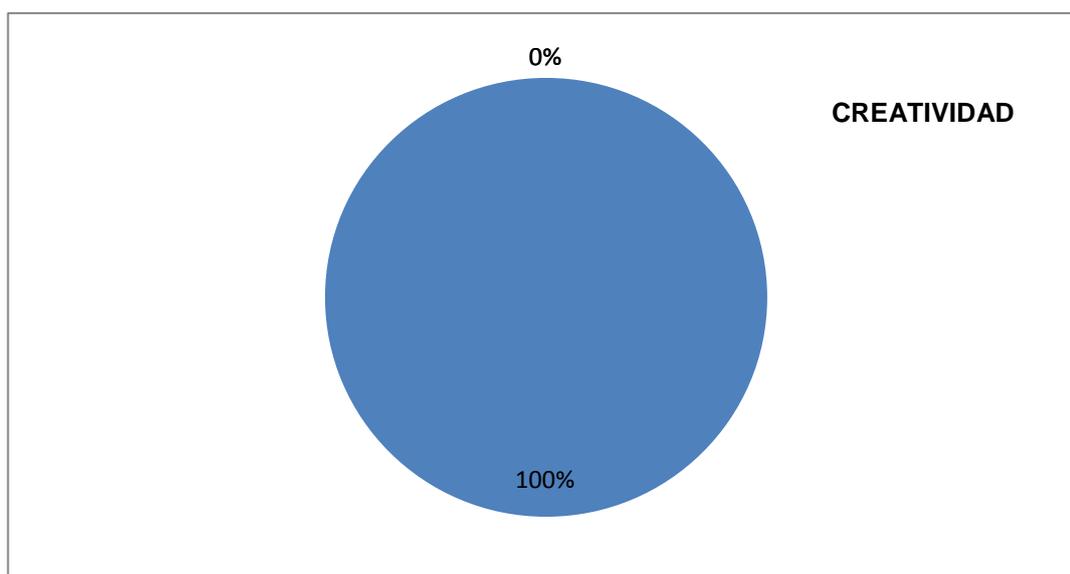


Gráfico No. 17: Creatividad

Elaborado por: Ocaña, E. 2016

Fuente: U.E.Provincia de Chimborazo

Análisis

De los resultados emanados en la encuesta 0 docentes que corresponde al 0% manifiestan que siempre, 16 docentes a veces que equivale al 100% y 0 indican la opción y nunca.

Interpretación

Algunos de los docentes consideran que los trabajos realizados por los estudiantes son muy creativos lo que permite que adquieran una forma correcta y adecuada de explicar, hacer comprender, motivar, estimular, mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje, mantener una cierta disciplina y sobre todo resolver adecuadamente los diferentes conflictos que se presentan cotidianamente.

Pregunta No. 4: ¿Enseña mediante juegos?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
A veces	10	63%
Siempre	5	31 %
Nunca	1	6%
Total	16	100%

Tabla No. 18: Juegos

Elaborado por: Ocaña, E. 2016

Fuente: U.E.Provincia de Chimborazo

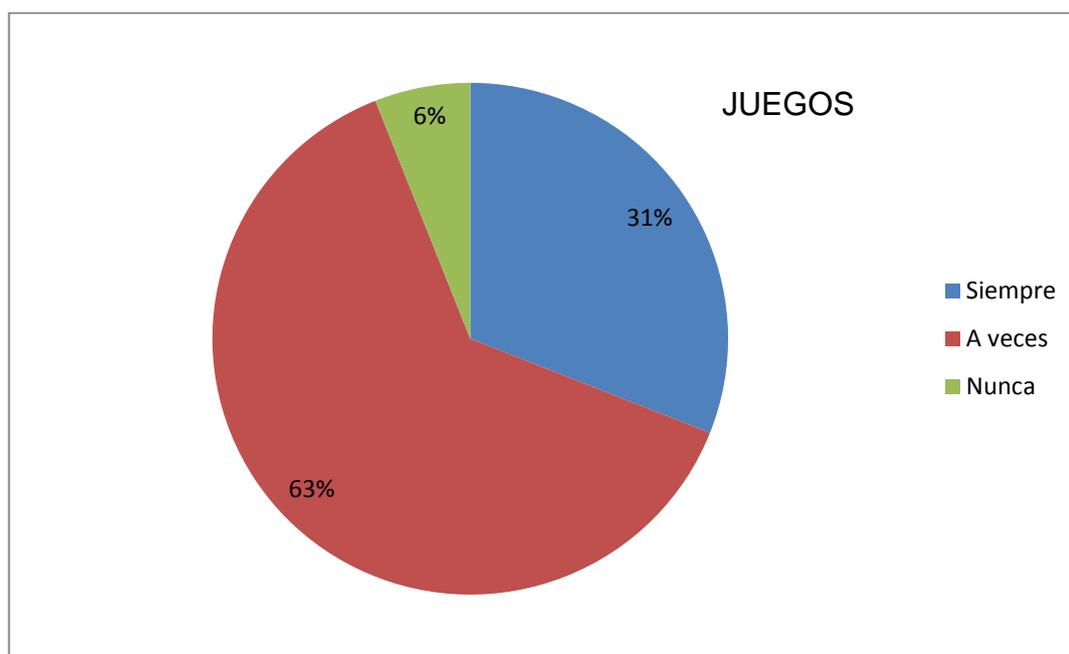


Gráfico No. 18: Juegos

Elaborado por: Ocaña, E. 2016

Fuente: U.E.Provincia de Chimborazo

Análisis

De las derivaciones obtenidas en la encuesta 10 docentes que corresponde al 63% eligen la opción a veces, 5 docentes que corresponde al 31% responde siempre y 1 docente que equivale al 6% responde nunca.

Interpretación

Los docentes a veces aplican juegos para favorecer el aprendizaje en los niños, es por ello que los infantes no adquieren una reflexión y juicio adecuado y el buen desarrollo de su pensamiento.

Pregunta No. 5: ¿Utiliza el patio de la escuela para enseñar una clase?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
A veces	13	81%
Siempre	2	13%
Nunca	1	6%
Total	16	100%

Tabla No. 19: Uso del patio

Elaborado por: Ocaña, E. 2016

Fuente: U.E.Provincia de Chimborazo

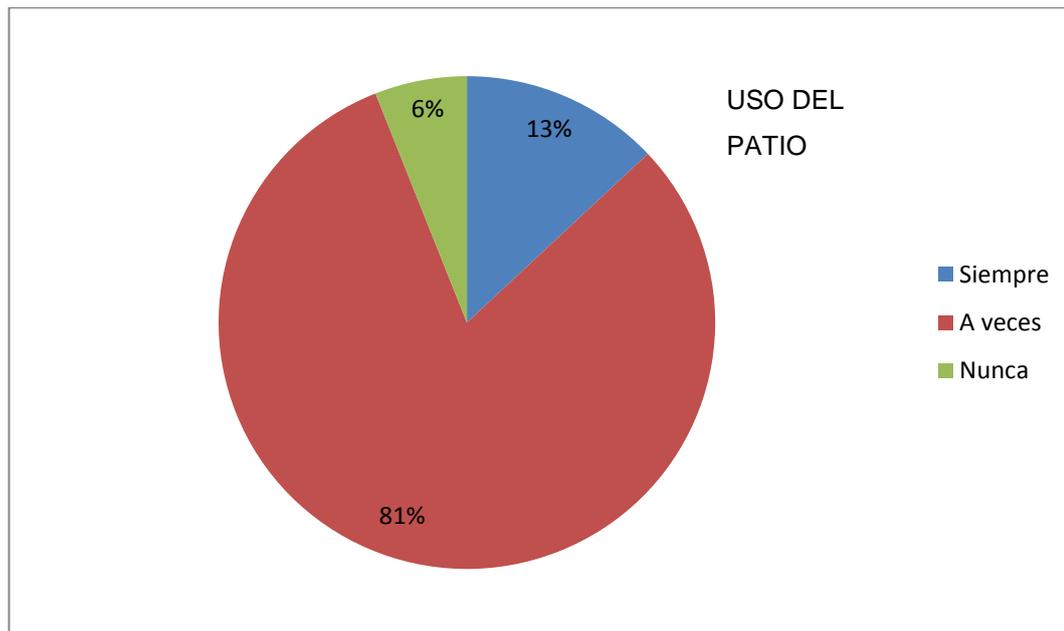


Gráfico No. 19: Uso del patio

Elaborado por: Ocaña, E. 2016

Fuente: U.E.Provincia de Chimborazo

Análisis

De los resultados obtenidos en la encuesta 13 docentes que corresponde al 81% ha mencionado a veces en tanto que 2 docentes que corresponde al 13% siempre y 1 docentes que equivale a 6% en nunca.

Interpretación

De los resultados obtenidos se revela que los docentes a veces usan el patio de la escuela para enseñar una clase por lo que existe una limitación en su formación, en imperceptibles cantidades facilitan la creación de ambientes de aprendizaje impidiendo el desarrollo de habilidades cognitivas.

Pregunta No. 6: ¿Promueve actividades motivacionales para incentivar el aprendizaje de los estudiantes?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
Siempre	11	69%
A veces	5	31%
Nunca	0	0 %
Total	16	100%

Tabla No. 20: Actividades motivacionales

Elaborado por: Ocaña, E. 2016

Fuente: U.E.Provincia de Chimborazo

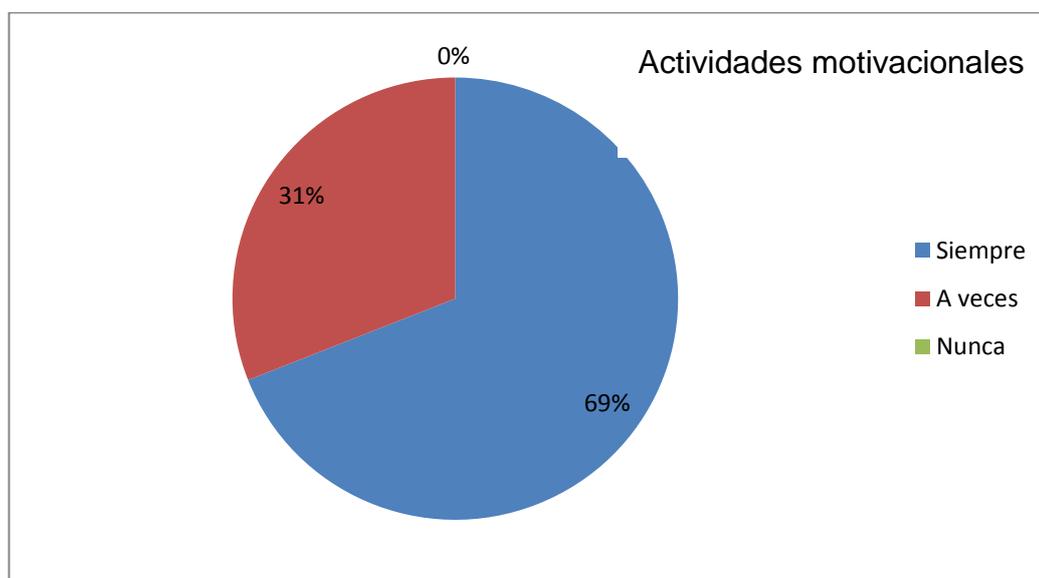


Gráfico No. 20: Actividades motivacionales

Elaborado por: Ocaña, E. 2016

Fuente: U.E.Provincia de Chimborazo

Análisis

De los resultados obtenidos en la encuesta se muestra que 11 docentes que corresponde al 69% han manifestado que siempre en tanto que 5 docentes que corresponde al 31% manifestaron que a veces y en nunca no existen docentes que respondan.

Interpretación

En los resultados obtenidos se muestra que los docentes siempre utilizan actividades motivacionales para incentivar el aprendizaje de los estudiantes en sus horas clase por lo cual presentan una comprensión y reflexión inmediata, mostrando así mayor interés por lo que realizan, esforzándose y comprendiendo los sucesos y el desarrollo dentro del proceso enseñanza aprendizaje.

Pregunta No. 7: ¿Entienden sus estudiantes cuando usted dicta las clases?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
Siempre	10	63%
A veces	6	37%
Nunca	0	0%
Total	16	100%

Tabla No. 21: Clases claras

Elaborado por: Ocaña, E. 2016

Fuente: U.E.Provincia de Chimborazo

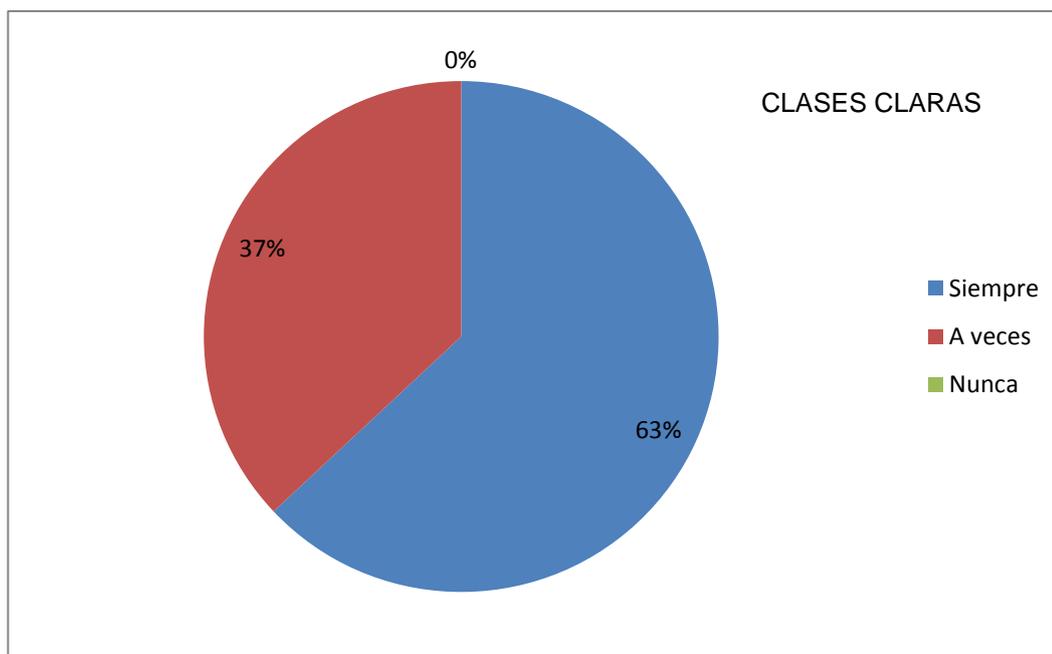


Gráfico No. 21: Clases claras

Elaborado por: Ocaña, E. 2016

Fuente: U.E.Provincia de Chimborazo

Análisis

De los resultados emanados se muestra que 10 docentes que corresponde al 63% han manifestado que siempre, 6 docentes que pertenece al 37% lo efectúa a veces y en nunca no existen docentes que respondan.

Interpretación

La mayoría de docentes dicen que a veces entienden sus estudiantes cuando dictan las clases es por ello que no adquieren con satisfacción y facilidad todos sus estudiantes impidiendo ampliar el pensamiento crítico y creativo.

Pregunta No. 8: ¿Repite las clases que los estudiantes no entendieron?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
Siempre	11	69%
A veces	5	31%
Nunca	0	0%
Total	16	100%

Tabla No. 22: Maestros

Elaborado por: Ocaña, E. 2016

Fuente: U.E.Provincia de Chimborazo

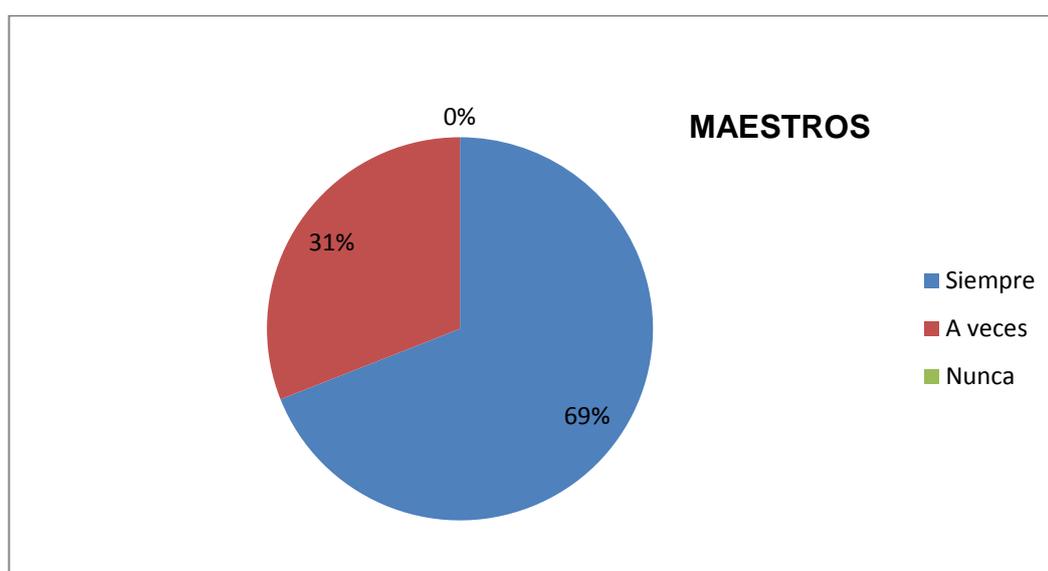


Gráfico No. 22: Maestros

Elaborado por: Ocaña, E. 2016

Fuente: U.E.Provincia de Chimborazo

Análisis

De los resultados derivados se muestra que 11 estudiantes que corresponde al 69% han manifestado que siempre mientras tanto 5 docentes que corresponde el 31% indican que a veces y en nunca no existen docentes que respondan.

Interpretación

De los resultados obtenidos los docentes consideran que siempre repiten las clases que los estudiantes no entendieron lo que permite resolver problemas de la vida por lo que ayudan a obtener éxito en las etapas educativas y así se pueden desenvolverse con espontaneidad en las distintas actividades de la vida cotidiana.

Pregunta No. 9: ¿Realiza clases de refuerzo?

Cuadro 23.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
Siempre	9	56%
A veces	7	44%
Nunca	0	0%
Total	16	100%

Tabla No. 23: Clases de refuerzo

Elaborado por: Ocaña, E. 2016

Fuente: U.E.Provincia de Chimborazo

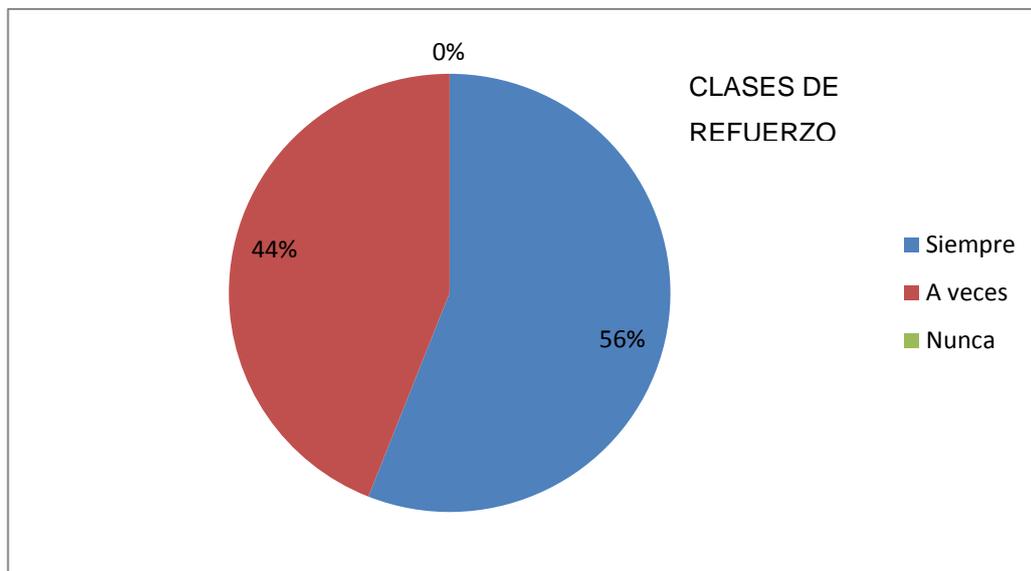


Gráfico No. 23: Clases de refuerzo

Elaborado por: Ocaña, E. 2016

Fuente: U.E.Provincia de Chimborazo

Análisis

De los resultados obtenidos en la encuesta 9 estudiantes que corresponde al 56% han manifestado que siempre mientras que 7 docentes que corresponde al 44% creen que a veces y 0 docentes que equivale a 0% en nunca.

Interpretación

Los docentes creen que siempre realizan clases de refuerzo de esa manera ayudan a desarrollar el aprendizaje en los niños lo que permite que se fomente una actitud integral, que se propicie la motivación, un clima adecuado en la clase y un mejor aprendizaje.

Pregunta No. 10: ¿Los estudiantes participan en clases cuando no le entienden?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje %
Siempre	11	69%
A veces	5	31%
Nunca	0	0%
Total	16	100%

Tabla No. 24: Participación en clases
Elaborado por: Ocaña, E. 2016
Fuente: U.E.Provincia de Chimborazo

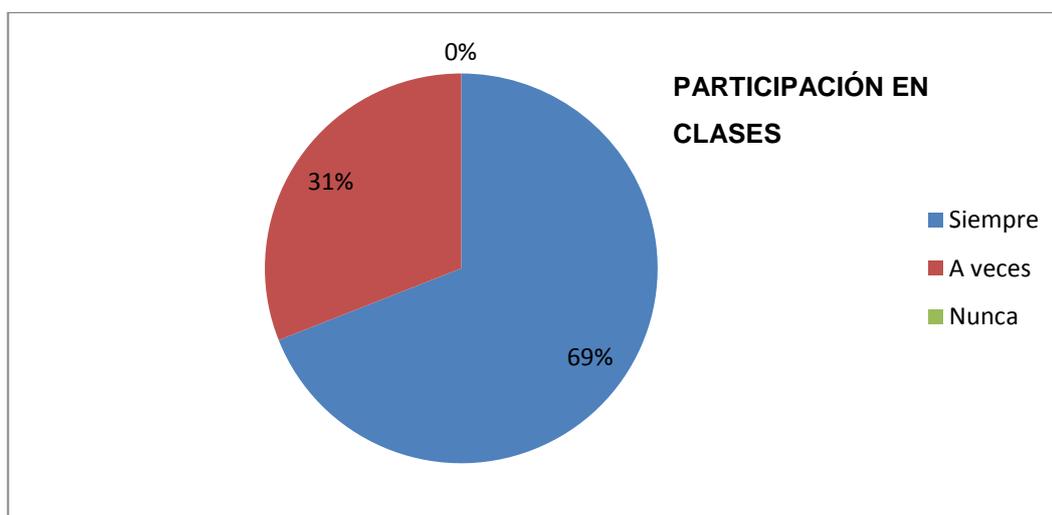


Gráfico No. 24: Participación en clases
Elaborado por: Ocaña, E. 2016
Fuente: U.E. Provincia de Chimborazo

Análisis

De los resultados emanados se muestra que 11 docentes que representa el 69% han manifestado que siempre los estudiantes participan en clases cuando no le entienden y 5 docentes que corresponde al 31% a veces y en nunca no existen docentes que respondan.

Interpretación

La mayoría de docentes afirman que a veces los estudiantes participan en clases cuando no le entienden por esta razón adquieren algo de conocimientos de forma básica al igual que la formación de la capacidad intelectual, consiguen un progreso impreciso donde se puede verificar que se aplica un conocimiento desestibado.

4.3. Verificación de la hipótesis

Para la verificación de la hipótesis planteada se utilizó el método de Chi-Cuadro(X²), donde para el cálculo del mismo se escogió cinco preguntas de las encuestas.

Las preguntas seleccionadas tienen tanto con la variable independiente como con la variable dependiente.

Variable Independiente

Las actividades lúdicas

Variable Dependiente

Aprendizaje en el área de Lengua y Literatura

4.3.1. Planteamiento de la hipótesis

Ho: Hipótesis Nula: Las actividades lúdicas **NO CONTRIBUYEN** en el aprendizaje del área de Lengua y Literatura de los niños y niñas de la escuela “Provincia De Chimborazo” del cantón Ambato provincia de Tungurahua.

H1: Hipótesis Alterna: Las actividades lúdicas **SI CONTRIBUYEN** en el aprendizaje del área de Lengua y Literatura de los niños y niñas de la escuela “Provincia De Chimborazo” del cantón Ambato provincia de Tungurahua.

4.3.2. Selección del nivel de significación

Para la verificación el nivel de significación que se utilizó de $\alpha=0.05$,

4.3.3. Descripción de la población

Se considera una población de 78 estudiantes de 7mo año y 16 docentes de la institución.

4.3.4. Especificación del estadístico

Se trata de un cuadro de contingencia de 5 filas por 3 columnas, con la aplicación de la siguiente fórmula estadística

$$X^2 = \frac{\sum(O - E)^2}{E}$$

4.3.5. Especificación de la región de aceptación y de rechazo

Se procede a determinar los grados de libertad, considerando que el cuadro tiene 5 filas y 3 columnas por lo tanto serán:

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

$$Gl = (5-1) (3-1)$$

$$Gl = (4) (2)$$

$$\mathbf{Gl = 8}$$

Por tanto con 8 grados de libertad y con un nivel de 0.05 de significancia en la tabla del $\chi^2_t = 15.51$.

Entonces si $X^2_t \leq X^2_c$ se aceptará la hipótesis H_0 , caso contrario se la rechazó.

$\chi^2_t = 15.51$ la podemos graficar de la siguiente manera.

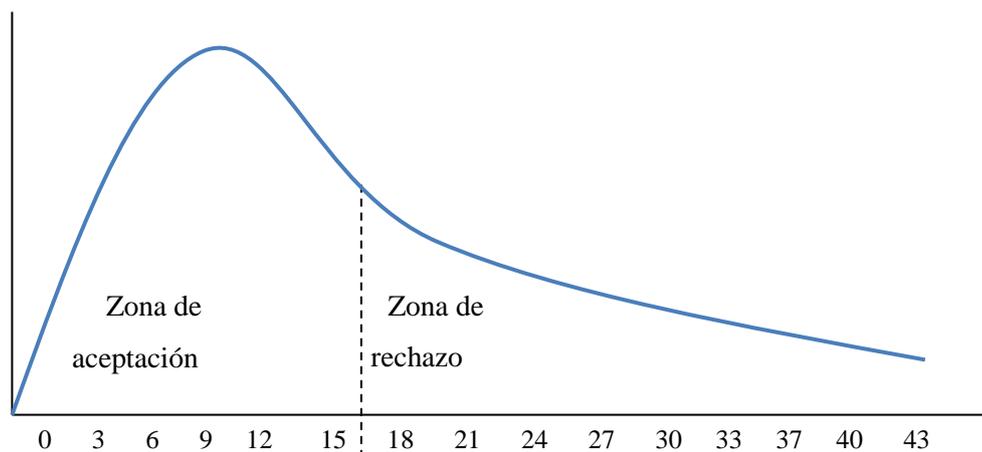


Gráfico No. 25: Campana de Gaus
Elaborado por: Ocaña, E. 2016
Fuente: Calculo Chi Cuadrado

4.3.6. Recolección de datos y cálculos estadísticos

Análisis de variables

Estudiantes de Séptimo año

Frecuencias observadas

Preguntas	Alternativas			
	Siempre	A veces	Nunca	Subtotal
¿Con que frecuencia utilizan los maestros las dinámicas?	34	44	0	78
¿Las actividades que realiza en clases las hace solo/a con su maestro?	23	55	0	78
¿Su profesor utiliza el patio de la escuela para enseñarle una clase?	34	43	1	78
¿El profesor repite la clase que no se entendió?	15	63	0	78
¿Participa en clases cuando no entiende la clase?	72	6	0	78
	178	211	1	390

Tabla No. 25: Frecuencia observada
Elaborado por: Ocaña, E. 2016
Fuente: La Encuesta

Frecuencias esperadas

Preguntas	Alternativas			Subtotal
	Siempre	A veces	Nunca	
¿Con que frecuencia utilizan los maestros las dinámicas?	35.6	42.2	0.2	78
¿Las actividades que realiza en clases las hace solo/a con su maestro?	35.6	42.2	0.2	78
¿Su profesor utiliza el patio de la escuela para enseñarle una clase?	35.6	42.2	0.2	78
¿El profesor repite la clase que no se entendió?	35.6	42.2	0.2	78
¿Participa en clases cuando no entiende la clase?	35.6	42.2	0.2	78
	178	211	1	390

Tabla No. 26: Frecuencia esperada

Elaborado por: Ocaña, E. 2016

Fuente: La Encuesta

Cuadro de Chi²

O	E	O-E	(O-E) ²	(O-E) ² /E
34	35.6	-1.6	2.55	0.072
23	35.6	-12.6	158.76	4.459
34	35.6	-1.6	2.56	0.072
15	35.6	-20.6	424.36	11.920
72	35.6	36.4	1324.96	37.218
44	42.2	1.8	3.24	0.077
55	42.2	12.8	163.84	3.882
43	42.2	0.8	0.64	0.015
63	42.2	20.8	432.64	10.252
6	42.2	-36.2	1310.44	31.053
0	0.2	-0.2	0.04	0.200
0	0.2	-0.2	0.04	0.200
1	0.2	0.8	0.64	3.2
0	0.2	-0.2	0.04	0.200
0	0.2	-0.2	0.04	0.200
Total = 390	390			98.784

Tabla No. 27: Tabla de contingencia, Estudiantes

Elaborado por: Ocaña, E. 2016

Fuente: Chi – cuadrado

Docentes del Establecimiento

Frecuencias observadas

Preguntas	Alternativas			Subtotal
	Siempre	A veces	Nunca	
¿Con que frecuencia utiliza las dinámicas?	4	12	0	16
¿El niño demuestra autonomía en las diferentes actividades realizadas en clase?	1	4	11	16
¿Utiliza el patio de la escuela para enseñar una clase?	2	13	1	16
¿Repite las clases que los estudiantes no entendieron?	5	11	0	16
¿Los estudiantes participan en clases cuando no le entienden?	9	7	0	16
	21	47	12	80

Tabla No. 28: Frecuencia observada, Docentes

Elaborado por: Ocaña, E. 2016

Fuente: Chi – cuadrado

Frecuencias esperadas

Preguntas	Alternativas			Subtotal
	Siempre	A veces	Nunca	
¿Con que frecuencia utiliza las dinámicas?	4.2	9.4	2.4	16
¿El niño demuestra autonomía en las diferentes actividades realizadas en clase?	4.2	9.4	2.4	16
¿Utiliza el patio de la escuela para enseñar una clase?	4.2	9.4	2.4	16
¿Repite las clases que los estudiantes no entendieron?	4.2	9.4	2.4	16
¿Los estudiantes participan en clases cuando no le entienden?	4.2	9.4	2.4	16
	21	47	12	80

Tabla No. 29: Frecuencia esperada, Docentes

Elaborado por: Ocaña, E. 2016

Fuente: Chi – cuadrado

Cuadro de Chi²

O	E	O-E	(O-E) ²	(O-E) ² /E
4	4.2	0.2	0.04	0.010
1	4.2	-3.2	10.24	2.438
2	4.2	-2.2	4.84	1.152
5	4.2	0.8	0.64	0.152
9	4.2	4.8	23.04	5.486
12	9.4	2.6	6.76	0.719
4	9.4	-5.4	29.16	3.102
13	9.4	3.6	12.96	1.379
11	9.4	1.6	2.56	0.272
7	9.4	-2.4	5.76	0.613
0	2.4	-2.4	5.76	0.603
11	2.4	8.6	73.96	30.816
1	2.4	-1.4	1.96	0.817
0	2.4	-2.4	5.76	0.603
0	2.4	-2.4	5.76	0.603
Total = 390	390			44.373

Tabla No. 30: Tabla de contingencia, Docentes

Elaborado por: Ocaña, E. 2016

Fuente: Chi – cuadrado

4.4. Decisión

Con 8 grados de libertad, con un nivel de significación de 0.05, el chi² tabulado es de $X^2_{\tau} = 15.51$, y el chi² cuadrado calculado es de $X^2_c = 98.784$ en el caso de los estudiantes de séptimo año se obtiene como chi² calculado $X^2_c = 44.373$ para el caso de los docentes de acuerdo a las regiones planteadas el segundo y el tercer valor son mayores que el primero que se hallan por lo tanto en la región de rechazo, por esta razón se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa que dice: "Las actividades lúdicas SI inciden en el aprendizaje del área de Lengua y Literatura de los niños y niñas de la Unidad Educativa" Provincia de Chimborazo" del cantón Ambato provincia de Tungurahua.

CAPÍTULO 5

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- El conocimiento de las actividades lúdicas se ha convertido en una temática casi obligatoria dentro de la educación ya que proporciona a los docentes una herramienta muy sólida para que la asimilación del conocimiento hacia sus estudiantes sea creativa y sobretodo despertando el interés hacia la investigación, se ha observado que los conocimientos de los docentes son muy limitados a la hora de realizar actividades individuales y trabajos cooperativos en el aula, situación que desata en una baja motivación al momento de estudiar.
- El aprendizaje en los últimos años ha tenido un gran declive esto gracias a que los docentes no están capacitados y existiendo de fondo un desconocimiento parcial en las nuevas estrategias, las mismas que fortalecen y alimentan productivamente de sabiduría al estudiante, el aprendizaje es un derecho de los seres humanos pero es aún más acertado si esta se direcciona en busca de un camino de aprendizaje con felicidad.
- Es imprescindible la elaboración de una guía de actividades lúdicas que abarque los procesos adecuados en la enseñanza para fortalecer el aprendizaje de Lengua Literatura buscando de esta forma mejorar considerablemente los niveles de asimilación en el aula y proporcionar a los docentes una herramienta para capacitarse si es su deseo trabajar con nuevas estrategias generando con esto un ambiente de calidad.

5.2. Recomendaciones

- Se recomienda la utilización de un espacio exclusivo para la aplicación de diferentes actividades lúdicas para que el ambiente en el que se encuentran los estudiantes sea el más adecuado y puedan movilizarse indistintamente por el lugar para realizar sus tareas.
- Es decisión de los maestros esforzarse por utilizar los recursos didácticos o lúdicos y más aún en el ámbito del aprendizaje como en el área de Lengua y Literatura, en tal virtud es recomendable la capacitación de todos los docentes para que sean los portadores de acciones creativas e ingenio durante sus horas de clase.
- Se recomienda aplicar la guía actividades lúdicas para que de aquí en adelante se vaya monitoreando un cambio de actitud en los estudiantes y que se sientan satisfechos de su alcance académico.

CAPÍTULO 6

PROPUESTA

6.1. Datos Informativos

Título: Guía de actividades lúdicas para fortalecer, el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de la Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo” de la ciudad de Ambato.

Ubicación: Parroquia Huachó Loreto, Cantón Ambato, Provincia Tungurahua.

Institución: Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo”.

Beneficiarios: Estudiantes de Séptimo año, Docentes.

Equipo técnico responsable: Evelin Viviana Ocaña Martínez, Director, Docentes.

Tiempo estimado para la ejecución: 1 mes

Costo:

6.2. Antecedentes

Con los datos alcanzados en la Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo” se pudo comprobar que los docentes tienen un escaso conocimiento sobre que son las actividades lúdicas, cuál es su función y como se las ejecuta en busca de un aprendizaje significativo.

El propósito de la aplicación de esta propuesta radica en generar una solución plena al problema detectado, contribuyendo de una manera positiva dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, conllevando todo esto a la calidad educativa de manera constructiva innovadora y eficaz, para que así se convierta en una herramienta que cause satisfacción, agrado y gusto al momento de realizar y emprender las responsabilidades académicas.

6.3. Justificación

La presente guía didáctica es de gran **interés e importancia** para toda la comunidad educativa ya que a través de esta se menciona una serie de actividades lúdicas que el maestro puede aplicar en el aprendizaje de lengua y literatura.

Este trabajo es **original** y por lo mismo requiere de esfuerzo, dedicación y tiempo para realizarlo.

El trabajo es **factible** de ejecutar porque existe la suficiente asesoría sobre las actividades lúdicas y de esa manera poder escoger las más adecuadas para incentivar el aprendizaje.

Los **beneficiarios** directos con este trabajo serán los niños de la Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo” siendo también favorecidos los maestros, ya que esta guía bien aplicada y utilizada permitirá elevar el autoestima y mejorar el aprendizaje que es lo que se quiere lograr.

La utilidad es enriquecer la condición y calidad de educación de la unidad educativa “Provincia de Chimborazo”, proporcionando a la institución sobre todo a maestros y estudiantes de una guía didáctica que permita adaptar de manera dinámica en el mejoramiento del aprendizaje de Lengua y Literatura.

La propuesta está sustentada en lo **teórico**, para que los maestros la pongan en práctica, conociendo el beneficio de las actividades lúdicas en el aprendizaje.

6.4. Objetivos

6.4.1. Objetivo General

Elaborar una guía didáctica de actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de la Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo”

6.4.2. Objetivos Específicos

- Aplicar la guía de actividades lúdicas para propiciar un aprendizaje significativo en los estudiantes de la institución.
- Ejecutar la guía de actividades lúdicas con los estudiantes del área de Lengua y Literatura de la institución.
- Evaluar los avances de la guía a los estudiantes con la finalidad de comprobar si el aprendizaje está dando buenos o malos resultados.

6.5. Factibilidad

Factibilidad académica:

Es factible porque se basa en la teoría constructivista donde se requiere la participación, reflexión, y creatividad para desarrollar aprendizajes significativos con instrumentos de evaluación que permiten innovar los conocimientos obteniendo un rendimiento escolar óptimo y justo

permitiendo coordinar tanto a estudiantes como a maestros y así socializar y aprender a convivir con los demás.

Factibilidad política:

Es factible realizar esta propuesta porque está respaldada por personas involucradas en la educación se cuenta con el aval de directivos, docentes, para dar solución a la deficiente aplicación de los recursos didácticos en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes.

Factibilidad social:

Ya que existe la predisposición de todos los miembros de la comunidad educativa sabiendo que es fundamental que los niños sean educados para un buen aprendizaje, que sean capaces de enfrentar y resolver problemas cotidianos en base a una formación constructivista y significativa.

Factibilidad tecnológica:

Porque para el desarrollo adecuado de la propuesta se cuenta con el asesoramiento de una persona experta en el tema, la predisposición y creatividad que contribuirá de manera positiva dentro de la institución.

Factibilidad económica:

El presente proyecto es factible ya que se realizara una inversión que contribuirá a los maestros de la institución beneficiaria, de esta manera se obtendrán pedagogos altamente educados y actualizados mismos que serán asumidos por la investigadora.

6.6. Fundamentación

¿Qué es una guía de actividades lúdicas?

Una guía es un instrumento con orientación técnica en beneficio de los docentes, donde se aloja toda la información necesaria para su uso correcto y su provechoso desempeño de este dentro de las actividades escolares de aprendizaje individual y comunitario.

La guía de actividades lúdicas se convierte en un instrumento de apoyo tanto para docentes como padres de familia, para impartir sus conocimientos de forma diferente y lograr un aprendizaje significativo a corto plazo.

La Guía didáctica se la entiende como un documento que orienta el estudio, acercando a los procesos cognitivos del estudiante el material didáctico, con el fin de que pueda trabajarlo de manera independiente. En realidad, una Guía didáctica debe ser un elemento motivador de primer orden para despertar el interés hacia el estudio y la auto preparación.

Debe ser instrumento necesario para orientar y facilitar los aprendizajes, ayudar a comprender y, en su caso, aplicar y evaluar los diferentes conocimientos, así como para integrar todos los recursos materiales que se adquiere el estudiante como apoyo para su aprendizaje.

Funciones de la guía

La guía constituye un documento pedagógico de carácter orientador cuya función es facilitar la tarea del maestro en la planificación, ejecución y evaluación del trabajo docente y discente en cada una de las materias de enseñanza, Se trata, de un conjunto estructurado de principios, técnicas y normas de acción concreta, de aplicación inmediata en la clase.

La guía de actividades lúdicas cumple muchas funciones una de ellas es la de facilitar la tarea al docente en la planificación y con esa mejorar un aprendizaje y lograr que los estudiantes comprendan la clase y puedan desenvolverse de mejor manera.

¿Qué debe contener una guía de actividades?

- ✓ Presentación
- ✓ Objetivos generales
- ✓ Esquema resumen de los contenidos
- ✓ Temática de estudio
- ✓ Actividad o actividades a desarrollar
- ✓ Rúbrica de evaluación
- ✓ Bibliografía sugerida.

Las partes de una guía de actividades contienen y describe en detalle cada actividad que se va a realizar brindando todos los datos específicos que necesitara el usuario para ejecutarlo.

Actividades lúdicas

Asociadas a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

Proceso de aprendizaje

Se define como un proceso interno que involucra transformación de actitud y aptitud en la persona, es un proceso por la cual se va adquiriendo habilidades y destrezas básicas, y es concebido como el cambio de la conducta a partir de la experiencia.

6.7. Metodología o modelo operativo

Etapas	Actividades	Recursos	Metas	Tiempo	Responsable	Evaluación
Planificación	Establecer un cronograma de las actividades que se va a realizar.	Humanas Materiales Institucionales	Desarrollar a cada punto y que exista una excelente asimilación de los temas tratados	1 semana	Investigadora Docentes Estudiantes	Observación
Socialización	Presentación y análisis de la propuesta	Humanas Materiales Institucionales	Socializar la propuesta	2 semanas	Autoridades, docentes, estudiantes e investigadora.	Observación
Ejecución	Entrega de la guía de actividades lúdicas y capacitación a los docentes en el manejo de la guía.	Humanas Materiales Institucionales	Aplicar en las aulas de clase la guía de actividades lúdicas	Primer quimestre del año lectivo 2014-2015	Docentes de tercer año de la Unidad Educativa Provincia de Chimborazo , Investigadora	Fichas de Observación
Evaluación	Seguimiento al desarrollo de las actividades ejecutadas al inicio, durante y final del proceso.	Humanas Materiales Institucionales	Determinar el grado de interés y participación en la aplicación de la guía de actividades.	Febrero 2016	Docentes la Unidad Educativa Provincia de Chimborazo	Fichas de Observación

Tabla No. 31: Modelo operativo
Elaborado por: Ocaña, E. 2016
Fuente: Chi – cuadrado

6.8. Metodología

GUÍA DOCENTE



ACTIVIDADES LÚDICAS



AMBATO
2016

ACTIVIDAD 1

LA CAJA DE PREGUNTAS

Objetivo:

Presentar una serie de preguntas acerca de conceptos relacionados con el área con el fin de llevar a un debate para que el estudiante memorice y afirme conocimientos adquiridos.

Destinatarios:

Niños y niñas a partir de 11 años.

Procedimiento:

- Se confecciona la caja de preguntas a manera de alcancía.
- Se elaborará las monedas en cartulina en la que constará el valor de cada pregunta.
- Una vez seleccionado el tema de estudio se realizará las preguntas básicas dependiendo del grado o nivel de conocimientos.
- Al final del trimestre se organiza los grupos y se establece el concurso, el ganador es el grupo que más preguntas acertadas tenga y se convierte en puntaje o aporte del grupo.

Recomendaciones:

- Las preguntas deben ser revisadas antes de ingresar a la caja.
- Los estudiantes deben tener conocimientos sobre el tema a tratarse.



Gutiérrez, M. (1995). Editorial Globo S.L

FICHA DE EVALUACIÓN

TÉCNICA: Observación

INSTRUMENTO: Lista de cotejo

LISTA DE COTEJO		
ALUMNO/A:	ÁREA: LENGUAJE	
FECHA:		
ACTIVIDAD N.- 01		
	SI	NO
Sigue las instrucciones dadas		
Material solicitado		
Muestra interés al participar		
Memoriza		
Logra el objetivo planteado		

Evaluación:

El estudiante responderá la mayor cantidad de preguntas que realice el tutor.

ACTIVIDAD 2

Juego para memorizar temas

Objetivo:

Ejercitar la memoria y evitar nervios y bloqueos, constituye un estímulo para el estudiante a la hora de memorizar los temas académicos, haciendo el aprendizaje más ameno.

Destinatarios:

Niños y niñas a partir de 11 años.

Consideraciones

- Edad de los participantes.
- Grado de madurez o autonomía del grupo.
- Nivel académico del grupo.
- Etapa del curso (inicio del curso, final del curso) en el que se pone en práctica del juego.

Procedimiento:

- Elegir el tema
- Mantener el ritmo de la actividad.
- Tener en claro que el objetivo de la actividad es ejercitar la memoria y evaluar el nivel de conocimientos de los alumnos.



Mora Morales, M. (1995). Editorial Globo S.L

FICHA DE EVALUACIÓN

TÉCNICA: Observación

INSTRUMENTO: Lista de cotejo

LISTA DE COTEJO		
ALUMNO/A:	ÁREA: LENGUAJE	
FECHA:		
ACTIVIDAD N.- 02		
	S I	N O
Sigue las instrucciones dadas		
Material solicitado		
Muestra interés al participar		
Escucha con atención		
Logra el objetivo		

Evaluación:

- El estudiante memorizara la mayor cantidad de temas propuestos por el docente en turno.

ACTIVIDAD 3

Logogrifo

Objetivo:

Entender el dialogo como una fuente de enriquecimiento personal.

Destinatarios:

Niños y niñas a partir de 11 años.

Procedimiento:

- Los jugadores se agrupan por parejas.
- El conductor del juego escribe una palabra en la pizarra.
- Las parejas, en 5 minutos proponen palabras de 4 o 5 letras combinando algunas o todas las grafías de la palabra inicial.
- Cada pareja se anotan tantos puntos como letras tienen sus palabras.



Concepción, J.L. (2002): Senderos rurales. Ediciones Graficolor, S.L.

FICHA DE EVALUACIÓN

TÉCNICA: Observación

INSTRUMENTO: Lista de cotejo

LISTA DE COTEJO		
ALUMNO/A:	ÁREA: LENGUAJE	
FECHA:		
ACTIVIDAD N.- 03		
	S I	N O
Sigue las instrucciones dadas		
Material solicitado		
Muestra interés al participar		
Escucha con atención		
Reconoce la acción		
Logra el objetivo		

Evaluación:

El estudiante combinara la mayor cantidad de palabras a partir de la palabra original, en el menor tiempo posible.

ACTIVIDAD 4

Juego de emisor, receptor, mensaje y código para niños de primaria

Objetivo:

Adquirir una mayor comprensión y expresión a nivel oral y escrito, prestando atención a la relación entre los diferentes elementos.

Destinatarios:

Niños y niñas a partir de 11 años.

Procedimiento:

Es un proceso mediante el cual un sistema transmite información a otro sistema que es capaz de recibirla. Según este sistema existe:

- **Emisor**, persona que emite el mensaje o información.
- **Receptor**, persona o personas que reciben el mensaje.
- **Mensaje**, información que transmite lo que se quiere decir.
- **Canal**, medio o vía utilizado para transmitir el mensaje.
- **Código**, conjunto de signos y reglas necesarios para la elaboración del mensaje tanto el emisor como el receptor han de conocer estas reglas de codificación y descodificación.



Mora Morales, M. (1995). Editorial Globo S.L

FICHA DE EVALUACIÓN

TÉCNICA: Observación

INSTRUMENTO: Lista de cotejo

LISTA DE COTEJO		
ALUMNO/A:	ÁREA: LENGUAJE	
FECHA:		
ACTIVIDAD N.- 04		
	S I	N O
Sigue las instrucciones dadas		
Analiza lo escuchado		
Participación		
Escucha con atención		
Logra el objetivo		

Evaluación:

El estudiante cooperara con la actividad cumpliendo con el proceso adecuado para recibir el mensaje de forma ordenada y clara.

ACTIVIDAD 5

Juegos y ejercicios de gramática para 6º de primaria

Objetivo:

La comunicación es un elemento innato del ser humano ya que lo define y conforma como ser social y lo contextualiza dentro de un grupo. El lenguaje ayuda a los individuos a definirse a sí mismos y adquirir una personalidad conformada por el contexto social y su pensamiento. El lenguaje es la herramienta que el ser humano usa para transmitir ideas, opiniones, pensamientos o percepciones de todas las cosas que lo afectan y rodean. Como seres sociales, necesitan del lenguaje para aprender y asimilar conocimientos, necesarios para ser parte activa de la sociedad.

Destinatarios:

Niños y niñas a partir de 11 años.

Procedimiento:

Los juegos y ejercicios de gramática para 6º de primaria se llevan a cabo alrededor de las competencias básicas de la lectura, la escritura y la conversación, por lo que son perfectos para asimilar los nuevos conceptos.



Jiménez Suárez, J. (2006) Editorial Globo S.L

FICHA DE EVALUACIÓN

TÉCNICA: Observación

INSTRUMENTO: Lista de cotejo

LISTA DE COTEJO		
ALUMNO/A: LITERATURA	ÁREA: LENGUA Y	
FECHA:		
ACTIVIDAD N.- 05		
	S I	N O
Sigue las instrucciones dadas		
Analiza		
Participación		
Escucha con atención		
Logra el objetivo		

Evaluación:

El estudiante leerá y debatirá el documento presentado por el docente.

ACTIVIDAD 6

El juego de las frutas

Objetivo:

Identificar una palabra a partir de la información que progresivamente se facilita, evidentemente este juego se puede aplicar a palabras de otros temas para profundizar sobre conceptos o contenidos propios de cualquier materia.

Destinatarios:

Niños y niñas a partir de 11 años.

Procedimiento:

- Reunirse en parejas.
- A cada pareja se le entregará, en secreto, una fruta.
- Dar un tiempo estimado para que el niño observe detenidamente las características de su fruta.
- Por turnos la primera pareja empieza a describir la fruta designada, reservando las características específicas, para el final.
- Preguntar si alguien ha identificado la fruta. En caso afirmativo, si efectivamente se ha adivinado, ya no continúa describiéndole a la fruta. En caso negativo, si nadie lo sabe o si la respuesta es errónea, deberá seguir describiendo a la fruta, acercándose más a la respuesta, y así sucesivamente.
- Gana la pareja que más aciertos logren adivinar.



Jiménez Suárez, J. (2006) Editorial Globo S.L

FICHA DE EVALUACIÓN

TÉCNICA: Observación

INSTRUMENTO: Lista de cotejo

LISTA DE COTEJO		
ALUMNO/A:	ÁREA: LENGUA Y LITERATURA	
FECHA:		
ACTIVIDAD N.- 6		
	S I	N O
Sigue las instrucciones dadas		
Analiza cada imagen		
Participación		
Escucha con atención		
Logra el objetivo		

Evaluación:

El estudiante describirá la fruta de su preferencia con la finalidad de adivinar las características de la misma.

ACTIVIDAD 7

Cadena de palabras

Objetivo:

Aumentar el léxico de los participantes, es importante tomar en cuenta la edad del estudiante para incrementar el nivel de complejidad del juego.

Destinatarios:

Niños y niñas a partir de 11 años.

Procedimiento:

- Colocar a los estudiantes en columnas.
- El profesor empieza diciendo una frase corta.
- Y los estudiantes deberán repetirla e ir aumentando palabras que pertenezcan al mismo grupo.

Ejemplo:

Profesor: Hoy iré al mercado y compraré cebolla.

Alumno 1: Hoy iré al mercado y compraré cebolla y tomate.

Alumno 2: Hoy iré al mercado y compraré cebolla, tomate y pimiento.

Alumno 3: Hoy iré al mercado y compraré cebolla, tomate, pimiento y...

- También se lo puede hacer encadenando acciones que sean más o menos consecutivas.

Ejemplo:

Profesor: Cada mañana me levanto.

Alumno 1: Cada mañana me levanto y me ducho.

Alumno 2: Cada mañana me levanto, me ducho y desayuno.

Alumno 3: Cada mañana me levanto, me ducho, desayuno y...



Concepción, J.L. (2002): *Senderos*. Ediciones Graficolor, S.L.

FICHA DE EVALUACIÓN

TÉCNICA: Observación

INSTRUMENTO: Lista de cotejo

LISTA DE COTEJO		
ALUMNO/A:	ÁREA: LENGUA Y LITERATURA	
FECHA:		
ACTIVIDAD N.- 7		
	S I	N O
Sigue las instrucciones dadas		
Analiza cada imagen		
Participación		
Escucha con atención		
Logra el objetivo		

Evaluación:

Los estudiantes seguirán al pie de la letra las instrucciones y la temática que proponga el docente.

ACTIVIDAD 8

Adivina el personaje

Objetivo:

Desarrollar la capacidad de formular y responder preguntas, también podemos proponer que se adivinen objetos, oficios, animales, títulos de películas, etc.

Destinatarios:

Niños y niñas a partir de 11 años.

Procedimiento:

- Se trabaja con toda la clase.
- Un alumno/a piensa en un personaje conocido por todos los alumnos de la clase (un dibujo animado, un artista, un compañero de clases, un profesor, etc.)
- El resto de alumnos formula preguntas a quien ha escogido el personaje a adivinar con el fin de descubrirlo. Las respuestas deben ser: Si, No, Mucho, Poco, etc.
- Gana quien más personajes adivine.

Ejemplo:

Pregunta: ¿Es hombre? Respuesta: Si Pregunta: ¿Es famoso?

Respuesta: No Pregunta: ¿Es un profesional? Respuesta: Si Pregunta: ¿Es.....? Y así sucesivamente.



Concepción, J.L. (2002): *Senderos*. Ediciones Graficolor, S.L.

FICHA DE EVALUACIÓN

TÉCNICA: Observación

INSTRUMENTO: Lista de cotejo

LISTA DE COTEJO		
ALUMNO/A:	ÁREA: LENGUA Y LITERATURA	
FECHA:		
ACTIVIDAD N.- 8		
	S I	N O
Sigue las instrucciones dadas		
Analiza cada imagen		
Participación		
Escucha con atención		
Logra el objetivo		

Evaluación:

Los estudiantes realizarán preguntas sobre las características del personaje para adivinar de quien se trata.

ACTIVIDAD 9

Párate y salta

Objetivo:

Desarrollar la atención y memoria, El nivel de rapidez irá incrementando progresivamente, para lo cual es necesario que la maestra realice la lista de palabras con anticipación.

Destinatarios:

Niños y niñas a partir de 11 años.

Procedimiento:

- Se trabaja con toda la clase.
- Todos se sientan.
- La maestra irá nombrando, en voz alta, distintas cosas y entre ellas....animales.
- Los estudiantes solamente deben pararse y saltar cuando escuche el nombre de algún animal, luego volverán a sentarse.

Ejemplos:

- Cuaderno, cama, perro, gato, bicicleta, banano, etc.
- Maleta, león, piso, elefante, silla, fresa, mono, etc.
- Carretera, cocina, melón, caracol, col, araña, piraña, etc.
- Puerta, radio, manzana, manatí, foca, niño, ballena, uva, etc.



Concepción, J.L. (2002): *Senderos*. Ediciones Graficolor, S.L.

FICHA DE EVALUACIÓN

TÉCNICA: Observación

INSTRUMENTO: Lista de cotejo

LISTA DE COTEJO		
ALUMNO/A:	ÁREA: LENGUA Y LITERATURA	
FECHA:		
ACTIVIDAD N.- 9		
	S I	N O
Sigue las instrucciones dadas		
Analiza cada imagen		
Participación		
Escucha con atención		
Logra el objetivo		

Evaluación:

Los estudiantes deberán estar muy atentos a la narración del docente y procederán a ejecutar un salto cuando mencione la palabra clave.

ACTIVIDAD 10

Discriminación del fonema inicial de las palabras

Objetivo: Identificar fonemas (vocálicos y consonánticos) al comienzo de una palabra.

Procedimiento didáctico:

- Pedir a los niños que identifiquen el primer sonido de las palabras que oirán a continuación. El profesor va diciendo en alto cada palabra, una a una, y los niños repetirán a continuación el sonido inicial. Por ejemplo: sol, suelo, salta, los niños repetirán, maleta, mono, mesa, los niños repetirán, tasa, tela, tubo, los niños repetirán.
- Conviene comenzar por sonidos más fáciles de pronunciar o identificar (labiales- dentales) para progresivamente ir introduciendo otros de mayor dificultad. No conviene mezclar en una misma sesión más de tres o cuatro sonidos iniciales (siempre de acuerdo con el grupo de fonemas que se esté trabajando o que se desee reconocer).
- Presentar a los niños una lámina o cartel grande con numerosos dibujos. El profesor indicara el fonema determinado y los niños tendrán que decir el nombre solo de los dibujos con el mismo sonido.
- Entregar cada hoja de papel con un pequeño dibujo en una esquina.
- El fonema inicial del nombre del objeto o animal dibujado será la clave de la actividad. Los niños deberán buscar, entre recortes de revistas o 102 periódicos, aquellos dibujos cuyos nombres nombre comiencen por el mismo sonido que el modelo que lo irá pegando en la hoja inicial. El trabajo puede quedar abierto varios días. Al final de la actividad se puede unir las hojas de varios niños, formando dos o tres grupos en clase; se puede construir así varios álbumes por cada fonema, que se podrá manejar después libremente.

FICHA DE EVALUACIÓN

TÉCNICA: Observación

INSTRUMENTO: Lista de cotejo.

LISTA DE COTEJO		
ALUMNO/A:	ÁREA: LENGUA Y LITERATURA	
FECHA:		
ACTIVIDAD 10		
	SI	NO
Sigue las instrucciones dadas		
Participación		
Escucha con atención		
Logra el objetivo		

EVALUACIÓN

La evaluación de la propuesta se desarrollará durante todo el proceso que dure su elaboración y ejecución.

Administración de la propuesta

Para conseguir los objetivos planteados en la propuesta es importante la colaboración de los miembros de la institución educativa, de esta manera estarán prestos a aceptar los cambios educativos y a forjar una formación de calidad permitiendo conseguir un ambiente adecuado con buenas expectativas. Gracias a la utilización y aplicación de actividades lúdicas, y ejercicios se espera formar estudiantes íntegros que potencien el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura de esa manera fortalecer el pensamiento crítico, reflexivo.

Previo de la evaluación

Esta propuesta se evaluará de forma progresiva, de acuerdo con los objetivos y el modelo operativo propuesto. Dicho proceso será absoluta responsabilidad de las autoridades del plantel que se encargaran del buen manejo de cada una de las actividades.

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Quiénes solicitan evaluar?	Autoridades, Docentes, Investigadora.
¿Por qué evaluar la propuesta?	Para determinar la eficacia del programa
¿Para qué evaluar?	Para comprobar los aprendizajes alcanzados por los estudiantes.
¿Qué evaluar?	Las actividades de la guía didáctica
¿Quién evalúa?	Autoridades, Docentes y Estudiantes.
¿Cuándo evaluar?	La evaluación será permanentemente
¿Cómo evaluar?	Mediante una investigación sobre la ejecución del proyecto con: ✓ Lista de cotejo. ✓ Escala numérica

Tabla No. 33: Evaluación
Elaborado por: Ocaña, E. 2016

BIBLIOGRAFÍA

(s.f.).

(Ministerio de Inclusion y Economia Social, s. (s.f.).

ABC. (02 de marzo de 2009). definicion . Recuperado el 19 de 08 de 2014, de http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:QoFSa_--yr0J:www.definicionabc.com/general/matematicas.php+&cd=3&hl=es&ct=clnk&gl=ec

abcpedia. (2012). tecnologia digital. Recuperado el 10 de febrero de 2015, de <http://www.abcpedia.com/cienciaytecnologia/digital/>

Admin. (24 de Abril de 2007). Pedagogia. Obtenido de Tipos de Aprendizajes: <http://www.pedagogia.es/tipos-de-aprendizaje/>

Alegsa, L. (11 de agosto de 2013). definicion de recurso informatico. Recuperado el 10 de febrero de 2015, de <http://www.alegsa.com.ar/Dic/recurso.php>

Ángulo, P. (2005). La enseñanza de la matemática, proceso versus resultado. Educere la Revista Venezolana de Educación(Nro. 33 Año 10).

Anzil, F. (06 de mayo de 2010). econlink. Recuperado el 19 de agosto de 2014, de definicion de ciencia : <http://www.econlink.com.ar/definicion/ciencia.shtml>

C, N. (29 de septiembre de 2014). recursos informaticos . Recuperado el 10 de febrero de 2015, de <https://informacion.wordpress.com/2006/06/06/%C2%BFque-son-los-recursos-informaticos/>

Campo, M. d. (S/F). Zarzo Zaragoza. Recuperado el 19 de 08 de 2014, de que es la asesoria virtual : <http://www.zarzozaragozaasesores.com/asevirtual.htm>

Canals, A. y. (2000). slideshare. Recuperado el 10 de febrero de 2015, de <http://www.slideshare.net/EstherOmerique/razonamiento-lgico-matemtico-446410>

- Canials, A. (2012). slideshare. Recuperado el 02 de Junio de 2015, de <http://es.slideshare.net/EstherOmerique/razonamiento-lgico-matemtico-446410>
- Castan, O. (25 de Abril de 2010). Menten en blanco. Recuperado el 2015 de Noviembre de 2015, de <http://www.mentesenblanco-razonamientoabstracto.com/razonamiento.html>
- Castañeda , M. (Abril de 2011). medios y materiales de enseñanza . Recuperado el 8 de febrero de 2015, de <http://mariachanisdiosavillarreal.blogspot.com/p/definicion-de-medios-educativos-segun.html>
- Castillo, S. (Junio de 2008). PROPUESTA PEDAGÓGICA BASADA EN EL CONSTRUCTIVISMO PARA EL USO ÓPTIMO DE LAS TIC EN LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA. Revista latinoamericana de investigación en matemática educativa. Relime, 11(2), 1. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-24362008000200002&script=sci_arttext
- Castro, D. (31 de Enero de 2014). Procesos Cognitivos. Obtenido de <http://es.slideshare.net/DAVIDJULIANCASTROALF/procesos-cognitivos-diapositivas>
- Castro, R. (2004). Elementos didácticos de un modelo de instrucción comunicacional para la enseñanza de la matemática. Encuentro educacional, 11.
- Chávez Vera, K. J. (Enero-Febrero de 2013). APRENDIZAJE DE MATEMATICA BAJO UN MODELO CONSTRUCTIVISTA. Revista Internacional PEI: Por la Psicología y Educación Integral, II(4). Obtenido de <http://www.peiac.org/Revista/Numeros/No4/matematicas.html>
- Cooley, & Cappeta. (S/F de 2010). sobre la abstraccion reflexionante. Recuperado el 19 de 08 de 2014, de <http://blog.pucp.edu.pe/media/229/20100802-Abstraccion%20reflexionante%20-Max.pdf>
- Cooperativa Gestión Participativa de las orientaciones generales del documento. (2014). El modelo pedagógico constructivista . Obtenido de decuación y adaptación realizada por la Cooperativa Gestión Participativa de las orientaciones generales del documento: GESTIÓN DE AGRONEGOCIOS EN EMPRESAS

ASOCIATIVAS RURALES. GUÍA PARA EL FACILITADOR, publicado por la FAO, el IICA y el PRODAR. : http://www.gestionparticipativa.coop/portal/index.php?option=com_content&view=article&id=255:el-modelo-pedagogico-constructivista&catid=38:travel-tips&Itemid=489

Daysi Hevia, B. (s/a). Arte y Pedagogía. Obtenido de http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/williamsoler/arte_y_pedagogia.pdf

Delgado J R. (1999). Recuperado el 10 de Febrero de 2015, de <http://www.ecured.cu/index.php/Razonamiento>

Diony. (2013). Expresión Corporal y Psicomotricidad. Obtenido de El Esquema Corporal: <http://excorspsi.blogspot.com/p/esquema-corporal-eje-corporal-plexo.html>

Echeverría. (s/f). los recursos en la educación a distancia . Recuperado el 10 de febrero de 2015, de http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/90/cd/cursosfor/cap_3/cap3d.htm

Educ.ar. (2010 de Agosto de 2010). recursos didácticos, definiciones. Recuperado el 8 de febrero de 2015, de <https://macyte.wordpress.com/2010/08/29/recursos-didacticos-definiciones/>

Familia. (2013). Importancia del juego. Obtenido de <http://www.hacerfamilia.com/educacion/noticia-importancia-juego-desarrollo-nino-20130516073341.html>

Ferro.J. (2008). Informe final del trabajo de titulación . Recuperado el 10 de febrero de 2015, de http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/4207/tebs_2012_416.pdf?sequence=1

Fingermann, H. (11 de Abril de 2011). Educación. Obtenido de Características del Aprendizaje: <http://educacion.laguia2000.com/aprendizaje/caracteristicas-del-aprendizaje>

Gallardo, L. M. (2010). Educrea . Recuperado el 8 de febrero de 2015, de <http://educrea.cl/importancia-de-las-tic-en-la-educacion-basica-regular/>

- Gamboa, R. (16 de Octubre de 2012). quees.info. Recuperado el 20 de Agosto de 2014, de que es la tecnología : <http://www.quees.info/que-es-la-tecnologia.html>
- Garcia , E. (24 de Marzo de 2011). Pedagogia . Recuperado el 02 de Junio de 2015, de <http://www.pedagogia.es/recursos-didacticos/>
- Garcia, A. (Diciembre de 2009). Importancia del Juego. Obtenido de <http://www.eumed.net/rev/ced/10/amgg.htm>
- Garcia, H. (20 de Junio de 2010). El juego como Herramienta Educativa. Obtenido de Características: <http://heidydavid.blogspot.com/2010/06/caracteristicas-del-juego.html>
- Garcia, J. (2011). Aprendizaje. Obtenido de <http://www.jlgcue.es/aprendizaje.htm>
- Garcia, J. (Diciembre de 2012). Ludica y Juego en la Primera Infancia. Obtenido de <http://ludicayjuegoenlaprimerainfancia.blogspot.com/p/el-juego.html>
- Godino, J. D., Batanero, C., & Font, V. (Febrero de 2003). FUNDAMENTOS DE LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS PARA MAESTROS. MATEMÁTICAS Y SU DIDÁCTICA PARA MAESTROS. (D. d. Granada, Ed.) Proyecto Edumat-Maestros. Manual para el Estudiante, 67 - 69.
- Gonzales, D. (2013). Educación y ciencia: Aproximación constructivista a las matemáticas. Obtenido de Traducido por Alejandro Schaller: http://www.ehowenespanol.com/aproximacion-constructivista-matematicas-info_204562/#pg=4
- Gonzalez, M. (22 de Noviembre de 2011). Desarrollo de los Procesos Cognitivos. Obtenido de Importancia de los Procesos Cognitivos : <http://es.slideshare.net/JUGDELIS/importancia-de-la-aplicabilidad-de-los-procesos-cognitivos-en-el-aula-de-clases1>
- Gregorio Guirles, J. R. (Octubre de 2002). EL CONSTRUCTIVISMO Y LAS MATEMÁTICAS. Revista Sigma 21(21), 114 - 115.
- Grisolia. (s/f). Recersos didacticos, definiciones . Recuperado el 08 de febrero de 2015, de <https://macyte.wordpress.com/2010/08/29/recursos-didacticos-definiciones/>

- Gutierrez, O. (15 de Diciembre de 2012). La Lúdica. Obtenido de <http://lainfancia-juegoyludica.blogspot.com/2012/12/importancia-y-beneficios-de-la-ludica.html>
- Hernández Requena, S. (2008). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje. Monográfico «Comunicación y construcción del conocimiento en el nuevo espacio tecnológico». Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento, 5(2), 27 - 28. Obtenido de <http://www.uoc.edu/rusc/5/2/dt/esp/hernandez.pdf>
- Icarito. (03 de 2010). Actividades Ludicas. Obtenido de Recreacion: <http://www.icarito.cl/enciclopedia/articulo/segundo-ciclo-basico/educacion-fisica/recreacion/2010/03/68-8853-9-actividades-ludicas-ritmicas-y-recreativas.shtml>
- Institución Educativa Comunal de Versalles. (2010). El Constructivismo como modelo pedagógico. (Diseño y administración Sitio Web: Jair de Jesús Acosta Núñez) Obtenido de Magangué, Bolívar - Colombia: http://www.iecov.edu.co/modelo_pedagogico.html
- Jose Luis, C. C. (2002). Metodología para el desarrollo de la habilidades motrices en Educacion infantil y primaria (Segunda Edicion ed.). Barcelona, España.
- Juan Fernando, G. R. (s.f.). El juego Infantil y su importancia en el desarrollo. volumen 10.
- Kilpatrick, J., Gómez, P., & Rico, L. (1995). Educación matemática. México: Grupo Editorial Iberoamérica.
- Ladyaiko. (13 de Septiembre de 2016). Acerca de nosotros: Ladyaiko. Obtenido de sitio web de Ladyaiko: <https://ladyaiko.wordpress.com/problemas-de-aprendizaje/>
- Leguizamon, G. (19 de Noviembre de 2012). la ludica. Obtenido de <http://ludicayaprendisaje.blogspot.com/>
- Leguizamon, G. (19 de noviembre de 2012). La Ludica. Obtenido de <http://ludicayaprendisaje.blogspot.com/>
- Leon, I. (2010). repositorios UTA. Recuperado el 19 de 08 de 2014, de http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/2602/tebs_2010_308.pdf?sequence=1

- Letras Uruguay. (1 de Noviembre de 2016). Acerca de nosotros: letras uruguay. Recuperado el 4 de febrero de 2015, de sitio web de letras uruguay:
http://letrasuruguay.espaciolatino.com/aaa/valmaseda_valmaseda_jorge/conclusiones.htm
- Logroño, M. (27 de Septiembre de 2010). Modelos Pedagógicos. Obtenido de <http://es.slideshare.net/npauta/modelos-pedagogicos-5301267>
- Macedo , J. C. (2012). Educrea . Recuperado el 8 de Febrero de 2015, de <http://educrea.cl/importancia-de-las-tic-en-la-educacion-basica-regular/>
- Manuel Rivas, N. (2008). Procesos cognitivos y aprendizajes significativos. Madrid: Subdirección General de Inspección Educativa de la Viceconsejería .
- Martinez , E. (25 de Febrero de 2010). Recursos informáticos . Recuperado el 2 de Junio de 2015, de <http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0067recursosinformaticos.htm>
- Martinez, E. (2005). Proceso de Enseñanza y Aprendizaje. Obtenido de Etapas del proceso:
<http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0014procesoaprendizaje.htm>
- Mayorga, F. (S/F de 2011). definición . Recuperado el 20 de Agosto de 2014, de <http://definicion.de/procesos-cognitivos/>
- Montes. (2012). Obtenido de www.rincondelvago.com
- Ochoa, E. (Octubre de 2007). Varios acertijos cortos. Obtenido de <http://eduardoochoa.com/joomla/content/view/359/111/1/7/>
- Ochoa, E. (Junio de 2008). Crucigramas numéricos. . Obtenido de <http://eduardoochoa.com/joomla/content/view/474/111/>
- Ochoa, E. (Octubre de 2009). Preguntas cuadradas . Obtenido de <http://eduardoochoa.com/joomla/content/view/563/111/>
- Ochoa, E. (20 de Abril de 2009). Una ecuación que viaja al pasado . Obtenido de <http://eduardoochoa.com/joomla/content/view/543/111/>

- Ojeda, R. (2011). fundamentos epistemologicos. Recuperado el 19 de 08 de 2014, de <https://docs.google.com/document/d/1Rr4hO4k5lqesoj30iXVdRI9VtUJXlw7uxhap0Cp7hbl/edit?hl=en&pli=1>
- Ormrod, J. (2003). Psicología Educativa (Cuarta edición ed.). Developing Learners.
- Penalver, V. (8 de noviembre de 2012). slideshare. Recuperado el 10 de febrero de 2015, de <http://www.slideshare.net/andersonberdugo/recursos-tecnologicos-15083044>
- Perez , J. (13 de abril de 2009). educacion social y nuevas tecnologias. Recuperado el 10 de febrero de 2015, de <https://signos21.wordpress.com/tag/caracteristicas-de-la-informacion-digital/>
- Philippe, B. (19 de Febrero de 2013). Networking. Recuperado el 24 de Noviembre de 2015, de Clasificacion de medios didacticos : <http://www.networking-tic.com/profiles/blogs/clasificaci-n-de-medios-did-cticos-y-recursos-educativos>
- Piaget. (1999). tesis universidad de cuenca. Recuperado el 10 de febrero de 2015, de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/1870/1/teb60.pdf>
- Posso, M. (18 de Junio de 2011). Modelos Pedagogicos y diseño. Obtenido de <http://es.slideshare.net/videoconferencias/modelos-pedagogicos-y-diseo-curricular-8346165>
- República de Honduras Secretaria de Educación. (2009). Técnicas de enseñanza en el aula de multigrado. Obtenido de Tegucigalpa : <http://www.se.gob.hn/Guias/Tecnicas%20para%20el%20aula%20multigrado.pdf>
- Revelo, E. M. (2011). Estrategias Metodologicas para el Docente de Educación Básica. Obtenido de Estrategias Metodologicas para el Docente de Educación Básica: <http://es.scribd.com/doc/50297330/ESTRATEGIAS-METODOLOGICAS-PARA-EDUCACION-BASICA>

- Reyes, J. (Junio de 2012). Proceso de enseñanza y aprendizaje. Obtenido de <http://es.slideshare.net/Dinorah3/el-proceso-de-enseanza-aprendizaje>
- Reyes, P. (2014). Actividades Lúdicas. Obtenido de https://es.scribd.com/percy_reyes_4
- Robert, S. (5 de 2012). Obtenido de <http://www.buenastareas.com/ensayos/Fundamentacion-Axiologica-De-Los-Derechos-Humanos/4139549.html>
- Rodriguez, C. (2013). Definicion de. Recuperado el 02 de Junio de 2015, de <http://definicion.de/software-educativo/>
- Rubio, P. (2010). Educación Inicial. Obtenido de <http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/2300/2313.asp>
- SABERES. (2013). Importancia del Aprendizaje. Obtenido de <http://www.importancia.org/aprendizaje.php>
- Salvatierra, F. (s/f). asesoria pedagogica. Recuperado el 10 de febrero de 2015, de <http://asesoriapedagogica.ffyb.uba.ar/?q=node/466>
- Sanchez Bustos, M. (2014). EJERCICIOS DE NUMERACIÓN SEXTO AÑO. Obtenido de http://www.rmm.cl/index_sub.php?id_seccion=864&id_portal=154&id_contenido=6751
- Santamaria, S. (s/f de 2001). monografias. com. Recuperado el 19 de 08 de 2014, de teorías de Piaget: <http://www.monografias.com/trabajos16/teorias-piaget/teorias-piaget.shtml#BIOGRAF>
- Seijas, L. (27 de mayo de 2012). monografias.com. Recuperado el 10 de febrero de 2015, de <http://www.monografias.com/trabajos72/elementos-tipos-razonamiento/elementos-tipos-razonamiento.shtml>
- Sosa, A. (01 de Noviembre de 2010). Beneficios. Obtenido de <http://analy-profanalysosavera.blogspot.com/2010/11/que-beneficios-tiene-la-utilizacion-e.html>
- Suarez, D. (2012). matematica para niños en su proceso escolar. Recuperado el 10 de febrero de 2015, de <http://matemtica-pensamiento-educacion.blogspot.com/2011/03/caracteristicas-del-pensamiento-logico.html>

- taringa. (2012). que es tecnologia digital. Recuperado el 10 de febrero de 2015, de <http://www.taringa.net/posts/ciencia-educacion/14891823/Que-es-Tecnologia-digital.html>
- Triza. (07 de Mayo de 2014). Tipos de juegos. Obtenido de <http://es.slideshare.net/Triza1314/tipos-de-juego-34387406>
- Turtenwald, K. (2013). Actividades motivacionales para realizar en el salón de clases. Obtenido de http://www.ehowenespanol.com/actividades-motivacionales-realizar-salon-clases-info_145525/
- UCA. (05 de febrero de 2011). resolucion de problemas . Recuperado el 19 de 08 de 2014, de http://www.csintranet.org/competenciaslaborales/index.php?option=com_content&view=article&id=172:resolucion-de-problemas&catid=55:competencias
- Vergnaud, G. (1991). El niño, las matemáticas y la realidad. México: Trillas.
- Wikipedia. (2 de Noviembre de 2016). Acerca de nosotros: Wikipedia. Recuperado el 4 de febrero de 2015, de Sitio web de Wikipedia: <http://es.wikipedia.org/wiki/Ontolog%C3%ADa>
- wolvering, g. (11 de febrero de 2011). monografias.com. Recuperado el 10 de febrero de 2015, de <http://www.monografias.com/trabajos27/analogico-y-digital/analogico-y-digital.shtml>
- Zepeda, M. (2012). planeta hola. Recuperado el 24 de Noviembre de 2015, de <http://planetahola.jimdo.com/psicolog%C3%ADa/procesos-mentales/>

ANEXOS

ESTUDIANTES EN EL PATIO



ESTUDIANTES DE SÉPTIMO "A"





ESTUDIANTES DE SÉPTIMO “B”



CROQUIS

