UNIDAD ACADÉMICA:

DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADOS

TEMA:

DISEÑO DE UNA ESTRATEGIA LÚDICA PARA MEJORAR LA COMUNICACIÓN VERBAL DE LOS NIÑOS DE PREPARATORIA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

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:

Lilián Elizabeth Espín Céspedes

Director:

Ángel Patricio Valverde Gavilanes Mg.

Ambato – Ecuador

Octubre 2015

Diseño de una estrategia Lúdica para mejorar la Comunicación Verbal de los niños de preparatoria de Educación General Básica

Informe de Trabajo de Titulación
presentado ante la
Pontificia Universidad Católica del
Ecuador Sede Ambato
Por:
Espín Céspedes Lilián Elizabeth

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



Departamento de Investigación y Postgrados
Octubre 2015

Diseño de una estrategia Lúdica para mejorar la Comunicación Verbal de los niños de preparatoria de Educación General Básica

Aprobado por:

Varna Hernández Junco, PhD
Presidente del Comité Calificador
Director DIP

Mg. Carlos Ernesto Flores Tapia
Miembro Calificador

Mg. Ángel Patricio Valverde Gavilanes
Miembro Calificador
Director de Proyecto

Dr. Hugo Altamirano Villarroel
Secretario General

Mg. Efraín Eduardo Zambrano Rosales
Miembro Calificador

Fecha de aprobación:
Octubre 2015

Ficha Técnica

Programa: Magister en Ciencias de la Educación

Tema: Diseño de una estrategia lúdica para mejorar la comunicación verbal de los niños de preparatoria de Educación General Básica

Tipo de trabajo: Tesis

Clasificación técnica del trabajo: Desarrollo

Autor: Lilián Elizabeth Espín Céspedes

Director: Ángel Patricio Valverde Gavilanes, Mg.

Líneas de Investigación, Innovación y Desarrollo

Principal: Pedagogía, Andragogía, Didáctica y/o Currículo

Resumen Ejecutivo

La educación exige cambios y las acciones en el aula aún son monótonas, pasivas, rutinarias e individuales. El inadecuado uso de metodologías didácticas, dificulta el desarrollo de las actividades grupales y del trabajo en equipo. Los estudiantes trabajan en forma aislada manifestando problemas comunicativos con los demás; limitando así la participación activa, colectiva, reflexiva. La Educación en el Ecuador requiere de cambios significativos, es por ello que es fundamental la participación activa del individuo. El docente transmite conocimientos haciendo del educando un receptor pasivo de éstos, mostrando apatía, desmotivación y sin ningún tipo de interés dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Otra de las dificultades que presentan los alumnos y algunas veces los docentes es la fluidez del lenguaje. Estas pueden ser detectadas al participar en conversaciones, entrevistas, pronunciaciones incorrectas, adiciones y omisiones de palabras o sílabas, entre otras. Desafortunadamente, el desarrollo de los objetivos previstos dentro del curriculum han sido insuficientes para lograr las competencias comunicativas que le permitan a los docentes y alumnos una comunicación eficaz tanto en el proceso de enseñanza-aprendizaje como en las relaciones interpersonales. El propósito de la tesis es mejorar la comunicación verbal de los niños a través de la aplicación de una estrategia lúdica para el desarrollo holístico de los niños es su contexto vivencial.

Declaración de Originalidad y Responsabilidad

Yo, Lilián Elizabeth Espín Céspedes, portador de la cédula de ciudadanía No. 050139565-1, 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.

Lilián Elizabeth Espín Céspedes
0501395651

Dedicatoria

El presente trabajo está dedicado a mi esposo,
quien es el que me impulsa a seguir adelante,
es mi compañero y mi apoyo incondicional,
así mismo a mi hija que con su fortaleza,
motivación y afecto me impulsaron a
llevar a cabo este logro académico y profesional

Reconocimientos

Un reconocimiento especial a los docentes de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Cede Ambato, que con sus conocimientos supieron acrecentar en mí sus saberes, también hago extensivo mi reconocimiento a la Unidad Educativa “González Suárez”, de manera espacial al padre Rector Dr. Gilberto Freire, personal docente, padres de familia y estudiantes, quienes me brindaron su apoyo en el desarrollo del proyecto.

Resumen

El diseño de una estrategia lúdica para mejorar la comunicación verbal de los niños de preparatoria de Educación General Básica, contribuirá al crecimiento de la autoestima y confianza del estudiante haciendo referencia a su participación en el aula. Esta estrategia se desarrollará a partir de la experiencia del estudiante que será expuesta como una reflexión; luego se conceptualizará y finalmente se aplicará para optimizar la expresión oral. Para determinar la estrategia lúdica adecuada utilizada en los estudiantes de preparatoria, se condujo una vasta investigación bibliográfica; además se revisaron fuentes periodísticas y folletos encontrados en papel y en el internet. A más de lo enunciado anteriormente, el autor proporcionó encuestas a los padres de familia y entrevistas a los docentes de la Unidad Educativa "González Suárez". Los datos recogidos en la encuesta y entrevista exponen la estrategia inadecuada utilizada por los maestros en el desarrollo de la comunicación verbal de los niños de preescolar; lo cual facilitó la formación de una estrategia que beneficie el desarrollo lingüístico no solamente en los niños de preescolar sino a todos los niños del sistema educativo. Esta estrategia propone fortalecer y mejorar las habilidades comunicativas del estudiante por medio de la incorporación de instrumentos lúdicos como: canciones, rondas, juegos, teatrino, pictogramas, títeres, grabadora, cd, y demás. Dichos instrumentos se emplearán para asegurar la participación activa y jovial de los niños y también desplegará su creatividad, autocontrol, independencia y autonomía. Este desarrollo incitará a un alto grado de interés, motivación y satisfacción por su comunicación verbal.

Palabras claves: estrategia, lúdica, comunicación, verbal.

Abstract

The design of a ludic strategy to improve verbal communication on students of General Basic Education will help the student to build self-esteem and confidence regarding to their participation in the classroom. The strategy will be developed by taking as a starting point, a student's experience which will be shown as on example; then, a concept will be developed to finally be applied to enhance oral skills. In order to determine the adequate ludic strategy to be used within primary schools students, there was a vast bibliographical investigation conducted; furthermore, there were journalistic sources and booklets with relevant information that were paper-based and from the internet. Aside from the sources mentioned before, the author surveyed parents their and interviewed the teachers of Unit "González Suárez". Primary school ,The data collected from the survey and interview shows that there is a poor strategies application by the professors during the development of oral skills in the children; which enabled to build a strategy to help linguistic development not only of children but any child in the education system. This strategy aims to strengthen and improve the pupil's oral skills by using ludic instruments such as songs, dances, games, theater, pictographs, puppets, and cds, among others. Said appliances will ensure the active and cheerful participation of children and will also expand their creativity, self-control, independence and independency. This type of development will encourage a high level of interest, motivation and satisfaction with their verbal communication skills.

Key Words: strategy, ludic, communication, verbal.

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 Figuras ..... **xiii**

CAPÍTULOS

1. Introducción **1**

1.1 Presentación del trabajo 1

1.2 Descripción del documento 2

2. Planteamiento de la Propuesta de Trabajo **3**

2.1 Información Técnica Básica 3

2.2 Descripción del problema 4

2.3 Preguntas básicas 5

2.4 Formulación de meta 5

2.5 Objetivos 5

2.6 Delimitación funcional 5

3. Marco Teórico **7**

3.1 Definiciones y conceptos 7

3.1.1 Constructivismo 8

3.2 Métodos Didácticos 11

3.2.1 Técnicas Didácticas 16

3.2.2 Descripción de Técnicas más Empleadas 17

3.2.3 Estrategias 17

3.2.4 Recursos Didácticos 22

3.2.5 Lúdico 24

3.2.6 Comunicación verbal 33

3.2.7 Dificultades de aprendizaje 33

3.3 Estado del Arte 42

4. Metodología **45**
4.1 Diagnóstico 45
4.2 Método(s) aplicado(s) 45
4.3 Materiales y herramientas 46
5. Resultados **47**
5.1 Producto final del proyecto de titulación 47
5.2 Evaluación preliminar 69
5.3 Análisis de resultados 73
6. Conclusiones y Recomendaciones **94**
6.1 Conclusiones 94
6.2 Recomendaciones 95
APÉNDICES
Apéndice A – Encuesta dirigida a los docentes de preparatoria **97**
Apéndice B – Encuesta dirigida a los padres de familia de preparatoria **99**
Apéndice C – Fotografías de estudiantes de la institución **101**
REFERENCIAS **106**

Lista de Tablas

1. Resumen de Paradigmas Educativos 10
2. Matriz de tipos de Métodos 12
3. Técnicas de recursos didácticos 23
4. Recursos Didácticos 23
5. Clasificación de los juegos 26
6. Tipos de Juegos según Piaget 31
7. Clasificación de las dificultades de aprendizaje 37
8. Tipos de Hiperactividad 40
9. Etapas del desarrollo del niño 41
10. Matriz de SHR_TEAM 51
11. Plan de clase 55
12. Dimensiones de Estrategias Lúdicas 57
13. Matriz del Error Didáctico 58
14. Matriz de estadios prelingüísticos 59
15. Matriz de logopedia 61
16. Instrumento de observación 67
17. Contenido del Instrumento de validación de expertos parvularios 70
18. Contenido de la lista de chequeo sobre la utilidad de la estrategia didáctica 72
19. Problema de comunicación 75
20. Uso de estrategias 76
21. Periodicidad de estrategias 77
22. Finalidad de las estrategia lúdicas 78
23. Utilización de estrategias lúdicas 79
24. Aplicación de las estrategias lúdicas 80
25. Mejoramiento de la comunicación verbal 81
26. Problemas de comunicación verbal 82
27. Creación de una nueva estrategia lúdica 83
28. Tipo de estrategia 84
29. Indicadores 85
30. Forma de comunicarse 86
31. Formas de comunicarse 87
32. Desarrollo del vocablo 88
33. Defectos de pronunciación 89

34. Juegos para que aprendan..... 90
35..Importancia de los juegos 91
36. Importancia del juego para la comunicación..... 92
37. Desarrollo verbal en el aula..... 93

Lista de Figuras

1. Técnicas metodológicas 11
2. Pasos del método 13
3. Método Inductivo 13
4. Método deductivo 13
5. Método deductivo 14
6. Método mixto 14
7. Método analógico 14
8. Método de Kolb 15
9. Ciclo del aprendizaje 16
10. Técnicas Didácticas 17
11. Mentefacto sobre Estrategias Didácticas 19
12. Tipos de Estrategias 20
13. Tipos de Juegos 27
14. Ciclo del aprendizaje o ciclo de kolb 65
15. Pictogramas, Taetrino 67
16. Canciones 68
17. Pictogramas 68
18. Problema de comunicación 75
19. Uso de estrategias 76
20. Periodicidad de estrategias 77
21. Finalidad de la estrategia lúdica 78
22. Utilización de estrategias lúdicas 79
23.Aplicación de las estrategias lúdicas 80
24. Mejoramiento de la comunicación verbal 81
25. Problemas de comunicación verbal 82
26. Creación de una nueva estrategia lúdica 83
27. Tipo de estrategia 84
28. Indicadores 85
29. Forma de comunicarse 86
30. Formas de comunicarse 87
31. Desarrollo del vocablo 88
32. Defectos de pronunciación 89
33. Juegos para que aprendan 90

34. Importancia de los juegos 91
35. Importancia del juego para la comunicación 92
36. Desarrollo verbal en el aula 93

Capítulo 1

Introducción

1.1 Presentación del trabajo

La educación exige cambios y las acciones en el aula siguen siendo monótonas, pasivas, rutinarias e individuales, el inadecuado uso de metodologías didácticas en el proceso de enseñanza- aprendizaje, dificulta el desarrollo de las actividades grupales y del trabajo en equipo; los estudiantes trabajan en forma aislada y tienen problemas de comunicación, relación con los demás, limitando la participación activa, colectiva y reflexiva tomando en cuenta que estos elementos están relacionados entre sí para lograr el desempeño auténtico e integral en el individuo.

La Educación en el Ecuador requiere de cambios significativos, es por ello que es fundamental la participación activa del individuo, puesto que ésta requiere de la formación de recursos humanos capacitados para ejercer una profesión u oficio, donde está involucrado el desarrollo tecnológico que a pocos días del nuevo milenio se hace indispensable para el desarrollo del país.

Actualmente las estrategias didácticas utilizadas en la Educación son de carácter tradicional, donde el docente transmite conocimientos, siendo el educando un receptor pasivo de éstos, mostrando apatía, desmotivación y sin ningún tipo de interés dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Otra de las dificultades que presentan los alumnos y algunas veces los docentes es la fluidez del lenguaje, detectadas al participar en conversaciones, entrevistas, pronunciaciones incorrectas, adiciones y omisiones de palabras o sílabas, entre otras. El desarrollo de los objetivos previstos dentro del curriculum han sido insuficientes para lograr las competencias comunicativas que le permitan a los docentes y alumnos una comunicación eficaz tanto en el proceso de enseñanza-aprendizaje como en las relaciones interpersonales.

El propósito de la tesis es proporcionar la comunicación verbal de los niños a través de la aplicación de una estrategia lúdica para el desarrollo holístico de los niños es su contexto vivencial.

1.2 Descripción del documento

En el Capítulo 1, referente a la Introducción, se ha proporcionado una visión global de la temática, el objeto de estudio a fin de dar a conocer, con claridad y precisión, los lineamientos teóricos e investigativos que se han abordado en el desarrollo del estudio.

En el Capítulo II, del Planteamiento de la Propuesta de Trabajo, contempla la descripción, formulación y establecimiento de las variables, objetivos y delimitación de la investigación. El Capítulo III, Marco Teórico es abordado en la Sección 3.1 hace referencia a las principales definiciones y conceptos que delimitan la investigación, y en la Sección 3.2, se realiza un breve recuento de las investigaciones, innovaciones y/o desarrollos que ya se han realizado sobre la temática en el ámbito regional, nacional o internacional.

En el Capítulo IV, de la Metodología, se basó en la recopilación de información bibliográfica y hemerográfica, puesto que se indagaron libros, artículos, ensayos de revistas y periódicos, datos fundamentales para el análisis y explicación de las estrategias lúdicas y el desarrollo del lenguaje verbal.

En el Capítulo V, Resultados, se ha realizado un profundo análisis derivado de la realización de la investigación de campo, es decir, de la aplicación de las técnicas e instrumentos utilizados para la recopilación de información de la población sujeto de estudio y en el desarrollo de la propuesta.

En el Capítulo VI, se establecen las Conclusiones y Recomendaciones fijadas como resultado de la recolección, tabulación y análisis de la información obtenida en el transcurso de la investigación.

Capítulo 2

Planteamiento de la Propuesta de Trabajo

La profesión docente requiere del dominio de una serie de elementos y procedimientos pertenecientes a la diversidad conformada por el contexto escolar, entre ellos se encuentra el eje didáctico, el cual está conformado por la planificación y la evaluación de los aprendizajes, así como también las estrategias de enseñanza que permiten consumar los dos procedimientos anteriormente nombrados. Estas afirmaciones resaltan la importancia de las estrategias didácticas- lúdicas en el hecho educativo; las estrategias didácticas-lúdicas están conformadas por los procesos afectivos, cognitivos y procedimentales que permiten construir el aprendizaje por parte del estudiante y llevar a cabo la instrucción por parte del docente; se afirma, en consecuencia que las estrategias didácticas-lúdicas son fundamentalmente procedimientos deliberados por el ente de enseñanza o aprendizaje con una poseen una intencionalidad y motivaciones definidas, esto acarrea una diversidad de definiciones encontradas donde la complejidad de sus elementos se ha diversificado al depender de la subjetividad, los recursos existentes y del propio contexto donde se dan las acciones lúdicas.

La diversidad en el uso y la definición de los elementos de una estrategia didáctica-lúdicas por parte del profesorado se transforma, en la mayoría de los casos, en una complicación al momento del diseño y posterior implementación de la misma; por consiguiente, el propósito fundamental de este artículo es proponer una serie de elementos esenciales claramente definidos, concertados en la bibliografía básica del área temática de una estrategia con fines didácticos que vincule la praxis docente con la teoría vigente; de esta manera, el docente tendrá una guía que le permita diseñar e implementar estrategias didácticas con una visión amplia que le brinde un pleno acercamiento al eje lúdico.

2.1 Información Técnica Básica

Tema: Diseño de una estrategia lúdica para mejorar la comunicación verbal de los niños de preparatoria de Educación General Básica

Tipo de trabajo: Tesis

Clasificación técnica del trabajo: Desarrollo

Líneas de Investigación, Innovación y Desarrollo

Principal: Pedagogía, Andragogía, Didáctica y/o Currículo

Secundaria: Comunicación y/o libertad de expresión

2.2 Descripción del problema

En los centros educativos se observa que en el período preparatorio de la Educación General Básica los niños no se integran con facilidad, no se expresen de manera clara, debido a que ellos inician su actividad escolar saliendo del seno materno, factores como, la sobreprotección, timidez, hiperactividad y deficiencia verbal se manifiestan en esta etapa.

La implementación de una estrategia lúdica como herramienta motivadora en la preparatoria llevará a la madurez en la expresión, comprensión y en el enriquecimiento de su vocabulario; "*la escaza expresión oral de los niños genera problemas en el proceso de aprendizaje, el desequilibrio afectivo, sensorial y social,"* (Castillo C., 1991)]. La poca comunicación que existe entre los niños y su maestro hace que los niños no se integren y permanezcan solos en un lugar apartado, sin comunicarse con nadie, aislados completamente de la sociedad estudiantil, sin disfrutar de juegos, bailes, dinámicas, etc.

El docente aplica diversas estrategias existentes, aunque el proceso metodológico aplicado por los mismos son incompletos, carece de motivación en el desarrollo de las estrategias, la secuencialidad de las actividades que muchas veces no culmina con la evaluación, pues se manifiesta que *"jugar para aprender, jugar y luego aprender, jugar no es aprender"* (Tourtet, 1987). Con esto se pretende llegar a utilizar las estrategias lúdicas para el desarrollo de la comunicación de los niños. Por lo que *"En general, puede afirmarse que, en una gran extensión, las instituciones educativas están desaprovechando los márgenes de capacidad cognoscitiva y comportamental de los estudiantes, induciéndolos a tareas triviales, poco motivantes y de baja significancia académica y profesional,"* (Carrasco, 2004)

La variedad de actividades lúdicas son piezas claves en los niños para el desarrollo de todas sus habilidades, sus destrezas, su creatividad, imaginación y sus actitudes que motivan a la comunicación, que evolucione el conocimiento, parafraseando *"la forma de estructuras sintácticas, semánticas y pragmáticas en el lenguaje, con ello se les proporciona herramientas para un adecuado desarrollo lingüístico",* (Alvarez). La estrategia lúdica permitirá que entren en contacto con sus compañeros, afianzando las normas de comportamiento y descubriendo su Yo en cada uno de ellos, con la ayuda de sus maestros y la comunidad de la Unidad Educativa "González Suárez". Con las ideas antes mencionadas se aporta con el diseño de una estrategia lúdica adecuada para el desenvolvimiento óptimo comunicativo.

2.3 Preguntas básicas

¿Cuándo se origina?

En la etapa del balbuceo, en el hogar cuando su léxico es limitado, por la sobreprotección, maltrato y la maestra evidencia el desenvolvimiento de su vocablo en el proceso de sociabilización con el medio escolar. (Harf, 2008).

¿Cómo aparece el problema que se pretende solucionar?

Por la falta de comunicación el niño realiza movimientos gesticulares con las personas que le rodean, el aislamiento propio y social, la timidez, la prepotencia, el capricho, son factores que originan el problema.

2.4 Formulación de meta

Diseñar una estrategia lúdica que ayude a la comunicación verbal de los niños.

2.5 Objetivos

Objetivo General.

Diseñar una estrategia lúdica para mejorar la comunicación verbal de los niños de preparatoria de Educación General Básica.

Objetivos Específicos.

1. Diagnosticar los problemas de la comunicación verbal en la preparatoria
2. Establecer los elementos de una estrategia lúdica para el desarrollo de la comunicación en la etapa preescolar de Educación General Básica.
3. Construir una estrategia lúdica para mejorar la comunicación verbal

2.6 Delimitación funcional

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

- La estrategia lúdica diseñada ayudará a la comunicación de los niños de preparatoria, promoverá la integración de ellos en el entorno social.
- La estrategia facilitará al maestro o maestra su aplicación en el nivel indicado para niños de preparatoria de Educación General Básica.

- Los niños marcarán la diferencia en los años subsiguientes en cuanto al desarrollo de su vocablo, desarrollarán de mejor manera las destrezas con criterio de desempeño.

Capítulo 3

Marco Teórico

3.1 Definiciones y conceptos

El presente trabajo pretende en primera instancia incorporar definiciones y conceptos que sirvan de base para entender de qué se trata el proyecto a ser desarrollado, cabe recalcar que el enfoque dado contribuirá a despejar, aclarar, profundizar y poner en práctica dichos términos en el ámbito educativo.

Para iniciar con dicho proyecto, empezaré manifestando que en nuestro país el Ecuador la educación está regida en base a la Constitución del Estado, la misma que se base en el Constructivismo y en edades tempranas en la parte Lúdica, partiendo de esta premisa es necesario aclarar a qué nos referimos con constructivismo y qué es lúdico.

(Zubiria)El Constructivismo en primera instancia es un modelo pedagógico dado por los autores Jean Piaget quien manifiesta que "*Es una corriente pedagógica basada en la teoría del conocimiento" y declara que el conocimiento no sólo es el hecho de transmitirlo sino vivencializarlo e interactuar con el entorno, basado fundamentalmente en lo afectivo.*" (Bautista, 2011) Para Vygotsky, "*el juego es el lugar de satisfacción inmediata de los deseos, del que el niño no espera un resultado útil y que comienza con una satisfacción imaginaria, pero cercana a la realidad, además, la actividad es el origen y basamento del juego. ¿Por qué busca el niño la actividad lúdica?, el juego es el escenario donde los niños reproducen y recrean los conocimientos que tienen del mundo en que los rodean*".

Prosiguiendo con las enunciaciones se debe abordar la definición de diseño, la misma que según el diccionario expresa: "Descripción o bosquejo de alguna cosa, hecho por palabras.", otra definición tomada de la internet describe al diseño como *"Actividad creativa que tiene por fin proyectar objetos que sean útiles y estéticos".* (Garza, 1971)

(Ander-Egg, 1999) Otro término de interés es precisar sobre la estrategia, que no es otra cosa que; "*la serie de acciones planificadas que ayudan a tomar decisiones y a conseguir los mejores*

resultados posibles. La estrategia está orientada a alcanzar un objetivo siguiendo una pauta de actuación."

(Almeida P. d., 2002) Ampliando el contexto formulo la siguiente interrogante ¿Qué es lúdico? El término lúdico se refiere a; *"El juego es una acción voluntaria, realizada dentro de ciertos límites de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida, provista de un fin en sí misma acompañada de un sentimiento de tensión y de alegría"*. ***(Huizinga, 1968)***

Fusionando los dos términos antes mencionados manifiesto su definición; "actividad lúdica basado en la inteligencia y las habilidades técnicas en las que se busca obtener la victoria a través de la planificación"

Otro término de gran interés en el tema planteado es la comunicación verbal, en primera instancia se hará referencia a lo que es comunicación.

Comunicación no es otra cosa que la transmisión de información mediante un código desde un emisor quien envía el mensaje por medio de un canal hacia un receptor que lo decodifica y lo lleva a su contexto.

En segunda instancia me referiré al término verbal que es todo lo relativo al verbo que viene del latín "verbum" que significa palabra, es por ello que se refiere al lenguaje oral.

Realizando una compactación de los dos términos, concluiré que la comunicación verbal es el usar las palabras de manera hablada para la realización de una interacción.

Luego de haber analizado las definiciones pertinentes se hace necesario también determinar a lo que se refiere el término preparatorio, éste incluye el primer año de educación general básica y el primero y segundo de educación inicial, comprendidas entre las edades de 3 a 5 años., donde los niños inician su formación escolar, se relacionan socialmente e inician su autonomía, son capaces de manifestar verbalmente sus ideas y pensamientos, presentan una imaginación muy desarrollada, poseen identidad propia, reconocen a su seres queridos, inician con la aplicación de valores que son esenciales para el futuro de su vida.

3.1.1 Constructivismo

El constructivismo es una posición compartida por diferentes tendencias de la investigación psicológica y educativa. Entre ellas se encuentran las teorías de Piaget (1952), Vygotsky (1978), Ausubel (1963), Bruner (1960), y aun cuando ninguno de ellos se denominó como constructivista

sus ideas y propuestas claramente ilustran las ideas de esta corriente. *"Piaget donde el proceso del conocimiento es una construcción por parte del sujeto, la realidad tal como la entendemos no existe externamente, no está dada, el hombre la construye."* (Rodríguez, 2003)

El constructivismo asume que nada viene de nada. Es decir que el conocimiento previo da nacimiento a conocimiento nuevo o aprendizaje significativo.

Origen y fundamentos

"El constructivismo sostiene que el aprendizaje es esencialmente activo. Una persona que aprende algo nuevo, lo incorpora a sus experiencias previas y a sus propias estructuras mentales. Cada nueva información es asimilada y depositada en una red de conocimientos y experiencias que existen previamente en el sujeto, como resultado podemos decir que el aprendizaje no es ni pasivo ni objetivo, por el contrario es un proceso subjetivo que cada persona va modificando constantemente a la luz de sus experiencias". (Abbott, 1999)

El aprendizaje no es un sencillo asunto de transmisión y acumulación de conocimientos, sino "un proceso activo" por parte del alumno que ensambla, extiende, restaura e interpreta, y por lo tanto "construye" conocimientos partiendo de su experiencia e integrándola con la información que recibe.

En este proceso de aprendizaje constructivo, el profesor cede su protagonismo al alumno quien asume el papel fundamental en su propio proceso de formación. Es el alumno quien se convierte en el responsable de su propio aprendizaje, mediante su participación y la colaboración con sus compañeros. Para esto habrá de automatizar nuevas y útiles estructuras intelectuales que le llevarán a desempeñarse con suficiencia no sólo en su entorno social inmediato, sino en su futuro.

Paradigma

Es una forma de pensar o una corriente de pensamiento, que rige el proceso educativo, en un espacio y tiempo determinado

Tabla 1: Resumen de Paradigmas Educativos

CONDUCTISTA	HUMANISTA	COGNITIVO	HISTORICO-SOCIAL	CONSTRUCTIVISTA
• Estudia la conducta del ser humano con un método deductivo y como un comportamiento observable, medible y cuantificable. • Basada en el modelo de estímulo y respuesta. • Los conocimientos del sujeto son acumulaciones de asociaciones entre estímulos y respuestas, sin alguna organización estructural. • Fundamentada en el uso de la metodología experimental.	• A la hora de tratar de comprender a un alumno hay que verlo en forma integral. • El ser humano requiere de vivir en grupo para crecer. • Fomenta el aprendizaje Significativo y participativo. • Promueve una educación basada en el desarrollo de una conciencia ética, altruista y social. • Promueve el respeto a las diferencias individuales.	• También llamada psicología instruccional, estudia las representaciones mentales, con tendencias hacia el constructivismo. • Concibe como parte fundamental enseñar a los alumnos habilidades de aprender a aprender y a pensar en forma eficiente, independientemente del contexto instruccional • La actividad mental es inherente al hombre y debe ser desarrollada.	• El individuo no es la única variable en el aprendizaje. • Su historia personal, su clase social, su época histórica, las herramientas que tenga a su disposición, son variables que no solo apoyan el aprendizaje sino que son parte integral de "él". • Para Vigotsky la relación entre sujeto y objeto de conocimiento no es una relación bipolar como en otros paradigmas, para él se convierte en un triángulo abierto en el que los tres vértices se representan por sujeto, objeto de conocimiento y los instrumentos socioculturales.	Existen 2 clases de constructivismo, el Psicológico y el social. En el Psicológico: • Asume que el conocimiento previo da nacimiento al conocimiento nuevo. • Sostiene que el aprendizaje es esencialmente activo. Una persona que aprende algo nuevo, lo incorpora a sus experiencias previas y a sus propias estructuras mentales. • "Construye" conocimiento partiendo de su experiencia e integrándola con la información que recibe. En el Social: • Sólo en un contexto social se logra un aprendizaje significativo. •El origen de todo conocimiento no es la mente humana, sino una sociedad dentro de una cultura, dentro de una época histórica. •El lenguaje es la herramienta cultural de aprendizaje por excelencia. • La mente para lograr sus cometidos constructivistas, necesita no sólo de sí misma, sino del contexto social que la soporta.

Fuente: Cuadro de resumen de los paradigmas educativos
Investigador: Varios autores

3.2 Métodos Didácticos

La metodología didáctica comprende un sistema de acciones o actividades planificadas y organizadas por el docente para posibilitar el aprendizaje de los alumnos. En relación al proceso de enseñanza-aprendizaje, el profesor considera el empleo de métodos, técnicas y recursos, para que la teoría sea aprendida en el contexto en que va a ser aplicada.

El método, como categoría del proceso didáctico, "*es el elemento que ordena, manipula y conduce la actividad.*

Método viene del latín ***methodus****, que a su vez tiene su origen en el griego, en las palabras* ***(meta=meta) y (hodos=camino).*** *Por lo anterior Método quiere decir camino para llegar a un lugar determinado"*. (Cortijo, 2007)

Los métodos didácticos constituyen un conjunto de pasos sistemáticos y ordenados para la construcción de aprendizajes. Existen un sinnúmero de métodos, clasificados desde diferentes enfoques.

Figura 1: Técnicas metodológicas



Fuente: Modelo Curricular por competencias
Investigador: René Cortijo 2007

Los métodos más utilizados para la instrucción o el proceso de enseñanza aprendizaje son: Inductivo, Deductivo, Mixto o ecléctico, analógico y el ciclo del aprendizaje.

Tabla 2: **Matriz** de tipos de Métodos

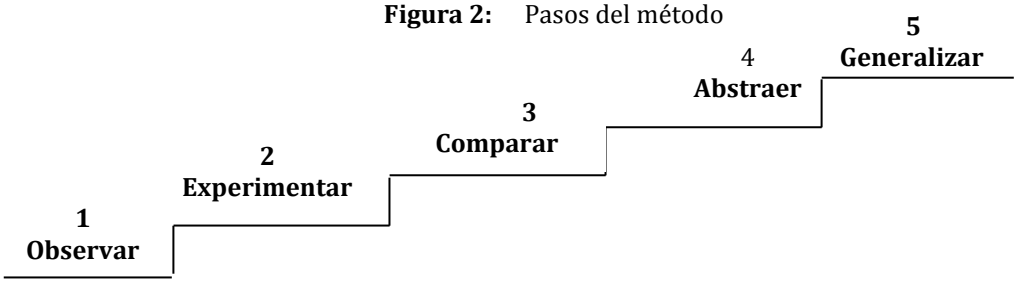
MÉTODOS	**CARACTERÍSTICAS**
Inductivo	Parte de los casos particulares, para descubrir el principio general que lo rige. Se basa en la experiencia, en la observación, en los hechos.
Deductivo	Parte de lo general a lo particular, es decir a la inversa del inductivo, porque se presentan los principios, reglas, definiciones, fórmulas, de los cuales se extraen las conclusiones
Mixto	Es la combinación de los dos métodos anteriores
Analógico o Comparativo	"*Permite realizar comparaciones de lo particular a lo particular que conlleva a conclusiones por semejanzas.* *a) Observación,* *b) Descripción y* *c) Comparación."*
Experiencial o ciclo del aprendizaje	Modelo Experiencial: **"***gira sobre la experiencia e implica centrarse en las personas que aprenden, permitiendo que compartan responsabilidades en sus propios aprendizajes"*. Ciclo del aprendizaje: *"Es aquel que se centra en las actividades y participación del estudiante y logra que a partir de su propia experiencia, genere un proceso de desarrollo de capacidades, especialmente orientadas a la aplicación práctica de esos saberes y formas culturales."*

Fuente: Modelo Curricular por competencias

Investigador: René Cortijo 2007

Método

Figura 2: Pasos del método



Fuente: Educación Preescolar métodos, técnicas y organización
Investigador: Cristina Castillo y otros

Método Inductivo

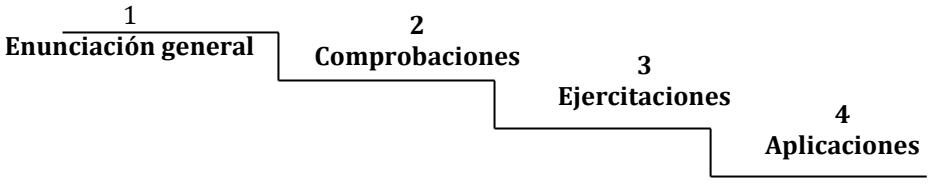
Figura 3: Método Inductivo



Fuente: Educación Preescolar métodos, técnicas y organización
Investigador: Cristina Castillo y otros

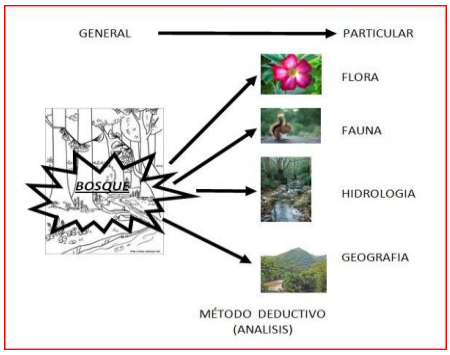
Método deductivo

Figura 4: Método deductivo



Fuente: Educación Preescolar métodos, técnicas y organización
Investigador: Cristina Castillo y otros

Figura 5: Método deductivo

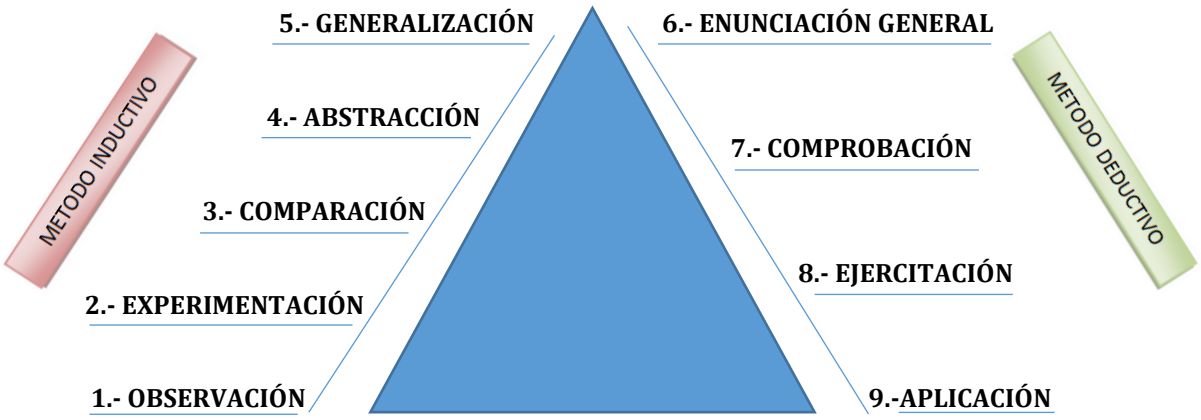


Fuente: Educación Preescolar métodos, técnicas y organización
Investigador: Cristina Castillo y otros

Tanto el método inductivo, como el deductivo se complementan, para un buen proceso de interaprendizaje, porque se refuerzan mutuamente.

Método Mixto

Figura 6: Método mixto



Fuente: Educación Preescolar métodos, técnicas y organización
Investigador: Cristina Castillo y otros

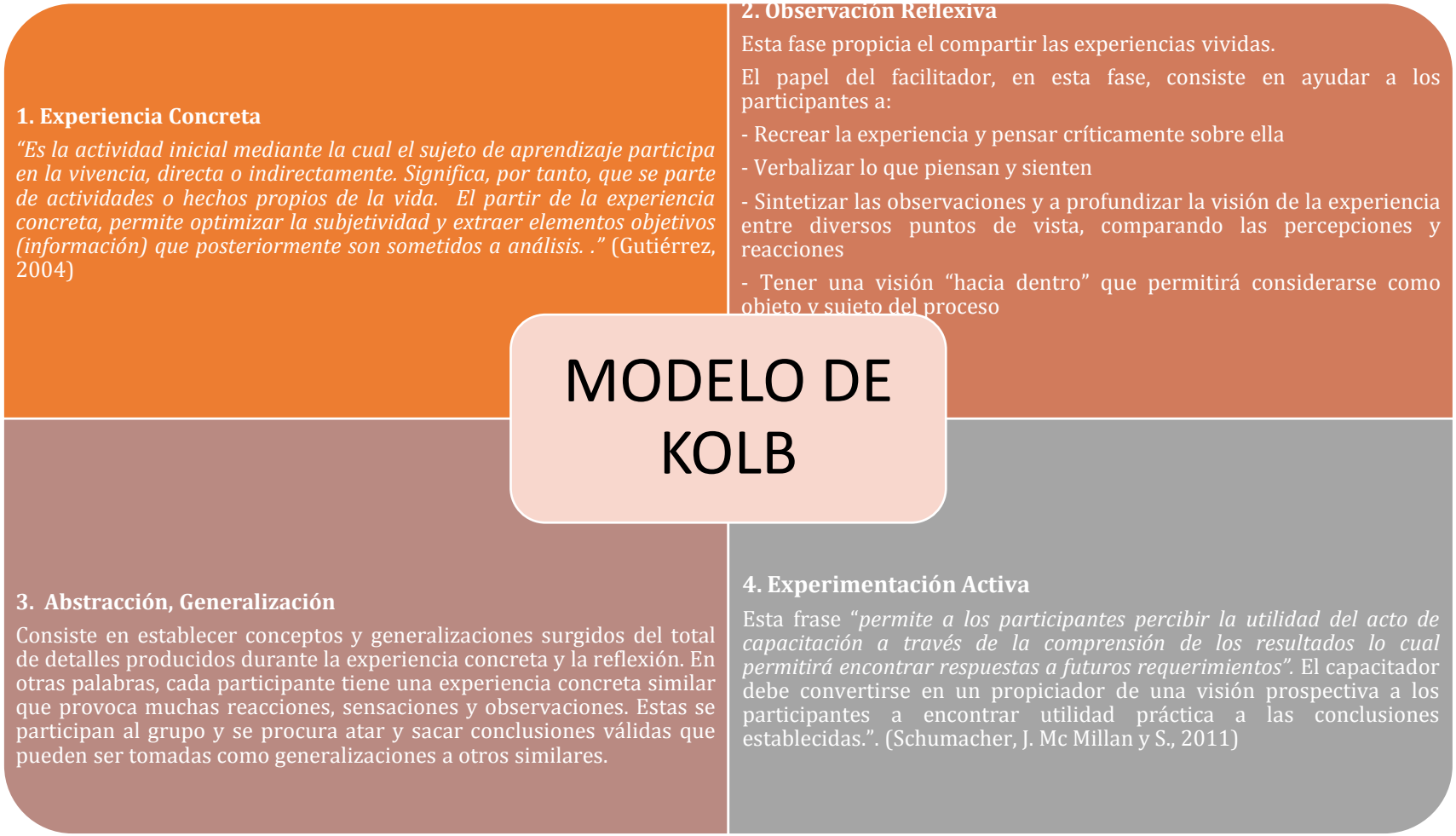
Método analógico o comparativo

Figura 7: Método analógico



Fuente: Educación Preescolar métodos, técnicas y organización
Investigador: Cristina Castillo y otros

Figura 8: Método de Kolb



Fuente: Modelo Curricular por competencias
Investigador: René Cortijo 2007

CICLO DEL APRENDIZAJE O CICLO DE KOLB

Figura 9: Ciclo del aprendizaje



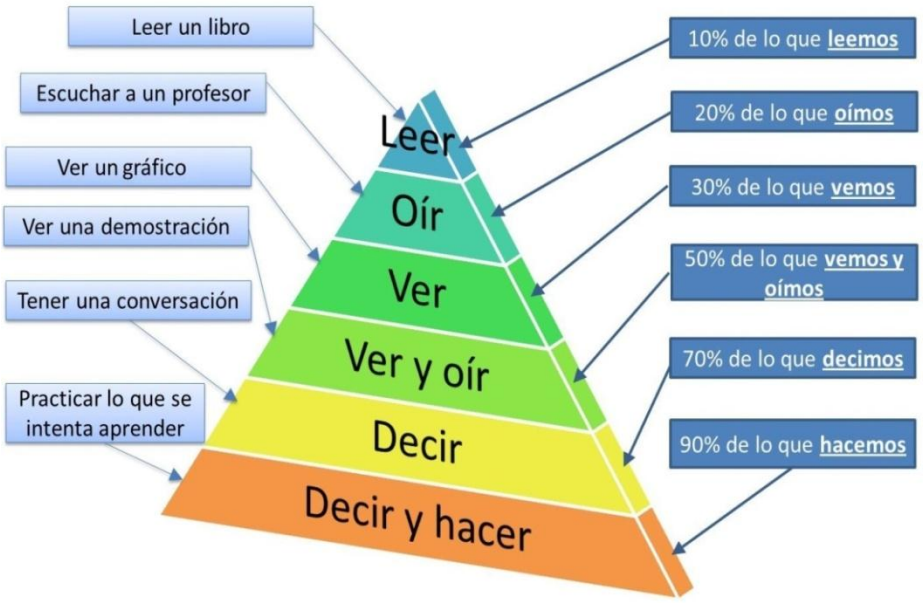
Fuente: Investigación Educativa
Investigador: Schumacher y Mc. Millan, 2011

3.2.1 Técnicas Didácticas

Definición

1. La palabra Técnica es la sustantivación del adjetivo técnico que tiene su origen en el griego ***Technicus***, que significa "*conjunto de procesos de un arte o de una fabricación*". Simplificando técnica quiere decir ***cómo hacer algo***.
2. Técnica de enseñanza tiene un significado que se refiere a "*la manera de utilizar los recursos didácticos para una efectivización del aprendizaje en el educando. Conviene al modo de actuar, objetivamente, para alcanzar una meta*".
3. *"La presente clasificación que se presenta, está basada en los sentidos básicos y en el tipo de inteligencias, de ahí que es de vital importancia en términos de resultados, tomar en cuenta cuáles de ellos son los que intervienen de forma más activa en cada una de las técnicas que utilizamos.*
4. *Con esto pretendemos dar algunas recomendaciones prácticas que debemos tomar en cuenta para la utilización y creación de técnicas participativas. No se pretende una clasificación estática, ya que muchas técnicas combinan el conjunto de las aptitudes del ser humano para expresar y comunicar sus ideas, además se presenta a continuación el cono del aprendizaje de Edgar Dale, con el fin de relacionar la clasificación y selección de las técnicas en el proceso de enseñanza aprendizaje:"* (Kemmis, Wilfred Carr y Stephen, 1988)

Figura 10: Técnicas Didácticas



Fuente: Teoría Crítica de la enseñanza
Investigador: Kemis y otros 1988

3.2.2 Descripción de Técnicas más Empleadas

- **Lluvia de ideas**

"Es una técnica en la que un grupo de personas en conjunto crean ideas. Por lo general, suele ser más provechoso a que una persona piense por sí sola.

Principales usos:

- *Para obtener una conclusión grupal en relación a un problema que involucra a todo el grupo.*
- *Para motivar al grupo, tomando en cuenta la participación de todos, bajo reglas determinadas.*
- *Es recomendable utilizar esta técnica al iniciar una sesión de trabajo.* (Barba, 2002)

3.2.3 Estrategias

Definición

La estrategia didáctica es el conjunto de procedimientos apoyados en técnicas de enseñanza,

que tienen por objeto llevar a buen término la acción didáctica, es decir, alcanzar los objetivos de aprendizaje (ITESM).

(L.Herrera, A. Medina, G. Naranjo, 2010)"*Las estrategias didácticas no son simple dinámicas para motivar o "dinamizar" un grupo. Una estrategia didáctica supone un método, técnicas educativas y estas técnicas indican un tipo específico de procedimientos; las estrategias didácticas deben ser consideradas al menos en las siguientes situaciones:*

- *El contexto donde se va a desarrollar.*
- *Las habilidades o competencias de los participantes en la creación del conocimiento.*
- *Los estilos de procesamiento del conocimiento de los participantes, sus estilos de aprendizajes.*
- *Las necesidades y motivaciones en torno al contenido a aprender.*
- *La eficacia de la estrategia frente a otras alternativas estratégicas.*

Las estrategias son caminos pensados y conscientes hechos para alcanzar resultados que están claramente planteados en intenciones educativas".

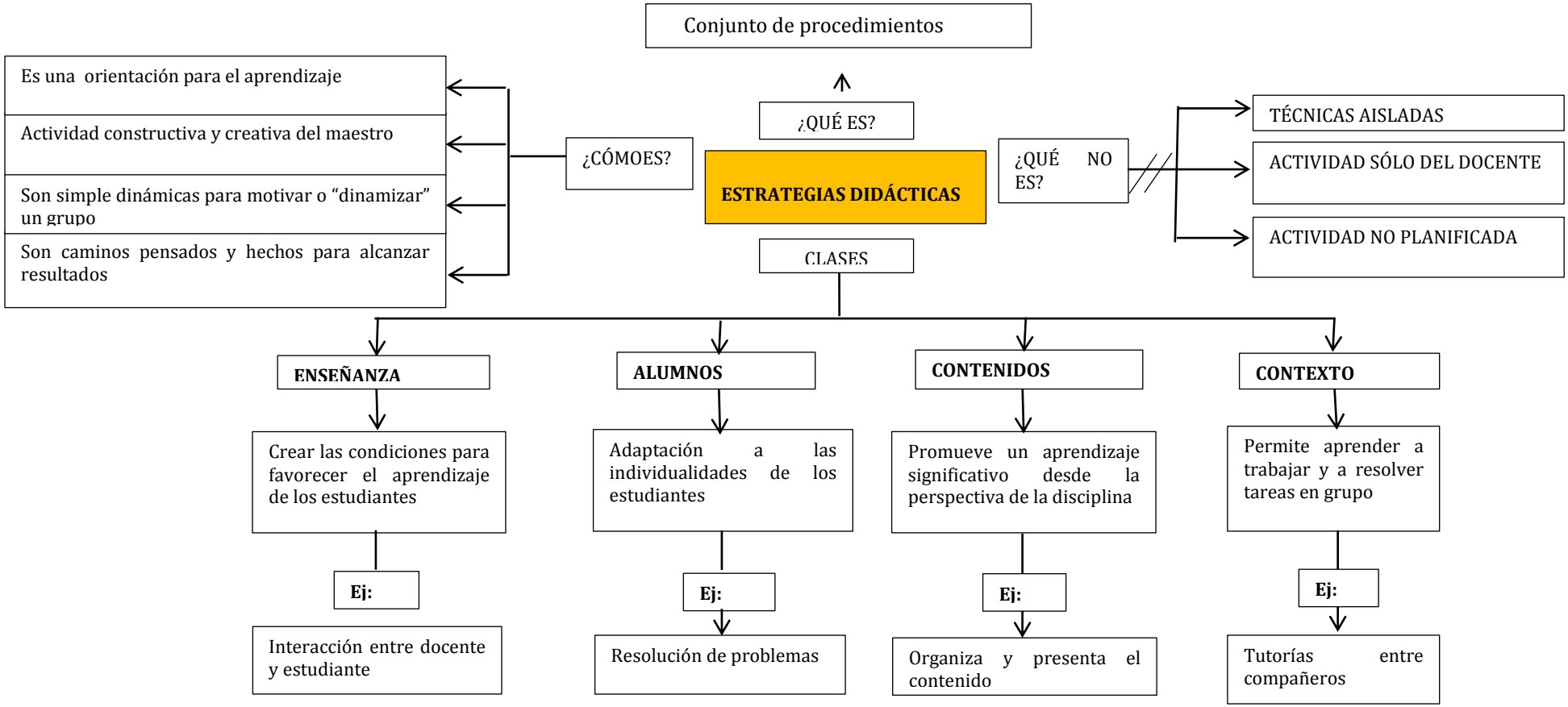
¿PARA QUE SE EMPLEAN LAS ESTRATEGIAS DIDACTICAS?

Las estrategias didácticas se emplean para:

- Organizar el trabajo de los estudiantes o grupos o equipos
- Plantear objetivos de aprendizaje, concienciados por los estudiantes, en correspondencia con sus necesidades, intereses y motivaciones.
- Crear las condiciones para favorecer el aprendizaje de los estudiantes.
- Enseñar y entrenar a los estudiantes en procedimientos mediadores que favorezcan su aprendizaje.
- Tener en cuenta en la dinámica del proceso de enseñanza aprendizaje el nivel de desarrollo de los estudiantes.
- Incluir mecanismos de control y evaluación a través de una diversidad de técnicas con un carácter procedimientos.

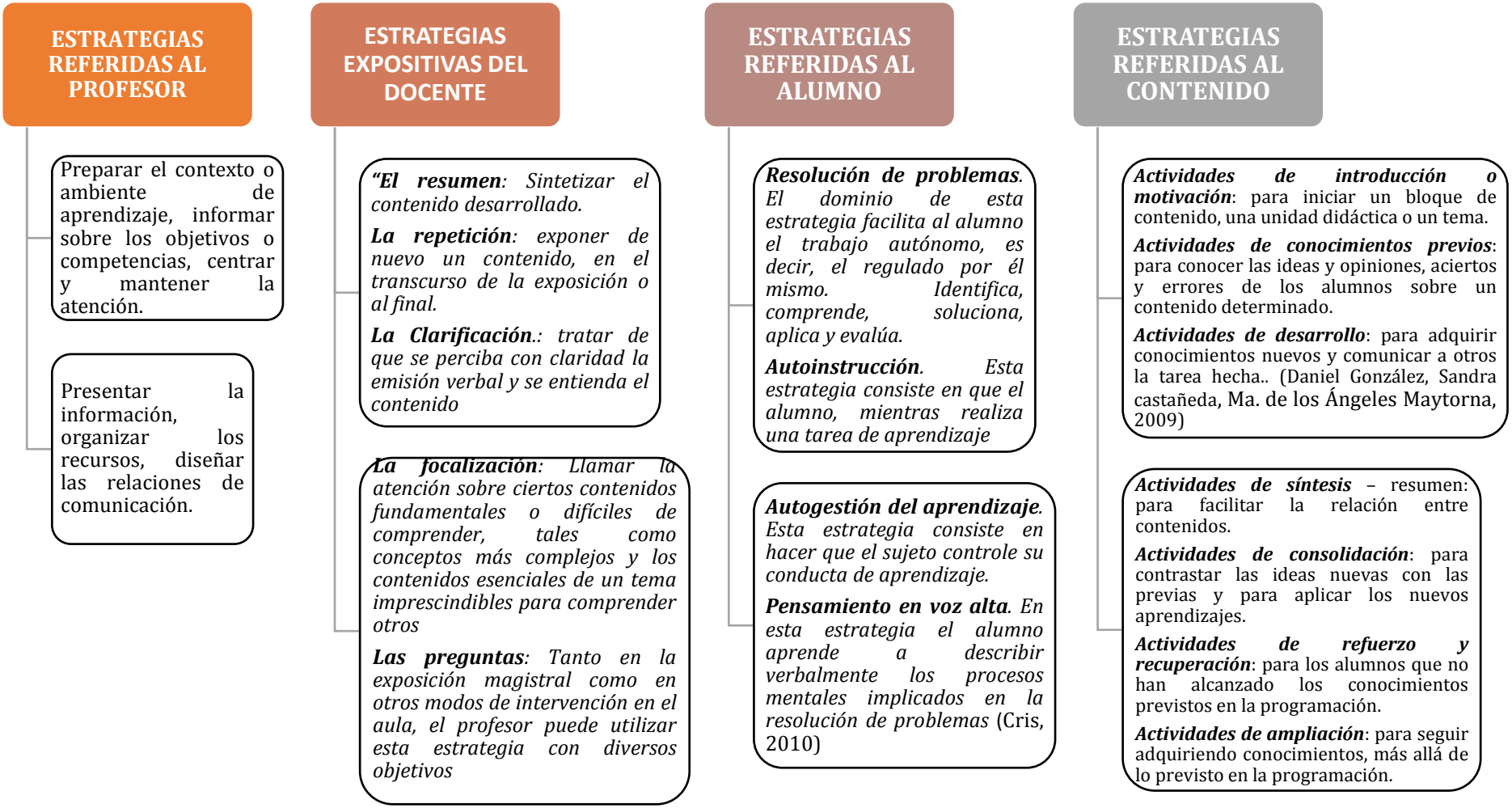
> **Las estrategias** están representadas por el conjunto de métodos, técnicas, procedimientos didácticos y demás acciones pedagógicas, organizadas de manera secuencial y lógica que llevan a cabo tanto docentes como alumnos, para garantizar el logro de un aprendizaje efectivo. Es decir, cómo se produce el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Figura 11: Mentefacto sobre Estrategias Didácticas



Fuente: Tutoría de la investigación científica
Investigador: Herrera y otros, 2010

Figura 12: Tipos de Estrategias



Fuente: Modelo Curricular por competencias

Investigador: René Cortijo 2007

- **Las Escenificaciones**

"Esta técnica también recibe los nombres de role-playing, sociodrama y dramatización. Consiste en la interpretación "teatral" de una situación hipotética o real por dos o más personas ante el grupo.

Los pasos a seguir para su aplicación son:

1) *Seleccionar la situación; para esto, el docente describe la situación a representar, o bien, indica al grupo que la seleccione.*

2) *Decidir si los papeles a representar serán muy estructurados o poco estructurados.*

3) *Seleccionar los actores, solicitando voluntarios para la representación.*

4) *Asignar papeles. Es conveniente que esta distribución la realicen los propios actores, sin embargo el docente debe disuadir de que los papeles que representen los asuman personas que los tienen en la vida real.*

5) *Otorgar a los actores unos minutos para la preparación de la representación, y si es necesario, para un breve ensayo, sin que sea presenciado por el grupo.*

6) *Representar ante el grupo la situación planeada en un lapso de diez a quince minutos. Una vez que los puntos importantes se hayan ilustrado se puede interrumpir.*

7) *Para finalizar, todo el grupo, incluyendo los actores, comentan la representación, considerando aspectos emotivos, repercusiones de situaciones similares a la representada y acciones para evitarlas o favorecerlas".*

- **El Taller**

A partir de los aportes de la Psicología social de los grupos, el taller como contexto de aprendizaje, se inscribe en una tradición transformadora de la práctica docente y de la realidad educativa. Los talleres de educadores representaron una búsqueda de recuperación del pensamiento y la palabra en momentos en que se restablecía la vida democrática.

"El taller –como método de perfeccionamiento- se propone ser una modalidad de reorganización del trabajo docente al interior de los establecimientos educativos de

manera tal de ir convirtiendo este trabajo, altamente burocratizado, en un trabajo asumido grupalmente por los propios profesores".

- **Juego de Roles**

"*En este método, el profesor solicita a cada estudiante fingir que es un experto en un campo diferente al suyo, luego se le permite al resto de estudiantes, sugerir ideas, bajo el papel adoptado, en lugar de tomar una posición desde el punto de vista de su identidad real, objetivo es conseguir de los estudiantes un ambiente de confianza para actuar en circunstancias reales de nuestra vida social.*

Proceso:

1. *Formar un grupo de cuatro o cinco estudiantes para desempeñar roles muy conocidos en el mundo o de nuestro medio, ellos pueden ser científicos, futbolistas, escritores, médicos, etc.*
2. *Dar instrucciones sobre la participación de cada estudiante y los atuendos a vestir.*
3. *Implementación del ejercicio individual y en equipo*
4. *Ejecución del ejercicio en forma personal y de grupo.*
5. *Análisis y evaluación de los roles practicados*" (E. Cejas y otros, 1998)

3.2.4 Recursos Didácticos

Comenzaremos con una definición sencilla de recurso didáctico. *"Un recurso didáctico es cualquier material que se ha elaborado con la intención de facilitar al docente su función y a su vez la del alumno. No olvidemos que los recursos didácticos deben utilizarse en un contexto educativo".*

Para iniciar la elaboración de cualquier recurso didáctico, resulta pertinente comprender a ciencia cierta, en qué consisten estos recursos los cuales se distinguen por su funcionalidad didáctica y por su intervención en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Los recursos didácticos, se caracterizan por servir de *"mediadores entre la realidad y los estudiantes",* valiéndose de sus sistemas simbólicos que permiten desarrollar habilidades

cognitivas en sus usuarios que les faciliten los procesos de enseñanza y aprendizaje. (Marques, 2000).

En este sentido, al estar dirigidos a facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje resulta conveniente señalar la clasificación de los tipos y las funciones de los recursos didácticos, de los cuales hay tanta multiplicidad de criterios, como de enfoques para definirlos. Un ejemplo de clasificación de recursos didácticos, es la propuesta por Cabero: (J. Cabero y J. Barroso, 2002)

Tabla 3: Técnicas de recursos didácticos

Tipo de recurso didáctico	Definición
Sensorialistas	Clasifica los materiales según los sentidos, en visuales, auditivos y audiovisuales.
Grado de realismo	Según la semejanza con la realidad o la abstracción de ésta.
Instruccional	Criterio que tiene en cuenta las posibles funciones didácticas que puede cumplir el material.

Fuente: Principios para el diseño de materiales
Investigador: J. Cabero y otros.2002

Es importante identificar que los recursos didácticos tienen otras clasificaciones las mismas que obedecen al tipo de uso que se le da, se ha considerado la siguiente concepción:

Tabla 4: Recursos Didácticos

Material permanente de trabajo	**Material informativo**	**Material ilustrativo visual y audiovisual**	**Material experimental o tridimensional**
Pizarra, tiza líquida, borrador, cuaderno, reglas franelógrafos, proyectores, carteles, láminas, planos, etc.	Mapas, libros, diccionarios, enciclopedias, revistas periódicos, ficheros, modelos, etc.	Esquemas, cuadros sinópticos, dibujos, retratos, discos, grabadoras, proyectores, computadoras, Videos, cintas, películas, Cassettes, Cd, música.	Maquetas, modelos a escala, maquinaria, herramienta.

Fuente: Principios para el diseño de materiales
Investigador: J. Cabero y otros.2002

3.2.5 Lúdico

(Vanegas Manuel, 2010) Desde el punto de vista del filósofo Huizinga J manifiesta que:

"El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser otro modo que en la vida real. El juego es el origen de la cultura".

Por su parte desde el punto de vista Psicológico Vygotsky manifiesta que: "E*l juego constituye el motor y el desarrollo, donde crea las zonas de desarrollo próximo y parte de los deseos insatisfechos que resuelven en una satisfacción ficticia".* (Almeida P. N., 2002)*"*

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa.

Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. Probablemente, las cosquillas, combinadas con la risa, sean una de las primeras actividades lúdicas del ser humano, al tiempo que una de las primeras actividades comunicativas previas a la aparición del lenguaje" (J. Bandet y M.Abbadie, 1973).

Carácter (Erráez, 2010)

"*El juego tiene carácter universal, es decir, que las personas de todas las culturas han jugado siempre. Muchos juegos se repiten en la mayoría de las sociedades. Está presente en la historia de la humanidad a pesar de las dificultades en algunas épocas para jugar, como en las primeras sociedades industriales.*

Evoluciona según la edad de los jugadores y posee características diferentes en función de la cultura en que se estudie."

Juego frente a diversión

El juego es sinónimo de recreo, diversión, alborozo, esparcimiento, pero el niño también juega para descubrir, conocerse, conocer a los demás y a su entorno .Los juegos preparan al hombre y a algunas especies animales para la vida adulta. Algunos son importantes para la supervivencia de la especie, por lo que se pueden considerar como juegos de tipo educativo.

En el juego humano interviene la función simbólica: interviene en ellos la capacidad de hacer servir símbolos y signos para crear contextos, anticipar situaciones, planificar las acciones venideras o interpretar la realidad. El juego favorece el proceso de enculturación y surge de manera natural.

Es indispensable para el desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo y social, ya que con él se aprende a respetar normas y a tener metas y objetivos.

El juego es un derecho. Según la declaración de los derechos del niño, adoptada en la asamblea general de la ONU,

"*El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzaran por promover el goce de este derecho".* (Zapata, 1989)

Evolución de los juegos

Comenzaremos por describir los principales tipos de juego siguiendo el orden cronológico de su aparición a lo largo de la vida de los niños.

Una de las propuestas más antiguas permite distinguir los juegos individuales de los colectivos o sociales.

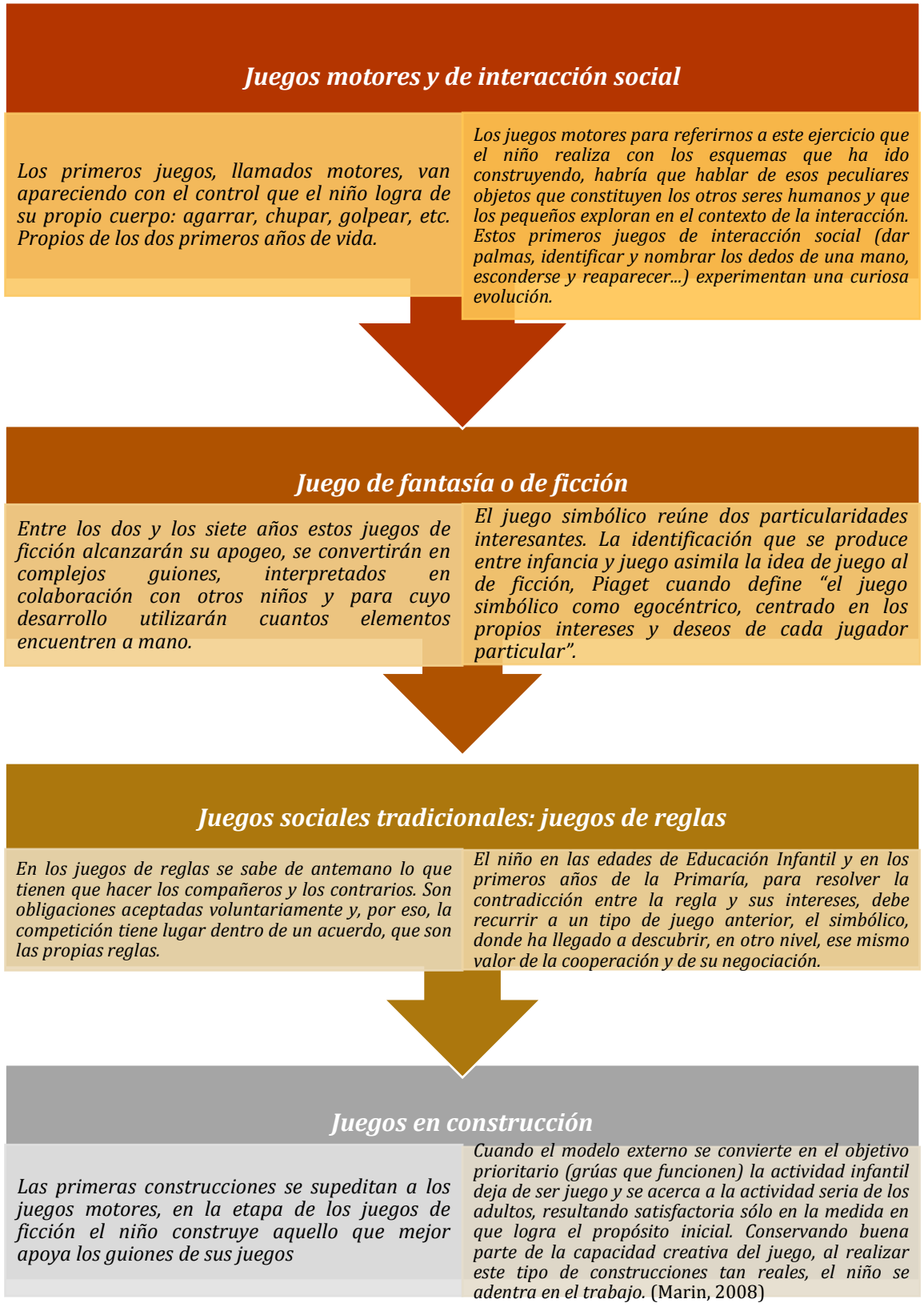
La que utilizamos aquí para describir los diferentes tipos de juegos y su progresiva aparición a lo largo del desarrollo infantil es la utilizada originalmente por Piaget. A pesar de las críticas que su concepción del juego ha recibido desde diferentes posiciones teóricas, continúa siendo la clasificación más completa y la que ofrece una mayor coherencia con cuanto conocemos actualmente del desarrollo infantil. (Aizencang, 2005)

Tabla 5: Clasificación de los juegos

Juegos psicomotores	Juegos cognitivos	Juegos sociales	Juegos afectivos
Conocimiento corporal- Motores- Sensoriales	Manipulativos (construcción)- Exploratorio o de descubrimiento- De atención y memoria- Juegos imaginativos- Juegos lingüísticos	Simbólicos o de ficción- De reglas- Cooperativos	De rol o juegos dramáticos- De autoestima

Fuente: Clasificación de los juegos
Investigador: Noemí Aizancang

Figura 13: Tipos de Juegos



Fuente: Juegos didácticos
Investigador: Marín 2008

Teorías del Juego

(Bañeres, 2008) Algunas de las primeras teorías sobre el juego relacionaban a éste con las capacidades estéticas y artísticas del ser humano. Sin embargo, desde nuestra perspectiva actual, la nota más característica de estas primeras teorías era su énfasis evolucionista**.**

- Spencer (1855), que escribe sus influyentes Principios de Psicología considera el luego como el resultado de un exceso de energía acumulada. "*La imposibilidad de participar en actividades serias conduce a que los jóvenes de determinadas especies inviertan esa energía en actividades superfluas como el juego o el arte"*. Desconectadas de las actividades que sirven para la supervivencia, las actividades estéticas y lúdicas son un lujo, un gasto dilapidado de energía. A pesar de esta relación con las facultades superiores, el modelo de descarga de energía sobrante orientará la atención de los estudiosos del juego hacia los juegos motores, en los que ese derroche de energía física es muy notable.

- S.Hall (1904) aborda "*el juego también desde una perspectiva evolucionista. Muy influido por los diferentes estadios de desarrollo del embrión y su analogía con los grandes períodos de la evolución de las especies.*

Por tanto, el contenido del juego y orden de aparición reflejarían las diferentes etapas que precedieron a la aparición del hombre. Recogió datos directos sobre los juegos infantiles mediante unos cuestionarios sobre preferencias de juegos y de juguetes.

Teorías como las de Spencer o las de Hall nos sirven hoy para ilustrar la ingenuidad con la que se extrapolaron algunas ideas evolucionistas al terreno del juego infantil. Sirvieron también, sin embargo, para plantear el juego infantil como un concepto clave a la hora de entender el desarrollo humano".

Las teorías clásicas sobre el juego infantil se desarrollan en el primer tercio del siglo XX y siguen ejerciendo una notable influencia sobre las investigaciones actuales.

Examinemos brevemente cuatro de ellas:

- **Teoría del pre-ejercicio de Groos**

"La primera de ellas es la teoría de K. Groos (1898, 1901) o del pre-ejercicio. Groos concibe el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados. Por ello, a la hora de clasificar los diferentes juegos acudirá a las actividades adultas de las que considera que cada uno de ellos es un predecesor.

Criticada la teoría del instinto en la que se basaba su explicación del juego, el enfoque funcionalista de Groos se perpetúa posteriormente. La explicación de los aprendizajes serios de cada especie se hace en función de su relevancia para la supervivencia y ello plantea la peculiaridad de las conductas de juego, puesto que éste se define como comportamiento irrelevante, centrado en las acciones mismas y no en objetivos externos.

Entre las aportaciones de este enfoque hay que señalar la continuidad que ha puesto de manifiesto entre comportamientos lúdicos de los primates no-humanos y los humanos, no sólo respecto a la forma adoptada por ese fuego rudo y desordenado, sino por las diferencias que en él se observan entre jugadores de diferente sexo.

Históricamente, la teoría de Groos sirvió como punto de referencia contra el que desarrollar otras teorías alternativas. Frente a la explicación del juego como ejercicio de comportamientos específicos y heredados, Buytendijk (1935) encuentra en las peculiares características de la infancia la explicación del juego.

La propia infancia tiene rasgos y características distintas a las de los sujetos adultos y, por ello, se manifiestan también como diferentes sus respectivos comportamientos. La timidez, la ambigüedad, la impulsividad y el patetismo son los pre-requisitos o condiciones de la infancia que posibilitan el juego.

Fue, sin embargo, el psicólogo suizo Claparéde (1934) quien definió el juego como una actitud distinta del organismo ante la realidad. El juego no puede diferenciarse de aquello que no lo es, ni por los comportamientos concretos que pueden ser serios en unas ocasiones y lúdicos en otras, ni por las características de inmadurez del organismo, que estarán igualmente presentes tanto cuando juegue como cuando no lo haga. Menos aún podría entenderse ese resto de juego que permanece presente en el comportamiento de los adultos si ése fuera sólo consecuencia de las condiciones que caracterizan la infancia.

Para Claparéde la definición de lo que es juego viene dada por quien juega, por su modo de interaccionar con la realidad. La clave del juego es su componente de ficción, su forma de definir la relación del sujeto con la realidad en ese contexto concreto". (Moyles, 1999)

- **Explicación del juego en el psicoanálisis**

"*Otra teoría clásica es la de Sigmund Freud. Como Groos, Freud vincula pronto el juego a la expresión de instintos y, más concretamente, al instinto de placer. Para Freud, sueño y juego simbólico permiten un proceso de realización de deseos insatisfechos y, en último término, estos*

símbolos lúdicos proporcionan una oportunidad de expresión a la sexualidad infantil análoga a la que el sueño le proporciona a la del adulto.

Freud (1905) criticó la explicación funcionalista del juego proporcionada por K.Groos (1901). El placer lúdico tiene su origen, para Groos, en la satisfacción de la dificultad superada. Encontramos satisfacción en repetir aquello que ya dominamos, y esa repetición consolida lo aprendido antes de que el sujeto tenga ocasión de aplicarlo.

Sin embargo, a partir de 1920, Freud se ve obligado a modificar su teoría y a reconocer que en él actúan también las experiencias reales no sólo las proyecciones del inconsciente y la realización de deseos. La explicación de la presencia repetitiva de aquellas experiencias que habían sido desagradables o traumáticas requería de otro principio que el del placer. La fuerza destructiva y auto agresivo, que llevó a Freud a reformular toda su teoría, afectó también a su concepción del juego. De espectador pasivo, el niño se convierte en actor y representa esos aspectos negativos, traumáticos, de la realidad exterior cuya presencia requiere una explicación que vaya más allá del principio del placer.

Serán precisamente estas características del juego infantil las que permitan su utilización como instrumento de diagnóstico y de terapia de los conflictos infantiles. Como sucede en el caso de los sueños, el juego infantil es expresión de otros procesos a los que no tenemos acceso directo, expresa también la angustia provocada por experiencias de la vida real, y re-escenificar el trauma le permite adaptarse mejor a esa realidad, dominar en el juego aquellos acontecimientos que previamente le dominaron a él". (Ana Luzzi, Daniela Bardi, 2009)

- **Teoría del juego de Piaget**

"Para Piaget (1946), las diversas formas que el juego adopta a lo largo del desarrollo infantil es consecuencia directa de las transformaciones que sufren, en el mismo tiempo, las estructuras intelectuales

Pero el juego contribuye al establecimiento de nuevas estructuras mentales. De los dos componentes (asimilación y acomodación) que existen en la adaptación a la realidad, el juego es para Piaget paradigma de la asimilación: antes de que construya estructuras estables con las que adaptarse al medio de modo eficaz, el niño oscila entre acomodaciones que le obligan a reorganizar sus pautas de conducta en función de la presión del mundo externo Por el contrario, cuando el niño asimila, somete a objetos diferentes a una misma pauta de comportamiento: los esquemas motores se ejercitan apoyándose en cualquier objeto que esté al alcance. Al ejercitarlos con independencia de

las propiedades específicas de cada objeto, el niño deforma la realidad en beneficio de su organización interna. La función de este juego de ejercicio es consolidar los esquemas motores, y sus coordinaciones, a medida que éstos se adquieren.

Las transformaciones que experimentan las estructuras intelectuales del niño se reflejan también en el tipo de juego. Según Piaget, el juego puede clasificarse en función de ciertos períodos del desarrollo intelectual:

Tabla 6: Tipos de Juegos según Piaget

Juego de ejercicio (sensorial y motriz).	***Juego simbólico***	***Juego de reglas.***
Se da aproximadamente hasta los dos años. Suelen centrarse en su propio cuerpo y en las sensaciones que le producen. Jugando a través de la vista, olfato, tacto, oído y el movimiento se conoce a sí mismo y establece diferencias respecto a otras personas y objetos.	*Su atención se va centrando en lo que le rodea, representando un objeto, acción o escena* *(Tripero, 2009)*	*Proporcionan al niño la oportunidad de iniciarse en el pensamiento lógico y estratégico*

Fuente: Juegos didácticos
Investigador: Tripero 2009

- **Teoría del juego de Vygotski y Elkonim**

Para Vygotski, el juego trata de una reconstrucción de las interacciones de los adultos y que sólo puede tener lugar gracias a la cooperación e interacción social con otros niños que asumen papeles complementarios del suyo.

El juego socio dramático, o juego protagonizado, se desarrolla a partir de otro juego simbólico, de carácter más individual, que aparece cuando el niño es capaz de separar el objeto de su significado. Son los objetos-pivote, como el palo que sirve de caballo, los que permiten esta acción sobre ellos y que permite, como consecuencia de la misma, que el significado caballo quede independizado del objeto original.

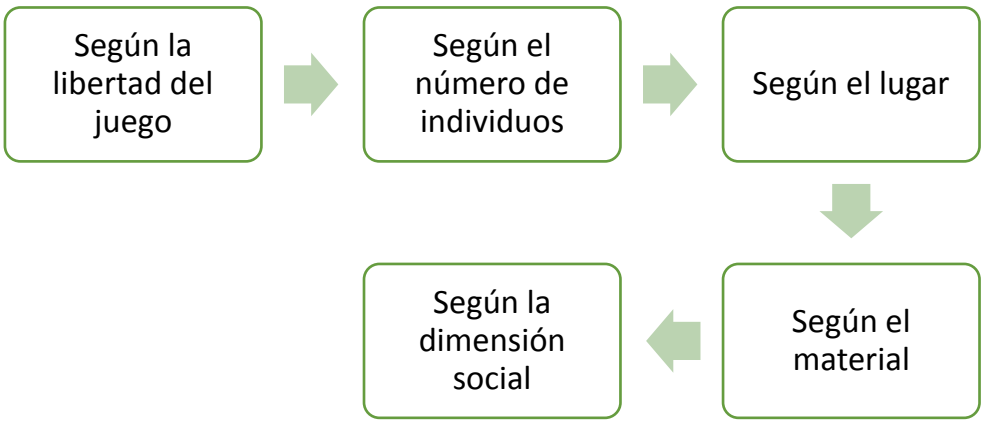
Vygotski sitúa en los deseos insatisfechos del niño el impulso necesario para crear la situación fingida que permita realizarlos. El paso de un juego más individual a otro más social viene determinado por cambios en los deseos insatisfechos del niño. El juego no es la actividad predominante de la infancia, puesto que el niño dedica una mayor proporción de su tiempo a resolver situaciones reales más que ficticias. Pero, sin embargo, sí considera que la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo.

Teorías sobre la influencia del medio externo en el juego

(María Dolores Requena y Mariano Jiménez, 2003) *"La teoría de Sutton-Smith y Robert (1981) plantea la relación existente entre el tipo de valores inculcados por una determinada cultura y la clase de juegos que, con objeto de asegurar la transmisión de tales valores, son promovidos por cada cultura. La teoría de la enculturación distingue los juegos en función de la exigencia predominante que su práctica hace de elementos de fuerza física, azar o estrategia. Estos tres elementos se relacionan directamente para estos autores con las características de economía de subsistencia y tecnología muy elemental, tecnología y organización social moderadamente complejas, y organización social compleja, respectivamente.*

Siguiendo los planteamientos de Brofenbrenner (1979) algunos autores plantean el efecto que sobre el juego pueden tener determinados factores ambientales, tanto físicos como culturales, así como variables que afectan a la familia o al barrio y aquellas características de la unidad familiar. El planteamiento general es que la comprensión de la conducta de los individuos exige analizarla en función de estos diferentes contextos que, a su vez, influyen unos sobre otros".

Otras clasificaciones de juegos:



Fuente: Juegos didácticos
Investigador: Tripero 2009

3.2.6 Comunicación verbal

"*En los grupos humanos, la comunicación se ha convertido en un factor esencial de supervivencia no solo para la especie humana, sino para todo lo que gira a su alrededor: las costumbres, los ritos, las tradiciones sociales y culturales, y la historia, entre otras.*" (Uribe, 2009)

Es el vehículo para comunicarse con algo o con alguien, sirve para compartir los pensamientos acerca de algo, es decir comunicar algo al mundo que nos rodea, a través de los actos del habla producidos en una lengua particular y referidos a una porción de la realidad, es un acto sencillo en el cual intervienen un hablante y un oyente, quienes se comunican a través de un mensaje, el cual es descifrado en un código refiriéndose o transmitiéndose a través de un canal.

Elementos que intervienen en la comunicación.

a) **Emisor y receptor**.- son sujetos necesarios en toda comunicación, el primero transmite y el segundo recibe la información creándose entre ellos un feed-back (retroalimentación)
b) **Código**.- es un conjunto de signos o símbolos que posee una lengua y viene de dos vertientes la verbal y no verbal, con sus características fonológicas, morfológicas, sintácticas, semántica y pragmática.
   - **Fonológica.-** Indica las cualidades del sonido como el timbre, el tono y la duración, las cuales nos brindan información del hablante; edad, sexo, estado de ánimo, entonación y velocidad de la emisión.
   - **Morfología.-** Es aquella que estudia la raíz interna de la palabra (significado).
   - **Sintáctica.-** Concerniente a la estructura de la oración.
   - **Semántica.-** Interpretación de signos.
   - **Pragmática.-** Es la práctica del lenguaje oral y escrito.
c) **Mensaje.-** Es la información que se da entre los hablantes.
d) **Canal.-** Es el medio por donde se transmite la información.
e) **Contexto.-** Es lo que se encuentra a nuestro alrededor y de lo que se habla en la información o comunicación.

3.2.7 Dificultades de aprendizaje

Es la afectación en uno o más de los procesos psicológicos básicos, que dificulta la comprensión y uso del lenguaje -hablado o escrito- y que puede manifestarse por una inhabilidad para escuchar, pensar, hablar, leer, escribir, pronunciar o realizar operaciones aritméticas elementales. Incluye

los trastornos perceptuales, las lesiones cerebrales, déficit de atención, las disfunciones cerebrales mínimas, la dislexia y la afasia.

"Es la dificultad para leer y escribir con fluidez. Los especialistas no se ponen de acuerdo a la hora de definir este trastorno: la Organización Mundial de la Salud (OMS) la define como "desorden específico de la lectura", mientras que otros organismos afirman que es un "desorden específico del lenguaje". La dislexia está asociada a deficiencias de la memoria a corto plazo y las personas que la padecen suelen tener problemas de coordinación y organización.

Son numerosas las personas disléxicas que tienen capacidades compensatorias, como la agudeza visual-espacial que les lleva a ser muy buenos ingenieros y arquitectos; otras han desarrollado un talento creativo después de manifestar dificultades al aprender a escribir".

Causas de la Dislexia

"Las investigaciones sobre las causas de la dislexia han establecido que la estructura celular del cerebro de una persona disléxica es diferente. También existe un elemento hereditario, pues tiende a ocurrir en algunas familias; según los últimos estudios es posible la incidencia de un componente genético. Algunos autores señalan que en un 70% de los casos existe una elaboración tardía e incompleta del lenguaje oral; alteraciones en la orientación espacio-tiempo, alteraciones visuales o de ritmo son frecuentes en el origen de esta dificultad. Al parecer, a los niños afecta en un porcentaje mayor que a las niñas. Existen indicadores que incluso a la edad de 3 años detectan si un niño tiene dificultades. Sin embargo, la dislexia es normalmente identificada en la escuela primaria, momento en que las habilidades de la lectura y escritura deben ser desarrolladas. La dislexia puede estar unida a la disortografía, problemas con los que el niño se enfrenta a la hora de aprender ortografía, aprendizaje más complejo que la lectura". (Béa, 2009)

Trastornos de la deficiencia sicomotora

Niños torpes motrices: Presentan una motricidad débil con una edad motriz interior a la cronológica, fracasando especialmente actividades de rapidez, equilibrio y coordinación fina. Sujetan defectuosamente el lápiz, la escritura es muy lenta, el grafismo está formado con letras grandes, siendo la presión insuficiente y la postura gráfica inadecuada.

Pueden presentar trastornos en el tono muscular, en el desarrollo de la motricidad fina, no tiene un buen desarrollo de la flexibilidad de la muñeca, lo que hace que aparezcan fenómenos dolorosos en toda la extremidad; lentitud para escribir, mala coordinación de los movimientos para sujetar el lápiz.

Niños hipercinéticos: Son opuestos a los anteriores en cuanto a sus manifestaciones externas. Mientras que el torpe motriz procura mostrar dominación manual, la educación de la direccionalidad del ojo (en sentido izquierda-derecha) es un aspecto importante en el proceso.

Manifestaciones:

Trastornos de lateralización

a. Falso Ambidestrismo: lentitud, inversiones, torpeza, posición inadecuada, mal soporte del lápiz
b. Zurdera contrariada: inversiones, regresiones, escritura en espejo
c. Lateralidad cruzara: repeticiones y regresiones del texto
d. Zurdera: inversiones y trazos desde la derecha

Causas y síntomas:

Causas madurativas.

- Trastornos de la eficiencia psicomotora: torpeza, debilidad motriz, lentitud, letras fracturadas, tachaduras, repeticiones.
- Trastornos del esquema corporal y de la estructuración espacial: inversiones, omisiones y adiciones, confusión figura-fondo.

Causas de Origen caracterial:

- Escritura inestable, sin proporción, deficiente especiación, sentimientos de inferioridad o superioridad, agresividad.

Causas por dispedagogías.

- Instrucción rígida o demasiada forzada en las primeras etapas de aprendizaje
- Establecimiento de objetivos demasiados ambiciosos e inadaptados a las posibilidades de los alumnos.
- Deficiente orientación del proceso de adquisición de destrezas motoras.
- Excesiva rapidez o calidad motora.
- Práctica de la escritura como una actividad aislada a las exigencias gráficas.
- Materiales inadecuados para la enseñanza.
- Incapacidad para enseñar a los zurdos la correcta posición del papel y los movimientos más aptos.

Disgrafía

Trastorno de tipo funcional que afecta a la forma o al significado de la escritura, no memoriza los signos gráficos. Es una perturbación en la realización correcta de formas, tamaños, direcciones y presiones en la escritura.

Es muy frecuente escuchar preocupaciones por parte de los maestros en relación a niños cuya letra es legible defectuosa, torpe lenta de ejecución y las consecuencias de dicha letra: rechazo de la escritura, retroceso del rendimiento global con respecto al ritmo de los demás niños, sentimientos de baja autoestima y con frecuencia presencia de numerosos indicadores de trastorno de conducta (tics, enuresis, temores nocturnos, sentimientos depresivos, agresividad, etc.).

El niño disgrafíado sea que utilice la derecha o sea zurdo es el que tiene escritura deficiente sin que ningún retraso neurológico o intelectivo justifique esta deficiencia.

Este trastorno no toma cuerpo hasta un tiempo después del periodo de aprendizaje es decir a partir de los 5 años. Sin embargo se utiliza, el término predisgrafiado al conjunto de alteraciones perceptivo- motrices que se dan enlos niños de cuatro y especialmente de cinco años y que van a desembocar al comienzo de la escolaridad en un cuadro disgráfico.

Hay que tomar en consideración que muchas de las dificultades de la escritura son consecuencia de errores existentes en la lectura. La dislexia generalmente deja como secuela manifestaciones disortográficas.

Sin embargo existen trastornos disgráfico que son claramente independientes de las dificultades de lectura y que tiene su identidad propia.

A la escritura se la considera como una actividad gnoso- praxo- física: *Actividad gnósica:* sistemas táctiles, sistema postural, sistema visual, sistema auditivo.

Actividad praxica: La escritura es una actividad fundamentalmente motora y requiere de una organización, una coordinación y una dirección: tiene relación con la actividad grafomotora

Actividad física: La escritura va a dar el informe que está en la base de las peculiaridades que el escrito comporta.

Tabla 7: Clasificación de las dificultades de aprendizaje

Clasificación	Característica	Síntomas
Disgrafía Caligráfica	No afecta a la capacidad de simbolización sino a la forma de las letras de la escritura en sus aspectos perceptivos motrices. Se la llama también disgrafía motriz.	- Trastorno de la forma de las letras - Trastorno del tamaño de las letras - Deficiente espaciamiento entre las letras dentro de una palabra, entre palabras y entre renglones. - Inclinación defectuosa de las palabras y de los renglones - Ligamentos defectuosos entre las letras que conforman una palabra - Trastornos de la presión de la escritura, bien por exceso o por defecto - Trastornos en la fluidez y el ritmo escritor - Trastornos en la direccionalidad de los giros alteraciones tónico-posturales
Disgrafía Disléxica	Que afecta a la simbolización y es una alteración simbólica del lenguaje escrito como consecuencia de las dificultades del niño Afectan al contenido de la escritura	- Omisión de letras, sílabas o palabras - Confusión de letras con sonido semejante - Confusión de letras con orientación simétrica similar - Inversión o trasposición del orden de las sílabas - Invención de palabras o paragrafía escritora - Agregado de letras y sílabas - Uniones y separaciones indebidas de sílabas palabras o letras
Disgrafía caracterial	Generar dentro del aula un ambiente cálido y próximo que dé seguridad al niño y contribuya a neutralizar los problemas emocionales que viva en su hogar.	
Disgrafía de origen pedagógico	Neutralizar las Dispedagogía mediante un seguimiento individualizado que permita detectar oportunamente los problemas de aprendizaje a fin de iniciar el proceso de recuperación.	

Fuente: Las actividades lúdicas para socialización de los niños de primer año
Investigador: Erráez, 2010

CAUSAS

Existen dificultades de tipo neuropsicológico que impide al niño escribir en forma satisfactoria. La escritura es una actividad perceptivo- motriz que requiere de una adecuada integración de la madurez neuropsicológico en el niño. Los cuatro factores de tipo neuropsicológico que pueden provocar la disgrafía son:

(Tomado del libro La Disgrafía de José Antonio Portellano. Colección educación especial. Madrid 1989)

DISORTOGRAFÍA

Puede definírsele como la dificultad para estructurar gramaticalmente el lenguaje.

Está asociada a deficiencias en la comprensión de las categorías gramaticales.

Causas: Además de las causas de tipo emocional y de las Dispedagogías analizadas anteriormente deben tenerse en cuenta dos de tipo madurativo:

Madurativas.- Inmadurez en el razonamiento viso espacial, mala percepción visual, deficiencia memorial visual y visomotora, pobre orientación espacial, limitado razonamiento espacial.

Discapacidad en una o varias de las funciones lingüístico perceptivas.-

- Percepción de frases, palabras, fonemas, sonidos y ruidos.
- Memoria de ruidos, sonidos, fonemas, palabras, frases.
- Percepción melódico rítmica
- Pobreza de vocabulario

Síntomas:

- Sustituciones, un fonema por otro
- Inversiones, alteración del orden
- Omisiones, supresión

Prevención:

- Análisis de la palabra previa su escritura
- Estimular el empleo del diccionario
- Emplear técnicas de animación a la lectura
- Realizar talleres de escritura
- Lograr la deducción progresiva de la regla ortográfica
- Favorecer el proceso de comprensión previa la aplicación de normas

Es importante recordar que el niño puede necesitar ayuda tanto en la casa como en la escuela. Los recursos enumerados ayudarán a las familias y maestros en averiguar más sobre muchas formas de ayudar a los alumnos con problemas de aprendizaje.

Hiperactividad.

Se denomina hiperactividad a un comportamiento que se caracteriza por la actividad excesiva y fuera de lo normal**.** Se trata de un trastorno de la conducta infantil que lleva al niño a no poder quedarse quieto.

Este trastorno, no solamente aqueja al niño durante las horas en las que se encuentra despierto, sino que también lo hace durante la etapa de sueño, manteniéndolo en permanente actividad. Los síntomas de este trastorno conductual que afecta a muchos niños, incluyen desde treparse al mobiliario hasta correr sin parar, pasando por la más amplia gama de movimientos.

La hiperactividad se origina en factores neurobiológicos, en los cuales la genética tiene una gran incidencia. Por eso su tratamiento puede incluir el suministro de fármacos.

Este trastorno fue descrito por primera vez en 1902 por George Still. El especialista expresó que aquellos niños que la padecen han desarrollado una actividad motora muy intensa y por eso necesitan hallarse en constante movimiento. A su vez al estar rodeados de otras personas, su hiperactividad aumenta, sobre todo cuando son extraños o individuos a quienes no ven con frecuencia. A sí mismo, al estar solos, el ritmo de actividad disminuye considerablemente.

El mismo autor describió claramente el perfil de un niño hiperactivo y resaltó la importancia de ayudarlos porque este ritmo de vida (que no es voluntario), puede resultarles altamente dañino.

Son niños que presentan una actividad permanente, desorganización en el funcionamiento conductual, social, perceptual y cognitivo. Es el niño que no mide el peligro, es impulsivo, fácilmente irritable, tiene serias dificultades en la atención, presenta incoordinación muscular o inmadurez motora. Los niños con este problema necesitan tratamiento especializado. Para el mejor manejo de estos alumnos, tanto los padres como el maestro necesitan apoyo profesional.

Tabla 8: Tipos de Hiperactividad

1.Impulsividad-hiperactividad	✓ Los niños hiperactivos están en movimiento constante ✓ Los niños impulsivos actúan sin pensar
2. Falta de atención	✓ Los niños con falta de atención tienen problemas para concentrarse y se aburren al poco tiempo de empezar una actividad

Fuente: Cepvi.com
Investigador: Psicología, Medicina, Salud y Terapias alternativa 9

Tabla 9: Etapas del desarrollo del niño

ETAPAS	CARACTERÍSTICAS
0 a los 2 años:	➢ Pueden notarse problemas en el ritmo del sueño y mientras el niño se está alimentando. Sobresaltos, resistencia a los normales cuidados, irritabilidad, etc. ➢ Se caracteriza por gorjeos, murmullos, vocalizaciones, balbuceo mono y polisilábicos, sonidos guturales o labiales, y que se corresponden con los primeros estímulos llegados al cerebro mediante la acción de la succión y la deglución.
2 hasta los 3 años:	➢ Dificultades para expresarse**,** una actividad excesiva y poca conciencia de las situaciones de peligro, suelen sufrir numerosos accidentes. ➢ Se interesa más por la comunicación verbal, ya es capaz de expresar frases de dos a tres palabras y utilizar algunos pronombres personales (mío, tú, yo). ➢ Existe un incremento rápido del vocabulario, cada día aprende más palabras, su lenguaje ya es comprensible. El uso del lenguaje es mayor y lo utiliza al conversar con los demás o cuando está solo.
4 a los 5 años:	➢ Manifiestan claras complicaciones para adaptarse a un grupo**,** desobedecen sistemáticamente y tienen dificultades para respetar los límites ➢ A esta edad el niño prácticamente domina la gramática, su vocabulario sigue desarrollándose, utiliza pronombres, verbos, artículos. Esta edad es caracterizada por las preguntas ¿qué es? ¿Por qué? ¿Para qué?
6 años en adelante:	➢ Presentan una gran impulsividad y problemas de aprendizaje causados por el déficit de atención. Además muestran problemas para relacionarse. ➢ El niño manifiesta una madurez neuropsicológica para el aprendizaje y un lenguaje cada vez más abstracto. Debido al "dominio" del lenguaje el niño puede percibir distintas unidades lingüísticas dentro de una lectura o discurso, percibiéndolo como un todo.

Fuente: Principo y técnicas

Investigador: Ziñiga 1991

3.3 Estado del Arte

Las estrategias lúdicas deben iniciarse desde el nacimiento, en un ambiente cálido y creativo que estimule la participación, la interacción y la creatividad de niños y niñas, lo cual se puede lograr mediante la dirección de personas que los motiven, "*tomando en cuenta que los niños por naturaleza son curiosos, el docente debe aplicar el juego como una experiencia de aprendizaje que les enseñe a desarrollar el lenguaje creativo*" (Taetzsch, 1987)

Los docentes frente a estas situaciones, no utilizan estrategias lúdicas como las canciones y las rondas, y muchas veces le asignan esta tarea al profesor de educación física. Sin las actividades lúdicas los niños no son protagonistas ni espectadores pasivos, tampoco se entrenan en la participación, en la competencia, la convivencia y socialización. *"Los alumnos no logran prestar atención a las explicaciones de la educadora tanto a nivel general, como frente a actividades particulares de contacto visual con materiales, ello dificulta el aprendizaje"* (C., 2009)

La mayoría de los niños manifiestan que los docentes no utilizan actividades lúdicas para motivarles en clases; el docente debe motivar, predisponer al alumno hacia lo que quiere enseñar, desarrollar en ellos valores, formando niños colaboradores, solidarios, responsables. "*Tendremos niños dinámicos, perseverantes que alcancen objetivos, metas que se propongan y así tendremos futuros profesionales activos y con una mentalidad abierta de seguir superándose cada día y ayudando a la sociedad educativa"*. (Harf, 2008)

Los niños de Primer Año demuestran que los docentes poco utilizan de juegos de contacto físico conociendo que este es un elemento indispensable en socialización de los niños, los juegos de construcción están sujetos de investigación ya que los docentes solo lo utilizan en ocasiones especiales. "*Los resultados obtenidos de acuerdo a Frobel y Vygostky que la actividad lúdica es favorable para el proceso de socialización y se realiza para satisfacer ciertas necesidades en el niño"* (Tourtet, 1987)

La timidez en los niños dificulta poseer una comunicación fluida, ellos se ailan y no contestan sino solo por medio de gestos o señas, *"La lúdica como componente del aprendizaje significativo. Según Piaget, Pelligrini, Galda 1.993 y Vogtsky el juego dramático y la lectoescritura tienen raíces en común, dado que ambos implican procesos simbólicos, es decir la representación de objetos y de sucesos por medio de símbolos como son las palabras",* la estrategia lúdica utilizada por el docente requiere que sea de forma continua; esto conllevará a que con una calidad humana del docente

demuestre en ellos sensibilidad, confianza, interés por aprender, sin regaños, sin obligaciones. (Isaac Rodriguez, María Argote, Candelaria, Mondol, 2010)

Los niños de preescolar requieren de estímulo y motivación; para propiciar un dialogo en el cual cada uno de ellos expresen sus ideas, emociones, sentimientos, necesidades *"Conforme avanza en su desarrollo y aprenden a hablar, los niños construyen frases y oraciones que van siendo cada vez más completas y complejas, incorporan palabras a su léxico y logran apropiarse de las formas y las normas de construcción sintáctica en los distintos contextos de uso del habla".*

Los maestros deben ser un creador de nuevas estrategias e ideas para ayudar a los niños en la expresión oral, *"Para el educador que trabaja con niños pequeños, es importante entender que la adquisición del lenguaje es uno de los procesos más complejos y notables del desarrollo humano."* (Hernandez, 2011)

La comunicación y los juegos son estrategias las cuales están fundamentalmente unidas para el desarrollo del vocablo, es así que por medio de esta se aprende otro idioma, "*el juego es uno de los modos más efectivos de aprendizaje, es una preparación para la vida. Jugando, aprende a comunicarse, ejercita su imaginación, explora y prueba nuevas habilidades e ideas entrena el uso de cada una y todas las partes".* En cada uno de los planes de estudio para los niños de preparatoria la estrategia principal para el aprendizaje es el juego. (Villalva, 2011)

El juego y el aprendizaje en la enseñanza juega un papel muy importante en la vida estudiantil de los niños al iniciar sus estudios y compartir con los demás las experiencias que cada día va adquiriendo, esta es *"Una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz"* (Ortiz, A. L., 2005: 2). (Sánchez, 2010)

El niño necesita adquirir un soporte para la lectura y la escritura como es el juego en el cual va a conocer reglas gramaticales que tiene un texto en los años subsiguientes; *"Goodman hace referencia al papel activo del alumno cuando se enfrenta a un texto para obtener significado. Considera que la lectura, "es un proceso en el cual el pensamiento y el lenguaje están involucrados en continuas transacciones".* (González, 2004)

Los materiales son un elemento indispensable en todo docente para el desarrollo de las actividades dentro y fuera del aula de clase, es por esa razón que el material didáctico que se necesita en preescolar son: el teatrino, títeres, goma, etc. Materiales que juntamente con las canciones, los juegos los niños aprenderán; *"Según Jonatan Castillo: "La implementación de*

adecuadas estrategias y el uso material didáctico son un dispositivo instrumental que contienen un mensaje educativo altamente eficaz para el proceso de enseñanza-aprendizaje." (Olga Restrepo, Aneris Guizao, Dora Berrio, 2008).

Las investigaciones aportarán con el fundamento teórico para estructurar una estratégica lúdica adecuada para que los niños se integren con los demás, utilizando juegos, dinámicas, cuentos, canciones, títeres y bailes para que el lenguaje sea fluido, dándose a entender lo que desea el niño.

Capítulo 4

Metodología

4.1 Diagnóstico

El presente documento se basó en la recopilación de información bibliográfica y hemerográfica, puesto que se indagaron libros, artículos, ensayos de revistas y periódicos, datos fundamentales para el análisis y explicación de las estrategias lúdicas y el desarrollo del lenguaje verbal.

Se apoyó también en la investigación de campo ya que se realizaron observaciones, entrevista y encuestas tanto a docentes como a padres de familia, quienes brindaron su aporte para el desarrollo de la propuesta, evidenciándose en las mismas los desfases y falencias habituales en la aplicación de estrategias empleadas por los decentes en el desarrollo verbal, también se hizo uso de la investigación descriptiva debido a que en ella se describen eventos y situaciones relevantes que apoyan y despejar ciertas interrogantes propias de la problemática abordada, finalmente se tomó como referente también la investigación explicativa, en la que se combinan los métodos analítico y sintético, en conjugación con el deductivo y el inductivo.

4.2 Método(s) aplicado(s)

La metodología empleada en el producto final corresponde al analítico y sintético, conjuntamente con el inductivo y deductivo, evidenciándose en primera instancia que se parte de lo general hasta llegar a lo particular es decir de un todo a sus partes, esto aplicado a la propuesta sería que el niño/a al pronunciar la oración lo hace mediante palabra y estas están formadas por sonidos, luego se realiza el procedimiento de manera contraria y es la aplicación del método sintético en donde se toman sus elementos y se llega a lo general, es decir se pronuncian los fonemas, luego las palabras y finalmente las oraciones. Como complemento de la aplicación de la estrategia lúdica se emplea el método inductivo, en donde el dicente a través de la aplicación de la observación del material, experimenta con él, luego realiza una comparación de sonidos, abstrae la estructura fonológica y generaliza la correcta pronunciación, para luego concluir con el método deductivo en donde el niño pronuncia la oración, comprueba la pronunciación, ejercita

con la repetición y finalmente aplica correctamente lo pronunciado en la cotidianidad. Las técnicas empleadas son: la entrevista a 60 docentes de la Unidad Educativa, la entrevista a 60 padres de familia de Inicial y primeros años de educación básica y por último la ficha de observación.

4.3 Materiales y herramientas

Materiales: Títeres, pelón, gráficos, pictogramas, mica, canciones.

Herramientas; Teatrino, grabadora, cds.

Capítulo 5

Resultados

5.1 Producto final del proyecto de titulación

DISEÑO DE UNA ESTRATEGIA LÚDICA PARA MEJORAR LA COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE PREPARATORIA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

INTRODUCCIÓN

La educación exige cambios y las acciones en el aula siguen siendo monótonas, pasivas, rutinarias e individuales, el inadecuado uso de metodologías didácticas en el proceso de enseñanza- aprendizaje, dificulta el desarrollo de las actividades grupales y del trabajo en equipo; los estudiantes trabajan en forma aislada y tienen problemas de comunicación, relación con los demás, limitando la participación activa, colectiva y reflexiva tomando en cuenta que estos elementos están relacionados entre sí para lograr el desempeño auténtico e integral en el individuo.

La Educación en el Ecuador requiere de cambios significativos, es por ello que es fundamental la participación activa del individuo, puesto que ésta requiere de la formación de recursos humanos capacitados para ejercer una profesión u oficio, donde está involucrado el desarrollo tecnológico que a pocos días del nuevo milenio se hace indispensable para el desarrollo del país.

Actualmente las estrategias didácticas utilizadas en la Educación son de carácter tradicional, donde el docente transmite conocimientos, siendo el educando un receptor pasivo de éstos, mostrando apatía, desmotivación y sin ningún tipo de interés dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

ANTECEDENTES

La profesión docente requiere del dominio de una serie de elementos y procedimientos pertenecientes a la diversidad conformada por el contexto escolar, entre ellos se encuentra el eje didáctico, el cual está conformado por la planificación y la evaluación de los aprendizajes, así como también las estrategias de enseñanza que permiten consumar los dos procedimientos anteriormente nombrados. Estas afirmaciones resaltan la importancia de las estrategias didácticas- lúdicas en el hecho educativo; las estrategias didácticas-lúdicas están conformadas por los procesos afectivos, cognitivos y procedimentales que permiten construir el aprendizaje por parte del estudiante y llevar a cabo la instrucción por parte del docente; se afirma, en consecuencia que las estrategias didácticas-lúdicas son fundamentalmente procedimientos deliberados por el ente de enseñanza o aprendizaje con la intencionalidad y motivaciones definidas, esto acarrea una diversidad de definiciones encontradas donde la complejidad de sus elementos se ha diversificado al depender de la subjetividad, los recursos existentes y del propio contexto donde se dan las acciones lúdicas, de aquí la importancia de la implementación de la estrategia, pues marcará el desarrollo verbal del niño hasta su etapa adulta y vejez.

JUSTIFICACIÓN

El inadecuado uso de las estrategias lúdicas en la enseñanza – aprendizaje de los niños, el desenvolvimiento erróneo que tienen los jóvenes el día de hoy, con la manera de expresarse, de transmitir las ideas y de comunicarse con los demás, ha sido de mucha preocupación por mi parte, hoy en día por la falta de afecto, por la tecnología avanzada, los niños se han despreocupado mucho en poner énfasis en conocer la reglas ortográficas, en que no deben suprimir fonemas, en que deben expresarse correctamente ante ellos mismos y ante los demás.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

- Implementar una estrategia lúdica en el mejoramiento de la comunicación verbal de los niños de preparatoria de Educación Básica General.

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Establecer las dificultades de la comunicación verbal
- Elegir una estrategia lúdica adecuada para mejorar la comunicación verbal
- Desarrollar una estrategia lúdica para mejorar la comunicación verbal fundamentada en las actividades diarias.
- Evaluar de manera paulatina, la aceptación que tuvo la estrategia utilizada en el mejoramiento de la comunicación.

Tabla 10: Matriz de SHR_TEAM

OBJETIVOS DEL PROYECTO	DIAGNÓSTICO	HERRAMIENTAS PARA LA ACTUACIÓN	FEED-BACK	SEGUIMIENTO	CONSOLIDACIÓN DE VALORES
Facilitar la comprensión y el aprendizaje de los niños	La educación sigue siendo monótona, pasiva, rutinaria, individual, con el inadecuado uso de metodologías didácticas en el proceso de enseñanza. Aprendizaje	Teatrino, títeres, pictogramas. Esquemas de fichas de juego de piso y pared. Juegos didácticos.	Hacer, pensar y sentir	Observación de cambios comportamentales	Reforzar la integración a través del respeto, solidaridad, humildad, compañerismo, confianza.

Fuente: Educación lúdica
Investigador: Almeida 2002

FUNDAMENTO PEDAGÓGICO

La diversidad en el uso y la definición de los elementos de una estrategia didáctica-lúdicas por parte del profesorado se transforma, en la mayoría de los casos, en una complicación al momento del diseño y posterior implementación de la misma; por consiguiente, el propósito fundamental de este artículo es proponer una serie de elementos esenciales claramente definidos, concertados en la bibliografía básica del área temática de una estrategia con fines didácticos que vincule la praxis docente con la teoría vigente; de esta manera, el docente tendrá una guía que le permita diseñar e implementar estrategias didácticas con una visión amplia que le brinde un pleno acercamiento al eje lúdico.

Lúdico

(Vanegas Manuel, 2010) Desde el punto de vista del filósofo Huizinga J manifiesta que: *"El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser otro modo que en la vida real. El juego es el origen de la cultura".*

Por su parte desde el punto de vista Psicológico Vygotsky manifiesta que: "E*l juego constituye el motor y el desarrollo, donde crea las zonas de desarrollo próximo y parte de los deseos insatisfechos que resuelven en una satisfacción ficticia".* **(Almeida P. N., 2002)**

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa.

Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. Probablemente, las cosquillas, combinadas con la risa, sean una de las primeras actividades lúdicas del ser humano, al tiempo que una de las primeras actividades comunicativas previas a la aparición del lenguaje.

"La inserción de situaciones lúdicas en las aulas abre al docente un marco para la observación constante de cuestiones relativas a la selección de contenidos, la construcción deliberada de estrategias didácticas y al ajuste necesarias de sus intervenciones, que colaborarían con la generación de prácticas de enseñanza que posibilitan mejores condiciones de aprendizaje" **(Calzetta, 2005)**

Para el niño de cuatro a cinco años el juego deja de ser motivado para convertirse en motivador de la enseñanza-aprendizaje, se vuelve una fuente motivadora de conocimientos, afectivos, sensoriales y sociales. Las cuales ayudarán y estimularan para que ellos apliquen en el futuro una buena comunicación con los demás.

Comunicación verbal

La comunicación verbal se materializa mediante palabras, y las palabras de una lengua son signos verbales y de reglas combinadas que nos ayudan a expresar lo que sentimos hacia los demás, por medio de signos verbales.

"La comunicación verbal se refiere a esta como un proceso sencillo en que intervienen un hablante y un oyente, quienes se comunican a través de un mensaje. Este mensaje debe construirse a partir de un contexto, estar cifrado en un código, referirse a algo y transmitirse a través de un canal" **(Fajardo, 2009)**

Elementos de la comunicación

Los elementos de la comunicación son:

- **El emisor**.- Es aquella persona que emite el mensaje
- **El receptos**.- Es aquella persona que recibe el mensaje
- **El mensaje**.- Son palabras emitidas por el receptor.
- **El código.-** Es el conjunto de signos y de reglas con las que el emisor ha creado su mensaje.
- **El canal.-** Es el medio físico por el cual se pueden comunicar tanto el emisor como el receptor

PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

La propuesta que la haga es el diseño de una estrategia lúdica para mejorar la comunicación verbal en los niños de preparatoria. Razón por la cual manifiesto que reuniré varias herramientas que están presentes en el campo educativo, para que los niños pierdan el temor de hablar, razonar y compartir entre ellos mismos y con los demás.

Las herramientas que utilizaré son: el teatrino, la música o canciones y los pictogramas.

El teatrino es un escenario para la performance en donde actuarán títeres o muñecos que relatarán historietas de la vida real y de la fantasía, por medio de esto los niños pondrán mucha atención y se adentrarán en los personajes de las historietas.

La música es otra estrategia importante, como arte viene a nuestro encuentro, como una expresión de algo que sólo el ser humano ha sabido crear y comunicar a los demás, la misma que nos ayuda a ejercitar la mente, la creatividad y la sensibilidad con lo cual seremos capaces de entender y sentir, será un muro eficaz para detener la creciente pérdida de comunicación. La música genera experiencias sensoriales que permiten a los niños reconocer su cuerpo, sus múltiples posibilidades de movimiento y desarrollar coordinación y equilibrio, también fortalece el desarrollo del lenguaje a través de rimas, canciones y onomatopeyas, al tiempo que se convierte en un espacio en el cual los niños socializan e interiorizan diferentes conceptos que hacen parte de su vida cotidiana.

Los pictogramas son iconos, signos o imágenes esquemáticas asociadas a actividades, situaciones o entornos que facilita la comunicación de necesidades o de estimular la expresión oral. Son dibujos sencillos que explican con los mínimos detalles una acción y sirven como herramientas para la comunicación.

Unidas estas tres herramientas nos dará un buen resultado para que los niños se expresen de forma correcta y no omitan ningún fonema. Lograré que cuando ellos lleguen a la escuela no sea de forma obligatoria, sino no de forma alegre y con muchas ganas de aprender, además de obtener una correcta expresión verbal del lenguaje.

Los pasos que se va a seguir son los siguientes:

Tabla 11: Plan de clase

UNIDAD EDUCATIVA GONZÁLEZ SUÁREZ
Josefinos de Murialdo
Ambato

No. 01
De: 01

PLAN DE CLASE

1. DATOS INFORMATIVOS:

Asignatura: Lengua y Literatura	**Año:** Preparatoria	**Tema de la clase:** • Jugando, cantando y dramatizando fluye la comunicación
Eje Curricular*:*	**Paralelo:** "A"	
Docente: Lic. Lilian Espín C.	**Duración de la clase:** 45'	
Fecha: Jueves 9 de Abril del 2015	**Periodo académico**: 2014 - 2015	

2. DESPLIEGUE DEL PROCESO:

PRODUCTO DE ESTRATEGIA: Sistematización de la propuesta.	**LOGROS O RESULTADOS DE LA ESTRATEGIA:** Desarrollo de la comunicación verbal, creatividad, autocontrol.

3. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN:

FASES DE LA CLASE	PROCESO METODOLÓGICO		TIEMPO APROX.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS EVALUACIÓN
	ACTIVIDADES DOCENTES	ACTIVIDADES ESTUDIANTES		
INICIAL	1. **PRESENTACIÓN DEL DOCENTE.** 2. **EXPOSICIÓN DEL TEMA DE LA CLASE.** Los alimentos nutritivos y cuidar su salud 3. **AMBIENTACIÓN DIRIGIDA AL TEMA DE LA CLASE:** Canción: Don tomate 4. **ACTIVIDADES A DESARROLLAR EN LA CLASE.** Ubicación, armado del teatrino y selección de los títeres. 5. **MÉTODO A UTILIZAR EN LA CLASE.** Experiencial o ciclo del aprendizaje	Los niños participan activamente en la motivación con actitud positiva. Emiten criterios sobre los beneficios que da la naturaleza	5 minutos	Canción Lluvia de ideas

	6. **VALOR A FOMENTAR.** Respeto amor, cariño, protección y ternura a la naturaleza. 7. **FORMA DE EVALUACIÓN DE LA CLASE.** Observación			Preguntas puntuales
DESARROLLO	• **DETERMINAR LOS CONTENIDOS DE LA CLASE:** Jugando, cantando y dramatizando fluye la comunicación • **REALIZACIÓN DE LA TAREA** Los niños recrearan nuevamente la historia	Los niños preguntan, ¿Para qué son buenas las verduras? ¿Qué paso con el tomate? ¿Cómo se hace una ensalada? ¿Qué verduras utilizamos para la ensalada?	30 minutos	
FINAL	Evaluación con preguntas sobre el contenido de la clase.	Realizar preguntas aclaratorias acerca de la tarea o temas tratados con la guía del docente.	10 minutos	
TIEMPO TOTAL DE LA CLASE			**45 minutos**	

4. ACTIVIDADES PARA LA SIGUIENTE CLASE:

a) Tareas (lecturas, ejercicios, problemas, informes, etc.): Recreación de la historieta con pictogramas

5. OBSERVACIONES

a) Coordinaciones: Con la Unidad Educativa "González Suárez"	**b) Medios, Equipos, Otros:** grabadora, cd, teatrino, títeres, pictogramas.

	ELABORADO	**REVISADO**	**APROBADO**
NOMBRE	Lic. Lilián Espín DOCENTE	Lic. Lilia Oñate PROFESOR DE GRADO	Lic. Cecilia Larrea DIRECTOR ACADÉMICO
FIRMA			
FECHA	Jueves, 9 de Abril del 2015	Jueves, 9 de Abril del 2015	Jueves, 9 de Abril del 2015

Tabla 12: Dimensiones de Estrategias Lúdicas

¿POR QUÉ?	ACTIVIDADES ESPECÍFICAS	PROPÓSITO	DESARROLLO DE ACTIVIDADES	MATERIALES Y HERRAMIENTAS	EVALUACIÓN
Recreativas					
Al realizar diferentes acciones los niños interactúan entre ellos manifestando su deseo de aprender a comunicarse correctamente	Divertirse, expresarse por medio de la comunicación	Es que los niños adquieran confianza en ellos mismo y en los demás; de esta manera aprenderán a comunicarse con libertad.	Adquieren nuevas destrezas, representando la historieta con pictogramas o por medio de movimientos corporales.	Teatrino, títeres, pictogramas	Ficha de observación
Social					
Para obtener conocimientos y habilidades es necesario interactuar.	Desarrollar texto, actuación	Que los niños adquieran destrezas lúdicas en cada uno de sus actuaciones	Ejecución de actividades propuesta Juegos colectivos		
Pedagógico					
Proporciona a los niños actividades, autoexpresión y participación social	Los niños recrean la historieta a partir de sus propios conocimientos	Alcanzar un conocimiento a bases de sus destrezas y habilidades	Utilizando los pictogramas relatan la historieta		

Fuente: Educación lúdica
Investigador: Almeida 2002

Tabla 13: Matriz del Error Didáctico

Tipos	Actividades	Recursos	Motivación
Habilidades Cognitivas			
Habilidad es un potencial que posee el individuo en un momento determinado lo utilice o no. Tiene un componente cognitivo y afectivo. Un conjunto de habilidades constituye una destreza. **Capacidad** es una habilidad general que utiliza o puede utilizar el aprendiz para aprender.	Relatar una historieta	Teatrino, pictograma, títeres	Plantea situaciones de aprendizaje, orienta o guía dichos aprendizajes, evalúa procesos, estrategias, actitudes. En el patio los niños contaran su historieta, con la ayuda de sus compañeros.
Habilidades Psicomotoras			
Encargada de estudiar la manera cómo influye el movimiento en la organización psicológica de las personas.	Recortar y armar el rompecabezas sobre la historieta		Mediante el juego armaremos la historieta
Psicológicas			
Es la disciplina que investiga sobre los procesos mentales de personas. Esta disciplina analiza las tres dimensiones de los mencionados procesos: Cognitiva**,** afectiva **y** conductual**.** Brinda las bases conceptuales para comprender el proceso de aprendizaje en diferentes etapas evolutivas.	Por medio de los pictogramas relatar la historieta a los compañeros		Establece que cada persona tiene características y capacidades que lo hace difieren y único estas surgen del constante aprendizaje y desarrollo, se manifiesta en factores como la inteligencia, la creatividad, el estilo comunicativo, la motivación y la capacidad de comunicarse relacionándose con los demás. Cada niño demostrará lo que entendió de la historieta.

Fuente: Educación lúdica
Investigador: Almeida 2002

Tabla 14: Matriz de estadios prelingüísticos

Tipos	Características
Egocentrismo	• Es la incapacidad o imposibilidad para pensar en objetos o acontecimientos desde el punto de vista de otro sujeto • Las acciones de un bebé reflejan una total preocupación por sí mismo.
Circularidad	• Es la repetición de actos • Se producen tres tipos de reacciones circulares: primarias, secundarias y terciarias. ✓ R. C. Primarias: (1 mes a 4 meses), implican la repetición de actos corporales sencillos (referido al propio cuerpo). Ej.: Chuparse el dedo. ✓ R. C. Secundarias: (4 a 8-9 meses), implican la repetición de acciones que incluyen a los objetos (referido a la acción del bebé sobre el medio ambiente). Ej: Chupar objetos, hacer sonar un sonajero colgado en la cuna, etc. ✓ R. C. Terciarias: (11 meses a 18 meses), implican interacciones con el medio (introduce modificaciones para ver que se produce). Ej.: Dejar caer un objeto a la derecha, luego hacia adelante y después hacia atrás). Conducta explorad ora con acciones intencionales
Experimentación	• Esta aparece por primera vez en las R.C. Terciarias y se considera como determinante fundamental del aprendizaje en la primera infancia. Es importante fomentar la experimentación, ya que es un componente esencial del aprendizaje complejo.
Imitación	• Esta implica copiar una acción de otro sujeto para reproducir un acontecimiento. A los dos años, el niño puede imitar o representar actos o cosas que no están presentes. • Esto se conoce con el nombre de Imitación diferida y significa que puede formar imágenes mentales y recordar algo sucedido. • Se produce al inicio de las funciones simbólicas y de la interiorización de los esquemas de acción en representaciones. ✓ Función simbólica: Las palabras son en sí igual a símbolos. El lenguaje pasa de ser compañía de la acción a ser reconstrucción de una acción pasada. ✓ Se inicia la representación pre-conceptual. ❖ Preconcepto : Nociones lingüísticas primitivas que se encuentran a mitad de camino entre el símbolo y el concepto, entre los individual y abarcativo ❖ Concepto: Representación • Surgen las organizaciones representativas y se da un razonamiento prelógico por transducción (de Preconcepto a preconcepto), la yuxtaposición (concentración de las partes sin relacionarlas dentro de un todo) y el sincretismo • Pensamiento global e indiferenciado – (pensamiento que se origina mediante la concentración de una experiencia sin

	relacionar el todo con las partes); se expresan en: o El modo en que el niño explica la conducta de los casos (causa-efecto). o El modo en que expresa en forma verbal sus pensamientos. (Estructura en frases). o El modo en que describe su entendimiento (dibujos). • Surge la representación articulada o intuitiva y hay esbozos del pensamiento operacional. Se pasa entonces del pensamiento pre-operacional al operacional. Ahora, su lenguaje pasa a ser interiorizado: desaparece el pre-concepto, la transducción, la yuxtaposición y el sincretismo. El egocentrismo desaparece parcialmente, ya que se producen avances en el proceso de socialización, el niño puede clasificar por número de atributos y comienza
Vinculación	Los primeros años de vida del niño son un período vital en su desarrollo, pues en él se instauran las huellas y se conforman las futuras habilidades motrices, cognitivas, perceptuales, afectivas, sociales y lingüísticas que permitirán una interrelación equilibrada con el medio en el que se van a desenvolver a futuro.
Motivación	El aprendizaje del lenguaje oral requiere un grado de motivación, interacción con otras personas. El juego es una actividad que favorece el desarrollo del lenguaje.
Adaptativo-cognitivo	Es el proceso evolutivo de transformación que permite al niño ir desarrollando habilidades y destrezas, por medio de adquisisción de experiencias y aprendizajes, para la adaptación al medio.
Social desarrollo	La escolarización tiene una enorme importancia para el desarrollo del conocimiento del niño, ya que, el conjunto de experiencias educativas formales es el que principalmente posibilita las formas más abstractas de reflexión sobre la realidad.

Fuente: Clases didácticas
Investigador: Gutierrez 2004

Tabla 15: Matriz de logopedia

Concepto de logopedia	Es una herramienta muy útil para eliminar o mejorar las dificultades que se producen en el habla o en la voz.		
Clasificación de los sonidos	**1.- Modo de articulación**	Está referido al tipo de constricción o movimiento que se produce en cualquier punto de articulación.	En las **consonantes** los valores posibles son: **Oclusivas**.- los órganos articulatorios en un momento dado impiden el paso del aire. **Fricativas**.- estrechamiento de los órganos fono articulatorios sin llegar a impedir el paso del aire. **Africadas**.-oclusión seguida de fricación **Líquidas laterales**.- el aire sale por ambos lados de la lengua **Líquidas vibrantes.-** el ápice de la lengua vibra contra los alvéolos. En las **vocales** el modo de articulación puede ser: alto, medio o bajo.
	2.- Punto de articulación	Hace referencia al punto o tracto vocal en que se produce la principal oclusión o estrechamiento). Como en el anterior, los valores de este rasgo varían entre vocales y consonantes	Por el punto las **consonantes** pueden ser: **Bilabiales:** actúan los dos labios **Labiodentales:** actúan el labio inferior y los dientes superiores Interdentales: el ápice de la lengua entre los dos maxilares. **Dentales:** la lengua contra los incisivos superiores. **Alveolares**: la lengua contra los alvéolos superiores. **Palatales:** la lengua contra el paladar duro. **Velares:** la lengua contra el velo del paladar. Por el punto las **vocales** pueden ser anteriores, centrales y posteriores.
	3.- Sonoridad	Si durante la emisión las cuerdas vocales vibran, los sonidos se dicen son sonoros. En caso contrario son sordos.	
	4.- Nasalidad	El velo del paladar puede hacer que el aire salga por el conducto nasal (sonidos nasales) o que bien salga por el conducto bucal (sonidos orales).	
Trastornos del lenguaje	Incapacidad de comprender o de expresar una idea.		

	1.- Afasia	Alteración adquirida del lenguaje	
	2.- Disfasia	Lenguaje cuya adquisición se presenta cronológicamente retrasada, y que además evoluciona sin progresos	
	3.- Retraso simple del lenguaje	Su origen sería un discreto retraso a nivel madurativo.	
Trastornos del habla	Alteración en la articulación de las palabras, o de su fluencia o ritmo		
	1.- Dislalia	Alteración sistemática en la pronunciación de un determinado fonema,	
	2,- Espasmofemia:	**-** Alteración de la fluencia normal de las palabras, produciéndose el bloqueo o repetición de una o más sílabas.	
	3.- Disfluencia o Tartamudez fisiológica o evolutiva	Se refiere a un proceso fisiológico en el cual el niño presenta repeticiones de la palabra completa y sin espasmos	
	4.- Farfulleo o habla taquilálica	Consiste en un habla precipitada, producto de la cual, no se entiende lo que el niño dice.	
Alteración de órganos fono articulatorios			
	1.- Hipoacusia	Es la incapacidad total o parcial para escuchar sonidos en uno o ambos oídos	**Conducción:** habitualmente secundaria a Otitis media efusiva, y más rara vez a agenesia del oído medio **Sensorioneural**: secundaria a asfixia neonatal, ototoxicidad, enfermedades metabólicas, tumores del SNC, causa genética
	2.- Disglosia	Alteración de los órganos fono articulatorios, que causa trastorno del habla y lenguaje	
	3.- Disartria	Dificultad en la pronunciación de las palabras de etiología neurológica.	

Fuente: Investigación educativa
Investigador: Schumacher y Millan 2011

PROCEDIMIENTO

Para una aplicación correcta de la estrategia se plasma la estrategia en tres momentos:

Momento 1 inicial: Corresponde a la presentación del Docente, exposición del tema de la clase, ambientación dirigida al tema de la clase, actividades a desarrollar en la clase, método a desarrollar en la clase, valor a fomentar y forma de evaluación de la clase.

- Ambientación:

Daré la bienvenida a los niños con una canción motivadora, para que ellos se adapten al lugar en donde van a pasar la mañana y con respecto al tema de clase.

- Actividades a desarrollar:

Ubicación y armado del teatrino, selección de los títeres.

- Método a utilizar en la clase:

Método experiencial o ciclo del aprendizaje.

"Es aquel que se centra en las actividades y participación del estudiante y logra que a partir de su propia experiencia, genere un proceso de desarrollo de capacidades, especialmente orientadas a la aplicación práctica de esos saberes y formas culturales."

El modelo experiencial "*gira sobre la experiencia e implica centrarse en las personas que aprenden, permitiendo que compartan responsabilidades en sus propios aprendizajes"*.

El modelo de Kolb consta de cuatro estadios.

1. Experiencia Concreta

"Es la actividad inicial mediante la cual el sujeto de aprendizaje participa en la vivencia, directa o indirectamente. Significa, por tanto, que se parte de actividades o hechos propios de la vida. El partir de la experiencia concreta, permite optimizar la subjetividad y extraer elementos objetivos (información) que posteriormente son sometidos a análisis.

Existen muchas formas, tanto individuales como grupales, que permiten facilitar la experiencia concreta del aprendizaje, algunas de ellas son:

Estudio de casos, Grupos de discusión, Juego de roles, Solución de problemas, Descripción de experiencias, Vivir una experiencia que requiera una forma de actuación, Intercambio de experiencias y conocimientos, Concordar y discordar, Proyectos." (Gutiérrez, 2004)

2. Observación Reflexiva

Esta fase propicia el compartir las experiencias vividas. Para ello se pueden formar pequeños grupos de trabajo, o hacerlo a nivel de grupo completo. En ocasiones, son convenientes estas formas; primero, hacerlo en grupos pequeños; y, luego en grupo total; esto enriquece las observaciones y reflexiones y se puede conseguir una mejor sistematización.

El papel del facilitador, en esta fase, consiste en ayudar a los participantes a:

- Recrear la experiencia y pensar críticamente sobre ella
- Verbalizar lo que piensan y sienten
- Sintetizar las observaciones y a profundizar la visión de la experiencia entre diversos puntos de vista, comparando las percepciones y reacciones
- Tener una visión "hacia dentro" que permitirá considerarse como objeto y sujeto del proceso

Las formas más apropiadas para esta fase del proceso son:

Grupos de discusión, Observación del trabajo en grupo, Interrogatorio, Análisis de datos, Entrevistas, Retroalimentación personal, Presentación de informes plenaria

3. Abstracción, Generalización

Consiste en establecer conceptos y generalizaciones surgidos del total de detalles producidos durante la experiencia concreta y la reflexión. En otras palabras, cada participante tiene una experiencia concreta similar que provoca muchas reacciones, sensaciones y observaciones. Estas se participan al grupo y se procura atar y sacar conclusiones válidas que pueden ser tomadas como generalizaciones a otros similares.

Entre las técnicas utilizadas para esta fase, se encuentran:

Grupo de discusión, Respuestas individuales o de grupo a preguntas estructuradas, Resúmenes, Taller pedagógico, Exposiciones.

4. Experimentación Activa

Esta frase *"permite a los participantes percibir la utilidad del acto de capacitación a través de la comprensión de los resultados lo cual permitirá encontrar respuestas a futuros requerimientos".* El capacitador debe convertirse en un propiciador de una visión prospectiva a los participantes a encontrar utilidad práctica a las conclusiones establecidas. Las actividades utilizadas para facilitar la experimentación activa son, entre otras:

Responder individualmente o colectivamente a pregunta:

¿Cómo utilizar este aprendizaje en su vida diaria?

- Plantear formar de aplicación
- Idear procesos de innovación
- Resolver nuevos problemas
- Talleres

"*El modelo experiencial también se denomina* ***"Circulo del Inter aprendizaje activo"*** *puesto que puede ser percibido como una secuencia que se inicia, aunque no siempre, de la experiencia concreta, continúa con la observación reflexiva, para derivar en la abstracción – generalización y concluir con la experiencia activa para ir a una nueva experiencia concreta a un nivel más alto. En la realidad los circuitos pueden ser diversos, dependiendo del tema de aprendizaje y la dinámica del grupo de capacitados*". (Schumacher, J. Mc Millan y S., 2011)

Figura 14: Ciclo del aprendizaje o ciclo de kolb



Fuente: Investigación Educativa
Investigador: Schumacher y Mc. Millan, 2011

En definitiva el ciclo del aprendizaje según Kolb representa las diferentes etapas o estadios por los cuales pasa un proceso de aprendizaje. Se trata de un modelo, no una predicción cierta de cómo va a darse e aprendizaje o sobre qué estilos antevendrán en el mismo. Las propuestas de Kolb proporcionan un nuevo marco de referencia que permite comprender mejor lo que sucede cuando se emprende un proceso de aprendizaje.

- Valor a fomentar:

Se puede indicar cualquier tipo de valor, para la estrategia se ha tomado como referente el respeto, amor, cariño, protección y ternura a la naturaleza.

¿Qué son los valores?

Los valores son hábitos que hacen posible una sana convivencia en sociedad.

- Forma de evaluación de la clase:

La observación, con el instrumento de la lista de cotejo

Momento 2: Desarrollo

- Determinar los contenidos de la clase

Se determina con claridad y precisión el tema: “Las verduras”

Se juega con los títeres, se canta la historieta y dramatiza de manera fluida la historieta implementando la comunicación verbal.

- Relato:

Este se los realizará con el teatrino y la canción referente al tema, utilizaré los títeres para darles a conocer el tema que vamos a tratar en ese día, unido a la canción, veremos que los niños no se aburren y su cuerpo empieza a moverse y su mente despertará con la historia que se la está relatando.

- Realización de la tarea

Los niños relatarán nuevamente la historieta utilizando los pictogramas

Momento 3: Final

- Se realiza la retro alimentación del tema tratado y finalmente se aplica la evaluación mediante preguntas, con la utilización de la lista de cotejo.

- Retroalimentación:

Se lo realizará con los pictogramas, los cuales nos ayudarán para que ellos cuenten a su manera y de forma secuencial la historia. Aquí vamos a darnos cuenta que los niños que tienen alguna dificultad, podrán desenvolverse adecuadamente y no serán más objeto de burla de sus compañeros.

Tabla 16: Instrumento de observación

INSTRUMENTO DE OBSERVACIÓN				
ORDEN	ASPECTOS	SI	NO	OBSERVACIÓN
1	Se motiva con la canción			
2	Atiende a la historieta presentada			
3	Interactúa con los personajes			
4	Reconstruye la historieta con los pictogramas			
5	Crea su propia su historieta			

Fuente: Unidad Educativa "González Suárez"
Investigador: Lic. Lilián Espín C.

Figura 15: Pictogramas, Taetrino



Fuente: La Trouppe
Investigador: Lic. Lilián Espín

Figura 16: Canciones



Fuente: 7 tonos
Investigador: Lic. Lilián Espín

Figura 17: Pictogramas



Fuente: Pictogramas
Investigador: Lic. Lilián Espín

REFERENCIAS

Almeida, P. d. (2002). *Educación Lúdica.* Bogotá- Colombia: San Pablo.

Calzetta, J. (2005). *La juegoteca.* LUMEN HUMANITAS.

Fajardo, L. (2009). A proósito de la comunicación verbal. *Forma y Función*, 142.

5.2 Evaluación preliminar

Una de las falencias en la educación en la Unidad Educativa "González Suárez" es la inadecuada utilización de las estrategias lúdicas enfocadas en el mejoramiento de la comunicación verbal. Las estrategias lúdicas promoverán la adecuada implementación de técnicas, procedimientos y actividades que permitan a los discentes apropiarse de las actividades necesarias.

Es de conocida relevancia en la institución, la preocupación por las dificultades de los estudiantes en los distintos niveles educativos, para expresarse de forma adecuada, pues se ve en los niveles superiores que los discentes en cierto periodo de su desarrollo no se expresan con soltura fluidez, autonomía y les produce traumas provocando timidez, baja autoestima, siendo objeto de burlas y de bullyng por parte de sus compañeros.

Suele existir aquella creencia que cuando crezca el niño la comunicación verbal mejorará con los demás, sin embargo, conforme avanza nos vamos dando cuenta que la comunicación no ha mejorado sino ha empeorado ya que en la actualidad los jóvenes no se expresan bien, la gran mayoría omiten fonemas al comunicarse con sus semejantes, la tecnología también ha incrementado el mal uso del lenguaje ya que ellos no utilizan apropiadamente las reglas ortográficas.

Para determinar el grado de utilidad generado con la estrategia didáctica lúdica, que se presentó como propuesta para el desarrollo de la comunicación verbal de los estudiantes de la Unidad Educativa González Suárez se tomaron en cuenta dos elementos importantes, bajo los cuales se valoraron aspectos relacionados a las tareas propuestas, así como su aplicabilidad, factibilidad e impacto.

El primero fue la validación de expertos en el área de Parvularia, los cuales desde su punto de vista y de acuerdo a su experiencia profesional contribuyeron de manera efectiva en la validación de la estrategia presentada. Para ello se diseñó un instrumento con el cual se valoraron los aspectos referentes al tema, a la factibilidad, utilidad, fundamentación teórica y descripción de la propuesta (Anexo 3), los mismos que fueron calificados bajo tres escalas, dentro de las cuales 3

representaba a Muy Satisfactorio; 2 representaba Satisfactorio y 1 representaba Poco Satisfactorio.

La tabla que se muestra a continuación detalla el contenido de los elementos mencionados anteriormente:

Tabla 17: Contenido del Instrumento de validación de expertos parvularios

Aspectos	3. Muy Satisfac torio	2. Satisfac torio	1. Poco Satisfac torio	Observaciones
1. **EL TEMA:** • Identificación de la propuesta. • Originalidad. • Impacto.				
2. **FACTIBILIDAD:** • Se puede emplear sin inconvenientes • Se expone claramente cómo aplicarlo				
3. UTILIDAD: • Favorece a mejorar el proceso educativo. • Contribuye como un aporte para la institución.				
4. FUNDAMENTACIÓN TEORICA: • Se fundamenta en teorías científicas contemporáneas. • Los conceptos son de fácil comprensión. • Utiliza terminología básica y específica.				
5. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA: • Presenta un orden lógico. • Tiene coherencia entre si los componentes de la propuesta. • Se ajusta a la realidad del contexto social. • Es sugestivo e interesante. • Es de fácil manejo.				
TOTAL				

Fuente: Formato de Validación de Expertos propuesto por el Director de Tesis Mg. Patricio Valverde
Elaborado por: Lilián Elizabeth Espín Céspedes.

Para la selección de los expertos que participaron en la validación de la estrategia didáctica Jugando, cantando y dramatizando fluye la comunicación verbal, se consideraron algunos elementos importantes:

El primero a considerar fueron los años de experiencia profesional en la enseñanza parvularia de cada uno de los expertos validadores. Es importante destacar que los 4 profesionales que participaron como validadores cuentan con más de 15 años de experiencia en la práctica docente.

El segundo a considerar fue el sistema en el cual se encuentran desempeñando su actividad profesional: para ello se seleccionaron dos docentes vinculados al sistema de educación general básica de la Unidad Educativa González Suárez Lic. Lilia Oñate y Lic. Cecilia Larrea y de la Unidad Educativa Sagrada Familia Mg. Sara Loza, y una docentes vinculados al sistema de Educación Superior de la Universidad Técnica de Ambato. Dichas instituciones pertenecen al cantón Ambato provincia de Tungurahua.

Es importante resaltar que una vez conocidos los resultados de la validación de expertos, todos los profesionales coincidieron en su dictamen final, el cual fue conceder la máxima calificación a cada uno de los parámetros relacionados con la estrategia didáctica jugando, cantando y dramatizando fluye la comunicación.

Para ello se diseñó una lista de chequeo, similar el del instrumento presentado para la validación de expertos (Anexo 4), en el cual se consideraron los siguientes aspectos: Información proporcionada en la propuesta, descripción de la estrategia, nombre de la estrategia, factibilidad y utilidad. Sin embargo, a diferencia del instrumento de validación de expertos, en la lista de chequeo se realizó un detalle de todos los aspectos relacionados a cada uno de los parámetros evaluados. Además cada uno de estos aspectos fue valorado en tres escalas considerando 3 como Muy Satisfactorio; 2 como Satisfactorio y 1 como Poco Satisfactorio.

El detalle de los aspectos considerados en esta evaluación se detalla en la siguiente tabla:

Tabla 18: Contenido de la lista de chequeo sobre la utilidad de la estrategia didáctica para los docentes de la Unidad Educativa "González Suárez"

Aspectos	3.M S	2. S	1. P S	Observaciones
1. INFORMACIÓN PROPORCIONADA EN LA PROPUESTA: • Tiene relación con lo que debe conocer el estudiante y el docente en cuanto a la habilidad oral de la comunicación verbal. • Los conceptos son de fácil comprensión. • Utiliza terminología básica y específica. • Tiene autores que respaldan la información presentada.				
2. DESCRIPCIÓN DE LA ESTRATEGIA: • Presenta un orden lógico. • Tiene coherencia entre si las actividades de la estrategia. • Se ajusta a la realidad del contexto social. • Es sugestivo e interesante. • Es de fácil manejo. • Cuenta con una explicación clara para que el docente pueda aplicarla con los estudiantes. • Cuenta con objetivos claros para el desarrollo de las actividades.				
3. NOMBRE DE LA ESTRATEGIA: • El nombre de la estrategia didáctica es original y nuevo. • Llama la atención al momento de leerlo • Está relacionado con las actividades propuestas dentro de la estrategia didáctica.				
4. FACTIBILIDAD: • Se puede aplicar sin inconvenientes • Es sencilla de aplicarla • Cuenta con material acorde a las necesidades de los estudiantes • Puede ser aplicada en cualquier tema dentro de la malla curricular de preparatoria.				
5. UTILIDAD: • Contribuye al desarrollo de la habilidad oral de los estudiantes. • Motiva al estudiante para participar en actividades de comunicación verbal. • Contribuye como aporte para el proceso de desarrollo de la comunicación verbal • Representa una estrategia útil para que el docente pueda realizar actividades de Comunicación en el aula de clase. • Considera aspectos relacionados a la realidad de los				

estudiantes y de la Unidad Educativa.				
6. TAREAS INCLUÍDAS EN LA ESTRATEGIA • Las actividades están acordes al nivel del estudiante. • Las actividades toman en cuenta las acciones incluidas por los estudiantes. • Son actividades motivadoras para que el estudiante desarrolle su parte verbal. • Las actividades pueden ser modificadas de acuerdo a diferentes temas y situaciones dentro del proceso de la comunicación verbal.				
TOTAL				

Fuente: Formato de lista de chequeo propuesto por el Director de Tesis Mg. Patricio Valverde
Elaborado por: Lilián Elizabeth Espín Céspedes

Como resultado final de esta evaluación realizada por los docentes parvularias de la Unidad Educativa "González Suárez" que laboran en prebásica, todos coincidieron en dar la calificación de 3 (Muy Satisfactorio) a cada uno de los aspectos descritos en la estrategia didáctica Jugando, cantando y dramatizando fluye la comunicación verbal. Con lo cual se ratifican los resultados alcanzados en la fase de validación de expertos, que consideran que la estrategia se constituye en una herramienta útil para el docente que busca desarrollar la habilidad de comunicación verbal.

5.3 Análisis de resultados

El objetivo principal del presente trabajo fue diseñar una estrategia didáctica lúdica para mejorar la comunicación verbal en los niños de preparatoria de educación inicial básica. Para ello primeramente se realizó una revisión bibliográfica que sería la base fundamental para un diagnóstico con el cual se pudieron conocer las limitaciones que se presentan en el desarrollo de las actividades de la comunicación verbal, identificar la realidad de los niños de preparatoria, lo que permitió seleccionar adecuadamente aquellas actividades que favorezcan a la parte oral de los niños. Una vez identificados estos elementos se realizó una búsqueda exhaustiva de la información necesaria para sustentar teóricamente el desarrollo de la propuesta, la información utilizada se basó principalmente en artículos de revistas, libros y trabajos realizados con respecto al mismo tema, cabe mencionar que la información recopilada fue información actual en su mayor parte, todo ello con la finalidad de brindar un aporte que sea significativo y útil para la propuesta final.

Con la información recopilada se diseñó la estrategia jugando, cantando y dramatizando fluye la comunicación verbal en la cual se incluyeron 3 actividades, dos de las cuales son previas a la realización de la tarea final que fue relatar de forma clara la historieta seleccionado en un espacio simulado dentro del aula de clase. Finalmente y con el objetivo de determinar la utilidad

generada con la estrategia se procedió con la validación de la misma, para ello se contó con el aporte valioso de docentes expertos en el área de parvularia, con una trayectoria amplia, con lo cual se dio mayor sustento profesional, además que representa una ventaja que hizo más llamativa la estrategia denominada Jugando, cantando y dramatizando fluye la comunicación verbal.

Los objetivos propuestos inicialmente dentro del trabajo de tesis se cumplieron totalmente, todos estaban encaminados al diseño de una estrategia didáctica lúdica para el mejoramiento de la comunicación verbal de los estudiantes de la Unidad Educativa González Suárez, el mismo que se cumplió satisfactoriamente con la estrategia lúdica que se la nombra como "jugando, cantando y dramatizando fluye la comunicación verbal", validado por su utilidad por expertos del parvularia, así como de los docentes de la Unidad Educativa "González Suárez y Sagrada Familia".

Las actividades propuestas dentro de la estrategia didáctica lúdica guarda total coherencia y fueron basadas en el enfoque constructivista, el cual representó la base fundamental para su creación, esto en vista de los múltiples beneficios mencionados en varios trabajos anteriores en los cuales se hacía mención a las ventajas proporcionadas con la aplicación de actividades lúdicas en la mejora de la comunicación verbal. Entre ellas podemos citar los de Piaget (1952), Bruner (1960), Ausubel (1963), así como Vygotsky (1978), en los cuales se hizo uso de este enfoque por actividades logrando una interacción permanente con la comunicación verbal y los niños, alcanzando entre sus beneficios un trabajo colaborativo, así como un desarrollo de la motivación y un incremento en el grado de confianza entre docente y estudiantes, lo cual favoreció el mejoramiento de la comunicación verbal de los niños de preparatoria.

INTERPRETACIÓN DE DATOS DE LA ENTREVISTA

Entrevista dirigida a los docentes de preparatoria de Educación General Básica de la Unidad Educativa "González Suárez"

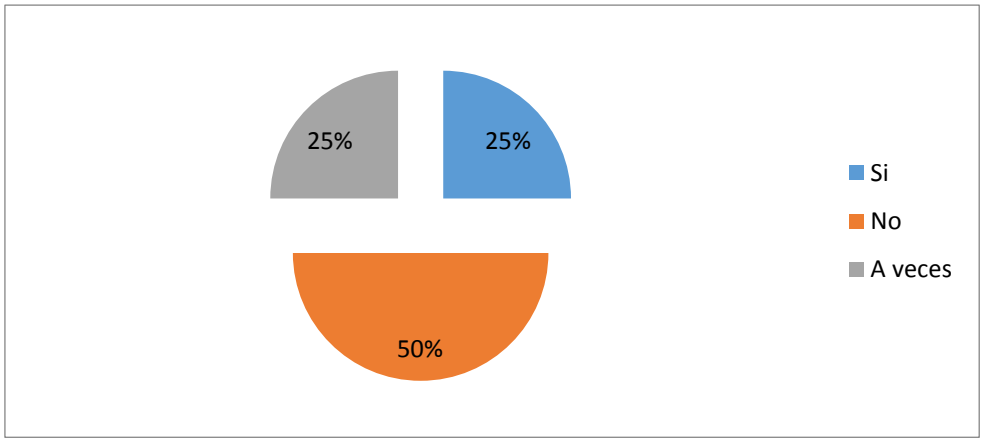
Pregunta 1.- ¿Detectó usted algún problema de comunicación en sus estudiantes?

Tabla 19: Problema de comunicación

Opciones	Frecuencias	%	% Acumulada
Si	15	25%	25%
No	30	50%	75%
A veces	15	25%	100%
	60	**100%**	

Fuente: Entrevista aplicada a Docentes Anexo A
Investigador: Lic. Lilián Espín

Figura 18: Problema de comunicación



Fuente: Entrevista aplicada a Docentes Anexo A
Investigador: Lic. Lilián Espín

Análisis de Datos: De los resultados de la entrevista aplicada, el 25% de los docentes entrevistados asegura que ha encontrado problemas en la comunicación de los niños, 50% afirma no haber encontrado problemas en la comunicación que ellos son muy pequeños y que no se expresan bien y el 25% restante asevera que a veces los niños se comunican bien y otra veces no lo hacen.

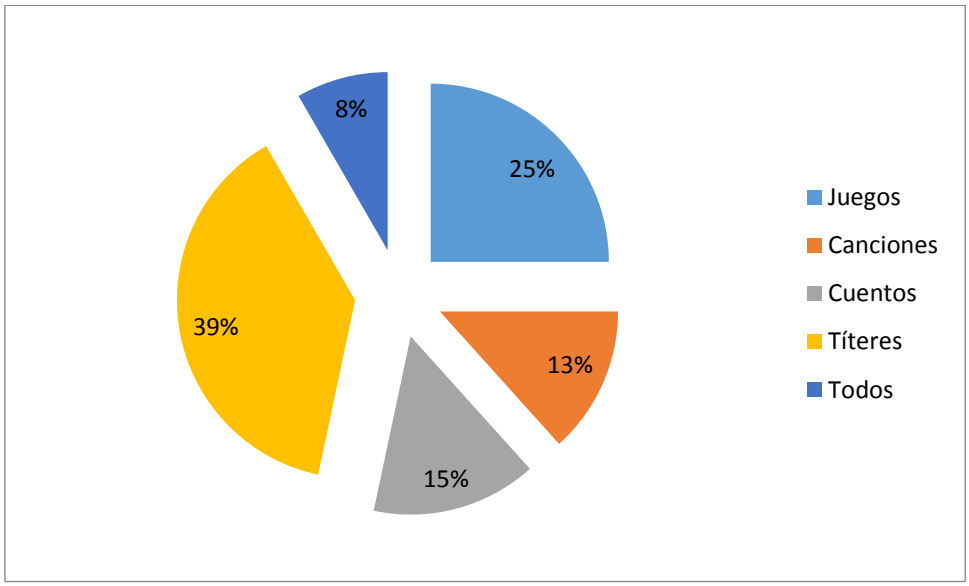
Pregunta 2.- ¿Qué estrategias utiliza usted en el aula para mejorar la comunicación?

Tabla 20: Uso de estrategias

Opciones	Frecuencias	%	% Acumulada
Juegos	15	25%	25%
Canciones	8	13%	38%
Cuentos	9	15%	43%
Títeres	23	39%	82%
Todos	5	8%	100%
	60	**100%**	

Fuente: Entrevista aplicada a Docentes Anexo A
Investigador: Lic. Lilián Espín

Figura 19: Uso de estrategias



Fuente: Entrevista aplicada a Docentes Anexo A
Investigador: Lic. Lilián Espí

Análisis de Datos: De los resultados de la entrevista aplicada, el 8% de los docentes entrevistados manifiestan que utiliza todas las estrategias conocidas, el 13% afirma que utiliza solo canciones para que los niños se expresan claramente, el 15% solo utiliza cuentos, el 25% juega con los niños y el 30% trabaja con títeres.

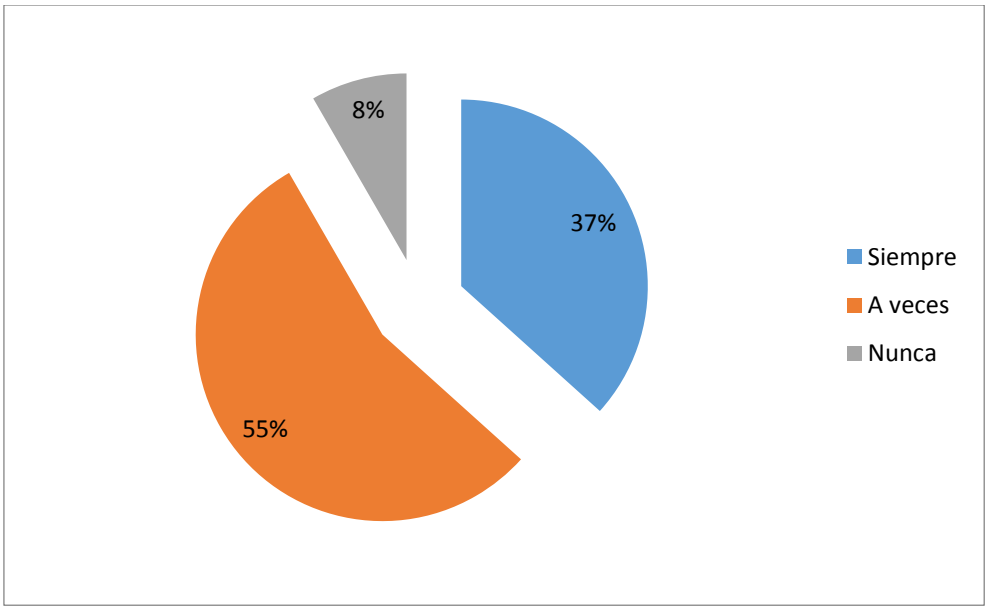
Pregunta 3.- ¿Con qué periodicidad utiliza usted las estrategias lúdicas en el aula para que los niños se comuniquen entre ellos?

Tabla 21: Periodicidad de estrategias

Opciones	Frecuencias	%	% Acumulada
Siempre	22	37%	37%
A veces	33	55%	92%
Nunca	5	8%	100%
	60	**100%**	

Fuente: Entrevista aplicada a Docentes Anexo A
Investigador: Lic. Lilián Espín

Figura 20: Periodicidad de estrategias



Fuente: Entrevista aplicada a Docentes Anexo A
Investigador: Lic. Lilián Espín

Análisis de Datos: De los resultados de la entrevista aplicada, el 8% manifiesta que no utilizan ninguna estrategia lúdica para que los niños se comuniquen, el 37% afirma que si utiliza las estrategias y que el 55% rara vez utiliza las estrategias.

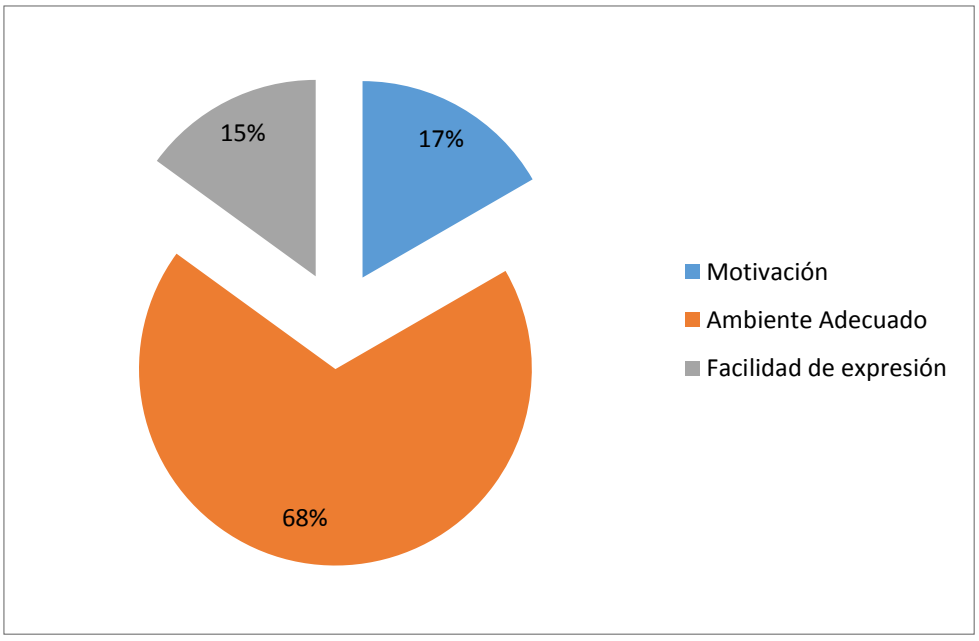
Pregunta 4.- ¿Qué finalidad debe cumplir las estrategias lúdicas en la expresión verbal en los niños?

Tabla 22: Finalidad de las estrategia lúdicas

Opciones	Frecuencias	%	% Acumulada
Motivación	10	17%	17%
Ambiente Adecuado	41	68%	85%
Facilidad de expresión	9	15%	100%
	60	**100%**	

Fuente: Entrevista aplicada a Docentes Anexo A
Investigador: Lic. Lilián Espín

Figura 21: Finalidad de la estrategia lúdica



Fuente: Entrevista aplicada a Docentes Anexo A
Investigador: Lic. Lilián Espín

Análisis de Datos: De los resultados de la entrevista aplicada el 15% manifiesta que con las estrategias utilizada ha obtenido la facilidad para que los niños se expresen, el 17% da motivación para corregir algún problema de comunicación y el 68% le interesa más que el ambiente esta adecuado para que ellos trabajen.

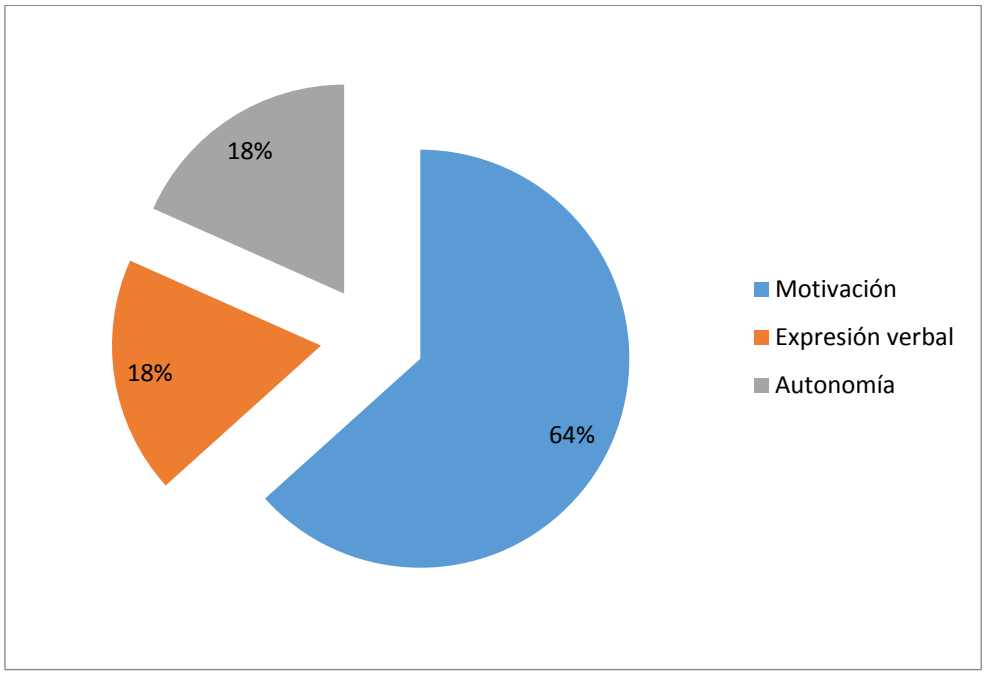
Pregunta 5.- ¿Para qué utiliza las estrategias lúdicas aplicadas por usted?

Tabla 23: Utilización de estrategias lúdicas

Opciones	Frecuencias	%	% Acumulada
Motivación	38	64%	64%
Expresión verbal	11	18%	82%
Autonomía	11	18%	100%
	60	**100%**	

Fuente: Entrevista aplicada a Docentes Anexo A
Investigador: Lic. Lilián Espín

Figura 22: Utilización de estrategias lúdicas



Fuente: Entrevista aplicada a Docentes Anexo A
Investigador: Lic. Lilián Espín

Análisis de Datos: De los resultados de la entrevista aplicada, el 18% manifiesta que las estrategias utilizadas por los maestros son para que los niños tengan autonomía propia y el otro 18% para motivarles a ellos a que se expresen verbalmente correctamente y el 64% les motivan a los niños para que se porten bien y que realicen las tareas.

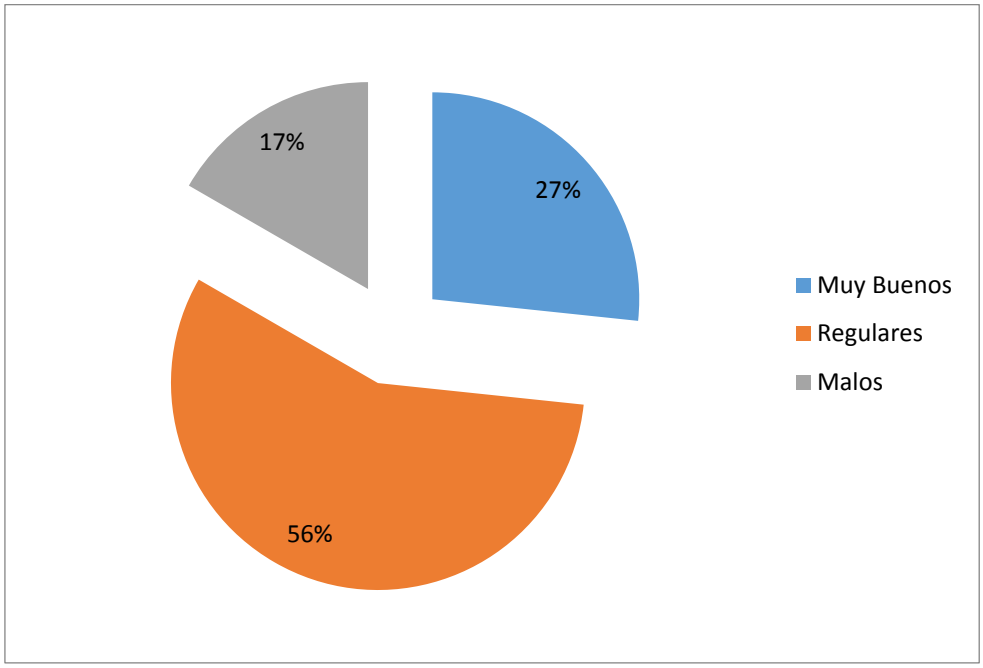
Pregunta 6.- ¿Qué resulta ha obtenido usted al aplicar las estrategias lúdicas?

Tabla 24: Aplicación de las estrategias lúdicas

Opciones	Frecuencias	%	% Acumulada
Muy Buenos	16	64%	64%
Regulares	34	18%	82%
Malos	10	18%	100%
	60	**100%**	

Fuente: Entrevista aplicada a Docentes Anexo A
Investigador: Lic. Lilián Espín

Figura 23: Aplicación de las estrategias lúdicas



Fuente: Entrevista aplicada a Docentes Anexo A
Investigador: Lic. Lilián Espín

Análisis de Datos: De los resultados de la entrevista aplicada, el 17% manifiesta que le ha ido mal que no le ha dado resultado, pero el 27% dice que si le han dado resultado que los niños se han encontrado bien y responden correctamente y el 56% que no le han dado mucho resultado que han fracaso con varias estrategias.

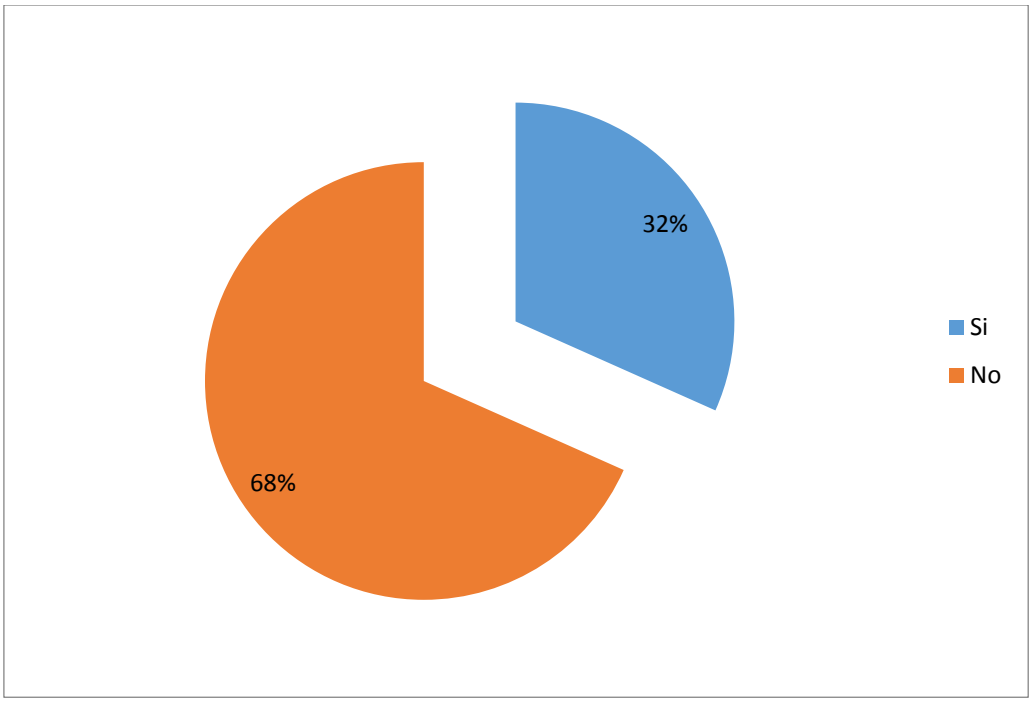
Pregunta 7.- ¿Aplica usted alguna estrategia lúdica en especial para mejorar la comunicación verbal?

Tabla 25: Mejoramiento de la comunicación verbal

Opciones	Frecuencias	%	% Acumulada
Si	19	32%	32%
No	41	68%	100%
	60	**100%**	

Fuente: Entrevista aplicada a Docentes Anexo A
Investigador: Lic. Lilián Espín

Figura 24: Mejoramiento de la comunicación verbal



Fuente: Entrevista aplicada a Docentes Anexo A
Investigador: Lic. Lilián Espín

Análisis de Datos: De los resultados de la entrevista aplicada, el 32% de ellos manifiestan que si utilizan el juego para que los niños pongan atención, pero el 68% no utiliza, ellos manifiestan que se vuelven inquietos y no ponen atención.

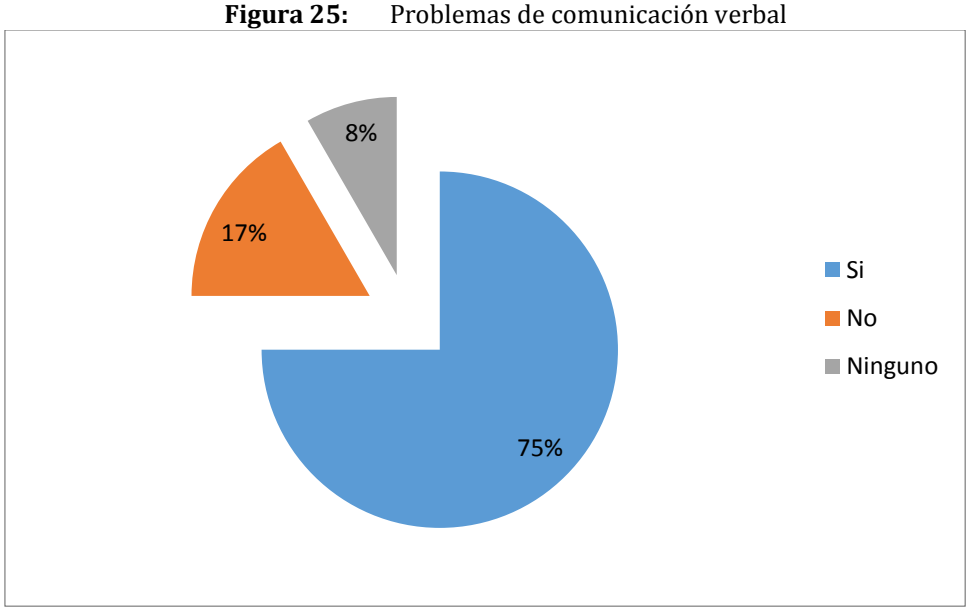
Pregunta 8.- ¿Detectó usted problemas de comunicación verbal es sus estudiantes?

Tabla 26: Problemas de comunicación verbal

Opciones	Frecuencias	%	% Acumulada
Si	45	75%	75%
No	10	17%	92%
Ninguno	5	8%	100%
	60	**100%**	

Fuente: Entrevista aplicada a Docentes Anexo A
Investigador: Lic. Lilián Espín

Figura 25: Problemas de comunicación verbal



Fuente: Entrevista aplicada a Docentes Anexo A
Investigador: Lic. Lilián Espín

Análisis de Datos: De los resultados de la entrevista aplicada, el 8% dice que no existe ninguna dificultad en comunicarse los niños con los demás, pero el 17% no ha encontrado ninguna dificultad y el 75% si lo ha encontrado problemas.

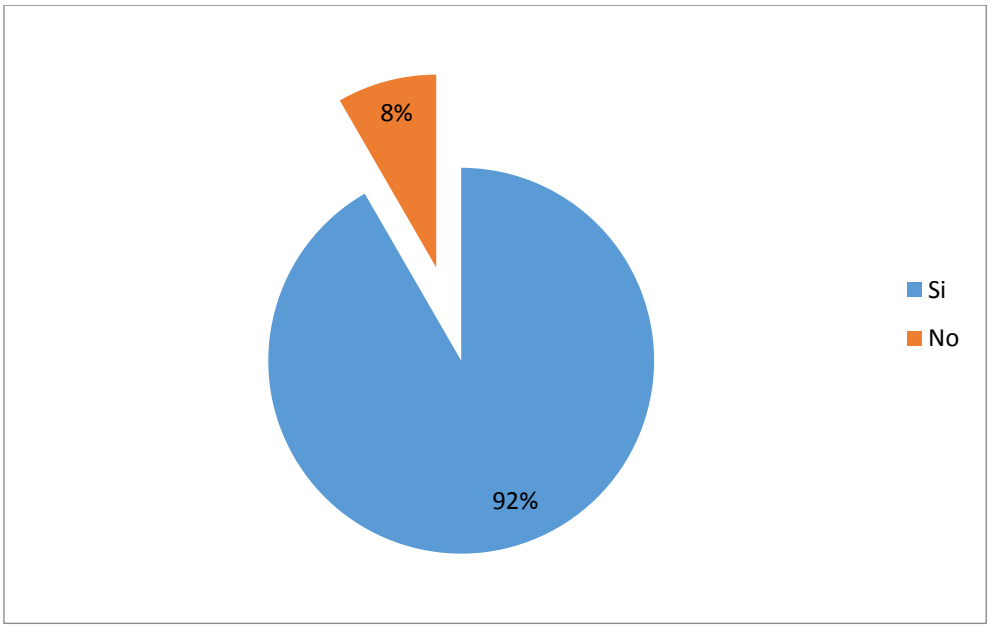
Pregunta 9: ¿Considera usted que se de crear una nueva estrategia para que los niños tengan una buena comunicación verbal?

Tabla 27: Creación de una nueva estrategia lúdica

Opciones	Frecuencias	%	% Acumulada
Si	55	92%	92%
No	5	8%	100%
	60	**100%**	

Fuente: Entrevista aplicada a Docentes Anexo A
Investigador: Lic. Lilián Espín

Figura 26: Creación de una nueva estrategia lúdica



Fuente: Entrevista aplicada a Docentes Anexo A
Investigador: Lic. Lilián Espín

Análisis de Datos: De los resultados de la entrevista aplicada, el 8% manifiesta que no existen, pero el 92% dice que si se debe crear una nueva estrategia.

INTERPRETACIÓN DE DATOS DE LA ENCUESTA

Encuesta dirigida a los padres de familia de preparatoria de Educación General Básica de la Unidad Educativa "González Suárez"

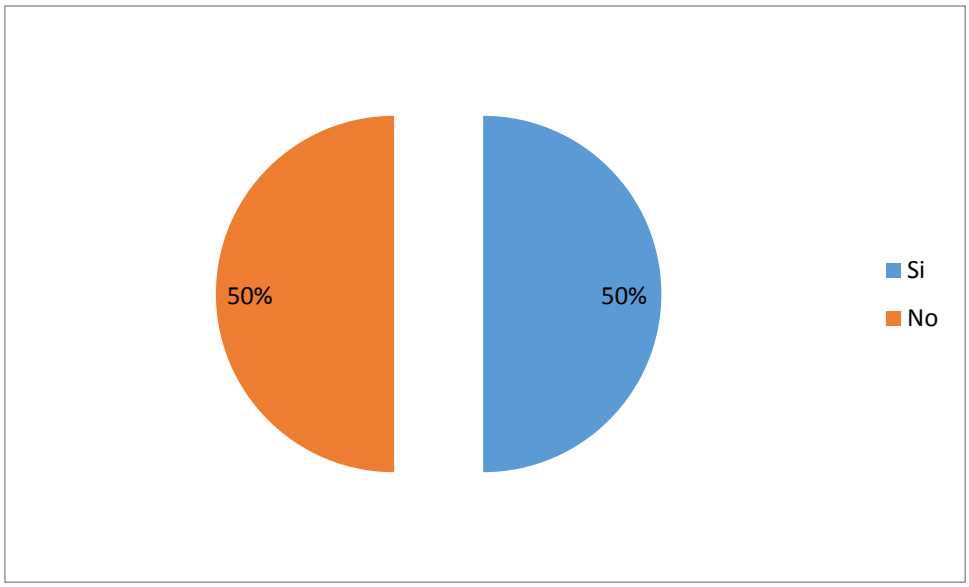
Pregunta 1: ¿Conoce usted qué tipo de estrategia utiliza la maestra para la enseñanza de su hijo?

Tabla 28: Tipo de estrategia

Opciones	Frecuencias	%	% Acumulada
Si	30	50%	50%
No	30	50%	100%
	60	**100%**	

Fuente: Encuesta aplicada a Padres de Familia Anexo B
Investigador: Lic. Lilián Espín

Figura 27: Tipo de estrategia



Fuente: Encuesta aplicada a Padres de Familia Anexo B
Investigador: Lic. Lilián Espín

Análisis de Datos: De los resultados de la encuesta aplicada a los padres de familia, el 50%manifiesta que algunos si la conocen y que otros desconocen de lo que se trata.

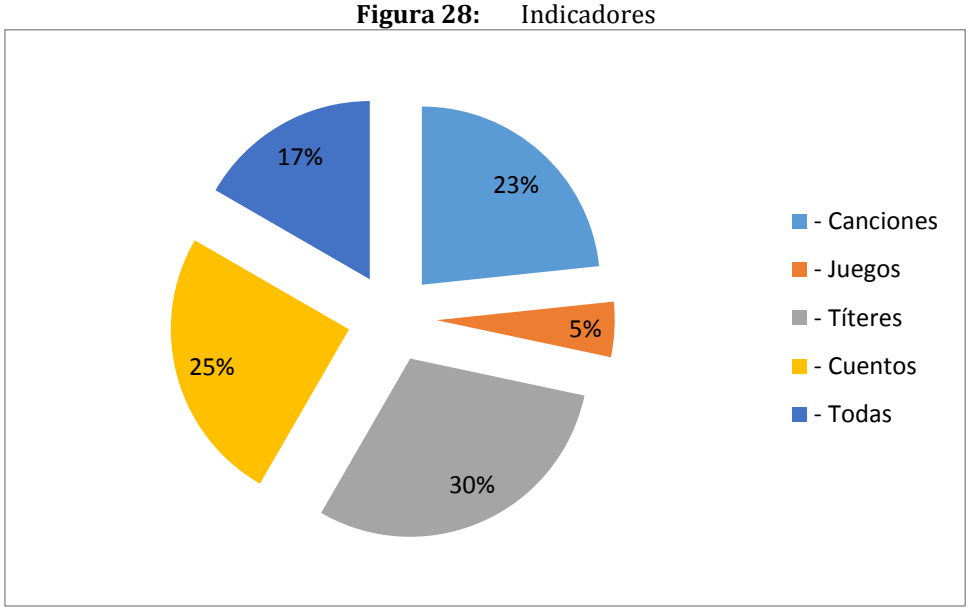
Pregunta 2: ¿Cuál de estos indicadores utiliza más la maestra para la enseñanza-aprendizaje?

Tabla 29: Indicadores

Opciones	Frecuencias	%	% Acumulada
Canciones	14	23%	23%
Juegos	3	5%	28%
Títeres	18	30%	58%
Cuentos	15	25%	83%
Todas	10	17%	100%
	60	**100%**	

Fuente: Encuesta aplicada a Padres de Familia Anexo B
Investigador: Lic. Lilián Espín

Figura 28: Indicadores



Fuente: Encuesta aplicada a Padres de Familia Anexo B
Investigador: Lic. Lilián Espín

Análisis de Datos: De los resultados de la encuesta aplicada a los padres de familia, el 5% dice que utiliza los juegos, el 17% utiliza la maestra todos los indicadores, el 23% aplica las canciones, el 25% utiliza los cuentos y el 30% utiliza solo los títeres.

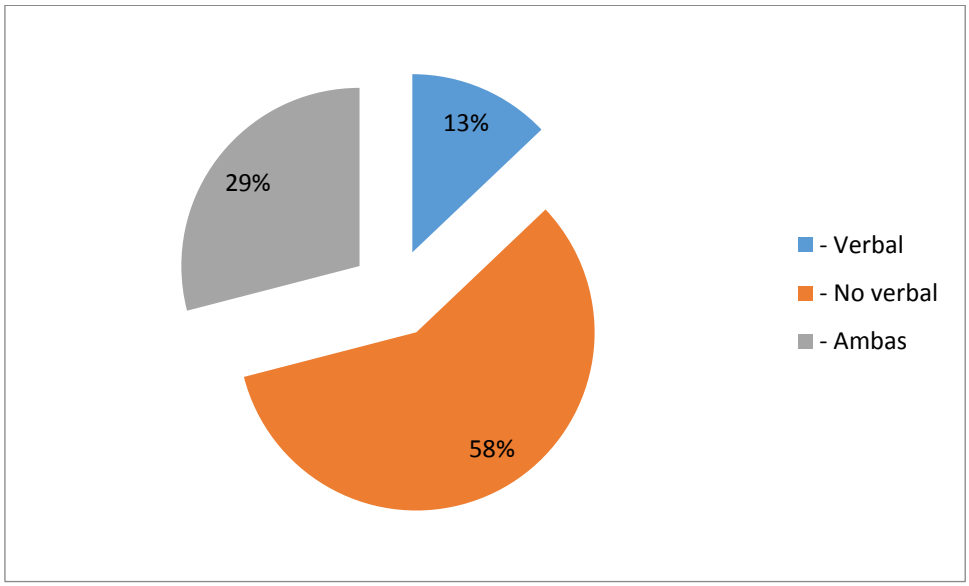
Pregunta 3: El niño se comunica de forma.

Tabla 30: Forma de comunicarse

Opciones	Frecuencias	%	% Acumulada
- Verbal	8	13%	13%
- No verbal	36	58%	71%
- Ambas	18	29%	100%
	60	**100%**	

Fuente: Encuesta aplicada a Padres de Familia Anexo B
Investigador: Lic. Lilián Espín

Figura 29: Forma de comunicarse



Fuente: Encuesta aplicada a Padres de Familia Anexo B
Investigador: Lic. Lilián Espín

Análisis de Datos: De los resultados de la encuesta aplicada a los padres de familia, el 13% los niños se comunican de forma verbal, el 29% se comunican de las dos formas verbal y no verbal y el 58% manifiesta que los niños se comunican de la forma no verbal.

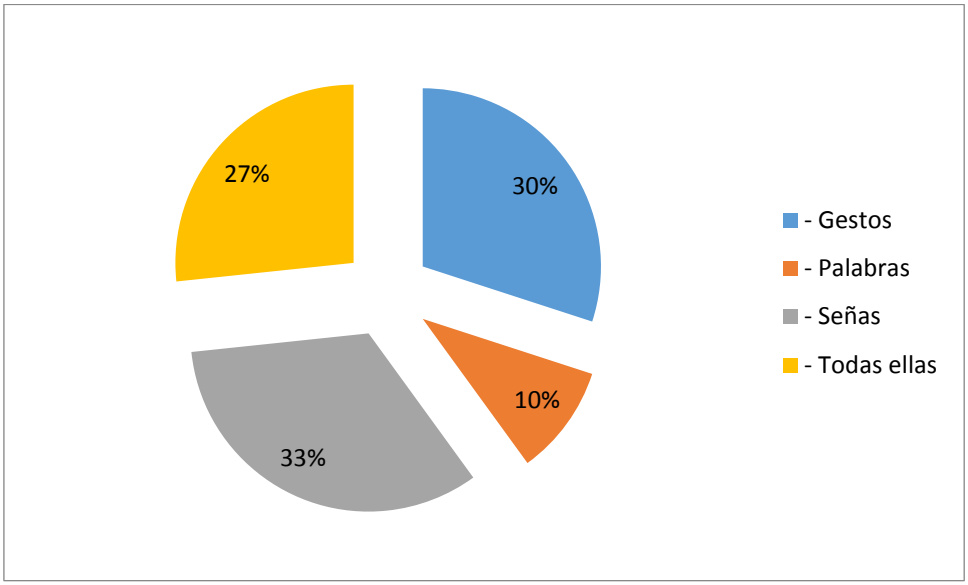
Pregunta 4: ¿Cómo se comunica su hijo con usted?

Tabla 31: Formas de comunicarse

Opciones	Frecuencias	%	% Acumulada
- Gestos	18	30%	30%
- Palabras	6	10%	40%
- Señas	20	33%	73%
- Todas ellas	16	27%	100%
	60	**100%**	

Fuente: Encuesta aplicada a Padres de Familia Anexo B
Investigador: Lic. Lilián Espín

Figura 30: Formas de comunicarse



Fuente: Encuesta aplicada a Padres de Familia Anexo B
Investigador: Lic. Lilián Espín

Análisis de Datos: De los resultados de la encuesta aplicada a los padres de familia, el 10% de los niños se comunican por medio de palabras, el 27% utiliza gestos, palabras, señas, el 30% solo utiliza los gestos para comunicarse y el 33% dice que los niños utilizan señas.

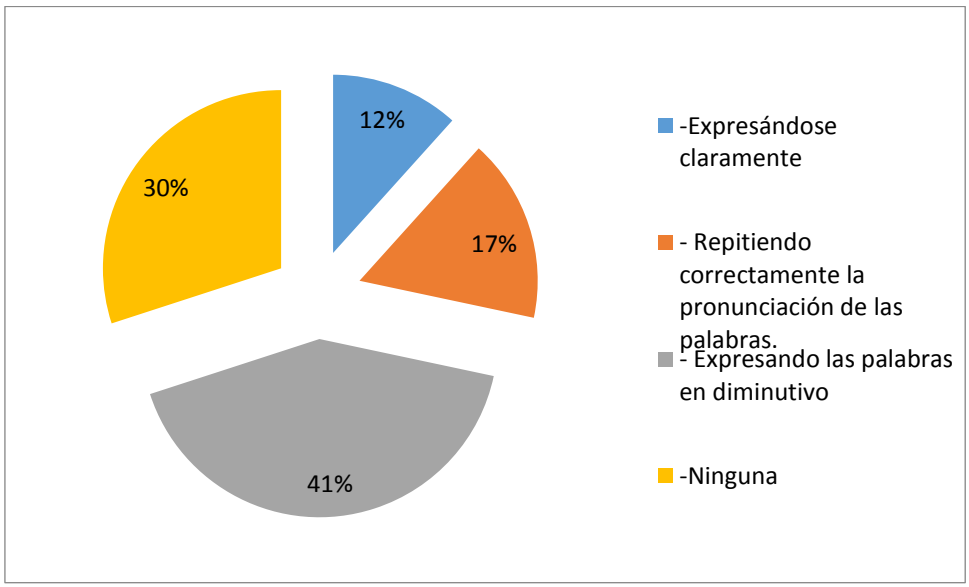
Pregunta 5: Usted como Padre de qué manera contribuye al desarrollo del vocablo en su hijo

Tabla 32: Desarrollo del vocablo

Opciones	Frecuencias	%	% Acumulada
-Expresándose claramente	7	12%	12%
- Repitiendo correctamente la pronunciación de las palabras.	10	17%	29%
- Expresando las palabras en diminutivo	25	41%	70%
-Ninguna	18	30%	100%
	60	**100%**	

Fuente: Encuesta aplicada a Padres de Familia Anexo B
Investigador: Lic. Lilián Espín

Figura 31: Desarrollo del vocablo



Fuente: Encuesta aplicada a Padres de Familia Anexo B
Investigador: Lic. Lilián Espín

Análisis de Datos: De los resultados de la encuesta aplicada a los padres de familia, el 12% manifiesta que ellos se expresan claramente, el 17% repiten correctamente las palabras para que ellos lo hagan también, el 30% no le da importancia al vocablo de sus hijos y el 41% le repiten las palabras en diminutivo.

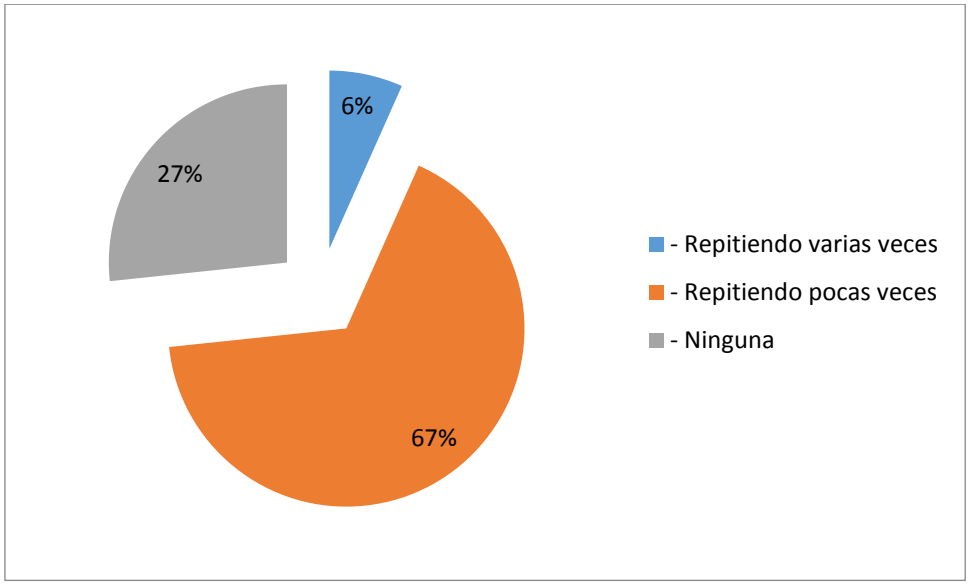
Pregunta 6: ¿Cómo corrige usted los defectos de pronunciación de su hijo/a?

Tabla 33: Defectos de pronunciación

Opciones	Frecuencias	%	% Acumulada
- Repitiendo varias veces	4	6%	6%
- Repitiendo pocas veces	40	67%	73%
- Ninguna	16	27%	100%
	60	**100%**	

Fuente: Encuesta aplicada a Padres de Familia Anexo B
Investigador: Lic. Lilián Espín

Figura 32: Defectos de pronunciación



Fuente: Encuesta aplicada a Padres de Familia Anexo B
Investigador: Lic. Lilián Espín

Análisis de Datos: De los resultados de la encuesta aplicada a los padres de familia, el 6% de ellos manifiestan que repiten varias veces las palabras para que hablen correctamente, el 27% no da importancia como se expresen y el 67% repite de vez en cuando.

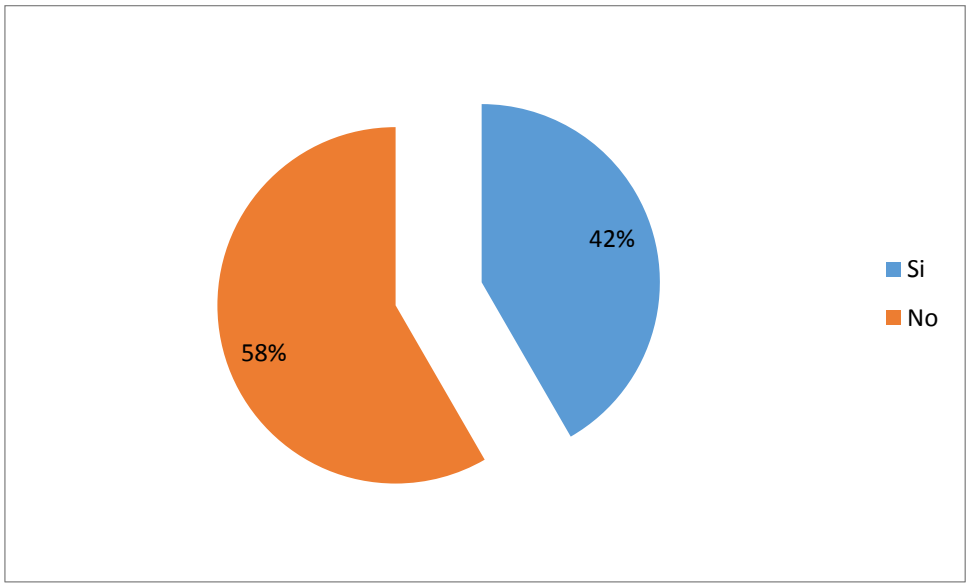
Pregunta 7: ¿Cree usted que los juegos son un medio para que los niños aprendan?

Tabla 34: Juegos para que aprendan

Opciones	Frecuencias	%	% Acumulada
Si	25	42%	42%
No	35	58%	100%
	60	**100%**	

Fuente: Encuesta aplicada a Padres de Familia Anexo B
Investigador: Lic. Lilián Espín

Figura 33: Juegos para que aprendan



Fuente: Encuesta aplicada a Padres de Familia Anexo B
Investigador: Lic. Lilián Espín

Análisis de Datos: De los resultados de la encuesta aplicada a los padres de familia, el 42% de ellos manifiesta que si es necesario los juegos pero el 58% dice que no es un entretenimiento y que no ponen atención.

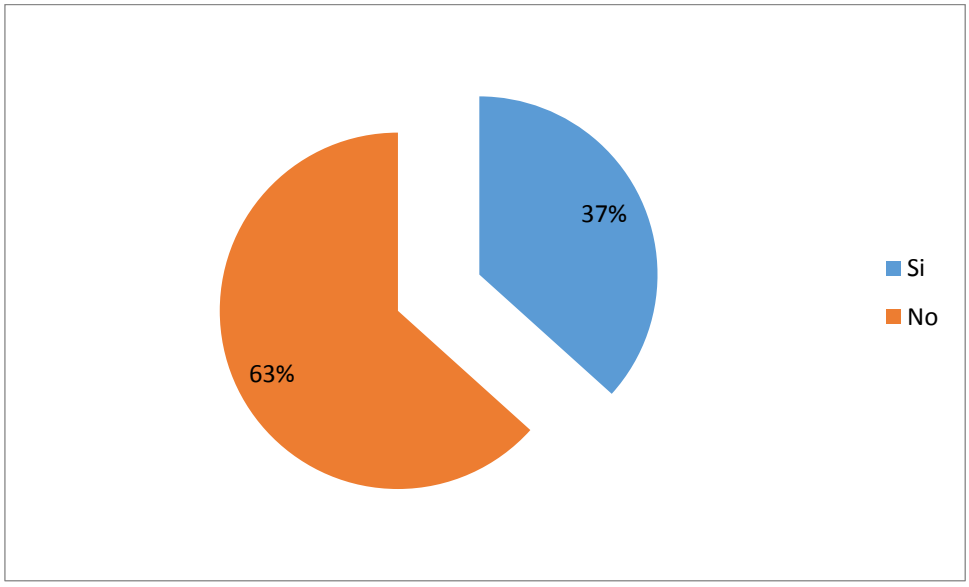
Pregunta 8: ¿Cree que es importante que la maestra utilice los juegos en el aprendizaje?

Tabla 35: Importancia de los juegos

Opciones	Frecuencias	%	% Acumulada
Si	22	37%	37%
No	38	63%	100%
	60	**100%**	

Fuente: Encuesta aplicada a Padres de Familia Anexo B
Investigador: Lic. Lilián Espín

Figura 34: Importancia de los juegos



Fuente: Encuesta aplicada a Padres de Familia Anexo B
Investigador: Lic. Lilián Espín

Análisis de Datos: De los resultados de la encuesta aplicada a los padres de familia, el 37% da mucha importancia al juego como para el aprendizaje y el 63% dice que no es tan importante.

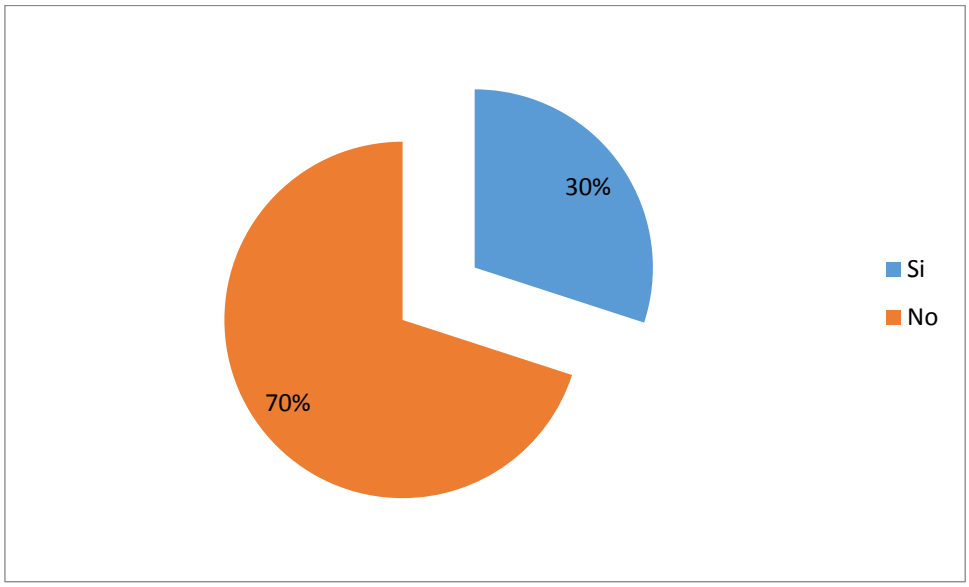
Pregunta 9: ¿Cree usted que el juego es importante para mejorar la comunicación?

Tabla 36: Importancia del juego para la comunicación

Opciones	Frecuencias	%	% Acumulada
Si	18	30%	30%
No	42	70%	100%
	60	**100%**	

Fuente: Encuesta aplicada a Padres de Familia Anexo B
Investigador: Lic. Lilián Espín

Figura 35: Importancia del juego para la comunicación



Fuente: Encuesta aplicada a Padres de Familia Anexo B
Investigador: Lic. Lilián Espín

Análisis de Datos: De los resultados de la encuesta aplicada a los padres de familia, el 30% dice que es muy importante y el 70% manifiesta que no lo es.

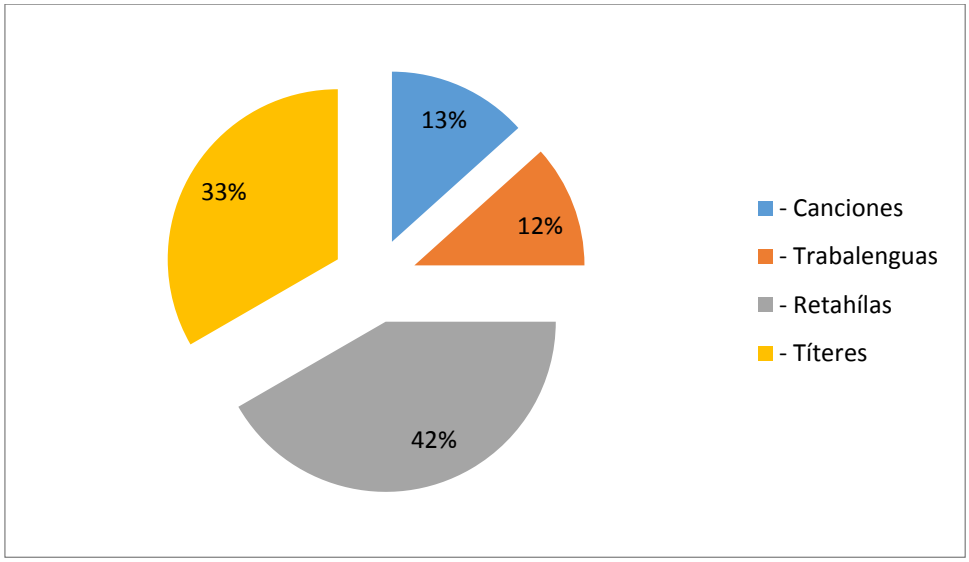
Pregunta 10: ¿De las siguientes alternativas cuál de ellas considera la más relevante para el desarrollo verbal en el aula?

Tabla 37: Desarrollo verbal en el aula

Opciones	Frecuencias	%	% Acumulada
Canciones	8	13%	13%
Trabalenguas	7	12%	25%
Retahílas	25	42%	67%
Títeres	20	33%	100%
	60	**100%**	

Fuente: Encuesta aplicada a Padres de Familia Anexo B
Investigador: Lic. Lilián Espín

Figura 36: Desarrollo verbal en el aula



Fuente: Encuesta aplicada a Padres de Familia Anexo B
Investigador: Lic. Lilián Espín

Análisis de Datos: De los resultados de la encuesta aplicada a los padres de familia, el 12% manifiesta que los trabalenguas son una de las cosa que les ayuda a los niños, el 13% en cambio dice que las canciones, el 33% dice que son los títeres quienes les ayuda y el 42% son las retahílas las que les ayuda para hablar bien.

Capítulo 6

Conclusiones y Recomendaciones

6.1 Conclusiones

Se logró diseñar la estrategia lúdica ayudando a incrementar la comunicación verbal de los niños de preparatoria de Educación General Básica dicha estrategia contribuye al desenvolvimiento efectivo y eficiente de la comunicación oral.

A partir del trabajo realizado se pudo diagnosticar que el problema fundamental es la ineficiencia de las estrategias utilizadas por los docentes, las mismas que carecen de secuencia lógica, herramientas e instrumentos como: canciones, rondas, pictogramas acordes a la realidad y desenvolvimiento educativo, esta refleja la incapacidad del estudiante en la comunicación verbal con sus semejantes notándose su persistencia hasta los niveles superiores.

Al diseñar una estrategia lúdica se 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.

6.2 Recomendaciones

A los maestros, que sean partícipes de la implementación de la estrategia lúdica y que la desarrollen de una manera sistemática, planificada incorporando en su trabajo diario a más del juego canciones, pictogramas, títeres, evidenciando el desarrollo eficaz de la comunicación verbal, segura estoy de que al utilizar la estrategia propuesta los resultados serán evidentes, a corto, mediano y largo plazo provocando el cambio que deseamos en el aspecto lingüístico en la sociedad del futuro.

A los Padres de Familia, involucrarse en la aplicación de la estrategia lúdica, que ésta no se quede solamente en el aula sino que también sea llevada al hogar, en donde pueda incrementar el niño o la niña su comunicación verbal, léxico, creatividad, desplazando el temor de expresarse en público y divirtiéndose, provocando en sí mismo seguridad, experiencia de comunicarse ante la sociedad que le rodea, desenvolviéndose de forma auténtica ante cualquier situación presentada; demostrando desarrollo de valores como: respeto, amor, solidaridad, afecto, cariño, entre otros.

A la Institución Educativa, sugerir la implementación de la estrategia propuesta, que se basa en la observación, diagnóstico y aplicación de la misma en donde se evidencia un cambio total de actitud de los niños ante está, provocando la motivación y la satisfacción de la comunicación verbal, fortaleciendo tanto el desempeño docente como la calidad educativa institucional.

Apéndice A

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
SEDE AMBATO (PUCESA)

ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE PREPARATORIA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "GONZÁLEZ SUÁREZ"

ELABORADO POR: Lic. Lilián Espín C.

OBJETIVO:

Proponer una estrategia lúdica que permita mejorar la comunicación verbal en los niños de preparatoria de Educación General Básica.

1.- ¿Detectó usted algún problema de comunicación en sus estudiantes?

_____

_____

_____

_____

2.- ¿Qué estrategias utiliza usted en el aula para mejorar la comunicación?

_____

_____

_____

_____

3.- ¿Cómo utiliza usted las estrategias lúdicas en el aula para que los niños se comuniquen entre ellos?

_____

_____

_____

4.- ¿Qué finalidad debe cumplir las estrategias lúdicas en los niños?

_____

_____

5.- ¿Para qué utiliza las estrategias lúdicas aplicadas por usted?

_____

_____

_____

_____

6.- ¿Qué resulta ha obtenido usted al aplicar las estrategias lúdicas?

_____

_____

_____

_____

7.- ¿Aplica usted alguna estrategia lúdica en especial para mejorar la comunicación verbal?

_____

_____

_____

_____

8.- ¿Detectó usted problemas de comunicación verbal en sus estudiantes?

_____

_____

_____

_____

9.-¿Considera usted que se de crear una nueva estrategia para que los niños tengan una buena comunicación verbal?

_____

_____

_____

Apéndice B

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
SEDE AMBATO (PUCESA)

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA DE PREPARATORIA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "GONZÁLEZ SUÁREZ"

ELABORADO POR: Lic. Lilián Espín C.

OBJETIVO:

- Determinar el tipo de comunicación que utiliza los niños de edad preescolar.
- Identificar el tipo de estrategia que con más frecuencia utiliza el docente.

INSTRUCCIONES:

Lea detenidamente la pregunta y marque con una X su respuesta.

Nº	Pregunta	Respuesta	
1	¿Conoce usted qué tipo de estrategia utiliza la maestra para la enseñanza de su hijo?	- Si	
		- No	
2	¿Cuál de estos indicadores utiliza más la maestra para la enseñanza-aprendizaje?	- Canciones	
		- Juegos	
		- Títeres	
		- Cuentos	
		- Todas	
3	El niño se comunica de forma.	- Verbal	
		- No verbal	
		- Ambas	
4	¿Cómo se comunica su hijo con usted?	- Gestos	
		- Palabras	
		- Señas	

		- Todas ellas	
5	Usted como Padre de qué manera contribuye al desarrollo del vocablo en su hijo	-Expresándose claramente	
		-Repitiendo correctamente la pronunciación de las palabras.	
		- Expresando las palabras en diminutivo	
		- Ninguna	
6	¿Cómo corrige usted los defectos de pronunciación de su hijo/a?	- Repitiendo varias veces	
		- Repitiendo pocas veces	
		- Ninguna	
7	¿Cree usted que los juegos son un medio para que los niños aprendan?	- Si	
		- No	
8	¿Cree que es importante que la maestra utilice los juegos en el aprendizaje?	- Si	
		-No	
9	¿Cree usted que el juego es importante para mejorar la comunicación?	- Si	
		- No	
10	¿De las siguientes alternativas cuál de ellas considera la más relevante para el desarrollo verbal en el aula?	- Canciones	
		- Trabalenguas	
		- Retahílas	
		- Títeres	
		- Todas	

Gracias por su colaboración

Apéndice C



Figura 1. Espín, L. (2015). Interacción maestra – estudiantes. Ambato-Ecuador



Figura 2. Espín, L. (2015). Trabajando en los libros. Ambato-Ecuador



Figura 3. Espín, L. (2015). Cantando con mí maestra. Ambato-Ecuador



Figura 4. Espín, L. (2015). Mímica de la canción. Ambato-Ecuador



Figura 5. Espín, L. (2015). Demostrando mi expresión oral. Ambato-Ecuador



Figura 6. Espín, L. (2015). Bailando con mí maestra. Ambato-Ecuador



Figura 7. Espín, L. (2015). Expresión corporal. Ambato-Ecuador



Figura 8. Espín, L. (2015). Atención a los gestos. Ambato-Ecuador



Figura 9. Espín, L. (2015). Posando para la cámara. Ambato-Ecuador

Referencias

Abbott, A. (1999). *Tutoría de pedagogía.* España: CEACS.A.

Aizencang, N. (2005). *El juego y el desarrollo infantil.* Buenos Aires: Manantial.

Almeida, P. d. (2002). *Educación Lúdica.* Bogotá- Colombia: San Pablo.

Almeida, P. N. (2002). *Educación Lúdica* (Vol. Tercera Edición). Bogotá Colombia: San Pablo.

Alvarez. (s.f.). *El Lenguaje oral y el lenguaje escrito.* Libresa.

Ana Luzzi, Daniela Bardi. (2009). *Conceptualización psicoanalítica acerca del juego de los niños.* Buenos Aires-Argentina: Paidós.

Ander-Egg, E. (1999). *Diccionario Pedagógico.* Argentina: Segunda Edición.

Bañeres, D. (2008). *El juego como estrategia didáctica.* Caracas- Venezuela: Laboratorio Educativo.

Barba, E. (2002). *Taller de Diseño Curricular basada en competencias.* Mexico.

Basto, E. (2000). *El pre-lenguaje etapa escencial en el Neurodesarrollo.* La Habana- Cuba: Algibe .

Bautista, L. (2011). *Actividades lúdicas como estrategia de motivación en los niños de tercer año.* Ambato-Ecuador: UTA.

Béa, E. T. (2009). *Dislexia.* Barcelona -España: Octaedro.

C., B. (2009). *Las estrategias Lúdicas.* Barcelona- España: CEAC.S.A.

Calzetta, J. (2005). *La juegoteca.* LUMEN HUMANITAS.

Carrasco. (2004). *Una didáctica para hoy. Cómo enseñar mejor.* Madrid- España: RIALP S.A.

Castillo C., F. M. (1991). *Educación preescolar métodos, técnicas y organización.* Barcelona-España: CEAC.

Cortijo, R. (2007). *Modelo Curricular por competencias y Proyectos.* Ecuador.

Cris, B. (2010). *Más allá de la formación el desarrollo de competencias.*

Daniel González, Sandra castañeda, Ma. de los Ángeles Maytorna. (2009). *Estrategias referidas al Aprendizaje.* Mexico: PEARSON.

DINACAPED. (1992). *Fundamentos psicopedagógicos del PEA.* Quito- Ecuador: DINACAPED.

E. Cejas y otros. (1998). *Formación por competencias profesionales.* La Habana- Cuba: ISPETP.

Erráez, J. (2010). *Las actividades lúdicas para la socialización de los niños de primer año.* Ambato-Tungurahua: UTM.

Fajardo, L. (2009). A proósito de la comunicación verbal. *Forma y Función*, 142.

Garza, G. C. (1971). *El juego, Educación en los primeros años.* España: Novedades Educativas.

González, O. (2004). *Actividades lúdicas como una estrategia didáctica para fomentar la comprensión lectora en los niños de quinte grado.* México.

Gutiérrez, M. P. (2004). *Glosas Didácticas.* Murcia- España: Revista- Artículos.

Harf. (2008). *El juego en la educación infantil crecer jugando y aprediendo.* Buenos Aires- Argentina: Juego I.

Hernandez, G. (2011). *Estrategias de enseñanza que estimule el desarrollo de la expresión oral en los niños de 1 de preescolar.* San Luis Potosi.

Isaac Rodriguez, María Argote, Candelaria, Mondol. (2010). *La lúdica como estrategias pedagógica para mejorar la comprensión y producción textual.* Colombia.

J. Bandet y M.Abbadie. (1973). *Como enseñar a traves del juego.* Paris- Francia: Fantsnella.

J. Cabero y J. Barroso. (2002). *Principios para el diseño de materiales.* Malaga - España: Aljibe.

Kemmis, W. C. (1988). *Teoría crítica de la enseñanza: La investigación-acción en la formación del docente.* Barcelona - España: Martinez Roca.

Kemmis, Wilfred Carr y Stephen. (1988). *Teoría crítica de la enseñanza: La investigación-acción en la formación del docente.* Barcelona - España: Martinez Roca.

L.Herrera, A. Medina, G. Naranjo. (2010). *Tutoría de la investigación científica* (Vol. Cuarta Edición). Ambato- Ecuador: Gráficas Corona Quito.

María Dolores Requena y Mariano Jiménez. (2003). *Metodología del juego.* España: Ministerio de Educación.

Marin, I. (2008). *El placer de jugar.* España: CEAC.

Marques. (2000). *Modelo diseño de una investigación educativa.* Chile.

Moyles, J. (1999). *El juego en la educación infantil y primaria.* España: Morata.

Navarro, V. (1992). *Juegos tradicionales canarios.* España: Cultura Canaria.

Noemi, A. (2005). *El juego y el desarrollo infantil.* Buenos Aires: Manantial.

Olga Restrepo, Aneris Guizao, Dora Berrio. (2008). *LAS ESTRATEGIAS LÚDICO- DIDÁCTICAS COMO FUENTE PARA EL MEJORAMIENTO DE LA LECTO-ESCRITURA EN LOS ALUMNOS DELGRADO TERCERO .* Ituango-Antioquia- Colombia.

Rodríguez, P. (2003). La andragogía y el constructivismo en la sociedad. *Laurus, 9*.

Ruiz, F. (2003). *Los juegos en la motricidad infantil de los 3 a los 6 años.* INDE.

S, A. (s.f.). *El Lenguaje oral y el lenguaje escrito.* Libresa.

Sánchez, G. (2010). *Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico.* Alcalá - España: SUPLEMENTOSmarco ELE.

Sanjurjo Liliana y Vera María. (2006). *Aprendizaje significativo en los niveles medios y superiores.* Rosario- Argentina: Homo Sapiens.

Schumacher, J. M. (2011). *Investigación Educativa* (Vol. Quinta Edición). España: PEARSON EDUCACION S.A.

Schumacher, J. Mc Millan y S. (2011). *Investigación Educativa* (Vol. Quinta Edición). España: PEARSON EDUCACION S.A.

Taetzsch, Z. S. (1987). *Juegos y actividades preescolares.* Baecelona-España: CEAC.S.A.

Torre, S. d. (2004). *Aprender de los errores.* Buenos Aires- Argentina: Magisterio del Rio de La Plata.

Tourtet. (1987). *Lenguaje y pensamiento escolar.* Madrid-España: NARCEA S.A.

Tripero, T. A. (2009). *Teoría Estructuralista.* Mexico: Paidós.

Uribe, L. A. (2009). *A PROPÓSITO DE LA COMUNICACIÓN VERBAL.* Colombia: Forma y Función.

Vanegas Manuel, G. M. (2010). *El juego infantil y su metodología.* Malaga-España: iceditorial.

Villalva, A. (2011). *Juegos verbales como estrategia en el desarrollo de la comunicación oral en inglés, por los alumnos de primer grado.* Puno - Perú.

Zambrano, D. (1962). *Psicología General I.* Caracas- Venezuela.

Zapata, O. A. (1989). *Juego Y Aprendizaje Escolar.* Pax Mexico.

Zeitlin S., T. L. (1987). *Juegos y actividades preescolares.* Barcelona- España: CEAC.S.A.

Zubiria, J. D. (s.f.). *Trtatado de pedagogía conceptual.*

Zúñiga, I. (1991). *Principios Y Técnicas Para la Elaboración de Material Didáctico. Niños de 0 ..* San Josè- Costa Rica: ASOINGRAF.

Resumen Final

"Diseño de una Estrategia Lúdica para mejorar la Comunicación Verbal de los niños de Preparatoria de Educación General Básica"

Lilián Elizabeth Espín Céspedes

103 páginas

Proyecto dirigido por: Ángel Patricio Valverde Gavilanes, Mg.

El proceso de mejorar la comunicación verbal de los niños por medio de la estrategia lúdica, contribuirá al crecimiento de la autoestima y confianza del estudiante. Para determinar la estrategia lúdica adecuada utilizada en los estudiantes de preparatoria, se condujo una vasta investigación bibliográfica; además se revisaron fuentes periodísticas y folletos encontrados en papel y en el internet. Adicionalmente, el autor proporcionó encuestas a los padres de familia y entrevistas a los docentes de la Unidad Educativa "González Suárez". Los datos recogidos exponen la estrategia inadecuada utilizada por los maestros en el desarrollo de la comunicación verbal de los niños de preescolar; lo cual facilitó la formación de una nueva estrategia que beneficie el desarrollo lingüístico no solamente en los niños de preescolar sino a todos los niños del sistema educativo. Esta estrategia propone fortalecer y mejorar las habilidades comunicativas del estudiante por medio de la incorporación de instrumentos lúdicos como: canciones, rondas, juegos, teatrino, pictogramas, títeres, grabadora, cd, y demás. Dichos instrumentos se emplearán para asegurar la participación activa y jovial de los niños y también desplegará su creatividad, autocontrol, independencia y autonomía.