



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

Informe final del trabajo de Graduación o Titulación previo a la  
obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación,  
Mención: Educación Básica

***TEMA:***

***“ACTIVIDADES LÚDICAS PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE  
DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE LA  
ESCUELA ALFONSO TROYA DE LA CIUDAD DE AMBATO”.***

**AUTORA:** MARÍA ELENA CHICAIZA CHICAIZA

**TUTOR:** DR. M.Sc. GUILLERMO CASTRO

**AMBATO- ECUADOR**

**2011**

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

**CERTIFICA:**

Yo, Dr. MSc. Guillermo Castro Jácome con cédula No. 1800459586, en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema "Actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de lengua y literatura de los estudiantes de la escuela Alfonso Troya", desarrollado por la egresada Chicaiza Chicaiza María Elena considero que dicho informe investigado, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que 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.

Ambato, 20 de marzo del 2011

.....  
DR. M.Sc. GUILLERMO CASTRO JÁCOME  
**EL TUTOR**

## **AUTORÍA DEL TRABAJO DE GRADO**

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien basado en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descrita en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Ambato, 20 de marzo del 2011

.....  
**CHICAIZA CHICAIZA MARIA ELENA**

**C.C:180221166-2**

**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: “Actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de lengua y literatura de los estudiantes de la escuela Alfonso Troya de la ciudad de Ambato” presentada por el Sr (Srta.), Chicaiza Chicaiza María Elena egresado(a) de la carrera de Educación Básica promoción: 2010-2011, una vez revisada y calificada la investigación , se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarias.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes

**LA COMISIÓN**

.....

**Lcda.Mg. Noemy Gaviño**

.....

**Ing. Mg. Wilma Lorena Gavilanes**

## **DEDICATORIA**

**Cada una de las letras de esta Tesis van dedicadas a:**

**A Dios por haberme iluminado y guiado hacia el camino correcto para llegar a la culminación de la carrera.**

**A mi madre quien con su ejemplo de humildad y constancia me ayudo a convertir en realidad tan anhelado sueño.**

**A todos los que colaboraron directa o indirectamente en la elaboración de mi investigación.**

**CHICAIZA CHICAIZA MARIA ELENA**

## **AGRADECIMIENTO**

A mi madre por su apoyo incondicional y por sus deseos de éxito

A la Universidad Técnica de Ambato, por ayudarme a vivir esas experiencias maravillosas que me han enseñado a ser mejor persona.

A todos los maestros quienes sin esperar recompensa alguna compartieron sus conocimientos y de los cuales aprendí sus secretos como la paciencia y dedicación que me permitirán ser una buena profesional.

Al Dr. MSc Guillermo Castro por llenar los vacíos de conocimiento con los cuáles fue más fácil realizar mi investigación.

**CHICAIZA CHICAIZA MARÍA ELENA**

## INDICE GENERAL

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN .....	II
AUTORÍA DEL TRABAJO DE GRADO .....	III
AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN .¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.	
DEDICATORIA .....	V
AGRADECIMIENTO .....	VI
INDICE GENERAL .....	VII
I NDICE DE CUADROS .....	XI
INDICE DE GRÀFICOS .....	XIII
RESUMEN EJECUTIVO .....	XIV
INTRODUCCIÓN .....	1
CAPITULO I .....	2
EL PROBLEMA .....	2
1.1.    TEMA: .....	2
1.2.    PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	2
1.2.1.    CONTEXTUALIZACIÓN .....	2
1.2.2.    ANÁLISIS CRÍTICO .....	5
1.2.3.    PROGNOSIS .....	11
1.2.4.    FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	12
1.2.5.    DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA .....	12
1.2.6.    INTERROGANTES .....	12
1.3.    JUSTIFICACIÓN .....	13
1.4.    OBJETIVOS .....	14
1.4.1.    OBJETIVO GENERAL .....	14
1.4.2.    OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	14
CAPITULO II .....	16
MARCO TEORICO .....	16
2.1.    ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS .....	16
2.2.    FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA .....	17
2.2.1.    PREMISA ONTOLÓGICA .....	18
2.2.2.    PREMISA EPISTEMOLÓGICA .....	18
2.2.3.    PREMISA AXIOLÓGICA .....	19
2.3.    CATEGORIAS FUNDAMENTALES .....	20
2.3.1.    ACTIVIDADES LÚDICAS .....	20
ORIGEN .....	21

EVOLUCIÓN DEL JUEGO.....	23
DEFINICIÓN FISIOLÓGICA .....	25
DEFINICIÓN PSICOLÓGICA .....	25
DEFINICIÓN SOCIOLÓGICO .....	26
IMPORTANCIA DEL JUEGO PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO .....	28
VENTAJAS FUNDAMENTALES DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS .....	29
TIPOS DE ACTIVIDADES LÚDICAS O JUEGOS .....	30
JUEGOS PARA EL DESARROLLO EMOCIONAL .....	31
JUEGOS PARA EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ.....	32
JUEGOS PARA EL DESARROLLO INTELECTUAL.....	34
JUEGO DE DESARROLLO SOCIAL .....	35
RELACIÓN ENTRE JUEGO Y APRENDIZAJE ES ALGO NATURAL.....	35
COMPONENTES PSICOLÓGICOS DEL JUEGO .....	36
AMBIENTE LÚDICO .....	36
2.3.2. APRENDIZAJE.....	38
DEFINICIÓN DE APRENDIZAJE.....	38
APRENDIZAJE HUMANO .....	40
INICIOS DEL APRENDIZAJE.....	41
TEORÍAS DEL APRENDIZAJE .....	42
EL CONDUCTISMO .....	43
INFLUENCIA DEL CONDUCTISMO.....	44
FUNDAMENTOS DEL CONDUCTISMO .....	45
ESTILOS DE APRENDIZAJE.....	46
ESTILOS DE APRENDIZAJE Y ESTRATEGIAS .....	47
ESTILOS DE APRENDIZAJES LA TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS .....	48
LA INTELIGENCIA EMOCIONAL .....	50
ESTILOS DE APRENDIZAJE: COMO SELECCIONAMOS Y REPRESENTAMOS LA INFORMACIÓN.....	50
CARACTERISTICAS DE LOS ESTILOS DE APRENDIZAJE.....	51
ESTILO ACTIVO .....	51
ESTILO REFLEXIVO .....	52
ESTILO TEÒRICO .....	52
ESTILO PRAGMATICO .....	52
TIPOS DE APRENDIZAJE .....	53
REPETITIVO .....	53
ENFOQUES PRINCIPALES DEL APRENDIZAJE REPETITIVO .....	53

<b>CONDUCTISTA</b> .....	<b>54</b>
<b>CONSTRUCTIVISTA</b> .....	<b>55</b>
<b>ATENCIÓN</b> .....	<b>58</b>
<b>MEMORIA</b> .....	<b>59</b>
<b>MOTIVACIÓN</b> .....	<b>60</b>
<b>COMUNICACIÓN</b> .....	<b>61</b>
<b>PROBLEMAS DE APRENDIZAJE</b> .....	<b>62</b>
<b>FORTALEZAS Y DEBILIDADES DE LOS ESTILOS DE APRENDIZAJE</b> .....	<b>64</b>
<b>CONDUCTISMO</b> .....	<b>65</b>
<b>COGNITIVISMO</b> .....	<b>65</b>
<b>CONSTRUCTIVISMO</b> .....	<b>66</b>
2.4. <b>HIPÓTESIS</b> .....	<b>67</b>
2.5. <b>SEÑALAMIENTO DE VARIABLES</b> .....	<b>67</b>
<b>CAPITULO III</b> .....	<b>68</b>
<b>METODOLOGÍA</b> .....	<b>68</b>
3.1. <b>ENFOQUE</b> .....	<b>68</b>
3.2. <b>MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN</b> .....	<b>69</b>
3.3. <b>NIVEL O TIPO DE ESTUDIO</b> .....	<b>69</b>
3.4. <b>POBLACIÓN Y MUESTRA</b> .....	<b>70</b>
3.5. <b>OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE: ACTIVIDADES LÚDICAS</b> .....	<b>71</b>
3.5.1 <b>OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE: APRENDIZAJE</b> .....	<b>72</b>
3.6. <b>PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN</b> .....	<b>74</b>
3.7. <b>PLAN DE PROCESAMIENTO DE DATOS</b> .....	<b>74</b>
<b>CAPITULO IV</b> .....	<b>76</b>
<b>ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS</b> .....	<b>76</b>
4.1. <b>ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES</b> .....	<b>76</b>
4.2. <b>ENCUESTA APLICADA A DOCENTES</b> .....	<b>86</b>
4.3. <b>VERIFICACIÓN DE HIPOTESIS</b> .....	<b>96</b>
<b>CAPITULO V</b> .....	<b>99</b>
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b> .....	<b>99</b>
5.1. <b>CONCLUSIONES</b> .....	<b>99</b>
5.2. <b>RECOMENDACIONES</b> .....	<b>100</b>
<b>CAPITULO VI</b> .....	<b>101</b>
<b>LA PROPUESTA</b> .....	<b>101</b>
6.1. <b>TÍTULO</b> .....	<b>101</b>
6.2. <b>ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA</b> .....	<b>101</b>
6.3. <b>JUSTIFICACIÓN</b> .....	<b>102</b>
6.4. <b>OBJETIVOS</b> .....	<b>102</b>
6.5. <b>FUNDAMENTACIÓN</b> .....	<b>103</b>
<b>ORÍGENES DEL JUEGO. ¿Y EL FUTURO?</b> .....	<b>103</b>

<b>EL JUEGO.....</b>	<b>104</b>
<b>IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INTEGRAL INFANTIL .....</b>	<b>106</b>
<b>TIPOS DE JUEGOS EN LA ESCUELA .....</b>	<b>107</b>
<b>LOS JUEGOS DE REGLAS TIENEN UN NÍTIDO E INTENCIONAL CARÁCTER SOCIAL. ....</b>	<b>110</b>
<b>ESCOGIENDO UNA NUEVA MANERA DE JUGAR:.....</b>	<b>111</b>
<b>SUGERENCIAS DE ACTIVIDADES COOPERATIVAS EN LA ESCUELA: .....</b>	<b>112</b>
<b>HABILIDADES DESARROLLADAS CON LA COOPERACIÓN .....</b>	<b>114</b>
6.6. <b>DESARROLLO DE LA PROPUESTA .....</b>	<b>115</b>
<b>EL JUEGO.....</b>	<b>115</b>
<b>IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INTEGRAL INFANTIL .....</b>	<b>117</b>
6.7. <b>MODELO OPERATIVO .....</b>	<b>122</b>
6.8. <b>-EVALUACIÓN .....</b>	<b>123</b>
<b>MATERIALES DE REFERENCIA .....</b>	<b>124</b>
<b>1.- BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>124</b>
<b>2.- ANEXOS.....</b>	<b>126</b>

## I NDICE DE CUADROS

CUADRO NO. 3.1 .....	70
UNIVERSO DE ESTUDIO .....	70
CUADRO NO. 4.1 .....	76
ACTIVIDAD LÚDICA .....	76
CUADRO NO. 4.2 .....	77
DESARROLLO DEL PENSAMIENTO.....	77
CUADRO NO. 4.3 .....	78
INCENTIVAR EL APRENDIZAJE.....	78
CUADRO NO. 4.4 .....	79
APRENDER LENGUA Y LITERATURA .....	79
CUADRO NO. 4.5 .....	80
INTERACTUAR CON LOS DEMÁS .....	80
CUADRO NO. 4.6 .....	81
HERRAMIENTAS EDUCATIVAS .....	81
CUADRO NO. 4.7 .....	82
FUNCIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS.....	82
CUADRO NO. 4.8 .....	83
ESTILOS DE APRENDIZAJE.....	83
CUADRO NO. 4.9 .....	84
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO .....	84
CUADRO NO. 4.10 .....	85
CONOCIMIENTOS IMPARTIDOS.....	85
CUADRO NO. 4.11 .....	86
ACTIVIDAD LÚDICA .....	86
CUADRO NO. 4.12 .....	87
DESARROLLAR EL PENSAMIENTO .....	87
CUADRO NO. 4.13 .....	88
INCENTIVAR EL APRENDIZAJE.....	88
CUADRO NO. 4.14 .....	89
APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA.....	89

<b>CUADRO NO. 4.15 .....</b>	<b>90</b>
<b>INTERACTUAR CON LOS DEMÁS .....</b>	<b>90</b>
<b>CUADRO NO. 4.16 .....</b>	<b>91</b>
<b>HERRAMIENTAS EDUCATIVAS .....</b>	<b>91</b>
<b>CUADRO NO. 4.17 .....</b>	<b>92</b>
<b>FUNCIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS.....</b>	<b>92</b>
<b>CUADRO NO. 4.18 .....</b>	<b>93</b>
<b>TIPOS DE APRENDIZAJE .....</b>	<b>93</b>
<b>CUADRO NO. 4.19 .....</b>	<b>94</b>
<b>APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO .....</b>	<b>94</b>
<b>CUADRO NO. 4.20 .....</b>	<b>95</b>
<b>CONOCIMIENTOS IMPARTIDOS.....</b>	<b>95</b>

## INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No. 4.1.....	76
Fuente: Encuesta.....	76
Elaborado por: María Elena Chicaiza.....	76
Gráfico No. 4.2.....	77
Fuente: Encuesta.....	77
Elaborado por: María Elena Chicaiza.....	77
Gráfico No. 4.3.....	78
Fuente: Encuesta.....	78
Elaborado por. María Elena Chicaiza.....	78
Gráfico No. 4.4.....	79
Fuente: Encuesta.....	79
Elaborado por. María Elena Chicaiza.....	79
Gráfico No. 4. 5.....	80
Fuente: Encuesta.....	80
Elaborado por. María Elena Chicaiza.....	80
Gráfico No. 4.6.....	81
Fuente: Encuesta.....	81
Elaborado por. María Elena Chicaiza.....	81
Gráfico No. 4.7.....	82
Fuente: Encuesta.....	82
Elaborado por: María Elena Chicaiza.....	82
Gráfico No. 4. 8.....	83
Fuente: Encuesta.....	83
Elaborado por: María Elena Chicaiza.....	83
Gráfico No. 4. 9.....	84
Fuente: Encuesta.....	84
Elaborado por: María Elena Chicaiza.....	84
Gráfico No. 4. 10.....	85
Fuente: Encuesta.....	85
Elaborado por: María Elena Chicaiza.....	85
Gráfico No. 4.11.....	86
Fuente: Encuesta.....	86
Elaborado por: María Elena Chicaiza.....	86
Gráfico No. 4.12.....	87
Fuente: Encuesta.....	87
Elaborado por: María Elena Chicaiza.....	87
Gráfico No. 4. 13.....	88
Fuente: Encuesta.....	88
Elaborado por: María Elena Chicaiza.....	88
Gráfico No 4. 14.....	89
Fuente: Encuesta.....	89
Elaborado por: María Elena Chicaiza.....	89
Gráfico No. 4.15.....	90

<i>Fuente: Encuesta.....</i>	<i>90</i>
<i>Elaborado por: María Elena Chicaiza.....</i>	<i>90</i>
<i>Gráfico No. 4.16.....</i>	<i>91</i>
<i>Fuente: Encuesta.....</i>	<i>91</i>
<i>Elaborado por. María Elena Chicaiza.....</i>	<i>91</i>
<i>Gráfico No. 4.17.....</i>	<i>92</i>
<i>Fuente: Encuesta.....</i>	<i>92</i>
<i>Elaborado por. María Elena Chicaiza.....</i>	<i>92</i>
<i>Gráfico No. 4.18.....</i>	<i>93</i>
<i>Fuente: Encuesta.....</i>	<i>93</i>
<i>Elaborado por: María Elena Chicaiza.....</i>	<i>93</i>
<i>Gráfico No. 4.19.....</i>	<i>94</i>
<i>Fuente: Encuesta.....</i>	<i>94</i>
<i>Elaborado por: María Elena Chicaiza.....</i>	<i>94</i>
<i>Gráfico No. 4.20.....</i>	<i>95</i>
<i>Fuente: Encuesta.....</i>	<i>95</i>
<i>Elaborado por: María Elena Chicaiza.....</i>	<i>95</i>

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

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**RESUMEN EJECUTIVO**

**TEMA:** “Actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de los estudiantes de la escuela Alfonso Troya”

**AUTORA:** Chicaiza Chicaiza María Elena

**TUTOR:** Dr. MSc. Castro Jácome Guillermo

**Resumen**

En la escuela “Alfonso Troya” de la ciudad de Ambato ya que se ha detectado que los profesores no emplean actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje, desarrollar destrezas, elevar la autoestima, en cada uno de los estudiantes con la finalidad de mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje.

Frente a este problema se ha tomado información científica muy importante que me ha permitido conocer más sobre las actividades lúdicas y su aplicación en cada una de las tareas que el docente realiza en clase o extraclase.

Aplicada la técnica de la encuesta para investigar este problema se observó que el 90% de los docentes no emplean actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de lengua y literatura, esto se debe a varios factores como la falta de recursos económicos, la edad del docente, conocimientos desactualizados.

Como alternativa a la resolución de este problema se plantea la siguiente propuesta que el diseño de una guía innovadora de actividades lúdicas para que

sea utilizada como una herramienta que permita potenciar el aprendizaje del estudiantado en el área de lengua y literatura.

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación se basa en el diseño de una guía de actividades lúdicas la misma que será usada como una herramienta didáctica que permita resolver grandes problemas que se dan en el proceso enseñanza-aprendizaje especialmente en el área de lengua y literatura agravante que se ha extendido en la mayoría de establecimientos educativos.

En la actualidad amerita que todo docente se capacite constantemente en las diferentes técnicas y métodos de enseñanza para potenciar el aprendizaje del estudiantado.

Además como es de conocimiento general el avance de la educación exige al docente el uso de herramientas que despierten la creatividad, que motive al alumno a mejorar su rendimiento académico.

Este trabajo pretender brindar ciertas pautas para complementar el aprendizaje a través de las actividades lúdicas o juego, ya que este brinda a todo ser humano placeres más elevados de la vida.

Ya que a través del juego el niño tendrá múltiples oportunidad de enriquecer su aprendizaje, mejorar su autoestima, mejorar las relaciones con los demás niños, conservará su alegría, lo cual revertirá en el futuro en una actitud positiva frente al aprendizaje.

Por eso deseo resaltar aquí la necesidad de que el trabajo educativo con actividades lúdicas se lo haga desde los primeros años de educación y se continúe en la educación básica en aras de una formación integral del niño.

## **CAPITULO I**

### **EL PROBLEMA**

#### **1.1. TEMA:**

“Actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes de la escuela Alfonso Troya de la ciudad de Ambato”.

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

##### **1.2.1. CONTEXTUALIZACIÓN**

La escuela “Alfonso Troya”, está situada en la ciudad de Ambato vía a Picaihua, sector del Parque Troya, tiene 270 alumnos, distribuidos cronológicamente desde primero hasta séptimo año de Educación Básica, cuenta con 5 maestros de planta, 2 maestras a contrato y con 4 maestros especiales, su directora es la licenciada Gladys Miranda. El plantel en mención esta a servicio de la comunidad desde hace cuarenta años aproximadamente, en los terrenos donados por el señor Troya, en donde funciona la escuelita en mención.

La infraestructura de la escuela está en buenas condiciones lo que se refiere a edificación, dispone de un laboratorio de ciencias naturales en donde los niños aprenden esta asignatura través de los experimentos que los efectúan de manera práctica y ordenada, un laboratorio de computación con Internet en donde los niños realizan consultas enviadas por los maestros, una cancha de tierra y una

de cemento en las cuáles los niños practican su deporte favorito en la hora de receso.

A esta institución educativa pueden acceder niños del sector y también de otros lugares de Ambato, como Pelileo, Totoras, etc.

Esto ha dado como consecuencia el exceso de alumnos en cada paralelo dificultando el proceso de enseñanza-aprendizaje tanto del docente como del estudiante, otro de los problemas es que los niños no son motivados de forma adecuada en el aula, eso conlleva a que no desarrollen la expresión oral, corporal e integración con los compañeros de clase, por lo que la mayoría de estudiantes ve al estudio como algo que no vale la pena.

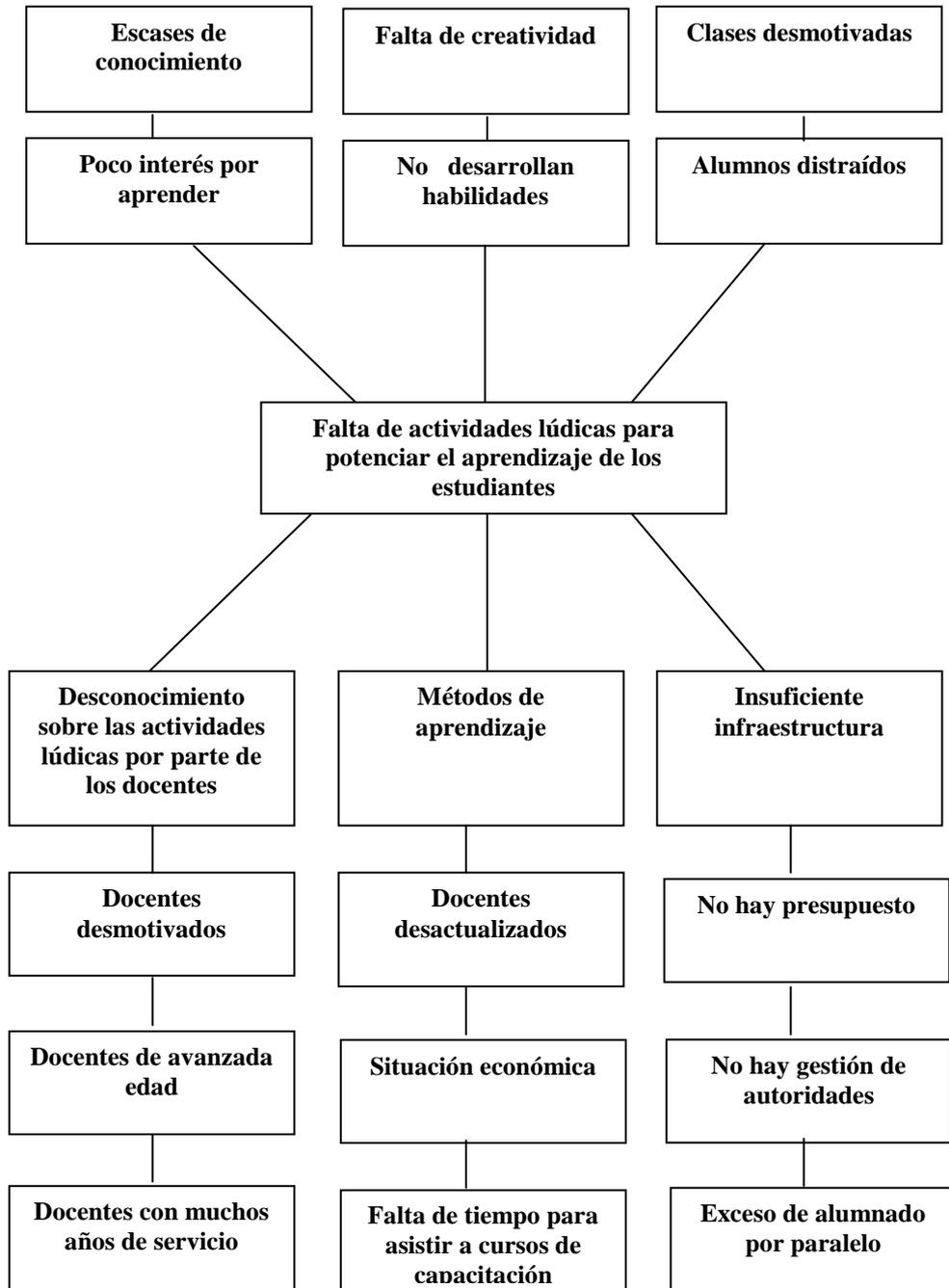
La verdadera causa de que el niño no aprenda o no capte es que en las aulas el docente no emplea actividades lúdicas que permitan potenciar el aprendizaje de lengua y literatura de los estudiantes, quizás por desconocimiento o por qué no se da la debida importancia al juego ya que esta es una herramienta fundamental que puede servir de diagnóstico y tratamiento de padecimientos emocionales.

Ya que a través de las actividades lúdicas desde los más pequeños hasta los grandes van aprender a leer y escribir y lo que es más importante amarán la lengua y literatura base fundamental del aprendizaje.

Por lo que estoy convencida que una de las grandes falencias que posee la institución es que los docentes no emplean las actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de los estudiantes en el área de lengua y literatura, razón por la cual he decidido realizar esta investigación, ya que me parece muy interesante implementar lo lúdico en el área de lengua y literatura.

## Árbol de problemas

### Efectos



### Causas

### **1.2.2. ANÁLISIS CRÍTICO**

La escuela siempre ha sido el área donde se ha centrado la atención de este estudio por la influencia que tiene en la vida del estudiante, además porque se considera que junto a la familia son las fuentes de progreso máximo para concretar el desarrollo de la lúdica en el estudiante.

El docente como formador de seres humanos lo que pueda realizar en el ámbito participativo es totalmente determinante, tanto a nivel de alumnado como en su relación con el resto de la Comunidad Educativa. También debe tomarse en consideración la importancia de la participación del personal no docente, es decir los conserjes o el personal administrativo. El Consejo Estudiantil de la escuela es un elemento clave en este modelo participativo.

En el aula las actividades deben proporcionar alegría, placer, gozo, satisfacción, una dimensión del desarrollo humano y que debe tener una nueva concepción que no debe estar incluida sólo en el tiempo libre ni interpretada por la actividad de juego únicamente.

En la familia, es necesario promover una real sensibilidad en relación con el proyecto lúdico educativo y lograr que no se convierta consciente o inconscientemente en un freno o resistencia para el desarrollo de la lúdica escolar.

La familia y la escuela son los pilares fundamentales del desarrollo educativo y personal en la infancia y la adolescencia. Sus funciones son complementarias y por ello, deben estar coordinadas entre sí.

La educación es un proceso que para tener éxito precisa que todos los sectores que en ella intervienen trabajen para los mismos objetivos. El consensuar objetivos no se realiza al azar, es preciso que se establezcan cauces para ello, éstos los han de propiciar por un lado el profesorado, desde sus órganos competentes, y por otro las familias.

La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos y hace más emocionante una clase, lo que no sucede con los estudiantes de la escuela “Alfonso Troya”, ya que estos se distraen con facilidad, no ponen atención, se aburren especialmente cuando tienen la asignatura de lengua y literatura debido a que el docente no realiza dinámicas, juegos con la finalidad de fomentar el aprendizaje de los estudiantes.

Todo esto se debe a que el maestro desconoce otras técnicas de enseñanza o simplemente no asiste a cursos de capacitación o actualización de conocimiento, esto puede ser generado por varias razones como situación económica o falta de tiempo; la edad avanzada de los docentes o quizás tiene muchos años de servicio y educar se le ha convertido en una rutina; otro factor y el más importante es el exceso de alumnos que hay por paralelo y esto da como resultado que el aula más grande resulte pequeña en el momento de realizar una actividad lúdica dificultando el aprendizaje. Pero si a esto le añadimos la falta de gestión de las autoridades de la institución y la falta de presupuesto de las entidades educativas a cargo de dotar de infraestructura necesaria y suficiente para un óptimo desarrollo educativo.

De lo observado en los diferentes grados los docentes usan aún el método tradicional es decir que en sexto y séptimo año de básica se sigue enseñando a la antigua esto da mucho que decir del docente, razón por la cual el niño jamás aprendió a pensar por sí mismo, ni tampoco a ser crítico y reflexivo.

Con humor, ingenio y buenas actividades lúdicas podemos desarrollar y explotar los potenciales de los niños en el área de lengua y literatura ya que para muchos alumnos es la materia más aburrida que existe, por que desde el comienzo de la preparación del niño no se le enseñó la importancia de hablar, escribir y leer correctamente, destrezas importantes que se la debe desarrollar en todo estudiante, con la finalidad de que no se origine problemas de aprendizaje ya que en muchas ocasiones los mayores culpables de problemas de aprendizaje a más de ser los padres son los docentes por no detectar a tiempo estas falencias o si las detectan no les dan importancia o pasan desapercibidas, por este motivo los alumnos llegan con vacíos hasta el séptimo año, en esta etapa es muy difícil corregir estos errores y debe acudir a especialistas en la materia.

Si contamos con un planteamiento adecuado hecho en el momento oportuno de la clase, considerando con rigor el tiempo a invertir en el juego, hasta la actividad lúdica aparentemente más insignificante funciona y tiene sentido incluso con el grupo más difícil, bien sean estudiantes universitarios o de enseñanza secundaria, por no mencionar los de primaria y párvulos.

Y por si faltan razones para su implementación en clase quizás convenga recordar que entre los procedimientos y recursos para la práctica en el aula es la utilización de los juegos para favorecer la creación de un ambiente relajado y motivador y obtener así el mayor provecho de las actividades cosa que no se hace en la escuela “Alfonso Troya”.

Se sugiere a docentes de la escuela el uso del juego como herramienta, no como actividad exclusiva o dominante, ya que una clase idónea no es aquella que utiliza un mayor número de actividades lúdico-educativas, sino aquella que tiene objetivos muy concretos que es el de mejorar e incentivar el aprendizaje en el momento adecuado.

Esta sugerencia también va dirigida a los padres de familia por que únicamente se rigen a lo que el maestro enseña y ellos no buscan nuevas alternativas que permitan potenciar el aprendizaje de lengua y literatura de sus hijos dándoles la oportunidad de expresar libremente sus ideas, emociones e inquietudes, permitiéndole que se reúna con otros niños de su misma edad, a que forme un grupo y que éste trabaje en un bien común, a ser curioso, a ser un observador ingenioso, a que aprenda normas de comportamiento ya sea en la casa, en la escuela, en la calle, etc., todo esto va a motivar al niño a mejorar su proceso enseñanza-aprendizaje.

Las actividades lúdicas y el aprendizaje tienen una conexión directa, porque si el niño no aprende jugando jamás podría descubrirse a sí mismo y saber cuáles son sus fortalezas y debilidades y peor aún va a lograr que es niño se comunique e interactúe de una manera adecuada con los alumnos de la escuela y el personal docente.

No debemos olvidar, que las instituciones educativas, en su gran mayoría desconocen los problemas de los estudiantes y se preocupan por evaluar solamente el componente conceptual, olvidándose del desarrollo integral pleno.

No priorizan la construcción de una identidad personal, la revolución de la educación efectiva e ideas metodológicas apropiadas para cada tema en particular.

No hay perspectivas para buscar alternativas de solución que modifiquen la actitud de apatía y desinterés asumida por los estudiantes a partir de su nivel de desarrollo efectivo para hacerlo progresar y generar nuevas formas de desarrollo.

Como todos sabemos el juego es una actividad clave para la formación del hombre en relación con los demás, con la naturaleza y consigo mismo, el juego

prefigura la vida, de cierta forma la vida es un juego y es el juego de la vida donde el hombre se prueba así mismo. La vida plantea problemas constantes a los cuales se le debe dar soluciones, mucho de ellos se resuelven a través de las operaciones matemáticas, una forma divertida de adquirir estos conocimientos es mediante la lúdica.

Todo juego sano enriquece, todo juego o actividad lúdica sana es instructiva, el estudiante mediante la lúdica comienza a pensar y actuar en medio de una situación que varía. El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es precisamente el hecho de que se combinan diferentes aspectos óptimos de la organización de la enseñanza: participación, colectividad, entretenimiento, creatividad y competición.

La lúdica como estrategia para la enseñanza de lengua y literatura, constituye una propuesta dirigida a docentes de educación básica de la escuela “Alfonso Troya” de la ciudad de Ambato que estén impartiendo la asignatura antes mencionada. Su propósito es, el de desarrollar competencias en los docentes que les permitan seleccionar actividades lúdicas que propicien en el proceso de aprendizaje en el aula y el desarrollo integral del estudiante.

Se plantea la lúdica como recurso didáctico y la identificación de los materiales apropiados para el trabajo en las diversas ramas y en especial en el área de lengua y literatura. Clasificar los juegos por edades, sexos, intereses comunes y etapas de desarrollo. Ya que el alumno es el centro del aprendizaje y una totalidad, lo cual hace que se clasifiquen las actividades en rutinas, cuentos, educación musical, educación corporal, poesía y otros, todo lo cual debe llevar al niño a aprender a hacer con las cosas, aprender a aprender.

La Lúdica como una estrategia de enseñanza de lengua y literatura, propiciará que docentes, padres de familias y estudiantes de la escuela “Alfonso Troya” se integren como parte de un proceso, ya que estas actividades se pueden llevar a cabo tanto en la institución como en el hogar siendo esta una herramienta de pensamiento recreativo y constructivo. Ya que en la institución los padres de familia no se preocupan de sus hijos quizás porque la mayoría de ellos trabajan todo el día y como llegan cansados y ni siquiera preguntan si tienen o no deberes peor aún los revisan y algo más grave es que los dejan el primer día de clase y jamás aparecen a preguntar cómo están sus hijos en sus estudios, este es un problema como existe descuido de parte de los progenitores entonces los maestros también los hacen un lado o los ignoran.

La implementación de diversas actividades lúdicas (Juegos, rondas, y otros.) permitirá al docente de la escuela “Alfonso Troya” mejorar el proceso de aprendizaje en el área de lengua y literatura por que le permitirá desarrollar actividades con los diferentes conceptos que se manejen. La pedagogía nos enseña que bajo la lúdica se desarrolla un mejor aprendizaje despertando una gran expectativa para seguir profundizando en el pensamiento crítico del estudiante.

Para ello, es necesario que el docente mantenga una actitud positiva e innovadora frente a los diferentes cambios de los procesos educativos, como todos sabemos la educación ha ido avanzando paulatinamente y cada vez esta se hace más compleja tanto para docentes y estudiantes

Una de las características importantes de esta investigación es incentivar al profesor a seguir en esta dura pero fácil tarea que es la de enseñar lengua y literatura desde que el niño inicia su ciclo de aprendizaje por medio de las actividades lúdicas.

Se debe tener en cuenta las diferencias individuales de cada uno de los educandos de manera que haya una integración que facilite el desarrollo de nuestra propuesta y en este orden de idea buscar la forma de extender esta alternativa donde quiera que sea necesario teniendo en cuenta los aspectos socioculturales, históricos y culturales.

Las nuevas tendencias pedagógicas ameritan cambio dentro de la sociedad, exigen que el docente construya propuestas que conduzcan a elaborar nuevos conceptos teniendo en cuenta el entorno del estudiante o el medio en el que se desenvuelve como es el hogar, los amigos e incluso la escuela a la que asiste por este motivo se sugiere el empleo de la lúdica ya que va a permitir conocer más a fondo al alumnado con el que se va a trabajar.

Esta investigación tiene como finalidad ofrecer alternativas a los docentes de la etapa de educación básica de la escuela “Alfonso Troya”, sobre el uso de las actividades lúdicas y las apliquen desde temprana edad, lógicamente que estas actividades lúdicas que se planteen deberán ser abiertas y flexibles de acuerdo al año de Educación Básica.

### **1.2.3. PROGNOSIS**

El uso adecuado de las actividades lúdicas favorecerá la creación de un ambiente relajado y motivado obteniendo de esta manera un mayor rendimiento de los niños y un mejor aprendizaje.

La falta de aplicación de las actividades lúdicas es el camino al incremento de niños, sujeto a “normas” que nos van imponiendo poco a poco una forma de

actuar, que bloquea todo ese espíritu lúdico base del desarrollo humano. Jugar no es nada más que experimentar.

#### **1.2.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo influye la utilización de las actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes de la escuela “Alfonso Troya” de la ciudad de Ambato?

#### **1.2.5. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA**

La presente investigación está dirigida a los niños de sexto y séptimo Año de Básica de la escuela “Alfonso Troya”, en el año lectivo 2010-2011, las categorías conceptuales a investigarse son actividades lúdicas y el aprendizaje.

#### **1.2.6. INTERROGANTES**

##### **Cuestionamiento**

- ¿Los docentes de la escuela utilizan actividades lúdicas para el aprendizaje?
- ¿Qué importancia le dan los docentes a las actividades lúdicas?
- ¿Conocen los profesores como realizar una actividad lúdica?
- ¿Qué actividades lúdicas realizan los docentes en sus clases?
- ¿Cuáles son las causas por las que el maestro no utiliza las actividades lúdicas en una clase?
- ¿Por qué razón el niño no aprende?

- ¿Conoce usted que es aprendizaje?
- ¿Conocen los padres de familia las técnicas que usa el maestro en la escuela para enseñar a sus hijos?
- ¿Por qué a los niños no les gusta la escuela?
- ¿Qué pasaría con el niño si el maestro realiza una clase creativa?
- ¿Por qué razón el docente no despierta la curiosidad en el niño?
- ¿Por qué motivo el maestro no enseña a planificar y a pensar al niño?
- ¿Los docentes y los padres de familia son causantes de que el niño no se pueda expresar libremente?
- ¿Usted como padre de familia como colaboraría para mejorar el aprendizaje del niño?
- ¿Usted asiste a cursos de capacitación con frecuencia?

### **1.3. JUSTIFICACIÓN**

La presente investigación es de gran interés para toda la comunidad educativa ya que nos va permitir conocer: Por qué razón los docentes no emplean las actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de Lengua y Literatura, al terminar este proyecto se presentará una guía didáctica de actividades lúdicas y con esto lograr un mejor aprendizaje de los estudiantes.

Esta investigación es muy importante, porque permitirá determinar cuáles son las causas por las que el maestro no utiliza las actividades lúdicas en clase y su influencia en el aprendizaje y en consenso buscar las mejores alternativas de solución.

El presente trabajo es **original** y por lo mismo va a ser una investigación pura con la participación de maestros, padres de familia y niños en general. Voy a

dedicar todo mi esfuerzo y tiempo que dispongo para realizarlo de la mejor manera ya que esta investigación no es una copia si no una idea original.

Este trabajo es **factible** realizarlo porque existe la colaboración de maestros, padres de familia, niños y la información que se requiera se la podrá obtener de manera eficaz y oportuna.

Quienes serán **beneficiados** directos con este trabajo investigativo serán los niños porque estarán en capacidad de desarrollarse en forma integral es decir tanto en el aspecto psicológico, emocional y de comportamiento, mejorará la relación con los demás compañeros de clase, desarrollará su pensamiento lógico y sobre todo elevará su autoestima.

## **1.4. OBJETIVOS**

### **1.4.1. Objetivo General**

Determinar cómo influye la aplicación de actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de lengua y Literatura de los estudiantes de la escuela “Alfonso Troya” de la ciudad de Ambato.

### **1.4.2. Objetivos Específicos**

- Diagnosticar la utilización de actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje.

- Seleccionar las actividades lúdicas que permitan potenciar el aprendizaje en Lengua y Literatura.
- Diseñar una guía didáctica sobre actividades lúdicas con el propósito de potenciar el aprendizaje de los estudiantes en el área de lengua y literatura.

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEORICO**

#### **2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS**

Para verificar si había indicios de alguna investigación sobre las actividades lúdicas que influyen en el aprendizaje de los estudiantes de la escuela “Alfonso Troya”, la directora de la institución indicó que esta institución nadie ha realizado trabajo similar sobre este tema, motivo por el cual este trabajo va a solucionar en gran parte el problema motivo de la investigación.

Para toda la comunidad educativa las actividades lúdicas no tienen mucha importancia motivo por el cual pasan desapercibidas, ya que desconocen de esta técnica o herramienta de enseñanza por estar desactualizados, otro aspecto es el número de estudiantes que tienen por paralelo, el espacio reducido de las aulas, la falta de colaboración de los padres de familia por lo expuesto mi trabajo resulta ser muy impactante, por qué nadie ha detectado esta debilidad en la institución.

El problema está ubicada en el área educativa y en el campo de la didáctica, sobre este tema existen investigaciones realizadas, como las que mencionaré a continuación: “La actividad lúdica en el desarrollo de la inteligencia de los niños” y “La actividad lúdica en el interaprendizaje”, tesis que fueron realizadas por estudiantes de la Universidad Técnica de Ambato, las mismas que en parte están relacionadas con mi tema de investigación que serán de mucha ayuda, y se utilizará como referencia para la ejecución de este proyecto.

Cabe mencionar que en el establecimiento educativo antes mencionado no se ha realizado ningún tipo de investigación sobre este tema lo que quiere decir que es el primer trabajo que se va a efectuar en beneficio de los niños, padres de familia y docentes.

Sobre el objeto de estudio existe abundante información bibliográfica, la misma que es de fácil acceso, ya sea en la biblioteca de la universidad que tiene muchos libros sobre la problemática que estoy tratando, en Internet obtendré toda la información que requiero para la esta investigación.

La presente investigación será un aporte muy importante para la institución y un instrumento de ayuda para los docentes con la finalidad de mejorar el aprendizaje de los estudiantes que es el propósito.

## **2.2. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA**

En el presente trabajo de investigación se usará el paradigma crítico-propositivo, que es el adecuado y que conviene utilizarlo para realizar trabajos en el campo social-educativo.

Para lo cual tendré trasladarme a la escuela “Alfonso Troya” y a través de la técnica de la observación determinar el comportamiento tanto en el interior del aula como en el exterior mientras convive con sus compañeros, esto tengo que realizarlo de una manera muy discreta, sin anticipar a los involucrados en el problema, para que estos no sean adiestrados o asesorados por la maestra y su actuar sea natural y espontáneo.

### **2.2.1. PREMISA ONTOLÓGICA**

En el presente trabajo de investigación he podido darme cuenta que en la escuela “Alfonso Troya” no es el único establecimiento que no se emplea las actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de los estudiantes, y es que este problema se da en todas las instituciones educativas, lógicamente conceptualizado de diferente manera motivo por el cual no se puede generalizar los resultados que se obtengan en este trabajo, porque cada realidad es única.

### **2.2.2. PREMISA EPISTEMOLÓGICA**

He podido detectar que en la escuela “Alfonso Troya” No se emplea las actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de los estudiantes, problema muy grave, ya que el juego es muy importante en la vida del niño por que a través de este el estudiante puede mejorar su enseñanza-aprendizaje superar sus miedos y puede relacionarse con los demás compañeros, maestros y padres de familia, ya cambiará de actitud y estará dispuesto a aprender. Si no se toma los correctivos necesarios con el transcurso del tiempo el niño irá perdiendo la afición por el estudio y cada día será más difícil lograr un buen desempeño, provocando que el niño no quiera asistir a clases, la pérdida del año y el desinterés por aprender cosas nuevas.

El propósito de esta investigación es dar a conocer a la autoridad máxima de la escuela “Alfonso Troya” que el empleo de las actividades lúdicas va permitir potenciar el aprendizaje de los estudiantes en el área de lengua y literatura, proponer alternativas de solución al problema como una orientación adecuada sobre el empleo de actividades lúdicas a la comunidad educativa, con reuniones grupales, diapositivas, paneles informativos en donde se indique la

variedad de actividades lúdicas que se pueden utilizar para mejorar el aprendizaje de los niños en el área de Lengua y Literatura.

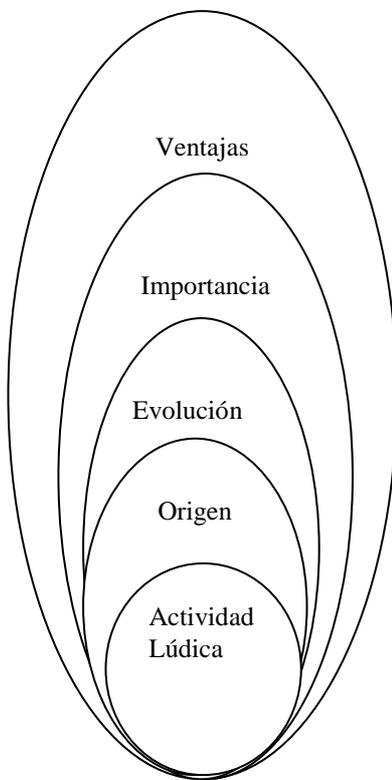
### 2.2.3. PREMISA AXIOLÓGICA

Con este trabajo de investigación pretendo rescatar el **respeto** hacia uno mismo y sobre todo a los niños que son seres inocentes que lo único que hacen es brindar amor, ternura y cariño, esto se logrará empleando las actividades lúdicas ya que permiten que el niño se integre, respete a los demás, aprenda a ser independiente y sobre todo manifieste libremente sus puntos de vista que estos pueden ser de acuerdo o desacuerdo.

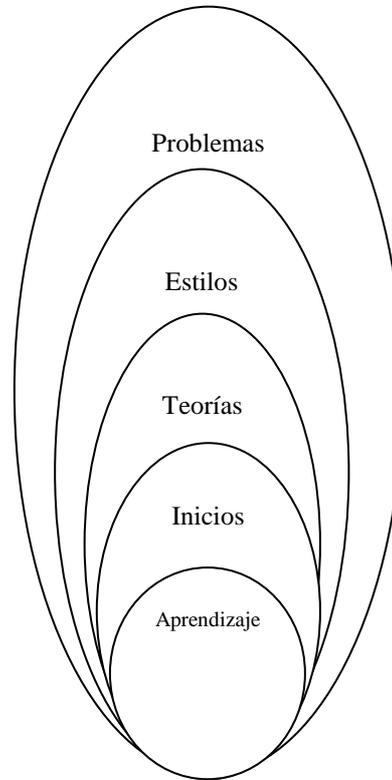
Los maestros deben tener muy en cuenta que **la paciencia** es una virtud y que su trabajo es el de formar niños, labor que se la debe hacer con agrado, entusiasmo ya que es muy importante aprender a controlar el mal carácter, los impulsos agresivos hacia los niños cuando éstos no presentan las tareas o no realizan las actividades en el aula, cualidad que permitirá recuperar el equilibrio cuando estén alterados.

De la misma manera la **responsabilidad** es uno de los valores que busco poner énfasis en la investigación, ya que muchos padres de familia y docentes no responden de una manera adecuada la tarea encomendada a cada uno de ellos como es la de formar seres humanos y la de inculcar valores los mismos que se los debe hacer en el hogar predicando con el ejemplo, es decir demostrando mucho empeño, amor, esfuerzo, dedicación y seguridad en todo lo que se realice.

### 2.3. CATEGORIAS FUNDAMENTALES



**VARIABLE INDEPENDIENTE**



**VARIABLE DEPENDIENTE**

#### 2.3.1. ACTIVIDADES LÚDICAS

Según (**Kishimoto, 1996**) Lúdico/a o lúdico/a. Lúdico del latín ludus, ludere; adjetivo “perteneciente o relativo al juego”. Lúdico, del latín ludicrus adjetivo de lúdico. Juego, del latín iocus; “acción y efecto de jugar”. Jugar, del latín iocari “hacer algo con alegría y con el sólo fin de entretenerse o divertirse”. Intentar definir el juego es algo bastante difícil, si tenemos en cuenta que denominamos “juego” a múltiples y variadas actividades (ajedrez, hacer como si..., juego político, juego de roles, etc.) y una misma actividad es considerada juego o no-juego según la persona que la realiza o el momento que el sujeto vivencia. Esto es también comprensible si admitimos que “una misma conducta

puede ser juego o no-juego en diferentes culturas, dependiendo del significado atribuido a la misma. Por estas razones es difícil elaborar una definición de juego que englobe la multiplicidad de sus manifestaciones concretas”.

En realidad el autor tiene razón el juego es realizar una actividad con alegría, emoción tomando en cuenta el entretenimiento y el aprendizaje, claro que en otros países el juego puede tener un significado diferente, pero en nuestro país el juego es algo primordial que si es bien aplicado es una herramienta que mejora el aprendizaje y autoestima de los estudiantes.

## **ORIGEN**

Según **Bello Estévez, P. (1990)**, manifiesta que: “el juego no lo hemos inventado los hombres; los cachorros de muchos mamíferos utilizan el juego para desarrollar habilidades que les van a ser necesarias a lo largo de la vida. Comportamientos como la persecución, la lucha y la caza se perfeccionan en una simulación jovial, carente de peligro y dramatismo, que constituye una actividad necesaria y eficaz en el aprendizaje para la vida. Si otras especies manifiestan comportamientos lúdicos, es de suponer que desde los comienzos de la prehistoria el hombre ya jugaba. Testimonios gráficos referentes a juegos aparecen pintados en las paredes de los templos y tumbas egipcias. En sus representaciones escatológicas los egipcios se mostraban pasando el tiempo disfrutando de la música y el baile, y jugando”.

Estoy de acuerdo con el autor cuando manifiesta que por medio del juego se puede desarrollar habilidades que nos van a servir toda la vida, actividad muy necesaria y eficaz para mejorar el aprendizaje.

Según **Carlos Alberto Jiménez V.** un reconocido y prolífico autor latinoamericano, estudioso de la dimensión lúdica, describe: "la lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana."

En realidad el juego es un proceso que lo hemos venido haciendo sin darnos cuenta durante toda nuestra vida, esta actividad nos ha permitido crecer tanto en el aspecto social, cultural y emocional.

Según **Ernesto Yturralde Tagle**, investigador, conferencista y precursor como facilitador de procesos de aprendizajes significativos utilizando actividades lúdicas, comenta: "es impresionante lo amplio del concepto lúdico, sus campos de aplicación y espectro. Siempre hemos relacionado a los juegos, a la lúdica y sus entornos así como a las emociones que producen, con la etapa de la infancia y hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que derive en aspectos serios y profesionales, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad, pues que el juego trasciende la etapa de la infancia y sin darnos cuenta, se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples como el agradable compartir en la mesa, en los aspectos culturales, en las competencias deportivas, en los juegos de video, juegos electrónicos, en los juegos de mesa, en los juegos de azar, en los espectáculos, en la discoteca, en el karaoke, en forma de rituales, en las manifestaciones folklóricas de los pueblos, en las expresiones artísticas, tales como la danza, el teatro, el canto, la música, la plástica, la pintura, en las obras escritas y en la comunicación verbal, en las conferencias, en manifestaciones del pensamiento lateral, en el compartir de los cuentos, en la enseñanza, en el material didáctico, en las terapias e inclusive en el cortejo de

parejas y en juego íntimo entre estas. Lo lúdico crea ambientes mágicos, genera ambientes agradables, genera emociones, genera gozo y placer."

Como todos sabemos los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del estudiante como son las etapas pre-escolares y en la escuela en general ya que para muchos docentes el jugar equivale a perder el tiempo, como es el pensar de los maestros de la escuela "Alfonso Troya" y no están equivocados si en la aplicación del juego no hay estructura, sentido y contenido. Las actividades lúdicas pueden estar presentes inclusive en la edad adulta y ser muy constructivas si se las aplica bajo la metodología del aprendizaje a través de experiencias vividas debemos estar conscientes de que los seres humanos nos mantenemos en un continuo proceso de aprendizaje desde que nacemos y permanentemente mientras tenemos vida.

## **EVOLUCIÓN DEL JUEGO**

La página electrónica en la que se investigo sobre la evolución del juego es (<http://www.monografias.com/trabajos28/didacticaludica/didactica/ludica.shtml>, 1.12.2007), dice: "los niños desde muy temprano comienzan a jugar, algunos autores aseguran que desde que están en el útero. Algunas investigaciones hablan:

Al nacer: juega con las miradas, ya que establecer una relación con los otros a través de la mirada.

- 01 mes: acompaña objetos con la mirada y también sonríe a sus padres.
- 02 meses: las relaciones con las personas incluyen los primeros sonidos.
- 03 meses: ya tiene la capacidad para asegurar objetos colocados en sus manos. Ejercita con eso la motricidad y el tacto.

- 04 meses: el juego de la escondida comienza a hacer su aparición, para lo que utiliza las sábanas. Comienza a tomar objetos espontáneamente.
- 07 meses: participa más activamente de las formas jugadas. Recoge y juega con objetos en el suelo. Ejercita nociones de distancia, altura, causa y efecto.
- 09 meses: fase de las imitaciones, ya consigue imitar gestos y sonidos.
- 12 meses: ya consigue unir, separar, tomar y encajar cosas. Las formas jugadas son más activas, pues comienza a andar y decir las primeras palabras.
- 18 meses: el contacto con el agua, la tierra, la arena le producen mucho placer, auxiliándolo en su desarrollo. Comienza a percibir los sonidos que salen de los objetos.
- 2 años: participa con otros niños, pero sus juegos no son en grupos, cada niño juega por su lado.
- 3 años: le comienzan a gustar los juegos de apilar, por ejemplo: cubos. Su imaginación es cada vez más amplia.
- 4 años: juega en forma cooperativa. La fantasía está siempre presente, siendo común el "amigo imaginario". Muchas veces confunde la fantasía con la realidad.
- 5 años: comienza el gusto por los juegos de reglas. La competición se vuelve más frecuente.
- 6 años: gusta de ganar siempre. Siente placer por los juegos de contacto corporal. Es un momento de nuevas relaciones, pues está saliendo de la fase egocéntrica.
- 7 años: comienza a gustar de los juegos de equipo y es un momento ideal para comenzar con las nociones de cooperación y respeto mutuo. Da mucha importancia a las reglas de los juegos; y pasa más tiempo discutiéndolo que jugando. La tendencia es que no quieran mezclarse niños y niñas (es nuestra obligación como docentes que esto no suceda”).

No existe una precisión matemática en cuanto a las edades descripta, ya que estamos hablando de humanos y los humanos no somos exactos. La descripción de las edades sólo sirve para tener una idea, y así poder establecer una relación entre juego y los niños”.

Como manifiesta el autor desde que nacemos jugamos con nuestros ojos, tomamos objetos, identificamos sonidos, interactuamos con otros niños, juego que se irá complicando conforme nuestra edad cronológica vaya avanzando, lógicamente el juego se irá haciendo más complejo y de esta manera será más fácil el aprendizaje.

## **DEFINICIÓN FISIOLÓGICA**

Según **H Spencer**, el juego es: "una actividad que realizan los seres vivos superiores sin un fin aparentemente utilitario, como medio para eliminar su exceso de energía"

Bueno en ciertos aspectos el juego no puede tener un fin específico, pero si es debidamente planificado el juego es una herramienta muy útil que permite fortalecer el aprendizaje tanto individual como grupal.

## **DEFINICIÓN PSICOLÓGICA**

Según **Guy Jacquin**: dice que el juego es "actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo

deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás".

Estoy de acuerdo con este autor por qué el juego permite al niño ser libre e independiente y sin darse cuenta va cumplir reglas que nadie le impuso, logrando con este que eleve su autoestima, aumente su personalidad y que es lo más importante se siente como un triunfador.

## **DEFINICIÓN SOCIOLÓGICO**

Según **J. Huizinga en su libro "Homo Ludens"** dice: " el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría".

Verdad el juego siempre debe ser algo voluntario y no obligado ya que este va estar acompañado de un sinnúmero de emociones como la alegría, placer, tensión, etc.

Según **Birch famoso egiptólogo fundador de la BiblicalArchaeologicalSociety**, dice: "la amenidad de las clases es un objetivo docente, la actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros alumnos hacia la materia, bien sea ésta de lengua para fines profesionales, lengua extranjera o cualquier otra.

Este tipo de actividades ayudan considerablemente a relajar, desinhibir e incrementar la participación del alumno, sobre todo la participación creativa, además de poder ser utilizadas como refuerzo de clases anteriores. Hemos comprobado que con un planteamiento adecuado hecho en el momento oportuno de la clase, considerando con rigor el tiempo a invertir en el juego, hasta la actividad lúdica aparentemente más insignificante funciona y tiene sentido incluso con el grupo más difícil, bien sean estudiantes universitarios o de enseñanza secundaria, por no mencionar los de primaria y párvulos”.

Estoy de acuerdo con el autor que el empleo de actividades lúdicas va a mejorar el aprendizaje, el autoestima, va a captar la atención del estudiante, va a mejorar la relación entre compañeros, se va adaptar al medio ambiente educativo, aspectos fundamentales para mejorar el desempeño y el aprendizaje del educando.

**Según Del Moral (1996: 64)**, “la atracción del juego es un elemento motivador importante. Señala que a las chicas les atrae más un tipo de juego que requiera habilidades espaciales, descubrimiento de claves y discriminación de formas, mientras que los chicos prefieren aquellos juegos en los que se tenga que defender algo o a alguien y requieran de una estrategia. Los juegos seguirán siendo sustancialmente los mismos que nuestros antepasados griegos, romanos y egipcios nos dejaron”.

Concuerdo con el autor que a los niños les gusta realizar actividades en donde ellos tengan que imponer sus propias reglas o estrategias, pero a las niñas les atrae juegos más complejos en los que puedan desarrollar el pensamiento o habilidades especiales como el descubrimiento de algo nuevo, lo más importante es que a través del juego se descubrirá las capacidades que cada estudiante sin distinción de género ya que el juego es distracción, entrenamiento y es para todos.

**Según la LEF (Lengua para fines específicos)**, manifiesta que “la psicología cognitiva insiste en el papel del juego en el desarrollo personal. Ni es la única estrategia ni es demostrable que sea la mejor, pero es un instrumento muy interesante que se vive con intensidad en la clase. En el juego se manifiesta una actitud activa y dinámica inherente al papel de jugador, por eso no son de extrañar los reparos que, de entrada, pueden mostrar alumnos habituados a una enseñanza basada en la recepción. Tales resistencias pueden superarse a través de la negociación, sin imposiciones”.

En realidad estoy de acuerdo con el autor que el juego o la actividad lúdica no es la única herramienta que el docente va a utilizar para el proceso aprendizaje del estudiante, pero como todos sabemos es una técnica en la que el estudiante demuestra una actitud activa, dinámica ya que no está sujeto a imposiciones.

## **IMPORTANCIA DEL JUEGO PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO**

**Según Schiller**, a través del juego el niño: “aprende más y de mejor manera, con contenidos trascendentes para el ser humano en una concepción dinámica de la inteligencia en el que intervengan factores internos y externos a partir de un potencial, debe ser el objetivo primero y último de cualquier proyecto educativo que postule el desarrollo físico, psíquico y social infantil.

Nadie dudaría, a estas alturas, que los niños y niñas son felices jugando, sólo esta afirmación justificaría la inclusión del juego en la elaboración de un proyecto educativo y el papel relevante que debe tener en éste”.

Es verdad jugar es participar de una situación interpersonal en la que están presentes la emoción, la expresión, la comunicación, el movimiento y la actividad inteligente. Por lo que el juego pasa a ser un instrumento esencial en el desarrollo y potenciación de las diferentes capacidades infantiles, que debe ser el objetivo principal de todo docente.

Si queremos una sociedad mejor, más justa, equitativa y solidaria el punto de partida será un niño/niña feliz, explorador, inquisitivo, espontáneo, curioso, autónomo capaz de crear y recrear situaciones y establecer relaciones a nivel físico, cognitivo y social. Esto es una actividad lúdica.

## **VENTAJAS FUNDAMENTALES DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS**

**Según la página electrónica ([htt: //monografias.com/trabajos/control/control. Shtml/](http://monografias.com/trabajos/control/control.Shtml/)) manifiesta que: “garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.**

- Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.
- Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, estos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.
- Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.
- Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.
- Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
- Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.

- Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido”.

En la realidad los juegos permiten que los estudiantes se integren, trabajen en equipo, no existe esa competencia mal sana, sino por el contrario se ayudan unos a otros con la finalidad de conseguir lo planificado, al mismo tiempo se puede aplicar la teoría con la práctica y asimilar de mejor manera lo que aprendió en clase.

## **TIPOS DE ACTIVIDADES LÚDICAS O JUEGOS**

**Según la página electrónica** (<http://monografias.com/trabajos/competencias-ciudadanas/shtml>) manifiesta que: “Han sido escasos, y podríamos decir que nulos, los intentos de clasificar los Juegos Didácticos. La selección adecuada de los Juegos Didácticos está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, así como con la forma en que se determine organizar el proceso pedagógico. Su amplia difusión y aplicación se garantiza en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que adquieran los docentes. Para que se desarrollen exitosamente, los juegos exigen una preparación bien sólida por parte de los estudiantes”

En realidad los juegos o las actividades lúdicas se pueden aplicarse en un cambio de hora de clases o en horario fuera de clase, está dependerá de los logros que pretenda alcanzar el docente en el alumno, lógicamente no se puede aplicar el mismo juego para todas las asignaturas ya que cada una tiene un enfoque diferente y el éxito dependerá de cómo aplique.

Al concluir cada actividad es recomendable felicitar al grupo ganador y ofrecer un premio, de la misma debemos seleccionar el estudiante más destacado, con la finalidad de lograr una sólida motivación para próximos juegos.

## **JUEGOS PARA EL DESARROLLO EMOCIONAL**

Según la página ([www.mipediatra.com.mx](http://www.mipediatra.com.mx)) manifiesta que: “las emociones son mecanismos que nos ayudan a reaccionar con rapidez ante acontecimientos inesperados; a tomar decisiones con prontitud y seguridad, y a comunicarnos en forma no verbal. Investigaciones han demostrado que solo la aplicación inconsciente o intencionada de las emociones proporciona la dimensión humana a nuestra vida cotidiana y hace comprensible para los demás nuestra actuación social. Cada emoción ofrece una disposición definida a actuar; cada una nos señala una dirección que ha funcionado bien al enfrentar los diferentes desafíos de la vida. Las emociones funcionan de manera innata y automáticas, son impulsos para actuar, es decir, cada emoción prepara al organismo para una clase distinta de respuesta; con la ira, por ejemplo, la sangre fluye a las manos, y así resulta más fácil tomar un arma o golpear a un enemigo; el ritmo cardiaco se eleva y un aumento de hormonas como la adrenalina genera un ritmo de energía lo suficientemente fuerte para originar una acción vigorosa; y así mismo hay una respuesta para el miedo, la felicidad, el amor, el disgusto, la tristeza y en general para cada una de las emociones. Estas tendencias biológicas a actuar están moldeadas por la experiencia o historia personal y la cultura.

El juego es una manera de aprendizaje de vida. Los niños/as juegan a simular los roles de mayores, mientras que los mayores juegan para ensayar sus actitudes sin riesgo real. Así los juegos hacen cambiar de rol por unos instantes y ponen a prueba los conocimientos y destrezas de los jugadores.

El juego en la infancia es indispensable: desde que el niño es pequeño y hasta la adolescencia se desarrolla a través de las más diversas actividades lúdicas. Jugar significa un modo de aprender: no es sólo una diversión, sino una preparación para la vida adulta” (IBID).

En realidad el autor de esta página electrónica tiene razón en el momento que manifiesta que el niño a través del juego desarrolla su mente, que reaccione con rapidez ciertas circunstancias y pueda tomar decisiones adecuadas.

Existen diferentes maneras de ver el juego. Uno puede estudiar la forma en que los niños juegan en diferentes edades, las diferentes formas que asume el juego, o aquello que efectivamente se está aprendiendo en las diversas actividades de juego. También se puede examinar el juego desde la perspectiva del desarrollo y la forma en que afecta a los niños en términos de su desarrollo social, emocional, cognoscitivo y físico, tomando en cuenta que el cerebro en todo niño se desarrolla hasta los cinco años de edad, etapa en la cual asimila todo lo que el adulto le enseña, lógicamente este aprendizaje debe ser muy significativo pues le va a servir toda su vida.

## **JUEGOS PARA EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ**

**Segùn Muniáin (1997):** "la psicomotricidad es una disciplina educativa/reeducativa/terapéutica, concebida como diálogo, que considera al ser humano como una unidad psicosomática y que actúa sobre su totalidad por medio del cuerpo y del movimiento, en el ámbito de una relación cálida y descentrada, mediante métodos activos de mediación principalmente corporal, con el fin de contribuir a su desarrollo integral".

En realidad la psicomotricidad es una disciplina muy importante y que todo maestro debe desarrollarla en los niños desde sus primeros años de educación con la finalidad que no tenga falencias en lo posterior.

Según **Gabriela Núñez y Fernández Vidal (1994)**: "la psicomotricidad es la técnica o conjunto de técnicas que tienden a influir en el acto intencional o significativo, para estimularlo o modificarlo, utilizando como mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica. El objetivo, por consiguiente, de la psicomotricidad es aumentar la capacidad de interacción del sujeto con el entorno.

Para conocer de manera más específica el significado de la psicomotricidad, resulta necesario conocer que es el esquema corporal. Este puede entenderse como una organización de todas las sensaciones relativas al propio cuerpo, en relación con los datos del mundo exterior, consiste en una representación del propio cuerpo, de sus segmentos, de sus límites y posibilidades de acción”.

Es verdad que la psicomotricidad es un conjunto de técnicas que tiene la finalidad de aumentar en el individuo la capacidad de interacción con los demás y como es lógico la psicomotricidad tiene que ver con todo el cuerpo, es decir el esquema corporal constituye un patrón importante que se enriquece con nuestras experiencias, y que incluye el conocimiento y conciencia que uno tiene de sí mismo.

Según **Boulch(1983)** “la psicomotricidad, tienen como finalidad desarrollar y afianzar el dominio de los distintos miembros corporales, favorecer el control corporal, la percepción y el conocimiento corporal, coordinación óculo-manual u óculo-podal, así como iniciar el reconocimiento de los miembros derecho e izquierdo y averiguar el predominio lateral del alumno.

Estoy de acuerdo con el autor que el juego es una parte esencial del crecimiento de cada niño o niña que requieren hacer del movimiento la vía por donde se desarrollan sus músculos y sus extremidades adquieren coordinación; a través de los juegos ellos elaboran sus vivencias emocionales y practican los roles sociales que tendrán que desarrollar como adultos.

“Los niños adquieren flexibilidad y agilidad en sus cuerpos jugando: así tienen la sensación de ser aptos y vigorosos, y adquieren un sentido de autodomínio necesario a lo largo de toda la vida” (IBID).

Estoy de acuerdo con el autor que por medio del juego el niño se hace ágil y flexible y sobre todo aprende a dominar sus emociones aspecto fundamental que le va a servir durante toda su vida.

## **JUEGOS PARA EL DESARROLLO INTELECTUAL**

Según (**Gordon, 1963**) dice: “que los juegos intelectuales sirven para mejorar la memoria en otros ámbitos como por ejemplo para recordar las tareas que se deban hacer un determinado día o no tiene nada que ver el desarrollo de ciertas habilidades intelectuales con la capacidad de memorización de tareas.

El desarrollo de las potencialidades humanas, la inteligencia, la creatividad y el talento, constituye uno de los grandes problemas globales relacionados con la educación del hombre”.

Pienso que los juegos intelectuales son muy importantes en la vida del niño, ya que no debe importar su aplicación, siempre y cuando en el momento de realizarlo se haga en bien del educando, es decir mejorar su aprendizaje, tomando

en cuenta que el desarrollo intelectual es la capacidad del individuo para generar ideas cuya característica es única, de gran interés y aportación comunitaria o social, es primordial para todos maestros ayudar a sus estudiantes a ser capaces de generar sus propias ideas y al mismo tiempo ejecutarlas.

## **JUEGO DE DESARROLLO SOCIAL**

Según el **Ministerio de Educación y Ciencia, Madrid, 1985, pag. 82.** Manifiesta que: “los niños aprenden observando los objetos o sea, que los objetos no se desvanecen misteriosamente simplemente porque no se ven. La interacción recíproca del niño y el adulto haciendo sonidos, e imitando al niño en el momento que canta, o está hablando, el uno con el otro es divertido para los niños por que aprenden el lenguaje y el intercambio del mundo social”.

Estoy de acuerdo con lo que manifiesta la Dirección de Educación de Madrid que el niño aprende viendo los objetos y manipulándolos, pero también es muy importante que el niño aprenda por medio de imitaciones que realizan los adultos con la finalidad de atraer la atención del niño.

## **RELACIÓN ENTRE JUEGO Y APRENDIZAJE ES ALGO NATURAL**

Según **Decroly. O y Monchamp. E. El juego Educativo. Ed. Morata S.A. Madrid, 1986.** El juego es: “el enfoque comunicativo se muestra por los juegos y actividades lúdicas que tienen un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico en situaciones cotidianas.

En realidad el juego tiene diferentes enfoques los cuáles utilizan varias formas de comunicarse todo esto va a depender del contexto en el que se

encuentre ya que se puede hacer a través de movimientos corporales, mímica, idioma y vocabulario utilizado en la vida cotidiana.

## **COMPONENTES PSICOLÓGICOS DEL JUEGO**

“En un enfoque de educación integral y globalizada, los componentes psicológicos van estrechamente vinculados a los componentes emocionales y afectivos, especialmente el factor espontaneidad, creatividad y proyección de la autonomía personal” (IBID).

El juego funciona en un espacio de desarrollo y aprendizaje en el que se funden los factores cognoscitivos, motivacionales y afectivos- sociales que se convierten en estímulo de la actividad, el pensamiento y la comunicación.

“El interés y la decisión personal serán el motor de la actividad lúdica. Nadie puede ser obligado a jugar, esto sería perder la esencia misma del juego” (IBID).

Estoy de acuerdo con el autor en el niño hay que despertar el interés por el juego, con el fin de desarrollar en el niño múltiples factores que lo convertirán en un niños feliz, al niño no hay que obligarle a jugar por qué en primer lugar sería faltar a los derechos del niño y luego se perdería la emoción del juego.

## **AMBIENTE LÚDICO**

Segùn **Bosh, de Lydia y otras. Un jardín de infantes mejor. Siete propuestas. Ed. Paidós. Buenos Aires, 1994.** Manifiesta que: “el/la docente deben partir del convencimiento del valor educativo del juego en el desarrollo

integral infantil, lo que lo llevará a PENSAR y planificar una cantidad de elementos que faciliten una actividad lúdica. El componente lúdico favorece el desarrollo de las capacidades y el equilibrio personal, potencia actitudes y valores, como el respeto por el derecho propio y de los demás, aprendiendo a pactar, a llegar a consensos, a saber esperar, a discutir en vez de pelear”.

Para mejorar el aprendizaje en el niño es necesario que el ambiente lúdico permita desarrollar capacidades que faciliten su aprendizaje, desarrollar algo muy importante los valores que en la actualidad se están perdiendo por falta de difusión.

“Las capacidades motrices se desarrollarán en un sin número de actividades y momentos de juego. Las actividades motrices de mayor precisión se podrán trabajar en el aula, manteniendo su carácter lúdico. Las capacidades cognoscitivas y de lenguaje se estimularán en cualquier momento en que el niño/niña experimente, observe y solucione problemas utilizando el lenguaje como medio de comunicación, u otros como el lenguaje gestual o gráfico”(IBID).

Me parece muy importante realizar diferentes actividades que estén enfocadas a desarrollar en el niño capacidades que le permitan comunicarse de diferente manera es decir empleando señas, signos, gestos, lo que mejorara su enseñanza aprendizaje.

Como todos sabemos que las capacidades sociales se desarrollarán en un clima de autonomía y respeto a través del juego en que el niño participe en su creación y realización, manteniendo normas previas y situaciones en que pueda compartir y desenvolverse autónomamente.

Para lo cual es necesario que durante la realización de cualquier actividad se debe permitir e incentivar a los niños/as a expresarse verbalmente, desarrollando así la comunicación e interacción, exceptuando aquellas que requieran un mayor nivel de atención y focalización.

### **2.3.2. APRENDIZAJE**

#### **DEFINICIÓN DE APRENDIZAJE**

Según (Beltrán, 1993; Shuell, 1986) define al: “aprendizaje como un proceso que implica un cambio duradero en la conducta, o en la capacidad para comportarse de una determinada manera, que se produce como resultado de la práctica o de otras formas de experiencia.

En esta definición, aparecen incluidos una serie de elementos esenciales del aprendizaje. En primer lugar, el aprendizaje supone un cambio conductual o un cambio en la capacidad conductual. En segundo lugar, dicho cambio debe ser perdurable en el tiempo. En tercer lugar, otro criterio fundamental es que el aprendizaje ocurre a través de la práctica o de otras formas de experiencia (p.ej., observando a otras personas)”.

Estoy de acuerdo con el autor que el aprendizaje es un cambio de conducta lógicamente que este cambio puede ser duradero o momentáneo dependiendo de las circunstancias, pero no debemos que la mayoría de personas aprendemos observando de lo que otra está haciendo.

“Debemos indicar que el término "conducta" se utiliza en el sentido amplio del término, evitando cualquier identificación reduccionista de la misma. Por lo tanto, al referir el aprendizaje como proceso de cambio conductual, asumimos el hecho de que el aprendizaje implica adquisición y modificación de conocimientos, estrategias, habilidades, creencias y actitudes” (IBID).

En realidad no podemos decir que solo por aprender ciertas cosas vamos a cambiar de conducta, este cambio se da gracias a la adquisición de nuevos conocimientos, a las creencias que tenemos como personas y las cuales nos han inculcado desde niños, a nuestras habilidades las cuales nos sirven y servirán durante toda nuestra, en fin en el cambio de conducta se encuentra enfocados varios aspecto importantes que nosotros como seres humanos no debemos olvidar.

Según (Schunk, 1991). En palabras de Schmeck (1988a, p. 171): manifiesta “que el aprendizaje es un sub-producto del pensamiento... Aprendemos pensando, y la calidad del resultado de aprendizaje está determinada por la calidad de nuestros pensamientos”.

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

Como todo ser humano tenemos la capacidad de procesar, comprender y finalmente aplicar todo la información que hemos asimilado durante nuestra vida y proceso educativo, el mismo que lo vamos adaptando de acuerdo a nuestra necesidad y al contexto en el que nos encontramos.

“El proceso de aprendizaje es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores), se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron. Aprender no solamente consiste en memorizar información, es necesario también otras operaciones cognitivas que implican: conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar. En cualquier caso, el aprendizaje siempre conlleva un cambio en la estructura física del cerebro y con ello de su organización funcional” (IBID).

Estoy de acuerdo con el autor que el aprendizaje del ser humano es individual y que lo puede realizar en diferentes lugares o entornos, como todos sabemos esta información debe ser bien entendido, comprendida para ser aplicada en nuestra vida diaria.

## **APRENDIZAJE HUMANO**

Segùn (Schunk, 1991). En palabras de Schmeck (1988a, p. 171) Manifiesta que: “el aprendizaje humano consiste en adquirir, procesar, comprender y, finalmente, aplicar una información que nos ha sido «enseñada», es decir, cuando aprendemos nos adaptamos a las exigencias que los contextos nos demandan. El aprendizaje requiere un cambio relativamente estable de la conducta del individuo. Este cambio es producido tras asociaciones entre estímulo y respuesta.

El aprendizaje no es una capacidad exclusivamente humana. La especie humana comparte esta facultad con otros seres vivos que han sufrido un desarrollo evolutivo similar; en contraposición a la condición mayoritaria en el conjunto de las especies, que se basa en la imprimación de la conducta frente al ambiente mediante patrones genéticos.

En el ser humano, la capacidad de aprendizaje ha llegado a constituir un factor que sobrepasa a la habilidad común en las mismas ramas evolutivas, consistente en el cambio conductual en función del entorno dado. De modo que, a través de la continua adquisición de conocimiento, la especie humana ha logrado hasta cierto punto el poder de independizarse de su contexto ecológico e incluso de modificarlo según sus necesidades” (IBID).

Estoy de acuerdo con el autor al decir que todo lo que aprendemos lo que debemos comprender, procesar y aplicar en el momento que lo creamos conveniente y este aprendizaje ha permitido al ser humano superar a las demás especies que existen en el planeta tierra.

## **INICIOS DEL APRENDIZAJE**

“En tiempos antiguos, cuando el hombre inició sus procesos de aprendizaje, lo hizo de manera espontánea y natural con el propósito de adaptarse al medio ambiente. El hombre primitivo tuvo que estudiar los alrededores de su vivienda, distinguir las plantas y los animales que había que darles alimento y abrigo, explorar las áreas donde conseguir agua y orientarse para lograr volver a su vivienda. En un sentido más resumido, el hombre no tenía la preocupación del estudio. Al pasar los siglos, surge la enseñanza intencional. Surgió la organización

y se comenzaron a dibujar los conocimientos en asignaturas, estas cada vez en aumento. Hubo entonces la necesidad de agruparlas y combinarlas en sistemas de concentración y correlación. En suma, el hombre se volvió hacia el estudio de la geografía, química y otros elementos de la naturaleza mediante el sistema de asignaturas que se había ido modificando y reestructurando con el tiempo. Los estudios e investigaciones sobre la naturaleza contribuyeron al análisis de dichas materias” (IBID).

Estoy de acuerdo con el autor que todo individuo aprende de manera natural y espontánea en base a experiencias nuestras o de otras personas, pero debemos enfatizar que el aprendizaje se dio en base a las necesidades que tiene todo ser humano como es la alimentación, abrigo, etc.

## **TEORÍAS DEL APRENDIZAJE**

Diversas teorías nos ayudan a comprender, predecir, y controlar el comportamiento humano y tratan de explicar cómo los sujetos acceden al conocimiento. Su objeto de estudio se centra en la adquisición de destrezas y habilidades, en el razonamiento y en la adquisición de conceptos.

**Pávlov:** explica como los estímulos simultáneos llegan a evocar respuestas semejantes, aunque tal respuesta fuera evocada en principio sólo por uno de ellos.

**Skinner:** describe cómo los refuerzos forman y mantienen un comportamiento determinado.

**Albert Bandura** describe las condiciones en que se aprende a imitar modelos.

**Piaget** aborda la forma en que los sujetos construyen el conocimiento teniendo en cuenta el desarrollo cognitivo. La teoría del procesamiento de la información se emplea a su vez para comprender cómo se resuelven problemas utilizando analogías y metáforas.

## **EL CONDUCTISMO**

Según **John B. Watson (1878-1958)** Manifiesta que: “No hay unanimidad de criterios al denominar al conductismo o a la terapia conductista. En general no se la considera una escuela psicológica sino más bien como una orientación clínica, que se enriquece con otras concepciones. La historia de esta terapia ha evolucionado bastante por lo que hoy sería difícil que una persona se autodefina como un conductista puro o clásico. Por esta razón otros autores no conductistas llaman a los continuadores de los lineamientos conductistas como "neo-conductistas", pero esto tampoco satisface a los protagonistas”.

“Cuando se habla de conductismo aparece una referencia a palabras tales como "estímulo" "respuesta" "refuerzo", "aprendizaje" lo que suele dar la idea de un esquema de razonamiento acotado y calculador. Pero ese tipo de palabras se convierten en un metalenguaje científico sumamente útil para comprender la psicología. Actualmente nadie acotaría la terapéutica solamente esos ordenadores teóricos, hasta los clínicos que se definen como conductistas usan esos elementos como punto de partida, pero nunca se pierde de vista la importancia interpersonal entre el paciente y el terapeuta, ni la vida interior de un ser humano, ni otros elementos, técnicas, teorías, inventivas que sirven para la tarea terapéutica. En este sentido, en los comienzos del conductismo se desechaba lo cognitivo, pero actualmente se acepta su importancia y se intenta modificar la rotulación cognitiva (expectativas, creencias actitudes) para reestructurar las creencias irracionales del

cliente buscando romper los marcos de referencia que pueden ser desadaptativos” (IBID).

**Corriente de la psicología inaugurada por John B. Watson (1878-1958)** que defiende el empleo de procedimientos estrictamente experimentales para estudiar el comportamiento observable (la conducta), considerando el entorno como un conjunto de estímulos-respuesta. El enfoque conductista en psicología tiene sus raíces en el asociacionismo de los filósofos ingleses, así como en la escuela de psicología estadounidense conocida como funcionalismo y en la teoría darwiniana de la evolución, ya que ambas corrientes hacían hincapié en una concepción del individuo como un organismo que se adapta al medio (o ambiente).

## **INFLUENCIA DEL CONDUCTISMO**

Según **Jhon Watson (1878- 1958), el fundador del conductismo** manifiesta que: “La influencia inicial del conductismo en la psicología fue minimizar el estudio introspectivo de los procesos mentales, las emociones y los sentimientos, sustituyéndolo por el estudio objetivo de los comportamientos de los individuos en relación con el medio, mediante métodos experimentales. Este nuevo enfoque sugería un modo de relacionar las investigaciones animales y humanas y de reconciliar la psicología con las demás ciencias naturales, como la física, la química o la biología”

“El conductismo actual ha influido en la psicología de tres maneras: ha reemplazado la concepción mecánica de la relación estímulo-respuesta por otra más funcional que hace hincapié en el significado de las condiciones estimulares para el individuo; ha introducido el empleo del método experimental para el estudio de los casos individuales, y ha demostrado que los conceptos y los

principios conductistas son útiles para ayudar a resolver problemas prácticos en diversas áreas de la psicología aplicada.”(IBID).

En realidad el autor tiene razón porque el conductismo al inicio solo minimizaba las capacidades de los estudiantes, es decir el ser humano era sometido a experimentos con la finalidad de observar la conducta o la forma de reaccionar, dejando a un lado el aspecto cognitiva factor importante para el desarrollo de las personas, pero en la actualidad se ha demostrado que este método ayuda al estudiante a la resolución de problemas.

## **FUNDAMENTOS DEL CONDUCTISMO**

Según la página **Hobbs (1650), Hume (1740), Brown (1820), Bain (1855) y Ebbinghause (1885) (Black, 1995)** dice que: “El conductismo, como teoría de aprendizaje, puede remontarse hasta la época de Aristóteles, quien realizó ensayos de "Memoria" enfocada en las asociaciones que se hacían entre los eventos como los relámpagos y los truenos.

La teoría del conductismo se concentra en el estudio de conductas que se pueden observar y medir (Good y Brophy, 1990). Ve a la mente como una "caja negra" en el sentido de que la respuestas a estímulos se pueden observar cuantitativamente ignorando totalmente la posibilidad de todo proceso que pueda darse en el interior de la mente. Algunas personas claves en el desarrollo de la teoría conductista incluyen a Pavlov, Watson, Thorndike y Skinner”.

Estoy de acuerdo con estos autores que la teoría del conductismo se centra en el estudio de las conductas de las personas las cuales se puede llevar a cabo a través de la observación sin tomar en cuenta lo que la persona o estudiante está pensando o sintiendo.

## **ESTILOS DE APRENDIZAJE**

Según (<http://www.galeon.com/aprenderaprender/vak/queson.html>): “el concepto de los estilos de aprendizaje está directamente relacionado con la concepción del aprendizaje como un proceso activo. Si consideramos que el aprendizaje equivale a recibir información de manera pasiva lo que el alumno haga o piense no es muy importante, pero si entendemos el aprendizaje como la elaboración por parte del receptor de la información recibida parece bastante evidente que cada uno de nosotros elaborará y relacionará los datos recibidos en función de sus propias características.

Los distintos modelos y teorías existentes sobre estilos de aprendizaje lo que nos ofrecen es un marco conceptual que nos ayude a entender los comportamientos que observamos a diario en el aula, como se relacionan esos comportamientos con la forma en que están aprendiendo nuestros alumnos y el tipo de actuaciones que pueden resultar más eficaces en un momento dado”.

Pero la realidad la forma en que elaboremos la información y la aprendamos variará en función del contexto, es decir, de lo que estemos tratando de aprender, de tal forma que nuestra manera de aprender puede variar significativamente de una materia a otra. Por lo tanto es importante no utilizar los estilos de aprendizaje como una herramienta para clasificar a los alumnos en categorías cerradas. Nuestra manera de aprender evoluciona y cambia constantemente, como nosotros mismos.

## ESTILOS DE APRENDIZAJE Y ESTRATEGIAS

Según (<http://www.galeon.com/aprenderaprender/estrategias/estrategia/html>) manifiesta que: “nuestro estilo de aprendizaje está directamente relacionado con las estrategias que utilizamos para aprender algo. Una manera de entenderlo sería pensar en nuestro estilo de aprendizaje cómo la media estadística de todas las distintas estrategias que utilizamos. Nuestro estilo de aprendizaje se corresponde por tanto con las grandes tendencias, con nuestras estrategias más usadas.

Pero naturalmente, la existencia de una media estadística no impide las desviaciones, o dicho de otro modo, el que alguien pueda ser en general muy visual, holístico y reflexivo no impide, sin embargo, el que pueda utilizar estrategias auditivas en muchos casos y para tareas concretas.

En realidad el autor tiene razón al indicar que cada individuo tiene diferente manera y etilo para aprender las cosas, ya que unos lo hacen manipulando viendo, otros aprenden mientras escuchan música, otros manipulando, es decir ni importa que estilo se utilice para aprender lo importante es lograr lo que uno se propone.

(<http://www.galeon.com/aprenderaprender/wak/queson,hatmque%20son%20son/estilo>) dice: “el término 'estilo de aprendizaje' se refiere al hecho de que cuando queremos aprender algo cada uno de nosotros utiliza su propio método o conjunto de estrategias. Aunque las estrategias concretas que utilizamos varían según lo que queramos aprender, cada uno de nosotros tiende a desarrollar unas preferencias globales.

Que no todos aprendemos igual, ni a la misma velocidad no es ninguna novedad. En cualquier grupo en el que más de dos personas empiecen a estudiar una materia todos juntos y partiendo del mismo nivel, nos encontraremos al cabo de muy poco tiempo con grandes diferencias en los conocimientos de cada miembro del grupo y eso a pesar del hecho de que aparentemente todos han recibido las mismas explicaciones y hecho las mismas actividades y ejercicios. Cada miembro del grupo aprenderá de manera distinta, tendrá dudas distintas y avanzará más en unas áreas que en otras” (IBID).

En realidad el autor tiene razón cada persona es única y diferente, por lo tanto va a captar y aprender de varias maneras de acuerdo a su interés o a su capacidad intelectual, esas diferencias en el aprendizaje son el resultado de muchos factores, como por ejemplo la motivación, el bagaje cultural previo y la edad, si consideramos que el aprendizaje equivale a recibir información de manera pasiva lo que el alumno haga o piense no es muy importante, pero si entendemos el aprendizaje como la elaboración por parte del receptor de la información recibida parece bastante evidente que cada uno de nosotros elaborará y relacionará los datos recibidos en función de sus propias características, los distintos modelos y teorías existentes sobre estilos de aprendizaje lo que nos ofrecen es un marco conceptual que nos ayude a entender los comportamientos que observamos a diario en el aula, como se relacionan esos comportamientos con la forma en que están aprendiendo nuestros alumnos y el tipo de actuaciones que pueden resultar más eficaces en un momento dado.

## **ESTILOS DE APRENDIZAJES LA TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS**

### **MÚLTIPLES**

**Según Howard Gardner** define: “la inteligencia como el conjunto de capacidades que nos permite resolver problemas o fabricar productos valiosos en

nuestra cultura. Gardner define 8 grandes tipos de capacidades o inteligencias, según el contexto de producción (la inteligencia lingüística, la inteligencia lógico-matemática, la inteligencia corporal kinestésica, la inteligencia musical, la inteligencia espacial, la inteligencia naturalista, la inteligencia interpersonal y la inteligencia intrapersonal”).

**Gardner** rechaza el concepto de: “ estilos de aprendizaje y dice: “que la manera de aprender del mismo individuo puede variar de una inteligencia a otra, de tal forma que un individuo puede tener, por ejemplo, una percepción holística en la inteligencia lógico - matemática y secuencial cuando trabaja con la inteligencia musical”.

**Gardner** entiende (y rechaza) la noción de los estilos de aprendizaje: “como algo fijo e inmutable para cada individuo. Pero si entendemos el estilo de aprendizaje como las tendencias globales de un individuo a la hora de aprender y si partimos de la base de que esas tendencias globales no son algo fijo e inmutable, sino que están en continua evolución, vemos que no hay contraposición real entre la teoría de las inteligencias múltiples y las teorías sobre los estilos de aprendizaje”.

Es mi opinión el autor tiene razón que la inteligencia nos da la capacidad de resolver problemas ya sean complejos o de fácil solución, como es lógico todos tenemos diferentes formas y estilos de aprendizaje, todo esto es en base a la inteligencia que más la hemos desarrollado durante nuestra niñez.

## **LA INTELIGENCIA EMOCIONAL**

**Según Daniel Goleman:** “la inteligencia emocional es nuestra capacidad de comprender nuestras emociones y las de los demás.

La inteligencia emocional determina, por ejemplo, nuestra capacidad de resistencia a la frustración, a la confusión, o nuestra manera de reaccionar ante la adversidad. Nuestra capacidad de aprendizaje está, por tanto íntimamente ligada a nuestra inteligencia emocional”.

Pienso que el autor tiene razón que nuestro aprendizaje también está relacionado con lo emocional, ya que si nosotros no dedicamos todo el tiempo a nuestro estudio y sacamos malas notas nos vamos a sentir frustrados por no lograr las metas propuestas.

## **ESTILOS DE APRENDIZAJE: COMO SELECCIONAMOS Y REPRESENTAMOS LA INFORMACIÓN**

Según la página **Copyright © 2006-2009 estilosdeaprendizaje.es Autores: Catalina M. Alonso García y Domingo J. Gallego Gil** manifiesta que: “en nuestro estilo de aprendizaje influyen muchos factores distintos pero uno de los más influyentes es el relacionado con la forma en que seleccionamos y representamos la información.

Todos nosotros estamos recibiendo a cada momento y a través de nuestros sentidos una ingente cantidad de información procedente del mundo que nos rodea. Nuestro cerebro selecciona parte de esa información e ignora el resto. Si, por ejemplo, después de una excursión le pedimos a un grupo de turistas que nos describan alguno de los lugares que visitaron probablemente cada uno de ellos nos hablará de cosas distintas, porque cada uno de ellos se habrá fijado en cosas distintas. No recordamos todo lo que pasa, sino parte de lo que pasa a nuestro alrededor”(IBID).

El autor esta con la verdad lo primero que hacemos es seleccionar la información que nos parece la más importante y a la que le prestamos atención en función de nuestros intereses. Nos es más fácil recordar el día de nuestra graduación o un acontecimiento cualquiera pero que fue muy importante. Pero también influye él como recibimos la información.

## **CARACTERISTICAS DE LOS ESTILOS DE APRENDIZAJE**

### **ESTILO ACTIVO**

Las personas que obtengan un predominio claro del Estilo Activo poseerán algunas de estas características o manifestaciones:

- Animador
- Improvisador
- Descubridor
- Arriesgado
- Espontáneo

## **ESTILO REFLEXIVO**

Las personas que obtengan un predominio claro del Estilo Reflexivo poseerán muchas de estas características o manifestaciones:

- Ponderado
- Concienzudo
- Receptivo
- Analítico
- Exhaustivo

## **ESTILO TEÒRICO**

Según la página **Copyright © 2006-2008 estilos de aprendizaje.es**  
*Autores: Catalina M. Alonso García, Domingo* manifiesta que: “Las personas que obtengan una mayor puntuación en el Estilo Teórico tendrán características o manifestaciones como estas:

- Metódico
- Lógico
- Objetivo
- Crítico
- Estructurado

## **ESTILO PRAGMÁTICO**

Las personas que obtengan una mayor puntuación en el Estilo Pragmático tendrán características o manifestaciones como éstas:

- Experimentador
- Práctico
- Directo
- Eficaz
- Realista

## **TIPOS DE APRENDIZAJE**

### **REPETITIVO**

“El Modelo de transmisión ó perspectiva tradicional, concibe la enseñanza como un verdadero arte y al profesor/a como un artesano, donde su función es explicar claramente y exponer de manera progresiva sus conocimientos, enfocándose de manera central en el aprendizaje del alumno; el alumno es visto como una página en blanco, un mármol al que hay que modelar, un vaso vacío o una alcancía que hay que llenar. El alumno es el centro de la atención en la educación tradicional” (ibid).

En realidad el aprendizaje repetitivo está inmerso dentro del modelo tradicionalista en el que el docente exigía a sus alumnos a que repétían sus contenidos al pie de la letra y no le daba la oportunidad de ser un ente crítico-reflexivo.

### **ENFOQUES PRINCIPALES DEL APRENDIZAJE REPETITIVO**

“El primero es un enfoque enciclopédico, donde el profesor es un especialista que domina la materia a la perfección; la enseñanza es la transmisión del saber del maestro que se traduce en conocimientos para el alumno. Se puede

correr el peligro de que el maestro que tiene los conocimientos no sepa enseñarlos” (IBID).

En este párrafo describe al maestro como una enciclopedia quien era el único que lo sabía, pero no sabía enseñar, ya que lo aprendió solo lo hizo para sí mismo y no para compartirlo con los demás en este caso con los estudiantes, es decir no sabe enseñar.

“El segundo enfoque es el comprensivo, donde el profesor/a es un intelectual que comprende lógicamente la estructura de la materia y la transmite de modo que los alumnos la lleguen a comprender como él mismo” (IBID).

En este enfoque el docente cree que sabe a profundidad la estructura de cada una de las asignaturas y lo único que busca en sus estudiantes es que comprendan como supuestamente él lo hace.

En ambos enfoques se da gran importancia al conocimiento relacionado con otras disciplinas. En su modo de transmisión y presentación, el conocimiento que adquiere el alumno se deriva del saber y de la experiencia práctica del maestro, quien pone sus facultades y conocimientos al servicio del alumno.

## **CONDUCTISTA**

Jean Pierre manifiesta que “El Modelo de **Condicionamiento** o de pedagogía conductista está basada en los estudios de B.F. Skinner e Iván Pávlov sobre aprendizaje; aquí generalmente se dan los medios para llegar al

comportamiento esperado y verificar su obtención; el problema es que nada garantiza que el comportamiento externo se corresponda con el mental; para otros autores como Ángel Pérez Gómez este modelo es una perspectiva técnica, la cual concibe la enseñanza como una ciencia aplicada y al docente como técnico”.

No estoy de acuerdo con este tipo de aprendizaje en donde el maestro solo daba las indicaciones para que el estudiante realice su tarea, es decir no sabía si el trabajo lo realizaban correctamente o de acuerdo a lo solicitado.

“Método orientado al desempeño superior, selectivo a los "más aptos", con dificultades en la transparencia de la identificación de los estándares y requerimientos técnicos, está basado en los aspectos personales para el desempeño, midiendo valores, o desvalores, del individuo el cual se ve incitado a la superación personal e individual, aunque contenga elementos de trabajo colectivo. La competencia en este modelo describe fundamentalmente lo que un trabajador "puede" hacer y no lo que "hacer"(IBID).

No estoy de acuerdo con este método de enseñanza, por que lógicamente había mucho en juego, como los desvalores, es decir no importaba el medio utilizado para realizar la tarea o ser mejores que sus compañeros, es decir no era una competencia sana.

## **CONSTRUCTIVISTA**

Según Lev Vygotski, Jean Piaget y David P. Ausubel dice que “El modelo del constructivismo o perspectiva radical que concibe la enseñanza como una

actividad crítica y al docente como un profesional autónomo que investiga reflexionando sobre su práctica, si hay algo que difiera este modelo con los tres anteriores es la forma en la que se percibe al error como un indicador y analizador de los procesos intelectuales; para el constructivismo aprender es arriesgarse a errar (ir de un lado a otro), muchos de los errores cometidos en situaciones didácticas deben considerarse como momentos creativos”.

Para el constructivismo la enseñanza no es una simple transmisión de conocimientos, es en cambio la organización de métodos de apoyo que permitan a los alumnos construir su propio saber. No aprendemos sólo registrando en nuestro cerebro, aprendemos construyendo nuestra propia estructura cognitiva.

El aprendizaje significativo como parte del constructivismo humano es una alternativa esperanzadora de los nuevos tiempos, todo lo cual ha provocado un cambio conceptual en los maestros y profesores respecto al modo de enseñar, sobre la base de un proceso efectivo y un marco teórico orientador para con los educandos ya que todo maestro aspira que sus educando sean:

- **ALUMNOS ACTIVOS:** .- Se implican plenamente y sin prejuicios en nuevas experiencias. Son de mente abierta, nada escépticos y acometen con entusiasmo las tareas nuevas. Son gentes de aquí y de ahora y les encantan vivir experiencias. Sus días estén llenos de actividad. Piensan que por lo menos hay que intentarlo todo. Tan pronto como desciende la excitación de una actividad comienzan a buscar la próxima. Se crecen antes los desafíos que suponen nuevas experiencias y se aburren con los largos plazos. Son personas muy de grupo, que se involucran en los asuntos de los demás y centran a su alrededor todas las actividades.

- **ALUMNOS REFLEXIVOS:** Les gusta considerar las experiencias y observarlas desde diferentes perspectivas. Recogen datos, analizándolos con detenimiento antes de llegar a alguna conclusión. Su filosofía consiste en ser prudente, no dejar piedra sin mover, mirar bien antes de pasar. Son personas que gustan de considerar todas las alternativas posibles antes de realizar un movimiento. Disfrutan observando la actuación de los demás, escuchan a los demás y no intervienen hasta que no se han adueñado de la situación. Crean a su alrededor un aire ligeramente distante y condescendiente.
- **ALUMNOS TEÓRICOS:** Adaptan e integran las observaciones dentro de las teorías lógicas y complejas. Enfocan los procesos de forma vertical escalonada, por etapas lógicas. Tienden a ser perfeccionistas. Integran los hechos en teorías coherentes. Les gusta analizar y sintetizar.
- **ALUMNOS PRAGMÁTICOS:** Su punto fuerte es la aplicación práctica de las ideas, Descubren el aspecto positivo de las nuevas ideas y aprovechan la primera oportunidad para experimentarlas. Les gusta actuar rápidamente y con seguridad con aquellas ideas y proyectos que les atraen. Tienden a ser impacientes cuando hay personas que teorizan.

El autor enfoca varios aspectos que tiene que ver con el constructivismo ya que por medio de este método se puede formar distintos tipos de alumnos como son los que utilizan la experiencia como un medio de aprendizaje al que se le denomina alumno activo, en cambio el otro modelo de estudiante es aquel que para realizar algo busca varias alternativas de solución este es considerado el alumno reflexivo, el alumno teórico en cambio es perfeccionista en todo lo que el

realiza, y por último el alumno pragmático es aquel que por medio de la práctica descubre nuevas ideas y actúa inmediatamente sobre ellas.

## **CLAVES DEL APRENDIZAJE**

### **ATENCIÓN**

Según la página electrónica ([http://www.down21.org/salud/neurobiologia/aprend\\_sd\\_2.htm](http://www.down21.org/salud/neurobiologia/aprend_sd_2.htm)) manifiesta que: “Mediante los sistemas que nuestro cerebro posee para regular la atención, los objetos y acontecimientos externos (visuales, auditivos, etc.) primero evocan o llaman nuestra atención, haciendo que nos orientamos hacia algo concreto y nos desentendamos (nos desenganchemos) de los demás estímulos; así estamos preparados para captar el mensaje que nos llega. En una segunda fase, si ese acontecimiento o mensaje continúan y consideramos que vale la pena seguir recibiendo, ponemos de nuestra parte y mantenemos la atención, la prestamos (incluso, a veces, decimos que "ponemos los cinco sentidos"). Y si nos interesa en grado superlativo, nuestra atención se enfrasca en el objeto. Ya podemos adelantar que nuestros intereses (motivación, afecto) van a influir decisivamente en la operatividad de nuestra atención”.

Pues bien, en la atención intervienen dos sentidos primordiales que son el auditivo y el visual. Ya que por medio de la vista cualquier objeto o cosa si nos impresiono va a traer nuestra atención y si consideramos que es importante vamos a poner los sentidos por aprender de que está compuesto el objeto que estamos mirando o si relacionamos con una materia, si el material didáctico es atractivo y el tema es interesante ponemos todo nuestro empeño por aprender.

## MEMORIA

Segùn **Budson y Price.N.Eng. J. Med.2005; 352:692-9** dice que: “la memoria es un proceso que nos permite registrar, codificar, consolidar y almacenar la información de modo que, cuando la necesitemos, podamos acceder a ella y evocarla. Es, pues, esencial para el aprendizaje. La memoria no es única sino que adopta distintas formas que dependen de estructuras cerebrales muy distintas.

La memoria a corto plazo u operacional nos permite mantener la información durante un máximo de 30 segundos; se utiliza para retener la información según nos va llegando con el fin de realizar con ella actividades cognitivas básicas e inmediatas (comprensión, razonamiento, cálculo). Su capacidad es limitada (¿cuántos dígitos o palabras seguidas retienes?) pero ha de ser fácilmente accesible para que el razonamiento y el pensamiento sean fluidos.

Puesto que la memoria operacional requiere la participación activa y consciente, es un sistema de memoria que podemos considerar como explícito y declarativo. Ejemplo como guardar un número de teléfono en la cabeza o seguir mentalmente una ruta.

La memoria episódica es un sistema de memoria explícita y declarativa que se utiliza para recordar experiencias personales enmarcadas en nuestro propio contexto, como es un breve relato o lo que teníamos ayer para comer.

La memoria semántica se refiere a nuestro archivo general de conocimiento conceptual y fáctico, no relacionado con ninguna memoria en

particular. Es un sistema eminentemente declarativo y explícito, pero claramente distinto del de la memoria episódica, porque de hecho se puede perder memoria de acontecimientos y mantener la memoria de conceptos. La memoria semántica muestra nuestro conocimiento del mundo, los nombres de las personas y de las cosas y su significado.

La memoria instrumental o de procedimiento tiene que ver con la capacidad para aprender las habilidades expresadas en forma de conducta, cognitivas y normativas, que se utilizan para realizar actividades de manera automática e incluso inconsciente. Por tanto, no es declarativa si bien durante su adquisición puede serlo. Esta memoria permanece incluso cuando se han destruido otras formas de memoria explícita” (IBID).

En realidad el autor de esta página tiene mucha razón que toda persona almacena información dependiente de su importancia, si le interesa va almacenar en la memoria a largo plazo, ya que esta información le servirá en el transcurso del tiempo, o si solo quiere recordar por un momento todo lo captado guardará en la memoria a corto plazo, en fin todo lo que nos suceda sea bueno o malo lo iremos almacenando de acuerdo a nuestra conveniencia.

## MOTIVACIÓN

Según la página [http://down21.org/salud/neurobiologia/motivacion\\_2.htm](http://down21.org/salud/neurobiologia/motivacion_2.htm) “Es la propiedad que nos impulsa y capacita para ejecutar una actividad. Por eso se encuentra tanto en la base de atención (porque si no estamos motivados no mantendremos la atención y menos aún llegaremos a enfrascarnos), como en la base de la memoria (como elemento de reforzamiento

importantísimo: cómo recordamos lo que más nos afecta), y en la base de la realización de cualquier actividad: nos impulsa a la acción”.

La motivación tiene que ver mucho con la afectividad que, en su aspecto positivo, nos inclina, nos atrae o nos une hacia un objetivo determinado; y en su aspecto negativo nos repele, nos disgusta, nos amenaza.

La motivación nos hace superar cansancios y dificultades. La falta de motivación nos frena en la realización de tareas. En su ejecución intervienen importantes núcleos cerebrales (muy especialmente la amígdala, pero también diversas áreas cerebrales)” (IBID).

Como todos sabemos la base fundamental para mejorar el aprendizaje es la motivación, ya que está lograda atraer la atención del estudiante y lograremos cumplir con los objetivos planificados que es mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje.

## **COMUNICACIÓN**

Según([http://www.down21.org/educ\\_psc/educacion/menu.html#](http://www.down21.org/educ_psc/educacion/menu.html#)) “La comunicación es fundamental para captar cualquier tipo de información verbal, sea visual o auditiva, y por consiguiente, para aprenderla. Pero en la especie humana, la comunicación en cualquiera de sus formas ha adquirido tal grado de protagonismo que se ha convertido en elemento que influye de modo decisivo sobre los otros tres grandes procesos del aprendizaje. Por eso, la comunicación necesita de amplias zonas del cerebro y de complicados mecanismos de

funcionamiento que aseguren la comprensión y la expresión de lo comunicado, sea a través de la expresión corporal y gestual, o del lenguaje en sus variadas formas, de las que el oral es muy importante pero no el único.

Comunicación es intercambio que exige atención, recuerdo y motivación. Pero, a su vez, si la comunicación se establece sobre bases firmes, favorece la atención, el recuerdo y la motivación. Es el elemento lubricante y facilitador de los otros tres”(IBID).

En realidad el autor tiene razón en manifestar que existen diferentes tipos de comunicación la misma que puede ser a través de gestos, señas, símbolo, etc. Por lo cual no importa qué forma utilicemos para dialogar unos con otros pero esta debe ser fundamental para la comprensión de nosotros los seres humanos.

## **PROBLEMAS DE APRENDIZAJE**

Según la **EDUCAZR.ORG**. Manifiesta que: “los padres se preocupan mucho y se decepcionan cuando su hijo tiene problemas en la escuela. Hay muchas razones para el fracaso escolar, pero entre las más comunes se encuentra específicamente la de los problemas del aprendizaje. El niño con uno de estos problemas de aprendizaje suele ser muy inteligente y trata arduamente de seguir las instrucciones al pie de la letra, de concentrarse y de portarse bien en la escuela y en la casa. Sin embargo, a pesar de sus esfuerzos, tiene mucha dificultad aprendiendo y no saca buenas notas. Algunos niños con problemas de aprendizaje no pueden estar quietos o prestar atención en clase. Los problemas del aprendizaje afectan a un 15 por ciento de los niños de edad escolar.

La teoría es que los problemas del aprendizaje están causados por algún problema del sistema nervioso central que interfiere con la recepción, procesamiento o comunicación de la información. Algunos niños con problemas del aprendizaje son también hiperactivos, se distraen con facilidad y tienen una capacidad para prestar atención muy corta.

Los psiquiatras de niños y adolescentes nos aseguran que los problemas del aprendizaje se pueden tratar, pero si no se detectan y se les da tratamiento adecuado a edad temprana, sus efectos pueden ir aumentando y agravándose. Por ejemplo, un niño que no aprende a sumar en la escuela primaria no podrá aprender álgebra en la escuela secundaria. El niño, al esforzarse tanto por aprender, se frustra y desarrolla problemas emocionales, como el de perder la confianza en sí mismo con tantos fracasos. Algunos niños con problemas de aprendizaje se portan mal en la escuela porque prefieren que los crean "malos" a que los crean "estúpidos." (IBID).

En realidad los padres deben estar pendientes de las señales que indican los niños, ya que estas indican la presencia de un problema de aprendizaje, si el niño tiene dificultad para entender a pesar de estar siguiendo instrucciones; tiene dificultad para recordar lo que se le acaba de decir; no domina las destrezas básicas de lectura, escritura y matemática, por lo que fracasa en el trabajo escolar; le falta coordinación al caminar o llevar a cabo actividades sencillas, tales como tomar un lápiz o amarrarse el cordón del zapato; fácilmente se le pierden libros de la escuela y otros artículos; y se confunde con "ayer", "hoy" y "mañana."

El padre de familia deberá acudir inmediatamente donde un especialista que le ayude a solucionar el problema en base a terapias, las mismas que pueden estar enfocadas en distintos ámbitos como son de educación especial o la terapia del habla y los pasos que deben seguir los padres para asistir al niño para lograr el

máximo de su potencial de aprendizaje. Algunas veces se recomienda psicoterapia individual o de familia y algunas veces se recetan medicamentos para la hiperactividad o para la distracción. Es importante reforzar la confianza del niño en sí mismo, tan vital para un desarrollo saludable, y también ayudar a padres y a otros miembros de la familia a que entiendan y puedan hacer frente a las realidades de vivir con un niño con problemas de aprendizaje.

## **FORTALEZAS Y DEBILIDADES DE LOS ESTILOS DE APRENDIZAJE**

Según la página electrónica <http://www.monografias.com/trabajo/aceptación-individuo/aceptación-individuo.shtml>: “El conductismo fue incapaz de explicar ciertas conductas sociales. Por ejemplo, los niños no imitan todas las conductas que han sido reforzadas, es más, ellos pueden desarrollar nuevos patrones de conducta días o semanas después de su observación sin que estas hubieran recibido ningún refuerzo.

En realidad el conductismo simplemente estaba enfocado en el cambio de conducta del ser humano previo una enseñanza, y no dieron cuenta que el ser humano puede desarrollar nuevas actitudes solo en base a la observación.

**Bandura y Walters** difieren de la explicación del condicionamiento operativo tradicional en la que el niño debe realizar y recibir refuerzo antes de haber aprendido. Ellos establecieron en su libro publicado en 1963, *Aprendizaje Social y Desarrollo de Personalidad*, que un individuo puede adoptar conductas mediante la observación del comportamiento de otra persona. Este postulado condujo a la Teoría Cognitiva Social”.

## **CONDUCTISMO**

**DEBILIDADES** – El que aprende podría encontrarse en una situación en la que el estímulo para la respuesta correcta nunca ocurre, por lo tanto el aprendiz no responde. – Un trabajador al que se le ha condicionado solo para responder a ciertas situaciones de problemas en el lugar de trabajar, de pronto puede detener la producción cuando sucede algo anormal y el no es capaz de encontrar una solución por no entender el sistema.

**FORTALEZA.** – el que aprende sólo tiene que concentrarse en metas claras y es capaz de responder con rapidez y automáticamente cuando se le presenta una situación relacionada con esas metas. W.W.II fueron condicionados para reaccionar a las siluetas de los aviones enemigos, la respuesta que se esperaba sería automática.

En este aspecto lo que puedo manifestar es que ninguna persona puede estar condicionada o centrarse en ciertas actividades que le sean encomendadas, motivo por el cual en caso de que se le presente un problema jamás va a poder solucionarlo por no tener esa capacidad.

## **COGNITIVISMO**

**DEBILIDAD**– el aprendiz aprende a realizar una tarea, pero podría no ser la mejor forma de realizarla o la más adecuada para el aprendiz o la situación. Por ejemplo, acceder al Internet en una computadora podría no ser lo mismo que acceder en otra computadora.

**FORTALEZA.**—la meta es capacitar al aprendiz para que realice tareas repetitivas y que aseguren consistencia. Acceder dentro y fuera a una computadora del trabajo es igual para todos los empleados; es importante realizar la rutina exacta para evitar problemas.

En realidad esto sucede en toda Institución Educativa que se enseña un proceso, pero en el momento que se cambia el orden el estudiante ya no sabe cómo realizar este ejercicio por creer que es el único método de resolución.

## **CONSTRUCTIVISMO**

**DEBILIDAD.** – en una situación donde la conformidad es esencial, el pensamiento divergente y la iniciativa podrían ser un problema. Tan solo imaginemos, lo que sucedería con los fondos fiscales, si todos decidiéramos pagar impuestos de acuerdo a los criterios de cada quien – A pesar de esto existen algunas aproximaciones muy "constructivistas" que realizan rutinas exactas para evitar problemas.

**FORTALEZAS.** – como el que aprende es capaz de interpretar múltiples realidades, está mejor preparado para enfrentar situaciones de la vida real. Si un aprendiz puede resolver problemas, estará mejor preparado para aplicar sus conocimientos a situaciones nuevas y cambiantes.

En ciertas situaciones puede ser un gran problema el constructivismo ya que nos enfrentaríamos a diferentes problemas, pero como estamos preparados al cambio lo único que haríamos en aplicar nuestros conocimientos a esta nueva situación.

## **2.4. HIPÓTESIS**

La utilización de las actividades lúdicas permitirá potenciar el aprendizaje de lengua y literatura de los estudiantes de Educación Básica de la escuela “Alfonso Troya” de la ciudad de Ambato.

## **2.5. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES**

### **VARIABLE INDEPENDIENTE**

Actividades lúdicas (causa)

### **VARIABLE DEPENDIENTE**

Aprendizaje (efecto)

## **CAPITULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1. ENFOQUE**

El enfoque de este problema es de carácter cualitativo por que se investigará a una población pequeña ya que en este trabajo me interesa la descripción, interpretación del problema, esta investigación será interna por que voy a estar en contacto con los involucrados en donde se identificarán las cualidades de los niños y la razón por la que el maestro no usa las actividades lúdicas para la enseñanza-aprendizaje.

Y si a esto añadimos que la maestra no supo trabajar aplicando las actividades lúdicas con los niños, esto le habría permitido conocer las debilidades y fortalezas de los mismos, lo que le hubiese facilitado la enseñanza-aprendizaje.

Mediante este trabajo de investigación trataré de comprender el comportamiento que tienen los niños en el aula, ya que en muchas ocasiones el niño se aburre y no quiere realizar las tareas que la maestra aplica con la finalidad de reforzar la asignatura dada en clase, se podrá realizar un análisis más profundo para saber con exactitud y precisión las causas que originan esta actitud negativa en los estudiantes de la escuela “Alfonso Troya”.

No utilizaré hipótesis estadísticas sino preguntas directrices las mismas que estarán dirigidas a los niños de sexto y séptimo año de Educación Básica de la escuela “Alfonso Troya” de la ciudad de Ambato de tal manera que sus resultados no serán generalizados.

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

La investigación por los objetivos es **aplicada** por qué usaremos el conocimiento científico que ya existe para solucionar el problema.

Por el lugar de la investigación es **de campo** por que se realizará en el mismo lugar donde acontecen los hechos es decir en la escuela “Alfonso Troya”, en donde estaré en contacto con los involucrados, quienes me proporcionarán información relacionada con el uso de las actividades lúdicas y sus efecto en el aprendizaje, lo que me permitirá obtener toda la información necesaria.

Por la naturaleza de la investigación es **de toma de decisiones** por qué me permitirá comparar el conocimiento científico con el problema y plantear nuevas alternativas de solución y la institución escogerá la que más creyere conveniente.

### **3.3. NIVEL O TIPO DE ESTUDIO**

La investigación empieza en el nivel exploratorio porque me va a permitir diagnosticar el problema, además no requiere de conocimiento científico amplio, utiliza una metodología flexible, estudio poco estructurado y va a permitir realizar predicciones, llegando hasta el nivel descriptivo en donde se requiere de

conocimiento suficiente, de un estudio amplio y estructurado y además me permite establecer predicciones.

### **3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA**

Se trabajará con la comunidad educativa elegida de la escuela “Alfonso Troya”, que en este caso van a ser los niños y maestros quienes ofrecerán la información necesaria para poder conocer el problema de raíz.

Información que será proporcionada de una manera veraz y oportuna por parte de los involucrados de acuerdo con el siguiente cuadro:

**Cuadro No. 3.1**  
**Universo de estudio**

POBLACIÓN	FRECUENCIA	%
Estudiantes	40	100%
Profesores	7	100%

### 3.5. Operacionalización de la variable independiente: actividades lúdicas

CONCEPTO	CATEGORIAS	INDICADORES	INDICES	PREGUNTAS
Las actividades lúdicas se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar .	INTELECTUALES	Activos  Vivaces  Creativos  Imaginativos  Dinámicos	Capacidad para entender problemas  Rapidez en la resolución de problemas  Capacidad cerebral alta Velocidad lectora Capacidad para generar ideas Mejora el proceso de recapitulación	<b>¿Cree usted que el empleo de las actividades lúdicas le permitirán desarrollar su pensamiento?</b> a).- Si ( ) b).- No ( ) c).- Tal vez ( )
La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.	EMOCIONALES	Felices Divertidos Autoestima elevada Forma conciencia de sus propios sentimientos Solidarios	Desarrollo armónico de la personalidad.  Aumenta la capacidad de interacción del niño con el entorno. Acercamiento y comprensión hacia los demás Tomar decisiones con exactitud y prontitud	<b>¿Cree usted que las actividades lúdicas le ayudan a interactuar con los demás?</b> a).- Si ( ) b).- No ( ) c).- Tal vez ( )
En conclusión las actividades lúdicas son juegos que permiten desarrollar la calidad intelectual, emocional y psicomotriz de los niños.	PSICOMOTRIZ	Motricidad fina Motricidad gruesa	Desarrollo de destrezas y habilidades	

### 3.5.1 Operacionalización de la variable dependiente: aprendizaje

CONCEPTO	CATEGORIAS	INDICADORES	INDICES	INDICES
<p>Aprendizaje es el proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia.</p> <p>La <b>pedagogía</b> establece distintos <b>tipos de aprendizaje</b>:</p> <p>El <b>aprendizaje receptivo</b> (el sujeto comprende el contenido y lo reproduce, pero no descubre nada).</p> <p>El <b>aprendizaje por descubrimiento</b> (los contenidos no se reciben de forma pasiva, sino que son reordenados para adaptarlos al esquema cognitivo).</p> <p>El <b>aprendizaje repetitivo</b> (producido cuando se memorizan los contenidos sin comprenderlos ni relacionarlos con conocimientos previos).</p> <p>El <b>aprendizaje significativo</b> (cuando el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos y los dota de coherencia respecto a su estructura</p>	RECEPTIVO	<p>Comprender el contenido para reproducirlo.</p> <p>No descubre nada</p>	<p>Aprende por obligación</p> <p>Almacena la información en la memoria a corto plazo</p> <p>No existe razonamiento lógico.</p> <p>No aplica técnicas correctas de estudio.</p>	<p><b>¿Considera usted primordial desarrollar el aprendizaje significativo a través de las actividades lúdicas?</b></p> <p>a).- Si ( )</p> <p>b).- No ( )</p> <p>c).- Tal vez ( )</p> <p><b>¿Cree usted que las actividades lúdicas son herramientas educativas que permiten conseguir un mejor aprendizaje de lengua y literatura?</b></p> <p>a).- Sí ( )</p> <p>b).- No ( )</p> <p>c).- Tal vez ( )</p>
	POR	Participación activa de los estudiantes	Los aprendices son inducidos a descubrir las reglas del objeto de estudio por sí mismo.	
	DESCUBRIMIENTO	<p>Fomenta la adquisición de destrezas</p> <p>Aprenden las cosas haciéndolas</p> <p>Desarrolla habilidades en la solución de problemas</p> <p>Permite al estudiante estar en contacto con la realidad.</p> <p>Ejercita el pensamiento crítico</p>		
	REPETITIVO	El alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos.	Los nuevos conocimientos se incorporan en forma arbitraria en la estructura cognitiva del	



### **3.6. PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**

#### **PROCESO**

Identificar a los sujetos de la investigación

Identificar a los investigadores

Señalar la fecha

Identificar el lugar

Seleccionar la Técnica e Instrumento

Esta investigación está dirigida a los estudiantes y docentes de la escuela “Alfonso Troya” de la ciudad de Ambato, este trabajo lo realizará personalmente la señorita María Elena Chicaiza Chiciaiza.

La aplicación de la encuesta se realizará el 11 de enero del 2011 y se la efectuará en las aulas de la institución.

### **3.7. PLAN DE PROCESAMIENTO DE DATOS**

#### **PROCESO:**

Revisión crítica de la información requerida

Repetición de la recolección de información en ciertos casos

Tabulación y elaboración de cuadros

Representación gráfica

Análisis e interpretación de resultados.

Para procesar la información se realizará una revisión crítica con la finalidad de verificar si la encuesta fue aplicada correctamente, este control se lo va a ser de manera minuciosa.

Luego se procede con la tabulación que no es más que el conteo de las respuestas realizadas por el encuestado, la elaboración de cuadros con su respectiva representación gráfica.

Por último se va a realizar un análisis minucioso e interpretación de resultados con los cuáles vamos a emitir conclusiones y recomendaciones.

## CAPITULO IV

### ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

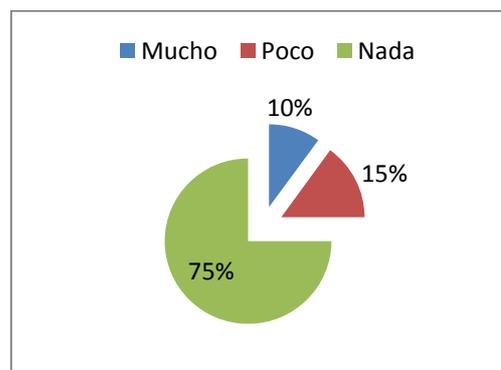
#### 4.1. ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES

##### 1.- ¿Conoce usted que es una actividad lúdica?

**Cuadro No. 4.1**  
**Actividad Lúdica**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Mucho	4	10%
Poco	6	15%
Nada	30	75%

**Gráfico No. 4.1**



**Fuente: Encuesta**

**Elaborado por: María Elena Chicaiza**

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los resultados obtenidos en este ítem se detecto que el 75% desconoce que es una actividad lúdica, el 15% dice que poco y el 10% manifiesta que mucho.

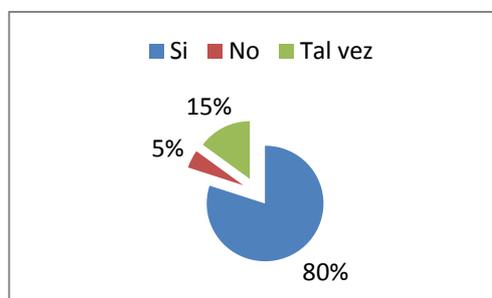
Lo que significa que la mayoría de docentes no realiza ninguna actividad lúdica en la hora clase, motivo por el cual los niños no tienen conocimiento alguno sobre lo importante que son las actividades lúdicas en el proceso enseñanza-aprendizaje. De lo que se deduce que el docente sigue utilizando métodos tradicionalistas y no actualizado sus conocimientos.

**2.- ¿Cree usted que el empleo de las actividades lúdicas le permitirán desarrollar su pensamiento?**

**Cuadro No. 4.2**  
**Desarrollo del pensamiento**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Si	32	80%
No	2	5%
Tal vez	6	15%

**Gráfico No. 4.2**



**Fuente: Encuesta**

**Elaborado por: María Elena Chicaiza**

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los resultados obtenidos en este ítem puede decir que el 80% de los niños manifiestan que a través del juego se puede desarrollar el pensamiento, el 5% manifiesta que no y el 15% dice que tal vez.

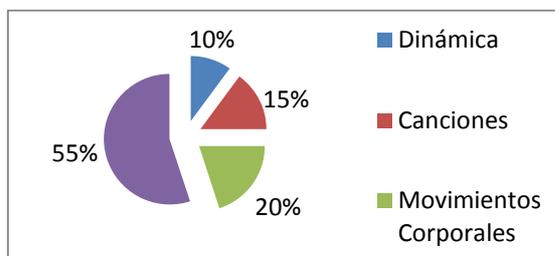
Por esta razón puedo deducir que el docente no realiza actividades lúdicas para incentivar el aprendizaje de Lengua y Literatura, ya que el estudiante desconoce lo importante que es aprender por medio de juegos y de esta manera podrá mejorar el aprendizaje, desarrollar el pensamiento y además el conocimiento que adquiriera va a ser significativo.

### 3.- ¿Seleccione las actividades lúdicas que su maestro realiza en clase para incentivar su aprendizaje?

**Cuadro No. 4.3**  
**Incentivar el aprendizaje**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Dinámica	4	10%
Canciones	6	15%
Movimientos Corporales	8	20%
Ninguna	22	55%

**Gráfico No. 4.3**



**Fuente: Encuesta**

**Elaborado por. María Elena Chicaiza**

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los datos obtenidos en ítem podemos decir que el 10% realiza dinámicas, que el 15% realiza canciones antes de iniciar una clase, el 20% efectúa movimientos corporales y el 55% no realiza ninguna actividad en clase.

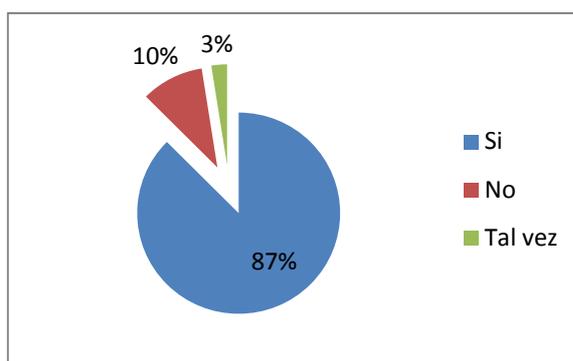
Lo que significa que los docentes desconocen sobre lo importante que es realizar una dinámica antes de iniciar una clase, ya que a través de esta se puede motivar al estudiante a mejorar su aprendizaje, lo que significa que el docente no ha actualizado sus conocimientos y le da lo mismo si el estudiante aprende o no.

### 4.- ¿Cree usted que jugando mejora el aprendizaje de Lengua y Literatura?

**Cuadro No. 4.4**  
**Aprender Lengua y Literatura**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Si	35	87%
No	4	10%
Tal vez	1	3%

**Gráfico No. 4.4**



**Fuente: Encuesta**

**Elaborado por: María Elena Chicaiza**

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los datos obtenidos en ítem podemos decir que el 87% dice que si se aprende jugando y el 10% manifiesta que no y el 3% dice que tal vez.

Lo que significa que la mayoría de los docentes no aplican el juego para incentivar el conocimiento de sus estudiantes y piensan que el juego solo se usa para distracción, lo que quiere decir que el docente no tiene idea que el juego es una técnica para mejorar el aprendizaje, este desconocimiento se debe a que no asiste a cursos de actualización esto se puede dar por falta de tiempo o por que no le interesa aprender cosas nuevas o tal vez por la edad del docente.

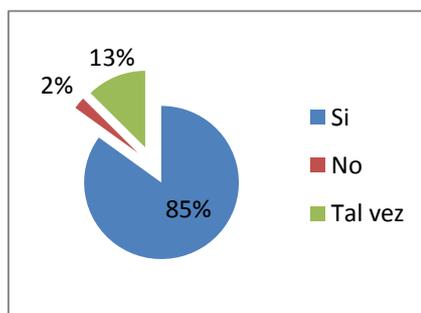
**5.- ¿Cree usted que las actividades lúdicas le ayudan a interactuar con los demás?**

**Cuadro No. 4.5**

### Interactuar con los demás

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Si	34	85%
No	1	2%
Tal vez	5	13%

**Gráfico No. 4. 5**



**Fuente: Encuesta**

**Elaborado por. María Elena Chicaiza**

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los resultados obtenidos en este ítem se detectó que el 85% dice el juego permite interactuar con los demás, el 2% dice que no y el 13% dice que tal vez.

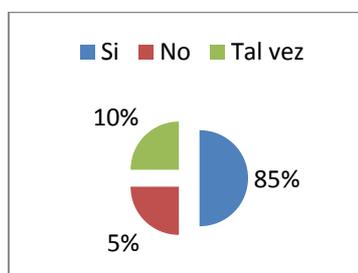
Lo que significa que los docentes no dan mucha importancia a la interacción de sus estudiantes con otros, esto puede motivar a que surjan discriminaciones y el docente no se da cuenta porque razón sucede, de acuerdo a lo investigado a través de juego se puede descubrir fortalezas y debilidades de los alumnos y de esta manera preparar las clases de acuerdo al contexto y al grupo de niños.

### 6.- ¿Cree usted que las actividades lúdicas son herramientas educativas que permiten conseguir un mejor aprendizaje?

**Cuadro No. 4.6**  
**Herramientas Educativas**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Si	34	85%
No	4	10%
Tal vez	2	5%

**Gráfico No. 4.6**



**Fuente: Encuesta**

**Elaborado por. María Elena Chicaiza**

## ANALISIS E INTERPRETACIÓN

De los resultados obtenidos en el ítem se deduce que para el 50% de los estudiantes manifiestan que si, el 25% manifiesta que no y el 25% dice que tal vez.

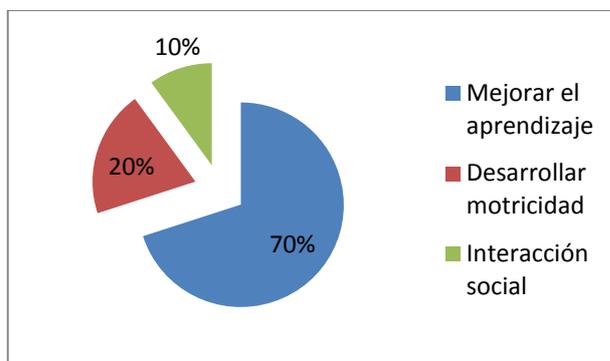
Lo que significa que el estudiante mira al juego o a la actividad lúdica como una herramienta importante para mejorar su aprendizaje, pero como todos sabemos el docente no las emplea por desconocimiento y porque no quiere perder tiempo en su hora clase, es decir no le interesa mejorar el aprendizaje de sus estudiantes.

### 7.- ¿Para usted cual es la función de las actividades lúdicas?

**Cuadro No. 4.7**  
**Función de las actividades lúdicas**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Mejorar el aprendizaje	28	70%
Desarrollar motricidad	8	20%
Interacción social	4	10%

**Gráfico No. 4.7**



**Fuente: Encuesta**

**Elaborado por: María Elena Chicaiza**

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De la información recolectada en el ítem se deduce que el 70% manifiesta que mejora el aprendizaje, el 20% desarrolla la motricidad, el 10% permite la interacción social.

Lo que significa que los estudiantes tiene razón en parte en manifestar que el juego mejorar el aprendizaje, pero no saben que también a través del juego se puede desarrollar la motricidad y la interacción con los demás, como podemos darnos cuenta que en la mayoría de establecimientos no se aplica el juego como una técnica sino como un descargue de energía.

### 8.- ¿De los siguientes estilos de aprendizaje cual aplica su maestro?

Cuadro No. 4.8

Estilos de aprendizaje

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Repetitivo	12	30%
Tradicionalista	18	45%
Constructivista	10	25%

Gráfico No. 4.8



Fuente: Encuesta

Elaborado por: María Elena Chicaiza

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los resultados de este ítem se deduce que al 30% de los docentes les gusta que los niños repitan al pie de la letra lo que les enseña, el 45% manifiestan que sus maestros enseñan a la antigua y el 25% manifiestan que sus maestros intentan que ellos aprendan por si solos es decir investigando.

Lo que significa que el maestro no emplea formas adecuadas para incentivar el aprendizaje de los niños en el área de lengua y literatura, es decir todavía existe el tradicionalismo todo esto se debe a que la mayor parte de profesores no asisten a cursos de capacitación y actualización de conocimientos, por esta razón no pueden aplicar técnicas nuevas para el proceso enseñanza-aprendizaje.

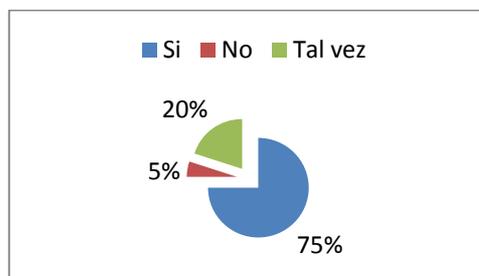
### 9.- ¿Considera usted primordial desarrollar el aprendizaje significativo a través de las actividades lúdicas?

Cuadro No. 4.9

#### Aprendizaje significativo

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Si	30	75%
No	2	5%
Tal vez	8	20%

Gráfico No. 4.9



Fuente: Encuesta

Elaborado por: María Elena Chicaiza

## ANÁLISE INTERPRETACIÓN

De los datos de este ítem se deduce que el 75% manifiesta que es importante desarrollar el aprendizaje significativa por medio de las actividades lúdicas, el 5% dice que no y el 20% dice que tal vez.

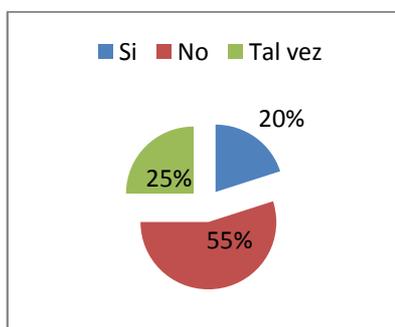
Lo que significa que sí el docente empleara las actividades lúdicas en sus horas clase, los niños aprendieran de mejor manera y significativamente ya que el conocimiento adquirido, si ha sido bien dosificado el estudiante va a recordar toda su vida y no va a olvidar jamás, además lo va aplicar en su vida diaria.

**10.- ¿Considera que los conocimientos impartidos por sus maestros le servirán en el futuro?**

**Cuadro No. 4.10**  
**Conocimientos impartidos**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Si	8	20%
No	22	55%
Tal vez	10	25%

**Gráfico No. 4. 10**



**Fuente: Encuesta**

**Elaborado por: María Elena Chicaiza**

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los resultados obtenidos en este ítem se puede deducir que el 20% de los niños dice que si servirán lo aprendido en la escuela, el 55% dice que no y el 25% manifiesta que tal vez.

De lo que se deduce que la mayoría de los alumnos aprende por aprender es decir, que los profesores no usan técnicas adecuadas para impartir conocimientos y toda esta información es almacenada en la memoria de corto plazo y luego la olvidará, lo que ha ocurrido en la mayoría de nosotros.

### 4.2. ENCUESTA APLICADA A DOCENTES

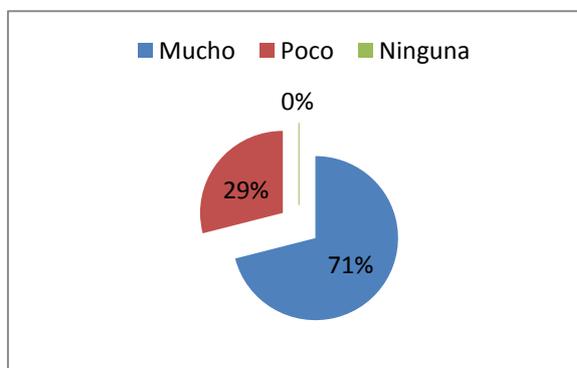
#### 1.- ¿Conoce usted que es una actividad lúdica?

**Cuadro No. 4.11**

**Actividad lúdica**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Mucho	5	71%
Poco	2	29%
Ninguna	0	0%

**Gráfico No. 4.11**



**Fuente: Encuesta**

**Elaborado por: María Elena Chicaiza**

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los resultados de este ítem se detecta que el 71% de los docentes saben mucho sobre actividades lúdicas, el 29% dice que conoce poco.

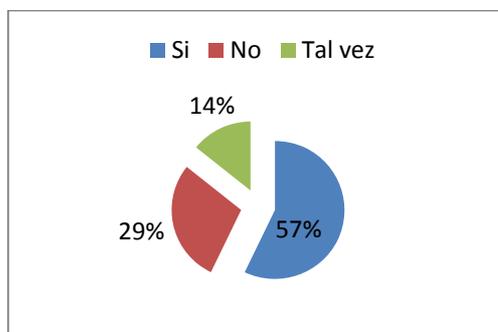
De lo que significa que la mayoría de los docentes conocen mucho sobre lo que son las actividades lúdicas pero no aplican con sus estudiantes respuestas que no concuerdan con la encuesta que se realizó a los estudiantes, entonces podemos deducir que el maestro por no quedar mal ante el personal que realizaba la encuesta manifestó que dominaba las actividades lúdicas.

### 2.- ¿Cree usted que el empleo de las actividades lúdicas permite desarrollar el pensamiento?

**Cuadro No. 4.12**  
**Desarrollar el pensamiento**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Si	4	57%
No	2	29%
Tal vez	1	14%

**Gráfico No. 4.12**



**Fuente: Encuesta**

**Elaborado por: María Elena Chicaiza**

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los datos obtenidos en este ítem se deduce que el 57% manifiestan que las actividades lúdicas permiten desarrollar el pensamiento y el 43% dice que no.

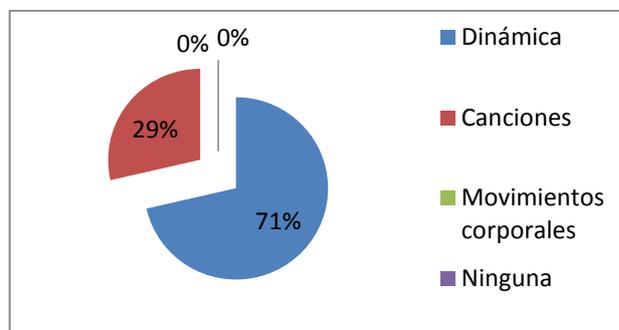
Lo que significa que la mayoría de los docentes conocen las ventajas de las actividades lúdicas pero no las ponen en práctica, es decir ellos solo saben para sí mismos y no pueden compartir esos conocimientos con los demás, quizás porque no les interesa mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes que están a su cargo.

### 3.- ¿Seleccione las actividades lúdicas que usted realiza en clase para incentivar el aprendizaje?

**Cuadro No. 4.13**  
**Incentivar el aprendizaje**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Dinámica	5	71%
Canciones	2	29%
Movimientos corporales	0	0%
Ninguna	0	0%

**Gráfico No. 4. 13**



Fuente: Encuesta

Elaborado por: María Elena Chicaiza

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los resultados de este ítem se detectó que el 71% realiza dinámicas y el 29% dice que realiza canciones.

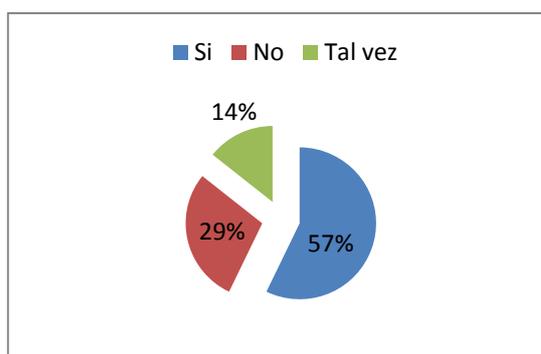
De lo que se deduce que el docente realiza muchas dinámicas antes de iniciar una clase o en el transcurso de ella, pero estos resultados no concuerdan con las encuestas de los estudiantes ya que estos manifiestan lo contrario, como es de entender el docente aplica todas técnicas que conoce pero para sí mismo más no para los demás.

### 4.- ¿Cree usted que jugando el niño mejora el aprendizaje?

**Cuadro No. 4.14**  
**Aprendizaje de Lengua y literatura**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Si	4	57%
No	2	29%
Tal vez	1	14%

**Gráfico No 4. 14**



**Fuente: Encuesta**

**Elaborado por: María Elena Chicaiza**

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los resultados obtenidos en la encuesta realizada podemos decir que el 57% manifiesta que si mejora el aprendizaje a través del juego y el 29% manifiesta que no y el 14% manifiesta que tal vez.

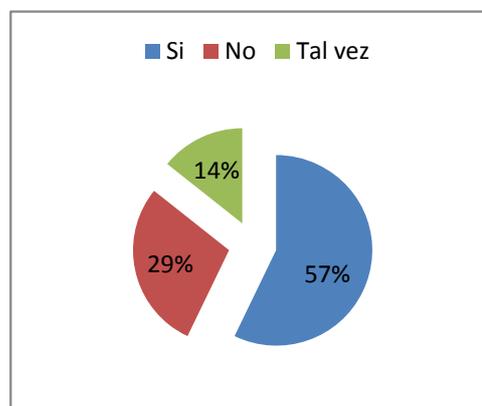
Lo que significa que el docente si emplea el juego para incentivar el aprendizaje de sus estudiantes, esto quiere decir que a más de aprender estos alumnos se conocen unos a otros, saben cuáles son sus fortalezas y debilidades, por ende van a poseer sólidos conocimientos en todas las asignaturas.

### 5.- ¿Cree usted que las actividades lúdicas ayudan a los niños a interactuar con los demás?

**Cuadro No. 4.15**  
**Interactuar con los demás**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Si	4	57%
No	2	29%
Tal vez	1	14%

**Gráfico No. 4.15**



**Fuente: Encuesta**

**Elaborado por: María Elena Chicaiza**

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los resultados de este ítem se detecta que el 57% de los encuestados manifiestan que las actividades lúdicas permiten interactuar con los demás, pero el 29% manifiesta que no y el 14% dice que tal vez.

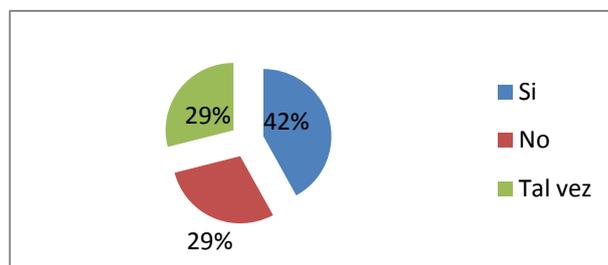
De lo que se deduce que todos los docentes saben la importancia de las actividades lúdicas, que esta es una herramienta muy útil para el proceso enseñanza- aprendizaje de lengua y literatura, además también permite que el niño se adapte al nuevo entorno en el que va a pasar la mayor parte del tiempo.

**6.- ¿Cree usted que las actividades lúdicas son herramientas educativas que permiten mejorar el aprendizaje de lengua y literatura?**

**Cuadro No. 4.16**  
**Herramientas educativas**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Si	3	42%
No	2	29%
Tal vez	1	29%

**Gráfico No. 4.16**



**Fuente: Encuesta**

**Elaborado por. María Elena Chicaiza**

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los resultados obtenidos en el ítem se deduce que para el 42% utiliza la lúdica como una herramienta didáctica y el 29% manifiesta que no es una herramienta educativa y el 29% manifiesta que tal vez se la pueda usar como una herramienta para lograr el aprendizaje.

Lo que significa que el docente no tiene conocimientos claros sobre lo importante que son las actividades lúdicas para el proceso enseñanza-aprendizaje, ya que a través del juego el niño puede aprender hablar, escribir, compartir con sus compañeros los conocimientos que el adquirió durante su etapa escolar.

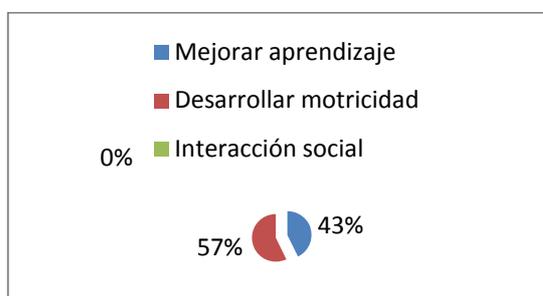
### 7.- ¿Para usted cual es la función de las actividades lúdicas?

Cuadro No. 4.17

Función de las actividades lúdicas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Mejorar aprendizaje	3	43%
Desarrollar motricidad	4	57%
Interacción social	0	0%

Gráfico No. 4.17



Fuente: Encuesta

Elaborado por. María Elena Chicaiza

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De la información recolectada en el ítem se deduce que el 43% a través de la actividad lúdica puede mejorar el aprendizaje, el 57% el juego desarrolla la motricidad.

Lo que significa que el maestro utiliza el juego para mejorar el aprendizaje y también para desarrollar la motricidad y no se han percatado que también por medio del juego se puede lograr que el niño se integre con los compañeros sin importar de donde proceda, además el juego permite elevar la autoestima factor importante en el desarrollo del niño.

Según los alumnos el maestro no utiliza un método adecuado de enseñanza-aprendizaje por lo que se produce el desinterés por aprender.

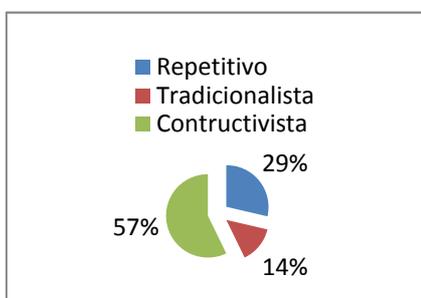
### 8.- ¿De los siguientes estilos de aprendizaje cual aplica usted?

Cuadro No. 4.18

Tipos de Aprendizaje

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Repetitivo	2	28%
Tradicionalista	1	14%
Constructivista	4	58%

Gráfico No. 4.18



Fuente: Encuesta

Elaborado por: María Elena Chicaiza

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los resultados de este ítem se deduce que el 28% de los docentes hacen que los niños repitan lo que les enseñan al pie de la letra, el 14% manifiesta que sigue usando técnicas antiguas, y el 4% permite que el niño construya su conocimiento.

Lo que significa que el docente está muy actualizado en las nuevas técnicas y métodos de enseñanza, por lo que se deduce que este permite al estudiante construir su propio conocimiento, a través de la investigación, lo que no coincide con lo que contestaron los alumnos lo que significa que el docente tiene un poco de temor y no admite que no está lo suficientemente capacitado o actualizado en las nuevas técnicas de enseñanza.

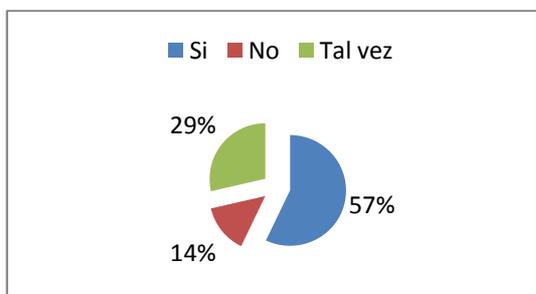
### 9.- ¿Considera usted primordial desarrollar el aprendizaje significativo a través de las actividades lúdicas?

Cuadro No. 4.19

#### Aprendizaje significativo

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Si	4	57%
No	1	14%
Tal vez	2	29%

Gráfico No. 4.19



Fuente: Encuesta

Elaborado por: María Elena Chicaiza

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

De los datos de este ítem se deduce que el 57% manifiesta que es importante desarrollar el aprendizaje significativo por medio de la lúdica, el 14% manifiesta que no, el 29% manifiesta que tal vez.

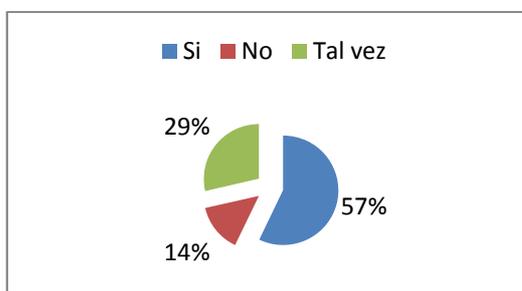
De lo que se deduce que el maestro siempre utiliza la lúdica para potenciar el aprendizaje significativo, esto quiere decir que se preocupa por mejorar el aprendizaje de sus alumnos y que el conocimiento impartido sea significativo, pero esto es lo que dice el maestro, pero no lo que afirma el estudiante.

**10.- ¿Considera que los conocimientos impartidos de lengua y literatura les servirá a sus alumnos en el futuro?**

**Cuadro No. 4.20**  
**Conocimientos impartidos**

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Si	4	57%
No	1	14%
Tal vez	2	29%

**Gráfico No. 4.20**



**Fuente: Encuesta**

**Elaborado por: María Elena Chicaiza**

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

De los resultados obtenidos en este ítem se puede deducir que el 57% de docentes manifiesta que si le van a servir esos conocimientos, el 14% dice que no y el 29% manifiesta que tal vez.

De lo que se deduce que la mayoría de docentes imparten los conocimientos con la finalidad de que estos sean aplicados por sus estudiantes en el transcurso de la vida, pero si vamos a la realidad existen muchas cosas que no han sido bien aprendidas por lo mismo se nos ha sido olvidado, lo que significa que el docente debe emplear nuevas técnicas de aprendizaje como las actividades lúdicas ya que lo que se aprende jugando jamás se olvida.

### **4.3. VERIFICACIÓN DE HIPOTESIS**

La hipótesis planteada al inicio de la presente investigación fue: La utilización de las actividades lúdicas permitirá potenciar el aprendizaje de lengua y literatura de los estudiantes de Educación Básica de la escuela “Alfonso Troya” de la ciudad de Ambato.

Para la verificación de la hipótesis se utilizó el método promedio que permite contrastar dos o más alternativas y verificar su ponderación más alta, de acuerdo al cuadro presentado se ha observado que la alternativa **Sí** tiene el más alto porcentaje lo cual nos permite demostrar y evidenciar que la hipótesis planteada se cumple ya que las preguntas seleccionadas van en relación directa a las variables que la conforman.

Los maestros no usan ningún tipo de dinámicas, canciones, movimiento corporal antes de iniciar una clase, peor aún durante el transcurso de las mismas, motivo por el cual los niños se aburren con facilidad y no quieren asistir a la escuela.

El docente desconoce sobre las actividades lúdicas o no le interesa aprender nuevas técnicas de aprendizaje, que si las empleara obtendría magníficos resultados.

Los maestros no se preocupan por mejorar el aprendizaje de sus estudiantes, ya que les da lo mismo si aprenden o no, motivo por el cual tienen poco conocimiento sobre las actividades lúdicas ya que a través del juego se puede aprender infinidad de cosas y significativas. Razones que me llevan a comprobar la hipótesis.

No. de pregunta	Detalle de la pregunta	Alternativas	
		Si %	No %
2	<b>¿Cree usted que el empleo de las actividades lúdicas le permitirá desarrollar su pensamiento?</b>	80%	20%
9	<b>¿Considera usted primordial desarrollar el aprendizaje significativo a través de las actividades lúdicas?</b>	75%	25%
6	<b>¿Cree usted que las actividades lúdicas son herramientas educativas que permiten conseguir un mejor aprendizaje?</b>	85%	5%
10	<b>¿Considera que los</b>	57%	29%

	<b>conocimientos impartidos de lengua y literatura les servirán a sus alumnos en el futuro?</b>		
	Promedio	74%	20%

## CAPITULO V

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1. CONCLUSIONES

- La mayoría de los docentes están trabajando siguiendo el modelo tradicionalista, por que las clases de Lengua y Literatura no son interesantes y utilizan métodos de enseñanza caducos lo que hace que el niño no ponga interés en clase.
- Los docentes no motivan a los estudiantes durante el proceso enseñanza-aprendizaje lo que da como resultado que el maestro no logre cimentar los conocimientos de manera adecuada y provoque que el niño se aburra o no quiera asistir a clases ya que para ellos es una tortura aprender lengua y literatura.
- El desconocimiento del docente sobre la variedad de actividades lúdicas que existen y que le van a permitir incentivar al alumno y mejorar el aprendizaje.
- La edad del docente tiene mucho ver en el empleo de las actividades lúdicas y que los docentes no la apliquen quizá por qué su estado de salud ya no le permite o por estar acostumbrado a usar métodos ambiguos.
- La mayor parte de los niños tienen problemas de aprendizaje por que el docente no les enseñó correctamente a pronunciar las palabras, a escribir, es decir no desarrollo las destrezas de manera adecuada.
- De lo que se deduce que al maestro le gusta que repitan al pie de la letra las lecciones más no aplico técnicas óptimas para que el alumno aprenda a ser crítico-reflexivo, es decir que aprenda a construir su propio conocimiento.

## **5.2. RECOMENDACIONES**

- Exigir al docente la utilización de las actividades lúdicas en el momento de impartir las clases de lengua y literatura.
- Capacitación permanente del docente con la finalidad de que este actualizado en los nuevos métodos y técnicas usadas en el aprendizaje de lengua y literatura.
- La comunidad educativa debe exigir al docente que antes de empezar una clase siempre la realice con una dinámica con el propósito de despertar el interés del niño, de esta manera logrará el objetivo planificado que es el aprendizaje de lengua y literatura.
- El docente en el caso de que la Institución Educativa no disponga de una guía de actividades lúdicas, sea quien diseñe de acuerdo a las necesidades de sus estudiantes.
- Realizar tareas de refuerzo en clase utilizando el juego o la lúdica como base para retroalimentar el conocimiento anteriormente adquirido.

## **CAPITULO VI**

### **LA PROPUESTA**

#### **6.1. TÍTULO**

Guía de actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de la escuela “Alfonso Troya” de la ciudad de Ambato.

#### **6.2. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA**

De los datos obtenidos en la encuesta realizada a docentes y estudiantes de la escuela “Alfonso Troya” de la ciudad de Ambato, el 11 de enero del 2011, se puede deducir que el docente no tiene conocimiento sobre que son las actividades lúdicas y cuál es su función.

De lo que se deduce que el docente no asiste a cursos de capacitación los mismos que son imprescindibles para mejorar el proceso enseñanza-aprendiza de los estudiantes.

Esto puede suceder por varios factores entre ellos mencionaremos la edad avanzada del docente, lo que impide que realice actividades lúdicas o juegos durante una hora clase, también podemos decir que quizá tenga problemas económicos los cuales no le permiten asistir a cursos de capacitación o simplemente el docente jamás tuvo vocación por ser maestro y le da lo mismo que los alumnos aprendan o no.

Por estos motivos planteo la propuesta Guía de actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de lengua y literatura de los estudiantes de la escuela “Alfonso Troya”.

### **6.3. JUSTIFICACIÓN**

La presente guía didáctica es de gran interés para toda la comunidad educativa ya que a través de esta se sugiere una serie de actividades lúdicas que el docente puede emplear en el aprendizaje de lengua y literatura.

El presente trabajo es original y por lo mismo requiere de esfuerzo, dedicación y tiempo para realizarlo de la mejor manera ya que esta no es una copia si no una idea original.

Este trabajo es factible realizarlo porque existe la suficiente información sobre las actividades lúdicas y me va permitir seleccionar las más adecuadas para incentivar el aprendizaje.

Serán beneficiarios directos con este trabajo los niños de la escuela “Alfonso Troya”, los docentes, ya que esta guía bien aplicada y utilizada permitirá elevar el autoestima y mejorar el aprendizaje que es lo que se quiere lograr.

### **6.4. OBJETIVOS**

#### **6.4.1. Objetivo General**

Diseñar una guía didáctica de actividades lúdicas para potenciar aprendizaje de los estudiantes de la escuela “Alfonso Troya” de la ciudad de Ambato en el área de Lengua y literatura.

#### **6.4.2. Objetivos Específicos**

- Fomentar el aprendizaje a través de las actividades lúdicas.
- Proporcionar al docente un medio de consulta sobre las actividades lúdicas y pueda potenciar el aprendizaje de los niños.
- Proporcionar al docente conocimiento sobre las actividades lúdicas y su correcta aplicación en aula y en el área de lengua y literatura.

#### **6.5. FUNDAMENTACIÓN**

##### **ORÍGENES DEL JUEGO. ¿Y EL FUTURO?**

Según El doctor Birch, un famoso egiptólogo fundador de la **BiblicalArchaeologicalSociety** se refiere en 1864, como recoge Falkener (1892: 10-33), a los primeros juegos aparecidos: “en una tumba de Ráshepses, un escriba del rey de Tat-Ka-ra de la quinta dinastía egipcia. Uno de los gráficos representaba una mesa baja con dos jugadores sentados en el suelo, uno frente al otro, y con una mano sobre una de las piezas situadas sobre la mesa. Esas piezas eran doce en total, de formas diferentes: las del jugador de la izquierda eran cónicas mientras que las del de la derecha tenían una especie de pequeño sombrero superior. Esas piezas estaban colocadas alternativamente”.

En 1866 el doctor Birch efectúa: “la relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos “jugar” y “aprender” confluyen, ambos vocablos consisten en

superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar... para pasarlo bien, para avanzar y mejorar”(IBID).

Esto significa que desde tiempos remotos el juego se utilizaba como distracción y a través de este se incentivaba el aprendizaje.

## **EL JUEGO**

Tomando **la definición de Johan Huizinga en su obra Homo Ludens sobre el juego:** "Una acción o una actividad.....".

Los juegos aparecen en la primera infancia como "semillas" que serán "germinadas" durante toda la vida de la persona y permiten que ella pueda:

- Tocar y ser tocada.
- Mirar y ser mirada.
- Escuchar y producir sonidos y ritmos.
- Realizar movimientos.
- Manipular objetos y materiales diversos.
- Explorar el propio cuerpo y el de los otros.
- Realizar acciones para retener, encontrar, desaparecer, juntar.

Pero para poder conceptuar el juego, es necesario observar cual es la diferencia entre formas jugadas, juegos y juguetes.

**FREIRE DICE:** "Existe mucha confusión al respecto de los términos formas jugadas, juego y deporte. Las definiciones de estas palabras en nuestra lengua se diferencian poco, excepto que el juego implica la existencia de reglas y de ganadores y perdedores en cuanto a sus prácticas. También deporte y juego

representa casi la misma cosa, a pesar de que el deporte tiene más que ver con una práctica sistemática".

- **SIRVE PARA EXPLORAR:** al mundo que rodea a quien juega y también a sus propias actitudes.
- **REFUERZA LA CONVIVENCIA:** El alto grado de libertad que el juego permite, hace que las relaciones sean más saludables y dependiendo de la orientación que el juego ofrece, puede modificar y mejorar las relaciones interpersonales.
- **EQUILIBRA CUERPO Y ALMA:** Debido a su carácter natural actúa como un circuito autorregulable de tensiones y relajaciones.
- **PRODUCE NORMAS, VALORES Y ACTITUDES:** Todo lo que sucede en el mundo real puede ser utilizado dentro del juego a través de la fantasía. El juego nos puede formar en varias direcciones y cada una de ellas puede hacer escuela.
- **FANTASÍA:** Transforma lo siniestro en fantástico, siempre dentro de un clima de placer y divertimento.
- **INDUCE A NUEVAS EXPERIENCIAS:** Permite aprender a través de aciertos y errores, pues siempre se puede recomenzar un nuevo juego.
- **VUELVE A LAS PERSONAS MÁS LIBRES:** Dentro de un juego existen infinitas posibilidades, que permiten a las personas que juegan estructurarse y desestructurarse frente a las dificultades” (IBID).

En realidad el autor tiene razón ya que a través del juego o la actividad lúdica el niño puede aprender muchas cosas ya sea de sí mismo como de los demás, es decir fortalezas y debilidades.

## **IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INTEGRAL INFANTIL**

**Lcda. Lucía Retamal Castro** manifiesta que: "...el hombre sólo es verdaderamente humano cuando juega..."

“Aprender más y de mejor manera, con contenidos trascendentes para el ser humano en una concepción dinámica de la inteligencia en el que intervengan factores internos y externos a partir de un potencial, debe ser el objetivo primero y último de cualquier proyecto educativo que postule el desarrollo físico, psíquico y social infantil.

Nadie dudaría, a estas alturas, que los niños y niñas son felices jugando, sólo esta afirmación justificaría la inclusión del juego en la elaboración de un proyecto educativo y el papel relevante que debe tener en éste.

Jugar es participar de una situación interpersonal en la que están presentes la emoción, la expresión, la comunicación, el movimiento y la actividad inteligente. Por lo que el juego pasa a ser un instrumento esencial en el desarrollo y potenciación de las diferentes capacidades infantiles, que es el objeto último de la intervención educativa.

Si queremos una sociedad mejor, más justa, equitativa y solidaria el punto de partida será un niño/niña feliz, explorador, inquisitivo, espontáneo, curioso,

autónomo capaz de crear y recrear situaciones y establecer relaciones a nivel físico, cognitivo y social. Esto es el JUEGO” (IBID).

Estoy de acuerdo con el autor que a través del juego podemos darnos cuenta de las habilidades que tenemos y que nunca las hemos explotado.

## **TIPOS DE JUEGOS EN LA ESCUELA**

Según **AMARAL, J. D. Do, Jogos Cooperativos. San Pablo, Phorte, 2004.****BELTRAMINO, A., La recreación y vos: compartir y descubrir un nuevo espacio de acciones pedagógicas en un marco de libertad. Edit. IPEF, 2001.** Manifiesta que: “Para poder hablar del juego en la escuela tenemos primero que comprender un poco más sobre ellos y el tipo de juego.

Las formas de juego se van modificando yendo del placer funcional al juego de "hacer como sí" (simbólico, de ficción) hasta los juegos de reglas que duran hasta la edad adulta en que el lenguaje y el creciente grado de socialización vuelven al individuo más preparado para manejarse con la realidad.

Vale recordar que cuando hablamos de cooperación, tenemos que tener claro el momento mental que el niño atraviesa: él está en la fase que Piaget llamó egocentrismo y no es que el niño sea egoísta, por eso la importancia de presentar la cooperación en esta fase” (IBID).

El docente antes de emplear un juego debe tener pleno conocimiento para que sirven y poder aplicar en cada área, y dar la oportunidad a los niños que estos

trabajen en grupo con la finalidad que descubran cuáles son sus habilidades y capacidades.

Según **Piaget** quien ha investigado: “sobre el desarrollo de la inteligencia y teniendo como base la evolución de las estructuras mentales, existen tres tipos de juegos infantiles que se van sucediendo:

- Juego de ejercicios
- Juego simbólico/dramático.
- Juego de reglas

Y puede existir una cuarta categoría que llamó JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN, que en realidad sería una transición entre el juego simbólico y el juego de reglas, un pasaje del yo al nosotros.

**JUEGOS EJERCICIO:** Aparece Entre los 0 y los 1 años de edad, es el período llamado sensorio-motriz, y será parte integrante de la estructura de los juegos siguientes. Es la primera forma de juego del ser humano.

**JUEGO SIMBÓLICO:** Aparece aproximadamente entre los 1 y 7 años de edad. Es la representación corporal de lo imaginario, donde predomina la fantasía y se establece una unión con el mundo real a través de la actividad psicomotriz. Los niños ejercitan al mismo tiempo la capacidad de pensar y también sus habilidades motoras. El desarrollo del lenguaje también es experimentado, por eso es importante que el profesor estimule la verbalización de los niños que juegan. El juego simbólico auxilia a los niños estimulando la disminución de las actividades centradas en sí mismo, permitiendo una socialización creciente.. Por todo esto es

que la Escuela debe ofrecer a los niños la posibilidad de jugar, de fantasear, ofreciéndoles los espacios, oportunidades y una variada cantidad de elementos.

**JUEGO CONSTRUCCIÓN:** Aparecen entre los 4 y los 7 años aproximadamente. Es de gran importancia porque producen experiencias sensoriales, potencia la creatividad y desarrolla las habilidades. Es una transición entre la actividad centrada en sí mismo y una actividad más social. En este tipo de juegos los niños intentan crear con su acción los elementos más próximos a la realidad que vive. Los materiales que utilice son de suma importancia, por eso hay que ofrecerles materiales variados, pues de su utilización se sucederán descubrimientos, creaciones, invenciones, y todo esto lo llevará a establecer un conocimiento significativo. Trabajando en grupos los niños comenzarán a interactuar con otros, dando inicio a la cooperación. Debemos estimular la verbalización, cuestionando sobre las construcciones, pero siempre dejando que las realicen libremente. En el juego de construcción la fantasía es continua, pero los niños cada vez más pueden distinguir entre esta y la realidad. Podemos decir que en esta etapa sucede lo que Vigostsky dice: "es un encuentro de lo individual con lo social".

**JUEGO DE REGLAS:** Sucede entre los 7 y los 11 años. En esta fase la competición entra con más fuerza, pues las personas no alcanzan a dissociar entre juego y competición, creyendo que una no puede vivir sin la otra. Este tipo de juego se utiliza para la competición, pero también para los de cooperación (esperando el turno, respetando al otro, etc.). Hasta los 7 años las reglas son inflexibles y sagradas, después comienza a ser producto de acuerdos y modificadas por consenso. El juego de reglas va a ser parte de la vida también del adulto, ya que es una actividad lúdica de un ser socializado. Enunciaré algunos criterios para que un juego sea considerado de reglas:

- Un objetivo claro a ser alcanzado.
- Existencia de reglas.
- Intenciones opuestas.
- Posibilidades de realizar estrategias”.

El autor tiene razón existen diferentes juegos los mismos que se van aplicando conforme avanza la edad del niño con la finalidad de desarrollar su pensamiento, creatividad, interacción social y sobre todo para mejorar el aprendizaje.

**El Lic. Alejandro Beltramino (2001)** sugiere: "no a la discusión, si al dialogo", aunque esto lleve más tiempo que el juego mismo, pues estarán ejercitando la moral, lo que los llevará a ser cada vez más autónomos.

- La participación del profesor en los juegos como un igual, dando y recibiendo ideas de nuevas reglas.
- Estimular a que resuelvan como van a ser constituidos los equipos para evitar las exclusiones.

### **LOS JUEGOS DE REGLAS TIENEN UN NÍTIDO E INTENCIONAL CARÁCTER SOCIAL.**

- Es muy importante que cuando se eligen las reglas los niños, todos si es posible den sus puntos de vista.
- Al dar oportunidades de construir las reglas, también estamos trabajando y Desarrollando su actividad, autonomía, independencia y cooperación

## **ESCOGIENDO UNA NUEVA MANERA DE JUGAR:**

- Los profesores debemos tener cuidado en cuanto a los juegos que ofrecemos a los niños, ya que la mayoría de las veces son competitivos.
- Debemos mostrar otras maneras de jugar y vivir, que son los juegos cooperativos.
- Los niños ya de por sí son muy competitivos por la cultura dominante que los rodea.
- La escuela prioriza la mayoría de las veces la competición, dando valor a quien llega primero y excluyendo a quien pierde” (IBID).

Como manifiesta el autor es juego no es para propiciar peleas, por el contrario el juego va permitir formar seres autónomos ya que estos van a crear sus propias reglas de juego y van a competir sanamente sin hacer daño a nadie.

Según **Brotto (1999)** nos dice lo siguiente sobre los juegos cooperativos: "Juegos cooperativos son un abordaje filosófico pedagógico creados para promover la ética de la cooperación y la mejoría de la calidad de vida para todos sin excepción".

El autor tiene razón que los juegos cooperativos han sido diseñados para que los estudiantes se ayuden unos a otros sin importar la condición social.

**Terry Orlick** señala: "...cuando participamos de un determinado juego, somos parte de una mini sociedad, que nos puede formar en direcciones diferentes".

Pensemos entonces ¿Qué dirección nos interesa?; ¿Será que en la dirección que estamos nos llevará a una construcción de un mundo mejor para todos? ¿Cooperar o competir? Esa es la cuestión. Nosotros muchas veces estimulamos la competición sin límites, reforzamos los campeonatos escolares en los que sólo participan algunos, los elegidos. ¿Será que solo existe esa alternativa?

El argumento siempre utilizado por la mayoría es que los niños necesitan aprender a perder, solo que en la práctica sucede una especialización en pérdidas, pues con las actuales estructuras, son más los que pierden que los que ganan. Por esto es importante comenzar a cambiar las reglas de juego para tornarlas menos discriminatorias.

Estoy de acuerdo con el autor que el juego se forma grupos que tienen intereses diferentes como en todo siempre habrá un ganador y un perdedor pero esto no es motivo para discriminar a nadie y peor aún para cambiar las reglas ya que estas son impuestas por ellos en el momento de iniciar el juego.

#### **SUGERENCIAS DE ACTIVIDADES COOPERATIVAS EN LA ESCUELA:**

- Hacer un relevamiento a partir de la opinión de los alumnos de los juegos y deportes que más les gustan.
- Proponer la construcción de murales cooperativos, con fotos y dibujos realizados por ellos.
- Confeccionar un periódico con todas las buenas noticias, palabras cruzadas, poesías, etc.
- Localización en el globo terráqueo de los países que e su forma de vivir sean más cooperativos.
- Confeccionar los materiales a ser utilizados, explicado la importancia de los trabajos en grupos.

- Crear juntos un símbolo para cada grupo, canciones, gritos de paz, etc..
- Mirar juntos con los alumnos videos que tengan mensajes positivos, y luego hacer juntos reflexiones sobre los mismos.
- Presentar juegos cooperativos, y a partir de los mismos estimular la creación y transformación de otros juegos (competitivos), volviéndolos más cooperativos.
- Utilizar la música y el baile, como forma de integrar y aproximar a los niños.
- Mostrar otras formas de practicar el deporte, eliminando el carácter competitivo y mostrando otras alternativas que existen para jugar en la escuela.

Este es un trabajo que llevará mucho tiempo, que no se verán sus resultados de un día para el otro, pero al final todos serán los ganadores. Los alumnos que participen de estas actividades se divertirán mucho, elaborarán y formarán nuevos conceptos, todo de una manera lúdica e interdisciplinar, y en el futuro, con certeza tendremos personas más felices, que respeten y valoricen a las otras personas.

Como docentes tenemos la obligación de enseñar a nuestros niños a amar la escuela, a las personas y a los aprendizajes, y no sólo a tener buenas notas y a vencer en los juegos.

**Según Kamii (1991)**” habla sobre lo que representa desarrollar ciertas habilidades a través del juego de cooperación.

## **HABILIDADES DESARROLLADAS CON LA COOPERACIÓN**

- Habilidades intelectuales: Imaginar, preguntar, concentrar, decidir y adivinar.
- Habilidades interpersonales: Explicar, entender, retribuir y ayudar.
- Habilidades e relación con los otros: respeto, apreciación, paciencia y apoyo.
- Habilidades físicas: hablar, oír, observar, coordinar y escribir.
- Habilidades personales: Alegría, comprensión, discreción, entusiasmo y sinceridad”.

Como es de conocimiento por medio del juego el individuo puede desarrollar muchas habilidades que para él eran desconocidas.

Según **Orlick (1978)** manifiesta que existen cuatro componentes esenciales para que el juego cooperativo tenga éxito entre los cuales son:

**COOPERACIÓN:** Está ligada a la comunicación, cohesión, confianza y desarrollo de las capacidades de interacción social. Y a través de ellas los niños aprenden a compartir, a tener empatía, preocuparse por los sentimientos de los otros y a trabajar para tener un buen relacionamiento.

**ACEPTACIÓN:** Esta ligada a una elevada autoestima. En los juegos cooperativos todos son aceptados por lo que son y no por puntos que pueden conseguir.

**COMPROMISO:** Sentimiento de pertenencia, de ser parte de un todo. Sensación de contribución y satisfacción de poder estar jugando.

**DIVERSIÓN:** Nunca debemos perder de vista cual es la razón principal por la cual los niños participan de los juegos: para divertirse” (IBID).

Para finalizar se puede decir que el juego cooperativo es esencial en el campo educativo ya que a través de este se pone en juego muchas emociones, las mismas que nos permitirán elevar el autoestima y lo que es más importantes lograr la diversión de nuestros estudiantes.

## **6.6. DESARROLLO DE LA PROPUESTA**

### **GUIA DIDÀCTICA DE ACTIVIDADES LÚDICAS**

La guía didáctica de actividades lúdicas es el instrumento, que incluye toda la información necesaria para el correcto uso y manejo provechoso de los elementos y actividades que conforman la asignatura, incluyendo juegos que permitirán potenciar el aprendizaje.

La guía didáctica de actividades lúdicas va a servir de apoyo al maestro a decidir qué, cómo, cuándo y con ayuda de qué, estudiar los contenidos de una asignatura, a fin de mejorar el aprovechamiento del tiempo disponible y maximizar el aprendizaje de los estudiantes a través del juego. Lo que esta fundamentado mediante la siguiente teoría:

### **EL JUEGO**

Tomando **la definición de Johan Huizinga en su obra Homo Ludens sobre el juego:** "Una acción o una actividad.....".

Los juegos aparecen en la primera infancia como "semillas" que serán "germinadas" durante toda la vida de la persona y permiten que ella pueda:

- Tocar y ser tocada.
- Mirar y ser mirada.
- Escuchar y producir sonidos y ritmos.
- Realizar movimientos.
- Manipular objetos y materiales diversos.
- Explorar el propio cuerpo y el de los otros.
- Realizar acciones para retener, encontrar, desaparecer, juntar.

Pero para poder conceptuar el juego, es necesario observar cual es la diferencia entre formas jugadas, juegos y juguetes.

**FREIRE DICE:** "Existe mucha confusión al respecto de los términos formas jugadas, juego y deporte. Las definiciones de estas palabras en nuestra lengua se diferencian poco, excepto que el juego implica la existencia de reglas y de ganadores y perdedores en cuanto a sus prácticas. También deporte y juego representa casi la misma cosa, a pesar de que el deporte tiene más que ver con una práctica sistemática".

- **SIRVE PARA EXPLORAR:** al mundo que rodea a quien juega y también a sus propias actitudes.
- **REFUERZA LA CONVIVENCIA:** El alto grado de libertad que el juego permite, hace que las relaciones sean más saludables y dependiendo de la orientación que el juego ofrece, puede modificar y mejorar las relaciones interpersonales.
- **EQUILIBRA CUERPO Y ALMA:** Debido a su carácter natural actúa como un circuito autorregulable de tensiones y relajaciones.

- **PRODUCE NORMAS, VALORES Y ACTITUDES:** Todo lo que sucede en el mundo real puede ser utilizado dentro del juego a través de la fantasía. El juego nos puede formar en varias direcciones y cada una de ellas puede hacer escuela.
- **FANTASÍA:** Transforma lo siniestro en fantástico, siempre dentro de un clima de placer y divertimento.
- **INDUCE A NUEVAS EXPERIENCIAS:** Permite aprender a través de aciertos y errores, pues siempre se puede recomenzar un nuevo juego.
- **VUELVE A LAS PERSONAS MÁS LIBRES:** Dentro de un juego existen infinitas posibilidades, que permiten a las personas que juegan estructurarse y desestructurarse frente a las dificultades” (IBID).

## **IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INTEGRAL INFANTIL**

**Lcda. Lucía Retamal Castro** manifiesta que: "...el hombre sólo es verdaderamente humano cuando juega..."

“Aprender más y de mejor manera, con contenidos trascendentes para el ser humano en una concepción dinámica de la inteligencia en el que intervengan factores internos y externos a partir de un potencial, debe ser el objetivo primero y último de cualquier proyecto educativo que postule el desarrollo físico, psíquico y social infantil.

Nadie dudaría, a estas alturas, que los niños y niñas son felices jugando, sólo esta afirmación justificaría la inclusión del juego en la elaboración de un proyecto educativo y el papel relevante que debe tener en éste.

Jugar es participar de una situación interpersonal en la que están presentes la emoción, la expresión, la comunicación, el movimiento y la actividad inteligente. Por lo que el juego pasa a ser un instrumento esencial en el desarrollo y potenciación de las diferentes capacidades infantiles, que es el objeto último de la intervención educativa.

Si queremos una sociedad mejor, más justa, equitativa y solidaria el punto de partida será un niño/niña feliz, explorador, inquisitivo, espontáneo, curioso, autónomo capaz de crear y recrear situaciones y establecer relaciones a nivel físico, cognitivo y social. Esto es el JUEGO” (IBID).

Estoy de acuerdo con el autor que a través del juego podemos darnos cuenta de las habilidades que tenemos y que nunca las hemos explotado.

## **CARACTERÍSTICAS DE LA GUÍA DIDÁCTICA**

- Presenta orientaciones en relación con la metodología y enfoque de la asignatura.
- Presenta instrucciones acerca de cómo construir y desarrollar el conocimiento (saber), las habilidades (saber hacer), las actitudes y valores (saber ser) y aptitudes (saber convivir) en los estudiantes.

## **FUNCIONES BÁSICAS DE LA GUÍA DIDÁCTICA**

- Establece las recomendaciones oportunas para conducir y orientar el trabajo del estudiante.
- Aclara en su desarrollo las dudas que previsiblemente puedan obstaculizar el progreso en el aprendizaje
- Sugiere juegos que obliguen al análisis y la reflexión, estimulen la iniciativa, la creatividad y la toma de decisiones.
- Contiene previsiones que permiten al estudiante desarrollar habilidades de pensamiento lógico que impliquen diferentes interacciones para lograr su aprendizaje.

## **COMPONENTES ESTRUCTURALES DE LA GUÍA DIDÁCTICA**

### **a).- ÍNDICE**

En el debe constar todos los títulos, ya sean de 1º, 2º o 3º nivel, y su correspondiente página para que, como en cualquier texto, el destinatario pueda ubicarlos rápidamente.

### **b).-PRESENTACIÓN**

Orientar la lectura y hacer consideraciones previas que considere útiles para la comprensión de los contenidos de la guía.

### **c).- RECURSOS DIDÁCTICOS**

Ofrece una breve descripción de los recursos didácticos que se utilizaran durante el desarrollo de la hora clase, como por ejemplo computadora, videos, cd's, lluvia de ideas, etc.

## **d).- DESARROLLO DE CONTENIDOS**

Presentación general de las actividades lúdicas que se van a desarrollar con los estudiantes de la escuela “Alfonso Troya” en el área de lengua y literatura con la finalidad de fomentar el aprendizaje.

A continuación se presenta una serie de actividades que el docente puede desarrollar en una hora clase.

### **1. La caja de preguntas**

Consiste en presentar una serie de preguntas acerca de conceptos, leyes, principios, características, con el fin de llevar a un debate para que el estudiante memorice y afirme conocimientos adquiridos.

#### **Proceso**

- Se confecciona la caja de preguntas a manera de alcancía
- Se elaborara 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.

## **2.- Juego para memorizar temas**

Sirve para 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.

- 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.

### **Proceso**

- 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.

## **3.- Logogrifo**

Consiste entender el dialogo como una fuente de enriquecimiento personal

### **Proceso**

- 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 apareja se anotan tantos puntos como letras tienen sus palabras.

## 6.7. MODELO OPERATIVO

Objetivos	Contenido	Actividades	Recursos	Responsables	Evaluación
Informar sobre cómo está diseñada la guía de actividades lúdicas.	Presentación	Presentación de diapositivas con las páginas principales.	Computadora Video	Investigador	Preguntas
Indicar la metodología a usarse. Presenta instrucciones acerca de cómo construir y desarrollar el conocimiento las habilidades, las actitudes, valores y aptitudes	Características de la guía didáctica	Lectura silenciosa  Lectura Comprensiva  Lectura comentada	Guía	Investigador	Resumen
Establecer recomendaciones oportunas para conducir y orientar el trabajo del estudiante.	Funciones básicas de la guía didáctica	Demostración sobre cómo realizar un juego	Juego	Niños Profesor	Desempeño
Sugerir juegos que obliguen al análisis y la reflexión, estimulen la iniciativa, la creatividad y la toma de decisiones.	Contenido	Tipos de juegos:  Memoria y discriminación visual.  Crear un personaje de acuerdo a una leyenda propuesta	Tarjetas	Niños Profesor	Desenvolvimiento del niño.
Indicar los temas que contiene la guía.	Componentes	Lectura comentada	Guía	Investigador	

<p>Orientar la lectura y hacer consideraciones previas útiles para la comprensión de los contenidos de la guía.          Describir los recursos a usarse.</p> <p>Presentar las actividades lúdicas</p> <p>Ejercitar la memoria</p> <p>Desarrollar la imaginación y creatividad en el niño</p>	<p>de la guía:</p> <p>Índice</p> <p>Recursos didácticos</p> <p>Desarrollo de contenidos</p> <p>Juego para memorizar:</p>	<p>Revisar los juegos que se encuentran en la guía</p> <p>Elegir el tema</p> <p>Mantener el ritmo de la actividad.</p> <p>Comprobar nivel de conocimientos</p>	<p>leyenda</p> <p>Recursos del medio</p> <p>Guía</p> <p>Cartulina</p> <p>Tarjetas</p>	<p>Niños Profesor</p> <p>Investigador</p> <p>Niños Profesor</p>	<p>Preguntas</p> <p>Aprendizaje de los niños</p> <p>Desempeño del niño.</p>
---	--	--	---	---	---

## 6.8. – EVALUACIÓN

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



DEL MORAL PEREZ E. (1996) Juegos de rol, aventuras gráficas y videojuegos: la creatividad lúdica a través del software. *Aula de Innovación Educativa*, nº 50, pp. 63-67.

Green y Seymour (1992) *Introducción a la programación neurolingüística*.

HUIZINGA Obra Homo Ludens sobre el juego: "Una acción o una actividad.....".

WATSON Y B. John (1878-1958) "No hay unanimidad de criterios al denominar al conductismo o a la terapia conductista.

#### PAGINAS ELECTRONICAS

[http://www.galeon.com/aprenderapreder/wak/queson,hatm que%20son%20estilos](http://www.galeon.com/aprenderapreder/wak/queson,hatm%20que%20son%20estilos).

[http://www.doun.21.org/salud/neurobiologia/aprend\\_sd\\_2.htm](http://www.doun.21.org/salud/neurobiologia/aprend_sd_2.htm)

([www.mipediatra.com.mx](http://www.mipediatra.com.mx))

<http://www.monografias.com/trabajo/aceptacion-individuo/aceptacion-individuo.shtml>.

(<http://monografias.com/trabajos/competencias-ciudadanas/shtml>)

(<http://monografias.com/trabajos/control/control.shtml>).

## 2.- ANEXOS

### UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

#### ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO Y SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “ALFONSO TROYA”.

**Objetivo:** Recabar información sobre qué tipo de actividades lúdicas utilizan los maestros para desarrollar el proceso enseñanza-aprendizaje.

**Instrucciones generales:**

Sírvase leer detenidamente y contesta con la debida veracidad los ítems correspondientes.

Seleccione la respuesta adecuada en cada ítem y/o escriba el comentario donde se lo solicite.

#### CUESTIONARIO

**1.- ¿Conoce usted que es una actividad lúdica?**

- a).- Mucho (        )
- b).- Poco (        )
- c).- Nada (        )

**2.- ¿Cree usted que el empleo de las actividades lúdicas le permitirán desarrollar su pensamiento?**

- a).- Si (        )
- b).- No (        )
- c).- Tal vez (        )

**3.- ¿Seleccione las actividades lúdicas que su maestro realiza en clase para incentivar su aprendizaje?**

- a).- Dinámica ( )
- b).- Canciones ( )
- c).- Movimientos corporales ( )
- d).- Ninguna ( )

**4.- ¿Cree usted que jugando mejora el aprendizaje en lengua y literatura?**

- a).- Si ( )
- b).- No ( )
- c).- Tal vez ( )

**5.- ¿Cree usted que las actividades lúdicas le ayudan a interactuar con los demás?**

- a).- Si ( )
- b).- No ( )
- c).- Tal vez ( )

**6.- ¿Cree usted que las actividades lúdicas son herramientas educativas que permiten conseguir un mejor aprendizaje de lengua y literatura?**

- a).- Sí ( )
- b).- No ( )
- c).- Tal vez ( )

**7.- ¿Para usted cual es la función de las actividades lúdicas?**

- a).- Mejorar el aprendizaje ( )
- b).- Desarrollar motricidad ( )
- c).- Interacción social ( )

**8.- ¿De los siguientes estilos de aprendizaje cual aplica su maestro?**

- a).- Repetitivo ( )
- b).- Tradicionalista ( )
- c).- Constructivista ( )

**9.- ¿Considera usted primordial desarrollar el aprendizaje significativo a través de las actividades lúdicas?**

a).- Si ( )

b).- No ( )

c).- Tal vez ( )

**10.- ¿Considera que los conocimientos impartidos por sus maestros le servirán en el futuro?**

a).- Sí ( )

b).- No ( )

c) Tal vez ( )

Ambato, 11 de enero del 2011.

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

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

**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA ESCUELA**  
**“ALFONSO TROYA” DE LA CIUDAD DE AMBATO**

**Objetivo:** Recabar información sobre qué tipo de actividades lúdicas utilizan los maestros para potenciar el aprendizaje de Lengua y Literatura.

**Instrucciones generales:**

Sírvase leer detenidamente y conteste con la debida veracidad los ítems correspondientes.

Seleccione la respuesta adecuada en cada ítem y/o escriba el comentario donde se lo solicite.

**CUESTIONARIO**

**1.- ¿Conoce usted que es una actividad lúdica?**

- a).- Mucho (      )
- b).- Poco (      )
- c).- Nada (      )

**2.- ¿Cree usted que el empleo de las actividades lúdicas permite desarrollar el pensamiento de los niños?**

- a).- Si (      )
- b).- No (      )
- c).- Tal vez (      )

**3.- ¿Seleccione las actividades lúdicas que usted realiza en clase para incentivar el aprendizaje?**

- a).- Dinámica (      )
- b).- Canciones (      )
- c).- Movimientos corporales (      )
- d).- Ninguna (      )

**4.- ¿Cree usted que jugando el niño mejora su aprendizaje?**

- a).- Si (      )
- b).- No (      )
- c).- Tal vez (      )

**5.- ¿Cree usted que las actividades lúdicas ayudan a los niños a interactuar con los demás?**

- a).- Si (      )
- b).- No (      )
- c).- Tal vez (      )

**6.- ¿Cree usted que las actividades lúdicas son herramientas educativas que permiten mejorar el aprendizaje de lengua y literatura?**

- a).- Sí (      )
- b).- No (      )
- c).- Tal vez (      )

**7.- ¿Para usted cual es la función de las actividades lúdicas?**

- a).- Mejorar el aprendizaje (      )
- b).- Desarrollar motricidad (      )
- c).- Interacción social (      )

**8.- ¿De los siguientes estilos de aprendizaje cual aplica usted?**

- a).- Repetitivo (      )
- b).- Tradicionalista (      )
- c).- Constructivista (      )

**9.- ¿Considera usted primordial desarrollar el aprendizaje significativo a través de las actividades lúdicas?**

a).- Si ( )

b).- No ( )

c).- Tal vez ( )

**10.- ¿Considera que los conocimientos impartidos a sus alumnos le servirán en el futuro?**

a).- Sí ( )

b).- No ( )

c) Tal vez ( )

Ambato, 11 de enero del 2011

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**