



UNIDAD ACADÉMICA:
OFICINA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADOS

TEMA:

ESTRATEGIA LÚDICA PARA EL MEJORAMIENTO DEL RAZONAMIENTO LÓGICO
VERBAL EN NIÑOS DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, EN LA UNIDAD
EDUCATIVA “JUAN MONTALVO”

**Proyecto de Investigación y Desarrollo previo a la obtención del Título de
Magister en Ciencias de la Educación**

Línea de Investigación, Innovación y Desarrollo principal:

Pedagogía, Andragogía, Didáctica y/o Currículo

Caracterización técnica del trabajo:

Desarrollo

Autora:

María de los Ángeles Aguirre Sotomayor

Director:

Carlos Ernesto Flores Tapia, Mg.

Ambato – Ecuador

Junio 2017

**Estrategia lúdica para el mejoramiento del
razonamiento lógico verbal en niños de Cuarto
Año de Educación Básica, en la
Unidad Educativa “Juan Montalvo”**

Informe de Trabajo de Titulación
presentado ante la
Pontificia Universidad Católica del Ecuador
Sede Ambato
por
María de los Ángeles Aguirre Sotomayor

En cumplimiento parcial de
los requisitos para el Grado de
Magister en Ciencias de la Educación



Oficina de Investigación y Postgrados

Junio 2017

**Estrategia lúdica para el mejoramiento del
razonamiento lógico verbal en niños de Cuarto
Año de Educación Básica, en la
Unidad Educativa “Juan Montalvo”**

Aprobado por:

Diego Armando Jiménez Bósquez, Mgt.
Presidente del Comité Calificador
Coordinador de la Oficina de Investigación
y Posgrados

Jairo Vicente Sánchez Freire, Mg.
Miembro Calificador

Carlos Ernesto Flores Tapia, Mg.
Miembro Calificador
Director de Proyecto

Dr. Hugo Rogelio Altamirano Villarroel
Secretario General

Mercedes Eloisa Naranjo Yépez, Dr. Mg.
Miembro Calificador

Fecha de aprobación:
Junio 2017

Ficha Técnica

Programa: Magister en Ciencias de la Educación

Tema: Estrategia lúdica para el mejoramiento del Razonamiento Lógico Verbal en niños de Cuarto Año de Educación Básica, en la Unidad Educativa “Juan Montalvo”

Tipo de trabajo: Proyecto de Investigación y desarrollo.

Clasificación técnica del trabajo: Desarrollo

Autora: María de los Ángeles Aguirre Sotomayor

Director: Carlos Ernesto Flores Tapia, Mg.

Líneas de Investigación, Innovación y Desarrollo

Principal: Pedagogía, Andragogía, Didáctica y/o Currículo

Resumen Ejecutivo

La presente investigación tiene como objetivo principal la implementación de una estrategia lúdica que sirva como herramienta para mejorar el razonamiento lógico verbal en los niños de Cuarto año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Juan Montalvo”, al ser el juego una actividad innata se debe aprovechar sus grandes beneficios en el desarrollo académico de los niños. Se fundamentó teóricamente las variables analizadas, aplicando los métodos el cualitativo y el descriptivo, en el cual se analiza y se describen las características del problema en estudio, utilizando encuestas direccionadas a ciento cincuenta y cinco estudiantes de los Cuartos Años de Educación Básica y a cuatro docentes. La estrategia implementada como resultado del estado está basada en la creatividad, para ello se escogieron cuidadosamente diferentes técnicas que buscan mejorar el razonamiento lógico verbal de los niños a través de diferentes actividades lúdicas en donde se deben seguir pautas básicas con la finalidad de aprovechar al máximo al juego como un recurso didáctico muy valioso dentro del aula, el mismo que permite al docente profundizar contenidos de la manera más dinámica y sobre todo motivacional, de tal manera que se pueda atraer y retener toda la atención de los estudiantes, ya que ellos están involucrados en el desarrollo de su propio conocimiento y son ellos los actores principales del proceso de enseñanza aprendizaje.

Declaración de Originalidad y Responsabilidad

Yo, María de los Ángeles Aguirre Sotomayor, portadora de la cédula de ciudadanía y/o pasaporte No. 1103641674, declaro que los resultados obtenidos en el proyecto de titulación y presentados en el informe final, previo a la obtención del título de Magister en Ciencias de la Educación, son absolutamente originales y personales. En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos que se desprenden del trabajo propuesto, y luego de la redacción de este documento, son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

María de los Ángeles Aguirre Sotomayor
C.I. 1103641674

Dedicatoria

El presente trabajo de investigación lo dedico en primer lugar a Dios por haberme dado la fuerza, el espíritu de constancia y la fortaleza en esta ardua tarea de crear un instrumento que apoye a los docentes y estudiantes, también a mis hijos: Fabricio, Jacqueline y Ángeles ya que son mi fuente de inspiración por quienes existo, por su comprensión en sacrificar su tiempo, a mis queridos maestros y sobre todo lo dedico a mi respetada Universidad que a través del tutor Mg. Carlos Flores quien me brindó las herramientas necesarias y la guía para culminar este proyecto de investigación y desarrollo.

María de los Ángeles Aguirre Sotomayor.

Reconocimientos

A la Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ambato por abrirme las puertas del conocimiento.

Expresar un reconocimiento profundo a mi tutor Mg. Carlos Flores, por su apreciable apertura y sobre todo paciencia, que me orientaron y permitieron la feliz culminación del presente proyecto de investigación y desarrollo.

María de los Ángeles Aguirre Sotomayor.

Resumen

La presente investigación tiene como objetivo principal la implementación de una estrategia lúdica que sirva como herramienta para mejorar el razonamiento lógico verbal en los niños de Cuarto año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Juan Montalvo”, al ser el juego una actividad innata se debe aprovechar sus grandes beneficios en el desarrollo académico de los niños. Se fundamentó teóricamente las variables analizadas, aplicando los métodos el cualitativo y el descriptivo, en el cual se analiza y se describen las características del problema en estudio, utilizando encuestas direccionadas a ciento cincuenta y cinco estudiantes de los Cuartos Años de Educación Básica y a cuatro docentes. La estrategia implementada como resultado del estado está basada en la creatividad, para ello se escogieron cuidadosamente diferentes técnicas que buscan mejorar el razonamiento lógico verbal de los niños a través de diferentes actividades lúdicas en donde se deben seguir pautas básicas con la finalidad de aprovechar al máximo al juego como un recurso didáctico muy valioso dentro del aula, el mismo que permite al docente profundizar contenidos de la manera más dinámica y sobre todo motivacional, de tal manera que se pueda atraer y retener toda la atención de los estudiantes, ya que ellos están involucrados en el desarrollo de su propio conocimiento y son ellos los actores principales del proceso de enseñanza aprendizaje.

Palabras Clave: Actividades lúdicas, Educación, Estrategias, Razonamiento lógico verbal.

Abstract

The objective of this research is to implement a play-based teaching strategy as an instrument for improvement of logical verbal reasoning skills in children in the fourth grade of Ecuador's General Basic Education System studying at the Juan Montalvo Educational Institution (Unidad Educativa "Juan Montalvo"). As play is an innate activity, its great benefits for academic development in children should be taken advantage of. The variables under analysis were substantiated using theory, and the application of qualitative and descriptive methods to analyse and describe the characteristics of the problematic central to this study. To this end, surveys were completed by 155 fourth grade students along with four teachers. The strategy implemented following this study is creativity-based. To this effect, different techniques were carefully selected in order to best improve the logical verbal reasoning skills of the students. Different play-based activities are involved, during which basic guidelines must be followed, the objective being to exploit play maximally as a valuable teaching resource inside the classroom, as it allows the teacher to examine class contents in the most dynamic and motivational way. As such, the attention of the students can be attracted and retained, thereby involving them in the growth of their own knowledge base, and making them the protagonists of their own teaching-learning process.

Keywords: play-based activities, education, strategies, logical verbal reasoning.

Tabla de Contenidos

Ficha Técnica.....	iii
Declaración de Originalidad y Responsabilidad	iv
Dedicatoria	v
Reconocimientos.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
Tabla de Contenidos.....	ix
Lista de Tablas.....	xi
Lista de Imágenes	xii
Lista de Gráficos	xiii
CAPÍTULOS	
1. Introducción.....	1
1.1 Presentación del trabajo.....	1
1.2 Descripción del documento.....	1
2. Planteamiento de la Propuesta de Trabajo	3
2.1 Información Técnica Básica	3
2.2 Descripción del problema	3
2.3 Preguntas básicas.....	5
2.4 Formulación de meta.....	5
2.5 Objetivos.....	6
2.6 Delimitación funcional.....	6
3. Marco Teórico.....	7
3.1 Definiciones y Conceptos.....	7
3.1.1 Estrategia	7
3.1.2 Estrategia Didáctica	8
3.1.2.1 Estrategias de Enseñanza	9
3.1.2.2 Estrategias de Aprendizaje	9
3.1.3 La lúdica como estrategia didáctica	10
3.1.4 El Juego en la educación	11
3.1.5 Juegos verbales con material concreto	12
3.1.6 Razonamiento Lógico verbal	12
3.1.6.1 Comprensión Lectora	13
3.1.6.2 La Creatividad	15
3.1.6.2.1 Importancia de la creatividad.....	15
3.1.6.2.2 Componentes de la creatividad.....	16
3.1.6.2.3 La creatividad como estrategia.....	16

3.2 Estado del Arte	17
4. Metodología.....	23
4.1 Diagnóstico.....	23
4.2 Método Aplicado.....	23
4.2.1 Método Cualitativo.....	24
4.2.2 Método Descriptivo	24
4.3 Población.....	24
4.4 Análisis de Resultados	26
4.4.1 Análisis de las encuestas a estudiantes	32
4.5 Encuestas a Docentes.....	33
4.5.1 Análisis de las encuestas a docentes	41
5. Propuesta.....	42
5.1 Producto Final del proyecto de titulación	42
5.2. Justificación.....	43
5.3 Objetivos.....	43
5.3.1 Objetivo General	43
5.3.2 Objetivos específicos.....	43
5.4. Materiales necesarios para la propuesta	44
5.4.1Presentación	49
5.4.2. Datos Informativos	50
5.5 Evaluación Preliminar	76
6. Conclusiones y Recomendaciones.....	79
6.1 Conclusiones.....	79
6.2 Recomendaciones	79
REFERENCIAS.....	81
Apéndice A	85
Encuesta a Estudiantes	85
Apéndice B	87
Encuesta a Docentes.....	87
Apéndice C.....	89
Oficio Socialización a Docentes	89
Apéndice D	90
Informe de Validación	90
Apéndice E.....	91
Fotografías	91
Resumen Final	93

Lista de Tablas

1. Población.....	25
2. Actividades que realiza el estudiante con mayor frecuencia en casa.....	26
3. ¿Con quién le gusta jugar más?	27
4. ¿De las siguientes asignaturas cuál le gusta más?	28
5. ¿Considera usted aburridas las clases?	29
6. Herramientas de aprendizaje.....	30
7. ¿Le gustaría a Ud. aprender las materias a través de juegos?	31
8. ¿Cómo considera que son sus clases?	33
9. ¿Qué herramientas utiliza más para impartir sus clases?	34
10. ¿Cómo considera el razonamiento lógico verbal de sus niños/as?	35
11. ¿Los juegos son importantes para el desarrollo académico de los niños/as?	36
12. ¿Aplica estrategias lúdicas en sus clases?	37
13. ¿La estrategia lúdica es adecuada para la enseñanza del razonamiento lógico verbal?	38
14. ¿Le gustaría conocer actividades lúdicas que se puedan implementar en sus clases?	39
15. ¿A través de actividades lúdicas mejorará el razonamiento lógico verbal de los niños/as?	40
16. Validación de resultados docentes.	78
17. Validación de resultados estudiantes.....	78

Lista de Imágenes

1. Elaboración del material.	44
2. Exposición del tema.....	44
3. Explicación de la actividad.	45
4. Aplicación estudiantes Cuarto “A”	45
5. Aplicación estudiantes Cuarto “B”.....	46
6. Validación con docentes.	76
7. Trabajo de estudiantes con libros.....	77
8. Trabajo de estudiantes con actividades lúdicas.....	77

Lista de Gráficos

1: Actividades que realiza el estudiante con mayor frecuencia en casa.....	26
2: ¿Con quién le gusta jugar más?	27
3: ¿De las siguientes asignaturas cuál le gusta más?	28
4: ¿Considera usted aburridas las clases?	29
5. Herramientas de aprendizaje.....	30
6. ¿Le gustaría a Ud. aprender las materias a través de juegos?	31
7. ¿Cómo considera que son sus clases?	33
8. ¿Qué herramientas utiliza más para impartir sus clases?	34
9. ¿Cómo considera el razonamiento lógico verbal de sus niños/as?	35
10. ¿Los juegos son importantes para el desarrollo académico de los niños/as?	36
11. ¿Aplica estrategias lúdicas en sus clases?	37
12. ¿La estrategia lúdica es adecuada para la enseñanza del razonamiento lógico verbal?.....	38
13. ¿Le gustaría conocer actividades lúdicas que se puedan implementar en sus clases?	39
14. ¿A través de actividades lúdicas mejorará el razonamiento lógico verbal de los niños/as?	40

Capítulo 1

Introducción

El razonamiento lógico verbal según Román & Vaca (2009), es una de las capacidades más importantes que un ser humano debe desarrollar y potenciar en el transcurso de su vida. La inteligencia lingüística-verbal trae consecuencias positivas como: disminución de los problemas de conducta, capacidad de resolución de problemas, incremento de la autoestima, capacidades de estudio, capacidades de trabajo en equipo, cooperación, entre otras.

Es necesario determinar la problemática y obtener los datos que permitan verificar el nivel del razonamiento lógico verbal, apoyados por metodologías diagnósticas que se presentan más adelante en este documento, se plantea un conjunto de actividades lúdicas que complementan las temáticas planteadas por el Ministerio de Educación ecuatoriano para los procesos formativos de los niños de Cuarto Año de Educación Básica.

1.1 Presentación del trabajo

El presente trabajo tiene como objetivo elaborar una estrategia lúdica para mejorar el desarrollo del razonamiento lógico verbal en niños de Cuarto Año de Educación Básica, en la Unidad Educativa “Juan Montalvo” para ello se toma una muestra a los estudiantes y docentes a quienes se les aplicó una encuesta que contribuya a la gran labor de varios docentes, se ha observado que el razonamiento verbal ha sido un problema, en la actualidad a los niños no les gusta leer, por lo tanto carecen de razonamiento y criticidad; por la misma razón en este proyecto de investigación y desarrollo se dan algunas estrategias para solucionar este problema, formando el hábito de lectura para así obtener resultados esperados y formar estudiantes críticos reflexivos que aporten al progreso de nuestro país, pues se necesita de grandes cambios tanto en la metodología que permita aplicar técnicas y destrezas transformadoras para de esta manera erradicar métodos tradicionalistas y pasivos, en busca de la calidad de la educación.

1.2 Descripción del documento

Este trabajo investigativo consta de seis capítulos, distribuidos de la siguiente manera. Capítulo I, sección introductoria se presenta una visión general del trabajo de investigación. Capítulo II, en este apartado se hace un acercamiento general a la propuesta de trabajo, y el planteamiento de los objetivos esperados.

Capítulo III, sección denominada marco teórico, se muestra la fundamentación teórica básica de la propuesta, además se muestra el estado del arte.

Capítulo IV, en este capítulo se analiza el conjunto de procedimientos metodológicos utilizados.

Capítulo V, sección que se compone de la presentación y análisis del producto final o propuesta, así como la validación de la misma con datos tabulados, graficados y analizados para mejorar la comprensión del lector.

Capítulo VI, hace referencia finalmente a las conclusiones y recomendaciones planteadas por la autora entorno a la mejora de los aspectos analizados.

Se finaliza el trabajo con la presentación de las referencias bibliográficas y anexos, usados como sustento para el desarrollo del mismo.

Capítulo 2

Planteamiento de la Propuesta de Trabajo

2.1 Información Técnica Básica

Tema: Estrategia lúdica para el mejoramiento del razonamiento lógico verbal en niños de Cuarto Año de Educación Básica, en la Unidad Educativa “Juan Montalvo”.

Tipo de trabajo: Proyecto de Investigación y Desarrollo

Clasificación técnica del trabajo: desarrollo.

Líneas de Investigación, Innovación y Desarrollo

Principal: Pedagogía, Andragogía, Didáctica y/o Currículo

2.2 Descripción del problema

Los aprendizajes desarrollados por los estudiantes en los primeros años de vida son fundamentales hasta la universidad, pero algunos niños presentan dificultades sobre razonamiento lógico verbal como: un limitado vocabulario, escasa imaginación y creatividad, baja comprensión lectora, lo que provoca un desorden lógico lingüístico, es decir lentitud en el proceso de lectura, desinterés, no comprenden lo que leen, además de la falta de habilidades lingüísticas. Por lo tanto el rendimiento académico es un indicador del bajo nivel de desarrollo de pensamiento lógico verbal, generalmente en el área de Lengua y literatura.

Sin embargo en la actualidad según Solís (2015), la educación en el Ecuador está dando un giro y esta direccionado al trabajo por competencias, lo que permitirá potenciar las destrezas y habilidades de los estudiantes y el desarrollo del pensamiento lógico verbal, es aquí donde se presentan nuevas alternativas de aprendizaje y dentro de ellas se encuentran las estrategias lúdicas, las cuales ofrecen el impartir conocimientos de una manera más relajada y con métodos que afiancen efectivamente todo lo concerniente en el aula.

Dicho de otro modo, la estrategia lúdica es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del estudiante ecuatoriano, su capacidad creadora y en particular el

desarrollo del pensamiento lógico verbal. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

En la provincia de Tungurahua, según Díaz (2011) uno de los problemas de aprendizaje que presentan las instituciones educativas, es la ausencia de dinamismo, no se ha dado mayor énfasis a la lúdica como estrategia durante las actividades realizadas en la hora clase, que aporte en el desarrollo y construcción de los aprendizajes mediante la comprensión lectora, siendo importante que los docentes conozcan de una metodología de enseñanza, que permita que las clases sean más dinámicas y participativas.

También en este contexto la educación ha sufrido cambios sustanciales, porque el único mecanismo para elevar el nivel intelectual de los estudiantes es la preparación, poniendo en práctica programas para todo los niveles de enseñanza basados especialmente en la lúdica, que garantice el crecimiento individual, por ende mejore la calidad de la educación y aporte en el fortalecimiento de la sociedad.

Durante una observación personal de la investigadora en la Unidad Educativa “Juan Montalvo” se detecta que la mayoría de estudiantes tienen dificultad para comprender y entender textos sean estos básicos o esenciales, por lo tanto se obtienen educandos memoristas, receptores de información, además el léxico que utilizan los alumnos cada día es más exiguo, producto de la disminución de la capacidad de razonamiento verbal, Por lo tanto el lenguaje está estrechamente ligado al pensamiento y al conocimiento.

Otra causa que se presenta es la falta de motivación por parte de los docentes hacia los estudiantes ya que no se fomenta la lectura como técnica de investigación y la capacidad de comprender textos. Para adquirir saberes de manera eficiente, para que con el paso del tiempo lo puedan llevar a la práctica, es decir pueden escribir, pero muestran un bajo rendimiento académico en dicha área.

El escaso conocimiento de vocabulario dificulta la comprensión de conceptos, afecta enormemente el proceso de lectura, por consiguiente, es necesario aplicar herramientas novedosas y ejercicios con contenidos relacionados con el razonamiento lógico verbal. El escaso uso de material específico para solucionar la problemática evidenciada es otra dificultad en donde no se desarrollan conscientemente los procesos de lectura los mismos que son aprendizajes mecánicos, donde se repiten contenidos de forma lineal y cíclica en cada año sin análisis léxicos sobre las características propias de las palabras.

El problema observado se relaciona con lo detectado en trabajos como el desarrollado por Román (2012), por cuánto, es un estudio realizado en instituciones educativas públicas y privadas; también, se relaciona con el trabajo de Chicaiza (2009) que es una investigación desarrollada, con

niños del Cuarto Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta Isabel la Católica del Cantón Píllaro.

El desarrollo de estas capacidades, se considera la base del aprendizaje que permiten mejorar los conocimientos a todo nivel, Por lo tanto, es de vital importancia que se logren desarrollar una serie de capacidades que permitan el acertado crecimiento cognitivo en los niveles de la formación educativa. Por esta razón el diseño específico relacionado con esta temática en los niveles de Educación Básica Elemental tiene una gran relevancia significativa porque puede constituir en una solución para la dificultad encontrada.

2.3 Preguntas básicas

¿Cómo aparece el problema de razonamiento lógico verbal?

Durante el proceso de la lectura cuando el estudiante no lee fluidamente, no comprende por lo tanto no narra, ni relata el texto leído, tiene lapsos largos de silencio que terminan en la enunciación de palabras entre cortadas incomprensibles.

¿Por qué se origina?

Se origina por procesos de lectura incorrectos, falta de material específico para el desarrollo de esta destreza y el aprendizaje mecánico.

¿Qué lo origina?

Mediante una observación de manera personal la investigadora pudo constatar por parte de los docentes, la falta de metodologías apropiadas con énfasis en la lúdica para el mejoramiento del razonamiento lógico verbal de los estudiantes, además la ausencia de capacitación a los docentes para especializarlos en determinadas áreas.

¿Dónde se origina?

Se origina generalmente en los primeros años de escolaridad especialmente cuando el niño inicia su proceso de lectura a partir de los siete años.

¿Dónde se detecta?

Se detecta en el desempeño académico de los niños de cuartos año de Educación Básica Elemental.

2.4 Formulación de meta

Mejorar el nivel de razonamiento lógico verbal en los niños de cuarto año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Juan Montalvo”, a través de la aplicación de una estrategia lúdica.

2.5 Objetivos

Objetivo General

Diseñar una estrategia lúdica para el mejoramiento del razonamiento lógico verbal en los niños de cuarto año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Juan Montalvo”.

Objetivos Específicos

- Fundamentar el razonamiento lógico verbal de acuerdo a la edad cronológica de los estudiantes de cuarto año de Educación Básica.
- Diagnosticar el nivel de razonamiento lógico verbal de los niños de cuarto año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Juan Montalvo”, mediante la aplicación de una encuesta.
- Establecer la importancia de una estrategia lúdica para el razonamiento lógico verbal en los niños de cuarto año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Juan Montalvo”.

2.6 Delimitación funcional

Pregunta 1. ¿Qué será capaz de hacer el producto final del proyecto de titulación?

- Mejorarán los procesos de lectura a través de estrategias lúdicas.
- El proyecto busca a partir de un diagnóstico inicial, el desarrollo de un conjunto de habilidades para mejorar el razonamiento lógico verbal.
- Desarrollarán la comprensión y significado de palabras sinónimo y antónimo.
- Reformarán procesos de lectura erróneos (palabras entre cortadas)
- Mejorarán procesos de aprendizajes de las demás áreas de cuarto año.
- Concienciar a los docentes la utilización de estrategias activas para mejorar las habilidades y destrezas del razonamiento lógico verbal, a través de la entrega de una estrategia lúdica para el razonamiento lógico verbal en los niños de cuarto año de Educación Básica.
- Desarrollarán la oralidad con el empleo de estrategias lúdicas en los sinónimos y antónimos, etimología, sustantivos individuales y colectivos, diferenciación de palabras homófonas y parónimas.

Capítulo 3

Marco Teórico

3.1 Definiciones y Conceptos

3.1.1 Estrategia

Las estrategias son técnicas de grupo, que se utilizan para integrar al mismo, se pueden utilizar también estrategias para realizar alguna labor específica dentro del trabajo con grupos, por ejemplo: para que los estudiantes conozcan las partes del cuerpo, se realizan actividades con globos, muñecos, serpentinas, etc. es decir, que atraigan y entretengan a los estudiantes y así mismo los ayuden a entender, se dice que se aprende más jugando, lo mismo sucede con los adultos.

Por lo tanto, Carreto (2008) explica que una estrategia es un conjunto de acciones que se llevan a cabo para lograr un determinado fin, por cuánto, una estrategia es una de las herramientas principales que tienen los docentes, ya que a través de ella permitirá lograr los objetivos planteados para que la educación sea de calidad y calidez.

También es indispensable saber que una estrategia se refiere al desarrollo de planes o ideas mediante una buena organización, ya que en cualquier sentido la puesta en práctica de la inteligencia y el raciocinio busca alcanzar un objetivo exacto y preciso de sus ideas, puesto que las estrategias son mecanismos de influencia y modos de intervención que buscan obtener un buen aprendizaje.

Además, Carreto (2008) explica que:

Una estrategia se refiere a los procedimientos necesarios que se utilizan para procesar la información, mediante la adquisición, la codificación el almacenamiento y la recuperación de lo aprendido, es por eso, que una estrategia se vincula a operaciones mentales con el fin de facilitar o adquirir un aprendizaje significativo. (p. 28)

Dicho de otro modo, una estrategia no solo aplica a un estudio, sino también a un ámbito de área temática comunicativa que se encuentra relacionada con el aprendizaje para el mejoramiento del razonamiento lógico, ya que se utilizan a través de varios contenidos concretos del pensamiento y que se encuentran asociados a las operaciones lógicas mediante leyes y reglas, para alcanzar un mejor objetivo en base a sus estrategias.

Se utilizan en cualquier contenido concreto del pensamiento, que se asocian a las operaciones lógicas del pensamiento y que se rigen por reglas y leyes de la lógica, desprendiéndose así la amplitud de su aplicación

3.1.2 Estrategia Didáctica

Para que el estudiante desarrolle y adquiera una verdadera competencia dentro del proceso enseñanza-aprendizaje deberán existir estrategias didácticas adecuadas que encaminen al estudiantado a alcanzar en un futuro no muy lejano lo planeado.

En el ámbito educativo las estrategias son técnicas mediante acciones y ejercicios secuenciales que utilizan los docentes para alcanzar un objetivo planificado y coadyuvar en el desarrollo del conocimiento, según lo manifiesta Velasco (2016) al mencionar que: “Las estrategias didácticas se involucran con la selección de actividades y prácticas pedagógicas en diferentes momentos formativos, métodos y recursos en los procesos de Enseñanza - Aprendizaje”.

El razonamiento lógico verbal de acuerdo a García (2012) es un componente central de la cognición humana, pues es un proceso cognitivo que permite realizar ejercicios mentales entre diferentes dominios, favoreciendo recurrir a información conocida para solucionar o entender un problema nuevo. El resultado de esta transferencia es una regla que permite identificar semejanzas o diferencias, entender o aclarar una característica, ya sea entre diferentes conceptos o entre cosas familiares con otras no familiares.

Sin embargo para Marquina (2007), las estrategias de aprendizaje consisten en un procedimiento o conjunto de pasos o habilidades que un estudiante adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas. Por su parte, las estrategias de enseñanza son todas aquellas ayudas planteadas por el docente, que se proporcionan al estudiante para facilitar un procesamiento.

Por lo tanto, las estrategias pueden ser de aprendizaje y enseñanza, los mismos que son instrumentos que el docente o estudiante utilizan de manera consciente e intencional para alcanzar el desarrollo de habilidades en educación.

La estrategia didáctica es un procedimiento organizado, formalizado y orientado a la obtención de una meta claramente establecida, su aplicación en la práctica diaria requiere del perfeccionamiento, de procedimientos y de técnicas cuya elección detallada y diseño son responsabilidad del docente (Ander, 2003, p. 23).

Precisamente para llegar a esa meta la estrategia educativa debe ser aplicada de acuerdo a la necesidad e intención de los aprendizajes la cual debe ser planificada en base a las características de los educandos o establecimientos de acuerdo a las características sociales, por cuánto, una estrategia didáctica es un conjunto de actividades correctamente estructuradas que permiten que

se efectivicen los objetivos y contenidos, haciéndolos evidentes para los estudiantes, se puede concluir que una estrategia didáctica es planteada por un educador con la finalidad de hacer reales los objetivos de aprendizaje, estas estrategias deben venir estructuradas de una manera adecuada en un conjunto de actividades que faciliten la adquisición, mantención y recuperación del o los conocimientos, en un ambiente apropiado para cada grupo particular de estudiantes.

3.1.2.1 Estrategias de Enseñanza

Aunque los estudiantes se encuentren trabajando individualmente, determinadas formas de contextualización de la actividad por parte de los educadores y determinadas formas de interacción en el aula contribuyen positivamente a que los estudiantes desarrollen formas de enfrentarse a las tareas escolares que les ayudan a mantener el interés por aprender y a evitar el abandono del esfuerzo preciso, las estrategias de enseñanza son técnicas tendientes a desarrollar procesos educativos.

Según Cantón (2014) las estrategias didácticas son:

Son todas aquellas ayudas planteadas por el docente que se proporcionan al estudiante para facilitar un procesamiento más profundo de la información, aquellos procedimientos o recursos utilizados por quien enseña para promover aprendizajes significativos. Estas se emplean por el maestro para conducir el proceso de aprendizaje, ya que dentro de las estrategias de enseñanza, diversas son las técnicas que pueden utilizarse para dicho proceso, por cuánto, se debe tomar en cuenta la importancia de una visión que tiene el docente para poder adecuarla a la experiencia, (p. 30).

Por esta razón se reconoce que algunos factores externos responsables son el clima del aula de clase, medio ambiente, niveles de desarrollo, factores motivacionales, objetos, entre otros. La manera como benefician estos factores en el proceso de enseñanza-aprendizaje es: estimular al estudiante a participar, trabajar en clase, discutir, analizar, reflexionar y criticar la información facilitada por el docente. De tal manera que se pueda motivar al educador y provocar que su desempeño sea más eficaz, eficiente y efectivo.

De este modo las estrategias de enseñanza están dirigidas a los estudiantes y deben ser adaptadas a sus características particulares, a los recursos y contenidos objetos de estudio, en que el docente debe promover sobre todo el aprendizaje significativo y para la comprensión, pues las estrategias un docente debe tener al momento de dictar sus clases mediante la observación, análisis, reflexión, conceptualización y aplicación para poder tener estudiantes críticos y reflexivos que puedan aportar a la sociedad.

3.1.2.2 Estrategias de Aprendizaje

Un ambiente estimulante requiere como mínimo que en la clase se desarrolle un clima propicio, de aceptación y de confianza, en el cual el educando se sienta con seguridad para participar y que,

en consecuencia, contribuya a una representación personal positiva, de acuerdo a Moreno (2012) en su estudio, considera a las estrategias de aprendizaje como:

Estrategias para aprender, recordar y usar la información consisten en un procedimiento o conjunto de pasos o habilidades que un estudiante adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas. La responsabilidad recae sobre el estudiante. Procesos de toma de decisiones (conscientes e intencionales) en los cuales el alumno elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para complementar una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción. (p. 89).

Frecuentemente el profesor principiante se encuentra con ese tipo de dificultades, no sabe exactamente cómo motivar a sus estudiantes en su aprendizaje, cómo interaccionar en el aula, cómo relacionarse con sus alumnos, mantener una cierta disciplina o resolver diversos conflictos, según Cárdenas (2004), asegura que algunas de las principales características de las estrategias de aprendizaje son:

- Acciones específicas determinadas por el alumno.
- Dirigidas al logro de un objetivo o solución de un problema determinado.
- Apoyan el aprendizaje de forma directa e indirecta.
- Presuponen la planificación y control de la ejecución.
- Involucran a toda la personalidad (no sólo cognitiva).
- Son flexibles, a menudo conscientes y no siempre observables.
- Pueden enseñarse y resulta esencial el papel del profesor en este proceso.

Es indispensable entonces el desarrollo de una estrategia que agrupe la mayor cantidad de elementos básicos del proceso didáctico, que llamen la atención de forma particular las estrategias referidas al estudiante, pues se deben enmarcar dentro de la problemática del desarrollo del razonamiento lógico verbal, la que de alguna manera se debe relacionar con las estrategias analizadas, para obtener y generar información, pero más específicamente con las estrategias de lectura y escucha.

3.1.3 La lúdica como estrategia didáctica

El enriquecimiento que la lúdica brinda al aprendizaje se refleja en la creación de espacios dinámicos y virtuales, el elemento principal en el aprendizaje lúdico es el juego, este elemento puede emplearse con varios propósitos en diferentes contextos, puesto que construye autoconfianza y motivación en los estudiantes. Lo lúdico es instructivo, puesto que coloca al estudiante en una situación construida semejante a la realidad, combinando participación colectividad, entretenimiento, competición, y obtención de resultados. Según la Real Academia Española la palabra lúdico viene del latín ludus que significa “juego”. De acuerdo a Martínez (2008),

da su aporte en la División de Apoyo para el Aprendizaje de la Universidad Autónoma de Guadalajara A.C. en su estudio Lúdica como estrategia didáctica manifiesta que:

El elemento principal, del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos los niveles de la educación y que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje. Puede emplearse con una variedad de propósitos, dentro del contexto de aprendizaje, pues construye autoconfianza e incrementa la motivación en el alumno. Es un método eficaz que propicia lo significativo de aquello que se aprende. La actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente. (p.12).

Según varios autores se inicia partir de estas premisas planteadas, pues se busca fundamentar un conjunto de actividades, que sistémicamente articuladas, relacionen la teoría que los niños de Cuarto Año de Educación Básica utilizan, con un conjunto de juegos que les permitan la interacción individual y grupal, relacionen lo concreto con lo abstracto, buscando dar solidez a los conocimientos adquiridos, fortaleciendo especialmente las habilidades de razonamiento lógico verbal.

3.1.4 El Juego en la educación

Como un elemento muy estratégico el juego, es considerado como un mediador, del desarrollo socio – afectivo en el niño y la niña, el cual fortalece las bases de la socialización, en la formación de la personalidad. Esta actividad lúdica, facilita el desenvolvimiento social, proporcionando oportunidades de interacciones positivas, en las cuales niños y niñas, tengan experiencias, relaciones sociales, proporcionadas por la familia y por lo adultos del entorno social, de ésta manera, el infante irá construyendo autonomía, sentimientos de amor propio (autoestima), actitudes positivas y seguridad emocional.

Para Puiggrós (2001), dentro de los procesos formativos en el aula considera al juego como:

La actividad humana que potencia el desarrollo de habilidades infinitamente diversas, a las que se pueden añadir, en algunas ocasiones, instrumentos específicos denominados juegos o juguetes. Las actividades lúdicas además poseen un sinnúmero de valores estimulantes: superan las fronteras de edad, de nivel social y cultural, de etnia, de capacidad mental. Facilitan también el desarrollo de principios didácticos como el de comunicación, socialización, globalización, actividad, intuición o creatividad, básicamente. (p. 28)

El juego es utilizado como un instrumento educativo dentro de la enseñanza aprendizaje que permite el desarrollo integral del individuo, en el mencionado trabajo se considera al juego como un recurso metodológico propio de la educación inicial, se mencionan valores como: libertad de acción, capacidad de proporcionar al niño un mundo imaginario que puede dominar, y lo considera como la base para la estructuración del lenguaje, además le atribuye ventajas para la adolescencia como: búsqueda de identidad, emotividad, entre otros.

3.1.5 Juegos verbales con material concreto

Cuando los docentes tomen el reto para deshacer una problemática que esté bloqueando al estudiante, ya sea, que exista una causa de adaptación o asimilación, factores emocionales, sociales o económicos. Entonces el docente debe asumir la búsqueda de nuevas estrategias didácticas, que les permitan a los estudiantes involucrarse con su entorno escolar. De acuerdo a Flores y Ochoa (2008):

Sobre el juego se realiza una clasificación de las teorías clásicas y otras consideradas como actuales, ya que en el curso monitor a distancia por el grupo animación sobre las teorías sobre el Juego se manifiesta que los juegos que se utilizan para poder alcanzar un buen desarrollo intelectual permite dirigir las actividades de una mejor manera, ya que de esta manera se aumentará el interés de los alumnos, (p. 39).

Para captar el interés de los estudiantes, existen ciertos factores que son determinantes en la formación y por tanto en el proceso de aprendizaje, sin duda, estos factores están directamente relacionados con el rol que juegan los padres y los educadores. Se debe tomar en cuenta que ellos poseen determinados conocimientos sobre sus objetivos, por lo tanto, las acciones lúdicas exigen que los estudiantes describan objetos de acuerdo a sus rasgos fundamentales, a través de sus semejanzas y diferencias entre los objetos.

3.1.6 Razonamiento Lógico verbal

Se debe impartir los conocimientos teóricos y los lineamientos metodológicos muy ligados a la realidad inmediata de manera que el estudiante pueda construir un conocimiento sólido en base únicamente a información válida que responda a sus intereses, al respecto Astudillo y Vicuña (2014) afirman que:

Razonar es discurrir o exponer razones para probar una cosa. También es hablar o discutir. Aducir los documentos o razones en que se apoyan cuentas, dictámenes, etc. El propósito debe ser que los alumnos desarrollen una mentalidad crítica, reflexiva y creativa; a su vez expresen sus ideas con objetividad, precisión y fluidez, (p. 41)

A diferencia de lo que puede suponerse, el razonamiento verbal es una capacidad intelectual que suele ser poco desarrollada por la mayoría de las personas. A nivel escolar, por ejemplo, asignaturas como lengua se centran en objetivos como la ortografía o la gramática, pero no impulsan el aprendizaje de los métodos de expresión necesarios para que los estudiantes puedan hacer un uso más completo del lenguaje. Por lo tanto, se valoran más bien las habilidades para analizar conjuntamente todos los datos de un problema, así como realizar inferencias lógicas y generalizar y aplicar reglas en la solución de un problema, Frega (2000) asegura que:

El razonamiento verbal es todo aquello referente a la palabra. En consecuencia, la unión de estos dos términos nos hace pensar en aquel proceso mental que consiste en

reflexionar ordenadamente sobre las palabras que utilizamos. Esto quiere decir que se refiere a aquella facultad humana que permite usar correctamente la palabra, (p. 52).

Tal es la importancia que tiene el razonamiento verbal que en diversas instituciones educativas se proceden a realizar exámenes o pruebas con los que pueda valorarse la capacidad que tiene el estudiante en esta materia. Así, dichos ejercicios suelen estar conformados por una primera prueba de redacción y por una segunda en la que los estudiantes deben responder a ciertas preguntas de respuesta múltiple. A todo esto Mejía (2013) manifiesta que:

El razonamiento lógico verbal es la capacidad que todas las personas tenemos para razonar, mediante un conjunto de actividades mentales que consiste en la conexión de ideas, estas se realizan por medio de contenidos verbales, como pueden ser la clasificación, ordenación, significación que busca dotar al docente sobre los medios intelectuales para poder hacer un uso apropiado del idioma y un procesamiento provechoso de la información. (p. 63)

Esta información permite desempeñar de una forma adecuada el papel del emisor como el del receptor, ya que permite optimizar las aptitudes o cualidades para que el individuo utilice de manera fluida su lenguaje y así poder desarrollar su actividad científica con mayor solvencia intelectual, por cuánto, esta disciplina tiene la capacidad de razonar de manera eficaz con el fin de poder desempeñar con éxito aptitudes que cada individuo debe desarrollar en sus competencias lingüísticas.

El razonamiento lógico verbal es muy importante para que los estudiantes puedan hacer uso correcto del lenguaje.

Es una herramienta necesaria para estimular el desarrollo del razonamiento lógico verbal de los niños. Esta capacidad intelectual tiene un papel fundamental en el progreso cognitivo, ya que implica la habilidad para entender, estructurar y comprender el lenguaje, una de las destrezas imprescindibles para alcanzar los objetivos curriculares.

Una de las mejores formas de estimular el desarrollo de las habilidades lingüísticas es a través de los juegos verbales como: adivinanzas, trabalenguas, retahílas, crucigramas, sopas de letras. Estas actividades son de gran beneficio porque favorecen la adquisición del vocabulario, la fluidez de la expresión oral y el desarrollo de la memoria, además también para desarrollarse en competencias del lenguaje tan importantes como la ortografía, caligrafía y redacción.

3.1.6.1 Comprensión Lectora

Probablemente, la noción de comprensión lectora haya quedado asociada a la resonancia que han tenido en la opinión pública los informes internacionales que muestran que los escolares alcanzan unos logros decepcionantes cuando han de interpretar textos escritos. Sin embargo según Baquero (2007):

La comprensión lectora es el proceso de elaborar un significado al aprender las ideas relevantes de un texto, es también la decodificación de un texto y relacionarlas con los conceptos que ya tienen un significado para el lector. Es importante para cada persona entender y relacionar el texto con el significado de las palabras. Es el proceso a través del cual el lector "interactúa" con el texto, sin importar la longitud o brevedad del párrafo. (p. 79)

Parece que mientras los lectores van leyendo e interpretando el significado de las palabras y oraciones del texto, crean simultáneamente en su mente un modelo de lo que allí está siendo relatado o descrito; un modelo en el que los referentes de las palabras del texto «ocupan» un lugar y asumen entre sí ciertas relaciones espaciales, temporales o causales. También el desconocimiento de los estudiantes acerca de algunos elementos que otorgan cohesión gramatical o léxica al texto oscurece su sentido y lo tornan muy confuso e inaccesible.

Es muy importante según Gainza (2008) entonces reparar en las características que deberá reunir un texto para que sea comprensible, a saber: coherencia, conectividad y cohesión:

Coherencia: es la característica que confiere unidad al texto. El significado global del texto se da por: la macro estructura semántica: son las relaciones jerárquicas entre oraciones y secuencias a partir del tema. Estas relaciones se establecen a partir de los conectores, elementos textuales que guían la interpretación e indican el tipo de relación que el emisor establece entre las proposiciones. La superestructura esquemática, en donde la coherencia determina la pertenencia de un texto a una estructura de discurso global o superestructura: narrativa, argumentativa, expositiva, etc.

Conectividad: es la coherencia entre una oración del texto y la anterior o la siguiente. Permite establecer relaciones entre las oraciones e incorporar la información nueva que va apareciendo en el texto. Denominamos progresión temática a esta suma de información, que permite distinguir entre la idea central planteada al comienzo del texto, llamada tema y la información nueva que se va agregando sobre el tema, llamada rema.

Cohesión: es el principio por el cual se conectan entre sí las palabras que forman parte de un texto e incluye todos los procedimientos que sirven para marcar relaciones entre los elementos superficiales del mismo. Es decir que la cohesión de un texto está dada por la presencia de expresiones cuya interpretación depende de la interpretación de otras expresiones del texto. Dichas expresiones permiten evitar repeticiones de palabras.

Sin lugar a dudas es durante la comprensión el lector interacciona con el texto que está leyendo y es capaz de realizar esa vinculación que mencionábamos y esto es importante aclararlo porque no siempre que lee una persona consigue descifrar o comprender el mensaje en cuestión. O incluso, en algunos casos tras la lectura la persona puede comprender de manera equivocada el mensaje que se trate.

3.1.6.2 La Creatividad

El aprendizaje siempre está impulsado por la necesidad de adquirir conocimientos; por esta razón, se precisa potenciar el aprender con el cerebro total aprovechando los sentidos en el momento de recibir la información, es ahí que la creatividad en los estudiantes, especialmente en los niños es un elemento ineludible dentro de su formación educativa. Una definición de la creatividad según Papalia (2005), es la siguiente:

La creatividad es una característica que posee una persona determinada por una habilidad para observar ciertas cosas con un enfoque diferente al resto de individuos y buscar soluciones innovadoras y efectivas, inventar o crear ideas que se utilicen en la práctica, utilizando para ello al menos dos formas de pensamiento que se encuentran en relación con la solución dificultades que se presentan cotidianamente, y, la misma creatividad, el primero es el pensamiento divergente que es una aptitud para buscar soluciones o respuestas innovadoras y únicas; por otro lado el pensamiento convergente, que más bien busca encontrar respuestas correctas. Cada pensamiento tiene una estrecha relación con varios aspectos de la motivación, experiencias previas, la autonomía y un carácter decidido. (p. 99)

La creatividad, está relacionada con el pensamiento original, la imaginación constructiva, la inventiva y el pensamiento divergente, de esta manera se comprende que la persona es capaz de crear algo nuevo, innovar sus tareas, producir nociones y definiciones anteriores, que conducen a plantear u obtener conclusiones nuevas, así mismo, están en la capacidad de solucionar dificultades y ejecutar soluciones innovadoras y efectivas. Dicho de otro modo, es producir concepto o ideas, descubrir o crear algo útil, nuevo u original que sean satisfactorias no solo para quien lo crea sino también para los demás.

3.1.6.2.1 Importancia de la creatividad

Muchos sistemas escolares buscan incorporar en sus contenidos, aspectos referentes a la creatividad, promoviendo en sus estudiantes que como individuos busquen su autorrealización, de modo que se pueda obtener como resultado seres humanos de quienes surjan espontáneamente sus capacidades para enfrentar y resolver problemas con creatividad, objetividad, efectividad e innovación. Para Vélez (2003) la creatividad es muy importante por las siguientes razones:

Siempre se debe tener presente que la creatividad es importante para el desarrollo y formación de un niño, ya que activa su imaginación mediante la manipulación de diferentes tipos de información, ya sea que esta sea percibida por sus sentidos o que provengan de su propia imaginación, es decir la que se forma en su mente, además pone en ejecución diversas experiencias previas que le sirven al momento de crear, inventar, innovar o mejorar lo que ya existe. La creatividad le permite al niño ser libre, pero a la vez coherente, lógico, práctico. (p. 97)

La Creatividad es un recurso sumamente valioso que posee un niño en donde el principal elemento es la imaginación, por lo tanto promover su desarrollo es fundamental, pues es una capacidad natural que tienen todos los niños, sin embargo no se desarrolla si nadie promueve en ellos un

ambiente en donde se sientan cómodos y libres de usar sus capacidades y puedan expresar y desarrollar también sus pensamientos, resolviendo por sí mismos todos los problemas que les toque enfrentar además de relacionarse con sus compañeros y los demás seres humanos en cualquier etapa de sus vidas.

3.1.6.2.2 Componentes de la creatividad

La creatividad es una de las características más sublimes y complejas que poseen las personas, pues involucra diversas habilidades que se relaciona con el pensamiento que facilitan una integración de los procesos del conocimiento que poseen una poca complejidad, se relaciona incluso con los aspectos reconocidos como superiores y aportan a lograr ideas o pensamientos innovadores. De ahí que los componentes que se puede reconocer en la creatividad, según Velásquez, Remolina, & Calle (2010), son los siguientes:

La creatividad tiene tres componentes: experiencia, dotes de pensamiento creativo y motivación. La experiencia hace relación a los conocimientos técnicos, científicos y procedimentales; las dotes de pensamiento son las formas que emplean las personas para abordar los problemas; la motivación puede clasificarse en intrínseca y extrínseca; la primera depende del interés y compromiso que se tenga; la segunda, se traduce en los incentivos e intereses. (p. 87)

Las razones esenciales para analizar la creatividad, en que las personas poseen un ánimo propio para crear o inventar en diferentes áreas de sus vidas, buscan siempre ayudar a los demás con sus creaciones, además de su propia satisfacción y autorrealización, en las instituciones educativas se busca siempre contar con iniciativas que propicien y alienten la creatividad en los niños y niñas en los diferentes niveles educativos, aunque todavía los resultados no sean alentadores, el apoyo del docente sigue siendo elemental.

3.1.6.2.3 La creatividad como estrategia

La Creatividad debe ser comprendida como estrategia, cuando el estudiante logra obtener una experiencia significativa de aprendizaje y no solamente como un momento de distracción o juego, estas experiencias son propias del ser humano pues poseen una dimensión transversal y están presentes a lo largo de su vida. Este aspecto de la creatividad lo define Vélez (2003) de la siguiente manera:

La creatividad es un recurso estratégico muy valioso que requiere de una adecuada actitud y una buena predisposición que incluye varios elementos de la anatomía del ser humano, además del uso ilimitado de la mente, su espíritu, sus emociones, sus experiencias y su alma que se aúnan para actuar en el desarrollo de todas sus capacidades, al actuar como estrategia produce en el individuo diferentes afectaciones cuando entra en interacción con los demás ya sea de forma espontánea o no, sin importar cuál sea el tipo de actividad que realice o si utiliza su imaginación o no, convirtiéndole en un ser humano útil, dándole mayor sentido a su existencia. (p. 65)

De esta manera las experiencias que el estudiante obtenga al utilizar estratégicamente la creatividad, son las que mayor satisfacción le brindarán en el proceso formativo o escolar y desde luego en las demás etapas de su vida, este tipo de satisfacción está además asociado con el placer, el disfrute, el bienestar, la tranquilidad, la felicidad que son aspectos fundamentales que le dan al individuo, sentido a su vida, por lo tanto se torna dinámico, cooperador, solidario, responsable, equitativo, entre otros muchos otros aspectos más.

3.2 Estado del Arte

El razonamiento lógico verbal, es un tema de gran importancia en la actualidad para el desarrollo de la lógica verbal ya que ofrece muchas actividades o ejercicios para que los estudiantes se sientan motivados; sin embargo, se han realizado investigaciones concretas sobre este tema en nuestro país.

Para Pérez y Díaz (2009) el razonamiento lógico verbal:

A nivel internacional; se aborda una investigación aplicada en Cali Colombia de una tesis con el tema “Estrategias lúdicas para el mejoramiento de la comprensión lectora en textos expositivos para estudiantes de 6° grado”, tiene como objetivo proponer estrategias lúdicas que contribuyan al mejoramiento de la comprensión lectora de textos expositivos en estudiantes de grado sexto. (p. 67)

Con respecto al tema investigativo, se puede observar que la lectura de textos expositivos se centra cuando existe la tendencia entre los docentes del área de Lengua Castellana a trabajar exclusivamente con textos literarios, olvidando que el éxito académico de los estudiantes de básica o de secundaria depende en gran medida de la comprensión de textos expositivos, porque es fundamentalmente a través de este tipo de textos que las otras áreas del conocimiento expresan su información.

En esta propuesta se presenta una primera etapa que consiste en aplicar una actividad de entrada, para establecer los niveles de comprensión de textos expositivos con base en los resultados obtenidos en la actividad de entrada, ya que se aplicarán en la segunda etapa estrategias lúdicas tendientes para mejorar la comprensión lectora de textos expositivos, mientras que la tercera etapa es una actividad de salida que permite determinar el impacto de las estrategias lúdicas empleadas, indicando los niveles de comprensión de textos expositivos.

Existe también el aporte de Burbano, Cubillos y Laverde (2015):

Han realizado otros estudios a nivel internacional sobre “Estrategias lúdicas para el mejoramiento de la convivencia a través de centros de interés artísticos en niños de grado 4° del colegio San Francisco de Asís I.E.D.” en Bogotá cuyo objetivo principal fue buscar una mejora mediante estrategias lúdicas para la convivencia a través de centros de interés artísticos en niños de grado 4° del colegio San Francisco de Asís I.E.D.” (p. 109)

Es por esto que se busca a través de la propuesta: “Construyendo la convivencia a través de los lenguajes del arte”; liderar a través de los docentes de segundo ciclo en la jornada de la tarde, y apoyarlos en la creación de centros de interés artístico como: danza contemporánea, plastilina y filigrana. Teatro, y foammy; ya que se busca que el proyecto sea incluyente tanto entre los estudiantes del grado cuarto y más adelante se pueda extender a los demás grados.

Según Torres (2013):

Se han realizado estudios sobre el concepto de lo lúdico, el que se ha ido adoptando en todos los campos progresivamente. De acuerdo a información presentada en un documento de la UNESCO, sobre un estudio realizado en Chile - Valparaíso, se dio a conocer que desde los años ochenta, existe una preocupación real sobre la lúdica con los alumnos en todo sistema educativo común, con el fin de brindar oportunidad a todos los estudiantes. (p. 99)

En este trabajo se desarrollaron estrategias y metodologías idóneas para la adaptación de los estudiantes a las actividades lúdicas, las mismas que al ser bien aplicadas, también pueden ser desarrolladas en varios países que tienen como fin principal un procedimiento pedagógico basado en lo teórico práctico. Dentro de dichas estrategias se tomó en consideración varias pautas que ayuden a mejorar la utilización de los juegos didácticos como un medio eficaz en el desarrollo del aprendizaje, los cuales actualmente son atendidas de manera idónea gracias a las estrategias propuestas para el desarrollo de dichos infantes.

La Constitución de la República del Ecuador (2008) en sus artículos 26 y 27 garantiza la educación para todos cuando menciona, “será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez”.

Las leyes existentes amparan al estudiante en la formación académica, sin embargo, según la perspectiva que tenga el profesor del estudiante este influenciará en el desarrollo de su aprendizaje, es decir que forman sus conocimientos dependiendo en gran medida de la aceptación y valoración del profesor hacia los estudiantes, de su metodología y técnicas pedagógicas, por lo tanto las primeras enseñanzas son fundamentales si se desea lograr buenos resultados especialmente en lo que al razonamiento lógico se refiere.

El pensamiento crítico para Dunbar y Fugelsang (2005) es un conjunto de procesos cognitivos y de habilidades que se utilizan para resolver problemas de contenido científico; cuando se realizan actividades típicamente científicas o tipos específicos de razonamiento, que se usan frecuentemente en la ciencia. Además incluye operaciones cognitivas que las personas pueden utilizar en actividades de carácter no científico, como es el caso de la inducción, deducción, el uso de analogías, la resolución de problemas y el razonamiento causal.

En su investigación “Estrategias lúdicas: herramienta de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas”, la venezolana Guerrero (2014), asume una clasificación de estrategias lúdicas a partir de la integración de diversos autores. Y conforma esta clasificación a partir de:

- a) Cuentos: Los cuentos tiene una estructura es sencilla, fácil de recordar, de hecho se conforman de una narración cronológica de cómo sucedieron los eventos, jugando con la imaginación, la creatividad, la originalidad entre otros factores para enriquecer este recurso literario.
- b) Canciones: se desarrollan de expresiones o inspiraciones de los escritos, el sentimiento transformado a melódico sin dejar de lado, el ritmo y la musicalidad que deben tener, su escritura es en verso.
- c) Poemas: es la expresión del ritmo y la rima que se expresan de manera literaria, de inspiraciones de amor, de penas, aventuras, paisajes o sentimientos que les sucedieron a los poetas.
- d) Juegos grupales: según Jiménez (2003), “el juego se trata de una actividad natural del ser humano, en la que éste toma parte por la sola razón de divertirse y sentir placer”. Se fortalecen a través del juego, sentimientos de pertenencia al grupo social con el que comparten y se forman a la vez, sentimientos de solidaridad.

Los elementos que se incorporan a las estrategias lúdicas a través de cuentos, canciones, poemas, juegos grupales, entre otros y que se utilizan en función del desarrollo de las habilidades y destrezas, son la integración de cada una de las técnicas que se relacionan en las estrategias, sobre la base de componentes que tienen su origen en la lengua y la literatura.

En el Ecuador uno de los objetivos que se planteó para la Educación General Básica es que los estudiantes sean “Capaces de comunicarse con mensajes corporales, estéticos, orales, escritos y otros. Con habilidades para procesar los diferentes tipos de mensajes de su entorno” Ministerio de Educación (2013). El objetivo plantea redactar textos como parte de las destrezas de Lengua y Literatura; En la actualidad en el Bachillerato General Unificado de Ecuador se mantiene la redacción como macro destreza que el estudiante debe desarrollar. En la escritura, construir un discurso correcto: coherente, cohesionado, adecuado, efectivo, creativo y ético, teniendo presente, en ambos casos, la composición formal, social, cultural e histórica de los elementos comunicativos (emisor, código, mensaje, receptor, canal, contexto, situación, etc.) involucrados en cada proceso.

“Los textos se producen en situaciones que cambian constantemente, que exigen que los adolescentes se adecúen a ellas para saber lo que se dice y cómo se dice”, Ministerio de Educación (2013). Es decir que enlace lo que desea comunicar con la forma de plasmar las ideas en los escritos.

En la tesis: “Estrategias literarias y su incidencia en la escritura creativa de los niños de 6 a 7 años en la Unidad Educativa Santa Rosa de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua”, publicada por la Universidad Técnica de Ambato, se plantea la siguiente hipótesis “¿Es el desconocimiento de estrategias literarias lo que provoca dificultad en la escritura creativa de los niños?”. Alquinga (2012) según el análisis de los resultados realizados por la investigadora, sí pero hay un desfase cuando se pretende incentivar la escritura creativa en los niños de quinto año aplicando estrategias entre ellas: la utilización de figuras literarias algunas de las cuales no están acorde al nivel de los estudiantes como por ejemplo, el hipérbaton, por la complejidad para crear

belleza al cambiar el orden de las palabras en las oraciones, por esta razón en sus escritos no se observa un orden lógico y coherente de las construcciones lingüísticas. En conclusión no se evidencian los resultados de las estrategias y técnicas desarrolladas, por último, no se confrontan los objetivos con los resultados.

El diseño de estrategias didácticas según Bermejo (2014) deberá ser un acto creativo y reflexivo a través del cual, el docente logre crear ambientes en los cuales los estudiantes reconozcan sus conocimientos previos, los profundicen, creen nuevos aprendizajes, los apliquen y los transmitan a los demás. De tal forma que las estrategias didácticas convierten los objetivos de aprendizaje en acciones concretas.

En primer lugar, Bermejo (2014) asegura que se entiende que las habilidades del pensamiento lógico verbal sirven para buscar soluciones a todo tipo de problemas que surgen en la vida diaria y dentro del contexto de la ciencia. En segundo lugar, de la revisión de la literatura sobre el tema se ha constatado la importancia que tiene la evaluación y la enseñanza de las habilidades del pensamiento lógico verbal en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en las disciplinas relacionadas con el ámbito o área de la ciencia.

En la tesis: “La aplicación de técnicas activas en la organización y expresión de ideas de los niños de 6 a 7 años de Educación General Básica de la Unidad Educativa Manuel de Echeandía de la ciudad de Guaranda, provincia de Bolívar”, publicada por la Universidad Estatal de Bolívar, Castro y Carriel para desarrollar la macro destreza de escribir cuentos manifiestan que: “Se debe obligadamente trabajar con los procesos de la redacción no solo como estrategia pedagógica, sino facilitar la organización de ideas y expresión de las mismas por escrito con los niños y niñas al momento de realizar la escritura creativa” Castro Pacheco & Carriel Zapata (2012). Aplicaron varias técnicas para la creación de cuentos como: la línea de historia, Chat, correo electrónico, etc. Que según los resultados indicados por los investigadores mejoraron la redacción de los estudiantes.

En la tesis realizada por Segura & Villacrés (2012) hablan de la importancia que tiene la descripción como estrategia para redactar, observando el entono social y natural, “Dentro del ámbito de la composición se encuentra la descripción, que es una representación de personas, de cosas, de acciones o de lugares, en que se utiliza el lenguaje para conseguir que otro logre visualizar o tener idea cabal de lo que se representa; hay que saber escoger los detalles y luego organizar la presentación de ellos para que ese cuadro quede enfocado con precisión”.

García y Hernández (2003), con la finalidad de concienciar, a los redactores y docentes sobre los errores que se deben evitar al escribir manifiestan que la redacción “Se trata de un proceso en el que intervienen la reflexión la selección y organización de las ideas la verbalización y en última instancia, el aspecto técnico de la expresión escrita”. (p. 42)

El español Cassany, Daniel (2009). En su libro “Construir la escritura”, hace énfasis sobre la direccionalidad que tiene un texto cuando está bien redactado y la empatía que se crea entre el escritor y el lector, la escritura permite que el redactor y el lector se muevan libremente por el escrito, avanzando y retrocediendo a su antojo.

En el trabajo publicado en el diario “El Clarín”, 1994” Bono y Barrera (2000) se analiza como los aspectos conceptuales y estratégicos que no son desarrollados en educación Básica y Bachillerato se arrastra hasta la universidad. “Cuando los estudiantes ingresan a la universidad se espera de ellos adecuados niveles de comprensión de textos y buenas producciones de trabajos escritos. Sin embargo, nos encontramos con que el déficit más importante de los que llegan a la universidad es la comprensión. Los estudiantes tienen serias dificultades para comprender un texto y graves problemas para organizar la información por escrito”.

Se debe considerar que en base a estas conclusiones, un taller de escritura debe seguir un proceso para poder evaluar con indicadores que demuestren la forma de poder mejorar la redacción, por cuánto, el alcance de los trabajos e investigaciones es el de concientizar tanto al docente como al estudiante lo importante que es redactar con claridad, ya que el objetivo es implementar talleres o guías para redactar de manera eficaz y con un mejor nivel de estudio, por lo que el tema de este plan es: “Diseño de una estrategia didáctica para mejorar la redacción de textos en el bachillerato” en el que se vincula a los trabajos e investigaciones con el diseño de una estrategia que ayude a mejorar este problema, tomando en cuenta como punto de partida, las reflexiones o las recomendaciones que surjan de los datos que se obtengan.

Se ha revisado y analizado minuciosamente investigaciones previas en distintos repositorios de universidades a nivel nacional como internacional y se tiene los siguientes aportes:

Rodríguez (2014) aborda una estrategia lúdica con estudiantes de secundaria para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en Ciencias Naturales. Esta búsqueda ha encontrado que por medio del juego se puede interactuar constantemente en forma grupal, para acceder a herramientas educativas que ayuden a mejorar las competencias comunicativas y a superar algunas dificultades.

La investigación y la implementación de la propuesta permitieron a Marín (2016) evidenciar el efecto positivo que tiene el uso de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza - aprendizaje de las matemáticas, tanto en docentes como en estudiantes. El uso de la lúdica en la enseñanza de las matemáticas, cambió el concepto que se tiene en el imaginario colectivo de que es un área difícil, aburrida y monótona.

Al diseñar una estrategia lúdica Espín (2014) prioriza el protagonismo de niños y niñas en el proceso de la comunicación verbal, ellos dejan de ser meros espectadores pasando hacer entes

activos y coparticipes del desarrollo de la estrategia realizando su actividad con agrado y motivado para trabajar en el aula.

Las actividades lúdicas permiten favorecer al desarrollo del potencial de los estudiantes, y de esta manera poder mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje dentro de la institución. El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativa, pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad.

Zaragoza (2016) afirma que el aprendizaje basado en juegos permite integrar estrategias didácticas para mejorar el desarrollo de habilidades; además agrega que los juegos digitales son cada vez más utilizados en el área educativa, sin embargo su integración se ve retrasada por el alto costo de producción. Es decir que el estudiante se convierte en un ente activo y se involucra completamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que es posible deducir una mejora en este proceso.

El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área. Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica.

Así mismo Araujo (2013) sostiene que actualmente se han implementado diferentes planes, programas, proyectos, normas y políticas, especialmente para la educación básica. Hay un interés por lo tanto, en generar estrategias pedagógicas basadas en la lúdica como alternativas que den respuesta al tipo de niño, joven y adolescente actual. De ahí la importancia de diseñar estrategias pedagógicas y didácticas que promuevan la construcción de significados, como eje para el desarrollo de habilidades, ampliación de conocimientos sobre el mundo, mejora del razonamiento lógico, la formación de conceptos, la formación de autonomía y la generación conciencia en el contexto social.

Así como también es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos. Una vez conocida la naturaleza del juego y sus elementos es donde el docente se pregunta cómo elaborar un juego, con qué objetivo crearlo y cuáles son los pasos para realizarlo, es allí cuando comienza a preguntarse cuáles son los materiales más adecuados para su realización y comienzan sus interrogantes.

Capítulo 4

Metodología

4.1 Diagnóstico

Para realizar el trabajo se aplicó la encuesta con el fin de obtener la información de los estudiantes y los docentes, correspondiente al mejoramiento del razonamiento lógico verbal y a las características particulares del problema abordado, de modo que permita un análisis a nivel cualitativo y cuantitativo de los datos obtenidos.

Así mismo fue necesario durante la etapa de diagnóstico realizar un análisis estadístico, enfocado en 155 estudiantes y 4 docentes que conforman la población referencial de quienes no fue necesario obtener una muestra debido a que la población es pequeña.

4.2 Método Aplicado

Según Rodríguez, (2014), en su Revista de Investigación Silogismo manifiesta sobre los métodos de investigación cualitativa.

Se puede afirmar que la investigación forma parte del conocimiento humano en general, es por eso que el conocimiento se ha definido como un proceso en el cual se relacionan un sujeto cognoscente con un objeto de conocimiento, en donde aquello que se conoce se lo da como resultado en un producto mental nuevo, es por eso, que el mismo término designa al proceso y al resultado de dicho proceso; es decir, como el conocimiento tanto a la operación subjetiva que lo produce, ya que para vivir y convivir, se necesita de un método, de un camino sistemático que permita aprender la realidad, por lo tanto, en éste método se debe tomar en cuenta la subjetividad y la dinámica de los sujetos que conocen y la objetividad de lo ya conocido por la cultura y las ciencias para un mejor objetivo. (p. 2)

Para cumplir con su propósito la investigación es cualitativa y cuantitativa, ya que se diseñó varias tareas de búsqueda, pues de esta manera con el uso del método descriptivo se logró que las variables queden determinadas, se pudo formular o plantear una hipótesis, fue necesario optar por una metodología que contribuya a la investigadora a familiarizarse con el entorno en donde se desarrolla el problema, observando en forma directa la realidad y tomando contacto con los involucrados en la misma, comprobando de esta manera la relación que se da entre los diferentes elementos que conforman dicha realidad.

4.2.1 Método Cualitativo

Taylor (1987) se refiere en su más amplio sentido a la investigación que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable. Es un modo de encarar el mundo empírico. La investigación cualitativa es inductiva.

Para Álvarez (2003) los investigadores desarrollan conceptos e intelecciones, partiendo de los datos y no recogiendo datos para evaluar modelos, hipótesis o teorías preconcebidos. En los estudios cualitativos, los investigadores siguen un diseño de la investigación flexible. Comienzan sus estudios con interrogantes formuladas vagamente.

En la presente investigación se aplicó el método cualitativo pues se analiza las características del problema en estudio.

4.2.2 Método Descriptivo

A través de este método permite describir los datos y las características de los niños y niñas de Cuarto Año de Educación Básica, en la Unidad Educativa “Juan Montalvo”.

Se considera para esta investigación a la metodología propuesta por Velázquez, Ulloa & Hernández (2009), que articulan, cuatro etapas básicas del proceso de desarrollo de una estrategia didáctica, que son:

Etapas 1: Diagnóstico de los alumnos: Donde se busca comprobar la situación de aprendizaje de los alumnos.

Etapas 2: Preparación de las condiciones previas: donde se analizan tres direcciones principales: en lo didáctico, lo informático y lo organizativo, donde se seleccionan los juegos que respondan a los objetivos y grado de razonamiento lógico verbal. Así como los recursos necesarios para la ejecución correcta de los juegos.

Etapas 3: Implementación: Donde se ejecutan los momentos pre-lúdico, lúdico y post-lúdico, se realizan actividades para crear la situación de aprendizaje, se ejecutan los juegos y se valora el trabajo.

Etapas 4: Evaluación: Donde se valora la marcha de la estrategia y se realizan correcciones. (p. 1)

4.3 Población

Se trabajó con el universo total de la investigación compuesta por 159 personas, pertenecientes a la Unidad Educativa Juan Montalvo, ubicada en la parroquia San Francisco del Cantón Ambato, en las calles Rocafuerte y Espejo, los estudiantes y docentes pertenecientes al Cuarto Año de Educación Básica.

Tabla 1. Población

Informantes	Frecuencia	Porcentaje
Estudiantes	155	98%
Docentes	4	2%
Total	159	100%

Fuente: Encuesta a Estudiantes

Elaborado por: (María Aguirre, 2017)

No se requirió del cálculo de una muestra, dado que se trataba de una población finita, por lo tanto se trabajó con la totalidad, es decir con 155 estudiantes y 4 docentes, que corresponde al 98 y al 2% respectivamente.

4.4 Análisis de Resultados

Encuesta a Estudiantes

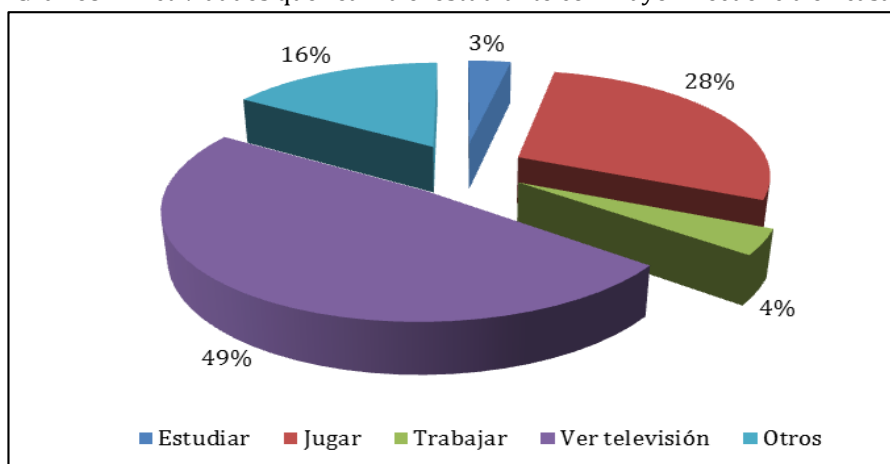
1. ¿En casa después que termina sus tareas escolares, que actividades realiza con más frecuencia?

Tabla 2. Actividades que realiza el estudiante con mayor frecuencia en casa.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Estudiar	5	3%
Jugar	44	28%
Trabajar	6	4%
Ver televisión	75	48%
Otros	25	16%
Total	155	100%

Fuente: Encuesta a Estudiantes
Elaborado por: (María Aguirre, 2017)

Gráfico 1: Actividades que realiza el estudiante con mayor frecuencia en casa



Fuente: Encuesta a Estudiantes
Elaborado por: (María Aguirre, 2017)

Análisis e Interpretación:

Un importante grupo de estudiantes encuestados indican que las actividades que realizan en casa con más frecuencia después de terminar sus tareas escolares es jugar, ya que se lo considera como un factor muy importante para esta investigación, pues los distractores presentes en el hogar dificultan enormemente los aprendizajes de los estudiantes y exige que deban tener presente siempre a alguien responsable para supervisarlos continuamente.

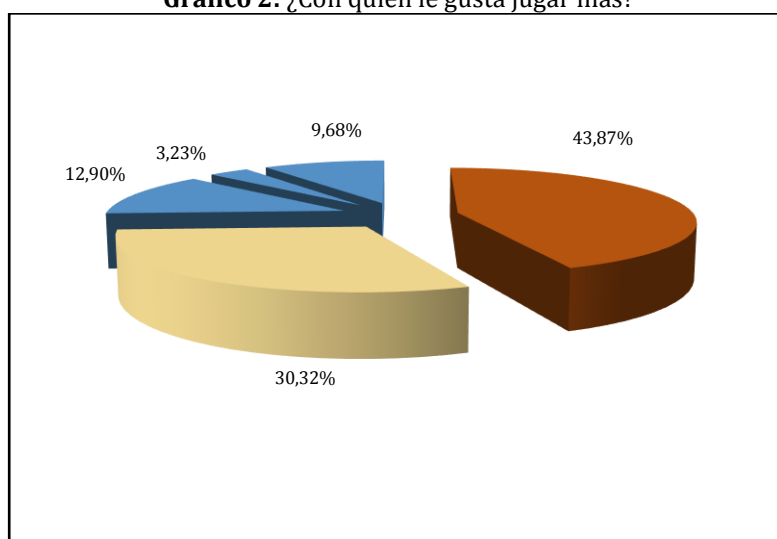
2. ¿Con quién le gusta jugar más?

Tabla 3. ¿Con quién le gusta jugar más?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Compañeros de escuela	68	43,87%
Amigos	47	30,32%
Hermanos	20	12,90%
Padres	5	3,23%
Otros	15	9,68%
Total	155	100,00%

Fuente: Encuesta a Estudiantes
Elaborado por: (María Aguirre, 2017)

Gráfico 2: ¿Con quién le gusta jugar más?



Fuente: Encuesta a Estudiantes
Elaborado por: (María Aguirre, 2017)

Análisis e Interpretación:

En su gran mayoría de estudiantes encuestados manifiestan que les gusta jugar más con los compañeritos de escuela, ya que comparten el mayor número de horas en las instituciones educativas, pues si bien es cierto que jugar ayuda a formar lazos y relaciones fuertes con sus compañeros, si es preocupante que esto no sea primordial en todos los estudiantes en casa con sus padres o hermanos, más aún si se trata de actividades lúdicas que permitan aprendizajes sanos, significativos y duraderos, además de afianzar las relaciones familiares de manera más frecuente.

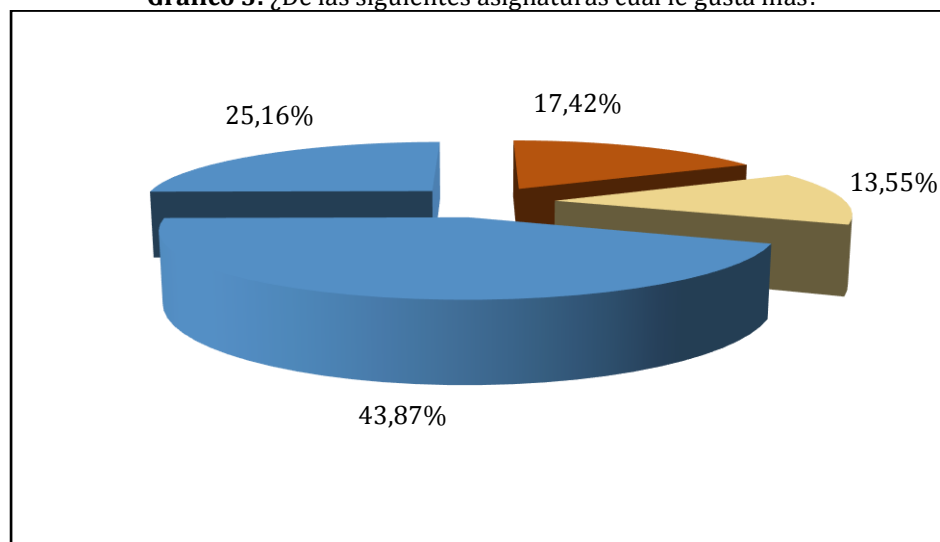
3. ¿De las siguientes asignaturas cuál le gusta más?

Tabla 4. ¿De las siguientes asignaturas cuál le gusta más?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Matemática	27	17,42%
Lengua y Literatura	21	13,55%
Ciencias Naturales	68	43,87%
Estudios Sociales	39	25,16%
Total	155	100,00%

Fuente: Encuesta a Estudiantes
Elaborado por: (María Aguirre, 2017)

Gráfico 3: ¿De las siguientes asignaturas cuál le gusta más?



Fuente: Encuesta a Estudiantes
Elaborado por: (María Aguirre, 2017)

Análisis e Interpretación:

Un gran conjunto de estudiantes encuestados consideran a la asignatura de Ciencias Naturales como preferida, pero la que menos les agrada es Lengua y Literatura, demostrando que existe una debilidad en esta área de estudio. Lo cual podría representar por un lado, las deficientes prácticas convencionales de aprendizaje o también la falta de comprensión de los estudiantes que genera desatención en el aula, pues las preferencias en asignaturas, revelan cuáles son las de su agrado y cuales detesta y presenta problemas más agudos.

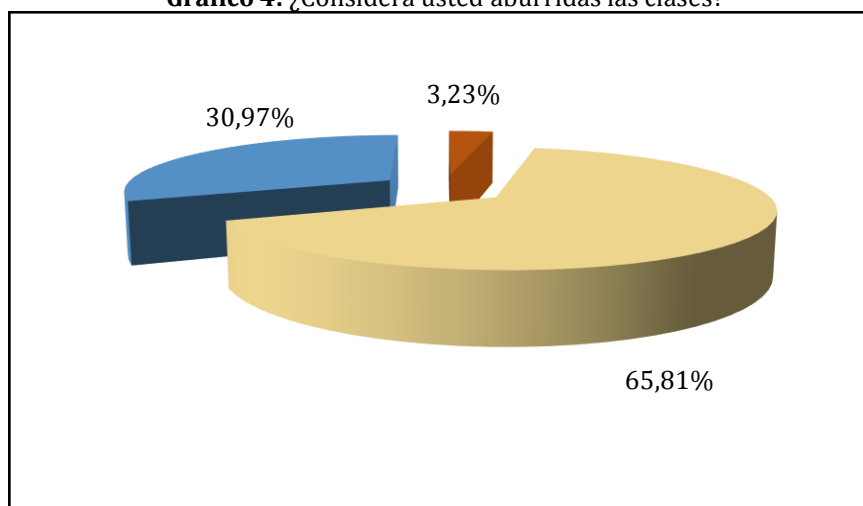
4. ¿Considera usted aburridas las clases?

Tabla 5. ¿Considera usted aburridas las clases?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	5	3,23%
A Veces	102	65,81%
Nunca	48	30,97%
Total	155	100,00%

Fuente: Encuesta a Estudiantes
Elaborado por: (María Aguirre, 2017)

Gráfico 4: ¿Considera usted aburridas las clases?



Fuente: Encuesta a Estudiantes
Elaborado por: (María Aguirre, 2017)

Análisis e Interpretación:

Más de la mitad de los estudiantes expresan que las clases que se imparten en su escuela a veces se vuelven aburridas, causando distracción y bajo rendimiento, a través de esto se recomienda poner énfasis en los estudiantes que tengan mayor dificultad para el aprendizaje. Sin embargo es necesario establecer cuáles son las causas para que impidan una atención que sea más efectiva, de modo que las clases se tornen más atractivas en todas las asignaturas, demostrando el especialmente el docente mayor ingenio, innovación y creatividad en cada actividad realizada en el aula.

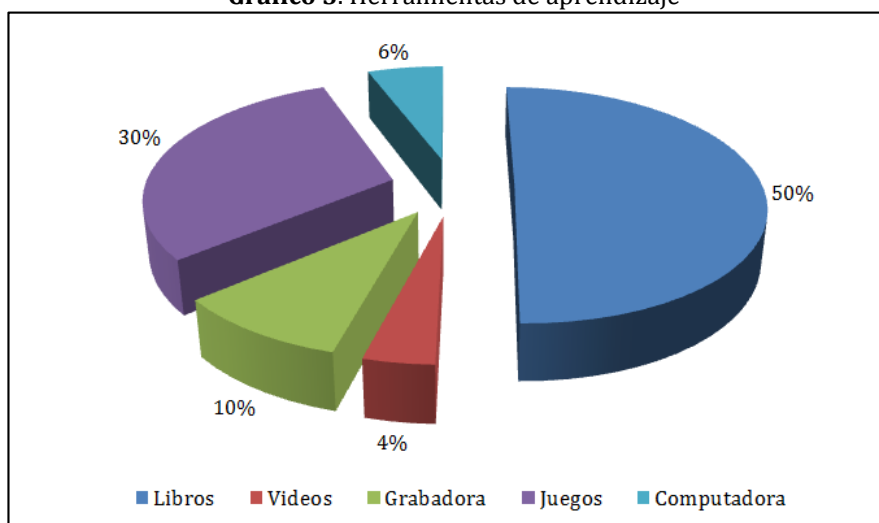
5. ¿Qué herramientas de aprendizaje utiliza el maestro (a) en clases?

Tabla 6. Herramientas de aprendizaje.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Libros	78	50%
Videos	6	4%
Grabadora	15	10%
Juegos	47	30%
Computadora	9	6%
Total	155	100%

Fuente: Encuesta a Estudiantes
Elaborado por: (María Aguirre, 2017)

Gráfico 5. Herramientas de aprendizaje



Fuente: Encuesta a Estudiantes
Elaborado por: (María Aguirre, 2017)

Análisis e Interpretación:

La gran parte de estudiantes encuestados consideran que las herramientas de aprendizaje que los maestros utilizan con mayor frecuencia son los libros, por lo que es necesario que utilicen otros medios como los juegos para alcanzar un mayor aprendizaje en los estudiantes, lo que se podría interpretar como una predisposición a la introducción de nuevas normas de presentar la clase y de asimilación nuevos aprendizajes haciendo énfasis en las estrategias lúdicas y en el desarrollo del pensamiento lógico verbal.

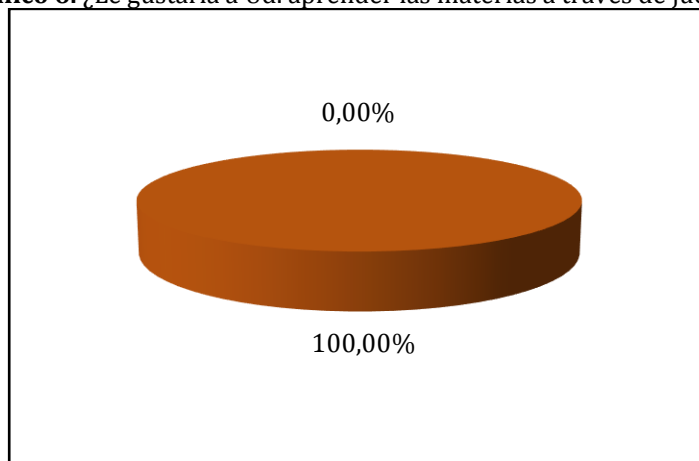
6. ¿Le gustaría a usted aprender las materias a través de juegos?

Tabla 7. ¿Le gustaría a Ud. aprender las materias a través de juegos?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	155	100,00%
No	0	0,00%
Total	155	100,00%

Fuente: Encuesta a Estudiantes
Elaborado por: (María Aguirre, 2017)

Gráfico 6. ¿Le gustaría a Ud. aprender las materias a través de juegos?



Fuente: Encuesta a Estudiantes
Elaborado por: (María Aguirre, 2017)

Análisis e Interpretación:

En su totalidad de los estudiantes encuestados señalan que si les gustaría aprender sus diferentes asignaturas a través de juegos, ya que esta actividad es innata en los niños y niñas; lo cual sería importante empezar a aplicarlas, muchas veces el quedarse en el convencionalismo impide que la creatividad que existe en los docentes aflore, facetando gravemente el desempeño de los estudiantes, siendo esta una de las bases principales para el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje, que cautive o llame la atención al estudiante para que de esta manera la clase se la desarrolle de manera activa y participativa.

4.4.1 Análisis de las encuestas a estudiantes

La encuesta fue realizada a 155 estudiantes de cuarto año de educación básica de la unidad educativa “Juan Montalvo”.

Las primeras preguntas se enfocaron para determinar las actividades que realizan los estudiantes dando como resultados que les gusta jugar y las personas con las que comparten esta actividad son los compañeros de escuela. A partir de la tercera pregunta se hizo un enfoque hacia los gustos de las diferentes asignaturas dando como resultado a Ciencias Naturales como la más preferida, pero la que menos les agrada es Lengua y Literatura, además se determinó que las clases que se imparten en su escuela a veces se vuelven aburridas. Los estudiantes consideran que los maestros utilizan con mayor frecuencia los libros como herramienta para poder impartir clases, pero al mismo tiempo existen profesores que utilizan otros medios como los juegos para un mejor aprendizaje y la última pregunta se determinó que a los estudiantes les gustaría aprender sus diferentes asignaturas a través de juegos, ya que esta actividad es innata en los niños y niñas.

4.5 Encuestas a Docentes

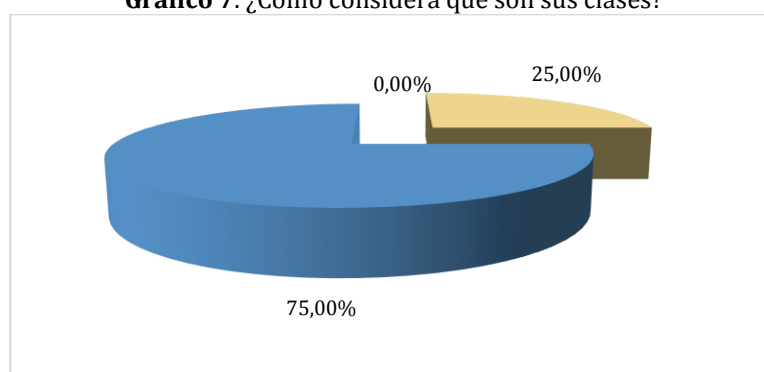
1. ¿Cómo considera que son sus clases?

Tabla 8. ¿Cómo considera que son sus clases?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Aburridas	0	0,00%
Divertidas	1	25,00%
Normales	3	75,00%
Total	4	100,00%

Fuente: Encuesta a Docentes
Elaborado por: (María Aguirre, 2017)

Gráfico 7. ¿Cómo considera que son sus clases?



Fuente: Encuesta a Docentes
Elaborado por: (María Aguirre, 2017)

Análisis e Interpretación:

Más de la mitad de docentes encuestados consideran que sus clases están dentro de lo normal, ya que cumplen con todo el proceso de su planificación, por lo tanto los maestros debe enfocarse y planificar sus horas clase con material que despierten interés en los estudiantes, además se podría ser más eficiente en los procesos por lo que hay que tomar muy en cuenta nuevas herramientas, metodologías y técnicas que dinamicen el aprendizaje, esto muestra el compromiso de los docentes con el diseño curricular y el cumplimiento del mismo, de manera más sensata, coherente y responsable.

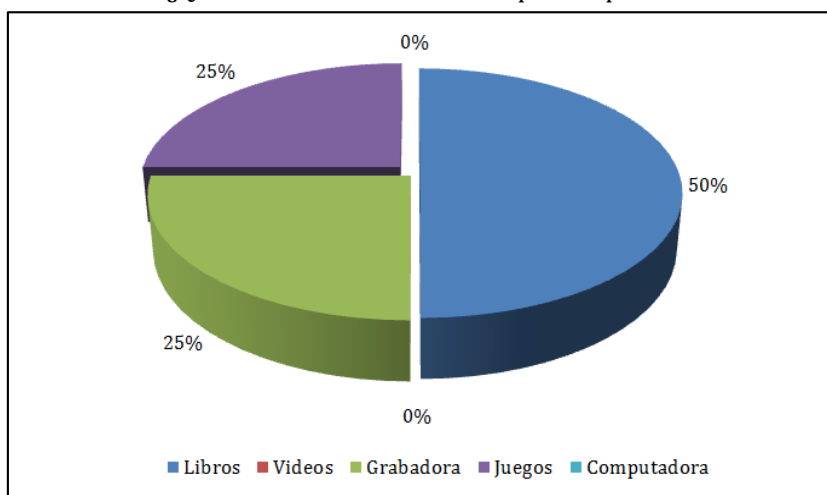
2. ¿Qué herramientas utiliza más para impartir sus clases?

Tabla 9. ¿Qué herramientas utiliza más para impartir sus clases?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Libros	2	50%
Videos	0	0%
Grabadora	1	25%
Juegos	1	25%
Computadora	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta a Docentes
Elaborado por: (María Aguirre, 2017)

Gráfico 8. ¿Qué herramientas utiliza más para impartir sus clases?



Fuente: Encuesta a Docentes
Elaborado por: (María Aguirre, 2017)

Análisis e Interpretación:

La gran parte de docentes manifiestan que la herramienta que más utilizan para impartir sus clases son los libros, por lo que sería necesario que se utilicen los juegos para lograr un mayor aprendizaje en los estudiantes, esto determina que los docentes están predispuestos a empezar a aplicar herramientas lúdicas, con lo cual al tener el apoyo de los docentes y autoridades se podría poner en marcha lo que se proponga; es importante llegar a la excelencia para lo cual es importante apoyarse en elementos lúdicos.

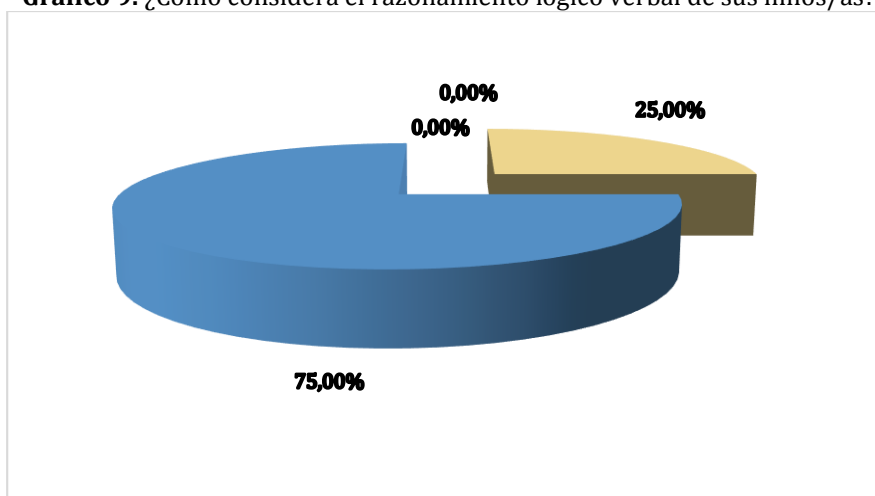
3. ¿Cómo considera el razonamiento lógico verbal de sus niños/as?

Tabla 10. ¿Cómo considera el razonamiento lógico verbal de sus niños/as?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Muy Bueno	0	0,00%
Bueno	1	25,00%
Malo	3	75,00%
Regular	0	0,00%
Total	4	100,00%

Fuente: Encuesta a Docentes
Elaborado por: (María Aguirre, 2017)

Gráfico 9. ¿Cómo considera el razonamiento lógico verbal de sus niños/as?



Fuente: Encuesta a Docentes
Elaborado por: (María Aguirre, 2017)

Análisis e Interpretación:

En su gran conjunto de docentes encuestados consideran que el razonamiento lógico verbal de los niños es malo, por lo que se debe tomar correctivos para poder obtener un buen razonamiento en los estudiantes, es así que se puede interpretar que un consejo para mejorar el proceso de aprendizaje es el establecerse metas clase a clase y si las tienen, socializarlas para que el compromiso de cumplimiento no solo sea del docente y sino también de los estudiantes, quienes deben sentirse involucrados frecuentemente y se incremente su interés, su entusiasmo, su cooperación y participación en clase.

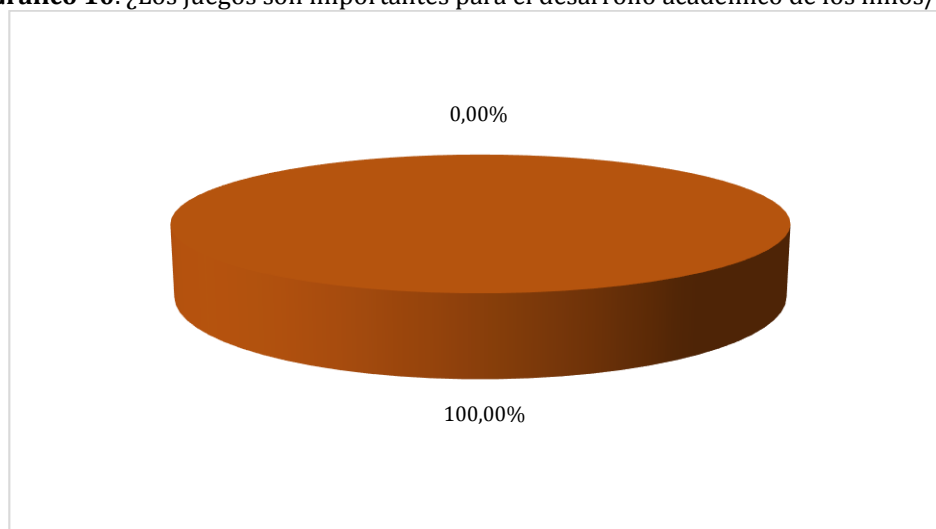
4. ¿Cree usted que los juegos son importantes para el desarrollo académico de los niños/as?

Tabla 11. ¿Los juegos son importantes para el desarrollo académico de los niños/as?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	4	100,00%
No	0	0,00%
Total	4	100,00%

Fuente: Encuesta a Docentes
Elaborado por: (María Aguirre, 2017)

Gráfico 10. ¿Los juegos son importantes para el desarrollo académico de los niños/as?



Fuente: Encuesta a Docentes
Elaborado por: (María Aguirre, 2017)

Análisis e Interpretación:

En su totalidad de docentes encuestados señalan que si están conscientes que los juegos en los niños y niñas son muy importantes para el desarrollo académico de los estudiantes, por lo que se debe aprovechar esta fortaleza, por lo tanto es momento de empezar a trabajar con los estudiantes que todavía no han podido generar sintonía con el desarrollo del pensamiento lógico verbal, pues es importante establecer cuáles son los canales de comunicación entre docente y estudiantes aunque las dos partes consideran que la dificultad es media existe un porcentaje que lo consideran con alta dificultad y aquí se puede trabajar con herramientas lúdicas que disminuyan esto y se puedan cumplir con los objetivos planteados.

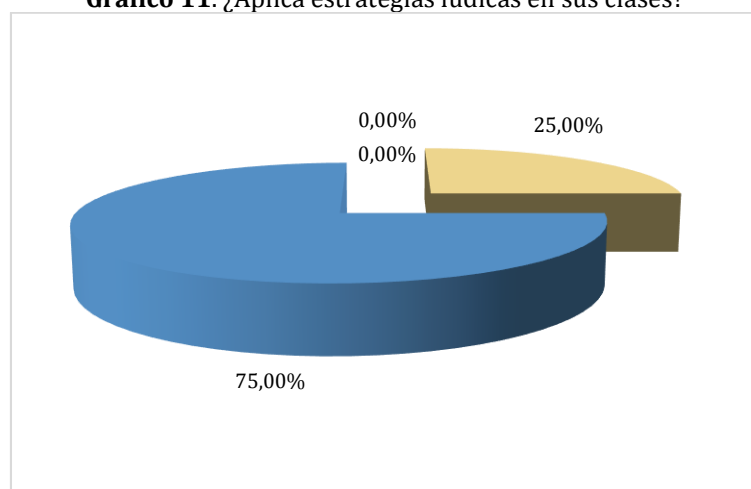
5. ¿Aplica estrategias lúdicas en sus clases?

Tabla 12. ¿Aplica estrategias lúdicas en sus clases?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0,00%
Casi siempre	1	25,00%
A veces	3	75,00%
Nunca	0	0,00%
Total	4	100,00%

Fuente: Encuesta a Docentes
Elaborado por: (María Aguirre, 2017)

Gráfico 11. ¿Aplica estrategias lúdicas en sus clases?



Fuente: Encuesta a Docentes
Elaborado por: (María Aguirre, 2017)

Análisis e Interpretación:

La mayoría de docentes señalan que aplican actividades lúdicas en sus clases, pero no se la aprovecha al máximo, por lo que se debe aplicar estrategias para poder mejorar estas actividades que deben existir como nuevas alternativas para el aprendizaje y esto será muy saludable para captar la atención y el interés de los educandos, lo cual no es consecuencia única de deficiencias cognitivas de los estudiantes, el proceso de enseñanza debe ajustarse a las necesidades y formas de aprender de los niños y jóvenes, considerando que no todos tienen el mismo desarrollo, nivel y velocidad de aprehensión.

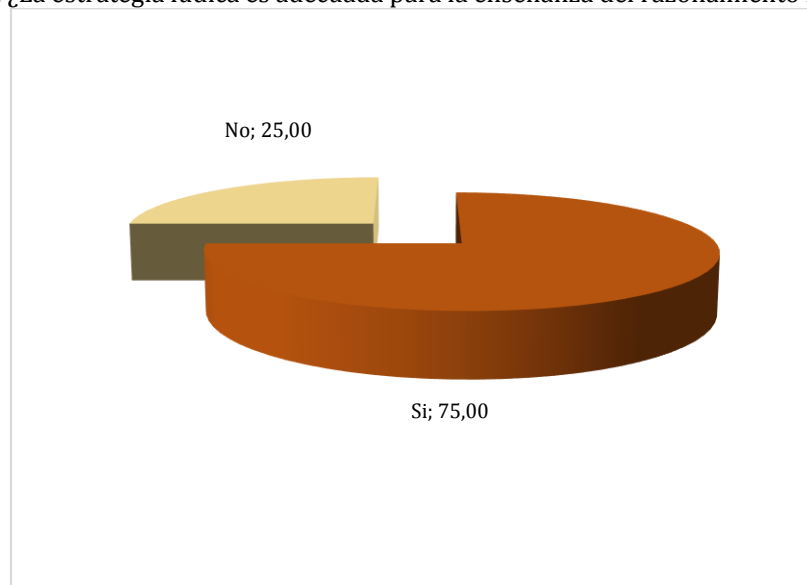
6. ¿Considera la estrategia lúdica adecuada para la enseñanza del razonamiento lógico verbal?

Tabla 13. ¿La estrategia lúdica es adecuada para la enseñanza del razonamiento lógico verbal?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	3	75,00%
No	1	25,00%
Total	4	100,00%

Fuente: Encuesta a Docentes
Elaborado por: (María Aguirre, 2017)

Gráfico 12. ¿La estrategia lúdica es adecuada para la enseñanza del razonamiento lógico verbal?



Fuente: Encuesta a Docentes
Elaborado por: (María Aguirre, 2017)

Análisis e Interpretación:

Más de la mitad de docentes encuestados consideran que la estrategia lúdica es adecuada para la enseñanza del razonamiento lógico verbal, por lo que se debe seguir con esta estrategia para un mejor resultado dentro de la institución; es necesario establecer nuevas estrategias de aprendizaje poniendo énfasis en el proceso pedagógico, la flexibilidad, el dinamismo y estilo de enseñanza, muestra la necesidad de dar importancia a cómo enseñar y no solo a qué y cuándo enseñar, para convertir a esta actividad en algo atractivo para los alumnos, implementando nuevas estrategias, que no obliguen al estudiante a memorizar contenidos, figuraciones o fórmulas, rítmicas de aprendizaje, sin una comprensión.

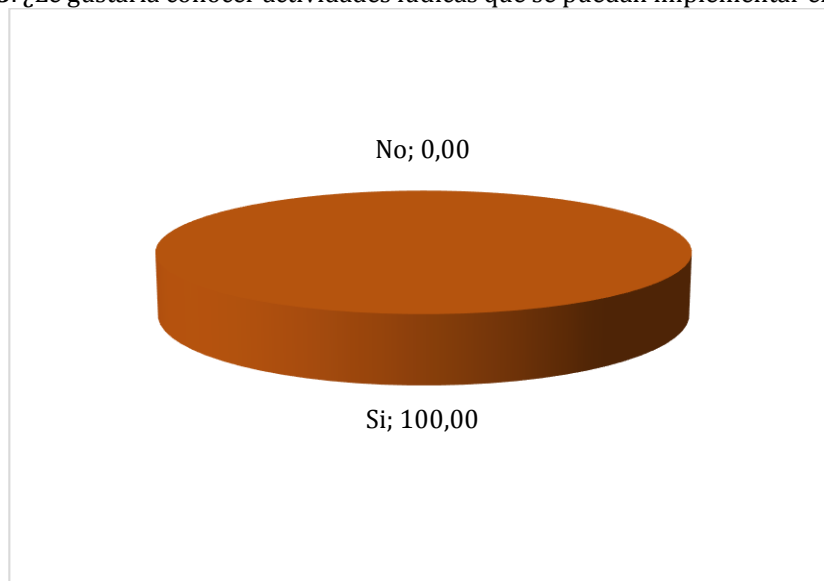
7. ¿Le gustaría conocer actividades lúdicas que se puedan implementar en sus clases?

Tabla 14. ¿Le gustaría conocer actividades lúdicas que se puedan implementar en sus clases?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	4	100,00%
No	0	0,00%
Total	4	100,00%

Fuente: Encuesta a Docentes
Elaborado por: (María Aguirre, 2017)

Gráfico 13. ¿Le gustaría conocer actividades lúdicas que se puedan implementar en sus clases?



Fuente: Encuesta a Docentes
Elaborado por: (María Aguirre, 2017)

Análisis e Interpretación:

En su gran conjunto de docentes encuestados manifiestan que tienen la buena predisposición para conocer actividades lúdicas para implementarlas en sus clases; alcanzando aprendizajes significativos, si bien los resultados demuestran que el nivel de asimilación no es deficiente, esto se puede mejorar y con la metodología adecuada se pretende tener estudiantes motivados a practicar de manera autónoma, agilitando el proceso cerebral de reconocimiento de los aprendizajes, por lo que es necesario poder iniciar una innovación en las técnicas aplicadas, fundamentadas en tareas y actividades más participativas y lúdicas.

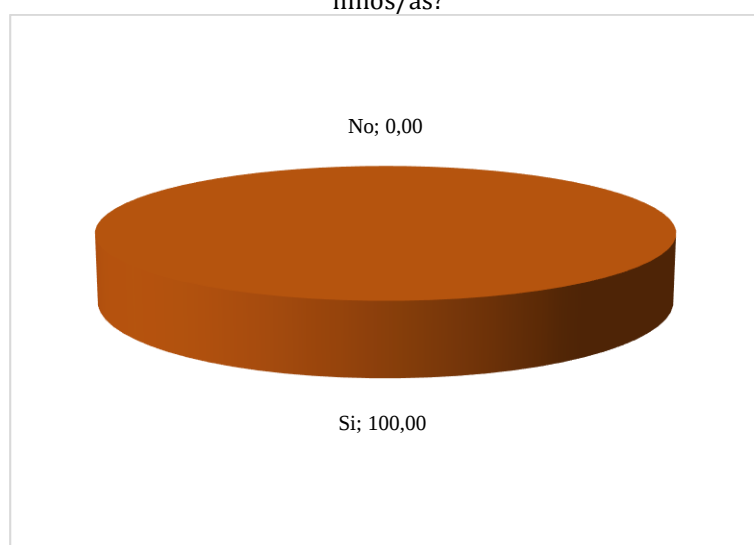
8. ¿Considera usted que a través de actividades lúdicas mejorará el razonamiento lógico verbal de los niños/as?

Tabla 15. ¿A través de actividades lúdicas mejorará el razonamiento lógico verbal de los niños/as?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	4	100,00%
No	0	0,00%
Total	4	100,00%

Fuente: Encuesta a Docentes
Elaborado por: (María Aguirre, 2017)

Gráfico 14. ¿A través de actividades lúdicas mejorará el razonamiento lógico verbal de los niños/as?



Fuente: Encuesta a Docentes
Elaborado por: (María Aguirre, 2017)

Análisis e Interpretación:

Todos los docentes consideran que a través de la correcta aplicación de actividades lúdicas se puede mejorar el razonamiento lógico verbal de los niños, que cautive o llame la atención al estudiante para que de esta forma la clase se la desarrolle de manera activa y participativa, si el docente no prioriza la importancia que tiene esta destreza, no existirá un cambio en la capacidad del alumno, por lo tanto así se tendrá entes capaces de razonar, pensar, analizar y aportar ideas con críticas y propositivas que logren un cambio en la sociedad.

4.5.1 Análisis de las encuestas a docentes

La encuesta fue realizada a 4 docentes que imparten clase a los Cuartos Años de Educación Básica de la Unidad Educativa “Juan Montalvo”. Se trabajó únicamente con 4 docentes tomando en cuenta que corresponden a los cuartos años, aspecto previamente enunciado en el tema de este trabajo investigativo.

Las primeras preguntas se enfocaron para establecer cómo consideran sus clases demostrando que están dentro de lo normal, además las herramientas que utilizan son los libros, los docentes tienen conocimiento sobre los beneficios de las actividades lúdicas y la mayoría de docentes las aplica en el salón de clases. Se indagó sobre el razonamiento lógico verbal de los estudiantes está en un nivel bajo. Con el resto de preguntas se determina la buena predisposición para aprender y aplicar nuevas estrategias lúdicas para mejorar el razonamiento lógico verbal de los niños, con los resultados de las encuestas permite obtener información sumamente valiosa para fundamentar esta investigación.

Capítulo 5

Propuesta

5.1 Producto Final del proyecto de titulación

Estrategia lúdica para el mejoramiento del razonamiento lógico verbal en los niños de Cuarto Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Juan Montalvo”, ya que de esta manera se podrá enriquecer el proceso de enseñanza – aprendizaje con los estudiantes.

La estrategia lúdica en esta propuesta incluye una serie de juegos con varios materiales como las cartas o naipes, con tarjetas y material concreto elaborado por la Lic. María Aguirre. Según Ferrero (1991), El juego y la matemática, considera los siguientes criterios para la selección de juegos:

Juegos que favorezcan el desarrollo de destrezas mentales, juegos que favorezcan la facultad de discurrir, de pensar, de inventar, que ejerciten la inteligencia, que den vivacidad y agudeza al ingenio, juegos en los que predomine el razonamiento lógico frente a los avatares del azar. Juegos que proporcionen una gran cantidad de situaciones susceptibles de aprovechamiento didáctico para el diseño de actividades relacionadas con las matemáticas. Juegos dinámicos, sencillos con normas claras, fáciles de entender y ejercitar, juegos en los que sea fácil descubrir la estrategia ganadora. (pp. 14)

Se ha tomado este tipo de criterios en los cuales se van a enfocar en el razonamiento lógico verbal de los estudiantes de Cuarto Año de la Unidad Educativa “Juan Montalvo”, con el objetivo principal de que los niños y niñas razonen de manera más rápida pero precisa y a la vez mejorar el lenguaje.

Para el desarrollo del razonamiento lógico verbal se toman los siguientes temas que permiten lograr mejorar el lenguaje o lo referente a palabras y de acuerdo a la malla curricular se aplican los siguientes contenidos:

- Funciones del lenguaje
- Usos de la lectura en diferentes contextos y situaciones
- Formación de palabras
- Forma y función de la palabra en la oración
- Destrezas de ortografía

5.2. Justificación

La presente propuesta es importante porque inicia una búsqueda de técnicas basadas en la estrategia de la Creatividad para incentivar en el estudiante el desarrollo del razonamiento lógico verbal, mediante la intervención del docente para que este guíe a sus estudiantes a construir su propio conocimiento, mediante su mediación y participación en el progreso del aprendizaje.

Se desarrolla la estrategia para poder generar y fortalecer un proceso de enseñanza aprendizaje que sea participativo, creativo y mucho más dinámico, para que los estudiantes logren una mejor aprehensión y asimilación del contenido desarrollado por el docente y logren conocimientos perdurables.

De esta manera los docentes reforzarán las bases iniciales, para que no presenten en lo posterior problemas de aprendizaje, se apoyará en la estrategia que ayudará en los procesos de formación académica.

5.3 Objetivos

5.3.1 Objetivo General

Desarrollar una Estrategia lúdica para el mejorar el razonamiento lógico verbal en los niños de Cuarto Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Juan Montalvo”, y de esta manera se podrá enriquecer el proceso de enseñanza – aprendizaje con los estudiantes.

5.3.2 Objetivos específicos

- Diseñar la Estrategia lúdica para el mejoramiento del razonamiento lógico verbal en los niños de Cuarto Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Juan Montalvo”, de manera que se podrá enriquecer el proceso de enseñanza – aprendizaje con los estudiantes.
- Aplicar la Estrategia lúdica para el mejoramiento del razonamiento lógico verbal en los niños de Cuarto Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Juan Montalvo”, de este modo se podrá optimizar el proceso de enseñanza – aprendizaje con los estudiantes.
- Evaluar los logros conseguidos con la Estrategia lúdica para el mejoramiento del razonamiento lógico verbal en los niños de Cuarto Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Juan Montalvo”, ya que de esta manera se podrá enriquecer el proceso de enseñanza – aprendizaje con los estudiantes.

5.4. Materiales necesarios para la propuesta

Las cartas o naipes es un material llamativo y conocido por los niños, se trabajará con sinónimos y antónimos, para la primera actividad se procedió a preparar los naipes solo con estos dos temas.

Imagen 1. Elaboración del material.



Fuente: Unidad Educativa "Juan Montalvo"
Elaborado por: (María Aguirre, 2016)

Una vez elaborado un número considerado de cartas se procedió a explicar primero a los docentes, para que concientice la importancia de los juegos en los niños y las reglas que se debe seguir.

Imagen 2. Exposición del tema.



Fuente: Unidad Educativa "Juan Montalvo"
Elaborado por: (María Aguirre, 2016)

Los compañeros docentes atendieron las explicaciones del juego y procedieron a jugar como si fueran los estudiantes, aplicando las indicaciones realizadas.

Imagen 3. Explicación de la actividad.



Fuente: Unidad Educativa "Juan Montalvo"
Elaborado por: (María Aguirre, 2016)

Una vez realizada la actividad lúdica con los docentes se procedió a visitar a cada uno de los años para aplicar a los estudiantes y la docente Lic. Alejandra Pozo fue la encargada de demostrar el proceso, se empezó con el Cuarto Año Paralelo "A", con un pequeño grupo de niños.

Imagen 4. Aplicación estudiantes Cuarto "A".



Fuente: Unidad Educativa "Juan Montalvo"
Elaborado por: (María Aguirre, 2016)

A continuación se aplicó a otro grupo de estudiantes del Cuarto año “B” la docente Mg. Magdalena Ortiz, colaboró con esta actividad.

Imagen 5. Aplicación estudiantes Cuarto “B”.



Fuente: Unidad Educativa “Juan Montalvo”
Elaborado por: (María Aguirre, 2016)

Pasos o estructura de la propuesta

La propuesta se centra en la creatividad como una estrategia para desarrollar el razonamiento verbal, pues en primer término se diseñó la Estrategia lúdica para el mejoramiento del razonamiento lógico verbal para los niños de Cuarto Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Juan Montalvo”, considerando la Creatividad como aspecto fundamental para poder enriquecer el proceso de enseñanza – aprendizaje con los estudiantes, enfocando todo el esfuerzo primordialmente al mejoramiento del razonamiento lógico verbal. Dentro del diseño de la propuesta se seleccionaron cuidadosamente varias técnicas basadas en la estrategia de la creatividad, para que contribuyan y faciliten la labor del docente de manera práctica y divertida.

Concluida la etapa del diseño, se procedió a aplicar la Estrategia lúdica para el mejoramiento del razonamiento lógico verbal, en los niños de Cuarto Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Juan Montalvo”, con el propósito de optimizar el proceso de enseñanza – aprendizaje con los estudiantes, pues impulsar la creatividad en el aula no tiene por qué ser un proceso complejo. Esta estrategia incentiva al equipo docente a adoptar un rediseño completo de su metodología de enseñanza, los tiempos de aprendizaje y planificar momentos de reflexión creativa con los alumnos. La creatividad y el pensamiento creativo son una parte importante del aprendizaje y enseñar a los

alumnos que sus voces creativas son relevantes, es un gran paso. La creatividad como estrategia es indicio de personalidad y signo del carácter único e irrepetible de cada persona. Al estimular la creatividad, se quiere hacer algo más que un pasatiempo o una actividad para combatir el cansancio, la rutina, pues siempre se buscará que vaya acompañada de la actitud de gratitud ante el mundo y los dones recibidos.

Finalmente se evaluaron los logros conseguidos con la Estrategia lúdica para el mejoramiento del razonamiento lógico verbal en los niños de Cuarto Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Juan Montalvo”, y evidenciar si la estrategia enriqueció el proceso de enseñanza – aprendizaje con los estudiantes.

La estrategia está integrada por diez técnicas minuciosamente elegidas, cada una busca promover, mediante el uso de la creatividad el mejoramiento del razonamiento lógico verbal, en los niños, inician con un título llamativo, plantean objetivos específicos que anhelan alcanzar con las actividades que se desarrollan. Los materiales que se utilizan son perfectamente accesibles y fáciles de manipular. Su desarrollo está perfectamente explicado, con la mayor calidad posible, le explica además, al docente cuál es el aporte de cada técnica. Finalmente se evalúa cada técnica mediante la técnica de la observación, utilizando diversos indicadores según se requieran para comprobar la validez de la propuesta.

ESTRATEGIA LÚDICA PARA MEJORAR EL RAZONAMIENTO LÓGICO VERBAL



**UNIDAD EDUCATIVA
“JUAN MONTALVO”**

DOCENTE: Lic. María de los Ángeles Aguirre Sotomayor

Ambato –Ecuador

2017

LA PROPUESTA

Título de la Propuesta

Diseño de una estrategia para desarrollar el razonamiento lógico verbal en los niños, dirigida a los docentes de la Unidad Educativa “Juan Montalvo”, ciudad de Ambato.

5.4.1 Presentación.

La presente estrategia para una mejor aplicación está integrada por técnicas que se rigen por una misma estructura, de modo que el docente puede aplicar la estrategia de la Creatividad de acuerdo al planteamiento de la propuesta, se establecen objetivos, materiales acordes a las necesidades de los niños y que no representan ningún esfuerzo excesivo para los docentes. Cada técnica conlleva una actividad que le permite al maestro aplicar la estrategia de modo muy creativo, entretenido y pensando en el objetivo fundamental de mejorar el desarrollo del pensamiento lógico verbal de los estudiantes.

Es necesaria la realización de la propuesta, pues mediante la aplicación de esta herramienta metodológica los docentes podrán desarrollar la estrategia de forma adecuada, para dar a conocer los principales beneficios para mejorar el razonamiento lógico verbal para los niños y niñas de la institución.

Presenta un importante impacto porque es la primera vez que en la institución se va a contar con una estrategia de información básica que permita a los estudiantes desarrollar el razonamiento lógico verbal, pudiendo en el futuro tener resultados exitosos en su rendimiento académico.

Los beneficiarios directos serán todos los estudiantes de cuarto año de educación básica, en la Unidad Educativa “Juan Montalvo”, quienes tienen la oportunidad de tener una preparación diferente, que sea igual o mejor de las instituciones con mayor recursos técnicos y pedagógicos, su formación integral será de lo mejor, inclusive con una visión muy grande se puede formar grandes oradores/as que se conviertan en líderes de la comunidad ambateña y nacional.

5.4.2. Datos Informativos

Nombre de la Institución:	- Unidad Educativa “ Juan Montalvo”
Responsable de ejecución:	- Lic. María de los Ángeles Aguirre Sotomayor
Grado:	- Cuartos Grados de Educación General Básica
Número de Estudiantes:	- 155
Beneficiarios:	- Niños y niñas - Docentes
Localización geográfica:	- Provincia de Tungurahua - Cantón Ambato - Parroquia San Francisco - Barrio Medalla Milagrosa
Duración del proyecto:	- Un año
Fecha estimada de inicio:	- Mayo del 2016
Fecha estimada de finalización:	- Junio del 2017
Naturaleza o tipo de proyecto:	- Intervención Socio-educativa.
Financiamiento:	- Investigadora

LA CREATIVIDAD, ESTRATEGIA LÚDICA PARA DESARROLLAR EL RAZONAMIENTO VERBAL

1. Conozco lugares la Guía Turística



Objetivo: Desarrollar la imaginación y sensibilidad por la lectura para comprender, analizar y producir guías turísticas con elementos descriptivos.

Materiales:

- Texto del estudiante
- Hojas
- Colores
- Marcadores

Pasos:

- Realizar una descripción de algún lugar turístico conocido por los estudiantes.
- Lluvia de ideas de acuerdo a la estructura del texto sobre una guía turística.
- Formular preguntas.
- Comparar informaciones.
- Ordenar ideas.
- Escribo una guía turística desarrollo de oraciones completas descriptivas e informativas.
- Pasos para escribir una guía turística: Escritura, redacción, revisión y publicación.

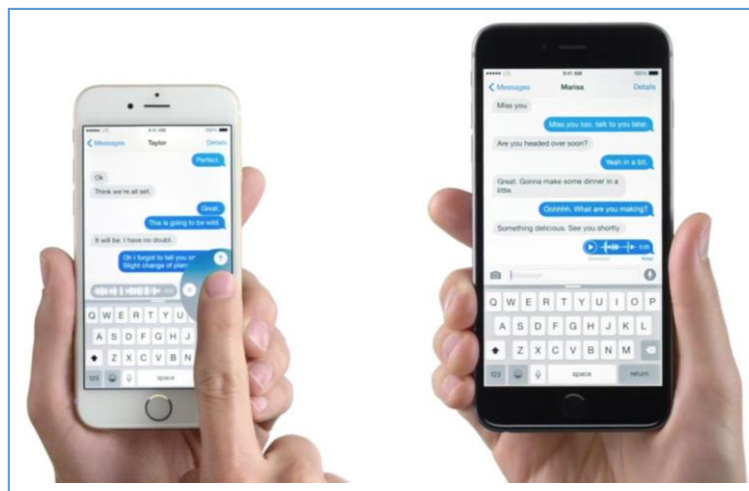
Aporte de la técnica:

De acuerdo a Vélez (2003) los niños felices son los más creativos. La creatividad que implementan los maestros en las escuelas hace el aprendizaje más divertido y más interesante. Lo interesante y lo significativo se recuerda más. Una lección bien creativa y atractiva no se olvida nunca. Las asociaciones llevan a la creatividad. Igualmente, estimular el pensamiento divergente nos vuelve más imaginativos. El interés, la confianza en uno mismo y la curiosidad son elementos que elevan a la creatividad.

Tiempo: 45 minutos

Evaluación: Aplicación: Exposición de una guía turística sobre una reserva natural del Ecuador.

2. Mensajes de texto



Objetivo

- Invitar, aceptar o rechazar una invitación con cortesía.
- Pedir algo a alguien con amabilidad.
- Conceder ayuda u ofrecer una excusa o disculparse para no hacer algo.

Destrezas

- Juego de destreza y sociabilización entre parejas.
- Deducir el significado de palabras o expresiones por el contexto

Materiales

- Tarjetas con los textos escritos.
- Fichas en blanco para escribir mensajes con forma de pantalla de celular.

Pasos:

- Se forman parejas y se sientan uno frente al otro dejando una distancia lo suficientemente amplia como para que no puedan ver lo que escriben.
- En cada pareja uno de los alumnos (A) recibirá seis textos diferentes (la cantidad puede variar) que se colocan en la mesa, boca abajo y uno encima del otro, sin que puedan leerse.
- Además, disponen de varias fichas que simulan la pantalla de un teléfono móvil, en las que deberá escribir mensajes.
- El compañero que forma su pareja (B) recibirá también fichas que simulan la pantalla de un teléfono, en las que deberá contestar a los mensajes de su compañero, y una hoja en blanco para escribir.

- Cuando comienza el juego, el jugador A levanta el primer texto y lee un mensaje que debe transmitir a su compañero.
- Para escribir el mensaje dispone de un número limitado de espacios como en un teléfono celular; por lo que deberá ingeniárselas para resumir lo máximo posible su mensaje pero procurando que su compañero B lo entienda.
- Cuando escribe su mensaje se lo envía (se lo acerca) a su compañero, que debe leerlo e intentar deducir qué quiere decir.
- En la hoja que tiene en blanco, debe escribir lo que él ha entendido, aquí no hay límite de espacio así que debe ser una explicación del mensaje “en clave” que ha recibido.
- Y luego, debe contestarle con otro mensaje, ya sea aceptando, rechazando, pidiendo disculpas, pidiendo aclaraciones, etc.
- Si el alumno (B) no ha entendido el mensaje, deberá pedir a su compañero (alumno A) que se lo aclare en otro mensaje, y el alumno (A) deberá volver a repetirlo, intentando que su compañero lo entienda y pueda contestar a su invitación o petición.
- Una vez que A ha recibido una respuesta clara y concisa a su invitación o petición (lo que significa que ha entendido el mensaje); levanta el segundo texto y vuelve a proceder de la misma manera.
- Así hasta que acaben con los textos o se acabe el tiempo que hemos dado para realizar el juego.
- La pareja que termine antes es la ganadora, si el tiempo se acaba, los ganadores serán los que hayan conseguido un mayor número de textos enviados con sus respectivas respuestas.
- Se debe comprobar si (B) ha entendido correctamente el mensaje, para ello, debe leer lo que ha escrito en la hoja en blanco y ver si se corresponde con el texto que debía enviar a (A).
- Es posible que un mismo mensaje haya sido entendido de forma diferente, es importante que se comenten las estrategias que han utilizado para entender y enviar el mensaje, si les ha resultado complicado deducirlo, o qué palabras les han servido de ayuda para captar la idea principal.

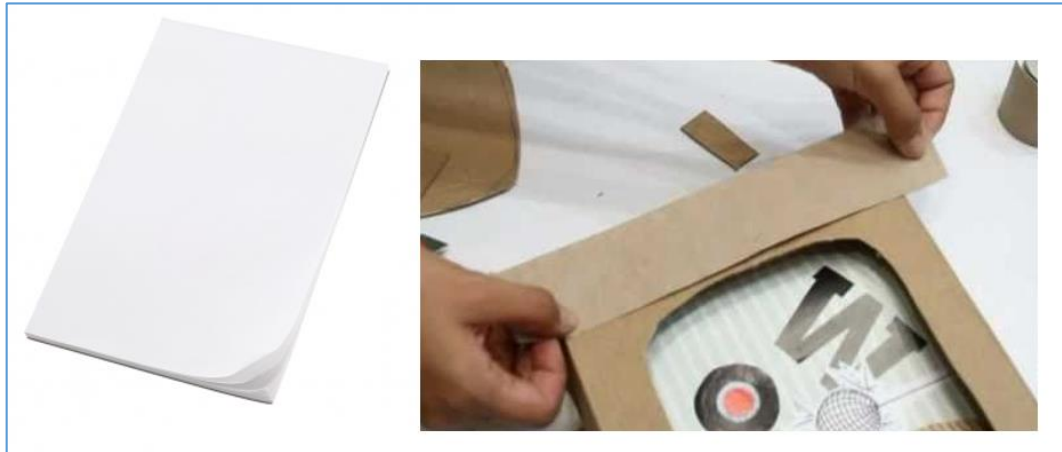
Aporte de la técnica:

Esta técnica tiene un papel fundamental en el progreso cognitivo de los estudiantes, ya que implica la habilidad para entender, estructurar, organizar y comprender el lenguaje, unas destrezas imprescindibles para alcanzar los objetivos curriculares de las diferentes etapas académicas.

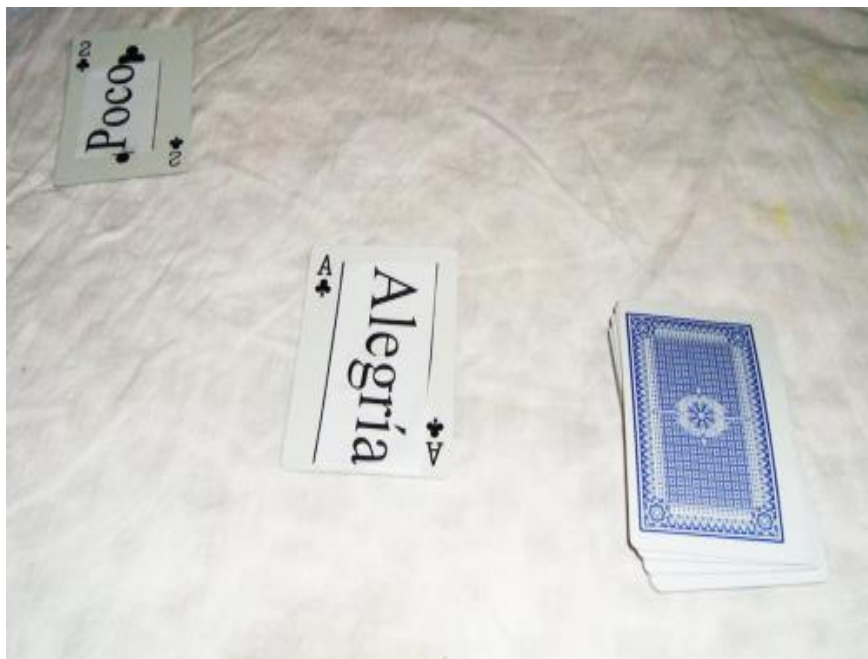
Tiempo: Se calcula un tiempo concreto, para seis textos se puede dar 8 minutos aproximadamente a cada pareja.

Evaluación:

Una vez concluida la actividad, se pueden mostrar ejemplos de mensajes de móviles utilizando fuentes reales, del propio profesor o compañeros, amigos, etc. Es recomendable buscar mensajes que hayan resultado difíciles de entender, hayan llevado a malentendidos, o bien, aquellos que con pocas palabras se entienda perfectamente un mensaje complejo, para poder buscar entre todos soluciones, sugerencias, opiniones, de todos para buscar una mejora o solución a ese mensaje mal escrito.



3. Memoria Rápida



Objetivo

Recordar antónimos y sinónimos.

Destreza

Juego de destreza y sociabilización entre parejas.

Materiales

Terreno: pequeño espacio llano (una mesa por ejemplo).

Material necesario: cartas elaboradas con sinónimos y antónimos.

Pasos:

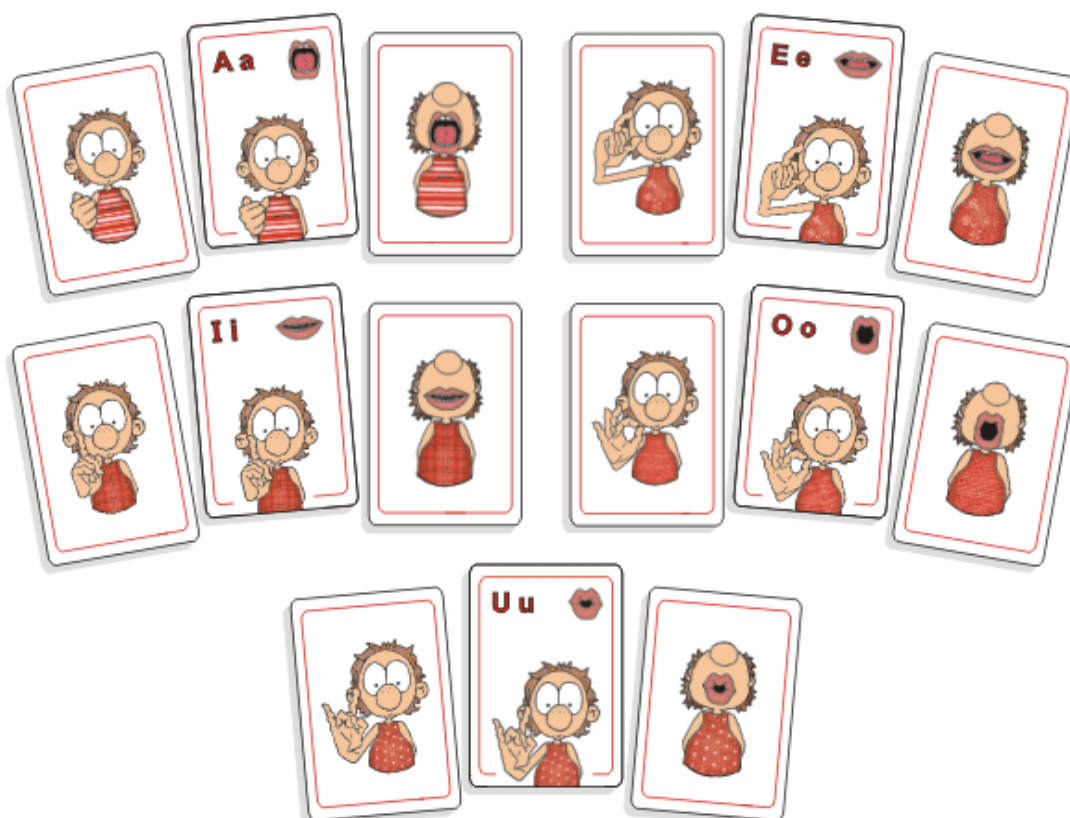
- Número de jugadores: mínimo 2
- Un estudiante hace de moderador tiene todo el banco de cartas
- Se va sacando una por una y pregunta a los participantes el Sinónimo o Antónimo, en dónde: "Nombre" deben contestar rápidamente y quien diga correctamente se gana la carta, caso contrario si se equivoca paga con una de sus cartas.
- Gana quien tiene el mayor número.

Aporte de la técnica:

La técnica ayuda a potenciar y generar ideas personales sobre cualquier situación de la que se hable en clase. Todas las ideas han de ser bien recibidas y es importante permitir errores. Además se promueve la libertad de expresión en la clase. Alienta a invitar a los niños a que piensen ideas disparatadas diferentes a las acostumbradas. Hablen de cosas descabelladas, puesto que sólo los

más locos son capaces de innovar. Facilita el trabajo en equipo. Muchas veces, dos mentes piensan más que una, comparten razonamientos para expandir las posibilidades. Las opiniones de otros enriquecen las nuestras.

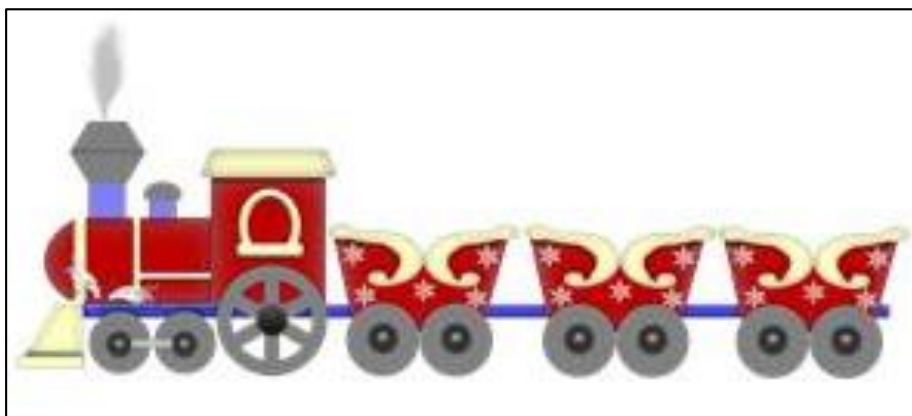
Tiempo: Dos horas clases.



Evaluación:

- Recordar antónimos y sinónimos.
- Juego de destreza y sociabilización entre parejas.

4. Ordenar un cuento



Objetivo

Participar de forma activa en la dinámica

Destreza

Juego de destreza y sociabilización.

Materiales

- Cuento
- Cada sección del cuento recortado en tiras de cartulina
- Hoja de papel bond
- Goma

Pasos:

- Leer bien las viñetas del cuento
- Buscar el orden correcto
- Organizar cada sección del cuento en forma lógica.
- Una vez que el niño está seguro del orden lógico del cuento debe pegar con goma cada sección del cuento en una hoja de papel bond.
- Leer finalmente como quedó en definitiva el cuento ordenado.

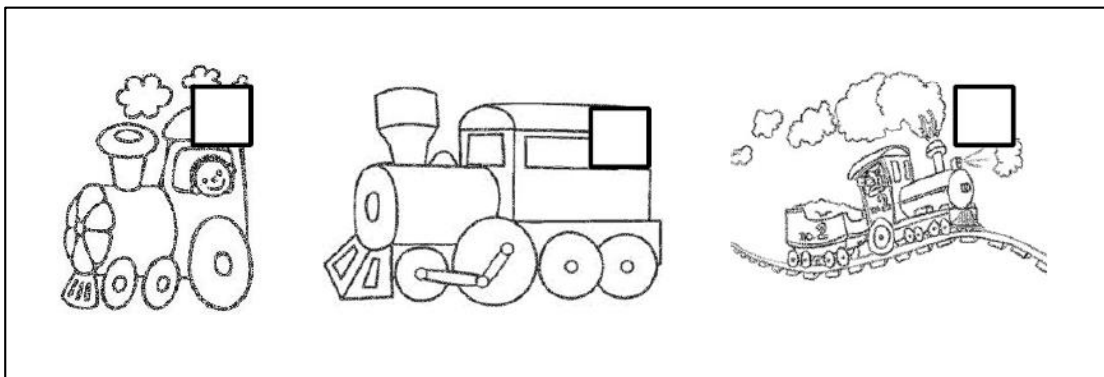
Aporte de la técnica:

La técnica favorece la experimentación de lo que están aprendiendo. Cuando lo hacen por sí mismo son capaces de aportar nuevas propuestas porque lo están viviendo. Intentan hablar de problemas reales entre todos, buscando una posible solución a los mismos. Así poco a poco aprenden a aplicar la creatividad a la vida real, lo cual nos será muy útil en el futuro. Y sobre todo, no olvidar que todos son potencialmente creativos, sólo necesitan saber desarrollar y desbloquear las cualidades creativas.

Tiempo: una hora de clase.

Evaluación:

- Coloca 1, 2 y 3 según el cuento y colorea.



5. Lectura con sentido



Objetivo

Valorar el sentido de la lectura

Destreza

Deducir el significado de palabras o expresiones por el contexto

Materiales

- Texto de lectura
- Hoja de papel bond
- Lápiz

Lectura:

En verano María y Sara se reúnen en el río todas las mañanas.

Las dos amigas nadan, corren, juegan y se ríen mucho.

¡Lo pasan de maravilla!

Pasos:

- Leer bien el texto
- Contestar las preguntas

Preguntas Literales (explícitas):

¿Dónde se reúnen?

- a) En la piscina.
- b) En la playa.
- c) En el río.

¿Cuándo están juntas?

- a) Todo el día.
- b) Por las tardes.
- c) Por las mañanas.

Están en:

- a) Primavera
- b) Verano.
- c) Otoño.

Preguntas inferenciales y de interpretación:

¿Saben nadar?

- a) Sí.
- b) No.

María y Sara son:

- a) Una madre y una hija.
- b) Dos niñas que son amigas
- c) Dos señoras que viven cerca.

¿Cómo pasan el tiempo?

- a) Muy aburridas.
- b) Muy divertidas.
- c) Normal.

María y Sara

- a) Van al colegio.
- b) Están de vacaciones.
- c) Están de excursión.

¿Qué título le pondrías?

.....

Valorativas:

¿Tú harías lo que hacen María y Sara?

- a) No, porque me cansaría de estar con mis amigos.
- b) Sí, porque el verano es para divertirse.

Aporte de la técnica:

La técnica responde a una capacidad innata en los niños, aunque algunos tengan más potencial que otros. Lo fundamental es que cuenten con un entorno académico y familiar que les ayude a desarrollarla su razonamiento. No es una tarea difícil. Actos tan sencillos como invitar al niño a escuchar conversaciones de personas mayores, leerles a menudo, llevarles al teatro, a representaciones de cuentacuentos o títeres, pueden ayudarles de manera significativa a que desarrollen nuevas formas de expresión.

Tiempo: Una hora de clases.

Evaluación:

- Reafirman conocimientos con la participación de todos y cada uno de los estudiantes.
- Realizan juegos de destreza y sociabilización.

6. Juego Colaborativo



Objetivo

Reafirmar conocimientos con la participación de todos y cada uno de los estudiantes.

Destreza

Juego de destreza y sociabilización.

Materiales

Terreno: pequeño espacio llano.

Material necesario: cartas.

Pasos:

- Trabajo grupal.
- La clase dividida en dos grupos se puede poner un nombre.
- Las cartas son elaboradas didácticamente por el maestro.
- Se divide en dos grupos de 5 personas cada uno
- El resto de niños esperan su turno
- Se reparte una carta a cada grupo.
- Se debe escribir el mayor número de sinónimos que puedan en un minuto
- Después se repite el mismo proceso hasta un número determinado de cartas que el docente designe
- El docente dirige, corrige y dictamina si el grupo ganó o perdió, esto hace con todos los estudiantes del grado.

Aporte de la técnica:

La técnica responde al potencial lingüístico y a la destreza para comprender conceptos y analizarlos, que se adquiere a lo largo de la vida. Proporciona al estudiante los medios intelectuales necesarios para hacer un uso adecuado de la lengua y procesar la información que recibe de su entorno. No consiste sólo en tener un vocabulario amplio, sino que implica también la capacidad para clasificarlo, ordenarlo y relacionar entre sí los significados.

Tiempo: Dos horas clases.

**Evaluación:**

- Reafirman conocimientos con la participación de todos y cada uno de los estudiantes.
- Realizan juegos de destreza y sociabilización.

7. Leer Facturas



Objetivos

- Dar un sentido diferente a la lectura
- Dar oportunidad a todos los estudiantes a exponer sus conocimientos.

Destreza

Juego de destreza.

Materiales

- Factura de compras
- Hoja de papel bond
- Cuestionario
- Lápiz

Pasos:

- Leer bien el texto
- Contestar las preguntas

SUPERMERCADO Pepito	
Factura N° 398-3 23 de Abril de 2015	Huachi Chico Av. Julio Jaramillo y Los Chasquis
Producto	Costo
Queso	3
Yogures	2
Pescado	5
Pollo	4
Tomates	3
Huevos	2
Total	19 dólares
Gracias por su compra.....vuelva pronto...!	

Aporte de la técnica:

Este tipo de técnica es importante porque utiliza actividades, realizadas de forma habitual, y reportan muchos beneficios al estudiante. Por una parte, favorecen la adquisición del vocabulario, les ayuda a organizarlo en torno a categorías y refuerzan su proceso cognitivo. También favorecen la fluidez de la expresión oral y el desarrollo de la memoria, además de servir para progresar en competencias del lenguaje tan importantes como la escritura, la ortografía o la redacción.

Tiempo: Media hora de clases.

Evaluación:**Preguntas de comprensión lectora:**

1. ¿Cómo se llama el supermercado?
 2. ¿En qué calle está?
 3. ¿En qué sector está ubicado?
 4. ¿Qué día se realizó esta compra?
 5. ¿Cuánto valen los tomates?
 6. ¿A qué corresponde este documento?
 - a) Es una lista de la compra.
 - b) Es la cuenta de un restaurante.
 - c) Es una factura de supermercado.
 - d) Son los ingredientes de una receta de cocina
 7. ¿Qué producto es el más caro?
 8. ¿Cuáles son los productos más baratos?
 9. ¿Hay alguna bebida en la compra?
 - a) Si.
 - b) No.
 10. ¿Tiene esta persona una alimentación saludable?
 - a) Si
 - b) No
- Por qué.....

8. Coleccionando Sinónimos



Objetivo

Dar oportunidad a todos los estudiantes a exponer sus conocimientos.

Destreza

Juego de destreza.

Materiales

Terreno: pequeño espacio llano (una mesa por ejemplo).

Material necesario: cartas elaboradas con sinónimos por lo menos 4 de cada uno.

Pasos:

- Número de jugadores: mínimo 2
- Se reparte 8 cartas a cada jugador
- El resto de cartas se quedan a un lado como banco
- Se debe reunir de la misma palabra varios sinónimos
- Cuando sea su turno se deja una carta que no le sirve y toma otra del banco así cada jugador hasta que no existan más cartas
- Gana la persona que tiene mayor número de cartas con sinónimos de la misma clase.

Aporte de la técnica:

Para este tipo de técnica es importante empezar cuanto antes, porque en los primeros momentos, meses y años de vida, cada contacto, cada movimiento y cada emoción supone una inmensa actividad eléctrica y química en el cerebro, ya que miles de millones de neuronas se están organizando en redes que establecen entre ellas billones de sinapsis. Por ello, es durante la etapa

de educación infantil cuando se producen más cambios en los niños en todas las áreas: física, motora, cognitiva, lingüística, afectiva y social. Y, por todo esto, es recomendable empezar cuanto antes a potenciar la creatividad de nuestros hijos.

Tiempo: Dos horas clases.



Evaluación:

- Reafirman conocimientos con la participación de todos y cada uno de los estudiantes.
- Realizan juegos de destreza y sociabilización.

9. Epístolas, comunicados



Objetivos

- Fomentar en los estudiantes la comprensión lectora, mediante la expresión de sus ideas en forma oral y a través de dibujos, expresiones, permitiéndoles vincular la lectura con su vida cotidiana.

Destreza

Juego de destreza.

Materiales

- Texto de lectura: Carta a mi pequeño hijo
- Hojas de papel tamaño carta.
- Lápiz
- Lápices de colores.
- Hojas de papel bond.

Pasos:

- Leer bien el texto
- Contestar las preguntas

Texto: Carta a mi pequeño hijo

Querido niño, mi bebe, mi pequeño consentido
te escribo esta pequeña carta para decirte
todo, todo lo que he sufrido.
Te la daré cuando crezcas y seas un hombre de bien
cuando mis palabras entiendas y entiendas mis porqués,
Eras muy pequeño cuando llegaste a mi lado

aceptarte fue sufrir pero a la vez ser feliz,
ahora te explicó por qué.
Tu madre era joven y antes de morir me pidió
con palabras tristes y llenas de dolor
que cuidara de su pequeño y le diera tanto amor,
acepte sin pensar en el futuro que tendríamos,
te amé como solo una madre suele amar,
te adore con tanta pasión y fuiste para mí
un hijo, no de sangre, pero sí de mi corazón
al día de hoy te he dado una familia, un padre
y un par de hermanos, los amas, te aman,
pero sé que un día, cuando crezcas
tendré que decirte la verdad
y sabrás quien es tu padre y sabrás que te dejo
sabrás que abandonó a tu madre
cuando ella enfermó
y te dolerá... lo sé, pero me dolerá más a mí,
saber que con la verdad tu corazón herí.
Espero nunca me juzgues por ocultar la verdad,
tal vez fue un error o quizá un acierto, pero
debes de saber, que el primer día que te tuve te amé,
y el amor crecía cada día que pasábamos juntos.

Anónimo

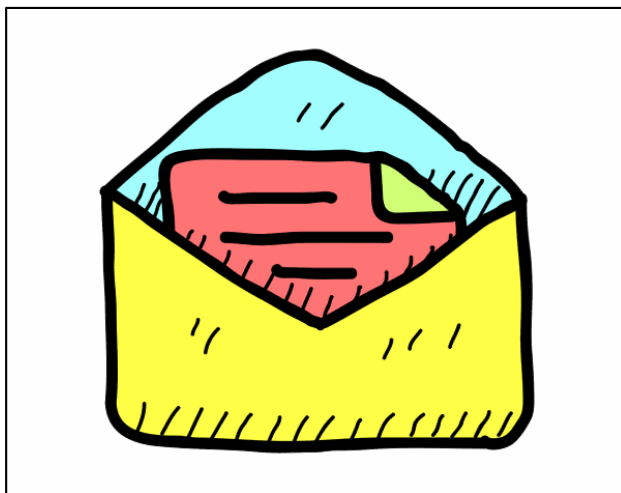
- La lectura puede realizarse por fragmentos y puede ser leída por diferentes alumnos, puede ser un texto sobre valores.
- Al finalizar la lectura de cada fragmento del texto se realiza una lluvia de ideas, intercambiando opiniones y experiencias de los niños de acuerdo a lo leído.
- Esta actividad, además de estimular la expresión oral, permite conocer la problemática que viven los niños en sus casas, al proyectar sus inquietudes.
- Al término del intercambio de ideas, se forman equipos de cinco niños y a cada uno se le entrega una frase referente a los derechos o valores que se manejan en el texto, indicándoles que deberán representar gráficamente lo que significa para ellos.
- Con los dibujos se formará un periódico mural, el cual se colocará en un lugar visible de la escuela.

Aporte de la técnica:

Este tipo de técnica es importante porque con la lectura se rescatan los valores y se observa que existen responsabilidades, además se promueve la empatía, la solidaridad. Se implementan

también las redes de comunicación con otros grupos de la misma escuela al comentar sus experiencias a sus compañeros.

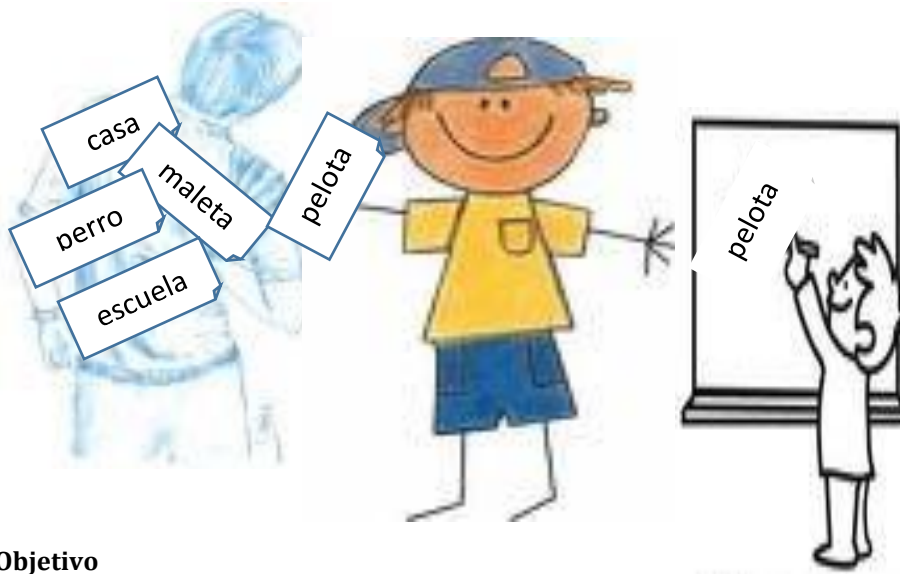
Tiempo: Una hora de clases.



Evaluación:

Redacta una carta de respuesta al texto que se ha analizado, y una vez que hayas concluido léela en voz alta.

10. Las Tarjetas



Objetivo

Motivar al estudiante a la lecto-escritura mediante actividades lúdicas

Destreza

Juego de destreza.

Materiales

- Tarjetas de cartulina
- Lápices de colores
- Marcadores
- Tijeras
- Crayones
- Tizas
- Pizarra
- Borrador

Pasos:

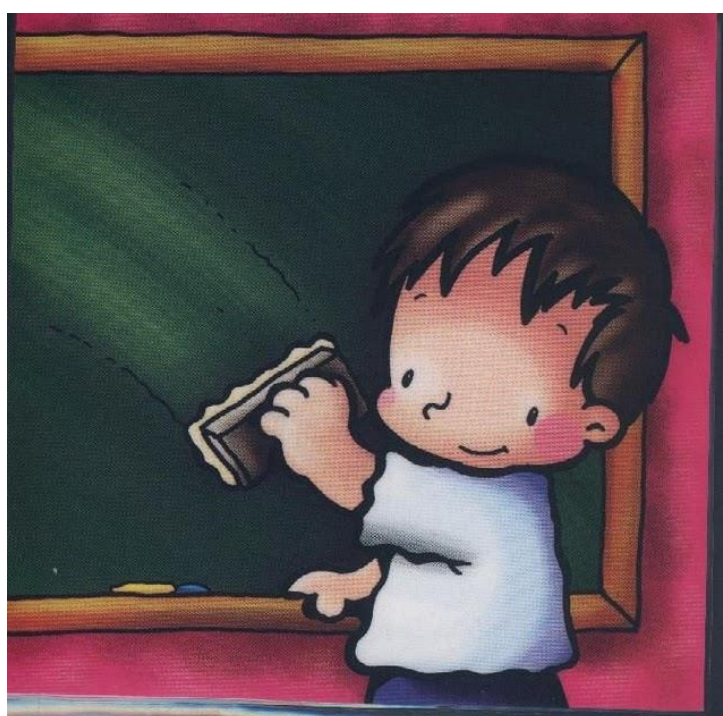
- Consiste en darles unas tarjetas con diferentes palabras a cada niño, pegándolas en la espalda
- Se les pide que busquen una palabra, ellos comienzan a buscar hasta encontrarla
- Luego se indica que la escriba en la pizarra, si lo hizo bien que escriba e inmediatamente que solicite a un compañero que la repita.

Aporte de la técnica:

Para este tipo de técnica lo más importante es jugar. A través del juego, la imaginación y las emociones de los más pequeños pueden fluir y salir hacia fuera, de formas tan bonitas como pintar

un dibujo en el que piratas, hadas y gigantes cobran vida. Olvidarse de libros y de manuales a seguir, relajarse y pasar tiempo de calidad con el niño. Ponerse a su altura, jugar juntos, imaginar, dejarse llevar, improvisar, abrir el corazón y dejar salir sus emociones, no hay mejor ejercicio que éste para alimentar la creatividad de los niños. Darle libertad para que desarrolle su imaginación y respetar su tiempo de aprendizaje. Esta libertad se la puede conseguir en muchas situaciones habituales, por ejemplo, cuando tenga un juguete nuevo, no le dé un modelo, primero déjelo que explore y que pruebe todas las posibilidades, seguramente nos sorprenderá; plantéele situaciones absurdas en rutinas diarias como el baño o recurre a la magia de una varita con la que reconvertir sus juguetes, entre otras cosas.

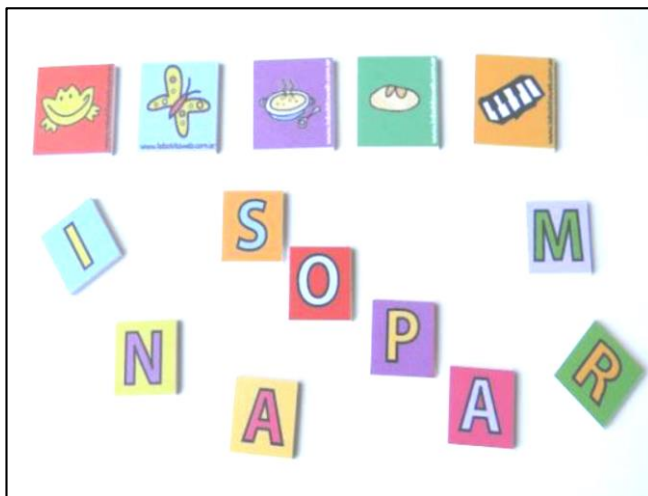
Tiempo: Dos horas clases.



Evaluación:

- El estudiante se siente motivado a la lecto escritura mediante actividades lúdicas
- Participa con entusiasmo en el juego de destreza.

11. Juego con letras y palabras



Objetivo

Elaborar predicciones y anticipaciones a partir del descubrimiento que por medio de la lectura se obtiene información, así como placer y diversión.

Destreza

Predicción, anticipación, muestreo, confirmación y autocorrección

Materiales

- Cuentos sobre aves o insectos.
- Tiras de cartulina.
- Cartulinas de 25 X 30cm.
- Marcadores.
- Tijeras.
- Pedazos de tela y alfileres.
- Betún negro, pegamento líquido.

Pasos:

- Se escribe el título del cuento en el pizarrón para que los niños realicen predicciones a partir de éste.
- Se lee en voz alta un cuento sobre aves o insectos (puede ser texto informativo o una fábula).
- Se organiza un diálogo con los niños sobre el contenido del texto que se leyó, lo que más les gustó, lo que les pareció más interesante, etc.
- Se cuestiona a los niños sobre:
 - ¿Crees que los animales son inteligentes? ¿Por qué?
 - ¿Qué habilidades especiales tienen las aves?

- ¿Qué pájaros conoces?
- ¿Las letras pueden hacer listo a un pájaro?
- ¿Las letras pueden hacer listo a un niño?
- Se organiza al grupo en equipo de tres integrantes a cada equipo se le dan los siguientes materiales cartulina, marcadores y tijeras.
- Se dan las siguientes indicaciones generales:
 - A partir del cuento van a inventar tres frases, estas serán escritas en las tiras de cartulina pero dejando en blanco algunos espacios de las letras que ellos deseen, así las ideas aparecerán incompletas.
 - En pequeñas fichas de cartulina escribirán una a una las letras del abecedario (se pueden repetir las que quieran), recortando cada letra por separado.
- El equipo escribe en un papel las frases completas, lo doblan para que no lo vean los demás equipos y lo entregan al maestro.
- Los equipos intercambian las tiras de cartulina y los abecedarios, cada equipo debe armar y completar las frases propuestas por los otros niños.
- El equipo que vaya completando sus oraciones llama a quienes hicieron las propuestas para verificar si es correcta la solución.
- Se exhiben las frases completas en el pizarrón.
- A cada niño se entrega un trozo de cartulina y un alfiler.
- Organizados en los mismos equipos recibirán una cajita con betún negro y otro con betún café.
- Se les da las indicaciones de la “técnica del betún” para dibujar:
- Se impregna la cartulina de betún (utilizando los dedos)
- Se da brillo a la superficie utilizando un trozo de tela.
- Con el alfiler se moldea la silueta de un ave, cualquiera que a los niños les haya agradado.
- Finalmente, se unta el pegamento a la superficie del dibujo para preservar el betún.
- Se expone todos los trabajos de los niños.

Aporte de la técnica:

Esta técnica permitirá guiar a los alumnos a utilizar sus conocimientos previos en un sentido amplio para comprender un texto, preservando en la escuela el sentido que la lectura tiene como práctica social para lograr que los alumnos se apropien de ellas y puedan incorporarse a la comunidad de lectores.

Tiempo: Dos horas clases.

Evaluación:

Se evaluará el uso de las estrategias de lectura, la redacción, ortografía y legibilidad de los enunciados, la creatividad y la imaginación demostrada en las ilustraciones y enunciados.

12. Línea de Historias



Objetivo

Organizar secuencialmente una narración.

Ejercita la focalización de los principales momentos de la misma.

Destreza

Predicción, anticipación, muestreo, confirmación y autocorrección

Materiales

- Papelotes
- Marcadores

Pasos:

- Escriba en la parte superior del papelote el título de la lectura.
- Dibuje un cuadro con cuatro divisiones verticales
- Titule cada división con los siguientes nombres:
 - Número de escena
 - Personajes
 - Lugares
 - Acciones
- Pedir a los niños que lean o recuerden una historia y la organicen de acuerdo a sus momentos más importantes.
- En la primera división que enumeren las escenas.
- En la segunda que detallen los personajes que intervienen en las mismas.
- En la tercera escribe el lugar donde ocurren las escenas.
- En la última división que describan las acciones que se desarrollan en cada una de las escenas.

Aporte de la técnica:

Esta técnica permitirá utilizar los elementos que le proporciona el texto para que el alumno pueda realizar la mayor cantidad de hipótesis posibles, respondiendo a las preguntas que realiza el profesor o realizando sus propias preguntas. En este momento el profesor puede hacer uso de su creatividad para motivar a los alumnos, por ejemplo, a través de una ambientación de aula que se relacione con lo que se va a leer, o con alguna dinámica.

Tiempo: Dos horas clases.

Evaluación:

Durante la historia se puede interrumpir la narración, con la pregunta ¿qué crees que pasará ahora? Esto fomentará la formulación de hipótesis, las cuales serán comprobadas durante la lectura, lo cual a su vez consolidará la comprensión. No es recomendable realizar demasiadas interrupciones, solo las necesarias, sino la historia podría perder continuidad.

5.5 Evaluación Preliminar

Docentes

Para la sociabilización de los docentes se envió un oficio al Señor Rector, (Apéndice C), el mismo que fue aprobado y la capacitación se realizó el día martes 19 de abril del presente año. Se explicó los beneficios de las actividades lúdicas y cómo se puede mejorar el razonamiento lógico verbal de los estudiantes. Asistieron tres docentes.

Imagen 6. Validación con docentes.



Fuente: Docentes de Cuartos Años, Unidad Educativa "Juan Montalvo"

Existen muchas inquietudes por parte de las compañeras docentes, las mismas que fueron aclaradas, como Por ejemplo, cómo se pueden aplicar las actividades lúdicas en el aula si son numerosos los cursos.

Se concientizó la importancia del juego en los niños, pues por cumplir con todo el programa se está olvidando de esta parte fundamental de los estudiantes.

Se realizó ejemplos de actividades lúdicas con las docentes, el juego con los naipes les pareció muy interesante y muy divertido. Las docentes se convirtieron en niñas y se comprendió que a través de esta actividad se va adquiriendo destrezas y es aplicable como estrategia didáctica y realizaron un compromiso en aplicar lo aprendido en sus clases.

Estudiantes

En la Unidad Educativa “Juan Montalvo”, el día martes 19 de abril del presente año a las 13:30 se aplica varias actividades lúdicas, a los estudiantes de Cuarto Año Paralelo “A”, se trabajó conjuntamente con la señora docente Lic. Alejandra Pozo, primero se trabajó el tema de los sinónimos con el libro.

Imagen 7. Trabajo de estudiantes con libros.



Fuente: Niños Cuarto Año “A”, Unidad Educativa “Juan Montalvo”

A continuación se presentó la propuesta a los niños y niñas se explicó las reglas de juego, se hizo grupos, se trató la misma temática en donde utilizaron los libros para que tengan la oportunidad de comparar los dos métodos.

Imagen 8. Trabajo de estudiantes con actividades lúdicas.



Fuente: Niños Cuarto Año “A”, Unidad Educativa “Juan Montalvo”

Algunos comentarios vertidos por los estudiantes fueron muy importantes pues el salón de clases se convirtió en un espacio lleno de expectativas, emoción y sobre todo se compartieron con los mismos compañeros las experiencias vividas.

Andrés Hidalgo es un niño que mencionó “que le parecía un juego muy divertido en el que necesitaba conocer más sinónimos para ganar y que la próxima vez iba a ganar, porque va estudiar mucho más.”

Para poder llegar a la validación de los resultados, se realizó el siguiente test a las 4 compañeras docentes, la misma que se detalla de la siguiente forma:

Tabla 16. Validación de resultados docentes.

Pregunta	Sí	No
Considera útil las técnicas utilizadas	4	0
Es aplicable a otros temas	4	0
Son importantes estas técnicas para mejorar el razonamiento lógico verbal	4	0
Es factible el desarrollo de estas técnicas en el aula	4	0
Aplicaría frecuentemente en sus clases estas técnicas	4	0

Fuente: Test a Docentes

Elaborado por: (María Aguirre, 2017)

Para validar la eficacia de las actividades lúdicas, se realizó la observación directa.

Observación Directa: Se realizó durante todo el proceso de la clase se pudo evidenciar que en la clase en la que se utilizó solo el libro como material pedagógico existía un ambiente atento, silencioso, donde la distracción no era permitida, el ambiente era tenso al momento de evaluar el proceso, pues había poca concentración, mientras que en la clase con la actividad lúdica la participación era constante, por tal razón se entabló un diálogo y el compartimiento de ideas.

Tabla 17. Validación de resultados estudiantes.

Preguntas	1era Clase (Sólo con el libro)		2da Clase (Actividades Lúdicas)	
	SI	NO	SI	NO
Se encuentran animados con la clase		X	X	
Despierta su interés		X	X	
Participación activa		X	X	
Le gustaría repetir la actividad		X	X	

Fuente: Ficha de observación estudiantes cuarto año “A” Unidad Educativa “Juan Montalvo”

Elaborado por: (María Aguirre, 2017)

Se puede evidenciar que la implementación de una estrategia lúdica basada en la Creatividad, permite mejorar el Razonamiento Lógico Verbal en niños de Cuarto Año de Educación Básica, en la Unidad Educativa “Juan Montalvo”, pues capta la atención de los estudiantes y estos tienen la buena predisposición de participar activamente en la clase, utilizando el juego como un recurso didáctico.

Capítulo 6

Conclusiones y Recomendaciones

6.1 Conclusiones

Una vez finalizado el presente trabajo se debe concluir la implementación de una estrategia lúdica para el desarrollo del razonamiento lógico verbal en los niños de Cuarto Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Juan Montalvo”.

Se fundamentó bibliográficamente los conceptos y estrategias que sustentan la estrategia lúdica para el razonamiento verbal en los niños de cuarto año de educación básica, para que exista una amplia gama de fuentes bibliográficas y ejemplos de actividades que se puedan aplicar y que permitan fortalecer el proceso de enseñanza en los educandos.

Fue necesario diagnosticar las condiciones actuales del desarrollo del razonamiento lógico verbal de los niños, tomando en cuenta las herramientas y los recursos que se aplican en el salón de clase para determinar que se utiliza con mayor frecuencia, tomando en cuenta que en los libros no existe un uso reiterado sobre la actividades lúdicas en el aula, por lo que deben ser consideradas como actividades muy importantes para el desarrollo académico de los estudiantes.

Fue necesario aplicar encuestas a niños y niñas y a docentes de Cuarto Año de la Unidad Educativa “Juan Montalvo”, en donde se comprobó que existe una escasa utilización de las estrategias lúdicas por parte de los docentes y su incidencia en el limitado desarrollo del razonamiento lógico verbal de los niños y niñas, quedando en evidencia que es necesario implementar de manera inmediata dichas estrategias.

Se elaboró una serie de actividades lúdicas para el razonamiento lógico verbal en los niños de Cuarto Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Juan Montalvo”, mediante las pautas básicas, con el fin de aprovechar al máximo el juego como parte de un recurso didáctico muy valioso dentro del aula.

6.2 Recomendaciones

Se recomienda a los docentes de la institución educativa la aplicación de estrategias lúdicas e innovarlas en el aula para mejorar su profesionalismo y así poder ofrecer una educación de calidad.

Al desarrollar las actividades lúdicas el maestro deberá estar presente para coordinar y tener el control de la clase, mediante las disposiciones claras y con las reglas del juego, que no se excluya a ningún estudiante para que todos participen y sobre todo lograr aprendizajes significativos a través de estas actividades.

Es necesario utilizar estrategias lúdicas en todas las áreas y en lo posible en todos los niveles educativos, ya que el juego es una actividad muy importante en los seres humanos, tomando en cuenta la planificación curricular y la preparación detallada por parte del docente.

Para poder fortalecer el proceso de enseñanza- aprendizaje dentro de la institución, se debe aplicar estrategias lúdicas desarrolladas con los niños de Cuarto Año de la Unidad Educativa “Juan Montalvo”, con el fin de alcanzar una buena motivación y estimulación dentro de la institución y de esta forma el buen desarrollo en cada estudiante.

Referencias

- Alquinga, L. (2012). *El desconocimiento de estrategias literarias las que provocan dificultad en la escritura creativa de los niños*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Álvarez. (2003). *Conceptos e intelecciones, partiendo de los datos*. España: Desclée Press.
- Ander, E. (2003). *Técnicas y estrategias de enseñanza aprendizaje*. Rio de la Plata: Magisterio del Rio de la Plata.
- Araujo, M. (3 de Abril de 2013). *Estrategia de enseñanza-aprendizaje basada en la lúdica en tercero de primaria*. Recuperado el 06 de 05 de 2015, de [https://dialnet.unirioja.es: https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4817227](https://dialnet.unirioja.es/https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4817227)
- Astudillo, J. & Vicuña, R. (2 de Febrero de 2014). Diseño de una propuesta metodológica para la enseñanza de la música en el Jardín "Acuarelas" en el Cantón la Troncal Provincia del Cañar para el año 2014. *Tesis*. Guayaquil, Guayas, Ecuador: Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.
- Baquero, R. (2007). *Habilidades para la comprensión lectora*. Madrid: Aique Grupo Editor S.A.
- Bermejo, R. (2014). *Pensamiento científico-creativo y rendimiento académico*. Murcia: Unimbo.
- Bono, O., & Barrera, A. (2000). *El desarrollo de altas formas de memoria*. Santiago: Universidad Estatal de Viña.
- Burbano, A., Cubillos, B., & Laverde, M. (02 de 06 de 2015). *Estrategias lúdicas para el mejoramiento de la convivencia a través de centros de interés artísticos en niños de grado 4° del colegio San Francisco de Asís I.E.D*. Bogotá: Fundación Universitaria los Libertadores. Recuperado el 06 de 05 de 2015, de <http://www.jstor.org/discover/10.2307/2393362?uid=2129&uid=2&uid=70&uid=4&sid=21106721481833>
- Chicaiza, M. (2009). *Estrategias Didácticas para el desarrollo del Razonamiento Verbal en la Lectura Comprensiva de los niños(as) del Cuarto Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta Isabel La Católica del Cantón Píllaro*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.

- Cantón. (2014). *Factores responsables del clima del aula de clase*. México: Norma Ediciones.
- Carreto, J. (2008). *PLanificación Estratégica*. México. Ediciones Norma
- Cassany, D. (04 de septiembre de 2009). *Construir la escritura*. Madrid: Tarraza publicaciones.
Recuperado el 24 de marzo de 2015, de Construir la escritura: <http://www.boolino.es/es/blogboolino/articulo/eleccion-instrumento-musical/>
- Castro, A., Pacheco, A., Carriel, A., & Zapata, A. (2012). *La aplicación de técnicas activas*. Buenos Aires: Barry.
- Constitución de la república del Ecuador. (2008). *Registro Oficial, Artículos 26, 27, 28 y 29*. Montecristi: Asamblea Constituyente.
- Díaz, A. (2011). *Los hábitos de lectura y su influencia en el proceso de enseñanza aprendizaje*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Dunbar, K., & Fugelsang, J. (2005). *Pensamiento y razonamiento científico. The Cambridge Handbook of Thinking and Reasoning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Espín, S. (15 de Noviembre de 2014). *Protagonismo de niños y niñas en el proceso de la comunicación verbal*. Bogotá: Editorial Katarí. Obtenido de [hpt://www.musicaantigua.com/los-beneficios-de-tocar-un-instrumento-sorprendente/](http://www.musicaantigua.com/los-beneficios-de-tocar-un-instrumento-sorprendente/)
- Ferrero, E. (1991). El juego y la matemática, criterios para la selección de juegos. En D. Hevia Bernal, *Enciclopedia de Pedagogía Tomo II* (págs. 30-38). España: Espasa Siglo XXI.
- Flores, V., & Ochoa, R. (2008). *Hacia una pedagogía del conocimiento*. Bogotá: McGraw-Hill.
- Frega, A. (2000). *Música y Educación para el razonamiento verbal*. Buenos Aires: DAIAM.
- Gainza, V. H. (24 de 6 de 2008). *Definición de Comprensión lectora* (Segunda ed.). Madrid, España: Pearson Ediciones. Obtenido de [hpt/www.violetadegaiza.com.ar/2008/06/biografia-de-violeta-hemsey-de-gainza/com](http://www.violetadegaiza.com.ar/2008/06/biografia-de-violeta-hemsey-de-gainza/com)
- García, G. (17 de Marzo de 2012). *Propuesta didáctica para niños con déficit atencional: estimulando el razonamiento analógico verbal para desarrollar la oralidad tardía*. Obtenido de http://www.scielo.cl: http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052012000100008&lang=pt

- Guerrero, R. (14 de Enero de 2014). *Columnas sobre Educación Musical*. Obtenido de <http://publicaciones.urbe.edu: http://publicaciones.urbe.edu/index.php/REDHECS/article/viewArticle/2976/4641>
- Jiménez, I. (2003). *Método Kodaly*. España: Aedes Beethoven Al Pins.
- Marín, A. (05 de 09 de 2016). *Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza - aprendizaje de las matemáticas*. Quito: Dimerino. Recuperado el 27 de 03 de 2015, de <http://www.lizzi2012.blogspot.com/2012/tecnicas>
- Marquina, A. (2007). *La Motivación y la Importancia de las Estrategias Didácticas*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Martínez, A. (2008). *División de Apoyo para el Aprendizaje. Lúdica como estrategia didáctica*. Guadalajara: Universidad Autónoma de Guadalajara.
- MEC. (2013). *Lineamientos Curriculares*. Quito: Dimerino Ediciones.
- Mejía, K. (01 de 12 de 2013). Estrategias didácticas utilizadas durante el proceso de razonamiento verbal. *TESIS*. Quito, Pichincha, Ecuador: U.C.E.
- Moreno, S. L. (2012). *Teoría y Práctica de la Didáctica: Estrategias didácticas de la Universidad de Panamá*. Universidad de Panamá: Municipalidad de ciudad de Panamá.
- Papalia, D. (2005). *Psicología del Desarrollo de la Infancia a la Adolescencia*. México: Mc Graw Hill Interamericana.
- Pérez, A., & Díaz, D. (05 de 2009). *Estrategias lúdicas para el mejoramiento de la comprensión lectora en textos expositivos para estudiantes de 6° grado*. Santiago de Cali: Fundación Universitaria los Libertadores.
- Puiggrós, N. (2001). *Los Procesos formativos en el aula*. New York: John Wiley and Sons, Inc. New York.
- Rodríguez, F. (2014). *La actitud docente frente a los estudiantes de inclusión en el ámbito educativo*. Madrid: Akal S.A.
- Román, E. (2012). *El Currículo bajo la concepción del aprendizaje por destrezas, una propuesta de ajuste curricular para el nivell inicial de piano del conservatorio superior de música*. Cuenca: Repositorio de la Biblioteca de la UTC.

- Román, O., & Vaca, A. (1 de Septiembre de 2009). *La capacidad de resolución de problemas en el área de matemática*. Obtenido de http://laresolucindeproblemasmaticos.blogspot.com:2009/09/la-capacidad-de-resolucion-de-problemas_06.html
- Segura, E., & Villacrés, I. (2012). *La comprensión lectora en niños de educación inicial*. Buenos Aires: Ricordi Americana S.A.
- Solís, J. (2015). *Diseño de una estrategia lúdica de aprendizaje para el mejoramiento de la lectura musical en el nivel inicial de conservatorio*. Ambato: PUCESA.
- Taylor. (1987). *Método de investigación científica*. España: Eudeba.
- Torres, O. (2013). *Educación Didáctica en la Escuela*. Argentina: Kapelusz S.A.
- Velasco, E. (2016). *La importancia de las estrategias didácticas*. Cali: Ediciones Posteriores.
- Velásquez, B., Remolina, N., & Calle, M. (13 de Julio de 2010). *La creatividad como práctica para el desarrollo del cerebro total*. Obtenido de Revista Scielo: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-24892010000200014&lang=pt
- Velázquez, E., Ulloa, L., & Hernández, E. (2009). *Etapas básicas del proceso de desarrollo de una estrategia didáctica*. New York: Papers.
- Vélez, C. (2003). *Neuropedagogía, lúdica y competencias*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Zaragoza, E. (2 de Enero de 2016). *Estrategias didácticas en la enseñanza-aprendizaje: lúdica en el estudio de la nomenclatura química orgánica en alumnos de la Escuela Preparatoria Regional de Atotonilco*. Obtenido de <http://www.scielo.org.mx>: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-893X2016000100043&lang=es

Apéndice A

Encuesta a Estudiantes



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO
DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADOS

ENCUESTA A ESTUDIANTES

Objetivo:

Recabar información complementaria sobre el mejoramiento del razonamiento lógico verbal en los niños de Cuarto Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Juan Montalvo”, a través de la aplicación de una estrategia lúdica.

Instrucción

- Lea detenidamente la pregunta
- Proporcione información que aporte al cambio
- Marque con una X la respuesta.

Desarrollo

1. ¿Después que termina sus tareas escolares qué actividades realiza con más frecuencia?

Estudiar () Jugar () Trabajar ()
Ver televisión () Otra: _____

2. ¿Con quién le gusta jugar más?

Compañeros de escuela () Amigos ()
Hermanos () Padres ()
Otro:.....

3. ¿De las siguientes asignaturas cuál le gusta más?

Matemática () Lengua y Literatura ()
Ciencias Naturales () Estudios Sociales ()

4. ¿Considera Ud. aburrido las clases?

Siempre () A Veces () Nunca ()

5. ¿Qué herramientas de aprendizaje utiliza el maestro (a) en clases?

Libros ()

Videos ()

Grabadora ()

Juegos ()

Computadora ()

Otra: _____

6. ¿Le gustaría a Ud. aprender las materias a través de juegos?

Sí ()

No ()

Gracias por su colaboración

Apéndice B

Encuesta a Docentes



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO
DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADOS

ENCUESTA A DOCENTES

Objetivo:

Recabar información complementaria sobre el mejoramiento del razonamiento lógico verbal en los niños de Cuarto Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Juan Montalvo”, a través de la aplicación de una estrategia lúdica desarrollada.

Instrucción

- Lea detenidamente la pregunta.
- Proporcione información que aporte al cambio.
- Marque con una X la respuesta.

Desarrollo

1. ¿Cómo considera que son sus clases?

Aburridas () Divertidas () Normales ()

2. ¿Qué herramientas utiliza más para impartir sus clases?

Libros () Videos () Grabadora ()
Juegos () Computadora () Otra: _____

3. ¿Cómo considera el razonamiento lógico verbal de sus niños/as?

Muy Bueno () Bueno () Malo () Regular ()

4. ¿Cree Ud. que los juegos son importantes para el desarrollo académico de los niños/as?

Sí () No ()

5. ¿Aplica estrategias lúdicas en sus clases?

Siempre () Casi siempre () A veces () Nunca ()

6. ¿Considera la estrategia lúdica adecuada para la enseñanza del razonamiento lógico verbal?

Sí ()

No ()

7. Le gustaría conocer actividades lúdicas que se puedan implementar en sus clases

Sí ()

No ()

8. ¿Considera Ud. que a través de actividades lúdicas mejorará el razonamiento lógico verbal de los niños/as?

Sí ()

No ()

Gracias por su colaboración

Apéndice C

Oficio Socialización a Docentes

Ambato, 18 de Abril del 2016

Lic.

Patricio Jácome

RECTOR UNIDAD EDUCATIVA “JUAN MONTALVO”

Presente.-

De mis consideraciones:

Quien abajo se suscribe, Lic. María de los Ángeles Aguirre con cédula de identidad No. 1103641674 extendiendo un cordial saludo a la vez augurándole éxitos en sus delicadas funciones.

El motivo de la presente es solicitar de la manera más comedida se me autorice la utilización del laboratorio de Computación el día Martes 19 de abril del presente año a las 13:30 para la Sociabilización de la propuesta de tesis **Estrategia lúdica para el mejoramiento del Razonamiento Lógico Verbal en niños de cuarto año de educación básica, en la Unidad Educativa “Juan Montalvo”** como requisito previo a la obtención de título de MAGISTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, para lo cual ruego se permita la participación de los compañeros docentes que dicten a los grados mencionados.

Por la favorable atención brindada a la presente, reitero mis sentimientos de alta consideración y estima.

Atentamente,


Lic. María Aguirre

Docente



Apéndice D

Informe de Validación

UNIDAD EDUCATIVA “JUAN MONTALVO”



AÑO LECTIVO 2015-2016

Ambato, 21 de Abril 2016

INFORME DE VALIDACION

Una vez socializada a los docentes de los Cuartos grados de la Unidad Educativa “Juan Montalvo” la propuesta del proyecto de desarrollo titulado **“ESTRATEGIA LÚDICA PARA EL MEJORAMIENTO DEL RAZONAMIENTO LÓGICO VERBAL EN NIÑOS DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, EN LA UNIDAD EDUCATIVA “JUAN MONTALVO”** realizado por la Lic. María de los Ángeles Aguirre Sotomayor procedo a validar la misma que considero que se aplique ya que contribuirá para que los niños desarrollen las estrategias del razonamiento lógico verbal y puedan alcanzar las destrezas que le permitirán continuar sus estudios.

El conocimiento y aplicación de esta estrategia será aplicada por parte de los docentes para el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Atentamente

Lic. Patricio Jácome.

RECTOR DE LA U. E. “JUAN MONTALVO”



Apéndice E

Fotografías



La investigadora en la Unidad Educativa “Juan Montalvo”



Estudiantes de la Unidad Educativa “Juan Montalvo”, en una jornada normal de actividades



Estudiantes de la Unidad Educativa “Juan Montalvo”, realizando actividades de la propuesta



La investigadora y el Rector de la Unidad Educativa “Juan Montalvo”

Resumen Final

Estrategia lúdica para el mejoramiento del razonamiento lógico verbal en niños de Cuarto Año de Educación Básica, en la Unidad Educativa “Juan Montalvo”.

María de los Ángeles Aguirre Sotomayor.

93 páginas.

Proyecto dirigido por: Carlos Ernesto Flores Tapia, Mg.

La presente investigación tiene como objetivo principal la implementación de una estrategia lúdica que sirva como herramienta para mejorar el razonamiento lógico verbal en los niños de Cuarto año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Juan Montalvo”, al ser el juego una actividad innata se debe aprovechar sus grandes beneficios en el desarrollo académico de los niños. Se fundamentó teóricamente las variables analizadas, aplicando los métodos el cualitativo y el descriptivo, en el cual se analiza y se describen las características del problema en estudio, utilizando encuestas direccionadas a ciento cincuenta y cinco estudiantes de los Cuartos Años de Educación Básica y a cuatro docentes. La estrategia implementada como resultado del estado está basada en la creatividad, para ello se escogieron cuidadosamente diferentes técnicas que buscan mejorar el razonamiento lógico verbal de los niños a través de diferentes actividades lúdicas en donde se deben seguir pautas básicas con la finalidad de aprovechar al máximo al juego como un recurso didáctico muy valioso dentro del aula, el mismo que permite al docente profundizar contenidos de la manera más dinámica y sobre todo motivacional, de tal manera que se pueda atraer y retener toda la atención de los estudiantes, ya que ellos están involucrados en el desarrollo de su propio conocimiento y son ellos los actores principales del proceso de enseñanza aprendizaje.