



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

TÍTULO

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE DE LA ESCRITURA, EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA, BLOQUE 2 “FÁBULAS” EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “LAURO DAMERVAL AYORA N° 2” DE LA PARROQUIA SAN SEBASTIÁN, CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA, PERIODO ACADÉMICO 2014- 2015.

Tesis previa a la obtención del grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

AUTORA **Karla Alexandra Ruiz Ocampo**

DIRECTORA **Dra. Cecilia del Carmen Costa Samaniego, Mg. Sc.**

LOJA – ECUADOR

2016

CERTIFICACIÓN

Dra. Cecilia del Carmen Costa Samaniego, Mg. Sc.

**DOCENTE DEL ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

C E R T I F I C A:

Haber dirigido, asesorado, revisado, orientado con pertinencia y rigurosidad científica en todas sus partes, en concordancia con el mandato del Art. 139 del Reglamento de Régimen de la Universidad Nacional de Loja, el desarrollo de la Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica, titulada: **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE DE LA ESCRITURA, EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA, BLOQUE 2 “FÁBULAS” EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “LAURO DAMERVAL AYORA N° 2” DE LA PARROQUIA SAN SEBASTIÁN, CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA, PERIODO ACADÉMICO 2014- 2015**, de autoría de la Señorita Karla Alexandra Ruiz Ocampo. En consecuencia, el informe reúne los requisitos, formales y reglamentarios, autorizo su presentación y sustentación ante el tribunal de grado que se digne para el efecto.

Loja, 17 de diciembre de 2015



.....
Dra. Cecilia del Carmen Costa Samaniego, Mg. Sc.

DIRECTORA DE TESIS

AUTORÍA

Yo, **KARLA ALEXANDRA RUIZ OCAMPO**, declaro ser la autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos, de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el Repositorio Institucional-Biblioteca Virtual.

Autora Karla Alexandra Ruiz Ocampo

Firma

Cédula: 110474807-2

Fecha: Loja, febrero de 2016

CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DE LA AUTORA, PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.

Yo, **Karla Alexandra Ruiz Ocampo**, declaro ser la autora del presente trabajo de tesis titulada: **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE DE LA ESCRITURA, EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA, BLOQUE 2 “FÁBULAS” EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “LAURO DAMERVAL AYORA N° 2” DE LA PARROQUIA SAN SEBASTIÁN, CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA, PERIODO ACADÉMICO 2014- 2015**, realizado como requisito para optar al grado de: Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educación Básica; autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el repositorio Digital Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en RDI, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja a los 18 días del mes de febrero del dos mil dieciséis.

Firma de la autora 

Autora Karla Alexandra Ruiz Ocampo

Cédula: 110474807-2

Dirección Loja. Parroquia Malacatos

Correo electrónico karla5meb@gmail.com

Celular: 0969486466

DATOS COMPLEMENTARIOS:

Directora de Tesis: Dra. Cecilia del Carmen Costa Samaniego, Mg. Sc.

Tribunal de Grado: Dra. Esthela Padilla Buele, Mg. Sc. (Presidente)
Lic. Marlene Sabina Gordillo Mera, Mg. Sc. (Vocal)
Dr. José Luis Arévalo, Mg. Sc. (Vocal)

AGRADECIMIENTO

Expreso mi sincero agradecimiento a la Universidad Nacional de Loja, al Área de la Educación, el Arte y la Comunicación, especialmente a la Carrera de Educación Básica, por brindarme los conocimientos y la experiencia precisa para el desarrollo profesional en la vida cotidiana.

A la Sra. Dra. Cecilia del Carmen Costa Samaniego, Mg. Sc., Directora de Tesis, quien me guió y asesoró a través de sus conocimientos, brindando las sugerencias pertinentes con responsabilidad y así lograr un buen desarrollo del presente trabajo; y como no, a todos los docentes quienes compartieron sus sabios consejos y aprendizajes en mi formación académica.

Agradezco a las autoridades, personal docente y estudiantes de la ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “LAURO DAMERVAL AYORA N° 2” DE LA PARROQUIA SAN SEBASTIÁN DEL CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA, por haberme brindado su valiosa colaboración y poder realizar el presente trabajo investigativo.

Autora

DEDICATORIA

Dedico este trabajo que es muestra de esfuerzo y dedicación permanente, primeramente a Dios, por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado a culminar una meta más de mis sueños dentro de mi formación profesional.

A mis padres por su apoyo, consejos, comprensión, amor, ayuda absoluta en los momentos difíciles de mi vida personal y profesional, gracias por moldear todo lo que soy como persona, mis valores, mis principios, mi carácter, mi empeño, mi perseverancia, mi coraje para conseguir mis objetivos.

A mis hermanos, el incondicional abrazo que me motiva y recuerda que detrás de cada detalle existe el suficiente alivio para empezar nuevas búsquedas.

A todos mis familiares, viejos amigos y a quienes recién se sumaron a mi vida para hacerme compañía con sus sonrisas de ánimo.

“Cuando la gratitud es tan absoluta las palabras sobran” (Álvaro Mutis)

Autora

MATRIZ DEL ÁMBITO GEOGRÁFICO

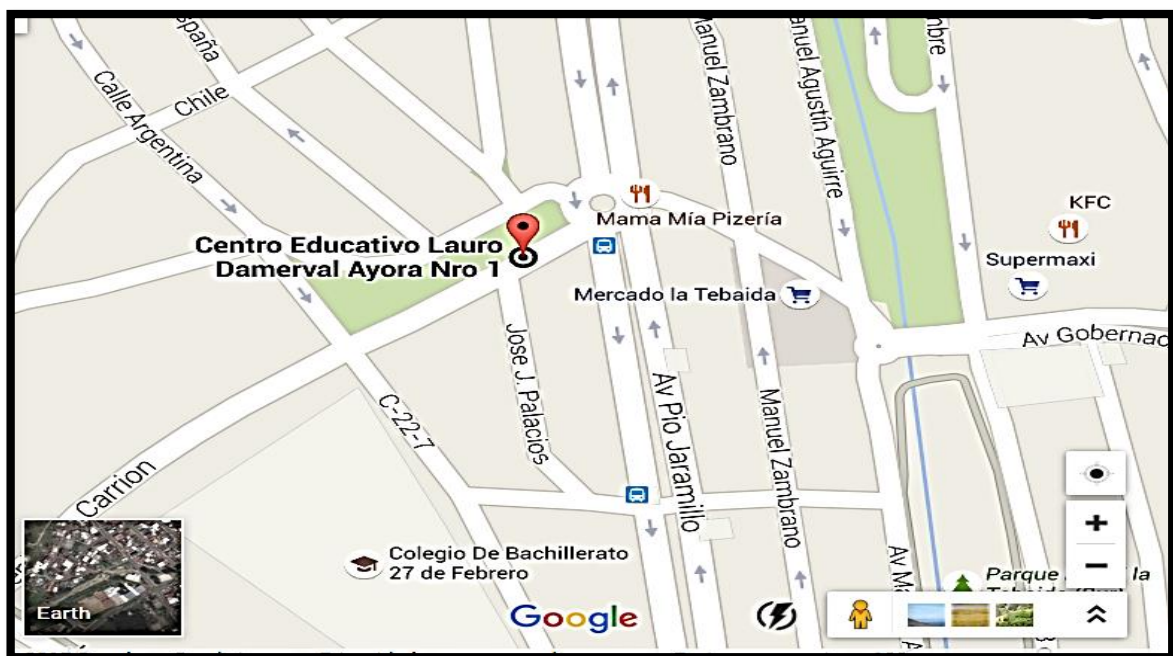
ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
BIBLIOTECA: ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN											
TIPO DE DOCUMENTO	AUTORA/ NOMBRE DEL DOCUMENTO	FUENTE	FECHA AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS DESAGREGACIONES	NOTAS OBSERVACIONES
				Nacional	Regional	Provincia	Cantón	Parroquia	Barrio Comunidad		
TESIS	Karla Alexandra Ruiz Ocampo ACTIVIDADES LÚDICAS PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE DE LA ESCRITURA, EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA, BLOQUE 2 “FÁBULAS” EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “LAURO DAMERVAL AYORA N° 2” DE LA PARROQUIA SAN SEBASTIÁN, CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA, PERIODO ACADÉMICO 2014-2015.	UNL	2015	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	San Sebastián	La Tebaida	CD	Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN LOJA



CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “LAURO DAMERVAL AYORA N° 2” BARRIO LA TEBAIBA.



ESQUEMA DE CONTENIDOS

- i. PORTADA
 - ii. CERTIFICACIÓN
 - iii. AUTORÍA
 - iv. CARTA DE AUTORIZACIÓN
 - v. AGRADECIMIENTO
 - vi. DEDICATORIA
 - vii. MATRIZ DEL ÁMBITO GEOGRÁFICO
 - viii. MAPA GEOGRÁFICA Y CROQUIS
 - ix. ESQUEMA DE TESIS
-
- a. TÍTULO
 - b. RESUMEN (CASTELLANO E INGLÉS) SUMMARY
 - c. INTRODUCCIÓN
 - d. REVISIÓN DE LITERATURA
 - e. MATERIALES Y MÉTODOS
 - f. RESULTADOS
 - g. DISCUSIÓN
 - h. CONCLUSIONES
 - i. RECOMENDACIONES
 - PROPUESTA ALTERNATIVA
 - j. BIBLIOGRAFÍA
 - k. ANEXOS
 - PROYECTO DE TESIS
 - OTROS ANEXOS

a. TÍTULO

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE DE LA ESCRITURA, EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA, BLOQUE 2 “FÁBULAS” EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “LAURO DAMERVAL AYORA N° 2” DE LA PARROQUIA SAN SEBASTIÁN, CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA, PERIODO ACADÉMICO 2014- 2015.

b. RESUMEN

La presente investigación titulada **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE DE LA ESCRITURA, EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA, BLOQUE 2 “FÁBULAS” EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “LAURO DAMERVAL AYORA N° 2” DE LA PARROQUIA SAN SEBASTIÁN, CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA, PERIODO ACADÉMICO 2014- 2015**, para lo cual se trabajó con el objetivo general, aplicar actividades lúdicas para potenciar el desarrollo de la escritura de una forma dinámica, en los niños y niñas de cuarto grado de la Escuela de Educación General Básica “Lauro Damerval Ayora N° 2” de la parroquia San Sebastián, Cantón y Provincia de Loja, periodo académico 2014- 2015; la presente investigación es de tipo descriptivo y pre-experimental, en la que se utilizó los siguientes métodos: el método comprensivo, analítico, sintético, científico, las técnicas de observación directa y la aplicación de una encuesta dirigida a la docente y los estudiantes, la misma que me permitió obtener la información oportuna para desarrollar la presente investigación. De todo el trabajo investigativo se obtuvo como resultado que la docente desconoce las diversas actividades lúdicas que permiten una adecuada motivación para potenciar la escritura en los estudiantes, por lo tanto se concluye que a través del diagnóstico realizado se detectó la falta de aplicación de las actividades lúdicas, por parte de la maestra para potenciar de una forma más adecuada, coherente y dinámica la escritura en los niños. Por ello se recomienda a los docentes investigar y conocer las diferentes actividades lúdicas, para poder aplicar en los estudiantes de acuerdo a su edad e intereses.

SUMMARY

This research entitled recreational activities to enhance learning WRITING IN THE AREA OF LANGUAGE AND LITERATURE, BLOCK 2 "FABLES" CHILDREN IN FOURTH GRADE SCHOOL EDUCATION GENERAL BASIC "LAURO Damerval AYORA No. 2" OD PARISH SAN SEBASTIAN, canton Loja province, academic year 2014- 2015, for which worked with the general aim, implement recreational activities to enhance the development of writing in a dynamic way, in children fourth grade School of General Education Basic "Lauro Damerval Ayora No. 2" from the San Sebastian parish, canton and province of Loja, academic year 2014- 2015; this research is descriptive and pre-experimental type, in which the following methods were used: the comprehensive, analytical, synthetic method, scientific, technical direct observation and the application of a survey of teacher and students, it allowed me to get timely information to develop this investigation. Of all the research work was obtained as a result that the teacher does not know the various recreational activities that allow adequate motivation to promote writing in students, therefore we conclude that through the diagnosis made the lack of implementation of the activities was detected playful, by the teacher to promote a more adequate, coherent and dynamic writing in children. Therefore teachers are recommended to investigate and learn about the different recreational activities, in order to apply students according to their age and interests.

c. INTRODUCCIÓN

Las actividades lúdicas son actividades comunes dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, por ello son normales en el área de Lengua y Literatura y Matemáticas por ser ciencias con un determinado grado de dificultad, sin embargo estas actividades deben ser planificadas y orientadas para alcanzar competencias básicas que permitan a los educandos desenvolverse con eficacia en cualquier situación, las mismas que de una u otra manera contribuyen en esta área para que los estudiantes adquieran habilidades y destrezas al momento de hablar, leer, escribir y escuchar.

El juego es una de las herramientas efectivas para promover el aprendizaje y transferir el conocimiento gracias a su capacidad de simular la realidad ofreciendo un escenario para cometer errores y aprender de ellos en la práctica, lamentablemente en la educación actual todavía se sigue observando en las aulas una educación tradicional, pasiva y monótona haciendo que los niños pierdan su interés por aprender ya que las clases son tediosas y aburridas, razón por la cual se plantea el siguiente tema de investigación: **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE DE LA ESCRITURA, EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA, BLOQUE 2 “FÁBULAS” EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “LAURO DAMERVAL AYORA N° 2” DE LA PARROQUIA SAN SEBASTIÁN, CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA, PERIODO ACADÉMICO 2014-2015.**

A partir del objetivo general se plantearon los objetivos específicos mismos que permitieron encaminar el desarrollo de la presente investigación siendo los mismos, comprender la fundamentación teórica metodológica de las actividades lúdicas en la escritura; diagnosticar las dificultades en el desarrollo de la escritura de los estudiantes de Cuarto Grado de la Escuela de Educación General Básica “Lauro Damerval Ayora N° 2”; diseñar talleres para mejorar la escritura en los estudiantes de una manera dinámica y divertida; aplicar el modelo de actividades lúdicas que favorezcan la escritura en los estudiantes de Cuarto Grado de la Escuela de Educación General Básica “Lauro Damerval Ayora N° 2”, Y valorar la efectividad de la aplicación de las actividades lúdicas para potenciar la escritura.

El informe de investigación está estructurado en coherencia con lo dispuesto en el Art. 151 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja en vigencia el mismo que comprende; título, resumen en castellano y traducción al inglés, introducción, revisión de literatura, materiales y métodos, resultados, discusión, conclusiones, recomendaciones, bibliografía, anexos e índice.

Para analizar minuciosamente todo el desarrollo de la investigación se ha fundamentado en los siguientes temas: definición de escritura, importancia de la escritura, perfil de un buen escritor, importancia de enseñar y aprender Lengua y Literatura, macro-destrezas lingüísticas, definición de actividades lúdicas, la lúdica como instrumento para la enseñanza, elementos lúdicos en la intervención educativa, clasificación, características, todos estos temas son de mucha importancia para el desarrollo del tema antes mencionado.

La metodología aplicada para el desarrollo de esta investigación fue el método científico de investigación, analítico-sintético, deductivo. El método científico de investigación me ayudo apoyó a la construcción de la fundamentación teórica de las dos variables lo que me permitió ordenar sistemáticamente problemas teóricos y prácticos concretos en el área de la realidad social para buscar respuestas a ellos y obtener nuevos conocimientos, que se ajusten lo más posible a la realidad investigada. El método analítico - sintético permitió formar juicios de valor al analizar y sintetizar la información obtenida del marco teórico y establecer conclusiones mediante la aplicación de actividades lúdicas para potenciar la lectoescritura en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica. El método deductivo se aplicó en la investigación en el momento de estructurar el marco teórico extrayendo las categorías, variables e indicadores que fueron utilizadas en los cuestionarios de la entrevista y encuesta y también para argumentar la significatividad de los datos obtenidos en relación con los objetos de investigación. El **método inductivo** permitió ir desde los casos particulares y las observaciones específicas, a los generales lo cual está presente en el análisis e interpretación de los resultados.

El instrumento que se utilizó fue una encuesta aplicada a 17 estudiantes y una docente, los mismos que proporcionaron la información pertinente para el desarrollo de la investigación.

Al analizar las respuestas obtenidas de la docente se evidencia que conoce la definición de las actividades lúdicas, pero desconoce las diferentes actividades que debería utilizar para potenciar la escritura en los niños, llegando a señalar que usa solo el dictado y copia de

lecturas, dejando de lado otras importantes actividades como los crucigramas, creación de fabulas a través de imágenes, entre otras.

Así mismo se concluye que la aplicación de actividades lúdicas es importante para potenciar la escritura, por lo tanto es un elemento fundamental en la preparación de la docente, ya que ella es quien motiva a sus estudiantes constantemente, por tal razón se debe destacar que los y las maestras deben estar al tanto de las actividades lúdicas, las mismas que deberían ser aplicadas de acuerdo a la edad y necesidad de los estudiantes, razón por la que se recomienda a los docentes investigar, conocer y aplicar las diversas alternativas y así promover en los estudiantes el amor por la escritura. En cuanto a los resultados de los talleres realizados mediante la correlación de la r de Pearson tienen una efectividad considerable a una correlación alta.

Finalmente este trabajo investigativo es importante porque con seguridad considero que enriquecerá a los maestros dotándoles de saberes, actividades que pueden ser utilizadas para interactuar con sus educandos, a los estudiantes les ayudará de una manera indirecta ya que les permitirá recibir aprendizajes con mayor predisposición y mayor énfasis otorgándoles aprendizajes significativos y duraderos.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

1. Escritura

Según Ferreiro (2009) la escritura puede ser conceptualizada de dos maneras:

Como un sistema de representación: La construcción de cualquier sistema de representación involucra un proceso de diferenciación de los elementos y relaciones reconocidas en el objeto de ser representado y una selección de aquellos elementos y relaciones que serán retenidos en la representación.

Como un código de transcripción: Si la escritura se concibe como un código de transcripción su aprendizaje se considera como una técnica, en la cual se centra la atención en la calidad del trazado, la orientación, la distribución en la hoja, reconocimiento de las letras, etc. (p. 96)

Para enseñar a escribir hay que aislar ejemplos concretos de cada una de estas destrezas e ir trabajando gradualmente integrándolas todas para conseguir una competencia completa de escritura las actividades por si mismas no se pueden graduar pero es el lenguaje el que se puede adaptar a las necesidades y niveles de cada alumno. La escritura es un proceso mecánico, una destreza psicomotriz mediante la cual se aprende a escribir palabras, oraciones y justamente de este ejercicio sistemático y progresivo, depende su soltura y legibilidad.

Rodríguez (2001) manifiesta que:

La escritura es un hecho social por excelencia no hay duda de la importancia de los esquemas de asimilación que cada sujeto va construyendo en cada momento para interpretar la realidad. Se debe usar la escritura con la intención de comunicar, expresándose con varios estilos, cartas, mensajes, cuentos, entre otros. (p.47)

El acto de escribir es un proceso en el cual, el que escribe pone en juego complejas operaciones mentales, no es un proceso mecánico. También se puede definir este acto, como el saber producir distintos tipos textuales de uso social, donde el que los produce utiliza conocimientos de diferente naturaleza.

Importancia de la escritura como proceso

El proceso de escritura, además de componer, implica comunicar. Cuando se escribe en una situación real se tiene un lector en mente que proporciona al emisor un contexto apropiado. Sin un contexto específico es difícil decidir que escribir y cómo hacerlo. Entender el contexto ayuda a escribir de forma efectiva ya que el proceso de escritura adquiere un proceso comunicativo (Heade 2012).

Por lo tanto un enfoque comunicativo enfatiza en preparar a los estudiantes no solo con gramática y vocabulario sino también para alcanzar los objetivos comunicativos que vienen asociados al tema, la escritura siempre debe tener una finalidad real en la medida que sea posible, permitir que el estudiante escriba textos completos que transmitan un tipo de comunicación bien conectada, contextualizada y apropiada.

Perfil de un buen escritor

Sarmiento (2003) señala que un escritor competente debe poseer las siguientes características:

- **Leer:** los escritores competentes son buenos lectores o lo han sido en algún periodo importante de su vida. La lectura es un medio principal de adquisición del código escrito.
- **Planificar el texto:** los escritores tienen un esquema mental, el escritor del texto que van a escribir, se formulan una imagen de lo que quieren escribir es decir, se marcan objetivos
- **Releer los fragmentos escritos:** el escritor relee los fragmentos que ha escrito para comprobar si se ajustan a lo que quiere decir, para enlazarlos con lo que desea escribir.
- **Proceso de escritura recursivo.** El proceso de escritura es cíclico y flexible, pocas veces el autor se conforma con el primer esquema o plano del texto; lo van modificando durante la redacción del escrito a medida que se le ocurren ideas nuevas las incorpora al texto
- **Estrategias de apoyo:** durante la comprensión, el autor también utiliza actividades de apoyo para solucionar algunas contingentes que se le pueden presentar. Suele consultar gramática o diccionarios para extraer alguna información que no tiene y que necesita.

Estos puntos diseñan una tendencia general, más o menos determinada y no deben adoptarse en ningún caso como norma de conducta personal o didáctica, puesto que la composición tiene variantes importantes según la persona, el texto y las circunstancias.

Los escritores competentes desarrollan un proceso de composición elaborado y completo. Utilizan estrategias variadas para construir el mensaje escrito: se marcan objetivos de redacción, se imaginan lo que quieren escribir, buscan y ordenan ideas, hacen borradores, los leen, los valoran y los reescriben, seleccionan un lenguaje compartido con el lector, etc.

Estándares del Área de lengua y literatura.

Alisedo (2004) manifiesta que los estándares de lengua y literatura se organizan en los siguientes dominios de conocimiento, que progresan en tres niveles:

- **Comunicación oral:** En este dominio se evidencia el papel activo y participativo que el estudiante demuestra en la comunicación de ideas, en el respeto que se merece el emisor y sus intervenciones, así como en la objetividad para la interpretación del texto, entre otros; es decir, se evidencia el desarrollo de las dos macro-destrezas lingüísticas: escuchar y hablar. Además, es necesario tomar en cuenta qué textos orales comprenden los estudiantes, cómo construyen los significados y de qué manera organizan y expresan sus ideas en determinadas situaciones comunicativas.
- **Comprensión de textos escritos:** En este dominio se describen los niveles de comprensión literal, inferencial y crítico-valorativa, que los estudiantes deben alcanzar para construir aprendizajes significativos, ampliar su conocimiento y desarrollar su pensamiento crítico, creativo y reflexivo.
- **Producción de textos escritos:** Este dominio permite evidenciar la capacidad de los estudiantes para comunicarse por medio de la palabra escrita, con ideas coherentes, tomando en cuenta las propiedades de los textos, su intencionalidad, su valor expresivo y los elementos de la lengua que den cohesión a las ideas y cumplan con el propósito comunicativo.

Importancia de enseñar y aprender lengua y literatura

Cassany (1997) manifiesta que: “Aprender Lengua significa aprender a usarla, a comunicarse, o si ya se domina algo, aprender a comunicarse mejor y en situaciones más complejas” (p.84).

La lengua representa una herramienta fundamental para la interacción social. Utilizamos la lengua para comunicarnos, para establecer vínculos con los demás participantes de la sociedad a la que pertenecemos y por lo tanto la función y los objetivos que persigue son más amplios: solicitar, agradecer, persuadir, expresar. Es decir, la lengua es comunicación; esa es su esencia y su fin último en contraposición con el lenguaje que representa la facultad humana de emitir sonidos con sentido.

Por estas razones, se considera que el área debe denominarse Lengua y Literatura porque representa las dos realidades diferentes que se analizarán y sobre las que se reflexionará y de esta manera, conocer tanto las relaciones que se establecen entre los elementos que las integran como el uso que se hace sobre estos para convertirse en personas competentes comunicativas.

La lengua es el instrumento simbólico mediante el cual, como usuarios, modificamos nuestro entorno para acceder a una visión particular del mismo. Posibilita además, la práctica lingüística, es decir, se aprende a usar la lengua para ser más efectivos en su manejo, incluso es una herramienta que permite la estructuración del pensamiento y la reflexión sobre sí misma para adquirirla información de manera más efectiva.

En sí, enseñar lengua debe aportar habilidades y conocimientos mínimos para desenvolverse en el mundo estructurado y dirigido por personas alfabetizadas. Yauri (2013) de esta manera, propone entonces, el enfoque de la lengua como comunicación, porque se considera que es la forma más efectiva de desarrollar las destrezas lingüísticas necesarias para vivir en una sociedad que se transforme y progrese en la búsqueda del conocimiento, la reflexión y la libertad.

Macro-destrezas lingüísticas.

Se entenderá como macro destreza, la destreza superior de la lengua, en este caso son cuatro: escuchar, hablar, leer y escribir, estos sirven de base para articular los bloques curriculares conformados por las diferentes tipologías textuales.

Morán (2012) manifiesta que: “Las macro-destrezas constituyen los cuatros primeros ejes del aprendizaje, además se plantean el texto y la literatura como mediadores del desarrollo de personas competentemente comunicativas” (p. 28).

Escuchar: incluye además de oír, la capacidad de recibir y responder el estímulo físico y utilizar la información captada a través del canal auditivo, es por ello que esta habilidad es importante en el desarrollo de una clase.

Hablar: Es una destreza de comunicación que incluye información, al escuchar, observar, comunicarse de forma oral y escrita, expresar ideas, pensamientos, opiniones, debatir inteligentemente, etc.

Salinas (2012) señala que:

Leer es mucho más; leer es comprender suficientemente un mensaje escrito, es un proceso de comunicación, es decir, tiene un emisor que es el autor, un mensaje que son las ideas expresadas por el escritor, el canal es el papel impreso y el receptor es el lector. (p. 48)

Leer: es el proceso de percibir y comprender la escritura, ya sea mediante la vista o el tacto, en si leer es un proceso visual, mental, que decodifica, relaciona, contrasta, profundiza, infiere, es decir, deduce su contenido; que interpreta, cuestiona, comprende del mensaje del autor.

Escribir: Es la acción de representar palabras o ideas con letras o signos en papel o en cualquier otra superficie.

Jaramillo (2011) manifiesta que:

Se llama escribir al ejercicio de la escritura con el propósito de transmitir ideas, redactar un tratado, documento o texto de ficción, trazar notas y signos musicales, inscribir datos o cualquier otra acción de transposición de letras y símbolos en una superficie dada. (p. 9)

En el currículo se considera la enseñanza de la lengua como el desarrollo de las macrodestrezas de hablar, escuchar, leer y escribir, además la enseñanza de los elementos que constituyen la lengua y las características de los textos, desarrollarán habilidades lingüísticas de producción y comprensión de textos lo que se busca es alcanzar la competencia comunicativa y desarrollar en el estudiantado la capacidad de interacción social como sujetos

activos de una sociedad, para lograr el manejo de procesos y elementos lingüísticos que permita a las estudiantes una comunicación oral y escrita de manera coherente y adecuada.

2. Diagnóstico de las dificultades en el desarrollo de la escritura de los estudiantes de Cuarto Grado de la Escuela de Educación General Básica “Lauro Damerval Ayora N° 2”.

La Literatura es Literatura (tiene carácter ficcional y función estética) y se espera que se analicen los textos de acuerdo con su funcionalidad: los textos literarios son literarios.

No se debe usar para desarrollar otra actividad que no sea la lectura, análisis y reflexión literarias (no es aceptable de ninguna manera utilizar poemas para extraer verbos o cuentos para analizar sustantivos) porque la literatura tiene su propia especificidad, diferente a la mera reflexión sobre los elementos de la lengua.

Para desarrollar las macro destrezas lingüísticas, esto es, escuchar, hablar, leer y escribir, el profesorado deberá trabajar con las micro-habilidades que se involucran en estos procesos de manera progresiva, sistemática y recursiva durante toda su formación académica.

Cervera (2009) por esta razón el Eje Curricular Integrador del área se denomina Escuchar, hablar, leer y escribir para la interacción social; del mismo que se desprenden seis Ejes del Aprendizaje que se encuentran presentes en todos los años de Educación General Básica; estos sirven de base para articular los Bloques Curriculares conformados por las diversas tipologías textuales.

Entonces por ello considero que la escritura siempre ha sido el eje de nuestra materia, pero lo que se plantea es que el profesorado la desarrolle como un proceso comunicativo (quién escribe, a quién, en qué circunstancia, con qué propósito) con todas las estrategias que la conforman, tradicionalmente la ortografía, la presentación y la forma son los elementos a los que se les ha dado mayor importancia dejando de lado la planificación, redacción, revisión y publicación de un escrito, la estructuración de las ideas, el sentido de las oraciones, las propiedades textuales como coherencia, cohesión, adecuación, registro, trama, función, superestructura; y, el uso de los elementos de la lengua.

3. Actividades Lúdicas.

Las actividades lúdicas son las que fomentan 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.

Sáenz (2009) manifiesta que: “La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano” (p.14).

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

Peña (2011) señala que:

El juego es una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas y se vuelve una estrategia de refuerzo escolar que no busca transmitir un cúmulo de información, sino habilidades para la vida, se aprende desde el sentir y el pensar". (p.52)

A través de los sentidos los niños y niñas pueden comprender mejor las cosas, las experiencias sensoriales le ayudan a identificar olores, distinguir colores, conocer texturas pero además provocan valiosas oportunidades de aprendizaje, los estudiantes aprenden a usar su cuerpo y almacenan experiencias de aprendizaje en su cerebro.

La lúdica como instrumento para la enseñanza

Zúñiga (1998) manifiesta que:

La lúdica como parte fundamental del desarrollo armónico humano, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en los espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas. (p. 3)

La lúdica no se la considera como un medio, sino como un fin, debe ser reincorporado a lo recreativo, como un estado ligado en forma natural a la finalidad del desarrollo humano, que como actividad ligada solo al juego; es más bien propender por una existencia lúdica de tipo existencial que nos ayude a comprendernos a sí mismos.

Bernard (2009) afirma que:

Los entornos lúdicos potencia el aprendizaje al considerar que: aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. Por otro lado hay que retomar algo que resalta este autor “no dejamos de jugar porque envejecemos, envejecemos porque dejamos de jugar”. (p. 62)

La lúdica es uno de los instrumentos más importantes para el desarrollo integral y veraz del niño, principalmente en los primeros años de vida ya que por este medio no solo desarrollará su aspecto motriz, sino que además incrementará su capacidad intelectual social y creativa.

Elementos lúdicos en la intervención educativa

López (2011) afirma ciertos elementos importantes en la intervención educativa, así:

Tiempo: deberemos siempre tener en cuenta del tiempo que disponemos, para el proyecto completo, para cada sesión, y adaptarnos de un modo lo más real posible.

Espacio: las actividades se adaptaran al espacio físico que dispongamos y tendrán en cuenta las características del mismo.

Los niños y las niñas: es necesario tener en cuenta sus características, la etapa de su desarrollo madurativo, sus necesidades y su potencial de aprendizaje. Es conveniente que las relaciones no sean rígidas y el niño pueda elegir con quién estar y con quién jugar.

Contexto: debemos conocer las características de la infraestructura en la que realizamos nuestra actividad, los recursos y materiales y las medidas de seguridad que llevaremos a cabo.

Docentes: el personal encargo de niños en edad infantil deberá poseer una titulación adecuada, así como unas características personales específicas y ser capaz de llevar su trabajo disfrutando del mismo, el tiempo que enseña, sin perder de vista sus objetivos, pero sin olvidar los intereses, necesidades y expectativas de los niños

El contexto curricular: facilitaremos la asimilación de contenidos, es decir podremos aprovechar las fiestas tradicionales o eventos sociales significativos para elaborar nuestras planificaciones. (pp. 45-47)

A la hora de aplicar el modelo lúdico, habremos de tener en cuenta una serie de variables o elementos que siempre están presentes, cuyo control y conocimiento posibilitará una adecuada intervención lúdica, en donde la tarea del educador es potenciar aquellos aspectos implícitos en el juego, que favorezcan el desarrollo libre y placentero de los educando de una manera lo más natural posible.

Clasificación de las actividades lúdicas

López (2011) clasifica las actividades lúdicas de la siguiente manera:

Actividades lúdicas libres: es una actividad que desarrolla la imaginación, libera depresiones permite actuar con plena libertad e independencia, se realiza sin la intervención de un adulto, permite que el niño exprese sus emociones y sentimientos especialmente a través del juego simbólico, mediante este juego el niño aprende a compartir, a cooperar, a regular su conducta, permitiéndole crear de sí mismo su propio auto-concepto.

Actividades lúdicas dirigidas: aumenta las posibilidades de la utilización de materiales en situaciones formativas, incrementa el aprendizaje, favorece el desarrollo intelectual, social, afectivo y motriz, es este juego dirigido es el adulto quien pone el juego, da las pautas para su realización, es él quien proyecta, programa y participa como guía, controla el orden y da las reglas.

Actividades lúdicas competitivas: los jugadores compiten contra otros para conseguir un fin, son juegos muy orientados a la competitividad, si los niños le dan demasiada importancia,

ellos aprenderán rápidamente a mentir y a hacer trampas. No suele ser recomendable para niños muy pequeños o muy nerviosos.

Actividades lúdicas cooperativas: es un juego en el que todo el grupo trabaja para conseguir un objetivo común, estos juegos favorecen la participación, cada niño tiene una misión dentro del juego y se vive como una experiencia conjunta, esta actividad fomenta la empatía entre compañeros, comunicación, participación y un buen comportamiento social.

Actividades lúdicas heurísticas: el juego heurístico es un aprendizaje por descubrimiento, exploración y experimentación, consiste en una actividad de juego en la que los niños interactúan con distintos tipos de materiales, permitiendo aprendizajes causales y de conceptos prácticos.

Criterios para decidir la actividad lúdica

La disposición de juego que vamos a establecer en un momento dado dependerá de varios criterios. López (2009) señala los siguientes criterios:

- Características de los participantes: su nivel de desarrollo, el número de participantes y la forma de agrupación (individual, por pareja o grupo)
- Objetivos que pretendemos conseguir: del ámbito motor, cognitivo o afectivo.
- Recursos necesarios: materiales, espacio y tiempo disponible.
- Contexto: coherencia con el momento y situación; no se hará juego de Navidad en pleno mes de mayo (p.158)

Para aplicar actividades divertidas debemos tener en cuenta las necesidades, intereses y en si lo que queremos alcanzar al momento de ejecutar para posteriormente no tener inconvenientes durante el proceso educativo, el mismo que dependerá el éxito o el fracaso de la actividad que vamos a realizar.

Características de las actividades lúdicas

Arévalo, Hernández & Tafur (2006) señalan que las principales características de los juegos o actividades lúdicas son:

La actividad lúdica en el periodo de la infancia tiene un fin en sí mismo, el niño juega únicamente por el placer de hacerlo, sin un objetivo específico. En el niño, el juego se involucra en todo su ser, es decir, sentimientos y pensamientos, su práctica le sirve para demostrar y desarrollar su personalidad.

Las actividades lúdicas propuestas como cuentos, dramatizaciones, pictogramas. En los contenidos de cuarto año requieren que el estudiante adquiera las habilidades y destrezas del lenguaje oral y escrito. A Piaget se le deben muchos de los conocimientos que existen en el campo de la educación, por ejemplo:

- La educación debe formar, no moldear la mente.
- Es preciso adecuar las necesidades del aprendizaje al nivel de desarrollo del educando.
- La interacción social contribuye a atenuar el egocentrismo infantil en los niños de corta edad y en los de mayor edad es fuente natural de conflicto cognitivo.

Piaget (1946), a las actividades lúdicas, les concede un papel determinante en el aprendizaje, ya que contribuyen a la adquisición del lenguaje y al desarrollo de la creatividad. Piaget establece tres etapas por las que pasa el individuo, cuando se ponen en práctica actividades lúdicas:

- **Juego ejercicio.** Por el placer de dominarlas, no involucra pensamientos simbólicos, ni razonamiento.
- **Juego simbólico.** Se utilizan objetos con atributos diferentes de los que éstos tienen. Este tipo de juego ha sido estudio de muchas investigaciones por la trascendencia que tiene en la vida de las personas y por su enfoque sociológico y antropológico.
- **Juego de reglas.** Es la actividad lúdica del ser socializado. Se sanciona a quienes no respetan las conductas establecidas.

El enfoque sociocultural del aprendizaje de Vigotsky (1979) se refiere a la zona de desarrollo próximo, donde el entorno social, es fundamental para el logro de nuevos aprendizajes, con una gran carga cultural.

El desarrollo cognitivo tiene lugar durante el juego, por la participación activa, el andamiaje, la enseñanza recíproca y la medición educativa.

Él insiste en los aspectos afectivos y motivadores del juego y afirma que durante el desarrollo de lúdica, el sujeto ignora lo cotidiano y sus acciones se subordinan a significados y situaciones imaginarias.

Principios didácticos

Zilberstein (1999) si nos referimos a la lúdica, como herramienta didáctica, se hace necesario hablar de los principios didácticos en la enseñanza. Estos principios son las bases para seleccionar los medios de enseñanza, asignar tareas y evaluar aprendizajes:

Carácter científico. Consiste en que toda enseñanza debe tener un carácter científico, apoyado en la realidad.

Sistematización. Se deriva de las leyes de la ciencia que nos enseñan que la realidad es una, y forma un sistema y se divide de acuerdo con el objeto de estudio, pero sin perder su carácter sistémico.

Relación entre la teoría y la práctica. Lo teórico son los contenidos curriculares que se deben transmitir a los estudiantes, pero para que se logre la asimilación, el docente estructura actividades prácticas en las que los alumnos se involucran más con la información recibida, ejemplos: resolución de problemas, solución de casos, demostraciones, experimentos. (pp.24.25)

El docente debe enseñar científicamente, es decir, para transmitir los conocimientos propios de la asignatura, debe considerar elementos pedagógicos adecuados, que exista una relación constante y consciente entre los conocimientos científicos y las normas didácticas empleadas y debe aprovechar cada situación de enseñanza para educar. En el proceso educativo, la sistematización de la enseñanza, quiere decir formación sistemática en el alumno, a partir de los contenidos curriculares. Se deben aportar conocimientos planeados y estructurados en el estudiante, los integre como parte de un todo.

Los principios didácticos deben desarrollar y sobre ellos deben desarrollarse los procesos de enseñanza y de aprendizaje en relación a la experiencia escolar, que permiten al educador dirigir científicamente el desarrollo integral de la personalidad de las alumnas y alumnos, considerando sus estilos de aprendizaje, en medios propicios para la comunicación y la socialización, en los que el marco del salón de clases se extienda en un continuo a la familia, la comunidad y la sociedad en general.

TEORÍAS SOBRE EL JUEGO

Diferentes filósofos y psicólogos reflejan la importancia del juego a través de sus teorías, de las cuales se han seleccionado tres de ellas y se analizan a continuación:

Teoría del juego como anticipación funcional: Groos (1902) manifiesta que: “El juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad”. (p. 23)

Está basada en los estudios de Charles Darwin, en donde indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Teoría Piagetiana: Piaget (1956) señala que: “El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo” (p. 23).

Las capacidades sensorio-motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Teoría Vygotskyana: Según Vigotsky (1924) manifiesta que:

El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. (p. 23)

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural. Finalmente Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio espacio y aprendizaje.

En la educación del siglo XXI dentro del proceso enseñanza- aprendizaje se debería aplicar las múltiples actividades lúdicas dentro del salón, para que de esta forma las clases sean más dinámicas, divertidas y lograr que los estudiantes adquieran aprendizajes duraderos, las actividades que se ha trabajado durante este proceso de investigación son:

Observo, escucho, relato y escribo (a través de un video) esta actividad ayuda para motivar e incentivar en los estudiantes la escritura de manera divertida en los niños y niñas, mediante la observación de videos para elevar y potenciar la escritura de pequeñas fábulas.

Creación de fábulas a través de imágenes con este taller se puede incentivar la escritura en los estudiantes, a través de la observación de imágenes, para desarrollar en ellos su creatividad e imaginación.

Bolsa mágica con esta alternativa se puede crear momentos mágicos, transportando a los niños a un mundo de cuento, desarrollando su imaginación y sus habilidades lingüística.

Sopa de letras con esta actividad se alcanza creatividad y rapidez en los estudiantes, incentivando la escritura de una manera acogedora y divertida.

4. Aplicación de los talleres para mejorar la escritura en los estudiantes de cuarto grado de la Escuela “Lauro Damerval Ayora N° 2.

Definición de taller

Reyes (2010) define el taller como una realidad integradora, compleja, reflexiva, en la que se unen la teoría y la práctica, como fuerza motriz del proceso pedagógico.

Egg (2006) afirma que:

El taller se organiza con un enfoque interdisciplinario y globalizador, donde el profesor ya no enseña en el sentido tradicional sino que es un asistente técnico que ayuda a prender. Los estudiantes aprenden haciendo y sus respuestas o soluciones podrían ser en algunos casos, más válidas que las del mismo profesor (p.5).

Los talleres educativos son un conjunto de actividades para generar conocimientos, mediante actividades lúdicas para la asimilación de nuevos aprendizajes que permitan desarrollar su espíritu o inclinación a la escritura de pequeños escritos.

5. Valoración de la efectividad de las alternativas

La alternativa

Cuando se habla de alternativas estoy haciendo referencia a la situación de que el investigador debe realiza para elegir entre dos cosas diferentes, planteando como un ejemplo claro en la presente investigación la que se elige como alternativa a una opción denominada, actividades lúdicas para potenciar la escritura en los estudiantes de cuarto grado de Educación Básica de la escuela “Lauro Damerval Ayora N° 2”.

Para validar a cada uno de los talleres fue necesario el uso del pre-test, el pos-test y la comparación de ambos para verificar la efectividad de la alternativa propuesta.

El pre-test

Morales (2013) manifiesta que: “El pre-test procede siempre al tratamiento de los sujetos (método, actividad, pertenencia a un grupo, etc.) define si existe dificultad, problemas estos deben ser analizados y solucionados” (p. 45).

El pre-test aplicado en cada uno de los talleres permitió diagnosticar los conocimientos previos de los estudiantes, permitiendo definir la existencia o no de problemas y necesidades para ser analizadas y solucionadas en el transcurso de cada taller.

El pos-test

Romero (2011) afirma que:

El pos-test es un conjunto de procedimientos que permiten la evaluación del taller durante su fase o al finalizar la misma, se presenta un estudio más cuantitativo que el pre-test, porque así podremos saber cuántas personas comprenden la actividad a realizarse mediante la comparación entre la prueba tomada antes y después. (p.38)

El pos-test contiene las mismas preguntas del pre-test aunque se puede realizar algunas modificaciones para detectar si la alternativa fue eficiente y así llegar a conclusiones más específicas, puesto que en algunas ocasiones los sujetos investigados arrojan respuestas superficiales difíciles de ser tomadas como confiables.

En este caso, al aplicar el pos-test, permitió observar la efectividad de cada uno de los talleres luego de ser aplicados, es decir destacando las mejorías o rechazo de la aplicación de las actividades.

Comparaciones del pre-test y del pos-test

La aplicación del pre-test y del pos-test tiene una gran ventaja pues al realizar la comparación entre ambos me permitieron evaluar con más claridad los avances de los aprendizajes y la efectividad de la alternativa propuesta mediante la asimilación de teoría-práctica.

Al aplicar el pre-test y el pos-test se pudo determinar que los estudiantes no realizaban actividades lúdicas que les ayuden a potenciar la escritura, mediante el pos-test se pudo valorar que el modelo de actividades lúdicas aplicadas aumentó el nivel de interés por conocer y escribir fábulas.

Modelo estadístico de comparación entre el pre-test y el pos-test

Basulto, J. (2009) manifiesta que Karl Pearson fue un gran matemático británico que nació el 27 de marzo de 1857 en Londres, fue un prominente científico, matemático y pensador británico, que estableció la disciplina de la estadística matemática. Desarrolló una intensa investigación sobre la aplicación de los métodos estadísticos en la biología y fue el fundador de la bioestadística. Dedicó el mayor tiempo de su vida a enseñar matemáticas aplicadas, mecánica y genética en la Universidad de Collage de Londres

En el año de 1911 fue profesor de eugenesia en la Universidad Collage, examinando la recopilación y análisis de la información en el sentido de las características como la inteligencia, criminalidad, pobreza y creatividad se transmiten a través de generaciones. Karl Pearson falleció en Londres el 27 de abril de 1936.

Coefficiente de correlación de Pearson

De manera menos formal, podemos definir el coeficiente de correlación de Pearson como un índice que puede utilizarse para medir el grado de relación de dos variables siempre y

cuando ambas sean cuantitativas en un nivel por intervalos o de razón, se simboliza con la letra r.

En estadística el coeficiente de correlación de Pearson es una medida de relación lineal entre dos variables aleatorias cuantitativas. A diferencia de la covarianza, la correlación de Pearson es independiente de la escala de medida de las variables. En caso de que se esté estudiando dos variables aleatorias X e Y sobre una población estadística; el coeficiente de correlación de Pearson se simboliza con la letra $r_{x, y}$. Siendo la expresión que nos permite calcularlo:

$$r_{x, y} = \frac{\sigma_{XY}}{\sigma_X \sigma_Y} = \frac{E \left[(X - \mu_x)(Y - \mu_y) \right]}{\sigma_X \sigma_Y}$$

Donde;

- σ_{XY} es la covarianza de (X, Y)
- σ_X es la desviación típica de la variable X
- σ_Y es la desviación típica de la variable Y

El coeficiente de correlación de Pearson es una prueba estadística para analizar la relación entre dos variables medibles en un nivel por intervalo o de razón. Se simboliza por r. La hipótesis a probar: correlacionar, del tipo de “a mayor X, menor Y”. “al menor X, mayor Y”, “altos valores en X están asociados con altos valores en Y”, “altos valores en X se asocian con bajos valores de Y”. La hipótesis de investigación señala que la correlación es significativa.

Las variables son dos, la prueba en si no considera a una como independiente y a otra como dependiente, ya que no evalúa la casualidad. La noción de causa efecto (independiente, dependiente) es posible establecerla teóricamente, pero la prueba no asume dicha casualidad.

El coeficiente de correlación de Pearson se calcula a partir de las puntuaciones obtenidas en una muestra de dos variables. Se relaciona las puntuaciones recolectadas de una variable con las puntuaciones obtenidas de la otra, con los mismos participantes no casos. El nivel de medición de las variables es por intervalo o razón.

La interpretación del coeficiente r de Pearson puede variar de -1.00 a $+1.00$ donde:

- -1.00 = correlación negativa perfecta. (“A mayor X, menor Y”, de manera proporcional. Es decir cada vez que X aumenta una unidad, Y disminuye siempre una cantidad constante). Esto también se aplica “a menor X, mayor Y”
- -0.90 = Correlación negativa muy fuerte.
- -0.75 = Correlación negativa considerable.
- -0.50 = Correlación negativa media.
- -0.25 = Correlación negativa débil.
- -0.10 = Correlación negativa muy débil.
- = No existe correlación alguna entre las variables
- $+0.10$ = Correlación positiva muy débil
- $+0.25$ = Correlación positiva débil.
- $+0.50$ = Correlación positiva media.
- $+0.75$ = Correlación positiva considerable.

- +0.90= Correlación positiva muy fuerte.
- +1.00= Correlación positiva perfecta. (“A mayor X, mayor Y”, o a menor X, menor Y de manera proporcional. Es decir cada vez que X aumenta una unidad, Y siempre aumenta una cantidad constante).

El signo indica la dirección de la correlación (positiva o negativa); el valor numérico, la magnitud de la correlación. Los principales programas computacionales de análisis estadísticos reportan si el coeficiente es o no significativo de la siguiente manera:

$r = 0.7831$ (valor del coeficiente)

S o P = 0.001 (significancia)

N= 625 (número de casos correlacionados)

Si s o p es menor del valor 0.05, se dice que el coeficiente es significativo en el nivel de 0.05 (95 % de confianza en que la correlación se verdadera y el 5 % de probabilidad de error). Si es menor a 0.1 el coeficiente es significativo al nivel de 0.1 (99% de confianza de que la correlación sea verdadera y 1 % de probabilidad de error). Hernández, Fernández & Baptista. 2010: (pp. 311-312)

VALOR DEL COEFICIENTE DE PEARSON	GRADO DE CORRELACIÓN ENTRE LAS VARIABLES
$r = 0$	Ninguna correlación
$r = 1$	Correlación positiva perfecta
$0 < r < 1$	Correlación positiva
$r = -1$	Correlación negativa perfecta
$-1 < r < 0$	Correlación negativa

e. MATERIALES Y MÉTODOS

Materiales: En el desarrollo del trabajo investigativo se utilizó los materiales que se detallan a continuación:

- Computadora
- Flash memory
- Parlantes
- Proyector
- Cámara
- Hojas de papel boom
- Imágenes con las temáticas utilizadas en los talleres
- Marcadores

Diseño de la investigación: La presente investigación responde al tipo de diseño transversal y pre-experimental por las siguientes razones:

Diseño transversal: Las actividades lúdicas serán aplicadas para potenciar la escritura y se concluirá analizando las respuestas de los estudiantes respecto al aprendizaje para superar las deficiencias encontradas en el diagnóstico

Diseño pre-experimental: Por lo que se realizó en la Escuela de Educación Básica “Lauro Damerval Ayora N° 2” con los estudiantes del cuarto grado ya que los mismos asisten

regularmente a sus clases. Durante este tiempo, se puso en práctica los talleres para potenciar la escritura con el desarrollo de actividades lúdicas, en el bloque N° 2 denominado “Fábulas” en el área de Lengua y Literatura.

Todos los talleres aplicados se llevaron a cabo mediante la observación y aplicación de actividades lúdicas y activas con los estudiantes para poder comprobar una mejora en su aprendizaje mediante la evaluación

Métodos utilizados: En la presente investigación se utilizaron los siguientes métodos:

- **Método Científico de Investigación:** Con este método se apoyó para la construcción de la fundamentación teórica de las dos variables lo que ayuda a ordenar sistemáticamente problemas teóricos y prácticos concretos en el área de la realidad social para buscar respuestas a ellos y obtener nuevos conocimientos, que se ajusten lo más posible a la realidad investigada.
- **Método analítico - sintético:** Este método permitió formar juicios de valor al analizar y sintetizar la información obtenida del marco teórico y establecer conclusiones mediante la aplicación de actividades lúdicas para potenciar la lectoescritura en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica.
- **Método Deductivo:** Este método se aplicó en la investigación en el momento de estructurar el marco teórico extrayendo las categorías, variables e indicadores que fueron

utilizadas en los cuestionarios de la entrevista y encuesta y también para argumentar la significatividad de los datos obtenidos en relación con los objetos de investigación.

- **Método Inductivo:** Este permitió ir desde los casos particulares y las observaciones específicas, a los generales, lo cual está presente en el análisis e interpretación de los resultados.

Técnicas e instrumentos de investigación

Técnicas: Se utilizó la técnica de la entrevista y encuesta la misma que mediante el instrumento del cuestionario se aplicó a 17 estudiantes y una docente.

Población

POBLACIÓN			
ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “LAURO DAMERVAL AYORA N° 2”			
GRADO	NIÑOS	DOCENTE	TOTAL
Cuarto grado	17	1	18

Proceso metodológico

Se teorizó el objeto de estudio de las actividades lúdicas para mejorar la capacidad de escritura a través del siguiente proceso:

- a. Elaboración de un mapa mental de las actividades lúdicas para potenciar la escritura en el Bloque N° 2 “Fábulas”, en el área de Lengua y Literatura.

- b. Elaboración del plan de contenidos teóricos de las actividades lúdicas.
- c. Fundamentación teórica de cada descripción del plan de contenidos de las actividades lúdicas.
- d. El uso de las fuentes de información se abordan en forma histórica y utilizando las normas internacionales de la Asociación de Psicólogos Americanos (APA).

Para el diagnóstico de las actividades lúdicas para potenciar la escritura en el área de Lengua y Literatura, se procedió a realizar mediante el siguiente proceso:

- a. Elaboración de un mapa mental de las actividades lúdicas para potenciar la escritura en el Bloque N° 2 “fábulas”, en el área de Lengua y Literatura.
- b. Evaluación diagnóstica
- c. Planteamiento de criterios e indicadores.
- d. Definición de lo que diagnostica el criterio con tales indicadores

Para encontrar el paradigma apropiado de la alternativa como elemento de solución para potenciar la escritura en el área de Lengua y Literatura se procedió de la siguiente manera:

- a. Definición de las actividades lúdicas para potenciar la escritura (alternativa de solución).
- b. Concreción de un paradigma teórico o modelos de actividades lúdicas para el mejoramiento de la escritura.
- c. Análisis procedimental de cómo funciona el modelo de actividades lúdicas para potenciar la escritura en el área de Lengua y Literatura.

Luego de haber determinado las actividades lúdicas para potenciar la escritura se procedió a la aplicación de los talleres.

Los talleres que se plantearon recorrieron temáticas como las siguientes:

Taller 1: Observo, escucho, relato y escribo (a través de un video)

Taller 2: Mi expresión escrita y oral (Creación de fabulas a través de imágenes)

Taller 3: La bolsa mágica

Taller 4: Juego de palabras (Crucigrama, colgado o ahorcado, sopa de letras) para mejorar la escritura y ortografía

Para valorar la efectividad de las actividades lúdicas para potenciar la escritura en el Bloque N° 2 “Fábulas” en el área de Lengua y Literatura, se siguió el siguiente proceso:

- a) Antes de aplicar las actividades lúdicas para el desarrollo del taller 1 y 2 se realizó un pre-test para evidenciar los conocimientos de las actividades lúdicas para potenciar la escritura en el Bloque N° 2 “Fábulas” en el área de Lengua y Literatura.
- b) Aplicación de las actividades lúdicas para potenciar la escritura en el Bloque N° 2 “Fábulas” en el área de Lengua y Literatura.
- c) Aplicación del pos-test luego del taller.
- d) Se comprobó los resultados con las pruebas aplicadas y se utilizó como artificio lo siguiente:
 - Puntajes del Test antes del taller (x)
 - Puntajes del Test después del taller (y)

e) La comparación se realizó utilizando el coeficiente de correlación de Pearson (r), que representa las siguientes posibilidades:

$r > 0$: se comprueba de que x incide en y

$r = 0$: se comprueba que no hay incidencia.

$r < 0$: es una incidencia inversa (disminuye la una aumenta la otra)

Para el cálculo de la r de Pearson se utilizara la siguiente fórmula:

$$r = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

SIMBOLOGÍA

N= número de integrantes de la población.

$\sum X$ = suma de puntuaciones de x

$\sum Y$ = suma de puntuaciones de y

$\sum X^2$ = suma de X^2

$\sum Y^2$ = suma de Y^2

$\sum XY$ = suma de productos de XY

Para la construcción de los resultados de la investigación.

Para construir los resultados de la presente investigación se tomó en cuenta la prueba de diagnóstico del aprendizaje en el área de Lengua y Literatura y la aplicación de las actividades lúdicas: Observo, escucho, relato y escribo, mi expresión escrita y oral, la bolsa mágica y juego de palabras.

- a) Resultados del diagnóstico del aprendizaje en el área de Lengua y Literatura
- b) Resultados de la aplicación de los talleres denominados actividades lúdicas para mejorar la escritura en el área de Lengua y Literatura.

Para la elaboración de la discusión

La discusión se enmarcó dentro de dos aspectos:

- a) Discusión que concierne al diagnóstico de los aprendizajes en el área de Lengua y Literatura, es decir si hay o no existencia de dificultades con respecto a la escritura de fábulas.
- b) Discusión de la relación a la aplicación de las actividades lúdicas planteadas en los distintos talleres, es decir el impacto de estos en los procesos enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.

Conclusiones

La elaboración de las conclusiones se realizó a través de los siguientes apartados:

Conclusiones con respecto al diagnóstico de la realidad temática (potenciar la escritura)

Conclusiones con respecto de la aplicación de la alternativa (actividades lúdicas)

Recomendaciones

Al término de la investigación se recomendó la aplicación de la alternativa, de ser positiva su valoración, en tanto se dirá que:

- a) Las actividades lúdicas para potenciar la escritura son importantes y deben ser utilizadas por los docentes para afianzar los conocimientos de los estudiantes.
- b) Recomendar las actividades lúdicas para potenciar lectoescritura en el Bloque N° 2 “Fábulas” en el área de Lengua y Literatura.
- c) Dichas recomendaciones serán observadas y elaboradas para que los actores educativos: estudiantes, profesores e inclusive los directivos, tomen la propuesta para superar los problemas de escritura, de modo que se pueda potenciar de una mejor manera la escritura.

f. RESULTADOS

Encuesta aplicada a la docente

Pregunta 1 ¿Qué entiende usted por actividades Lúdicas?

Análisis e Interpretación

Sáenz (2009) manifiesta que: “Las actividades lúdicas son las que fomentan el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades, de placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento” (p.46).

La docente de cuarto grado de la escuela investigada manifiesta que las actividades lúdicas son una herramienta educativa que se debe aplicar en el proceso de enseñanza aprendizaje hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, es una fuente generadora de emociones y conocimientos, manifiesta.

De ello puedo deducir que la maestra si conoce el concepto de actividades lúdicas manifestando que el juego es una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas y se vuelve una estrategia de refuerzo debiendo aplicarlas adecuadamente en el proceso enseñanza - aprendizaje.

Pregunta 2 ¿Cree usted que el juego es importante dentro del salón de clase para que las niñas y los niños aprendan de una forma dinámica?

Cuadro 1

Alternativa	F	%
Si	1	100
No	--	--
Total	1	100

Análisis e Interpretación

Anónimo. Manifiesta que: “El juego es una actividad que desarrolla la imaginación, libera depresiones, permite actuar con plena libertad e independencia, el niño expresa sus emociones y sentimientos especialmente a través del juego simbólico” (p.28). Mediante este juego el niño aprende a compartir, a cooperar, desarrollar sus destrezas y poner en manifiesto sus habilidades, en si las actividades lúdicas son importantes para que los niños y niñas centren su atención y aprendan de una forma dinámica.

La maestra encuestada manifiesta de manera totalitaria que el juego si es importante dentro del salón de clases.

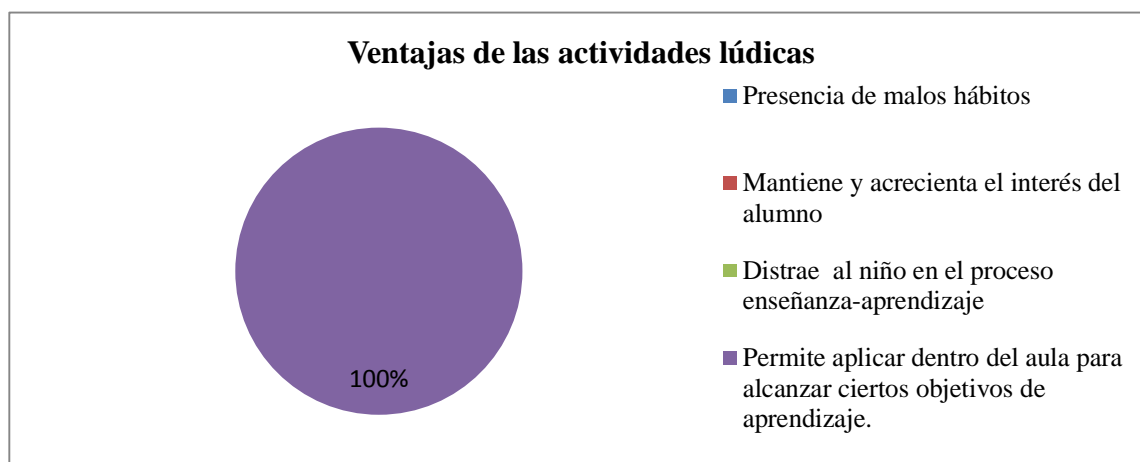
En sí, introducir el juego en el proceso enseñanza-aprendizaje es importante ya que permite desarrollar en los niños su potencial creativo, dinámico e interactivo, por ello la maestra, debe aplicar y no solo manifestarlo que se lo debe usar ya que ella forma cada día niños para que se desenvuelvan y pongan el practica en su vida cotidiana lo aprendido, desarrollándose siempre en una sociedad verdaderamente competitiva. Acota la docente encuestada que su aplicación sirve para impartir e interactuar maestro-alumno- maestro pero que a veces no avanza a contralar por ello no lo hace con mucha frecuencia.

Pregunta 3 Marque con una “x” del siguiente listado ¿Cuál cree usted que son las ventajas de las actividades lúdicas?

Cuadro 2

Alternativa	f	%
Aumenta los niveles de irresponsabilidad de los alumnos	--	--
Presencia de malos hábitos	--	--
Mantiene y acrecienta el desinterés del alumno	--	--
Distrae al niño en el proceso enseñanza-aprendizaje	--	--
Permite aplicar dentro del aula para alcanzar ciertos objetivos de aprendizaje.	1	100
Total	1	100

Gráfica 1



Fuente: Docente de cuarto grado de Educación General Básica “Lauro Damerval Ayora N° 2”. Periodo 2014-2015
Responsable: Karla Alexandra Ruiz Ocampo.

Análisis e Interpretación

Según Bernard (2009) menciona que: “Existen varias ventajas del uso de actividades lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje como: facilita la adquisición de conocimientos,

dinamiza las sesiones de enseñanza-aprendizaje, aumenta los niveles de responsabilidad de los alumnos, permite abordar la educación en valores” (p.75)

La maestra manifiesta que una de las importantes ventajas de las actividades lúdicas es la que se aplica dentro del aula para alcanzar ciertos objetivos de aprendizaje con mayor facilidad.

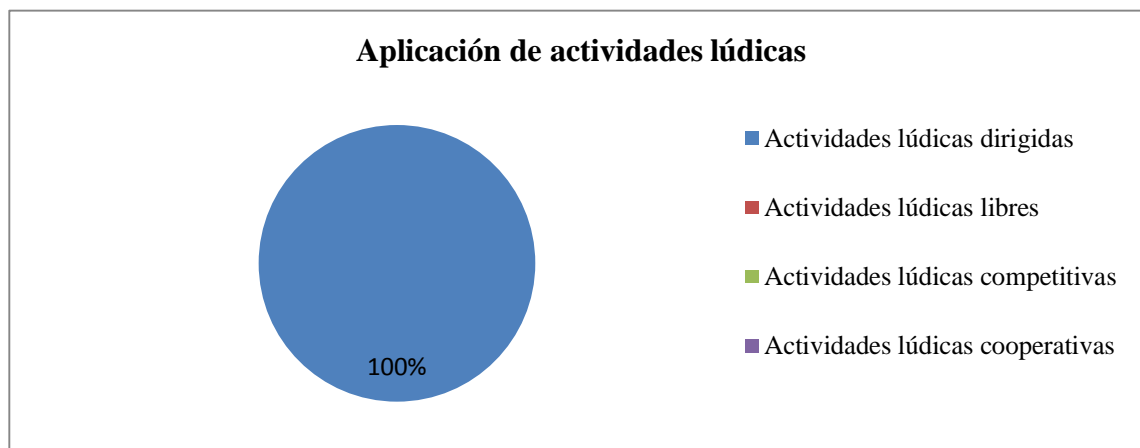
En sí, aplicar juegos dentro del proceso enseñanza - aprendizaje facilita la adquisición de conocimientos, fomenta la cohesión de grupo, además de ello aumenta los niveles de responsabilidad de los alumnos, sin embargo la maestra pierde la oportunidad de desarrollar estas destrezas en los alumnos porque desconoce de la variedad de ventajas que estas actividades nos proporciona

Pregunta 4 ¿Cuál de las siguientes actividades lúdicas aplica para la enseñanza de la escritura?

Cuadro 3

Alternativa	F	%
Actividades lúdicas dirigidas	1	100
Actividades lúdicas libres	--	--
Actividades lúdicas competitivas	--	--
Actividades lúdicas cooperativas	--	--
Actividades lúdicas heurísticas	--	--
Total	1	100

Gráfica 2



Fuente: Docente de cuarto grado de Educación General Básica “Lauro Damerval Ayora N° 2”. Periodo 2014-2015
Responsable: Karla Alexandra Ruiz Ocampo.

Análisis e Interpretación:

Según López (2011) señala que:

Las actividades lúdicas se clasifican de la siguiente manera: actividades lúdicas libres, dirigidas, competitivas, cooperativas, heurísticas. La actividad lúdica libre es una actividad que desarrolla la imaginación, libera depresiones permite actuar con plena libertad e independencia, se realiza sin la intervención de un adulto, permite que el niño exprese sus emociones y sentimientos especialmente a través del juego simbólico. (p. 93)

Para la enseñanza de la escritura la maestra señala de manera totalitaria que utiliza actividades lúdicas dirigidas, mediante el dictado o copia de lectura

Sería imprescindible innovar esas actividades, introduciendo de una forma más factible todas las actividades lúdicas antes mencionadas. De esta forma se está corroborando el desconocimiento y la contradicción en su aplicación. No olvidemos que las diferentes actividades lúdicas permiten desarrollar en los estudiantes o en cada individuo diferentes

habilidades por ello se debería utilizar las de acuerdo a las necesidades e intereses de los niños y de esta manera solventar las expectativas de cada estudiante.

Pregunta 5 ¿Utiliza el juego como herramienta para potenciar en las niñas y niños los hábitos de escribir?

Cuadro 4

Alternativa	F	%
Si		
No	--	--
A veces	1	100
Total	1	100

Análisis e Interpretación:

Pérez (2010) afirma que: “El juego es una de las herramientas más efectiva para promover el aprendizaje y transferir el conocimiento gracias a su capacidad de simular la realidad ofreciendo un escenario para cometer errores y aprender de ellos mediante la práctica” (p.29).

La maestra encuestada manifiesta que si aplica el juego como una herramienta fundamental para potenciar el hábito de la escritura en sus estudiantes.

La educación lúdica es inherente al ser humano y aparece siempre como una forma transaccional con vistas a la adquisición de algún conocimiento, que se redefine en la elaboración permanente del pensamiento individual en continuo intercambio con el pensamiento colectivo. La docente asevera que con este tipo de actividades permite mejorar en los niños su caligrafía, ortografía, demostrando así que es de vital importancia fomentar en los educando el hábito de la escritura.

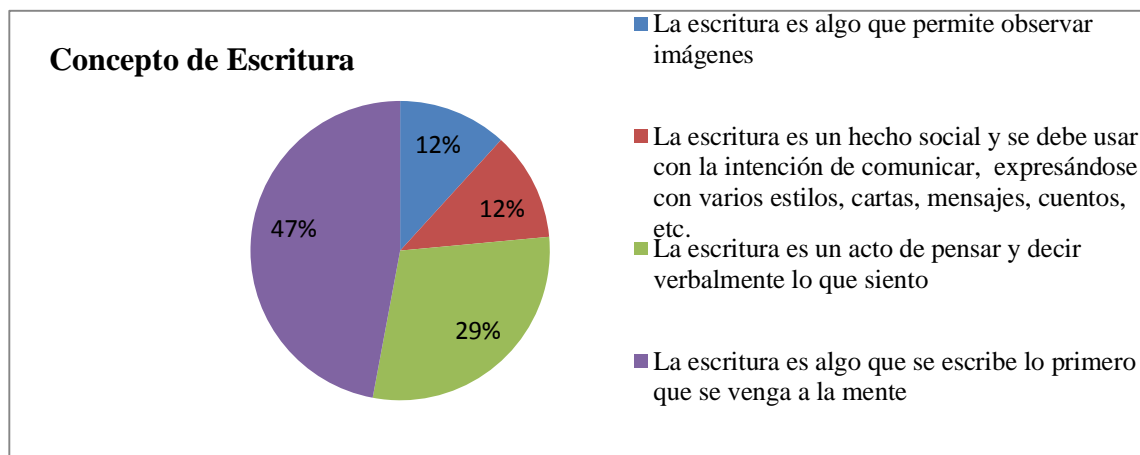
Encuesta aplicada a los estudiantes

Pregunta 1 De las siguientes alternativas señale ¿Cuál entiende por escritura?

Cuadro 5

Alternativa	f	%
a) La escritura es algo que permite observar imágenes	2	12
b) La escritura es un hecho social y se debe usar con la intención de comunicar, expresándose con varios estilos, cartas, mensajes, cuentos, etc.	2	12
c) La escritura es un acto de pensar y decir verbalmente lo que siento	5	29
d) La escritura es algo que se escribe lo primero que se venga a la mente y es una actividad aburrida	8	47
Total	17	100

Gráfica 3



Fuente: Estudiantes de cuarto grado de la Escuela de Educación General Básica "Lauro Damerval Ayora N° 2". Período 2014-2015.

Responsable: Karla Alexandra Ruiz Ocampo.

Análisis e Interpretación

Rodríguez (2001) afirma que:

La escritura es un hecho social por excelencia no hay duda de la importancia de los esquemas de asimilación que cada sujeto va construyendo en cada momento para interpretar la realidad.

Se debe usar la escritura con la intención de comunicar, expresándose con varios estilos, cartas, mensajes, cuentos, etc. (p. 39)

Los niños y niñas de la escuela investigada a través del instrumento aplicado señalan en un 47% que representan a 8 estudiantes la alternativa d; un 29% que representan a 5 estudiantes la alternativa c; con un mismo porcentaje esto es un 12% que representan 2 estudiantes a cada alternativa señalan las planteamiento a y b.

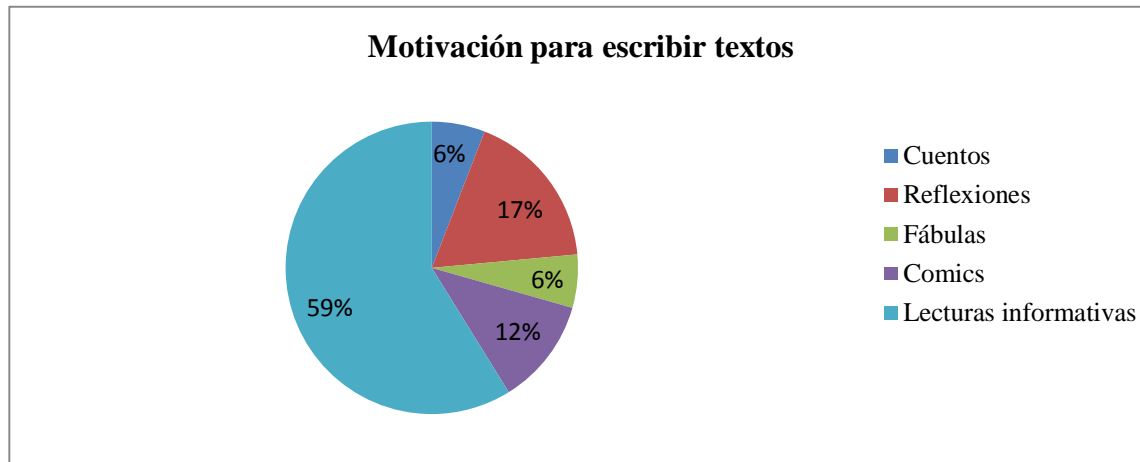
Luego de haber analizado las respuestas a esta pregunta se determina que los estudiantes desconocen el concepto de escritura, puesto que la escritura es un hecho social y se debe usar con la intención de comunicar, expresándose con varios estilos, cartas, mensajes, cuentos, etc., motivo por el cual la docente debe poner énfasis en conceptualizar para que los estudiantes conozcan su consistencia.

Pregunta 2 Tu maestra te motiva a escribir pequeños textos como:

Cuadro 6

Alternativa	F	%
Cuentos	1	6
Reflexiones	3	17
Fábulas	1	6
Comics	2	12
Copia de lecturas informativas	10	59
Total	17	100

Gráfica 4



Fuente: Estudiantes de cuarto grado de la Escuela de Educación General Básica “Lauro Damerval Ayora N° 2”. Periodo 2014-2015.
Responsable: Karla Alexandra Ruiz Ocampo.

Análisis e Interpretación

Mendoza (2005) señala que: “Las situaciones didácticas están centradas en leer y en escribir, en reflexionar, discutir, avanzar en el dominio del lenguaje escrito y en el sistema de escritura” (p. 58).

Las respuestas dadas a las interrogantes demuestran que 10 estudiantes que representan el 59% indican copia de lecturas informativas; con un 17% que representa a 3 estudiantes señalan reflexiones; 2 estudiantes señalan comics que representa un 12%; fábulas señala 1 estudiante que representa el 6%; y, con igual porcentaje que indica a cuentos.

A través de esta pregunta se evidencia, que la maestra de los niños y niñas de la escuela de Educación General Básica “Lauro Damerval Ayora N^a 2” no utiliza actividades lúdicas para potenciar el hábito de escribir de una manera dinámica. Los estudiantes dan a conocer que

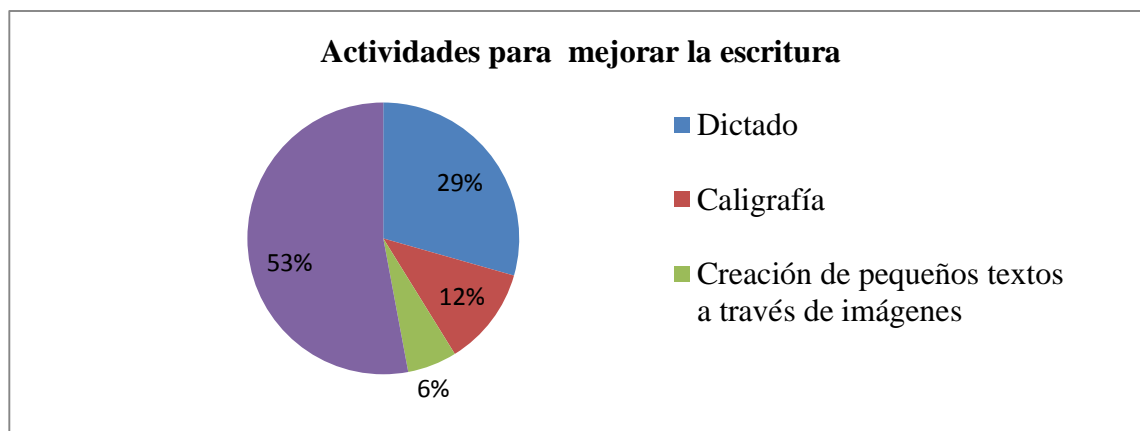
muy pocas veces la maestra les suele motivar a escribir pequeños textos de forma significativa, más bien que les incita a escribir de forma monótona y aburrida.

Pregunta 3 ¿Qué actividad realiza la maestra para mejorar tu escritura?

Cuadro 7

Alternativa	F	%
Dictado	5	29
Caligrafía	2	12
Creación de pequeños textos a través de imágenes	1	6
Copia de lecturas	9	53
Total	17	100

Gráfica 5



Fuente: Estudiantes de cuarto grado de la Escuela de Educación General Básica “Lauro Damerval Ayora N° 2”. Periodo 2014-2015.
Responsable: Karla Alexandra Ruiz Ocampo.

Análisis e Interpretación

Martínez (2005) manifiesta que: “Lo más importante es el tiempo que la maestra comparte con sus estudiantes. La escritura es una actividad muy importante para fomentarla, puede abrir puertas hacia un mundo de información y creación” (p.37).

En esta pregunta se pudo conocer mediante los resultados de los estudiantes que las actividades que la maestra utiliza para mejorar la escritura es la copia de lecturas con un 53 % que representa 9 estudiantes; el dictado con un 29% que representa 5 estudiantes; caligrafía con un 12% que representa 12 estudiantes; y, mediante la creación de pequeños escritos con un 6 % que representa a 2 estudiantes.

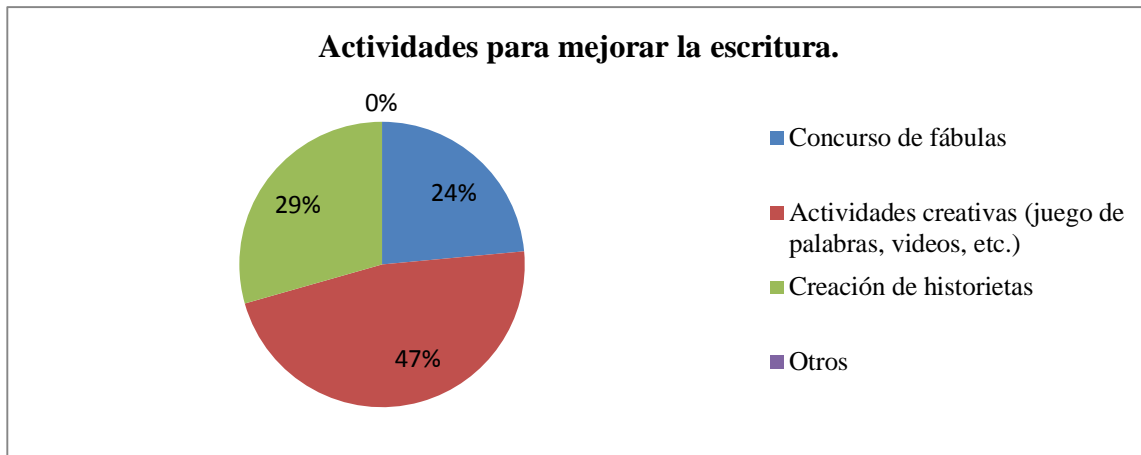
La docente utiliza actividades que no son muy acordes para mejorar la escritura de los niños de una forma activa en donde ellos pongan en manifiesto sus habilidades y destreza, potenciado así un espíritu escritor de los infantes.

Pregunta 4 ¿Qué actividades te gustaría realizar para mejorar tu nivel de escritura?

Cuadro 8

Alternativa	F	%
Concurso de fábulas	4	24
Actividades creativas (juego de palabras, videos, etc.)	8	47
Creación de historietas	5	29
Otros	--	--
Total	17	100%

Gráfica 6



Fuente: Estudiantes de cuarto grado de la Escuela de Educación General Básica “Lauro Damerval Ayora N° 2” Periodo 2014-2015
Responsable: Karla Alexandra Ruiz Ocampo.

Análisis e Interpretación:

Sánchez (2001) sugiere actividades representativas como dramatización, expresión plástica, que permitirán afianzar la enseñanza de la escritura, para ello será necesario que los niños interpreten: dibujos, imágenes de cuento, fotografías, juego de palabras, carteles publicitarios que les permitirá crear escritos poniendo en juego su imaginación.

De acuerdo a las respuestas dadas el 47% que representa a 8 estudiantes señalan actividades creativas (juego de palabras, videos, etc.); el 29% que representa 5 estudiantes mencionan creación de historietas; y, 4 estudiantes que representan el 24% indican concurso de fábulas.

De las manifestaciones detectadas se puede colegir que los niños quieren aprender a escribir pequeños escritos, mediante actividades divertidas ya que como manifiesta Montessori

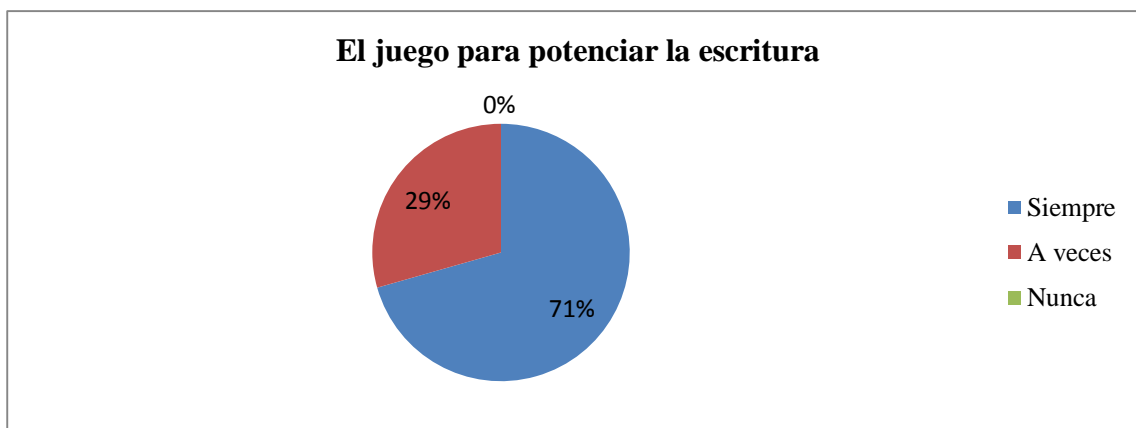
que el juego dentro del proceso enseñanza- aprendizaje es fundamental ya que se lo utiliza para lograr un objetivo a largo o corto plazo.

Pregunta 5 ¿Consideras importante que se aplique el juego como medio para potenciar la escritura?

Cuadro 9

Alternativa	F	%
Siempre	12	71
A veces	5	29
Nunca	--	--
Total	17	100

Gráfica 7



Fuente: Estudiantes de cuarto grado de la Escuela de Educación General Básica “Lauro Damerval Ayora N° 2” .Periodo 2014-2015.

Responsable: Karla Alexandra Ruiz Ocampo.

Análisis e Interpretación

Torres (2001) manifiesta que se reconstruye el conocimiento a partir de los acontecimientos del entorno, utilizando como recursos elementos y actividades lúdicas, las

cuales enriquecen el método tradicional de la memorización y la repetición, fundamentando la creatividad, imaginación, la práctica y la fluidez de las actividades.

Los datos analizados señalan que 12 estudiantes que representa el 71% contestan a la pregunta que siempre y, con el 29% que representa a 5 estudiantes señalan que a veces.

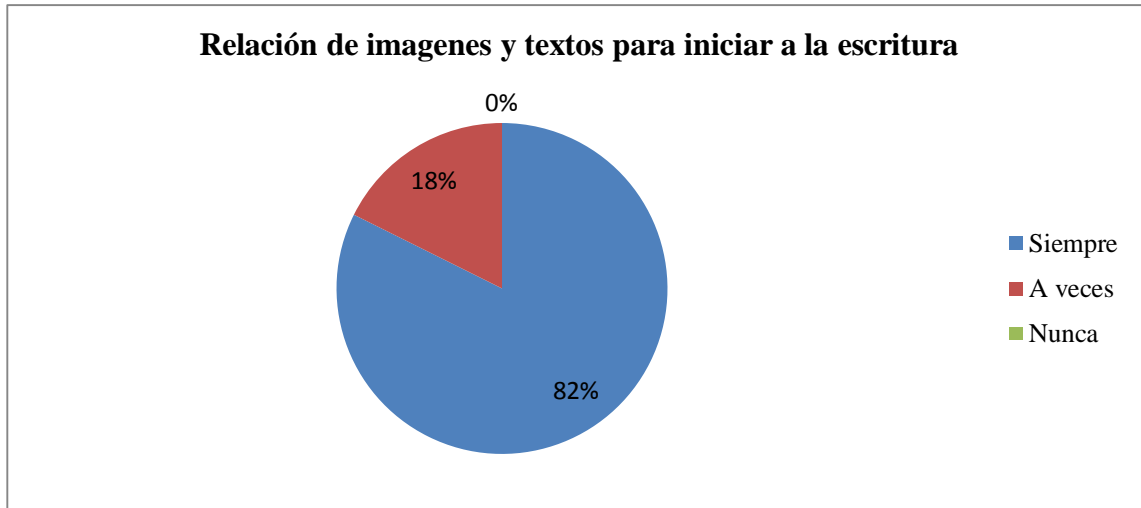
Del juego también surge la confrontación de ideas, trabajo cooperativo, competitivo ya que los estudiantes compiten por desenvolverse mejor en un ambiente de alegría y compañerismo, por ello, se garantiza que con los juegos no existe entretención, sino que se aprende a manejar situaciones, desarrollando la competitividad. Se destaca que por medio de esta pregunta los estudiantes manifiestan que es importante que se aplique el juego para potenciar la escritura de una forma más atractiva.

Pregunta 6 ¿Con que frecuencia consideras necesario que la maestra relacione las imágenes y textos para dar inicio a la escritura?

Cuadro 10

Alternativa	F	%
Siempre	14	82
A veces	3	18
Nunca	--	--
Total	17	100

Gráfica 8



Fuente: Estudiantes de cuarto grado de la Escuela de Educación General Básica “Lauro Damerval Ayora N° 2”. Periodo 2014-2015.
Responsable: Karla Alexandra Ruiz Ocampo.

Análisis e Interpretación

Rodríguez (2009) afirma que: “La expresión escrita es la habilidad que tiene el individuo de expresarse correctamente, utilizando las reglas ortográficas poniendo en manifiesto el mensaje de formas escrita, ya que a través de imágenes el niño observa, escribe y relata” (p.45).

Las respuestas dadas a la pregunta planteada a los encuestados indican en un 82% que representa a 14 estudiantes siempre y con un 18% que representa a 3 estudiantes señalan a veces.

Si el estudiante tiene una adecuada motivación, con un material colorido y llamativo por ende el educando va a sentir inclinación, poner interés, atención y va a sacar provecho del aprendizaje que le están otorgando, es aquí donde la maestra debe ingeniárselas para proyectar una material que le motive a los niños a realizar cierta actividad.

RESULTADO EN RELACIÓN AL OBJETIVO DE APLICACIÓN

Intervenir con actividades lúdicas para potenciar la escritura dentro del aula de clases para motivar e incentivar la escritura de fábulas en los niños y niñas de cuarto grado de la Escuela de Educación General Básica “Lauro Damerval Ayora N° 2” de la Parroquia San Sebastián, Cantón y Provincia de Loja, Periodo Académico 2014- 2015.

Taller 1

Tema: Observo, escucho, relato y escribo (a través de un video)

Objetivo: Motivar e incentivar la escritura de manera divertida en los niños y niñas, mediante la observación de videos, para elevar y potenciar la escritura de pequeñas fábulas.

CALIFICACIONES DEL TALLER 1

ESCUELA DE EDUCACION GENERAL BÁSICA”LAURO DAMERVAL AYORA N° 2”

GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA: Cuarto grado

NOMINA DE ALUMNOS	X	Y	X,Y	X ²	Y ²
Aguilar Matailo Yamilex	6	8	48	36	64
Álvarez Jiménez Joel A	4	8	32	16	64
Ambuludí Macas Luis	6	8	48	36	64
Capa Vélez Ángel	4	8	32	16	64
Criollo Segura Erik	6	10	60	36	100
Cueva Ortega Yandry	6	8	48	36	64
Chacón Chacón Doménica	4	10	40	16	100
González Gordillo Jennifer	8	10	80	64	100
Jiménez Abad Irene	8	10	80	64	100
Maza Ramón Alexis	8	10	80	64	100
Medina Jiménez José	6	8	48	36	64
Pérez Soto Bruce	2	8	16	4	64

Sánchez Flores Ximena	6	8	48	36	64
Sarango Sarango Nelson	8	10	80	64	100
Sierra Quilca Emilce	8	10	80	64	100
Vélez Poma Jenny	4	10	40	16	100
Yunga Tigre Yordy	4	8	32	16	64
	$\Sigma X=98$	$\Sigma Y=152$	$\Sigma X,Y=892$	$\Sigma X^2=620$	$\Sigma Y^2=1372$

Aplicación de la fórmula directa

$$r = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma x)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N\Sigma x^2 - (\Sigma X)^2][N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

$$r = \frac{17(892) - (98)(152)}{\sqrt{[17(620) - (98)^2][17(1372) - (152)^2]}}$$

$$r = \frac{(15164) - (14896)}{\sqrt{[(10540) - (9604)][(23324) - (23104)]}}$$

$$r = \frac{268}{\sqrt{205920}}$$

$$r = \frac{268}{453,78408}$$

$$r = 0,59$$

Decisión:

Al aplicar un pre-test y pos-test en el primer taller con el tema observo, escucho, relato y escribo (a través de un video), la variación entre las dos pruebas calculadas dio como resultado 0,59 con signo positivo en consecuencia se obtuvo una correlación media, en su gran parte se logró cumplir con el objetivo de motivar e incentivar la escritura de manera divertida en los niños y niñas, mediante la observación de videos, para elevar y potenciar la escritura de pequeñas fábulas, en los estudiantes de cuarto grado de la Escuela de Educación General Básica Lauro Damerval Ayora N° 2.

Taller 2

Tema: Mi expresión escrita y oral (creación de fábulas a través de imágenes)

Objetivo: Incentivar la escritura en los estudiantes, a través de la observación de imágenes, para desarrollar su creatividad e imaginación.

CALIFICACIONES DEL TALLER 2					
ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA "LAURO DAMERVAL AYORA N° 2"					
GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA: Cuarto grado					
NOMINA DE ALUMNOS	X	Y	X,Y	X ²	Y ²
Aguilar Matailo Yamilex	5	9	45	25	81
Álvarez Jiménez Joel A	4	7	28	16	49
Ambuludí Macas Luis	7	10	70	49	100
Capa Vélez Ángel	4	7	28	16	49
Criollo Segura Erik	5	7	35	25	49
Cueva Ortega Yandry	5	8	40	25	64
Chacón Chacón Doménica	6	9	54	36	81
González Jennifer	5	8	40	25	64
Jiménez Abad Irene	4	7	28	16	49
Maza Ramón Alexis	5	8	40	25	64
Medina Jiménez José	5	9	45	25	81
Pérez Soto Bruce	5	8	40	25	64
Sánchez Flores Ximena	7	10	70	49	100
Sarango Sarango Nelson	4	7	28	16	49
Sierra Quilca Emilce	5	8	40	25	64
Vélez Poma Jenny	5	8	40	25	64
Yunga Tigre Yordy	4	7	28	16	49
	$\Sigma X=85$	$\Sigma Y=135$	$\Sigma X,Y =699$	$\Sigma X^2=439$	$\Sigma Y^2=1121$

Aplicación de la fórmula directa

$$r = \frac{N\sum XY - (\sum x)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum x^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

$$r = \frac{17(699) - (85)(135)}{\sqrt{[17(439) - (85)^2][17(1121) - (135)^2]}}$$

$$r = \frac{(11883) - (11475)}{\sqrt{[(7463) - (7225)][(19057) - (18225)]}}$$

$$r = \frac{408}{\sqrt{[238][832]}}$$

$$r = \frac{408}{\sqrt{198016}}$$

$$r = \frac{408}{444,98}$$

$$r = 0,91$$

Decisión:

Al aplicar un pre-test y pos-test en el segundo taller con el tema mi expresión escrita y oral (creación de fábulas a través de imágenes), la variación entre las dos pruebas calculadas dio como resultado 0,91 con signo positivo en consecuencia se obtuvo una correlación positiva muy fuerte., es decir se logró cumplir con el objetivo de incentivar la escritura en los estudiantes, a través de la observación de imágenes, para desarrollar su creatividad e imaginación, en los estudiantes de cuarto grado de la Escuela de Educación General Básica Lauro Damerval Ayora N° 2.

Taller 3

Tema: La bolsa mágica.

Objetivo: Crear momentos mágicos, transportar a los niños a un mundo de cuento, que les haga vivir su infancia, potenciando lo mejor de esa edad, la capacidad de crear y jugar, para desarrollar su imaginación y sus habilidades lingüísticas.

CALIFICACIONES DEL TALLER 2					
ESCUELA DE EDUCACION GENERAL BÁSICA"LAURO DAMERVAL AYORA N° 2"					
GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA: Cuarto grado					
NOMINA DE ALUMNOS	X	Y	X,Y	X²	Y²
Aguilar Matailo Yamilex	4	7	28	16	49
Álvarez Jiménez Joel A	5	8	40	25	64
Ambuludí Macas Luis	4	7	28	16	49
Capa Vélez Ángel	5	8	40	25	64
Criollo Segura Erik	4	7	28	16	49
Cueva Ortega Yandry	7	10	70	49	100
Chacón Chacón Doménica	4	7	28	16	49
González Jennifer	5	8	40	25	64
Jiménez Abad Irene	5	7	35	25	49
Maza Ramón Alexis	6	8	48	36	64
Medina Jiménez José	4	6	24	16	36
Pérez Soto Bruce	5	7	35	25	49
Sánchez Flores Ximena	6	9	54	36	81
Sarango Sarango Nelson	4	7	28	16	49
Sierra Quilca Emilce	5	8	40	25	64
Vélez Poma Jenny	5	7	35	25	49
Yunga Tigre Yordy	5	8	40	25	64
	$\Sigma X=83$	$\Sigma Y=129$	$\Sigma X,Y=641$	$\Sigma X^2=417$	$\Sigma Y^2 =993$

Aplicación de la fórmula directa

$$r = \frac{N\sum XY - (\sum x)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum x^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

$$r = \frac{17(641) - (83)(129)}{\sqrt{[17(417) - (83)^2][17(993) - (129)^2]}}$$

$$r = \frac{(10897) - (10707)}{\sqrt{[(7089) - (6889)][(16881) - (16641)]}}$$

$$r = \frac{(190)}{\sqrt{[200][240]}}$$

$$r = \frac{190}{209.089}$$

$$r = 0,90$$

Decisión:

Al aplicar un pre-test y pos-test en el tercer taller con el tema la bolsa mágica, la variación entre las dos pruebas calculadas dio como resultado 0,90 con signo positivo en consecuencia se obtuvo una correlación positiva muy fuerte., es decir se logró cumplir con el objetivo de crear momentos mágicos, transportar a los niños a un mundo de cuento, que les haga vivir su infancia, potenciando lo mejor de esa edad, la capacidad de crear y jugar, para desarrollar su imaginación y sus habilidades lingüísticas, en los estudiantes de cuarto grado de la Escuela de Educación General Básica Lauro Damerval Ayora N° 2.

Taller 4

Tema: Juego de palabras (crucigrama, colgado o ahorcado, sopa de letras) para mejorar la escritura y ortografía

Objetivo: Aumentar la creatividad a través de juegos, para incentivar la escritura de una manera acogedora y divertida.

CALIFICACIONES DEL TALLER 2					
ESCUELA DE EDUCACION GENERAL BÁSICA "LAURO DAMERVAL AYORA N° 2"					
GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA: Cuarto grado					
NOMINA DE ALUMNOS	X	Y	x,y	x²	y²
Aguilar Matailo Yamilex	5	8	40	25	64
Álvarez Jiménez Joel A	6	9	54	36	81
Ambuludí Macas Luis	5	8	40	25	64
Capa Vélez Ángel	5	9	45	25	81
Criollo Segura Erik	4	7	28	16	49
Cueva Ortega Yandry	5	8	40	25	64
Chacón Chacón Doménica	5	8	40	25	64
González Gordillo Jennifer	4	7	28	16	49
Jiménez Abad Irene	5	8	40	25	64
Maza Ramón Alexis	7	10	70	49	100
Medina Jiménez José	5	8	40	25	64
Pérez Soto Bruce	4	7	28	16	49
Sánchez Flores Ximena	5	9	45	25	81
Sarango Sarango Nelson	5	8	40	25	64
Sierra Quilca Emilce	5	8	40	25	64
Vélez Poma Jenny	5	9	45	25	81
Yunga Tigre Yordy	4	7	28	16	49
	$\sum x=84$	$\sum y=138$	$\sum x,y=691$	$\sum x^2=424$	$\sum y^2=1132$

Aplicación de la fórmula directa

$$r = \frac{N\sum XY - (\sum x)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum x^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

$$r = \frac{17(691) - (84)(138)}{\sqrt{[(17)(424) - (84)^2][(17)(1132) - (138)^2]}}$$

$$r = \frac{(11747) - (11592)}{\sqrt{[7208 - (7056)][19244 - 19044]}}$$

$$r = \frac{155}{\sqrt{[152][200]}}$$

$$r = \frac{155}{\sqrt{30400}}$$

$$r = \frac{155}{174,35}$$

$$r = 0,88$$

Decisión:

Al aplicar un pre-test y pos-test en el cuarto taller con el tema juego de palabras (crucigrama, colgado o ahorcado, sopa de letras) para mejorar la escritura y ortografía, la variación entre las dos pruebas calculadas dio como resultado 0,88 con signo positivo en consecuencia se obtuvo una correlación positiva considerable, es decir se logró cumplir con el objetivo de aumentar la creatividad a través de juegos, para incentivar la escritura de una manera acogedora y divertida., en los estudiantes de cuarto grado de la Escuela de Educación General Básica Lauro Damerval Ayora N° 2..

g. DISCUSIÓN

Objetivo específico: Diagnosticar las actividades lúdicas mediante la aplicación de talleres para potenciar la escritura en el bloque 2 “Fábula” en el Área de Lengua y Literatura con los niños y niñas de cuarto grado de la escuela de Educación General Básica “Lauro Damerval Ayora N° 2”.

Informantes	Criterio	Indicadores de situación negativa			Indicadores de situación positiva		
		Deficiencia	Obsolescencia	Necesidad	Teneres	Innovación	Satisfactores
Estudiantes	Concepto de escritura	47% es algo que se escribe lo primero que se venga a la mente y es una actividad aburrida	No se ha dado valor a lo importancia que tiene la escritura en los niños	La docente debe poner más interés en desarrollar esta macro destreza en sus educandos	Se conoce q es fundamental desarrollar en ellos el hábito de escribir pero se debe poner más empeño tanto de la maestra y los estudiantes	Conocer nuevas formas de dar a conocer la importancia de la escritura	La escritura es un hecho social y se debe usar con la intención de comunicar, expresándose con varios estilos, cartas, mensajes, cuentos, entre otros.
	Concepto de actividades lúdicas (juego)	El 41.2% entienden que la actividad lúdica es donde se realiza movimiento con el cuerpo	La falta de comunicación entre maestra-alumno sobre el tema.	Desconocimiento de lo que son las actividades lúdicas	23,3 % señala que la actividad lúdica es un herramienta que ayuda al desarrollo sistemático del estudiante	Utilización de actividades divertidas para potenciar la escritura en los estudiantes	La buena predisposición de los estudiantes para trabajar con nuevas actividades
	Actividades que realiza la maestra para motivar la escritura	El 68% manifiesta que utiliza el dictado, caligrafía y copia de lecturas	Falta de utilización de nuevas actividades para solucionar el problema.	Incrementar actividades lúdicas como: juego de palabras, creación de fábulas a través de imágenes, entre otros.	Se debería tomar en cuenta actividades de acuerdo a sus intereses.	Conocer y aplicar diversas formas para potenciar la escritura en los niños de manera divertida	el 41.1 % señalan que les gustaría aprender mediante la creación de historietas a partir de una imagen para mejorar la escritura
Docente		Conoce pero no	No se ha dado	La docente debe	Herramienta educativa	Debería la docente	La buena

Concepto de actividades lúdicas	aplica con frecuencia esta opción como alternativa positiva de aprendizaje.	importancia a la problemática	interesarse por dar a conocer nuevos aprendizajes de forma diferente.	que se debe aplicar en el proceso enseñanza aprendizaje.	buscar nuevas formas para aplicar y dar a conocer a sus estudiantes.	voluntad de la docente para aplicar en el PEA esta alternativa.
Clasificación de las actividades lúdicas.	La maestra utiliza un 100/ las actividades lúdicas dirigidas	Falta conocimiento y utilización de las nuevas actividades para solucionar el problema.	Actividades lúdicas dirigidas, libres, competitivas, cooperativas, heurísticas.	Desconoce la variedad de actividades divertidas que permitirán potenciar de una mejor forma la escritura.	Actualización de la docente en conocer y aplicar las diferentes actividades lúdicas	La docente está consiente que debe hacer mucho más que limitarse a ella misma y a los estudiantes al aplicar lo que ella considera factible
Utiliza el juego como herramienta didáctica.	La causa principal según los datos referidos por falta de tiempo y exceso de alumnos lo que no le permite utilizar el juego frecuentemente.	Conformismo por parte de la docente al no utilizar el juego de forma constante en el PEA.	Implementar el juego como una alternativa didáctica de potenciar la escritura jugando	Si, él juego es una herramienta fundamental para potenciar el hábito de la escritura en los estudiantes ya que permite mejorar en los niños su caligrafía, ortografía, mediante el dictado y copia de lectura.	Es una de las herramientas más efectivas para promover el aprendizaje y transferir el conocimiento, ofreciendo un escenario para cometer errores y aprender de ellos en la práctica a través de juegos nuevos y llamativos.	Los estudiantes a través del juego logran interactuar y expresar sus ideas y pensamientos de una mejor manera.

APLICACIÓN Y VALORACIÓN DE LOS TALLERES ALTERNATIVOS

Síntesis de la r de Pearson

Talleres aplicados	Valoración del coeficiente de la correlación de Pearson
1.1. Taller 1: Utilización de actividades lúdicas para potenciar la escritura en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica: observo, escucho, relato y escribo (a través de un video)	Las actividades realizadas de acuerdo con este taller fueron regulares teniendo un resultado de 0.59 representando un coeficiente de la correlación positiva media
1.2. Taller 2: Aplicación de actividades lúdicas para potenciar la escritura en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica: mi expresión escrita y oral (creación de fábulas a través de imágenes)	Creación de fábulas a través de imágenes este taller fue adecuado porque permitió desarrollar en los estudiantes su expresión escrita y oral obteniendo como resultado un 0.91 representando un coeficiente positiva fuerte
1.3. Taller 3: Uso de actividades lúdicas para potenciar la escritura en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica: la bolsa mágica	Bolsa mágica fue una actividad muy divertida, ya que ellos estaban a la expectativa al objeto para describirlo obteniendo en este taller un 0.90 representando un coeficiente de la positiva fuerte
1.4. Taller 4: Aplicación de actividades lúdicas para potenciar la escritura en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica: juego de	Actividades que permitieron llamar la atención de los educandos mejorando en ellos su escritura y enriqueciéndose con nuevas palabras

palabras (crucigrama, colgado o ahorcado, sopa de letras) para mejorar la escritura y ortografía. obteniendo en este taller un 0.88 coeficiente de correlación positiva considerable.

Intervenir con los talleres alternativos sobre las actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de la escritura, en el área de lengua y literatura, bloque 2 “Fábulas” en los niños y niñas de cuarto grado de la Escuela de Educación General Básica “Lauro Damerval Ayora N° 2” de la Parroquia San Sebastián, Cantón y Provincia de Loja, Periodo Académico 2014- 2015.

Al aplicar un pre-test y un post-test antes y después de desarrollar los talleres, la variación entre las cuatro pruebas calculadas con el coeficiente de correlación de Pearson generó resultados con signos positivos, en el primer taller llamado:

- Observo, escucho, relato y escribo (a través de un video) se obtuvo como resultado un 0.59, por lo tanto se obtuvo como correlación positiva media.
- En el segundo taller designado: mi expresión escrita y oral (creación de fábulas a través de imágenes) se logró un efecto de 0.91, por lo tanto se alcanzó una correlación positiva fuerte.
- En el tercer taller denominado como la bolsa mágica, se adquirió un efecto de 0.90, por lo tanto se alcanzó una correlación positiva fuerte.
- En el cuarto taller llamado como: juego de palabras (crucigrama, Colgado o ahorcado, sopa de letras) para mejorar la escritura y ortografía se logró un efecto de 0.88, por lo tanto se alcanzó una correlación positiva considerable.

- La aplicación de actividades lúdicas tienen una correlación positiva considerable de 0.82 demostrando así que dentro del proceso enseñanza-aprendizaje el juego cumple un rol importante, que las maestras deben tener en cuenta para desarrollar sus clases, permitiendo al niño interactuar con mayor facilidad en el salón de clases.

h. CONCLUSIONES

- La fundamentación teórica de las actividades lúdicas constituyen una alternativa para conocer y disminuir las dificultades en la escritura, promoviendo esta actividad mediante la selección de juegos acordes para solucionar las dificultades en los educandos.
- A través del diagnóstico realizado se detectó la falta de aplicación de las actividades lúdicas, por parte de la maestra para potenciar de una forma más adecuada, coherente y dinámica la escritura en los niños.
- Existen diferentes actividades lúdicas que permiten promover el amor por la escritura como: creación de fábulas o textos a través de imágenes, sopa de letras, la bolsa mágica, que utilizándolas adecuadamente podemos lograr aprendizajes significativos.
- Utilizando los diferentes modelos o alternativas para potenciar la escritura, se pudo evidenciar que los estudiantes adquieren conocimientos cuando se aplica algo divertido, permitiendo que el aprendizaje se vuelve más interesante, disminuyendo las deficiencias que no les permite desarrollar su espíritu escritor.
- La aplicación de talleres de las actividades lúdicas tienen una correlación positiva considerable de 0.82 mayor que cero, determinando que es imprescindible y fundamental la aplicación de juegos dentro del proceso educativo para adquirir y desarrollar en los estudiantes un aprendizaje innovador y motivador.

i. RECOMENDACIONES

- Los docentes deben investigar y conocer las diferentes actividades lúdicas, para poder aplicar en los estudiantes de acuerdo a su edad, intereses y sus expectativas.
- Las autoridades de la institución deben promover talleres de actividades lúdicas para los docentes y estudiantes las mismas que permitirán conocer, aprender y adquirir conocimientos de una forma más dinámica e interesante.
- Para la creación de actividades lúdicas se debe conocer el desarrollo cognitivo y psicológico de los estudiantes, para planificar de una manera pertinente y alcanzar las expectativas e intereses de los estudiantes.
- La aplicación de actividades lúdicas adecuadas ayudan a evitar y disminuir las falencias del aprendizaje por ello en el transcurso de los talleres los estudiantes deben sentirse motivados e interesados por aprender algo nuevo.
- La evaluación de la aplicación de las actividades lúdicas a través de los talleres se debe realizar de acuerdo a las necesidades que poseen los estudiantes, es decir los cuestionarios deben contener preguntas acordes a los temas a tratar y de esta manera valorar la efectividad de las actividades lúdicas.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

PROPUESTA ALTERNATIVA

**TALLERES DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA POTENCIAR LA ESCRITURA EN
NIÑOS Y NIÑAS DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA.**

AUTORA

Karla Alexandra Ruiz Ocampo

DIRECTORA

Dra. Cecilia del Carmen Costa Samaniego, Mg. Sc.

LOJA – ECUADOR
2016

TALLER 1

Tema: Observo, escucho, relato y escribo (A través de un video)

DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa Escuela de Educación Básica “Lauro Damerval Ayora N° 2”

Facilitadora Srta. Karla Alexandra Ruiz Ocampo **Fecha** martes 28 de abril del 2015

Número de participantes: 17 **Tiempo de duración:** 120 minutos

Prueba de conocimientos, observo, escucho, relato y escribo a través de un video: La prueba de conocimientos en el taller se realizó mediante la aplicación de un test para conocer las actividades lúdicas utilizadas en el área de lengua y literatura.

OBJETIVO: Motivar e incentivar la escritura de manera divertida en los niños y niñas, mediante la observación de videos, para elevar y potenciar la escritura de pequeñas fábulas.

ACTIVIDADES DE TRABAJO

- Saludo
- Realización de una motivación a todos los estudiantes. (Dinámica: La hormiguita)
- Presentación de la actividad a realizarse, observo, escucho y relato (a través de un video)
- Explicación sobre la actividad a realizarse.
- Pedir la colaboración a todos los estudiantes.
- Aplicación del cuestionario de conocimientos el pre test.

- Entregar a cada estudiante un mini tríptico en blanco, donde van a escoger un tema de fábulas para escribir su historia de forma individual.
- Desarrollar la actividad siguiendo los pasos y las indicaciones antes mencionadas.
- Socialización de las actividades realizadas.
- Evaluación del taller mediante la aplicación del pos test.

METODOLOGÍA DE TRABAJO

En el taller educativo observo, escucho, relato y escribo a través de un video se utilizó materiales de escritorio y útiles de mesa para potenciar la escritura en el bloque 2 “fábulas” llamando la atención y el interés de los niños. Por tal razón el taller fue esencialmente práctico y dinámico, que nos permitió identificar y determinar cuál es el grado de aprendizaje que el estudiante puede adquirir durante el proceso.

RECURSOS:

RECURSOS FÍSICOS: Salón de clases de la Institución.

DIDÁCTICOS: Computadora, infocus, cuaderno, lápiz, colores, hojas de bloc.

HUMANOS: Estudiantes y profesora.

PROGRAMACIÓN

- a) Saludo a todos los presentes.
- b) Aplicación del cuestionario de conocimientos.
- c) Ejecución de la motivación (Dinámica: La hormiguita)
- d) Hablar sobre la fábula y su importancia en el desarrollo de la escritura.

- e) Formar grupos de cuatro estudiantes
- f) Exposición de la actividad a realizarse sobre la escritura.
- g) Explicación y descripción de la actividad aplicada.
- h) Desarrollo de la actividad.
- i) Socialización de las actividades realizadas con apoyo y guía del docente
- j) Plenaria en la cual los estudiantes darán sus opiniones acerca del trabajo realizado.
- k) Finalmente se aplicará la evaluación.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Los resultados de aprendizaje obtenidos se los evidenció después de haber tomado una prueba antes de empezar a compartir el taller y otros resultados que evidenciaron los conocimientos significativos después de haber culminado con el taller.

CONCLUSIONES

Aplicar actividades lúdicas para potenciar la escritura en el área de Lengua y Literatura permite afianzar, fortalecer y potenciar de una manera más atractiva la escritura en los estudiantes.

Estas actividades permiten a los estudiantes intercambiar, ideas, pensamientos, desarrollar su creatividad e imaginación mediante la observación, para posteriormente plasmar lo más importante en un pequeño escrito.

RECOMENDACIONES

Se recomienda a la docente que proyecte videos de imágenes para potenciar la escritura, pues la aplicación de la misma demuestra un resultado final positivo y acogedor por parte de los estudiantes. Ser claro y veraz al momento de dar a conocer las instrucciones para el desarrollo adecuado del taller, utilizando los materiales adecuados para lograr el resultado esperado.

BIBLIOGRAFÍA

Mckee, D. (2012). Tus sueños. Quito-Ecuador: Editorial Norma.

Suárez, S. (2012). La Brujita Tapita. Buenos Aires-Argentina: Editorial: Misimusi

Motivación: Dinámica es un recurso didáctico excelente que requiere la participación directa y activa del niño, por medio de ella educamos al oído, la voz y el ritmo, el niño aprende divirtiéndose, expresa sus emociones y construye su identidad.

La hormiguita

Fui al mercado a comprar cereza y una hormiguita se subió a mi cabeza,
yo sacudía, sacudía, sacudía y la hormiguita aún seguía.

Fui al mercado a comprar hongos y una hormiguita se subió a mis hombros,
yo sacudía, sacudía, sacudía y la hormiguita aún seguía.

TALLER 2

Tema: Mi expresión escrita y oral (Creación de fábulas a través de imágenes).

DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa Escuela de Educación Básica “Lauro Damerval Ayora N° 2”

Facilitadora Srta. Karla Alexandra Ruiz O **Fecha** miércoles 06 de mayo del 2015

Número de participantes: 17 **Tiempo de duración:** 120 minutos

Prueba de conocimientos, mi expresión escrita y oral (creación de fábulas a través de imágenes): La prueba de conocimientos en el taller se realizó mediante la aplicación de un test para conocer las actividades lúdicas utilizadas en el área de lengua y literatura.

Objetivo: Incentivar la escritura en los estudiantes, a través de la observación de imágenes, para desarrollar su creatividad e imaginación.

ACTIVIDADES

- Saludo a todos los presentes
- Realización de una motivación a todos los estudiantes.
- Presentación de la actividad a realizarse, mi expresión oral y escrita
- Explicación sobre la actividad a realizarse.
- Pedir la colaboración a todos los estudiantes para la realización de esta actividad
- Aplicación del cuestionario de conocimientos el pre test.

- Los estudiantes observan las imágenes que la maestra les presenta
- Cada estudiante elabora una pequeña historieta de acuerdo a la imagen que el seleccionó
- Desarrollar la actividad siguiendo los pasos y las indicaciones antes mencionadas.
- Socialización las actividades realizadas.
- Evaluación del taller mediante la aplicación del pos tet.

METODOLOGÍA DE TRABAJO

En el taller educativo mi expresión escrita y oral (Creación de fábulas a través de imágenes) se utilizó láminas coloridas de imágenes y útiles de mesa para potenciar la escritura de “fábulas” llamando la atención y el interés de los niños. Por tal razón el taller fue esencialmente práctico y dinámico, que nos permitió identificar y determinar cuál es el grado de aprendizaje que el estudiante va adquiriendo en el proceso.

RECURSOS:

HUMANOS: Estudiantes del grado y profesora.

FÍSICOS: Espacio al aire libre, y aula de clase.

DIDÁCTICOS: Imágenes, libros, cuaderno, lápiz, colores, hojas de bloc, materiales reciclables, pinturas.

PROGRAMACIÓN

- a) Saludo a todos los presentes.
- b) Aplicación del cuestionario de conocimientos.

- c) Ejecución de la motivación (Dinámica: Soy una taza)
- d) Hablar sobre la expresión oral y escrita, su importancia en el desarrollo de la escritura dentro del proceso de aprendizaje.
- e) Exposición de la actividad a realizarse sobre la escritura.
- f) Explicación y descripción de la actividad estrategia a ser aplicada.
- g) Desarrollo de la actividad.
- h) Socialización de las actividades realizadas con apoyo y guía del facilitador.
- i) Plenaria en la cual los estudiantes darán sus opiniones acerca del trabajo realizado.
- j) Finalmente se aplicará la evaluación.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Los resultados de aprendizaje se los evidenció después de haber tomado una prueba antes de empezar a facilitar el taller y otros resultados que evidenciaron los conocimientos significativos después de haber culminado con el taller.

CONCLUSIONES

Aplicar actividades para desarrollar la expresión escrita y oral, es importante ya que el estudiante pone en manifiesto su imaginación, creatividad, lo toman como algo llamativo, logrando tener su atención e interés por aprender algo nuevo el mismo que le dejará aprendizajes significativos.

Con actividades como creación de fabulas a través de imágenes desarrollamos en los estudiantes la expresión escrita y oral, permitiendo tener un mayor vocabulario y fluidez al

momento de crear y leer su escrito, además permite fomentar el respeto a las ideas de los compañeros y ser autor de pequeños textos.

RECOMENDACIONES

Se sugiere aplicar actividades nuevas para llamar la atención de los estudiantes permitiendo desarrollar en ellos la escritura ya que es un elemento fundamental para el crecimiento como entes productivos ante una sociedad competitiva.

Al momento de realizar este taller se llevó imágenes acorde a la edad de los estudiantes, para despertar en ellos la capacidad de observar, decir las cualidades y características más llamativas de cada dibujo o lámina.

BIBLIOGRAFÍA

Bustamante, Z. (1996). Guías de aprendizaje. Barranquilla: Editorial Cuenta C.

López, G. (2014) Guía Infantil. Quito- Ecuador: Editorial Norma.

Motivación.

Soy Una Taza

Soy una taza, una tetera,
una cuchara y un cucharón,
un plato hondo, un plato llano,
un cuchillito y un tenedor

TALLER 3

Tema: La bolsa mágica

DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa Escuela de Educación Básica “Lauro Damerval Ayora N° 2”

Facilitadora Srta. Karla Alexandra Ruiz Ocampo **Fecha** jueves 07 de mayo del 2015

Número de participantes: 17

Tiempo de duración: 120 minutos

Prueba de conocimientos la bolsa mágica: La prueba de conocimientos en el taller se realizó mediante la aplicación de un test para conocer las actividades lúdicas utilizadas en el área de lengua y literatura.

OBJETIVOS: Crear momentos mágicos, transportando a los niños a un mundo de cuento, que les haga vivir su infancia, potenciando lo mejor de esa edad, la capacidad de crear y jugar para desarrollar su imaginación y sus habilidades lingüísticas.

ACTIVIDADES

- Saludo
- Realización de una motivación a todos los estudiantes.
- Presentación de la actividad a realizarse, la bolsa mágica
- Explicación sobre la actividad a realizarse.
- Pedir la colaboración a todos los estudiantes.

- Aplicación del cuestionario de conocimientos el pre test.
- Trabajar individualmente
- Se ubica el nombre de los animales en la bolsa mágica
- Los estudiantes en forma ordenada tomarán de la bolsa mágica, una imagen para trabajar
- Desarrollar la actividad siguiendo los pasos y las indicaciones antes mencionadas.
- Socialización de las actividades realizadas.
- Evaluación del taller mediante la aplicación del post test.

METODOLOGÍA DE TRABAJO

En el taller educativo bolsa mágica se utilizó dibujos (objetos concretos) y útiles de mesa para potenciar la escritura de “fábulas” llamando la atención y el interés de los niños. Por tal razón el taller fue esencialmente práctico y dinámico, que nos permitió identificar y determinar cuál es el grado de aprendizaje que el estudiante va adquiriendo en el proceso

RECURSOS:

RECURSOS FÍSICOS: Aula de clase.

DIDÁCTICOS: Bolsa de papel, objetos, lápiz, cuaderno, borrador, dibujos (imágenes)

HUMANOS: Estudiantes y profesora

PROGRAMACIÓN

- a. Saludo a todos los presentes.

- b. Aplicación del cuestionario de conocimientos.
- c. Ejecución de la motivación (Dinámica: Yo tengo una casita)
- d. Hablar sobre la bolsa mágica y su importancia en el desarrollo de la escritura.
- e. Exposición de la actividad a realizarse sobre la escritura.
- f. Explicación y descripción de la estrategia aplicada.
- g. Desarrollo de la actividad.
- h. Socialización de las actividades realizadas con apoyo y guía del facilitador.
- i. Plenaria en la cual los estudiantes leerán su trabajo realizado.
- j. Finalmente se aplicará la evaluación.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Y)

Los resultados de aprendizaje se los evidenció después de haber tomado una prueba antes de empezar a trabajar el taller y otros resultados que evidenciaron los conocimientos significativos después de haber culminado con el taller.

CONCLUSIONES

Trabajar actividades que despierten en los estudiantes un mundo de fantasías y cuentos, es importante y factible ya que permite desarrollar y potenciar en los estudiantes sus habilidades lingüísticas.

Estas actividades motivan a los niños permitiéndoles interactuar en el aula de clases de una manera más dinámica, como también adquiriendo aprendizajes significativos por ello el

objetivo de este taller se cumplió adecuadamente ya que se creó en los estudiantes un espacio de fantasía al momento de crear y describir su objeto.

RECOMENDACIONES

Se sugiere a la maestra que al emplear esta actividad, debe llevar imágenes que estén de acuerdo a su edad e intereses de los educandos, permitiéndoles a los estudiantes describir y crear su propia historia de una manera más abierta.

Al emplear esta actividad denominada bolsa mágica, la maestra debe orientar a los estudiantes el empleo de nuevos términos al momento de describir, como también a respetar la opinión de los demás.

BIBLIOGRAFÍA

Godoy, M. & Madrigal, M. (1996). Actividades mágicas. Bogotá: Editorial: Norma.

Flores, C. (2007). Metodología de aprendizaje. Puebla- México.

Yo Tengo Una Casita

Yo tengo una casita

que es así y así.

que, por la chimenea sale el humo, así, así.

que cuando quiero entrar,

yo golpeo, así, así.

TALLER 4

Tema: Juego de palabras (Crucigrama, colgado o ahorcado, sopa de letras) para mejorar la escritura y ortografía.

DATOS ONFORMATIVOS

Institución Educativa Escuela de Educación Básica “Lauro Damerval Ayora N° 2”

Facilitadora Srta. Karla Alexandra Ruiz Ocampo **Fecha** lunes 11 de mayo del 2015

Número de participantes: 17

Tiempo de duración: 120 minutos

Prueba de conocimientos, juego de palabras (crucigrama, colgado o ahorcado, sopa de letras) para mejorar la escritura y ortografía: La prueba de conocimientos en el taller, se realizó mediante la aplicación de un test para conocer las actividades lúdicas utilizadas en el área de lengua y literatura.

OBJETIVO: Aumentar la creatividad en los estudiantes a través de juegos, para incentivar la escritura de una manera acogedora y divertida.

ACTIVIDADES

- Saludo
- Realización de una motivación a todos los estudiantes.

- Presentación de la actividad a realizarse (Crucigrama, colgado o ahorcado, sopa de letras)
- Explicación sobre la actividad a realizarse.
- Pedir la colaboración a todos los estudiantes.
- Aplicación del cuestionario de conocimientos el pre test.
- Trabajar individualmente para posterior trabajar en parejas
- Posteriormente el docente entregara hojas pre elaboradas presentara una sopa de letras, crucigrama y espacio para q desarrollen la actividad del ahorcado para que los estudiantes encuentren las palabras relacionadas con el tema.
- Desarrollar la actividad siguiendo los pasos y las indicaciones antes mencionadas.
- Socialización de las actividades realizadas.
- Evaluación del taller mediante la aplicación del post test.

METODOLOGÍA DE TRABAJO

En el taller educativo juego de palabras (crucigrama, colgado o ahorcado, sopa de letras) para mejorar la escritura y ortografía se utilizó láminas coloridas de imágenes y útiles de mesa para potenciar la escritura de “fábulas” llamando la atención y el interés de los niños. Por tal razón el taller fue esencialmente práctico y dinámico, que nos permitió identificar y determinar cuál es el grado de aprendizaje que el estudiante va adquiriendo en el proceso.

RECURSOS:

RECURSOS FÍSICOS: Aula de clase

DIDÁCTICOS: Hojas pre elaboradas, lápiz, borrador, pintura

HUMANOS: Estudiantes y profesora.

PROGRAMACIÓN

- a. Saludo a todos los presentes.
- b. Aplicación del cuestionario de conocimientos.
- c. Ejecución de la motivación (Dinámica: El tallerín)
- d. Hablar sobre los crucigramas, el ahorcado, sopa de letras y su importancia en el desarrollo de la escritura.
- e. Exposición de la actividad a realizarse sobre la escritura.
- f. Explicación y descripción de la estrategia aplicada.
- g. Desarrollo de la actividad.
- h. Socialización de las actividades realizadas con apoyo y guía del facilitador.
- i. Plenaria en la cual los estudiantes darán sus opiniones acerca del trabajo realizado.
- j. Finalmente se aplicará la evaluación.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Y)

Los resultados de aprendizaje se los evidenció después de haber tomado una prueba antes de empezar a ejecutar el taller y otros resultados que evidenciaron los conocimientos significativos después de haber culminado con el taller.

CONCLUSIÓN

La aplicación de juego de palabras (crucigrama, colgado o ahorcado, sopa de letras) son herramientas que llaman la atención a los estudiantes por ende participan adecuadamente, por ello se pudo desarrollar el taller con normalidad teniendo la colaboración de los estudiantes.

RECOMENDACIÓN

Ser claro y veraz al momento de dar a conocer las instrucciones para el desarrollo adecuado del taller, como también utilizar de manera adecuada los materiales para adquirir aprendizajes significativos y de esta forma lograr en los estudiantes potenciar las destrezas y moldear sus habilidades.

BIBLIOGRAFÍA

Cajurzo, J. (2012). Talleres crucigrama, sopa de letras. Editorial: Santillana. Ecuador.

Esopo. (1999). Fábulas de Esopo. Buenos Aires-Argentina Editorial: Visor Buenos Aires.

Cuento La liebre y la tortuga

En el mundo de los animales vivía una liebre muy orgullosa, porque ante todos decía que era la más veloz. Por eso, constantemente se reía de la lenta tortuga. ¡Miren la tortuga! ¡Eh, tortuga, no corras tanto que te vas a cansar de ir tan de prisa! -decía la liebre riéndose de la tortuga. Un día, conversando entre ellas, a la tortuga se le ocurrió de pronto hacerle una rara

apuesta a la liebre. Estoy segura de poder ganarte una carrera -le dijo. ¿A mí? -preguntó, asombrada, la liebre.

Pues sí, a ti. Pongamos nuestra apuesta en aquella piedra y veamos quién gana la carrera. La liebre, muy divertida, aceptó. Todos los animales se reunieron para presenciar la carrera. Luego, empezó a correr, corría veloz como el viento mientras la tortuga iba despacio, pero, eso sí, sin parar.

Enseguida, la liebre se adelantó muchísimo. Se detuvo al lado del camino y se sentó a descansar. Cuando la tortuga pasó por su lado, la liebre aprovechó para burlarse de ella una vez más. Le dejó ventaja y nuevamente emprendió su veloz marcha. Mientras tanto, pasito a pasito, y tan ligero como pudo, la tortuga siguió su camino hasta llegar a la meta. Cuando la liebre se despertó, corrió con todas sus fuerzas pero ya era demasiado tarde, la tortuga había ganado la carrera.

Aquel día fue muy triste para la liebre y aprendió una lección que no olvidaría jamás: No hay que burlarse jamás de los demás. También de esto debemos aprender que la pereza y el exceso de confianza pueden hacernos no alcanzar nuestros objetivos

j. BIBLIOGRAFÍA

- Arleíte, P. (1998). *Diagnóstico y tipos de diagnóstico*.
- Alisedo, P. *Estándares de educación*. Colombia: Editorial Mandara
- Basulto, J. (2009) *Historia de la Probabilidad y la Estadística*. Huelva-España: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Huelva.
- Bernard, G. (2009). *Lo lúdico como componente de la pedagogía, la cultura, el juego y la dimensión humana*. Colombia: Editorial Mandara.
- Bustamante, Z. (1996). *Guías de aprendizaje*. Barranquilla - Colombia: Editorial: Cuenta cuentos.
- Cajurzo, J. (2012). *Talleres crucigrama, sopa de letras*. Editorial: Santillana. Ecuador.
- Colomer, T. & Campos, A. (2001). *La sociedad y la lengua escrita: Enseñar a escribir*. Barcelona-España: Editorial Cultural.
- Cuamacás, A. (2010). *Técnicas activas en el área de lengua y literatura para mejorar la escritura en los niños*. Universidad Técnica de Ambato.
- Delgada, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid-España: Editorial Muralla.
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. España .Editor Paraninfo SA
- Esopo. (1999). *Fábulas de Esopo*. Buenos Aires-Argentina Editorial: Visor Buenos Aires.
- Flores, C. (2007). *Metodología de aprendizaje*. Puebla- México
- Ferreiro, E. (2009). *Desarrollo de la Alfabetización: Escritura* . Buenos Aires.
- García, G. (2011). *Estrategias Metodológicas de Aprendizaje*. Quito –Ecuador: Editorial. Santillana S.A.
- Godoy, M. & Madrigal, M. (1996). *Actividades mágicas*. Bogotá- Colombia: Editorial: Norma.

- Guitarra, S. (2010). *Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica. Área Lengua y Literatura*. Quito - Ecuador. Edición Ministerio de Educación.
- Jiménez, C. (2006). *Lúdica, creatividad y desarrollo humano*. Tomado del libro Pedagogía de la Creatividad y de Lúdica Cooperativa: Editorial del magisterio
- Jiménez, J. & Artilles, C. (2001). *Cómo prevenir y corregir las dificultades en el aprendizaje de la Lectoescritura*. España: Editorial Malladares
- Juárez, A. (2011). *Educación con fábulas*. Francia Madrid: CCS.
- Lebrero, M. (2003). *Cómo y cuándo enseñar a leer y escribir*. Santa Fe- Argentina: Editorial Homo Sapiens
- López, I. (2011). *El juego en la educación infantil y primaria*. España
- López, G. (2014) *Guía Infantil*. Quito- Ecuador: Editorial Santillana.
- Luna, M. & Sanz, G. (2002). *Enseñar lengua*. España: Editorial Groad
- Martínez, L. (2004). *El lenguaje en la lectoescritura*. Quito-Ecuador: Editorial Andalucía.
- Maya, A. (2006). *El taller educativo, Talleres integrales en educación infantil: una propuesta de organización del escenario escolar*. Loja- Ecuador.
- Mckee, D. (2012). *Tus sueños*. Quito-Ecuador: Editorial Norma.
- Millán, J. (2001). *La lectura y la sociedad del conocimiento*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.
- Millán, J. (2009) *La lectura y la sociedad del conocimiento escolar*. Sangolquí- Ecuador
- Mena, S. (2011). *Guía del Docente de Lengua y Literatura 4º*. Quito –Ecuador: Editorial Ministerio de Educación
- Mena, S. (2011). *Texto para estudiantes de Lengua y Literatura 4º*. Quito –Ecuador: Editorial Ministerio de Educación

Pérez, C (2010). *La importancia del juego en la escritura*. Rvst. internacional de la formación del profesorado.

Pérez, J. (2010). *Tipografía y sus tipologías formales*.

Suárez, S. (2012). *La Brujita Tapita*. Buenos Aires-Argentina: Editorial: Misimusi

Zilberstein, J. (1999). *Didáctica Integradora de las Ciencias*. España: Editorial Fortuna

Zúñiga, O (1998). *Jugar y aprender, actividades educativas mediante el material lúdico*: Ediciones de la Universidad de Castilla- La Mancha.

Webibliografía.

Gomez, A (2011). Actividades lúdicas un instrumento. <http://virginiaruiz.es/factores-que-influyen-en-la-escritura/>.

<http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>

Gómez, A (2011). Actividades lúdicas un instrumento.

<http://www.orientacionandujar.es/2014/09/09/coleccion-de-juegos-para-el-aula-patio-y-extraescolar-ideal-para-el-inicio-del-curso/>

Mena, S. (2010). Guía del docente de Lengua y Literatura 4^a. Quito: Edición Ministerio de Educación <http://servicios.educarm.es//ficheros/websDinamica/154/I.1.pdf>

Guitarra, S.(2010). Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Basica. Área de Lengua y Literatura. Quito- Ecuador: Ministerio de Educación. http://web.educacion.gob.ec/_upload/10mo_anio LENGUA.pdf.

Guanotoa, J. (2010). La lúdica y el rendimiento académico. <http://www.eumed.net/libros-gratis/2013/1269/dimension-ludica-educacion.htm>.

k. ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE DE LA ESCRITURA, EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA, BLOQUE 2 “FÁBULAS” EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “LAURO DAMERVAL AYORA N° 2” DE LA PARROQUIA SAN SEBASTIÁN, CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA, PERIODO ACADÉMICO 2014- 2015.

Proyecto de tesis previo a la obtención del grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educación Básica

AUTORA

Karla Alexandra Ruiz Ocampo

ASESOR

Dr. Oswaldo Minga Díaz Mg. Sc

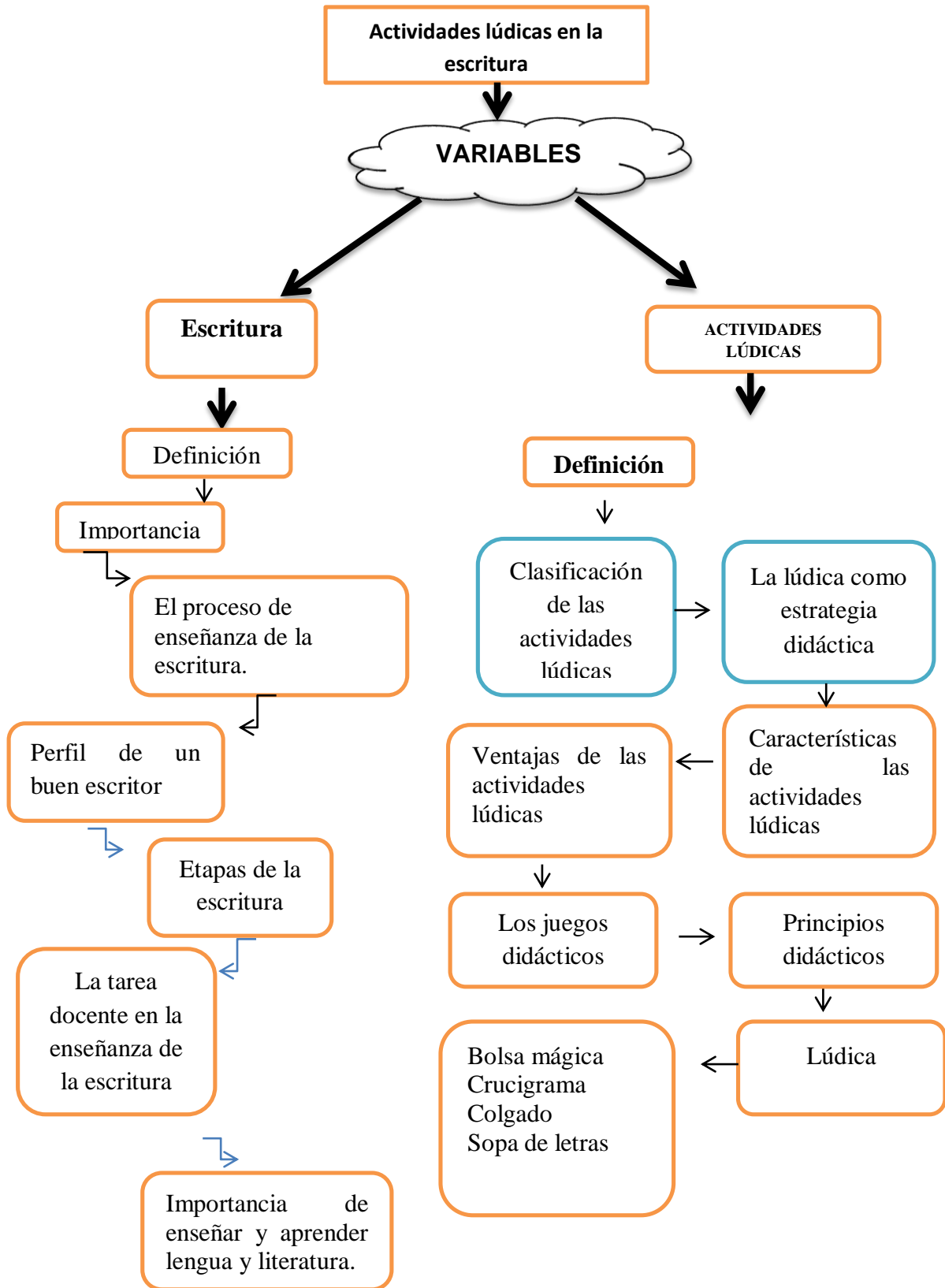
LOJA – ECUADOR
2015

a. TEMA

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE DE LA ESCRITURA, EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA, BLOQUE 2 “FÁBULAS” EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “LAURO DAMERVAL AYORA N° 2” DE LA PARROQUIA SAN SEBASTIÁN, CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA, PERIODO ACADÉMICO 2014- 2015.

b. PROBLEMÁTICA

Mapa mental de la realidad temática



- Delimitación de la realidad temática
- Temporal: Periodo 2014 – 2015
- Beneficiarios: 17 alumnos del cuarto Grado de Educación General Básica
- Institucional: Escuela de Educación General Básica “Lauro Damerval Ayora”

Para realizar el trabajo investigativo siendo esta de carácter formativa. Se ha seleccionado el Cuarto grado de la Escuela de Educación General Básica “Lauro Damerval Ayora” N^a 2, en el periodo 2014–2015, Ciudad Loja; la misma que se encuentra ubicada en el barrio la Tebaida, Av: Benjamín Carrión y Pablo; la Escuela “Lauro Damerval Ayora Nro. 1 tiene origen en Octubre de 1940 con el carácter de unidocente, durante la alcaldía del Sr. Alfredo Rodríguez, previo informe presentado por el concejal comisionado de educación, que resuelve que, la Escuela de Rimicorral, pase a funcionar en un local del Barrio San Pedro de Bellavista, designando como profesora a la señora Mercedes Abigail Ojeda, quien laboró hasta culminar el periodo lectivo.

La labor fue fructífera y poco a poco la población estudiantil fue incrementándose, haciéndose luego pluridocente; desde sus inicios hasta 1967, funcionó en tres locales arrendados en el mismo barrio.

Es la señora profesora Gloria Ochoa de Torres, quien inicia una verdadera campaña para adquirir un lote de terreno donde se construya la escuela esto por el año de 1964. En este mismo año en la alcaldía del señor Vicente Burneo cuya escritura pública se inscribe en el Registro de Propiedad, ante el Notario Cantonal: Dr. Luis Emilio Rodríguez.

El 26 de Enero de 1996, en la sesión de la Junta de Recuperación Económica de Loja y Zamora Chinchipe, bajo la presencia del Sr. Dr. Ernesto Rodríguez Witt y de otros miembros, el señor Lui Emilio Rodríguez, representante del Banco Nacional de Fomento, da a conocer que el Sr. Dr. Lauro Damerval Ayora, ha enviado cien mil sucres para la construcción de la escuela, cumpliendo así un ofrecimiento anterior de palabra “quiero hacer una escuela en honor a mis hijos”.

En junio de 1967 por acuerdo Nro. 1430, EL MINISTERIO DE EDUCACIÓN resuelve designar con el nombre de LAURO DAMERVAL AYORA, a la escuela Fiscal del Barrio La Tebaida y como director al Sr. Lic. Franco Eladio Loaiza.

En vista del incremento del número de alumnos y sin contar con las aulas suficientes para dar albergue a todos los estudiantes ya que el local tenía únicamente seis aulas, la Dirección Nacional de Educación, mediante resolución Nro.004- DPEL del 24 de Septiembre de 1976 divide a la escuela en dos secciones MATUTINA Y VESPERTINA designándose como directores al Sr. Juan Jiménez Álvarez y al Sr. Vicente Carrión Samaniego respectivamente.

El 11 de Julio de 1985, toma el nombre de UNIDAD EDUCATIVA, por cumplir con lo establecido en el acuerdo ministerial correspondiente que dice: todo establecimiento que tenga dos o más niveles llevara dicho nombre. En 1996, se oficializa el himno a la escuela y en 1997, el escudo de la escuela y la bandera institucional.

En la actualidad la institución cuenta con niveles de educación general básica de primero a séptimo grado con un total de 7 profesores y 115 estudiantes en toda la Unidad educativa fue

creada con la finalidad de educar a la niñez lojana especialmente del Barrio La Tebaida y sus sectores aledaños.

Beneficiarios: Los beneficiarios de esta investigación serán los niños de cuarto grado de la escuela de Educación Básica “Lauro Damerval Ayora N^a 2”

Situación de la realidad temática

Después de conocer los datos del establecimiento con el que se va a realizar el proyecto de investigación, se aplicó una encuesta a docentes y alumnos para saber si en este establecimiento existen alguna deficiencia, falencia o carencia de conocimientos; y encontré los siguientes problemas:

En las encuestas aplicadas a estudiantes (**Anexo 1**)

- El 88.2 % manifiestan que el mensaje del texto escrito lo comprenden poco, mientras que un 11.8 % señala que el mensaje del texto que escriben se les dificulta escribir correctamente ya que no les motivan correctamente a la escritura
- El 41.2% entienden que la actividad lúdica es donde se realiza movimiento con el cuerpo, el 35.3% señala que la actividad lúdica es interactuar de forma dinámicas frente a un tema determinado y un 23,3 % señala que la actividad lúdica es un herramienta que ayuda al desarrollo integral del estudiante.
- Los niños encuestados manifiestan que si poseen libros de escritura en casa, los mismos que les gusta completarlos como también el 35.3 % señalan que en casa tienen fábulas los mismos que le facilitan para su lectura y escritura, el 29.4 % manifiesta que en casa tienes

libros informativos que le facilita para realizar la lectura y llenar preguntas de información , el 23.5 % manifiestan que en casa tienen periódico y es donde completan sopas de letras y un 11.8 % manifiestan que tienen libros de caligrafía.

- El 47.1 de los niños encuestados manifiestan que les gustaría aprender mediante juego de palabras para mejorar escritura, el 41.1 % señalan que les gustaría aprender mediante la creación de historietas a partir de una imagen para mejorar la escritura y el 11.8 % les gustaría aprender mediante juegos de acuerdo a las actividades de la bolsa mágica.

Encuestas aplicadas a los docentes (**Anexo 2**)

- La maestra manifiesta que las dificultades que afectan a los alumnos para desenvolverse adecuadamente en el desarrollo académico de aprendizaje de los niños es con 100 % la ortografía, caligrafía y lectura impidiendo estos factores a un buen desenvolvimiento dentro del aula y vida cotidiana.
- La maestra indica que la falta de actividades dinámicas en la escritura determina que el aprendizaje sea negativo e inadecuado,
- La maestra manifiesta que durante todo su labor y ejercicio docente siempre hay existido niños que presenten problemas en la lectura y escritura ya que poseen mala caligrafía, ortografía y falta de interés por la lectura.
- La maestra encuestada manifiesta que por medio de la escritura lo que se pretende es que el niño mejore notablemente en el desarrollo de pensamiento, como también mantiene su vocabulario pero adoptando un nuevo, para ponerlo en manifiesto en su vida cotidiana.

Pregunta de investigación

De esta situación problemática se deriva la siguiente pregunta de investigación:

¿De qué manera se potenciará la escritura en el proceso enseñanza aprendizaje mediante la aplicación de las actividades lúdicas con los niños y niñas de cuarto grado de la Escuela de Educación General Básica “Lauro Damerval Ayora N° 2” de la parroquia San Sebastián, Cantón y provincia de Loja, periodo académico 2014- 2015?

c. JUSTIFICACIÓN

Observando cómo se desenvuelve la educación, se ve la necesidad urgente de buscar alternativa de cambio y una transformación educativa, por ende los docentes en el área de Lengua y Literatura deben poner énfasis mayoritario en la lectura y escritura de los niños, , aplicando nuevas estrategias y actividades metodológicas que beneficien a los estudiante, realizando actividades divertidas y llamativas, es decir buscando nuevas maneras de actuar acorde a la edad del niño, para lograr este cambio se debe desarrollar en los estudiantes actividades divertidas en el proceso de enseñanza, para que estén capaces de desenvolverse ante la sociedad, sean autónomos y puedan solucionar sus propias dificultades y sean capaces de investigar.

La actividad lúdica juega un papel muy importante en el desarrollo de aprendizaje de las niñas y niños, permitiéndoles desarrollar sus habilidades y destrezas con entusiasmo y adquiriendo un aprendizaje agradable.

Así mismo este trabajo se justifica porque estas actividades las podemos incorporar en el proceso de enseñanza de la escritura ya que para ellos e incluso para los maestros en ciertos casos se convierte en una actividad compleja y si como docentes no buscamos las actividades adecuadas, este aprendizaje podría llegar a convertirse en una actividad tediosa y aburrida para el infante

Con este trabajo se desea generar actividades oportunas para que las niñas y los niños adquieran un aprendizaje significativo en la escritura, a través de las acciones lúdicas apropiadas a su edad, interés y necesidad, para que este sea un aprendizaje placentero, significativo y deje de ser para muchos de ellos tedioso y aburrido.

d. OBJETIVOS

General

Aplicar actividades lúdicas para potenciar el desarrollo de la escritura de una forma dinámica, en los niños y niñas de cuarto grado de la Escuela de Educación General Básica “Lauro Damerval Ayora N° 2” de la parroquia San Sebastián, cantón y provincia de Loja, periodo académico 2014- 2015

Específicos

- Comprender la fundamentación teórica metodológica de las actividades lúdicas en la escritura.
- Diagnosticar las dificultades en el desarrollo de la escritura de los estudiantes de Cuarto Grado de la Escuela de Educación General Básica “Lauro Damerval ayora N° 2”
- Diseñar talleres para mejorar la escritura en los estudiantes de una manera dinámica y divertida.
- Aplicar el modelo de actividades lúdicas que favorezcan la escritura en los estudiantes de Cuarto Grado de la Escuela de Educación General Básica “Lauro Damerval ayora N° 2”
- Valorar la efectividad de la aplicación de las actividades lúdicas para potenciar la escritura.

e. MARCO TEÓRICO

CONTENIDOS

1. ESCRITURA

- 1.1. Definición
- 1.2. Importancia de la escritura como proceso
- 1.3. El proceso de la enseñanza de la escritura
- 1.4. Perfil de un buen escritor
- 1.5. Etapas de la escritura
- 1.6. La tarea docente en la enseñanza de la escritura
- 1.7. Importancia de enseñar y aprender lengua y literatura.
 - 1.7.1. Macro-destrezas lingüísticas

**2. DIAGNÓSTICO DE LAS ACTIVIDADES LUDICAS , BLOQUE 2 “FÁBULAS”
EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “LAURO DAMERVAL AYORA N° 2” PARA
POTENCIAR LA ESCRITURA**

- 2.1. Definición de diagnóstico
- 2.2. Propósito del diagnóstico
- 2.3. Tipos de diagnóstico
 - 2.3.1. Diagnóstico Pedagógico
 - 2.3.2. Diagnósticos Psicométricos

2.3.3. Diagnóstico social

2.4. Diagnóstico de las actividades lúdicas en el Área de Lengua y literatura.

2.5. Características de un buen escritor.

2.6. Factores que intervienen en el proceso de la escritura.

3. DISEÑO DE ALTERNATIVAS PARA MEJORAR LA ESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE UNA FORMA DINÁMICA Y DIVERTIDA

3.1. Definición de diseño

3.2. Definición de alternativa

3.3. Actividades lúdicas

3.3.1. Actividad

3.3.2. Lúdica

3.3.3. Actividad lúdica definición

3.4. Clasificación de las actividades lúdicas

3.5. La lúdica como estrategia didáctica

3.6. Características de las actividades lúdicas

3.7. Ventajas de las actividades lúdicas

3.8. Los juegos didácticos

3.9. Principios didácticos

3.10. Metodología de la lúdica

3.10.1. Bolsa mágica

3.10.2. Crucigrama

3.10.3. Colgado

3.10.4. Sopa de letras

4. APLICACIÓN DEL MODELO DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA POTENCIAR LA ESCRITURA

4.1. Modalidad de taller

4.1.1. Definiciones de taller

4.2. Taller 1: Utilización de actividades lúdicas para potenciar la escritura en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica: Observo, escucho, relato y escribo (a través de un video)

4.3. Taller 2: Aplicación de actividades lúdicas para potenciar la escritura en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica: Mi expresión escrita y oral (Creación de fábulas a través de imágenes)

4.4. Taller 3: Uso de actividades lúdicas para potenciar la escritura en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica: La bolsa mágica

4.5. Taller 4: Aplicación de actividades lúdicas para potenciar la escritura en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica: Juego de palabras (Crucigrama, colgado o ahorcado, sopa de letras) para mejorar la escritura y ortografía

5. EVALUACIÓN DEL TALLER DE APLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PARA POTENCIAR LA ESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.

5.1. Evaluación de los talleres

- 5.2. Taller 1:** Utilización de actividades lúdicas para potenciar la escritura en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica: Observo, escucho, relato y escribo (a través de un video)
- 5.3. Taller 2:** Aplicación de actividades lúdicas para potenciar la escritura en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica: Mi expresión escrita y oral (Creación de fábulas a través de imágenes)
- 5.4. Taller 3:** Uso de actividades lúdicas para potenciar la escritura en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica: La bolsa mágica
- 5.5. Taller 4:** Aplicación de actividades lúdicas para potenciar la escritura en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica: Juego de palabras (Crucigrama, colgado o ahorcado, sopa de letras) para mejorar la escritura y ortografía).

CONTENIDOS

1. Escritura

Según Ferreiro (2009) la escritura puede ser conceptualizada de dos maneras:

Como un sistema de representación: La construcción de cualquier sistema de representación involucra un proceso de diferenciación de los elementos y relaciones reconocidas en el objeto de ser representado y una selección de aquellos elementos y relaciones que serán retenidos en la representación.

Como un código de transcripción: Si la escritura se concibe como un código de transcripción su aprendizaje se considera como una técnica, en la cual se centra la atención en la calidad del trazado, la orientación, la distribución en la hoja, reconocimiento de las letras, etc.(pág. 96)

Rodríguez (2001) manifiesta que:

La escritura es un hecho social por excelencia no hay duda de la importancia de los esquemas de asimilación que cada sujeto va construyendo en cada momento para interpretar la realidad. Se debe usar la escritura con la intención de comunicar, expresándose con varios estilos, cartas, mensajes, cuentos, entre otros". (p.47)

El acto de escribir es un proceso en el cual el que escribe pone en juego complejas operaciones mentales, no es un proceso mecánico. También se puede definir este acto, como el saber producir distintos tipos textuales de uso social, donde el que los produce utiliza conocimientos de distinta naturaleza.

1.1. Importancia de la escritura como proceso

El proceso de escritura, además de componer, implica comunicar. Cuando se escribe en una situación real se tiene un lector en mente que proporciona al emisor un contexto apropiado. Sin un contexto específico es difícil decidir que escribir y cómo hacerlo. Entender el contexto ayuda a escribir de forma efectiva ya que el proceso de escritura adquiere un proceso comunicativo. (Heade 2012)

Por lo tanto un enfoque comunicativo enfatiza en preparar a los estudiantes no solo con gramática y vocabulario sino también para alcanzar los objetivos comunicativos que vienen asociados al tema, la escritura siempre debe tener una finalidad real en la medida que sea posible, permitir que el estudiante escriba textos completos que transmitan un tipo de comunicación bien conectada, contextualizada y apropiada

La escritura siempre ha sido un eje esencial, pero lo que se plantea es que el profesorado la desarrolle como un proceso comunicativo (quién escribe, a quién, en qué circunstancia, con qué propósito) con todas las estrategias que la conforman.

En la escritura literaria, además, se desarrollará la creatividad, no se puede suponer que una persona sea creativa si no se la incentiva a ello a través de consignas que posibiliten el uso de la imaginación desde distintos detonantes: consignas creativas, actividades lúdicas, reinterpretación de textos, adaptaciones, imitaciones, entre otros. La creatividad debe enseñarse como cualquier otro aspecto de la Lengua y Literatura. (Ong, W 1997).

1.2. El proceso de la "enseñanza" de la escritura

Muchos autores afirman que la lectura y escritura deben ir unidas, porque ambos interactúan en el proceso de enseñanza aprendizaje. A partir, de ésta experiencia se considera que la escritura es el resultado del aprendizaje de la lectura, el reconocimiento de las letras: signos, símbolos, representaciones, etc. Es decir, cuando el niño conoce y reconoce los signos y símbolos, procede a expresar en forma escrita, plasmando con su mano de tinta a papel.

La enseñanza de la escritura centrada en el proceso no sólo encuentra reticencias entre el profesorado, sino entre el alumnado, al que en muchas ocasiones cuesta acostumbrar a que planifique y revise. A algunos investigadores les resultó sorprendente que ni los alumnos universitarios planifican en absoluto lo que van a escribir (Peronard 2003).

Cassany (2001): manifiesta que:

Se tiene una consideración negativa de los materiales intermedios (feos, sucios, torpes). Como no se tienen modelos, se piensa que los textos no tuvieron estas versiones. La versión pulida final es lo único válido. Se piensa además que la escritura es parecida al habla, que corregir es malo y que planificar sólo resulta una pérdida de tiempo” (p. 89).

Björk & Blomstand (2000) manifiesta que: La enseñanza de la escritura basada en el proceso y señalan cuatro corrientes principales en todo el mundo de las que pueden recogerse aportaciones en un modelo más general:

1. Expresiva: la escritura se presenta en la enseñanza como un medio de expresión de la vida interior del alumno.
2. Cognitiva: la enseñanza de la escritura debe centrarse en los procesos psicológicos que suceden mientras se escribe.
3. Neorretórica: la escritura sirve como una comunicación entre individuos y hay que educar esta habilidad.
4. Sociocultural: la escritura es un producto resultado de la clase socio-cultural y debe educarse compensando estas diferencias socio-culturales.

1.3. Perfil de un buen escritor

Sarmiento (2003) señala que un escritor competente debe poseer las siguientes características:

- **Leer:** los escritores competentes son buenos lectores o lo han sido en algún periodo importante de su vida. La lectura es un medio principal de adquisición del código escrito.
- **Planificar el texto:** los escritores tienen un esquema mental, el escritor del texto que van a escribir, se formulan una imagen de lo que quieren escribir es decir, se marcan objetivos
- **Releer los fragmentos escritos:** el escritor relee los fragmentos que ha escrito para comprobar si se ajustan a lo que quiere decir, para enlazarlos con lo que desea escribir.
- **Proceso de escritura recursivo.** El proceso de escritura es cíclico y flexible, pocas veces el autor se conforma con el primer esquema o plano del texto; lo van modificando durante la redacción del escrito a medida que se le ocurren ideas nuevas las incorpora al texto

- **Estrategias de apoyo:** durante la comprensión, el autor también utiliza actividades de apoyo para solucionar algunas contingentes que se le pueden presentar. Suele consultar gramática o diccionarios para extraer alguna información que no tiene y que necesita.

1.4. Etapas de la escritura

En la escritura se debe tener en cuenta la importancia de la expresión oral y escrita para mejorar la escritura y obtener mayor fluidez al momento de dar a conocer los textos escritos.

Rodríguez (2009) afirma que: “La expresión escrita es la habilidad que tiene el individuo de expresarse correctamente, utilizando las reglas ortográficas poniendo en manifiesto el mensaje de formas escrita” (p.45).

González (2010) manifiesta que: “Expresión oral es saber expresar oralmente ideas con las cuales se propicia la conversación y la retroalimentación entre el emisor y el receptor, teniendo una pronunciación que no interfiera la comprensión del mensaje, y los conocimientos necesarios para desarrollarlas”. (p.56)

Colomer & Camps (2001) manifiesta que:

Durante “el desarrollo de la escritura resulta impropio que el escritor se fije en ciertos detalles de construcción durante esta etapa (ortografía, monotonías, puntuación, etc.)” pues, mientras quien redacta se concentra en consultar cómo se escribe una palabra, el flujo de redacción se puede perder, y truncarse el ritmo, se deben tener en cuenta al momento de la redacción la cohesión, los textos anafóricos y la coherencia. (p. 69)

Pérez (1998). Expone las siguientes etapas de la escritura:

- La **cohesión** es un procedimiento sintáctico en el que se incluyen los elementos anafóricos, los catafóricos y los conectores. Todos estos recursos establecen relaciones entre palabras y oraciones que fortalecen la trabazón del párrafo.
- Los **anafóricos** son palabras nuevas que establecen relaciones semánticas con otras que ya han sido mencionadas, aluden a la información vieja y ayudan a mantener la cohesión y la coherencia del texto.
- La **coherencia** es semántica y se presenta como resultado de las relaciones cohesivas y de los referentes. La coherencia puede ser local (en palabras y oraciones), o global (en todo el texto). Si el párrafo desarrolla una sola idea relacionada con la macroestructura general del texto, se dice que es coherente.

Por otro lado cuando se habla de procesos de escritura, no solamente se hace referencia al conocimiento de letras y su correcta identificación, sino que también involucra en el ser humano elevados pensamientos simbólicos, refiriéndose a la construcción del conocimiento y la educación general que a propósito.

Rousseau (2001) nos dice que

La educación es un proceso que se construye a través del tiempo, además se entiende como el proceso de llegar a ser hombre, esto es tener amor propio, amor por sí mismo, comprensión de los otros y saberse guiar en la vida adulta” (p.83).

El propósito de la enseñanza de la escritura en las aulas es desarrollar las competencias básicas de la comunicación, promover de mejor manera el dominio de las cuatro macrodestrezas, tomando en cuenta que estas deben ser enseñadas simultáneamente para que el niño se interese por la escritura, la cual consiste en proveer actividades que estimulen el desarrollo, las destrezas de los estudiantes que empiezan a descubrir el lenguaje (Rosales 2001).

1.5. La tarea docente en la enseñanza de la escritura

La asignatura de español en el proceso en enseñanza-aprendizaje considera al infante, como elemento central, sujeto activo inteligente y capaz de construir los conocimientos que el programa, el maestro y la sociedad le presentan en la escuela, donde el que hacer del docente es interactuar con el alumno para construir diversos conocimientos. Por lo tanto, antes de aprender a leer y escribir, será necesario que el niño:

- Afiance sus posibilidades de producir e Interpretar símbolos.
- Comprenda la necesidad de utilizar formas convenientes de representación.
- Realice la experiencia de inventar códigos, lo que le permitirá comprender los códigos inventados por otros. La invención de códigos a nivel del lenguaje oral le permitirá asimismo reflexionar sobre la convencionalidad de dicho lenguaje.
- Descubre las ventajas de la escritura como forma de representación que permite comunicarse con todos los miembros de la comunidad.

A continuación se sugieren actividades representativas dramatización, expresión plástica, que permitirán afianzar la enseñanza de la escritura, para ello será necesario que los niños interpreten: dibujos, imágenes de cuento, fotografías, carteles publicitarios. Trabajo con imágenes:

- "Leer" imágenes de periódicos o revistas.
- Antes de "leerlas", determinad a qué tipo de texto narrativo pertenece
- "Leer" una imagen, suponer una escena siguiente, una escena anterior, una intermedia.
- Inventar una historieta en un conjunto dado de figuras, elegir algunas, que permitan hacer una pequeña fábula, hacerla y "leerla".

Desde el punto de vista metodológico Oyala (1999) manifiesta que: el maestro deberá seleccionar los recursos didácticos adecuados que permitan a los alumnos, aprender y resolver situaciones reales de su vida cotidiana tales como escribir un recado, una carta, un telegrama, etc. (p.48)

1.6. Importancia de enseñar y aprender lengua y literatura.

Cassany (1997) manifiesta que: “Aprender Lengua significa aprender a usarla, a comunicarse o, si ya se domina algo, aprender a comunicarse mejor y en situaciones más complejas” (p. 84).

La lengua representa una herramienta fundamental para la interacción social. Utilizamos la lengua para comunicarnos, para establecer vínculos con los demás participantes

de la sociedad a la que pertenecemos, por lo tanto la función y los objetivos que persigue son más amplios: solicitar, agradecer, persuadir, expresar.

La lengua es el instrumento simbólico mediante el cual, como usuarios, modificamos nuestro entorno para acceder a una visión particular del mismo. Posibilita la práctica lingüística, donde se aprende a usar la lengua para ser más efectivos en su manejo. Incluso, es una herramienta que permite la estructuración del pensamiento y la reflexión.

1.6.1. Macro-destrezas lingüísticas.

Las macro-destrezas constituyen los cuatros primeros ejes del aprendizaje, además se plantean el texto y la literatura como mediadores del desarrollo de personas competentes comunicativas y sirven de base para articular los bloques curriculares conformados por las diferentes tipologías textuales.

Morán (2012) manifiesta que: “Las macro-destrezas constituyen los cuatro primeros ejes del aprendizaje, además se plantea el texto y la literatura como mediadores del desarrollo de personas competentemente comunicativas” (p. 28).

Escuchar: Escuchar, incluye además de oír la capacidad de recibir y responder el estímulo físico y utilizar la información captada a través del canal auditivo, es por ello que esta habilidad es importante en el desarrollo de una clase.

Hablar: Es una destreza de comunicación que incluye información, al escuchar, observar, comunicarse de forma oral y escrita, expresar ideas, pensamientos, opiniones, debatir inteligentemente, etc.

Salinas, C. (2012) señala:

Leer es mucho más; leer es comprender suficientemente un mensaje escrito, es un proceso de comunicación, es decir, tiene un emisor que es el autor, un mensaje que son las ideas expresadas por el escritor, el canal es el papel impreso y el receptor es el lector. (pág. 48)

Leer: es el proceso de percibir y comprender la escritura, ya sea mediante la vista o el tacto, en si leer es un proceso visual, mental, que decodifica, relaciona, contrasta, profundiza, infiere, es decir, deduce su contenido; que interpreta, cuestiona, comprende del mensaje del autor.

Escribir: Es la acción de representar palabras o ideas con letras o signos en papel o en cualquier otra superficie

Jaramillo (2011) manifiesta que:

Se llama escribir al ejercicio de la escritura con el propósito de transmitir ideas, redactar un tratado, documento o texto de ficción, trazar notas y signos musicales, inscribir datos o cualquier otra acción de transposición de letras y símbolos en una superficie dada. (p.9)

La escritura siempre ha sido el eje de nuestra materia, pero lo que se plantea es que el profesorado la desarrolle como un proceso comunicativo, enseñado adecuadamente con todas las estrategias que se necesita para logara lo que se propone

2. Diagnóstico de las dificultades en el desarrollo de la escritura de los estudiantes de Cuarto Grado de la Escuela de Educación General Básica “Lauro Damerval Ayora N° 2”

2.1. Definición de diagnóstico

Para Genisans (2010) el diagnóstico es el que:

Implica expresar, acerca de una realidad dada un juicio mediante el cual, esa realidad es comparada con un modelo de la misma. Esto conlleva que el diagnóstico es en esencia un elemento básico que relaciona dos modelos a saber: el modelo real y el modelo irreal, entre los cuales se establece un juicio de valor que marca la diferencia del modelo real con el modelo ideal. (p.35)

El diagnóstico social se convierte en uno de los primeros pasos para un proceso de planeación o proyecto a través de él se puede tener un conocimiento real y concreto de una situación sobre la que se va a intervenir, teniendo en cuenta que las acciones de un programa buscan resolver una situación-problema (Kurt & Lewin 2001).

Peresson (2011) manifiesta que:

El diagnóstico es la estructura de la realidad sobre la cual se pretende actuar ,mediante él se busca hacer un análisis crítico estructural e histórico de la realidad social, ver como es y por qué es así, revelara los problemas y necesidades existentes, para aplicar alternativas de solución, futuros planes y proyectos. (p. 59)

2.2. Propósito del diagnóstico

El propósito fundamental del diagnóstico es la posibilidad de obtener conocimiento certero para lograr acciones que conduzcan al cambio en función de las necesidades e intereses de los actores sociales.

Pichardo (1998) refiere como intencionalidad que: “ El conocer para actuar y contribuir a transforma, el desarrollo de acciones constructivas que rescaten en la mayor medida de lo posible los intereses de los sectores populares” (p.27).

Ello requiere de una relación entre el conocimiento teórico y el manejo técnico, que evite el pragmatismo en las acciones. Se parte fundamentalmente de que la población necesita:

- Organizarse.
- Realizar un trabajo continuo y sistemático,
- Un método para conocer: actuar y decidir sobre la realidad.
- Interesarse por conocer y transformar la historia

2.3. Tipos de diagnóstico

2.3.1. Diagnóstico Pedagógico

El diagnóstico pedagógico se define como: un proceso que mediante la aplicación de unas técnicas específicas permiten llegar a un conocimiento. Alonso T. (1983) manifiesta que:

El maestro tiene absoluta necesidad de conocer a sus alumnos para orientar adecuadamente en todas las actividades que conforman el aprendizaje, fruto de este conocimiento es el diagnóstico que permitirá sobre cada uno de ellos, dando a ese término un sentido amplio, es decir, teniendo en cuenta que todos los sujetos han de ser diagnosticados y no solo aquellos que presenten dificultades para aprender. (p.22)

Cuando el alumno sea normal, el diagnóstico consistirá en reconocer esa normalidad; por el contrario cuando se adviertan en él diferencias notables en el sentido positivo o negativo, será preciso investigar la naturaleza. Por tanto, no solo serían sujetos de diagnósticos especiales los alumnos que tienen alguna limitación para el aprendizaje, sino también los superdotados, que presentan una facilidad fuera de la regla en la unión de los conocimientos

Buisán &Marín, establecen que un diagnóstico pedagógico específicamente permite conocer tres grandes problemas que se presentan durante el desarrollo del proceso educativo:

1. Detección del progreso educativo de los estudiantes.
2. Localización de las dificultades que limitan el desarrollo del proceso de aprendizaje de los estudiantes, en lo individual y en lo grupal.
3. Reorientación del proceso educativo, con el fin de adaptarlo a las necesidades y características de los estudiantes.

Debe aclararse, sin embargo, que el diagnóstico no agota ni explica, nunca, totalmente la realidad, dado que las circunstancias que nos rodean son cambiantes y por demás complejas

2.3.2. Diagnósticos Psicométricos

El diagnóstico psicométrico contempla la evaluación intelectual, de personalidad, la evaluación de las funciones psicológicas denominadas “básicas” en el proceso de aprendizaje y de los aspectos pedagógicos, a través de instrumentos estandarizados.

Un test es siempre una muestra de conducta y, en esa medida, dice qué sucede en un sujeto determinado, en el aquí y en el ahora, con relación a un aspecto parcial del niño, aspecto que a lo mejor no es ni siquiera lo más relevante de lo que está ocurriendo en su mundo interno.

2.3.3. Diagnóstico social

El diagnóstico social se refiere al estudio del medio ambiente familiar y cultural en el cual vive el niño, considerando la influencia que éste tiene sobre su desarrollo general. Conocer el nivel ocupacional y de estudios alcanzados por los adultos de su familia y la atmósfera que rodea al niño, podrá explicar en gran medida sus rendimientos y los problemas emocionales.

2.4. Diagnóstico de las actividades lúdicas en el área de Lengua y Literatura

La Literatura es Literatura (tiene carácter ficcional y función estética) y se espera que se analicen los textos de acuerdo con su funcionalidad: los textos literarios son literarios. No se deben usar para desarrollar otra actividad que no sea la lectura, análisis y reflexión literarios porque la literatura tiene su propia especificidad.

Para desarrollar las macro destrezas lingüísticas (escuchar, hablar, leer y escribir), el profesorado deberá trabajar con las micro habilidades que se involucran en estos procesos de manera progresiva, sistemática y recursiva durante toda la Educación General Básica comenzando con la alfabetización; pero también desde la necesidad de comunicar: el que escribe se interesará en la estructura de la solicitud, la forma de consignar el destinatario, qué lenguaje se usa, cómo se construyen los párrafos, cómo se usan los verbos, etc.

Por esta razón el Eje Curricular Integrador del área se denomina: “Escuchar, hablar, leer y escribir para la interacción social”; del mismo que se desprenden seis Ejes del Aprendizaje que se encuentran presentes en todos los años de Educación General Básica; estos sirven de base para articular los Bloques Curriculares conformados por las tipologías textuales.

2.5. Características de un buen escritor

La formación de escritores, aún de los usuarios comunes de la escritura, es un proceso lento, penoso, sembrado de dificultades, cuya duración, tal como sucede en la formación de lectores, es la de la vida misma. Por eso, en relación a la escritura, Donald Murray (1982) tiene, en su despacho de la universidad, un cartel que dice: “Ni un día sin una línea”. El cartel que nosotros pondríamos sería un poco más largo y diría algo así como: "Ni un día sin reflexionar que la formación de lectores y de escritores precisa de libertad, confianza y aliento". Y recordaríamos que está en nuestras manos, como docentes, la posibilidad de que esas condiciones se cumplan.

Rosales (2006) menciona que para ser un buen escritor se debe cumplir las siguientes características:

- Para ser un buen escritor se debe tener un propósito definido en el texto que se está escribiendo. Puede ser un proyecto, una novela, un cuento para niños, una investigación o simplemente una redacción para un concurso. Pero en el texto se deberá entender rápidamente el propósito del mismo.
- Dependiendo del tipo de texto que se esté escribiendo se necesita una estructura bien definida. Un buen escritor sabrá repartir la información de forma equilibrada a lo largo de todos los párrafos, haciéndole la lectura al usuario ameno y fácil.
- Un buen escritor tendrá que tener en cuenta cuál es su público; ¿quién va a leer sus textos? Esto es muy importante para que la información o el contenido de sus textos puedan ser recibidos adecuadamente por los lectores.
- No es lo mismo escribir para un grupo de científicos especializados en un tema en concreto, que escribir algún tema de interés general para la población. El vocabulario en el primer caso tendrá que ser más técnico y en el segundo más llano.
- Las palabras importan, pero no en cantidad sino en calidad. Es decir, las palabras deberán ser las apropiadas, las frases deberán ser claras y concisas, contundentes y correctas.
- El buen escritor pondrá pautas y ejemplos siempre que sea necesario para facilitar al lector la comprensión de lo que está leyendo en ese instante y que no se quede con ninguna duda después de haber acabado de leer el texto

2.6. Factores que intervienen en el proceso de la escritura

Aprender a escribir es una etapa importante en los/as niños/as ya que a partir de ese momento, hay un periodo largo de adquisición y que sólo se desarrolla cuando hay un buen grado de habilidad. Dentro de la escritura, intervienen muchos músculos que facilitarán su dominio y un correcto desarrollo del acto gráfico.

Martínez (2005) señala que debemos conocer qué factores influyen en la escritura:

1. **El equilibrio y la postura corporal:** el equilibrio y la postura del cuerpo están estrechamente ligados. De esta forma, al mantener una buena postura al escribir no habrá rigidez o tensión y sí, una dominancia manual.
2. **La función tónica:** se trata del control de los músculos del cuerpo para saber si hay que aumentar o disminuir la tensión. Ésta ayuda en la presión del trazo.
3. **El control postural:** se trata de tener un dominio sobre todas las partes del cuerpo que influyen a la hora de escribir. Es importante controlar la mano, los brazos...
4. **La lateralidad:** si hay una lateralidad bien definida conseguiremos un buen trazo y un correcto control de la grafía, y eliminaremos el efecto espejo.
5. **Coordinación y disociación de movimientos relacionados con el brazo, las manos y los ojos:** si todos estos elementos están coordinados, el resultado será una buena actividad gráfica.

Además, hay que tener en cuenta otros factores como la silla y la mesa en la que el niño o la niña escriben, que deben ser de la medida correcta, que variará en función de cada uno. Si

todos estos elementos se incluyen en el proceso del aprendizaje de la escritura, se desarrollará de manera adecuada.

3. Diseño de alternativas para mejorar la escritura en los estudiantes de una forma dinámica y divertida

3.1. Definición de diseño

Frascara (2000) señala que:

El Diseño es una actividad humana volitiva, una actividad abstracta que implica programar, proyectar, coordinar una larga lista de factores materiales y humanos, traducir lo invisible en visible, en definitiva, comunicar. Incluye juicios de valor, aplicaciones de conocimientos, adquisición de nuevos conocimientos, uso de intuiciones educadas y toma de decisiones” (p.61)

El diseño es una actividad creativa cuyo propósito es establecer las cualidades multifacéticas de objetos, procesos, servicios en su ciclo completo de vida. Por lo tanto, el diseño es el factor principal de la humanización innovadora de las tecnologías y el factor crítico del intercambio cultural y económico (ICSID 2004).

El diseño es una disciplina ubicada e inaprensible; es la actividad mediante la que se realiza la configuración de los objetos y de los mensajes visuales, actividad que está en constante cambio pero de la cual no se pueden definir claramente su campo de acción, su marco conceptual y las interacciones teóricas y metodológicas que establece con otros terrenos del conocimiento (Bringhurst 2012).

3.2. Definición de alternativa

Alternativa, que procede del francés *alternative*, es la opción existente entre dos o más cosas. Una alternativa, por lo tanto, es cada una de las cosas entre las cuales se elige. Puede entenderse a la alternativa como una posibilidad o algo que está disponible para una elección.

3.3. Actividades lúdicas

3.3.1. Actividad

Pérez (2011) manifiesta que:

Es el conjunto de acciones que se lleva a cabo para cumplir las metas de un programa, consiste en la ejecución de ciertos procesos o tareas (mediante la utilización de los recursos humanos, materiales, técnicos y financieros asignados a la actividad con un costo determinado), y que queda a cargo de una entidad administrativa de nivel intermedio o bajo (p.30)

La actividad es un conjunto de operaciones o tareas que son ejecutadas por una persona o unidad administrativa como parte de una función asignada.

3.3.2. Lúdica

La palabra lúdico es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín “*ludus*” cuyo significado es precisamente juego como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones y de las reglas impuestas por la cultura.

A. La lúdica como instrumento para la enseñanza: En esta pre-categoría se agrupan todos aquellos criterios y posturas que ven en la lúdica una posibilidad didáctica, pedagógica para los procesos de enseñanza y aprendizaje en la escuela.

La lúdica es tomada como una propuesta pedagógica, que proporciona herramientas innovadoras al maestro, desde la perspectiva de la comunicación y aprendizaje, en otras palabras la lúdica en éste sentido es una herramienta que ayuda al desarrollo integral del estudiante.

B. La lúdica como expresión de la cultura: Este planteamiento asume algunas definiciones haciendo un reconocimiento de la lúdica como manifestación humana, la cual dentro de sus interrelaciones en contextos sociales ha producido legados culturales y nuevas expresiones humanas que se configuran dentro de contextos específicos.

Jiménez (2006) manifiesta que:

Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que éste sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. (p. 31)

C. La lúdica como herramienta o juego: En esta pre-categoría se logran recoger diferentes planteamientos que asumen la lúdica o el término lúdica como herramienta y lo materializa desde el juego, en una confusión conceptual entre estos dos términos

La lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber qué profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas.

D. La lúdica como actitud frente a la vida o dimensión humana: Este es uno de los planteamientos que más intenta alejarse de la concepción instrumental como herramienta, pues si bien son acciones y actitudes frente a la vida, esta puede estar asociada al juego o no.

Paredes. J, (2003) afirma que:

La actividad lúdica y deportiva debe caminar hacia el desarrollo emocional, la capacidad creadora, el desarrollo de los talentos personales para así conseguir unas aptitudes sociales, es decir capacidades para establecer relaciones humanas con los demás en los diferentes ámbitos de la vida. Mejora los talentos personales, el desarrollo de la inteligencia emocional, fomentan la curiosidad y ayudan a alcanzar la felicidad. (p.82)

3.3.3. Actividad Lúdica

Las actividades lúdicas son las que fomentan 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

Sáenz (2009) manifiesta que: “La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano” (p.14)

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

El juego es una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas y se vuelve una estrategia de refuerzo escolar que no busca transmitir un cúmulo de información, sino habilidades para la vida, se aprende desde el sentir y el pensar.

A través de los sentidos los niños y niñas pueden comprender mejor las cosas, las experiencias sensoriales le ayudan a identificar olores, distinguir colores, conocer texturas pero además provocan valiosas oportunidades de aprendizaje, los estudiantes aprenden a usar su cuerpo y almacenan experiencias de aprendizaje en su cerebro. (Peña 2011)

3.4. Clasificación de las actividades lúdicas

López (2011) clasifica las actividades lúdicas de la siguiente manera:

Actividades lúdicas libres: es una actividad que desarrolla la imaginación, libera depresiones permite actuar con plena libertad e independencia, se realiza sin la intervención de un adulto, permite que el niño exprese sus emociones y sentimientos especialmente a través del juego simbólico, mediante este juego el niño aprende a compartir, a cooperar, a regular su conducta, permitiéndole crear de si mismo su propio autoconcepto.

Actividades lúdicas dirigidas: aumenta las posibilidades de la utilización de materiales en situaciones formativas, incrementa el aprendizaje, favorece el desarrollo intelectual, social, afectivo y motriz, es este juego dirigido es el adulto quien pone el juego, da las pautas para su realización, es él que proyecta, programa y participa como guía, controla el orden y da las reglas.

Actividades lúdicas competitivas: los jugadores compiten contra otros para conseguir un fin, son juegos muy orientados a la competitividad, si los niños le dan demasiada importancia, ellos aprenderán rápidamente a mentir y a hacer trampas. No suele ser recomendable para niños muy pequeños o muy nerviosos porque provocan mayores niveles de ansiedad que otros juegos.

Actividades lúdicas cooperativas: es un juego son de todo el grupo trabaja para conseguir un objetivo común, estos juegos favorecen la participación, cada niño tiene una misión dentro del juego y se vive como una experiencia conjunta, esta actividad fomenta la empatía entre compañeros, comunicación, participación y un buen comportamiento social.

3.5. La lúdica como estrategia didáctica

Si nos referimos a la lúdica, como estrategia didáctica, es importante señalar los principios didácticos en la enseñanza de Stocker, K. (1984). Estos principios son la base para seleccionar los medios de enseñanza, asignar tareas y evaluar aprendizajes y los lineamientos rectores de toda planeación de cualquier unidad de aprendizaje son:

1. **Carácter científico.** Toda enseñanza debe tener carácter científico, apoyado en la realidad.
2. **Sistematización.** En el proceso educativo, la sistematización de la enseñanza, quiere decir formación sistemática en el alumno, a partir de los contenidos curriculares.
3. **Relación entre la teoría y la práctica.** Lo teórico son los contenidos curriculares que se deben transmitir a los estudiantes, pero para que se logre la asimilación el docente estructura actividades prácticas.
4. **Relación entre lo concreto y lo abstracto.** Para este principio los alumnos pueden llegar hacer abstracciones mediante la observación directa o indirecta de la realidad, a partir de la explicación del docente
5. **Independencia cognitiva.** El aprender a aprender, es el carácter consciente y la actividad independiente de los alumnos.
6. **Comprensión o asequibilidad.** La enseñanza debe ser comprensible y posible de acuerdo con las características individuales del alumno.
7. **De lo individual y lo grupal.** El proceso educativo debe conjuntar los intereses del grupo y los de cada uno de sus miembros, para lograr los objetivos y las tareas de enseñanza.

Es importante que el docente deba tener preparación pedagógica para hacer una buena selección de los métodos de enseñanza adecuados, que permitan la correcta dirección de la actividad del alumno hasta la asimilación y consolidación de los conocimientos.

3.6. Características de las actividades lúdicas

Arévalo, Hernández & Tafur (2006) señalan que las principales características de los juegos o actividades lúdicas son:

La actividad lúdica en el periodo de la infancia tiene un fin en sí mismo, el niño juega únicamente por el placer de hacerlo, sin un objetivo específico. En el niño, el juego se involucra en todo su ser, es decir, sentimientos y pensamientos, su práctica le sirve para demostrar y desarrollar su personalidad. Se produce de manera espontánea, por cuanto no requiere una preparación y una motivación previa.

Las actividades lúdicas propuestas como cuentos, dramatizaciones, pictogramas. En los contenidos de cuarto año requieren que el estudiante adquiera las habilidades y destrezas del lenguaje oral y escrito. A Piaget se le deben muchos de los conocimientos que existen en el campo de la educación, por ejemplo:

- La educación debe formar, no moldear la mente.
- Es preciso adecuar las necesidades del aprendizaje al nivel de desarrollo del educando.
- La interacción social contribuye a atenuar el egocentrismo infantil en los niños de corta edad y en los de mayor edad es fuente natural de conflicto cognitivo.

Piaget (1946) a las actividades lúdicas, les concede un papel determinante en el aprendizaje, ya que contribuyen a la adquisición del lenguaje y al desarrollo de la creatividad. Piaget establece tres etapas por las que pasa el individuo, cuando se ponen en práctica actividades lúdicas:

- **Juego ejercicio.** Por el placer de dominarlas. No involucra pensamientos simbólicos, ni razonamiento.

- **Juego simbólico.** Se utilizan objetos con atributos diferentes de los que éstos tienen. Este tipo de juego ha sido estudio de muchas investigaciones por la trascendencia que tiene en la vida de las personas y por su enfoque sociológico y antropológico.
- **Juego de reglas.** Es la actividad lúdica del ser socializado. Se sanciona a quienes no respetan las conductas establecidas.

El enfoque sociocultural del aprendizaje Vigotsky (1979) se refiere a la zona de desarrollo próximo, donde el entorno social, es fundamental para el logro de nuevos aprendizajes, con una gran carga cultural.

El desarrollo cognitivo tiene lugar durante el juego, por la participación activa, el andamiaje, la enseñanza recíproca y la medición educativa. Él insiste en los aspectos afectivos y motivadores del juego y afirma que durante el desarrollo de lúdica, el sujeto ignora lo cotidiano y sus acciones se subordinan a significados y situaciones imaginarias.

3.7. Ventajas de las actividades lúdicas

Según Bernard (2009) menciona las siguientes ventajas de las actividades lúdicas:

- Facilita la adquisición de conocimientos
- Dinamiza las sesiones de enseñanza-aprendizaje
- Mantiene y acrecienta el interés del alumno
- Aumenta su motivación para el estudio
- Fomenta la cohesión y solidaridad del grupo

- Aumenta los niveles de responsabilidad de los alumnos
- Permite abordar la educación en valores.
- Favorece el desarrollo de la creatividad.
- Aumenta la autoestima en los estudiantes.

3.8. Los juegos didácticos

Dentro de las actividades lúdicas se encuentran los juegos didácticos como su nombre lo indica, son actividades pedagógicas que se desarrollan en el marco educativo a fin de proporcionar un aprendizaje significativo y agradable.

Sobre ello Szczurek, (citados por Iztúriz, Barrientos, Ruiz, y otros 2000), manifiesta que estos tipos de juego: Permiten desarrollar las habilidades, capacitar, realizar simulaciones para reforzar conocimientos e inclusive, evaluar la cantidad y calidad del aprendizaje. Son motivadores, involucran de manera directa al estudiante con la actividad, ayudan al abordaje de temáticas complejas, permiten trabajar al mismo tiempo con grupos de estudiantes de diferentes de diferentes niveles educativos y que estos interactúen entre sí.

Del juego también surge la confrontación de ideas, trabajo cooperativo, competitivo ya que los estudiantes compiten por desenvolverse mejor en un ambiente de alegría y compañerismo, por ello, se garantiza que con los juegos no existe entretención, sino que se aprende a manejar situaciones, desarrollando del mismo modo la competitividad, la cual es producto del entretenimiento.

Medina (2006) señala que los objetivos de los juegos se resumen en tres objetivos generales:

- Brindar oportunidades de desarrollo y aprendizaje en todos los campos de la conducta: social, emocional, intelectual y física.
- Canalizar ese desarrollo y aprendizaje a través de actividades creadoras.
- Encausar una real situación de juego que permita expresar auténticas vivencias.

3.9. Principios didácticos

Zilberstein (1999) si nos referimos a la lúdica, como herramienta didáctica, se hace necesario hablar de los principios didácticos en la enseñanza. Estos principios son las bases para seleccionar los medios de enseñanza, asignar tareas y evaluar aprendizajes:

Carácter científico. Consiste en que toda enseñanza debe tener un carácter científico, apoyado en la realidad.

Sistematización. Se deriva de las leyes de la ciencia que nos enseñan que la realidad es una, y forma un sistema y se divide de acuerdo con el objeto de estudio, pero sin perder su carácter sistémico.

Relación entre la teoría y la práctica. Lo teórico son los contenidos curriculares que se deben transmitir a los estudiantes, pero para que se logre la asimilación, el docente estructura actividades prácticas en las que los alumnos se involucran más con la información recibida, ejemplos: resolución de problemas, solución de casos, demostraciones, experimentos. (pp.24.25)

El docente debe enseñar científicamente, es decir, para transmitir los conocimientos propios de la asignatura, debe considerar elementos pedagógicos adecuados, que exista una relación constante y consciente entre los conocimientos científicos y las normas didácticas empleadas y debe aprovechar cada situación de enseñanza para educar.

En el proceso educativo, la sistematización de la enseñanza, quiere decir formación sistemática en el alumno, a partir de los contenidos curriculares. Se deben aportar conocimientos planeados y estructurados en el estudiante que los integre como parte de un todo.

Los principios didácticos deben desarrollar y sobre ellos deben desarrollarse los procesos de enseñanza y de aprendizaje en relación a la experiencia escolar, que permiten al educador dirigir científicamente el desarrollo integral de la personalidad de las alumnas y alumnos, considerando sus estilos de aprendizaje, en medios propicios para la comunicación y la socialización, en los que el marco del salón de clases se extienda en un continuo a la familia, la comunidad y la sociedad en general.

3.10. Metodología de la lúdica

Se promueve la lúdica, con la finalidad de dar oportunidad al desarrollo del potencial, que cada estudiante lleva dentro de sí, adecuando la pedagogía e información existente, para contribuir al mejoramiento del proceso educativo de los alumnos. Metodológicamente, se utiliza al juego como instrumento de generación de conocimientos, no como simple motivador, con base en la idea de que, el juego, por sí mismo, implica aprendizaje.

Torres (2001) muestra que:

El docente deja de ser el centro en el proceso de aprendizaje y se reconstruye el conocimiento a partir de los acontecimientos del entorno, utilizando como recursos elementos y actividades lúdicas importantes, las cuales enriquecen el método tradicional de la memorización y la repetición, fundamentando la creatividad, imaginación, la práctica y la fluidez de las actividades” (p.25)

La clase lúdica se concibe como una actividad voluntaria, con determinados límites de tiempo y espacio, que sigue reglas libremente aceptadas, pero obligatorias, que tiene un fin y que va acompañado de un sentimiento de tensión y alegría, así como de una conciencia de diferencia, con la vida cotidiana.

3.10.1. Bolsa mágica

La Bolsa Mágica es un lugar de cuento para los niños, donde estos podrán dejar volar su imaginación y desarrollar su creatividad. Es un lugar mágico, pensado especialmente para ellos. Su objetivo es aumentar la creatividad, la memoria, la intuición así mismo les hará crecer en seguridad, autonomía, autoestima mediante la creación de sus textos.

En si la bolsa mágica consiste en utilizar una bolsa “tipo regalo” con imágenes de contenido de la clase desarrollada, con la finalidad de despertar interés en los alumnos y así realizar una retroalimentación de forma divertida el tema trabajado.

3.10.2. Crucigrama

Crucigrama es un pasatiempo que consiste en adivinar cierto número de palabras a partir de unas definiciones dadas, y escribirlas en un cuadrado compuesto de casillas blancas y casillas negras, de tal modo que las letras que ocupan las casillas blancas se cruzan vertical y horizontalmente.

Con el tiempo fue adquiriendo características que le permitieron ser clasificado no sólo como entretenimiento, sino como herramienta didáctica que desarrolla habilidades que mejoran la capacidad de comprensión de las personas que acostumbran resolverlos. En referencia al crucigrama. Cuamacás. A (2010) expone que el crucigrama se caracteriza por:

- Es una modalidad de la palabra clave
- Se pone las palabras claves de manera horizontal o vertical, con dos o más distractores
- Se resuelve de manera individual
- Dar a conocer la solución correcta

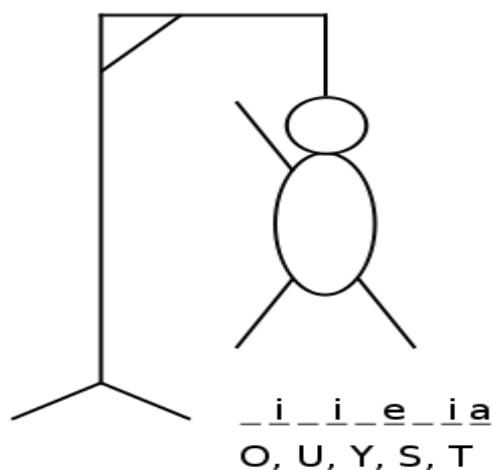
3.10.3. Colgado

Es un juego de adivinanzas de lápiz y papel para dos o más jugadores. Un jugador piensa en una palabra, frase u oración y el otro trata de adivinarla según lo que sugiere por letras o números.

Pérez (2010) declara que: “El objetivo de este juego es descubrir una palabra adivinando las letras que la componen”. (p.234)

A cada ronda, los jugadores escogerán simultáneamente una letra que crean que pueda formar parte de la palabra. Si la palabra contiene la letra escogida, se mostrará en qué posición ella está. En el caso de que la letra no exista en la palabra, se dibujará una parte del cuerpo del muñeco del jugador. Cuando estén dibujadas las 6 partes del cuerpo del muñeco, el jugador se quedará fuera de la partida.

Ejemplo



3.10.4. Sopa de letras

Hernández (2011) manifiesta que: “Hay que encontrar palabras escondidas en una rejilla de letras, también pueden distinguirse por la forma de resolverlos: seleccionando solo la primera y última letra, con independencia de la colocación de la palabra” (p.315)

Sopa de letras es una actividad que apareció en el país en el año de 1982 como un pasatiempo, fue incluida en los materiales de reforma y trabajada durante la etapa de experimentación. (Mora 1987) señala que es aconsejable su utilización como actividad de introducción:

- Como prueba inicial, para conocer las ideas previas de los estudiantes, los conceptos que tienen y su vocabulario.
- Por ser una actividad lúdica, motiva a los estudiantes a trabajar el bloque.
- Por ser adecuada para trabajar la diversidad en clase, ya que todos llegan a realizar al menos una parte de la actividad.

Ejemplo

J	A	Q	G	Ñ	Y	O	Z	N	N	R	M	K	L	R	H	R
I	J	Ñ	Y	Y	P	L	V	O	N	Y	T	E	N	I	S	A
N	K	V	G	H	Z	V	U	M	X	I	D	B	C	J	A	B
Z	D	Y	Z	S	Y	O	C	S	E	H	Ñ	S	B	N	V	I
O	Y	X	D	R	E	D	A	I	R	Y	U	Ñ	B	G	L	V
T	F	F	P	I	K	S	Q	L	X	U	M	M	Q	V	C	J
S	T	I	W	X	K	G	P	C	U	V	S	S	U	X	A	Z
E	J	Z	N	Y	F	O	N	I	N	V	W	R	W	Z	O	T
C	P	P	X	N	Z	A	W	C	U	B	A	A	Ñ	O	Y	I
N	R	Z	J	I	T	C	K	H	F	U	T	B	O	L	K	O
O	R	H	I	A	P	U	Ñ	C	N	M	Ñ	K	Y	U	K	B
L	Ñ	P	C	S	K	Y	F	W	M	S	E	B	P	Y	B	Q
A	S	T	H	B	L	U	B	N	L	S	D	T	A	H	W	V
B	O	Z	F	O	K	V	Q	J	H	M	A	C	A	U	S	T
N	R	W	G	B	Q	F	Q	I	J	H	J	Y	A	N	I	W
M	K	I	J	F	D	V	G	U	P	Y	G	E	B	H	Y	F
Ñ	S	K	X	K	I	O	U	F	S	C	T	Z	J	Ñ	X	I

4. Aplicación de los talleres para mejorar la escritura en los estudiantes de cuarto grado de la Escuela “Lauro Damerval Ayora N° 2”

4.1. Taller Educativo

4.1.1. Definiciones de taller

Cándelo. R & Gracia. A & Ortiz R. Unger. B 2003) señalan que el taller es un espacio de construcción colectiva que combina teoría y práctica alrededor de un tema, aprovechando la experiencia de los participantes y sus necesidades de capacitación. (p.33)

Arnobio (2006) señala que:

Curso-taller es una modalidad de enseñanza-aprendizaje caracterizada por la interrelación entre la teoría y la práctica, en donde el instructor expone los fundamentos teóricos y procedimentales, que sirven de base para que los alumnos realicen un conjunto de actividades diseñadas previamente y que los conducen a desarrollar su comprensión de los temas al vincularlos con la práctica operante, en donde el instructor permite la autonomía de los estudiantes bajo una continua supervisión y oportuna retroalimentación. (p.52)

Coriat (2012) indica además que, en enseñanza, un taller es una metodología de trabajo en la que se integran la teoría y la práctica. Se caracteriza por la investigación, el descubrimiento científico y el trabajo en equipo que, en su aspecto externo, se distingue por el acopio de material especializado acorde con el tema tratado.

4.2. TALLER 1

4.2.1. TEMA: Observo, escucho, relato y escribo (a través de un video)

4.2.2. DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa Escuela de Educación Básica “Lauro Damerval Ayora N° 2”

Facilitadora Srta. Karla Alexandra Ruiz Ocampo **Fecha** miércoles 06 de mayo del 2015

Número de participantes: 17

Tiempo de duración: 120 minutos

4.2.3. OBJETIVO: Motivar e incentivar la escritura de manera divertida en los niños y niñas, mediante la observación de videos, para elevar y potenciar la escritura de pequeñas fábulas.

4.2.4. ACTIVIDADES DE TRABAJO

- Saludo
- Realización de una motivación a todos los estudiantes (Dinámica: La hormiguita)
- Presentación de la actividad a realizarse, Observo, escucho y relato (a través de un video)
- Explicación sobre la actividad a realizarse.
- Pedir la colaboración a todos los estudiantes.
- Entregar a cada estudiante un mini tríptico en blanco, donde van a escoger un tema de fábulas para escribir su historia de forma individual.
- Desarrollar la actividad siguiendo los pasos y las indicaciones antes mencionadas.
- Socialización de las actividades realizadas.
- Evaluación del taller

4.2.5. METODOLOGÍA DE TRABAJO

La metodología que se utilizará es el taller educativo, utilizando actividades lúdicas para potenciar la escritura para el logro de aprendizajes significativos en el área Lengua y Literatura. El taller tiene como finalidad el mejoramiento de la escritura en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica. Por tal razón se centrará en hacer un taller

esencialmente práctico y dinámico, que nos permita identificar y determinar cuál es el grado de aprendizaje que el estudiante va adquiriendo en el proceso.

4.2.6. RECURSOS:

RECURSOS FÍSICOS: Salón de clases de la Institución.

DIDÁCTICOS: Computadora, infocus, cuaderno, lápiz, colores, hojas de bloc.

HUMANOS: Estudiantes y profesora.

4.2.7. PROGRAMACIÓN

- l) Saludo a todos los presentes.
- m) Aplicación del cuestionario de conocimientos.
- n) Ejecución de la motivación (Dinámica: La hormiguita)
- o) Hablar sobre la fábula y su importancia en el desarrollo de la escritura.
- p) Formar grupos de cuatro estudiantes
- q) Exposición de la actividad a realizarse sobre la escritura.
- r) Explicación y descripción de la actividad aplicada.
- s) Desarrollo de la actividad.
- t) Socialización de las actividades realizadas con apoyo y guía del docente
- u) Plenaria en la cual los estudiantes darán sus opiniones acerca del trabajo realizado.
- v) Finalmente se aplicará la evaluación.

4.2.8. RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Y)

Los resultados de aprendizaje obtenidos se los evidenciará después de haber tomado una prueba antes de empezar a dar el taller y otros resultados evidenciaremos después de haber culminado con el taller, esta prueba será de conocimientos, actitudes y valores.

4.2.9. CONCLUSIONES

Se elaborarán al término del taller

4.2.10. RECOMENDACIONES

Se elaborarán al término del taller, para cada conclusión una recomendación

4.2.11. BIBLIOGRAFÍA

Mckee, D. (2012). Tus sueños. Quito-Ecuador: Editorial Norma.

4.3. TALLER 2

4.3.1. TEMA: Mi expresión escrita y oral (Creación de fábulas a través de imágenes)

4.3.2. DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa Escuela de Educación Básica “Lauro Damerval Ayora N° 2”

Facilitadora Srta. Karla Alexandra Ruiz Ocampo

Fecha miércoles 06 de mayo del 2015

Número de participantes: 17

Tiempo de duración: 120 minutos

4.3.3. OBJETIVO: Incentivarla escritura en los estudiantes, a través de la observación de imágenes, para desarrollar su creatividad e imaginación.

4.3.4. ACTIVIDADES

- Saludo.
- Realización de una motivación a todos los estudiantes.
- Presentación de la actividad a realizarse, mi expresión oral y escrita.
- Explicación sobre la actividad a realizarse.
- Pedir la colaboración a todos los estudiantes y la colaboración pertinente para la realización de esta actividad.
- Los estudiantes observan las imágenes que la maestra les presenta
- Cada estudiante elabora una pequeña historieta de acuerdo a la imagen que el seleccionó
- Desarrollar la actividad siguiendo los pasos y las indicaciones antes mencionadas.
- Socialización las actividades realizadas.
- Evaluación del taller.

4.3.5. METODOLOGÍA DE TRABAJO

La metodología que se utilizará es el taller educativo, utilizando actividades lúdicas para potenciar la escritura para el logro de aprendizajes significativos en el área Lengua y Literatura. El taller tiene como finalidad el mejoramiento de la escritura en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica. Por tal razón se centrará en hacer un taller

esencialmente práctico y dinámico, que nos permita identificar y determinar cuál es el grado de aprendizaje que el estudiante va adquiriendo en el proceso.

4.3.6. RECURSOS:

HUMANOS: Estudiantes del grado y profesora.

FÍSICOS: Espacio al aire libre, y aula de clase.

DIDÁCTICOS: Imágenes, libros, cuaderno, lápiz de colores, hojas de bloc.

4.3.7. PROGRAMACIÓN

- a) Saludo a todos los presentes.
- b) Aplicación del cuestionario de conocimientos.
- c) Ejecución de la motivación (Dinámica: Soy una taza)
- d) Hablar sobre la expresión oral y escrita, su importancia en el desarrollo de la escritura dentro del proceso de aprendizaje.
- e) Exposición de la actividad a realizarse sobre la escritura.
- f) Explicación y descripción de la actividad estrategia a ser aplicada.
- g) Desarrollo de la actividad.
- h) Socialización de las actividades realizadas con apoyo y guía del facilitador.
- i) Plenaria en la cual los estudiantes darán sus opiniones acerca del trabajo realizado.
- j) Finalmente se aplicará la evaluación.

4.3.8. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Los resultados de aprendizaje obtenidos se los evidenciará después de haber tomado una prueba antes de empezar a dar el taller y otros resultados evidenciaremos después de haber culminado con el taller, esta prueba será de conocimientos, actitudes y valores.

4.3.9. CONCLUSIONES

Se elaborarán al término del taller

4.3.10. RECOMENDACIONES

Se elaborarán al término del taller, para cada conclusión una recomendación

4.3.11. BIBLIOGRAFÍA

Bustamante, Z. (1996). Guías de aprendizaje. Barranquilla-Colombia: Editorial Cuenta Cuentos.

4.4. TALLER 3

4.4.1. TEMA: La bolsa mágica

4.4.2. DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa Escuela de educación Básica “Lauro Damerval Ayora N° 2”

Facilitadora Srta. Karla Alexandra Ruiz Ocampo **Fecha** jueves 07 de mayo del 2015

Número de participantes: 17

Tiempo de duración: 120 minutos

4.4.3. OBJETIVO: Crear momentos mágicos, transportando a los niños a un mundo de cuento, que les haga vivir su infancia, potenciando lo mejor de esa edad, la capacidad de crear y jugar para desarrollar su imaginación y sus habilidades lingüísticas.

4.4.4. ACTIVIDADES

- Saludo
- Realización de una motivación a todos los estudiantes.
- Presentación de la actividad a realizarse la bolsa mágica
- Explicación sobre la actividad a realizarse.
- Pedir la colaboración a todos los estudiantes.
- Trabajar individualmente
- Se ubica el nombre de los animales en la bolsa mágica
- Los estudiantes en forma ordenada cogerán de la bolsa mágica, su imagen para trabajar
- Desarrollar la actividad siguiendo los pasos y las indicaciones antes mencionadas.
- Evaluación del taller

4.4.5. METODOLOGÍA DE TRABAJO

La metodología que se utilizará es el taller educativo, utilizando actividades lúdicas para potenciar la escritura para el logro de aprendizajes significativos en el área Lengua y

Literatura. El taller tiene como finalidad el mejoramiento de la escritura en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica. Por tal razón se centrará en hacer un taller esencialmente práctico y dinámico, que nos permita identificar y determinar cuál es el grado de aprendizaje que el estudiante va adquiriendo en el proceso.

4.4.6. RECURSOS:

RECURSOS FÍSICOS: Aula de clase.

DIDÁCTICOS: Bolsa de papel, objetos, lápiz, cuaderno, borrador, dibujos (imágenes)

HUMANOS: Estudiantes y profesora

4.4.7. PROGRAMACIÓN

- a. Saludo a todos los presentes.
- b. Aplicación del cuestionario de conocimientos.
- c. Ejecución de la motivación (Dinámica: Yo tengo una casita)
- d. Hablar sobre la bolsa mágica y su importancia en el desarrollo de la escritura.
- e. Exposición de la actividad a realizarse sobre la escritura.
- f. Explicación y descripción de la estrategia aplicada.
- g. Desarrollo de la actividad.
- h. Socialización de las actividades realizadas con apoyo y guía del facilitador.
- i. Plenaria en la cual los estudiantes leerán su trabajo realizado.
- j. Finalmente se aplicará la evaluación.

4.4.8. RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Y)

La prueba de resultados de aprendizaje se la realizará mediante la aplicación de una test, el mismo que contiene un cuestionario, para evaluar los conocimientos específicos que debe poseer el estudiante al término de la actividad antes realizada para el logro de aprendizajes significativos de la suma.

4.4.9. CONCLUSIONES

Las conclusiones se realizaran luego de aplicar el taller.

4.4.10. RECOMENDACIONES

Se elaborarán al término del taller, por cada conclusión se realizará una recomendación

4.4.11. BIBLIOGRAFÍA

Godoy, M. & Madrigal, M. (1996). Actividades mágicas. Bogotá: Editorial: Norma.

4.5. TALLER 4

4.5.1. TEMA: Juego de palabras (Crucigrama, colgado o ahorcado, sopa de letras) para mejorar la escritura y ortografía

4.5.2. DATOS ONFORMATIVOS

Institución Educativa Escuela de Educación Básica “Lauro Damerval Ayora N° 2”

Facilitadora Srta. Karla Alexandra Ruiz Ocampo **Fecha** lunes 11 de mayo del 2015

Número de participantes: 17

Tiempo de duración: 120 minutos

4.5.3. OBJETIVO: Aumentar la creatividad a través de juegos, para incentivar la escritura de una manera acogedora y divertida.

4.5.4. ACTIVIDADES

- Saludo
- Realización de una motivación a todos los estudiantes.
- Presentación de la actividad a realizarse (Crucigrama, Colgado o ahorcado, sopa de letras)
- Explicación sobre la actividad a realizarse.
- Pedir la colaboración a todos los estudiantes.
- Trabajar individualmente para posterior trabajar en parejas
- Posteriormente el docente entregara hojas pre elaboradas presentara una sopa de letras, crucigrama y espacio para q desarrollen la actividad del ahorcado para que los estudiantes encuentren las palabras relacionadas con el tema.
- Desarrollar la actividad siguiendo los pasos y las indicaciones antes mencionadas.
- Evaluación del taller

4.5.5. METODOLOGÍA DE TRABAJO

La metodología que se utilizará es el taller educativo, utilizando actividades lúdicas para potenciar la escritura para el logro de aprendizajes significativos en el área Lengua y

Literatura. El taller tiene como finalidad el mejoramiento de la escritura en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica. Por tal razón se centrará en hacer un taller esencialmente práctico y dinámico, que nos permita identificar y determinar cuál es el grado de aprendizaje que el estudiante va adquiriendo en el proceso.

4.5.6. RECURSOS:

RECURSOS FÍSICOS: Aula de clase

DIDÁCTICOS: Hojas pre elaboradas, lápiz, borrador, pintura

HUMANOS: Estudiantes y profesora.

4.5.7. PROGRAMACIÓN

- a) Saludo a todos los presentes.
- b) Aplicación del cuestionario de conocimientos.
- c) Ejecución de la motivación (Dinámica: El tallerín)
- d) Hablar sobre los crucigramas, el ahorcado, sopa de letras y su importancia en el desarrollo de la escritura.
- e) Exposición de la actividad a realizarse sobre la lectoescritura.
- f) Explicación y descripción de la estrategia aplicada.
- g) Desarrollo de la actividad.
- h) Socialización de las actividades realizadas con apoyo y guía del facilitador.
- i) Plenaria en la cual los estudiantes darán sus opiniones acerca del trabajo realizado.
- j) Finalmente se aplicará la evaluación.

4.5.8. RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Y)

La prueba de resultados de aprendizaje se la realizará mediante la aplicación de una test, el mismo que contiene un cuestionario, para evaluar los conocimientos específicos que debe poseer el estudiante al término de la actividad antes realizada para el logro de aprendizajes significativos de la suma.

4.5.9. CONCLUSIONES

Las conclusiones se realizaran luego de aplicar el taller.

4.5.10. RECOMENDACIONES

Se elaborarán al término del taller, por cada conclusión se realizará una recomendación.

4.5.11. BIBLIOGRAFÍA

Cajurzo, J. (2012). Talleres crucigrama, sopa de letras. Editorial: Santillana. Ecuador.

Esopo. (1999). Fábulas de Esopo. Buenos Aires-Argentina Editorial: Visor Buenos Aires

5. Valorar la efectividad de la aplicación de las actividades lúdicas para potenciar la escritura en los estudiantes de cuarto grado de Educación general básica “Lauro Damerval Ayora N°2”

5.1. Evaluación de los talleres

La evaluación de los talleres se llevará acabo de acuerdo a actividades planteadas en cada uno de los talleres propuestos en el presente proyecto, dentro de la Escuela de educación

Básica “Lauro Damerval Ayora N°2” de la Ciudad de Loja, en el período académico 2014-2015, con los niños y niñas del cuarto grado de Educación General Básica

5.1.1. Taller 1: Utilización de actividades lúdicas para potenciar la escritura en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica: Observo, escucho, relato y escribo (a través de un video)

5.1.2. Taller 2: Aplicación de actividades lúdicas para potenciar la escritura en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica: Mi expresión escrita y oral (Creación de fabulas a través de imágenes)

5.1.3. Taller 3: Uso de actividades lúdicas para potenciar la escritura en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica: La bolsa mágica

5.1.4. Taller 4: Aplicación de actividades lúdicas para potenciar la escritura en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica: Juego de palabras (Crucigrama, colgado o ahorcado, sopa de letras) para mejorar la escritura y ortografía.

f. METODOLOGÍA

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.-La presente investigación responde al tipo de diseño transversal y pre-experimental por las siguientes razones:

Diseño transversal: Las actividades lúdicas serán aplicadas para potenciar la escritura y se concluirá analizando las respuestas de los estudiantes respecto al aprendizaje para superar las deficiencias encontradas en el diagnóstico, en un tiempo determinado periodo 2014-2015.

Diseño pre- experimental: Por lo que se realizará en la Escuela de Educación Básica “Lauro Damerval Ayora N° 2” con los estudiantes del cuarto grado ya que los mismos asisten regularmente a sus clases. Durante este tiempo, se pondrá en práctica los talleres para potenciar la escritura con el desarrollo de actividades lúdicas, en el bloque N° 2 denominado “Fabulas” en el área de Lengua y Literatura.

Todos los talleres aplicados se llevarán a cabo mediante observaciones, aplicando actividades lúdicas y activas con los estudiante para poder comprobar y una mejora en su aprendizaje mediante la evaluación.

Métodos a utilizarse:

En la presente investigación se utilizarán los siguientes métodos:

- **Método Científico de Investigación:** Se considera método científico de investigación a una serie de pasos sistemáticos e instrumentos que nos lleva a un conocimiento científico.

Estos pasos nos permiten llevar a cabo una investigación. Es concebido como una receta aplicada a cualquier problema, garantiza su solución

Con este método el investigador se apoya en la construcción de la fundamentación teórica de sus dos variables lo que lo ayuda a ordenar sistemáticamente problemas teóricos y prácticos concretos en el área de la realidad social para buscar respuestas a ellos y obtener nuevos conocimientos, que se ajusten lo más posible a la realidad investigada.

- **Método analítico- sintético:** Se separan los elementos que intervienen en la realización de un fenómeno determinado, después se reúnen los elementos que tienen relación lógica entre sí, hasta completar y demostrar la verdad del conocimiento.

Este método permitirá formar juicios de valor al analizar y sintetizar la información obtenida del marco teórico y establecer conclusiones mediante la aplicación de actividades lúdicas para potenciar la lectoescritura en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica.

- **Método Deductivo:** Es el que procede partiendo de las verdades generales o universales hasta llegar a las particulares, descendiendo de las causas a los efectos. El razonamiento deductivo no es en sí mismo una fuente de información. Es un enfoque producto de la generalidad (una verdad asumida) hacia lo específico.
- **Método Inductivo:** Es el que procede partiendo desde el conocimiento de los fenómenos (verdad particular) hasta llegar a la ley que virtualmente los contiene o que se efectúa en

todos ellos uniformemente. Es el proceso que generaliza a partir de observaciones específicas.

Proceso metodológico

- **Se teoriza el objeto de estudio de las actividades lúdicas para mejorar la capacidad de escritura a través del siguiente proceso:**
 - f. Elaboración de un mapa mental de las actividades lúdicas para potenciar la escritura en el Bloque N° 2 “Fábulas”, en el área de Lengua y Literatura.
 - g. Elaboración del plan de contenidos teóricos de las actividades lúdicas.
 - h. Fundamentación teórica de cada descripción del plan de contenidos de las actividades lúdicas.
 - i. El uso de las fuentes de información se abordan en forma histórica y utilizando las normas internacionales de la Asociación de Psicólogos Americanos (APA).

- **Para el diagnóstico de las actividades lúdicas para potenciar la escritura en el área de Lengua y Literatura, se procederá a realizar mediante el siguiente proceso:**
 - j. Elaboración de un mapa mental de las actividades lúdicas para potenciar la escritura en el Bloque N° 2 “fábulas”, en el área de Lengua y Literatura.
 - k. Evaluación diagnóstica
 - l. Planteamiento de criterios e indicadores.

- m. Definición de lo que diagnostica el criterio con tales indicadores
- **Para encontrar el paradigma apropiado de la alternativa como elemento de solución para potenciar la escritura en el área de Lengua y Literatura se procederá de la siguiente manera:**
- n. Definición de las actividades lúdicas para potenciar la escritura (alternativa de solución).
- o. Concreción de un paradigma teórico o modelos de actividades lúdicas para el mejoramiento de la escritura.
- p. Análisis procedimental de cómo funciona el modelo de actividades lúdicas para potenciar la escritura en el área de Lengua y Literatura.
- **Delimitados los modelos de la alternativa se procederá a su aplicación mediante talleres.**

Los talleres que se plantearán recorren temáticas como las siguientes:

- **Taller 1:** Utilización de actividades lúdicas para potenciar la escritura en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica: Observo, escucho, relato y escribo (a través de un video)
- **Taller 2:** Aplicación de actividades lúdicas para potenciar la escritura en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica: Mi expresión escrita y oral (Creación de fabulas a través de imágenes)
- **Taller 3:** Uso de actividades lúdicas para potenciar la escritura en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica: La bolsa mágica

- **Taller 4:** Aplicación de actividades lúdicas para potenciar la escritura en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica: Juego de palabras (Crucigrama, colgado o ahorcado, sopa de letras) para mejorar la escritura y ortografía.

- **Para valorar la efectividad de las actividades lúdicas para potenciar la escritura en el Bloque N° 2 “Fábulas” en el área de Lengua y Literatura, se seguirá el siguiente proceso:**

f) Antes de aplicar las actividades lúdicas para el desarrollo del taller 1 y 2 se realizará un Test para evidenciar los conocimientos de las actividades lúdicas para potenciar la escritura en el Bloque N° 2 “Fabulas” en el área de Lengua y Literatura (pre TEST).

g) Aplicación de las actividades lúdicas para potenciar la escritura en el Bloque N° 2 “Fábulas” en el área de Lengua y Literatura.

h) Aplicación del Test luego del taller. (post Test).

i) Comparación de resultados con las pruebas aplicadas utilizando como artificio lo siguiente:

- Puntajes del Test antes del taller (x)
- Puntajes del Test después del taller (y)

j) La comparación se hará utilizando el coeficiente de correlación de Pearson (r), es decir:

$r > 0$: se comprueba de que x incide en y

$r = 0$: se comprueba que no hay incidencia.

$r < 0$: es una incidencia inversa (disminuye la una aumenta la otra)

Para el cálculo de la r de Pearson se utilizara la siguiente fórmula:

$$r = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

SIMBOLOGÍA

N= número de integrantes de la POBLACIÓN

$\sum X$ = suma de puntuaciones de x

$\sum Y$ = suma de puntuaciones de y

$\sum X^2$ = suma de X^2

$\sum Y^2$ = suma de Y^2

$\sum XY$ = suma de productos de XY

Resultados de la investigación

Para construir los resultados se tomará en cuenta el diagnóstico de la realidad temática y la aplicación de la alternativa, por tanto existirán dos campos de resultados:

- Resultados de diagnóstico de la realidad temática
- Resultados de la aplicación de la alternativa

Discusión

La discusión contendrá los siguientes acápite:

- Discusión con respecto del diagnóstico: existe o no existe dificultades en la escritura.

- Discusión en relación a la aplicación de la alternativa: dio o no dio resultado, cambió o no cambió la realidad temática.

Conclusiones

La elaboración de las conclusiones se realizará a través de los siguientes apartados:

- Conclusiones con respecto al diagnóstico de la realidad temática (potenciar la escritura)
- Conclusiones con respecto de la aplicación de la alternativa (actividades lúdicas)

Recomendaciones

Al término de la investigación se recomendará la alternativa, de ser positiva su valoración, en tanto tal se dirá que:

- a. Las actividades lúdicas para potenciar la escritura es importante y debe ser utilizada por los docentes para afianzar los conocimientos de los estudiantes.
- b. Recomendar las actividades lúdicas para potenciar lectoescritura en el Bloque N° 2 “Fábulas” en el área de Lengua y Literatura.
- c. Dichas recomendaciones serán observadas y elaboradas para que los actores educativos: estudiantes, profesores e inclusive los directivos, tomen la propuesta para superar los problemas de escritura, de modo que se pueda potenciar de una mejor manera la escritura.

➤ **Población y muestra**

Quienes Informantes	Población
Estudiantes	17
Profesores	1
Total	18

En razón que el número de investigados no es grande, no amerita un diseño muestral y consecuentemente se recomienda trabajar con toda la población.

g. CRONOGRAMA

TIEMPO ACTIVIDADES	2014				2015												2016	
	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	Enero	Julio	
	SEMANAS																	
	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	
Selección del tema	■																	
Aprobación del tema		■																
Recolección de bibliografía para el Marco Teórico			■	■														
Elaboración del proyecto					■	■												
Aprobación del proyecto							■											
Procesamiento de la información								■	■									
Aplicación de la propuesta alternativa										■								
Presentación y calificación del borrador de la tesis											■							
Presentación de la tesis para que sea calificada.												■						
Levantamiento del texto y defensa en privado.													■					
Levantamiento del artículo científico														■	■			
Sustentación pública de la tesis.																■	■	

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

PRESUPUESTO			
CONCEPTO	PARCIAL	INGRESOS	GASTOS
INGRESOS			
Aportes personales del investigador		5000,00	
Aportes para la investigación			
Diseño del proyecto	100,00		
Desarrollo de la investigación	240,00		
Grado	400,00		
GASTOS CORRIENTES/GASTOS			
BIENES Y SERVICIOS DE CONSUMO			
Servicios básicos			35,00
Energía eléctrica	50,00		
Telecomunicaciones	300,00		
Servicios generales			150,00
Edición, impresión, reproducción y publicaciones	450,00		
Difusión, información, y publicidad	350,00		
Traslados, instalación, viáticos y subsistencias	200,00		
Pasaje del interior			
Pasaje al exterior			
Viáticos y subsistencias en el interior	250,00		
Instalación, mantenimiento y reparación			
Edificios, locales y residencias mobiliarios			
Contratación de estudios e investigaciones			800,00
Servicios de capacitación			
Gastos de informática			100,00
Mantenimiento y reparación de equipos y de sistemas informáticos/ equipos informáticos	100,00		
Bienes de uso y consumo corriente			100,00
Materiales de oficina	150,00		
Materiales de aseo	50,00		
Materiales de impresión, fotografía, producción y reproducción	400,00		
Materiales didácticos, repuestos y accesorios	200,00		
Bienes muebles			700,00
Mobiliario	300,00		
Libros y colecciones	100,00		
TOTAL DE INGRESOS Y GASTOS	3640	\$5000,00	\$1885

i. BIBLIOGRAFÍA

Alisedo, G. (2004). *Didáctica de las ciencias del lenguaje*. Argentina: Editorial Paidós Educado.

Arléite, P(1998). *Diagnóstico y tipos de diagnóstico*.

Boadas, E & Fuentes, M & Liesa, E (2003) *Actividades estratégicas de enseñanza aprendizaje en la escritura*. Quito- Ecuador.

Cajurzo, J. (2012). *Talleres crucigrama, sopa de letras*. Editorial: Santillana. Ecuador.

Cervera, A. (2007). *Saber escribir*. Buenos Aires: Editorial Instituto Cervantes, Aguilar,

Colomer, T. & Campos, A. (2001). *La sociedad y la lengua escrita: Enseñar a escribir*. Barcelona-España: Editorial Cultural.

Cuamacás, A. (2010). *Técnicas activas en el área de lengua y literatura para mejorar la escritura en los niños*. Universidad Técnica de Ambato.

Delgada, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid-España: Editorial Muralla.

Delgado, I, (2011). *El juego infantil y su metodología*. España .Editor Paraninfo SA.

García G. (2011) Grupo Ed. Santillana S.A. Dirección Editorial de Doréis Arroba. Edición. Quito –Ecuador

Jiménez, C. (2006). *Lúdica, creatividad y desarrollo humano # tomado del libro pedagogía de la creatividad y de lúdica cooperativa*, editorial del magisterio

Jiménez. J & Artilés, C. (2001). *Cómo prevenir y corregir las dificultades en el aprendizaje de la Lectoescritura*. España

Juárez, A (2011). *Educación con fábulas*. Francia Madrid: CCS.

Lebrero, M. 2003. *Cómo y cuándo enseñar a leer y escribir*. Santa Fe Argentina. Editorial Homo Sapiens, Santa Fe Argentina

- Linares, H (2008) Lineamientos nacionales de la política de formación profesional. Lima-Perú.
- Martínez, L. (2004). El lenguaje en la lectoescritura. Quito-Ecuador: Editorial Andalucía.
- Maya, A. (2006). El taller educativo, Talleres integrales en educación infantil: una propuesta de organización del escenario escolar. Loja- Ecuador.
- Mena, S. (2011). Guía del Docente de Lengua y Literatura 4°. Quito –Ecuador: Editorial Ministerio de Educación
- Mena, S. (2011). Texto para estudiantes de Lengua y Literatura 4°. Quito –Ecuador: Editorial Ministerio de Educación
- Mckee, D. (2012). Tus sueños. Quito-Ecuador: Editorial Norma.
- Millán, J. (2001). La lectura y la sociedad del conocimiento. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.
- Millán, J. (2009) La lectura y la sociedad del conocimiento escolar. Sangolquí- Ecuador
- Montealegre, A (1997) Juegos para desarrollar la escritura. Juegos comunicativos
- Ong, W. (1997). Oralidad y Escritura. Argentina: Editorial Fondo de Cultura Económica.
- Ortiz, J. (2009) Contribuye en la construcción cultural humana. Actividad lúdica y proyecto de vida. Editorial SNA
- Ortiz, D. (2003). ¿Cómo se aprende, como se enseña la lengua escrita?, Buenos Aires: Editorial Lugar.
- Pérez, C (2010). La importancia del juego en la escritura. Rvst. internacional de la formación del profesorado.
- Pérez, J. (2010). Tipografía y sus tipologías formales.
- Rodríguez, H. (2010). Nuevo portal *del idioma*: Editorial norma.

- Weisber R. (2009) *Técnicas Lúdicas para mejorar la capacidad mental*. Lima- Perú;
Editorial Especial para Lexus
- Zilberstein, J. (1999). *Didáctica Integradora de las Ciencias*. España: Editorial Fortuna
- Zúñiga, O (1998). *Jugar y aprender, actividades educativas mediante el material lúdico*:
Ediciones de la Universidad de Castilla- La Machala.

Web bibliografía

- Gómez, A (2011). Actividades lúdicas un instrumento.
<http://www.orientacionandujar.es/2014/09/09/coleccion-de-juegos-para-el-aula-patio-y-extraescolar-ideal-para-el-inico-del-curso/>
- Mena, S. (2010). Guía del docente de Lengua y Literatura 4^a. Quito: Edición Ministerio de Educación <http://servicios.educarm.es//ficheros/websDinamica/154/I.1.lomas.pdf>
- Guitarra, S.(2010). Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Basica. Área de Lengua y Literatura. Quito- Ecuador: Ministerio de Educación.
http://web.educacion.gob.ec/_upload/10mo_anio LENGUA.pdf
- Guanotoa, J. (2010). La lúdica y el rendimiento académico. <http://www.eumed.net/libros-gratis/2013/1269/dimension-ludica-educacion.htm>

ANEXO 2

Análisis y uso del bloque 2 Fábulas de la asignatura de lengua y literatura de cuarto grado

LA ENSEÑANZA DE APRENDER LENGUA Y LITERATURA

Desde siempre la enseñanza del lenguaje ha sido el tema más importante de la escolarización del estudiante del Ecuador.

Según Daniel Cassany “Aprender Lengua significa aprender a comunicarse o, si ya se domina algo, aprender a comunicarse mejor y en situaciones más complejas. La lengua representa una herramienta fundamental para la interacción social. Utilizamos la lengua para comunicarnos, para establecer vínculo con los demás participantes de la sociedad a la que pertenecemos y por lo tanto la función y los objetivos que persigue son más amplios.

Objetivos educativos del área

- Utilizar la lengua como un medio de participación democrática para recatar, valorar y respetar la diversidad intercultural y plurinacional.
- Saber comunicarse desde la producción y comprensión de textos de todo tipo y en toda situación comunicativa para usar y valorar el lenguaje como una herramienta de intercambio social y de expresión personal.
- Disfrutar desde la función estética del lenguaje, diferentes textos literarios y expresar sus emociones mediante el uso adecuado de recursos literarios.

Objetivos educativos del año

Comprender analizar y producir: Guías turísticas con elementos descriptivos y fines comparativos, guías telefónicas y clasificados, adecuados con las propiedades textuales, los procesos, elementos de la lengua y objetivos comunicativos específicos para descubrir distintas particularidades textuales y valorara los diferentes textos de uso social

Comprender, analizar y producir textos literarios

Fabulas, juegos de palabras, adivinanzas, trabalenguas, retahílas, refranes. Chistes y cuentos breves diferentes apropiados con la especificidad literaria para valorar, disfrutar, conocer y criticar desde la expresión artística

¿CÓMO TRABAJAR EL BLOQUE 2 LEYENDAS LITERARIAS?

	Indicadores esenciales de evaluación	
Destrezas con criterios de desempeño		
LITERATURA: FÁBULAS	<ul style="list-style-type: none">• Escuchar narraciones de fábulas de distintos autores desde la identificación de sus características textuales específicas.• Comprender las fábulas desde la valoración, análisis y comprensión de su intención didáctica.• Escribir fábulas adecuadas a su contexto respetando las características propias del género.	<ul style="list-style-type: none">• Comprende y reconoce en una fábula los elementos básicos que la conforman.• Escribe una fábula en la que se reconoce la estructura de este tipo de

-
- Narrar oralmente fábulas a partir de situaciones reales de comunicación
 - Disfrutar de la lectura de fábulas desde la valoración del género.
 - Distingue aspectos diferentes entre una fábula y un cuento.
-

ÍNDICE DEL BLOQUE

2 Fábulas

Voy a escuchar fábulas..... 34

Objetivo

Pasos para leer

La fábula..... 36

Estructura de la fábula..... 38

Comprensión de palabras..... 40

Pasos para escribir..... 42

Redacción y revisión..... 45

Leer y disfrutar..... 46

Pasos para hablar y escuchar

Hablar 48

Escucha..... 48

Evaluación

Aplicación: Festival de fábulas..... 49

ANEXO 3



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Prueba de conocimientos

Estimados estudiantes, como estudiante del VII módulo de la Carrera de Educación Básica, me encuentro desarrollando el proyecto de investigación denominado: ACTIVIDADES LÚDICAS PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE DE LA ESCRITURA, EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA, BLOQUE 2 “FÁBULAS” EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “LAURO DAMERVAL AYORA N° 2” DE LA PARROQUIA SAN SEBASTIÁN, CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA, PERIODO ACADÉMICO 2014- 2015, para lo cual solicito se digne contestar el siguiente cuestionario cuyas respuestas contribuirán al desarrollo del proyecto de investigación.

Señale con una x la respuesta que considere correcta:

1. ¿Qué entiendes por escritura?

Consiste en plasmar pensamientos, emociones y sentimientos

Es un pasatiempo para aburrirse

Es algo que se debe hacer por obligación

2. ¿Qué entiende usted por actividad lúdica

Es recreación

Es interactuar de forma dinámica frente a un tema determinado de clase

Es una actividad en donde se realiza movimiento con el cuerpo

Es una herramienta que ayuda al desarrollo integral del estudiante.

3. ¿Qué horario prefieres para leer?

Mañana Tarde Noche

4. ¿En casa tienes libros de escritura que te gusten completarlos?

Si No

5. ¿Qué tipo de libros o folletos tienes en casa que faciliten tu escritura?

Libros de caligrafía Periódico

Fábulas Libros informativos

6. Te gusta escribir pequeños textos como:

Cuentos Versos Reflexiones

7. ¿A través de qué alternativa tu maestro/a te motiva a escribir correctamente?

Dictado Juego de palabras Copia de lecturas

8. ¿Con cuál de las siguientes opciones te gustaría aprender para mejorar tu escritura?

Juego de palabras

Lectura de cuentos dramatizados

Creación de historietas a partir de una imagen

Bolsa mágica

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO 4

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA



ÁREA DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Prueba de conocimientos

Estimado docente , como estudiante del VII módulo de la Carrera de Educación Básica, me encuentro desarrollando el proyecto de investigación denominado: ACTIVIDADES LÚDICAS PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE DE LA ESCRITURA, EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA, BLOQUE 2 “FÁBULAS” EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “LAURO DAMERVAL AYORA N° 2” DE LA PARROQUIA SAN SEBASTIÁN, CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA, PERIODO ACADÉMICO 2014- 2015, para lo cual solicito se digne contestar el siguiente cuestionario cuyas respuestas contribuirán al desarrollo del proyecto de investigación.

1. ¿Qué problemas o dificultades afectan más a los estudiantes del aula donde usted es el responsable?

Ortografía () Caligrafía ()

Lectura () Concentración ()

Otros ()

¿Cuáles?.....

2. ¿Con que frecuencia recibe capacitación sobre actividades lúdicas para aplicar y trabajar en la escritura dentro del aula?

Diariamente Semanalmente

Mensualmente Quimestralmente

3. ¿Orienta usted a sus estudiantes a practicar la lectura de manera dinámica?

Siempre Rara vez Nunca

4. ¿Cree usted que la falta de actividades dinámicas en la escritura determina los aprendizajes de escritura y ortografía?

Si No

¿Por qué?.....

5. ¿Durante su labor como educadora ha detectado siempre niños/as que presentan problemas de escritura en los niños?

Si No

Cuáles?.....

6. ¿Con que frecuencia orienta usted a los niños a una buena práctica de escritura?

Todos los días

Dos veces por semana

Cada quince días

Nunca

ANEXO 5



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
ÁREA DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
ENCUESTA ESTUDIANTES

Estimados estudiantes, como estudiante del VII módulo de la Carrera de Educación Básica, me encuentro desarrollando la tesis denominado : ACTIVIDADES LÚDICAS PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE DE LA ESCRITURA, EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA, BLOQUE 2 “FÁBULAS” EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “LAURO DAMERVAL AYORA N° 2” DE LA PARROQUIA SAN SEBASTIÁN, CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA, PERIODO ACADÉMICO 2014- 2015, se **digne contestar la siguiente encuesta cuyas respuestas contribuirán al desarrollo de la tesis.**

1. De las siguientes alternativas señale ¿Cuál entiende por escritura

La escritura es algo que permite observar imágenes

La escritura es un hecho social y se debe usar con la intención de comunicar, expresándose con varios estilos, cartas, mensajes, cuentos, etc.

La escritura es un acto de pensar y decir verbalmente lo que siento

La escritura es algo que se escribe lo primero que se venga a la mente

2. Tu maestra te motiva a escribir pequeños textos como:

- Cuentos Reflexiones
Fabulas Comics

3. ¿Qué actividad realiza la maestra para mejorar tu escritura?

- Dictado Copia de lecturas
Caligrafía Creación de pequeños escritos

4. Qué actividades te gustaría realizar para mejorar tu nivel de escritura?

- Concursos de fábulas Actividades más creativas
Creación de historietas Otros

¿Cuáles?.....

5. ¿Consideras importante que se aplique el juego como medio para potenciar la escritura?

- Siempre
A veces
Nunca

6. ¿Con que frecuencia consideras necesario que la maestra relacione las imágenes y textos para dar inicio a la escritura?

- Siempre
A veces
Nunca

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO 6



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
AREA DE LA EDUCACION EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE EDUCACION BÁSICA
MUDULO VII “A”
ENCUESTA MAESTROS**

Estimados docente, como estudiante del VII módulo de la Carrera de Educación Básica, me encuentro desarrollando la tesis denominado : ACTIVIDADES LÚDICAS PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE DE LA ESCRITURA, EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA, BLOQUE 2 “FÁBULAS” EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “LAURO DAMERVAL AYORA Nº 2” DE LA PARROQUIA SAN SEBASTIÁN, CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA, PERIODO ACADÉMICO 2014- 2015, se digne contestar la siguiente encuesta cuyas respuestas contribuirán al desarrollo de la tesis.

1. Qué entiende usted por actividades lúdicas?

.....

2. ¿Cree usted que el juego es importante dentro del salón de clase para que las niñas y los niños aprendan de una forma dinámica?

Si () No ()

¿Por qué?.....

3. Marque con una x del siguiente listado ¿Cuál cree usted que son las ventajas de las actividades lúdicas?

Aumenta los niveles de irresponsabilidad de los alumnos ()

Presencia de malos hábitos

Mantiene y acrecienta el desinterés del alumno

Distrae al niño en el proceso enseñanza-aprendizaje

Permite aplicar dentro del aula para alcanzar ciertos objetivos de aprendizaje.

4. ¿Cuál de las siguientes actividades lúdicas aplica para la enseñanza de la escritura?

Actividades lúdicas dirigidas Actividades lúdicas libres

Actividades lúdicas competitivas Actividades lúdicas cooperativas

Actividades lúdicas heurísticas

¿Por qué?.....

5. ¿Utiliza el juego como herramienta para potenciar en las niñas y niños hábitos de escribir?

Si No A veces

¿Por qué?.....

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO 7



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Loja, 15 de octubre del 2014

Sr. Lic. Lenin Tehos Ochoa

DIRECTOR DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “LAURO DAMERVAL AYORA N° 2 ” SECCION VESPERTINA


Ciudad.-

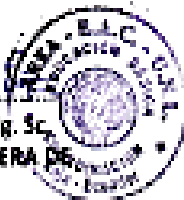
De nuestra consideración:

Quienes suscribimos la presente, Dr. Oswaldo Minga Díaz Mg. Sc. y Dra. Esthela M. Padilla B. Mg. Sc. Coordinador de la Carrera de Educación Básica y Docente del Módulo 7 paralelo “A” , del Área de la Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja, nos permitimos solicitarle muy comedidamente se digne conceder su autorización a la Srta. Karla Alexandra Ruiz Ocampo alumna del Módulo 7, de la Carrera de Educación Básica, para que desarrolle su Proyecto de Investigación denominado; **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE DE LA ESCRITURA, EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA, BLOQUE 2 “FÁBULAS” EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUARTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “LAURO DAMERVAL AYORA N° 2” DE LA PARROQUIA SAN SEBASTIÁN, CANTÓN Y PROVINCIA DE LOJA, PERIODO ACADÉMICO 2014-2015**, en la escuela de su digna regencia y así pueda cumplir con las exigencias institucionales para la titulación.

Esperando que nuestra petición tenga la acogida favorable, le anticipamos nuestro sentimiento de consideración y estima personales e institucionales.

Atentamente.


Dr. Oswaldo Minga Díaz Mg. Sc.
COORDINADOR DE LA CARRERA DE
EDUCACIÓN BÁSICA




Dra. Esthela M. Padilla B. Mg. Sc.
DOCENTE DE LA CARRERA

Loja, 2014- 10. 15

ANEXO 7

ESTUDIANTES DE CUATO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA

LAURO DAMERVAL AYORA N° 2



ÍNDICE

PORTADA	i
CERTIFICACIÓN	ii
AUTORÍA	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
MATRIZ DEL ÁMBITO GEOGRÁFICO	vii
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS	viii
ESQUEMA DE CONTENIDOS	ix
a. TÍTULO	1
b. RESUMEN	2
c. INTRODUCCIÓN	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA	8
1. Escritura	8
Importancia de la escritura como proceso	9
Perfil de un buen escritor	9
Estándares del Área de lengua y literatura.	11
Importancia de enseñar y aprender lengua y literatura	12
Macro-destrezas lingüísticas.	13
2. Diagnóstico de las dificultades en el desarrollo de la escritura	15
3. Actividades Lúdicas	16
La lúdica como instrumento para la enseñanza	17
Elementos lúdicos en la intervención educativa	18
Clasificación de las actividades lúdicas	19
Criterios para decidir la actividad lúdica	20

Características de las actividades lúdicas.....	21
Principios didácticos.....	23
4. Aplicación de los talleres	26
Definición de taller.....	26
5. Valoración de la efectividad de las alternativas	28
La alternativa	28
El pre-test	28
El pos-test.....	29
Comparaciones del pre-test y del pos-test.....	29
Modelo estadístico de comparación entre el pre-test y el pos-test	30
Coeficiente de correlación de Pearson	30
e. MATERIALES Y MÉTODOS.....	34
f. RESULTADOS	42
Encuesta aplicada a la docente	42
Taller 1.....	57
Taller 2.....	59
Taller 3.....	61
Taller 4.....	63
g. DISCUSIÓN.....	65
h. CONCLUSIONES	70
i. RECOMENDACIONES	71
PROPUESTA ALTERNATIVA	72
j. BIBLIOGRAFÍA	90
k. ANEXOS.....	94
a. TEMA	95
b. PROBLEMÁTICA	96
c. JUSTIFICACIÓN	102

d.	OBJETIVOS.....	103
e.	MARCO TEÓRICO.....	104
1.	ESCRITURA.....	104
2.	Diagnóstico de las dificultades en el desarrollo de la escritura.....	118
3.	Diseño de alternativas para mejorar la escritura en los estudiantes de una forma dinámica y divertida.....	125
4.	Aplicación de los talleres para mejorar la escritura.....	140
5.	Valorar la efectividad de la aplicación de las actividades lúdicas.....	153
f.	METODOLOGÍA.....	155
g.	CRONOGRAMA.....	163
h.	PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO.....	164
i.	BIBLIOGRAFÍA.....	165
	ÍNDICE.....	182