



UNIDAD ACADÉMICA:

DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADOS

TEMA:

“MATERIAL LÚDICO EDUCATIVO INFANTIL PARA EL APRENDIZAJE DE LA
VIDA Y OBRA DE DON JUAN MONTALVO FIALLOS”

**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:

Identidad, cultura y/o lenguaje

Caracterización técnica del trabajo:

Desarrollo

Autor:

Leonardo Enrique Barona Ibarra

Director:

Juan José Ramos Paredes

Ambato – Ecuador

Junio 2016

“Material lúdico educativo infantil para el aprendizaje de la vida y obra de Don Juan Montalvo Fiallos”

Informe de Trabajo de Titulación
presentado ante la
Pontificia Universidad Católica del
Ecuador Sede Ambato
por
Leonardo Enrique Barona Ibarra

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



Departamento de Investigación y Postgrados

Junio 2016

“Material lúdico educativo infantil para el aprendizaje de la vida y obra de Don Juan Montalvo Fiallos”

Aprobado por:

Varna Hernández Junco, PhD
Presidente del Comité Calificador
Director DIP

Maritza Jacqueline Villacís Lizano, Mg
Miembro Calificador

Juan José Ramos Paredes, Mg
Miembro Calificador
Director de Proyecto

Dr. Hugo Altamirano Villaroel
Secretario General

Danilo Nelson Bombón Orellana, Mg
Miembro Calificador

Fecha de aprobación:
Junio 2016

Ficha Técnica

Programa: Magister en Ciencias de la Educación

Tema: “Material lúdico educativo infantil para el aprendizaje de la vida y obra de don Juan Montalvo Fiallos”

Tipo de trabajo: Propuesta Metodológica previo a la obtención del título de Magister en Ciencias de la Educación.

Clasificación técnica del trabajo:	Desarrollo
Autor:	Leonardo Enrique Barona Ibarra
Director:	Juan José Ramos Paredes, Mg.
Líneas de Investigación:	Innovación y Desarrollo
Principal:	Identidad, cultural y/o lenguaje

Resumen Ejecutivo

El material lúdico esta enfocado a mejorar el aprendizaje de la vida y obra de don Juan Montalvo Fiallos en los estudiantes de la Unidad Educativa Jorge Álvarez. Como método de enseñanza – aprendizaje se plantea juegos lúdicos que son aplicados por parte de los docentes de la institución quienes mediante actividades creativas y dinámicas fortalecen el aprendizaje de los estudiantes para alcanzar mayores niveles de educación. La funcionalidad del material lúdico como método cognitivo de aprendizaje, se ejecuta con la interacción directa de los estudiantes en donde sus resultados positivos se ven reflejados en la sostenibilidad del proyecto y en datos relevantes que corroboran la aceptación de la propuesta en el medio.

Declaración de Originalidad y Responsabilidad

Yo, Leonardo Enrique Barona Ibarra, portador de la cédula de ciudadanía No. 1802849487, 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.

Leonardo Enrique Barona Ibarra
1802849487

Dedicatoria

El presente proyecto se lo dedico a mi amigo Jesús por su fidelidad hasta este momento por culminar con uno de los anhelos alcanzados, dedico a mi querida esposa por el apoyo brindado día y noche, a mis dos hijos Noemí y Leonardo que han sido el pilar de los retos, a mis padres, hermanos con quien he contado siempre.

Mil gracias a todos

Reconocimientos

A mi tutor Mg. Juan José Ramos Paredes por su dirección en el desarrollo del proyecto, a mis amigos Nikolay, Verito, Sebastian, Gabita, y a todos los que hicieron realidad este sueño muchas gracias.

Leonardo Barona

Resumen

La presente investigación tiene como objetivo elaborar material lúdico educativo para la niñez de sexto año de educación básica general de la provincia de Tungurahua lo cual fortalecerá la enseñanza-aprendizaje de la vida y obra de Don Juan Montalvo. Este proyecto permitirá el trabajo conjunto entre docentes y estudiantes de los planteles educativos que utilizan el primer libro de la cátedra de Montalvo para niños, así se contribuye a la educación de las nuevas generaciones, mientras se generan nuevos productos gráficos y literarios que actualizan la historia, el conocimiento y los aportes contemporáneos de profesionales de las artes gráficas y la comunicación, a favor de la educación. Mediante el desarrollo y recopilación de información del tema planteado se elaborará material lúdico educativo infantil con técnicas de artes, juegos ilustrados sobre la vida y obra de Don Juan Montalvo Fiallos, tomando figura, cuerpo, color; es decir, recobra dimensión gráfica en un producto elaborado para la niñez. La presente investigación es de campo apoyada con fuentes que provienen entre otras, entrevistas, cuestionarios, encuestas y observaciones, también la investigación es documental, soportándose en recursos de carácter bibliográfico, libros, artículos, ensayos, revistas indexadas. La parte esencial de este trabajo es la aplicación del material lúdico educativo para la construcción de conocimientos de los estudiantes de la Unidad Educativa Jorge Álvarez de la ciudad de Píllaro, esto proyecto tendrá un enfoque al área de literatura del Ilustre don Juan Montalvo Fiallos de la provincia de Tungurahua.

Palabras claves: educación, aprendizaje, desarrollo, materiales lúdicos, juegos interactivos, enseñanza.

Abstract

The aim of this study is to create ludic educational material for the children of sixth grade in general elementary education from the province of Tungurahua which will strengthen both the teaching and learning about the life and work of Don Juan Montalvo. This project will enable the work shared among teachers and students from the schools that use the first book from teaching of Montalvo for children and in this way contribute to the education of new generations while new graphic and literary products are being created, ones that refresh the history, knowledge and contemporary contributions of graphic art and communication professionals in favor of education. Through the development and collection of information about this topic, ludic educational material for children was created with techniques of art and illustrated games about the life and work of Don Juan Montalvo Fiallos, taking shape, body and color, or in other words, recovering the graphic dimension of a product created for children. This project is one of field research that is supported by sources that derive from interviews, questionnaires, surveys and observations. The research is also documentary; it is grounded in resources that are bibliographic, books, articles, essays and indexed journals. The essential part of this project is the application of ludic educational material for the construction of knowledge of the students from Jorge Álvarez School in the city of Pillaro. This project will have a focus on the area of literature from the distinguished Don Juan Montalvo Fiallos from the province of Tungurahua.

Key words: *education, learning, development, ludic materials, interactive games, teaching.*

Tabla de contenido

Ficha Técnica	iii
Declaración de Originalidad y Responsabilidad	iv
Dedicatoria	v
Reconocimientos	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
Tabla de contenido	ix
Lista de Tablas.....	xi
Lista de Figuras.....	xii
CAPÍTULOS	
1. Introducción	1
1.1 Presentación del trabajo	1
1.2 Descripción del documento	1
2. Planteamiento de la Propuesta de Trabajo.....	3
2.1. Información técnica básica.....	3
2.2. Descripción del problema.....	3
2.3. Preguntas Básicas.....	4
2.4. Formulación de meta	5
2.5. Objetivos.....	5
2.6. Delimitación funcional	6
3. Marco Teórico.....	7
3.1. Definiciones y conceptos.....	7
3.1.1. Proceso de enseñanza-aprendizaje.....	7
3.1.1.1. Proceso de Aprendizaje Cognitivo.....	7
3.1.1.2. Estrategias del aprendizaje cognitivo	9
3.1.1.3. Aprendizaje Constructivista.....	11
3.1.1.4. Principios del aprendizaje.....	13
3.1.1.5. Recursos del aprendizaje.....	16
3.1.1.6. Aplicación del aprendizaje.....	18
3.1.2. Teorías del aprendizaje.....	20
3.1.2.1. Teoría de aprendizaje constructivista	21
3.1.2.2. Teoría del aprendizaje cognoscitivista	23
3.1.2.3. Teoría del aprendizaje conductual	24
3.1.2.4. Constructivismo y desarrollo cognitivo	25
3.1.3. Material Lúdico.....	26
3.1.3.2. Juegos Interactivos	27
3.1.3.1 Ejemplos de Material Lúdico.....	28

3.2. Estado del Arte	31
4. Metodología.....	37
4.1. Diagnóstico.....	37
4.2. Método aplicado.....	54
5. Resultados	55
5.1. Propuesta de material lúdico infantil para mejorar el aprendizaje de la vida y obra de Don Juan Montalvo Fiallos.....	55
5.1.1. Etapa de planificación.....	55
5.1.2. Etapa de evaluación.....	57
5.2. Evaluación preliminar	64
5.2.1. Resultados sin aplicar la propuesta.....	65
5.2.2. Resultados de la aplicación de la propuesta	67
5.3. Análisis de resultados.....	69
6. Conclusiones y Recomendaciones	71
6.1. Conclusiones.....	71
6.2. Recomendaciones.....	71
Apéndices	73
Apéndice A	73
Apéndice B	79
Referencias	85
Resumen Final.....	87

Lista de Tablas

1. Material lúdico y actividades educativas	38
2. Uso de material lúdico infantil	39
3. Tipo de material lúdico infantil.....	40
4. Temas de estudio sobre Juan Montalvo	41
5. Características del material lúdico educativo.....	42
6. Desarrollo del material lúdico educativo.....	43
7. Falencias sobre el proceso de enseñanza - aprendizaje.....	44
8. Material lúdico infantil para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje	45
9. Disposición de material lúdico	46
10. Tipo de material lúdico infantil	47
11. Métodos de enseñanza	48
12. Medios de información	49
13. Contenidos de estudio sobre Juan Montalvo	50
14. Falencias sobre el proceso de enseñanza - aprendizaje	51
15. Educación con material lúdico educativo	52
16. Características del material lúdico educativo	53
17. Planificación de material lúdico.....	55
18. Calificaciones sin aplicación de propuesta.....	65
19. Calificaciones sin aplicación de propuesta.....	66
20. Escalas de calificación	66
21. Calificaciones de la aplicación de propuesta	67
22. Calificaciones de la aplicación de propuesta	68
23. Escalas de calificación	68
24. Escala comparativa de aplicación.....	69
25. Escalas de calificación	69

Lista de Figuras

1. Metas del proceso de aprendizaje.....	9
2. Elementos del aprendizaje.....	10
3. Elementos del proceso de enseñanza - aprendizaje	13
4. Condiciones del aprendizaje	15
5. El juego como recurso del aprendizaje.....	17
6. Estrategias para aplicación conceptual	19
7. Condiciones del ejercicio	20
8. Principios del aprendizaje constructivista.....	22
9. Teorías del aprendizaje cognoscitivista.....	23
10. Recursos materiales	27
11. Jeroglíficos descifra el mensaje	28
12. El triangulo encuentra las palabras.....	29
13. ¿Qué hago?.....	29
14. Libro Montalvo para niños	36
15. Material lúdico y actividades educativas	38
16. Uso de material lúdico infantil.....	39
17. Tipo de material lúdico infantil.....	40
18. Temas de estudio sobre Juan Montalvo.....	41
19. Características del material lúdico educativo	42
20. Desarrollo del material lúdico educativo.....	43
21. Falencias sobre el proceso de enseñanza - aprendizaje	44
22. Material lúdico infantil para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje.....	45
23. Disposición de material lúdico	46
24. Tipo de material lúdico infantil	47
25. Métodos de enseñanza	48
26. Medios de información	49
27. Contenidos de estudio sobre Juan Montalvo	50
28. Falencias sobre el proceso de enseñanza - aprendizaje	51
29. Educación con material lúdico educativo	52
30. Características del material lúdico educativo	53
31. Escaleras y toboganes.....	58
32. Preguntas y respuestas	59
33. Descifra los mensajes.....	61
34. Descubre lo fantástico de la lectura	62
35. Carrusel de la lectura	64
36. Comparativa de aplicación.	69

Capítulo 1

Introducción

1.1 Presentación del trabajo

El presente documento muestra el “Material lúdico educativo infantil para el aprendizaje de la vida y obra de don Juan Montalvo Fiallos” el cual sirve como un recurso para actividades de enseñanza – aprendizaje, por lo que se pretende alcanzar la comprensión de la vida y obra de Don Juan Montalvo Fiallos, a través del juego didáctico, creativo e interactivo. Adicionalmente, con los materiales lúdicos y la participación de los niños mediante la aplicación de actividades de los grupos se busca que sea funcional y memorable.

La presente aplicación del material lúdico infantil es importante porque se desea cambiar lo monótono, cabe destacar el enfoque de fortalecimiento de los estudiantes y la construcción de sus conocimientos de la vida y obra de Don Juan Montalvo de una forma dinámica, divertida, así despertar la motivación de los niños por el aprendizaje.

La propuesta de desarrollo está enfocada en la aplicación constructivista de la enseñanza – aprendizaje de los materiales lúdicos educativos para mejorar el nivel de conocimiento de la vida y obra de Don Juan Montalvo, dentro del proyecto existen las siguientes fases: planeación, introducción, socialización, ejecución y evaluación. El material lúdico esta enfocado a los estudiantes por lo cual se llevará a la práctica y estudio dentro de los establecimientos escolares para una mejora continua. Los estudiantes de educación básica de sexto año una vez realizada la aplicación de los materiales lúdicos estarán listos en mantener una línea de aprendizaje y reconocer los pasajes de la vida y obra de Don Juan Montalvo, por lo cual estarán preparados en reforzar el conocimiento de ilustres como un referente político, literario, musical y artístico.

El proyecto propuesto ha conseguido fortalecer el conocimiento de los estudiantes y a su vez la comunicación interna y externa del personaje ilustre Don Juan Montalvo, se ha cambiado los esquemas de comunes de enseñanza y esto a permitido que los grupos de estudiantes interactúen entre si con ideas creativas e innovadoras.

1.2 Descripción del documento

El presente trabajo está realizado a continuación por los capítulos, detallados de la siguiente manera:

En el capítulo 1 se encuentra la introducción la cual está conformada por la presentación del trabajo y a su vez la descripción del documento.

En el capítulo 2, el planteamiento de la propuesta de trabajo, esta comprende la información técnica básica, descripción del problema, pregunta básica y los objetivos general y específicos.

El marco teórico se encuentra en el capítulo 3, está la (Sección 3.1.) se basa exclusivamente en definiciones y conceptos y la (sección 3.2.) todo lo referente al estado el arte.

En el capítulo 4, se encuentra la Metodología, iniciando con la etapa de Diagnóstico (sección 4.1.), y cruzando por el método particular aplicado (Sección 4.2.)

En el capítulo 5, aborda la Presentación y Análisis de los Resultados de la evaluación realizada después de la ejecución del presente proyecto de desarrollo.

En el capítulo 6, se encuentran las Conclusiones y Recomendaciones.

Además podemos encontrar todo lo referente a la Bibliografía, de varios autores que han servido como soporte para la realización del presente proyecto.

Por último se encuentran los Apéndices, documentos importantes que fueron parte de la elaboración de este proyecto.

Capítulo 2

Planteamiento de la Propuesta de Trabajo

2.1. Información técnica básica

Tema: “MATERIAL LÚDICO EDUCATIVO INFANTIL PARA EL APRENDIZAJE DE LA VIDA Y OBRA DE DON JUAN MONTALVO FIALLOS”.

Tipo de trabajo: Tesis de grado previo a la obtención del título de magister en Ciencias de la Educación.

Clasificación técnica del trabajo:	Desarrollo
Líneas de Investigación, Innovación y Desarrollo	Innovación y Desarrollo
Principal:	Identidad, cultura y/ o lenguaje

2.2. Descripción del problema

La falta de material lúdico apropiado para la enseñanza – aprendizaje de Educación General Básica en la Provincia de Tungurahua es aún incipiente, en especial el tema de revalorización de personajes ilustres de Tungurahua, es aún mas complejo, ya que no cuentan con materiales, razón por la cual ha existido un desinterés de actores directos en el ámbito educativo.

Al contar con un libro ilustrado Montalvo para niños, sigue siendo escaso el material lúdico para que los niños interactúen a través de juegos y así fortalecer la enseñanza – aprendizaje. Además, es necesario rescatar la memoria histórica de personajes que han sido protagonistas de muchos temas de interés para el desarrollo del país siendo un referente político, literario, musical y artístico.

El escaso material lúdico para la enseñanza – aprendizaje, se convierte poco atractivo, monótono, inusual y crea en el grupo un ambiente forzado, receptores y no constructores del aprendizaje como consecuencia bajo conocimiento y desarrollo intelectual de personajes ilustres de la provincia que hicieron historia en lo político, cultural y social.

La falta de atención a estudiantes de educación básica y la escasa provisión de recursos lúdicos ha resultado como consecuencia un desconocimiento y la pérdida de lo memorable e

histórico, de hombres ilustres de la provincia, los docentes se ven obligados a cumplir con la malla curricular escolar anual.

La implementación de estrategias creativas en el aula ha favorecido en el desarrollo intelectual de la niñez “El juego lúdico-educativo es visible a los objetivos particulares, fortaleciendo la motivación el trabajo hacia un final satisfactorio: ganar. En ese sentido el binomio juego-aprendizaje alcanza un status holístico además se observa los resultados de los docentes. Se juega para ganar, se gana si se aprende y, si aprendes, ganas” (Andreu & Garcia, 2000), por lo cual se requiere potencializar a los estudiantes en Educación General Básica en la Provincia de Tungurahua.

Con el juego y la creatividad, la clase se torna encantadora, dinámica, los docentes se convierten en un puente, directriz de accionar diario, así se fortalece el conocimiento de los estudiantes (Andreu & Garcia, 2000), el docente se convierte en un facilitador, conductor del proceso de enseñanza-aprendizaje, además de potenciar y recrear, refrescar los conocimientos, con la aplicación de materiales lúdicos; las tareas en pequeños grupos o parejas, tienen como resultado la interacción de manera eficiente alcanzando las metas planteadas en cada periodo lectivo.

Al existir falencias en el proceso de enseñanza - aprendizaje y los escasos recursos didácticos, el grupo se torna afectado, desinterés por el hábito de aprender y es allí donde se plantea la aplicación del “Material lúdico educativo infantil para el aprendizaje de la vida y obra de don Juan Montalvo Fiallos”, dirigidos a los estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Jorge Álvarez de la ciudad de Píllaro provincia de Tungurahua.

Esta propuesta es viable debido a que existe el interés de los docentes que imparten la enseñanza de la Cátedra de Montalvo, estos materiales aplicados están relacionados con la teoría constructivista de Jean Piaget que permite un ambiente de aprendizaje entre los docentes y estudiantes logrando el desarrollo intelectual.

2.3. Preguntas Básicas

¿Qué lo origina?

El escaso material lúdico para la enseñanza – aprendizaje de la Cátedra de Montalvo en Educación General Básica, la débil enseñanza y la manera tradicionalista de acercamiento a los estudiantes con teorías conductistas.

El desinterés de actores directos en el área educativa por la insuficiente implementación e inversión de materiales lúdicos en personaje ilustres ha causado desconocimiento de los estudiantes en la construcción de lo memorable e histórico de los ilustres.

La continua utilización de métodos ambiguos que aplican los docentes ha provocado que los estudiantes se mantengan conformistas con lo que escuchan.

¿Cuándo se origina?

Al contar con el libro de la Cátedra de Montalvo en Educación General Básica, y la necesidad de los docentes de impartir las clases de un forma didáctica.

A partir del 2010 el Honorable Gobierno Provincial de Tungurahua invirtió en los libros Montalvo para niños para los estudiantes de sexto año de educación básica general.

Al ser aún escaso el material lúdico educativo de ilustres para la enseñanza – aprendizaje, los niños se ven en la necesidad de indagar en el estudio del ilustre Juan Montalvo Fiallos.

2.4. Formulación de meta

Aplicar el material lúdico que facilite el aprendizaje – enseñanza de la Cátedra de Montalvo en Educación General Básica en los estudiantes de la Unidad Educativa Jorge Álvarez de la ciudad de Píllaro provincia Tungurahua en un ambiente de alcanzar el conocimiento de los ilustres que han hecho historia en los cultural, político, artístico y han sido personajes importantes y un referente nacional y mundial

2.5. Objetivos

Objetivo general.

Aplicar el material lúdico educativo infantil para el aprendizaje de la vida y obra de don Juan Montalvo Fiallos

Objetivos específicos.

- Fundamentar los referentes teóricos y metodológicos sobre materiales didácticos para el aprendizaje de la obra y vida de un personaje ilustre de la provincia.
- Diagnosticar las falencias en el aprendizaje de la vida y obra de Don Juan Montalvo Fiallos en los estudiante de Educación General Básica.

- Elaborar material lúdico didáctico educativo infantil para el aprendizaje – enseñanza para los niños de Educación General Básica.
- Validar el material lúdico de la vida y obra de Don Juan Montalvo Fiallos.

2.6. Delimitación funcional

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

La aplicación del material lúdico permitirá a los estudiantes de Educación Básica General fortalecer el conocimiento de la vida y obra de Don Juan Montalvo Fiallos de la memoria histórica de la provincia, interactuando docente – estudiantes.

La enseñanza – aprendizaje de materiales lúdicos en grupos facilitará una comprensión adecuada, en una línea base de conocimiento, las gráficas ilustradas permitirá un acercamiento con el personaje histórico dando colorido y forma en su desarrollo intelectual

La creatividad en las piezas gráficas ilustradas con el texto memorable de la historia del personaje Juan Montalvo Fiallos permitirá un desarrollo cognitivo y esto será medible en base a las reuniones grupales entre docentes y estudiantes con la aplicación del material lúdico a través de test y exposiciones.

Este material lúdico facilitará al docente en el aula para lograr los objetivos de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de Educación Básica General.

Capítulo 3

Marco Teórico

3.1. Definiciones y conceptos

3.1.1. Proceso de enseñanza-aprendizaje

En la actualidad, el proceso de enseñanza-aprendizaje se constituye en base a la relación de sistemas de comunicación, interacción que se relaciona a la educación y desarrollo personal de los estudiantes.

El proceso de enseñanza en el campo de la educación, se define al aprendizaje como un cambio de conducta, en donde se plantea dentro de un conjunto de actividades e interacciones intencionadas, esta modificación de conducta forma parte de un proceso en donde intervienen varios factores que se interrelacionan, entre ellos, el aprendizaje.

Los métodos globales de enseñanza pueden y deben ser utilizados en el aprendizaje de una sola materia (área natural, área social, lecto-escritura, entre otros), y consisten en adquirir los aprendizajes a través de procesos específicos (Carrasco, 2004).

Aprendizaje se lo conoce como el cambio que se da, con cierta estabilidad, en un estudiante, con respecto a sus pautas de conducta, el que aprende, pasa de una situación a otra nueva, es decir, logra un cambio en su conducta. En el proceso de enseñanza-aprendizaje, la distancia entre las dos situaciones (X y Y) es el proceso de enseñanza-aprendizaje, que debe ser cubierto por el grupo educativo (Docentes-Estudiantes) hasta lograr la solución del problema, que es el cambio de comportamiento del estudiante.

En el presente proyecto de investigación, aplicaremos la teoría de desarrollo cognitivo de Piaget para el desarrollo progresivo de los procesos mentales en base a la construcción de conocimiento y comprensión que es adquirida a través del desarrollo cognoscitivo.

3.1.1.1. Proceso de Aprendizaje Cognitivo

La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget se relaciona al proceso de enseñanza - aprendizaje propuestas por el modelo. Esto indica la relación directa y funcional del conocimiento gracias al proceso educativo, para lo cual, se pretende entender la realidad y el desempeño en la sociedad y vincular la capacidad natural del ser humano al ambiente.

El aprendizaje está en la perspectiva de la cognición y en los cambios de relación y participación de los individuos en actividades compartidas, dentro de un proceso multidimensional de apropiación, esto implica la afectividad, la acción y el pensamiento, dándose así un desarrollo de los procesos cognitivos situados, por lo que no podemos hablar del proceso de aprendizaje ajeno a tales procesos (Vera, 2005).

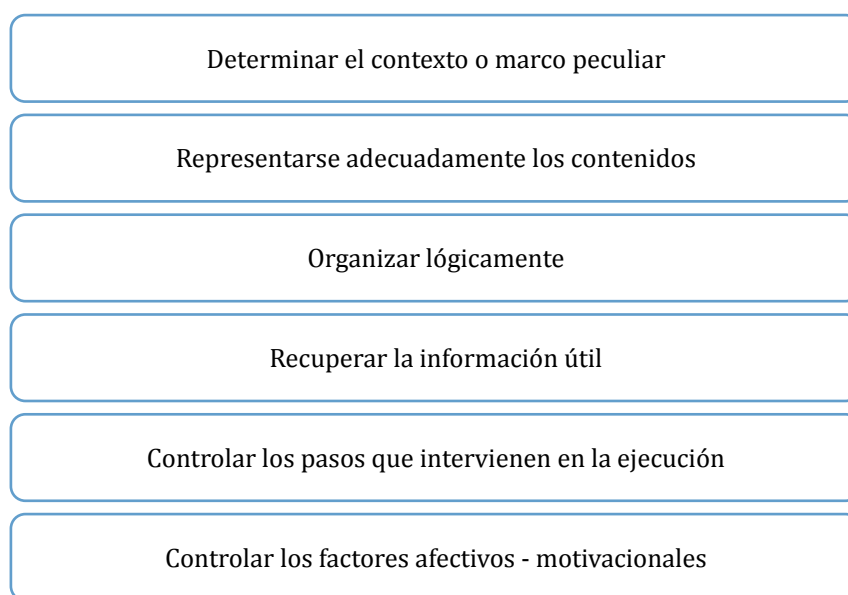
En este sentido, cabe destacar que la incidencia en la actividad cognitiva desde una doble perspectiva: la histórica socio-cultural aporta instrumentos y prácticas que facilitan lograr las soluciones a los problemas y la interacción social inmediata estructura la actividad cognitiva individual. De modo que, el modelo de aprendizaje en comunidades de práctica se basa en la práctica repetida y en la interacción con otras personas como contexto de aprendizaje.

Sin embargo, las estrategias representan logros claramente objetivables, estos equivalen a productos con significado propio dentro del proceso global del aprendizaje (Bernad, 2000). Esto implica un proceso de identificación, planificación, codificación y ejecución controlable de los pasos que afectan a los planes de acción.

Otro factor de análisis, son las estrategias de aprendizaje que engloban aquellos recursos cognitivos que utiliza el estudiante cuando se enfrenta a situaciones de aprendizaje, haciendo referencia a los componentes cognitivos y a la incorporación de elementos directamente vinculados como componentes de control ejecutivo del estudiante, así como la disposición y motivación, y las habilidades del monitoreo, planificación y regulación que el sujeto pone en marcha cuando se enfrenta al aprendizaje (González, 2006).

En función de tal modelo, el proceso de aprendizaje del alumno se desglosa en las siguientes metas:

Figura N. 1. Metas del proceso de aprendizaje



Fuente: Modelo cognitivo de evaluación educativa: Escala de Estrategias de Aprendizaje Contextualizado (ESEAC) (Bernad, 2000)

El aprendizaje efectivo en cualquier ámbito educativo, se caracteriza por ser un proceso constructivo, auto-regulado, orientado a metas, colaborativo e individualmente diferente en la construcción del significado y por ende del conocimiento.

3.1.1.2. Estrategias del aprendizaje cognitivo

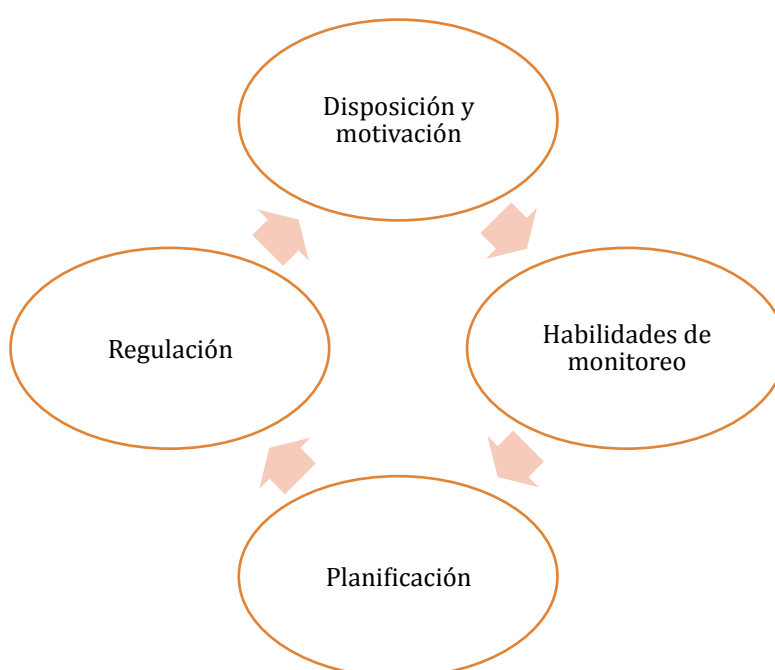
Es fundamental considerar la naturaleza de los contenidos y el tipo de conocimiento a ser aprendido, ya que cada tipo de conocimiento plantea para su adquisición y manejo diferentes tipos de proceso cognitivos. Sin embargo, los conocimientos son los contenidos del aprendizaje y pueden ser declarativos, procedimentales o condicionales. Para esto, (González, 2006) explica que:

- El conocimiento declarativo (conocer qué) hace referencia a lo que una cosa es, se caracteriza por ser estático, es rápido de adquirir, en lo general, e involucra el pensamiento consciente. Este tipo de conocimiento incluye todos los hechos, conceptos, reglas, generalizaciones y teorías que hemos ido almacenando a largo plazo.
- El conocimiento procedimental (conocer cómo) se refiere a cómo se hace una cosa, es lento en su adquisición, pero toda vez adquirido, su ejecución puede volverse automática e inconsciente.
- El conocimiento condicional (conocer por qué y cuándo), el estudiante evalúa, planifica y regula lo que aprende, cómo aprende y para qué aprende, comprende la aplicación de reglas.

De modo que, estos tres tipos de conocimiento son necesarios y deben ofrecerse en una equilibrada proporción para el desarrollo del proceso de aprendizaje. Los diferentes tipos de conocimiento utilizan diferentes procesos cognoscitivos que controlan el aprendizaje.

La importancia de las estrategias de aprendizaje viene dada por el hecho de que engloban aquellos recursos cognitivos que utiliza el estudiante cuando se enfrenta a situaciones de aprendizaje, por lo que, cuando se hace referencia a estas situaciones de aprendizaje se incorporan elementos directamente vinculados al control ejecutivo interviniendo factores como:

Figura N. 2. Elementos del aprendizaje



Fuente: Estrategias. Referidas al aprendizaje, la instrucción y la evaluación (González, 2006)

Sin embargo, los estudiantes al aprender la información de la realidad, utilizan estrategias de aprendizaje cognitivas, mismas que están dadas por procesos para adquirir, organizar, procesar, recuperar e integrar información nueva con la existente. A esto, se analizan las estrategias de aprendizaje: estrategias de adquisición, de recuperación, de procesamiento, de autorregulación metacognitiva y de autorregulación metamotivacional.

Las estrategias de adquisición de la información implican procesos que dirigen el aprendizaje desde la entrada de la información hasta su almacenamiento en la memoria a largo plazo, es aquí donde el sujeto separa la información relevante y combina la información seleccionada con la almacenada en su memoria.

Las estrategias de recuperación de la información consisten en un proceso para acceder a la información almacenada en la memoria a largo plazo y colocarla en la conciencia. La recuperación de los conocimientos, es la piedra de toque de aprendizaje, esto debido a que una vez que un conocimiento es adquirido, no puede ser recuperado por el aprendiz y carece valor en su naturaleza y contenido.

Las estrategias de procesamiento de información permiten al estudiante transformar la información y organizarla de manera coherente y significativa.

Las estrategias de autorregulación metacognitiva de la información, según (Castañeda, 1998) son aquellas que se encargan de evaluar, planear y regular si se han cumplido las metas de aprendizaje, tanto en función del propio estudiante (componente persona), como en relación con los materiales (componente materiales) y las tareas de aprendizaje (componente tarea). Estas estrategias también son llamadas “conocimiento condicional”.

Las estrategias de autorregulación están relacionadas con los procesos de motivación que pueden facilitar u obstaculizar el aprendizaje de nueva información o la recuperación de la información ya aprendida ante los requerimientos de una tarea específica (Pintrich, 1998).

Sin duda, dentro del proceso de aprendizaje la motivación es factor clave para incrementar el éxito en el estudiante y el uso de estrategias efectivas de aprendizaje y autorregulación se combinan como patrón motivacional para que los estudiantes puedan conseguir aprendizajes sobre lo que deseen, siempre y cuando inviertan el esfuerzo necesario.

3.1.1.3. Aprendizaje Constructivista

El aprendizaje constructivista parte de la activación del estudiante durante el aprendizaje de procesos cognitivos básicos que incluyen la selección y retención de información, la organización y elaboración de la nueva información, la integración en la misma de los conocimientos poseídos y la aplicación de lo aprendido a nuestras situaciones de aprendizaje. Todo ello desde el autocontrol de todo el proceso por el aprendiz (Rico, 2008).

Esto, a diferencia de otras teorías, la teoría del aprendizaje constructivista se centra en la forma en la que los estudiantes elaboran el conocimiento, internalizándolo y haciéndolo suyo para poder aplicarlo a la construcción de nuevos conocimientos, lo que da como resultado un aprendizaje significativo, porque la información nueva es recibida como conocimientos previos almacenados en la memoria a largo plazo.

En su libro (Rico, 2008) indica que “en el modelo constructivista los objetivos son básicamente cognitivos”, en estos la comprensión del contenido incluye la adquisición y consolidación de habilidades, estrategias y competencias específicas para determinar el aprendizaje y posicionar al sujeto en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

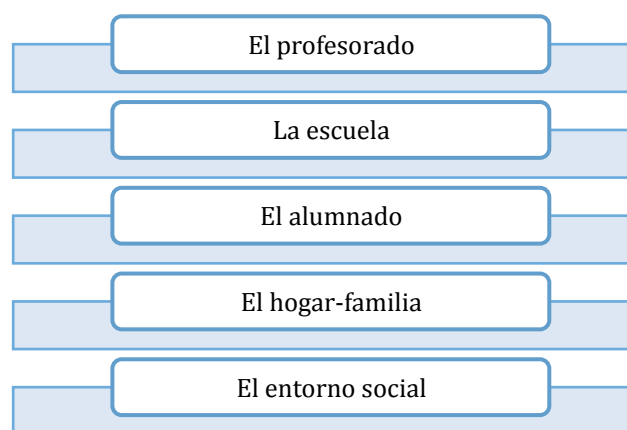
Además, se establece una relación de feedback entre la MCP (Memoria a corto plazo) y la MLP (Memoria a largo plazo) a lo que posteriormente se denomina memoria operativa o memoria de trabajo. Este conocimiento almacenado en la MLP presenta un alto grado de organización, en el cual los esquemas cumplen un papel esencial.

La teoría del aprendizaje constructivista de Piaget considera que lo que se puede aprender en cada momento depende de la propia capacidad cognitiva, de los conocimientos previos y de las interacciones que se pueden establecer con el medio (Burgos, 2005). El aprendizaje surge por conflicto cognitivo en base a informaciones nuevas que la persona compara con esquemas mentales anteriores para procesar la información y construir los conocimientos nuevos y está fuertemente influenciado por la situación o contexto que tiene lugar.

Por otra parte la teoría del aprendizaje sociocultural de Vygotski sigue los supuestos de la teoría del aprendizaje constructivista pero añade la importancia de que el aprendizaje se da como resultado de la interacción social con los demás, siendo en ésta como adquirimos conciencia de nosotros mismos y aprendemos el uso de los símbolos que, a su vez, nos permiten pensar en formas cada vez más complejas (Burgos, 2005).

Las interacciones que se producen en cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje no se encuentran aisladas, para ello, desde una perspectiva globalizadora se analizan los diferentes sistemas que intervienen en toda relación educativa de enseñanza y aprendizaje para lo cual, se analizan los elementos o factores de influencia de dicho proceso.

Figura N. 3. Elementos del proceso de enseñanza - aprendizaje



Fuente: Evaluación del aprendizaje en educación no formal: Recursos prácticos para el profesorado (Burgos, 2005)

Sin embargo, los métodos de enseñanza en el modelo constructivista se plantean por la consecución de aprendizajes significativos que conllevan a la acumulación de conocimientos, ejercicio y práctica (Martínez, 2010). En tal caso, conviene recordar en relación con el constructivismo, la acentuación de que el empirismo y el innatismo son posturas epistemológicas superadas, mientras que la realidad se encuentra bajo el paradigma cognitivo y el nuevo conexionismo.

3.1.1.4. Principios del aprendizaje

Piaget expone cuatro principios del aprendizaje en base a la teoría del desarrollo cognitivo. Estos están determinados por:

El primer principio es que los niños deberían construir su propio aprendizaje. Esta idea expresa que los niños aprender mejor cuando construyen su propio significado desde las experiencias es el núcleo de la teoría del desarrollo cognitivo (Gonzalez, 2004). El papel constructivo del aprendizaje significa que el sujeto tiene libertad para elegir, con que interaccionar y el actuar propio sobre el medio ambiente de manera consecuente con el crecimiento del desarrollo, esto indica que las experiencias obtenidas durante el aprendizaje se consolidan en materiales concretos y no en abstracciones.

El segundo principio indica que la educación debería estar centrada en el niño. Lógicamente, este principio se deriva del constructivista, ya que está basado, en el descubrimiento de Piaget que establece la diferencia clave entre los niños y los adultos de acceso a la realidad.

El tercer principio es que la educación debería ser individualizada. Al derivarse del principio constructivista, este proceso instructivo se caracteriza por individualizar todo lo posible la

enseñanza mediante las experiencias propias del aprendizaje de los niños en base a sus intereses y necesidades.

El cuarto principio señala que la interacción social debería jugar un papel significativo en el aula. Esta interacción obliga a los estudiantes a presentar sus propias opiniones de manera lógica, mediante la clarificación del proceso intelectual y el sostenimiento de conocimientos lógicos y sociales como método de aprendizaje.

(Gonzalez, 2004) En su libro indica que el modelo de desarrollo cognitivo asigna al docente cuatro modelos esenciales, el docente como: 1) organizador de ambiente de aprendizaje, 2) promotor de interacción social, 3) diagnosticador del desarrollo del estudiante y 4) facilitador del conflicto cognitivo.

Estos modelos se plantean como ideas para la creación de situaciones que animan a los niños a diseñar sus propios experimentos de aprendizaje. Sin embargo, el desarrollo cognitivo se puede alcanzar mediante estrategias de razonamiento que se sitúan en una etapa superior del nivel de reflexión del estudiante.

Podemos aprender y aprendemos a identificar objetos, indicios y estrategias importantes. Sabemos que la mente aprende construyendo programas complejos de memoria de trabajo para abordar acontecimientos importantes durante largos períodos de tiempo. Por tanto, la educación formal debería comenzar con el ingreso del estudiante en situaciones de aprendizaje a lo largo del plazo que genuinamente se planifica en la actividad educativa.

El modelado (mostrar a un estudiante como se hace algo) permite al receptor conceptualizar una secuencia de procesos. Para transmitir procesos invisibles como el razonamiento, la resolución de problemas, la recuperación del conocimiento y la toma de decisiones, el instructor debe intentar hacerlos visibles mediante la reflexión en alta voz, la descripción de los procesos de razonamiento y el seguimiento de la evolución de ideas (Farnham-Diggory, 1996).

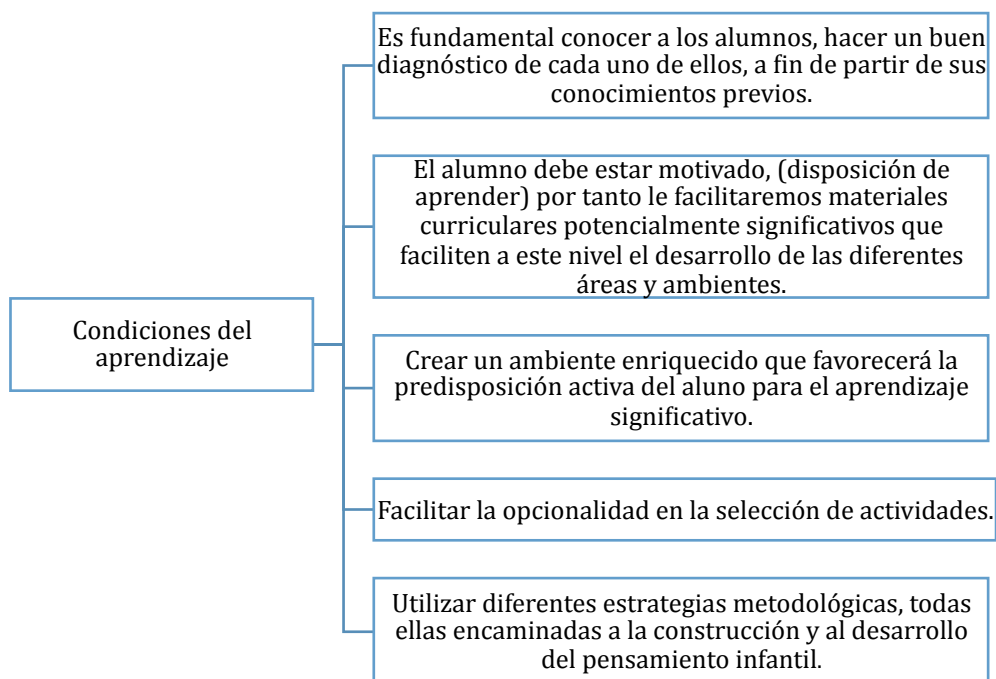
Entrenamiento, el estudiante realiza una tarea en todo o en parte y el instructor le proporciona orientación y retroalimentación. El entrenamiento puede estar dirigido hacia cualquier aspecto de un programa de memoria de trabajo: fijación del objeto, conciencia de un indicio, conducta o autosupervisión.

En la exploración, los estudiantes se ven empujados a nuevos campos de aplicación, se requiere que ellos averigüen cómo y cuándo serán relevantes sus destrezas y deban asumir una responsabilidad completa por sus resultados. Normalmente, la exploración representa un comienzo útil. Los docentes proporcionan ayuda y apoyo en donde se requiere. Finalmente, insisten en que los estudiantes reflexionen sobre lo que hacen, identifiquen principios

importantes y los expresen con palabras, de modo que sea posible examinarlos y que se reconozca la generalidad de su aplicación (Farnham-Diggory, 1996).

El aprendizaje es un proceso constructivo interno. Es un proceso de reorganización cognitiva; no obstante para que se produzca desde las primeras edades, es importante que el docente tenga en cuenta las siguientes condiciones:

Figura N. 4. Condiciones del aprendizaje



Fuente: Didáctica básica de la educación infantil: Conocer y comprender a los más pequeños (Castillo, 2006)

El aprendizaje es un proceso, transcurre por etapas o fases sucesivas, el docente juega un papel esencial de director dentro del proceso de mediación pedagógica del aprendizaje, el cual está fuertemente condicionado por la experiencia anterior de los estudiantes, tanto la escolarizada como la intuitiva. En el proceso de aprendizaje influyen múltiples factores externos e internos, escolares y extraescolares, muchas veces difíciles de predecir y de controlar totalmente (Jimenez, 2007).

3.1.1.5. Recursos del aprendizaje

Los recursos y materiales didácticos de acuerdo a (Lucea, 1999), son el conjunto de elementos, útiles o estrategias que el docente utiliza, o puede utilizar como soporte, complemento o ayudan en su tarea docente.

Sin embargo, no se debe considerar que los recursos y materiales didácticos son los elementos más importantes en la educación escolar, sino más bien, que son imprescindibles para la realización de la práctica educativa y tener presente que el elemento humano es importante en el proceso de enseñanza –aprendizaje.

En función a los objetivos que planteamos conseguir, los recursos y materiales pueden ser variados y diferenciados, aquí, las características del área y del número de variables inciden en función de las tendencias y concepciones propias de la selección de recursos.

Además, la tipología del material utilizado para el desarrollo de habilidades y destrezas motrices básicas debe ser variada y amplia, debido a que cada estudiante genera motricidad propia y específica.

(Lucea, 1999) propone las siguientes condiciones:

- Las condiciones espaciales de la tarea: es decir, las magnitudes físicas del espacio en donde se realizan las tareas, lugares y entornos diferentes y cambiantes, etc.
- Las condiciones temporales de la tarea: la velocidad en la realización de la tarea, el ritmo, la frecuencia, la secuencia de la tarea, etc.
- Las condiciones instrumentales: el tamaño de los implementos o material utilizado, características de este material. Aspectos reglamentarios, etc.
- Las condiciones humanas: en relación a las diferentes interrelaciones que a lo largo de una sesión se pueden establecer entre los alumnos, profesor –alumno, profesor-grupo, etc.
- Las condiciones metodológicas: necesidad de variar y adaptar la metodología más apropiada a cada situación.

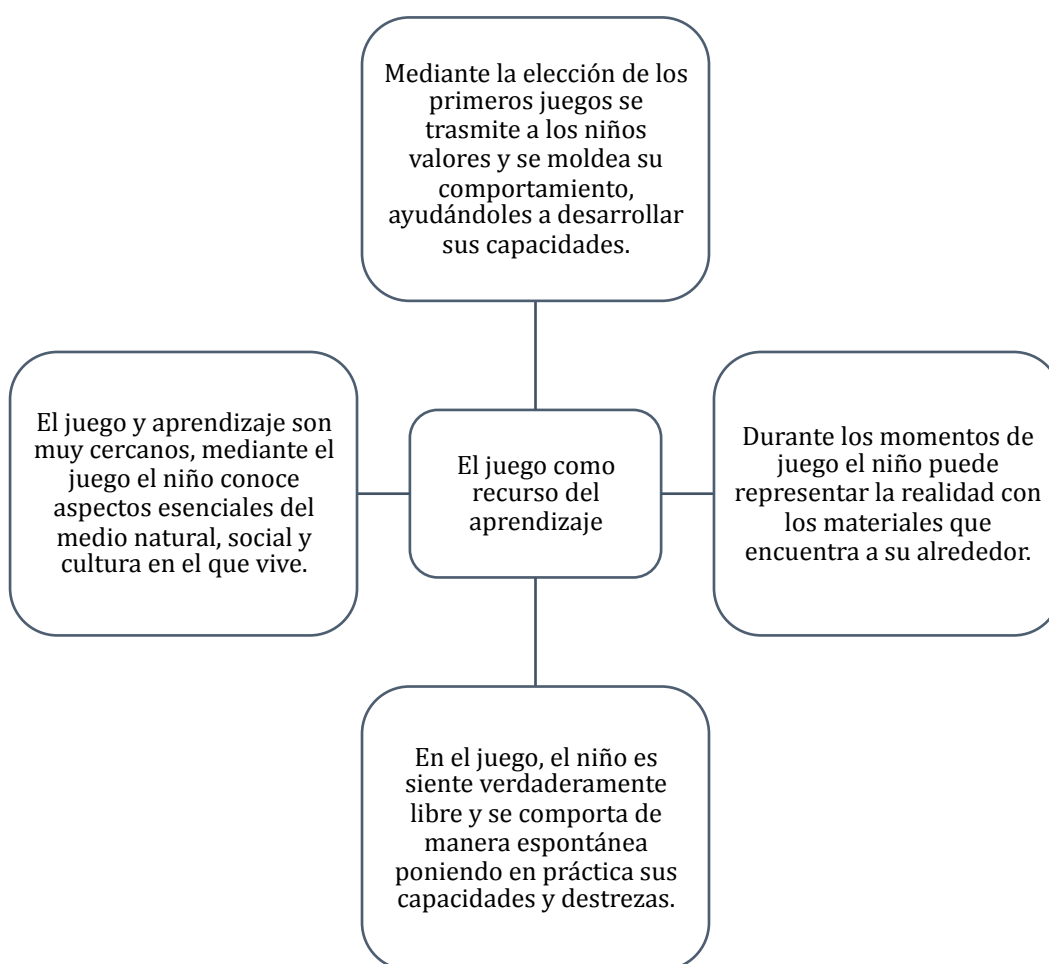
Esto implica que la intensidad y participación de las diferentes cualidades físicas, la variación de tareas y contenidos, favorecerá a la diversidad del alumnado permitiendo aplicar la habilidad en contextos y situaciones diferentes.

Un factor clave consiste en establecer un sistema de organización y control de los recursos que se mantengan al día y lo reconozcan quienes lo utilicen, tanto estudiantes como docentes (Harlen, 1998). En realidad una parte importante de las experiencias de los niños puede consistir en contribuir al cuidado de los seres vivos y a la organización del resto de los recursos.

La planificación adecuada y la previsión del equipo necesario son necesarios para el proceso de aprendizaje, para ello, una cantidad importante de materiales utilizados en ciencias se compartirá con las diferentes áreas del currículum tales como, papel, pinturas, plastilina, cinta adhesiva, cuerdas, tijera, pegamento, reglas, entre otros.

Además, es necesario acudir a determinados recursos fundamentales como: la palabra y la imagen. La palabra porque se constituye como principal instrumento de comunicación humana y es utilizado convenientemente, de forma que se constituye en un valiosísimo recurso para la representación de la realidad y la estimulación de la actividad mental superior del estudiante. Por otra parte, la imagen como lenguaje contornual, sensorial, para la representación de la realidad y la estimulación de la comprensión intuitiva de la misma por parte del estudiante (López, 1981).

Figura N. 5. El juego como recurso del aprendizaje



Fuente: El juego infantil y su metodología (Alfonso García Velázquez, 2009)

Dado que el aprendizaje se produce cuando existe interacción persona-medio, la función de los recursos citados no puede detenerse en la simple descripción o representación de la realidad, sino que a esta ha de agregarse otra más importante aún, de carácter motivador, activador, que provoque la interacción, aun mediatizada, del sujeto con su entorno.

De este modo, la palabra puede utilizarse en sus dimensiones oral y escrita. En el primer caso, nos detendremos en la evaluación de la exposición y la conversación. En el segundo caso, aludiremos a la evaluación de textos escolares. La imagen como recurso didáctico, puede utilizarse a través de una pluralidad de medios: encerrado, granelógrafo, láminas, proyección fija, fotografía, cine, TV, entre otros.

3.1.1.6. Aplicación del aprendizaje

Los fenómenos del aprendizaje son extraordinariamente variados, algunos complejos, mientras que otros resultan ser sencillos. La forma básica del aprendizaje consiste en la adquisición de conocimiento y la adaptación conductual a que se da lugar el desarrollo de asociaciones provocadas por la experiencia con eventos del entorno, incluidas las conductas propias (Froufe, 2011).

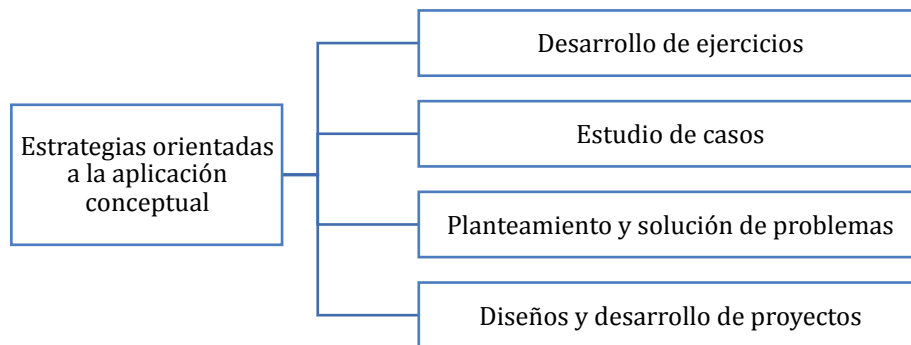
Dentro del constructivismo, la concepción del aprendizaje resulta de un proceso de reestructuraciones constructivas, en donde, la conducta, el conocimiento y la mente no son concebidas como la simple suma de pequeñas unidades elementales sino más bien como un todo unitario con características propias.

Entonces, diremos que el aprendizaje es un proceso asociativo de adquisición de conocimiento, con el consiguiente cambio (potencial) en la conducta, producidos por la experiencia (Froufe, 2011). Sin embargo, aunque existen muchos tipos y situaciones de aprendizaje, es la conducta debido a la experiencia que constituye realmente el aprendizaje.

(Montenegro, 2003) plantea un grupo de estrategias metodológicas que hace énfasis en la comprensión y se encaminan a la aplicación conceptual, esto implica, el desarrollo de postulados teóricos a situaciones prácticas.

Entre las estrategias orientadas a la aplicación de conceptos se pueden estudiar los siguientes: desarrollo de ejercicios, estudio de casos, planteamiento y solución de problemas, y diseño y desarrollo de proyectos.

Figura N. 6. Estrategias para aplicación conceptual



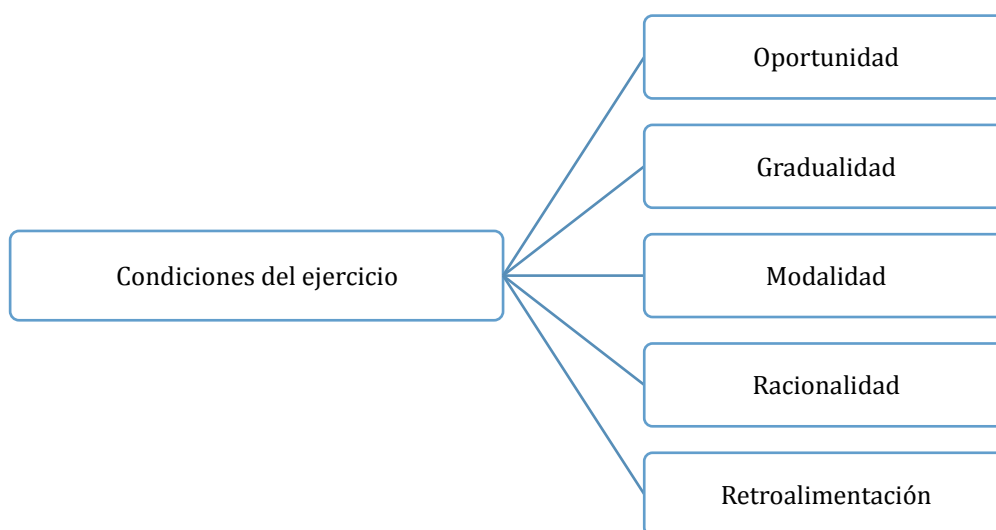
Fuente: Aprendizaje y desarrollo de las competencias (Montenegro, 2003).

El desarrollo de ejercicios abarca la aplicación de una formulación teórica general a un caso particular. A esto (Montenegro, 2003) indica que, el ejercicio permite instanciar la teoría, facilitar su comprensión y hallar sentido práctico. En cierta forma es una especie de entrenamiento, en donde, a fuerza de repetir y cometer errores se desarrolla la habilidad para aplicar conceptos, algoritmos y procedimientos.

Para las alternativas didácticas por su parte, es conveniente la examinación de alternativas metodológicas para hacer eficaz a una estrategia y que esta no se constituya en un tormento para los estudiantes (Baretta, 2006). Aquí aplicamos la gradualidad que se refiere al nivel de dificultad que puede soportar el estudiante, por lo que es prácticamente conveniente ir desde lo fácil hasta lo difícil.

Otro factor de análisis es la retroalimentación del ejercicio, este es necesario para que el estudiante tenga información de retorno tanto para los ejercicios que se plantean a resolverse y para clarificar de forma precisa la relación de la teoría y aspectos de procedimiento.

Figura N. 7. Condiciones del ejercicio



Fuente: Aprendizaje y desarrollo de las competencias (Montenegro, 2003).

Los ejercicios deben ser tomados a modo de inducción, ejemplificación o entrenamiento, para lo cual se presenta como la expresión de un hecho correcto que lleva al estudiante a comprender un determinado concepto, siguiendo un camino inductivo, es decir, desde lo concreto a lo abstracto.

3.1.2. Teorías del aprendizaje

(Gonzalez, 2004) manifiesta que la teoría del aprendizaje es limitada en la educación, y que en este sentido son expresivas las palabras de Hilgard: no debe sorprendernos que la persona que recurre al teórico del aprendizaje en busca de consejo a menudo termine desalentada (Gage, 1984).

Es importante el hecho de que las teorías del aprendizaje son necesarias para la comprensión, predicción y el control del proceso de aprendizaje, aunque esto no resulta ser suficiente en la didáctica. Por ello, las teorías del aprendizaje se ocupan más de la persona que aprende y su centro principal está en facilitar el aprendizaje con la figura del educador-docente que actúa de mediador en el proceso de enseñanza –aprendizaje, para de tal modo planificar y controlar que el proceso se plantee a las metas propuestas.

En su libro, (Morrison, 2005) indica que las teorías del aprendizaje de Piaget son importantes porque:

- Nos ayuda a saber cómo aprende un niño. Esto facilita la tarea de planificar y enseñar.
- Las teorías permiten explicar a otras personas, especialmente a padres, como ocurre el aprendizaje y que se puede esperar de los niños.
- Mediante la teoría de Piaget, permiten evaluar el aprendizaje de los niños porque ofrecen una base sobre la cual evaluar.

Sin embargo, la importancia de Piaget en el campo educativo se ve favorecida por el agotamiento del paradigma conductista y de las teorías asociativas del aprendizaje que había dominado a principios del siglo y que, en general, inspiraban métodos pedagógicos basados en la instrucción directa, en la transmisión de conocimiento y en una cierta pasividad del estudiante (Eduardo Martí Sala, 2002). Sin embargo, el enfoque de Piaget es interaccionista debido a que considera que el conocimiento debe ser considerado como una relación de interdependencia entre el sujeto que conoce y el objeto de conocimiento y no como la yuxtaposición de dos entidades disociables.

3.1.2.1. Teoría de aprendizaje constructivista

Esta teoría toma en consideración lo psicológico y lo social, debido a que se implica en el desarrollo interno del individuo. A continuación, se detallan los elementos comunes de las perspectivas constructivistas recomendadas por los educadores según (Woolfolk, 2006):

- Insertar el aprendizaje en ambientes complejos, realistas y pertinentes.
- Ofrecer elementos para la negociación social y la responsabilidad compartida, como parte de aprendizaje.
- Brindar múltiples perspectivas y utilizar múltiples representaciones de contenido.
- Fomentar la conciencia personal y la idea de que los conocimientos se construyen.
- Motivar la propiedad del aprendizaje.

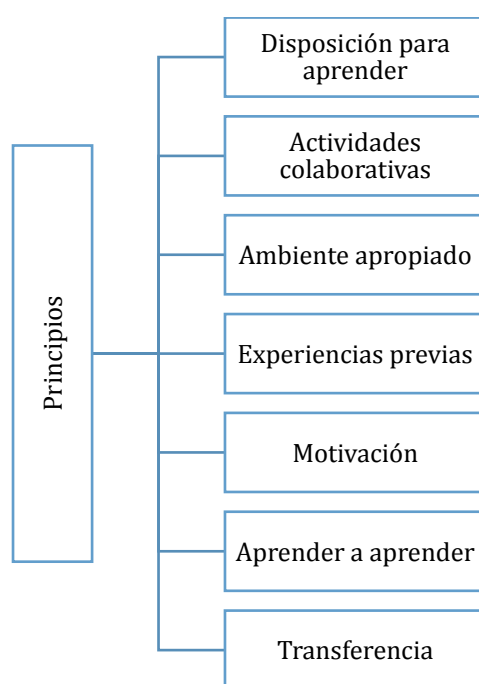
Sin embargo, en los modelos constructivistas es importante la concientización en los estudiantes del papel que tienen en la construcción del conocimiento (Cortez, 2015). El enfoque de la enseñanza, coloca los propios esfuerzos de los estudiantes por comprender en el centro de la tarea educativa mediante la capacidad del estudiante para elegir, desarrollar y defender posturas de manera autocrítica, mientras respetan las posturas de los demás.

El aprendizaje constructivista parte de la activación en el estudiante, durante el aprendizaje, de procesos cognitivos básicos que incluyen la selección y retención de información, y a diferencia de otras teorías, la del aprendizaje constructivista se centra en la forma en que los

estudiantes elaboran el conocimiento, y en la consolidación de habilidades y competencias que llevan al aprendizaje.

Dentro de esto, analizamos las habilidades que suponen un conjunto de acciones y principios relativos a contenidos y se refieren a estrategias de búsqueda, análisis, organización de información, creatividad, comunicación y sociabilización que se vinculan a procesos de asimilación – acomodación que facilitan el desarrollo de la estructura cognitiva, de disciplina de enseñanza y del contexto sociocultural (Remy, 2004). Entre los principios de este aprendizaje constructivista tenemos:

Figura N. 8. Principios del aprendizaje constructivista



Fuente: Investigación

Otro factor son los valores y actitudes que son componentes taxómicos que diferencian la orientación de los procesos de enseñanza-aprendizaje, puesto que no solo se trata de instruir sino de formar al individuo de forma integral (Lucea, 1999). Es así como, los valores se constituyen en principios éticos en la aplicación de contenidos que posteriormente deben mostrar congruencia en el nivel actitudinal y en la toma acertada de decisiones.

Sin duda, el papel de la instrucción en el aprendizaje constructivista es un método de enseñanza de tipo expositivo que favorece la construcción interna de conocimientos a través del mantenimiento de una actividad mental consciente y dispuesta.

3.1.2.2. Teoría del aprendizaje cognoscitivista

Las teorías del aprendizaje que se desarrollan en el marco cognoscitivista le conceden un lugar central a la automatización de los procesos cognoscitivos implicados en las actividades mentales. Dado esto, en el marco de la teoría de Anderson, constituye una muestra de teoría cognitivista de aprendizaje (Daniel Gaonac'h, 2005).

Figura N. 9. Teorías del aprendizaje cognoscitivista



Fuente: Investigación

El enfoque cognoscitivo del aprendizaje social se extiende en la importancia del lenguaje. Los cognoscitivistas se han desempeñado en estudiar áreas como el pensamiento, el lenguaje, la intensión, los actos, las percepciones y las creencias de las personas, que permiten tener una mejor comprensión de la mente humana, de la enseñanza, del aprendizaje y de las habilidades mentales (Picado, 2001). Esto plantea la enseñanza hacia los estudiantes de habilidades cognitivas y e actuar propio sobre la información.

Sin embargo, es importante abordar la dimensión cognitiva del sujeto y su aprendizaje, considerando que el comportamiento responde a una serie de procesos internos que, como aprendiz, realiza en su interior, es decir en la mente.

De acuerdo a lo anterior, se explica cómo los fundamentos en que se apoyan los cognoscitivistas:

- Los comportamientos del individuo son regulados por las representaciones que el sujeto ha elaborado o construido en su mente (ideas, conceptos, planes o cualquier tipo de organización).
- El conocimiento es construido mediante las interrelaciones del individuo con el mundo físico y social, a diferencia del conductismo según el cual el comportamiento es regulado por el mundo exterior.
- El sujeto, a diferencia del enfoque conductista, es un participante activo, cuyas acciones dependen, en gran parte, de las representaciones mentales elaboradas (aprendizajes). Entonces, cada persona consecuentemente actúa de acuerdo con su pensamiento, según sus representaciones mentales.
- Los conceptos almacenados en la mente (esquemas, precepciones) orientan todo el proceso de adquisidor e interpretación del conocimiento.
- El sujeto es un constructor y reconstructor activo de los conocimientos, a diferencia del conductismo, según el cual el sujeto memoriza mecánicamente los contenidos.
- El conocimiento es relativo. No todos los estudiantes llegan a niveles iguales de conocimiento, lo cual depende de sus capacidades cognitivas.
- El sujeto organiza internamente sus conocimientos.
- Los conocimientos organizados en la mente se elaboran y se redefinen cuando son ampliados de acuerdo con nuevas experiencias.
- El conocimiento no es estático, en tanto que es modificado de acuerdo con los intercambios con el ambiente. El sujeto puede retomar los conocimientos estructurados en la mente cada vez que lo requiera y que este ante una nueva experiencia.
- Cualquier nivel de aprendizaje está abierto a niveles superiores de conocimiento.

Sin embargo, cabe la investigación de que elementos intervienen en el acto de conocer y de qué manera estos se efectúan en la mente humana para el procedimiento de la información.

3.1.2.3. Teoría del aprendizaje conductual

Las teorías conductuales consideran que el aprendizaje es un cambio en la frecuencia de aparición o la forma del comportamiento, sobre todo como función de cambios ambientales. Afirman que aprender consiste en la formación de asociaciones entre estímulos y respuestas (Schunk, 1997). Por ello, es más probable que se dé una repuesta a un estímulo en función de las consecuencias de responder: las consecuencias reforzantes hacen más probable que ocurra de nuevo, mientras que las consecuencias aversivas lo vuelven menos plausible.

Por otra parte, el aprendizaje como fenómeno mental, interno, tiene considerables implicaciones para la práctica educativa. Por lo que, las teorías conductuales implican que los docentes deben disponer el ambiente de modo que los estudiantes respondan de forma apropiada a los estímulos planteados.

Tanto las teorías conductuales y cognoscitivas concuerdan en que el medio y las diferencias entre los estudiantes influyen en el aprendizaje, pero disienten en la importancia relativa que conceden a estos elementos (Schunk, 1997). Es así como, las teorías conductuales subrayan la función del medio, esto en la disposición y la presentación de estímulos y el modo de refuerzo de respuesta.

La función de la motivación en las teorías conductuales, ven la motivación como un incremento en la tasa o probabilidad de ocurrencia de un comportamiento, mismo que resulta de conductas e respuesta a diferentes estímulos o al reforzamiento.

Además, se plantea que las teorías conductuales no distinguen motivación de aprendizaje, sino que se sirven de los mismos principios para explicar cualquier conducta. Aunque el reforzamiento motiva a los estudiantes, sus efectos en la conducta no son automáticos, sino que estos dependen de la interacción del estudiante en el medio.

3.1.2.4. Constructivismo y desarrollo cognitivo

La teoría de Piaget tiene una visión constructivista del desarrollo, el constructivismo se refiere al hecho de que el conocimiento se construye interiormente por parte de un niño activo, no se transmite exteriormente a través de los sentidos.

El aprendizaje activo, significa que los niños se implican de forma activa con la variedad de materiales de manipulación en actividades establecidas y solución de problemas.

Además, Piaget señala que el proceso de adaptación en el nivel intelectual opera igual que el nivel físico. Para ello, la inteligencia de los recién nacidos a través de acciones motrices, y por consecuente este proceso de adaptación al contexto por estas acciones reflexivas que se desarrollan en los niños desde pequeños.

(Morrison, 2005) indica entre los conceptos básicos del constructivismo:

- Los niños construyen su propio conocimiento. Juegan el papel más importante en su propio desarrollo cognitivo.
- Los niños entienden mejor cuando construyen algo por si mismos que cuando se les dice que resuelvan problemas.

- Las actividades física y mental son cruciales para la construcción del conocimiento. El conocimiento construido paso a paso a través de la implicación activa, es decir, a través de la exploración de objetos en su contexto y a través de la solución de problemas y la interacción con otros.
- Los niños construyen mejor el conocimiento en el contexto o a través de las experiencias que son interesantes y significativas para ellos.
- Se prefiere la autonomía a la obediencia.
- El desarrollo cognitivo es un proceso continuo. Comienza en el nacimiento y continúa a lo largo de toda la vida.

En el proceso de desarrollo de nuevos esquemas, Piaget otorgo mucha importancia a la actividad física, que es importante para desarrollar nuevos esquemas. Por lo que, la actividad física conlleva al estímulo mental y no es posible establecer una división clara entre las actividades física y mental.

3.1.3. Material Lúdico

El material lúdico, está diseñado para incentivar el juego espontaneo en los niños en edad temprana. Este a su vez forma parte del proceso de enseñanza-aprendizaje por la interacción entre docente y estudiante.

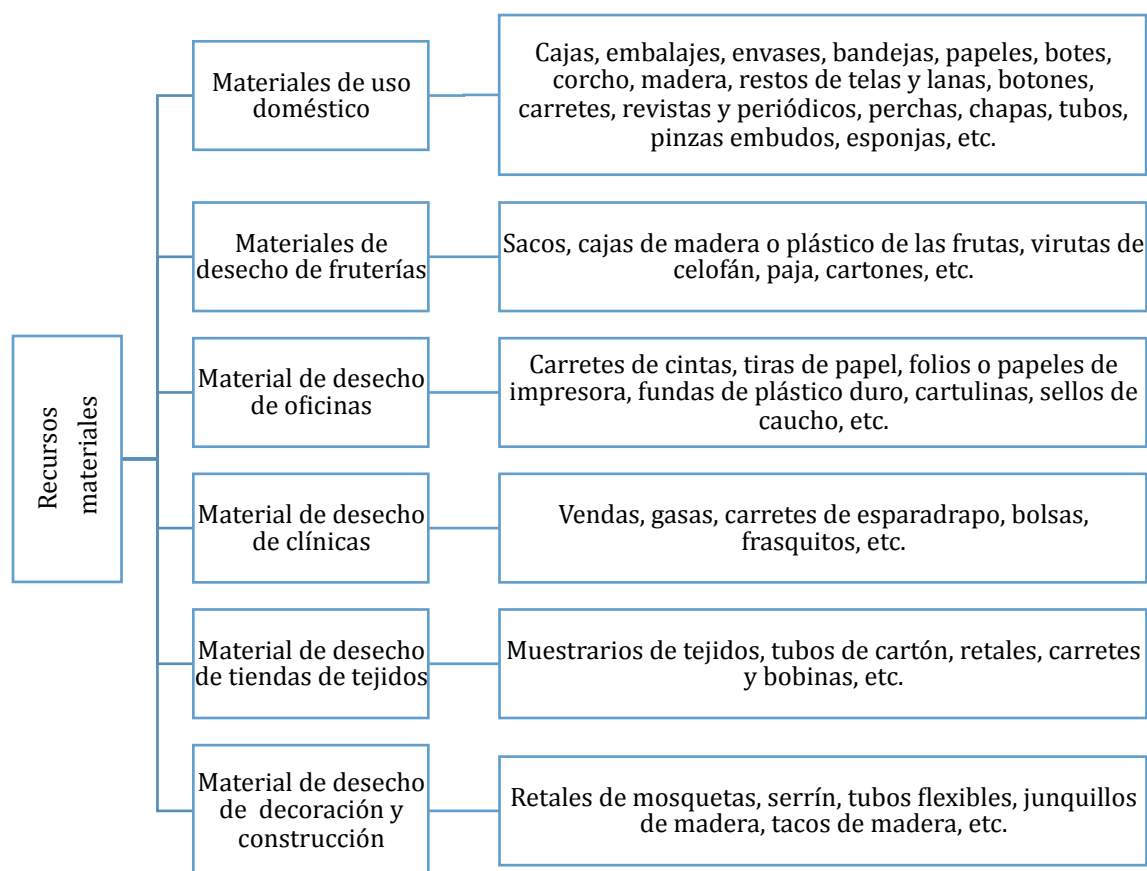
Este material implica: sonidos, colores, texturas, interacción dinámica orientada al estímulo auditivo, estímulo sensorial, estímulos táctiles y visuales de los niños. A medida que crecen debe determinarse la lógica en habilidades superiores para estimular el pensamiento.

Además es importante que los materiales didácticos a aplicar deben tomar en cuenta aspectos como:

- Material de buena calidad
- Material durable
- Diseños variados
- Seguros
- Legibles
- Deben incluir valor lúdico
- Deben tener un tamaño proporcionado
- Deben ser adecuados para cada edad
- Control tóxico

En cuanto a la disposición de los materiales en el aula se requiere de algunas técnicas que es preciso conocer tales como:

Figura N. 10. Recursos materiales



Fuente: Didáctica de la Educación Infantil (García, 2011)

3.1.3.2. Juegos Interactivos

Definimos los juegos interactivos como aquellos que favorecen un alto nivel de participación y un intercambio rápido entre la acción y la reacción: juegos de simulación, juegos simbólicos, juegos de dramatización, algunos videojuegos, etc. (Pep Alsina Masmitjà, 2009).

Además, (Pep Alsina Masmitjà, 2009) destaca en su libro que:

Por su naturaleza, los juegos interactivos facilitan el aprendizaje y la enseñanza de la creatividad mediante el planteamiento de situaciones o problemas próximos a la realidad y el hallazgo de soluciones sin correr el riesgo de equivocarse irremediabilmente. El juego interactivo conduce constantemente a revisar el proceso seguido, genera espacios y códigos de comunicación, puede equilibrar la diferencia de capacidades entre los participantes y permite educar las emociones y la afectividad. Estos aspectos son fundamentales para estimular el pensamiento divergente y el aprendizaje de la creatividad.

El aprendizaje de la creatividad puede favorecerse en diversas formas que se centran situadas en un amplio abanico en cuyos dos extremos se halla un aprendizaje de tipo meramente reproductivo y un aprendizaje heurístico. El primero, pese a ser indispensable, también es insuficiente porque puede bloquear y convertirse en automático. El segundo está basado en la búsqueda y el hallazgo, el error y el descubrimiento.

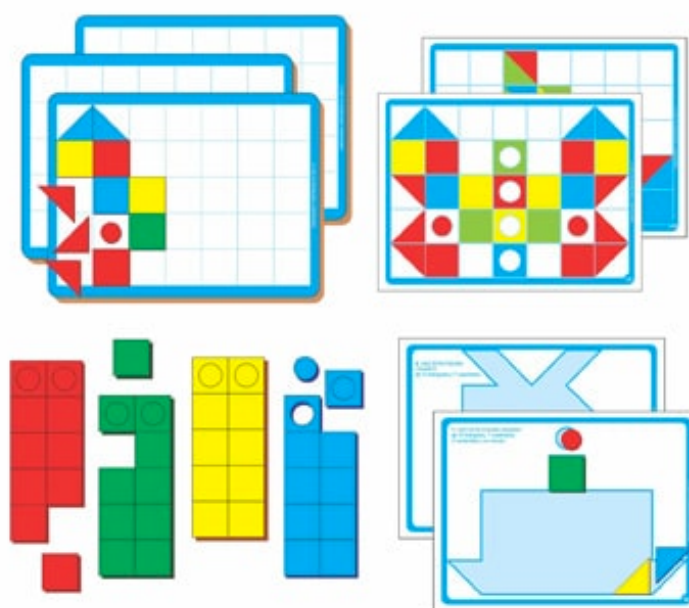
Esto, señala que la creatividad se desarrolla en un proceso personal, intransferible y heurístico, en donde, la libertad es esencial en la creatividad y en el juego. De forma que, la creatividad puede ser entendida como la capacidad para generar algo nuevo y con valor, esto a partir de la interactividad o la interacción.

3.1.3.1 Ejemplos de Material Lúdico

A continuación algunos ejemplos de materiales lúdicos educativos para la enseñanza – aprendizaje, dirigido para los niños de 10 años con un proceso creativo de elementos visuales e iconográficos con una línea gráfica interactiva.

Juego 1: Set de rompecabezas básico para grupo, el juego pretende que los niños realicen diversas actividades que manifiesten que son capaces de crear y reconstruir figuras, desarrollar percepción geométrica, plasmar nuevas creaciones de figuras construidos en modelos de forma individual y grupal.

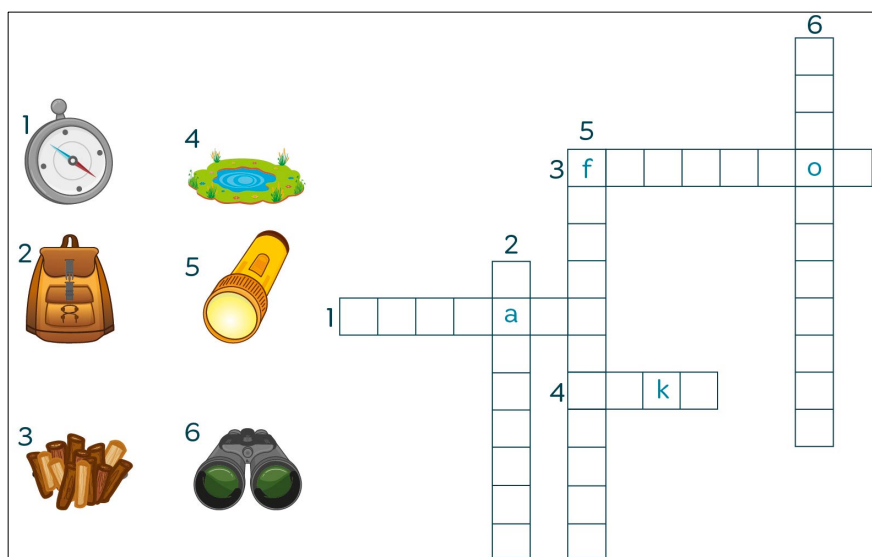
Figura N. 11. Set de Rompecabezas



Fuente: Investigación

Juego 2: Mediante el crucigrama, el estudiante puede descubrir nuevas palabras asociándolas a su aprendizaje, sin embargo, se puede utilizar este material para determinar conocimientos determinantes en la lectoescritura de los niños.

Figura N. 12. Crucigrama



Fuente: Investigación

Juego 3: ¿Qué hago? Un juego divertido para aprender los nombres de los profesionales, se necesita un tablero, hojas de papel blanco, peones, cartas, se trata de identificar las actividades de cada profesional y colocar el profesional que corresponda, el juego se lo realiza en grupos de 5 personas.

Figura N. 13. ¿Qué hago?



Fuente: Lo lúdico en la enseñanza – aprendizaje del léxico: propuesta para las clases de ELE (Baretta, 2006)

Biografía de Don Juan Montalvo Fiallos

Don Juan Montalvo Fiallos fue uno de los más destacados ilustres como escritor, filósofo ecuatoriano, remonta de la época de Gabriel García Moreno de Ignacio de Veintemilla. Escribió varios géneros de la literatura como la novela, el teatro y ensayos. La obras que son más famosas que dedicó su tiempo y una buena parte de su vida a la elaboración de libros sobre acontecimientos políticos o sociales, a los que dio el nombre de Páginas Desconocidas.

A continuación algunos títulos de las prosas más famosas:

Fortuna y Felicidad, El Antropófago, De mi ferocidad, Del desinterés, De la esclavitud, Judas, Coronación del Dr. Martínez de Ambato; Los siete tratados, El Regenerador, Las Catilinarias, Geometría Moral, los famosos Capítulos que se le olvidaron a Cervantes, El Cosmopolita, Mercurial Eclesiástica.

El ilustre Don Juan Montalvo fue unos de los más importantes pensadores del américa latina, como un referente político y filosófico, existió en el siglo XIX , cuando abordaba períodos de inestabilidad política y desigualdad de las libertades públicas, su legado era defender la libertad de prensa, luchando contra los cobardías y tiranías de los gobiernos de turno. Juan Montalvo fue un referente aun internacional y reconocido por sus obras literarias.

Su vida y obras:

Juan Montalvo fue hijo de Marcos Montalvo Oviedo (un comerciante hijo de un inmigrante andaluz) y María Josefa Fiallos y Villacreses. Sus primeros estudios lo realizó en su ciudad natal, (Ambato), cuando cumplía catorce años fue a estudiar en la capital del ecuador - Quito, Convictorio de San Fernando donde se graduó de profesor de Filosofía, siendo uno de los más destacados en sus estudios. El 17 de febrero de 1857, el General Francisco de Robles, Presidente de la República del Ecuador lo nombró Adjunto Civil de la Legación del Ecuador en la maravillosa Roma ciudad de Italia, donde viajó con el prestigioso Dr. Francisco Javier Salazar.

De regreso a Ecuador en 1860, durante el gobierno de Gabriel García Moreno, en septiembre de ese año mando una carta, en las que emitió versiones de su gobierno, lecturas críticas frente a su mandato lo cual podría fortalecer el prestigio de la República, en aquel tiempo el país atravesaba tiempos difíciles, esto fue el punto de partida a una continua lucha contra García Moreno.

García Moreno impuso la conocida "Carta negra" Juan Montalvo decide trasladarse a París para radicarse frente a las amenazas del dictador temiendo por su valiosa vida. En aquella ciudad

vivió rodeado de respeto, valentía y admiración de muchos círculos intelectuales, apreciado y teniendo el apoyo de su querido amigo Agustín Leonidas Yerovi, donde estrecharon una amistad duradera, Montalvo muere en Francia en el año 1889 del 17 de enero por causa de una pleuresía, tras someterse a una cirugía sin anestesia.

3.2. Estado del Arte

En la Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca, Facultad de Ciencia Humanas y de la Educación, Carrera de Pedagogía se elaboró el trabajo de titulación sobre la Elaboración de material didáctico para el área de lenguaje y comunicación con elementos de reciclaje, para ser utilizados por los niños del segundo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscal “Amazonas” de la parroquia y Cantón San Juan Bosco, provincia de Morona Santiago, en el período lectivo 2009-2010, realizado por la autora Mery Jacqueline Guaricela Alvarez, y su director fue el Lcdo. Fernando Solorzano en Cuenca – Ecuador 2009 – 2010; obteniendo a continuación las siguientes conclusiones:

- La escasa práctica de la lectura en los estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal “Amazonas”, es visible desde que el niño obtienen sus primeros aprendizajes de lectura comúnmente acontece con los cursos de segundo de educación básica general.
- Es preciso incentivar a la lectura desde inicio del aprendizaje que sea como un hábito diario cultural de las unidades educativas.
- Es indispensable cambiar, reforzar los contenidos de la programación de estudios, basados en las necesidades de cada institución con el fin de jerarquizar los hábitos a la lectura para construir el conocimiento como un eje transversal en la educación de nuestros estudiantes.
- Los medios masivos han intervenido de forma negativa en los docentes, causando la escasa elaboración e indagación de sus propios materiales de usos didácticos creativos para la enseñanza a sus grupos de estudiantes de las asignaturas encomendadas, por lo cual no se construye el conocimiento.
- El 60% de los docente que imparten conocimiento de la Unidad Educativa Fiscal “Amazonas” no están capacitados para elaborar, ejecutar, enseñar materiales didácticos. (Alvarez, 2009)

El presente trabajo se ha enfocado básicamente en el débil aprendizaje de la lectura con el escaso recurso de materiales lúdicos y la falta de capacitación de los docentes en la Unidad Educativa Fiscal “Amazonas”, uno de los motivos principales que el niño desde su inicio de aprendizaje de la lectura no encuentra una motivación frente a este recurso de importancia para el desarrollo cognitivo, además el docente se ve inmerso en el mal uso tecnológico lo cual limita sus acciones en construir, elaborar, sus propios materiales didácticos para el proceso de enseñanza – aprendizaje, como un ente responsable de ser el mediador del conocimiento y facilitar la construcción de saberes con sus grupos de clases.

Los seres humanos tenemos la capacidad de aprender cada momento y es necesario incentivar a la lectura a través de juegos lúdicos, materiales, herramientas que permitan el desarrollo cognitivo de los niños, en todo lo que se referente a personajes ilustres en el ámbito político, cultural, educativo. Las habilidades y destrezas de los niños y su accionar diario hace referencia al potencial que cada individuo tiene como un ser capaz de desenvolverse en desafíos encomendados en clases.

El esfuerzo que cada docente realiza para impartir su enseñanza es aún escaso debido a inexistencia de capacitaciones continuas para la elaboración de materiales lúdicos por ello los docentes recurren a lo mas fácil de recursos de la web, utilizados en otros países de centros educativos, olvidándose que cada población, comunidad requiere un tratamiento especial en la impartición de la enseñanza, por su idiosincrasia, cultura, etnia, la aplicación de los materiales lúdicos educativos hace referencia a fortalecer el aprendizaje de los estudiantes a través de dinámicas juegos, integraciones grupales, alcanzando la planificación anual escolar con resultados efectivos.

En la Universidad Nacional de Loja, Área de la Educación el Arte y la Comunicación, carrera de Educación Básica se realizó un trabajo de grado titulado El proceso enseñanza aprendizaje docente y su incidencia en el comportamiento de los niños y niñas de quinto, sexto y séptimo años de Educación Básica de la Escuela Tres de Diciembre, barrio el Calvario, parroquia Catacocha, cantón Paltas, provincia de Loja año lectivo 2011-2012, elaborado por Diego Fabián Agila Pitizaca con su director Dr. Emiliano Ortega Catacocha, en Loja – Ecuador 2011 – 2012; como se detalla a continuación las siguientes conclusiones:

- El adecuado proceso de enseñanza aprendizaje aplicados por los docentes permite un buen clima laboral debido a la relaciones cordiales entre educadores constructores del aprendizaje.
- El adecuado proceso de enseñanza aprendizaje que aplican los docentes provoca de un manera positiva integradora, eficiente, didáctica a los estudiantes que se forman en la Unidad Educativa.
- El resultado de los estudiantes que reflejan valores en sus actividades, se da gracias a los docentes que mantienen excelentes relaciones socio afectivas, se constituye un pilar fundamental en la sociedad para el desarrollo.
- El clima de la institución es sumamente apacible, por la inexistencia de problemas estructurales dentro del personal administrativo, docente, en la prestigiosa institución educativa.
- La integración de los niños y niñas de la institución educativa ha creado un ambiente de buenas relaciones interpersonales demostrando el respeto mutuo entre compañeros esto a permitido una armonía de compañerismo.
- Los docentes – estudiantes mantienen relaciones de respeto, confianza, valores, esto permite el fortalecimiento moral dentro de las aulas de clase, además conlleva a un aprendizaje constructivista.

- El cumplimiento de los estudiantes a cabalidad, establecidas por los docentes ha creado satisfacción en la institución educativa porque no reflejan ningún índice de comportamiento para el adecuado aprendizaje (Pitizaca, 2011).

El presente trabajo alude la importancia de las buenas relaciones interpersonales en la comunidad educativa entre docentes – docente, estudiante – estudiante, docente – estudiante, lo cual a fortalecido de manera integradora los cumplimientos escolares, enfocados a los valores, construyendo así un pilar fundamental de la sociedad, esto a permitido un armonía educativa, laboriosa en toda la institución educativa, es crucial el clima de enseñanza – aprendizaje porque facilitan la participación directa de los estudiante para construir el conocimiento, como resultado las actividades diarias alcanzan sus metas planificadas al inicio de año formando un ser integrador humanista, creativo, didactico, crítico.

La importancia de mantener un orden jerárquico con respeto a los valores de la institución ha fomentado el aprendizaje de los niños y niñas, el clima en las aulas se ha convertido en el saber constructivista de los futuros profesionales del país. Esto permite implementar materiales lúdicos por la aceptación de los estudiantes en sus talleres de clases, por ello la importancia de una educación enfocada en la construcción del aprendizaje.

En la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato, se realizó el proyecto de desarrollo titulado Diseño de juegos didácticos interactivos como herramienta metodológica para desarrollar habilidades matemáticas en niños de nivel inicial, para el grado de Magister en Tecnologías para la Gestión y Práctica Docente junio 2015 con su autoría por Luz Amelia Cortez Acosta y su director Enrique Xavier Garcés Freire, Ing. Mg en Ambato – Ecuador – 2015, las conclusiones planteadas son las siguientes:

- El 100% de los que imparten materias concluyó que los materiales elaborados apunten a las edades de adecuadas de los niños y niñas, por lo cual se alcanzará su fácil utilización sin dificultad para su respectiva aplicación en los procesos de enseñanza – aprendizaje, los docentes estuvieron de acuerdo en un porcentaje de entre 68.8% y el 31,3 de que eficazmente los juegos interactivos que se desarrollan refuerzan sus habilidades en la materias de matemáticas .
- El 61,5% y el 38.5% de docentes estuvieron de acuerdo para que las herramientas tecnológicas se apliquen los grupos de estudiantes que mantienen en las clases, la práctica y desarrollo de actividades provocan el aprendizaje continuo con los instrumentos de: scratch, edlim, constructor el 100% del personal que labora impartiendo enseñanza se mantuvieron de acuerdo después de que los estudiantes demostraran lo aprendido en la aplicación de juegos interactivos reforzando en el proceso de enseñanza – aprendizaje en la materia de matemáticas.
- La naturaleza y el mundo de los niños hace que ellos sean creativos, alegres, divertidos, exploradores provoca eficazmente por este potencial y características que poseen cada individuo en particular se adaptan a velozmente a la par con los avances de la era tecnológica, el proceso de

aprendizaje de los estudiantes interactúan con gran facilidad es sorprendente. El 100% de niños les atrae el juego para aprender (Cortez, 2015).

Los procesos de aprendizaje a través de juegos interactivos facilita a los estudiantes en construir el conocimiento de manera eficaz, por lo que los niños se encuentran en un ambiente de entusiasmo, creativo, lúdico, lo ven divertido jugar aprendiendo las asignaturas, el 100% de los docentes concuerdan que los juegos interactivos desarrollan y refuerzan sus habilidades en las asignaturas, de igual forma el 100% de los niños y niñas coinciden que el arte de los juegos potencializa el aprendizaje. La era tecnológica con sus avances que cada día fomentan positivamente el interés por indagar en recursos lúdicos interactivos, los estudiantes rápidamente captan las tendencias de los juegos interactivos para construir el conocimiento.

El presente proyecto de investigación y desarrollo hace énfasis en lo planteado con la aplicación de los materiales lúdicos que refuerzan el conocimiento de los niños, el docente actúa creativamente y hace énfasis en la diversidad de usos y aplicaciones de los productos para la integración de los actores directos que son los estudiantes.

La enseñanza – aprendizaje requiere estrategias didácticas como menciona (Feo, 2010), al existir un clima constructivista en el conocimiento del estudiante con responsabilidad del docente y la aplicación de elementos claves en forma secuencial se logrará tener resultados propuestos al inicio de la planificación escolar.

Los juegos y los materiales lúdicos como refiere (Vivas, 2003), mejoran el aprendizaje de los niños y fortalecen el conocimiento; como resultado de esta práctica se torna un ambiente de enseñanza y aprendizaje, creativo y alegre.

Enseñar en el aula es la clave del éxito como menciona (Sarlé, 2008), a través de la estrategia lúdica la clase se torna una construcción de conocimientos por los estudiantes. Según (Vivas, 2003), el grupo se ve desafiado en las tareas encomendadas, estos actores acuerdan de (Camilloni, 2007), es un indicador educativo para llevar a cabo el fortalecimiento del conocimiento de los niños a través de materiales lúdicos.

Sin embargo, (Andreu & Garcia, 2000) manifiesta que la función comunicativa de lo lúdico y sus recursos facilitan en el aula recrear o partir de una situación real que involucre el conocimiento cultural y lingüístico de los estudiantes y docentes simultáneamente.

Según (Prendes Espinosa, 2012) los estudiantes adoptan un pensamiento crítico a través del diseño didáctico, es importante la producción de contenidos de forma creativa del docente encargado en la construcción y consolidación del grupo en clase.

Es importante como mencionan los autores (Sarlé, 2008) acerca de la construcción del conocimiento de los estudiantes a través de lo interactivo, lúdico, creativo, esto facilita la integración de un solo equipo en el aula, con el objetivo de aprender y la consolidación de los estudiantes de forma estratégica, como resultado un clima de aprendizaje compartido.

El libro Montalvo para niños propone dos fases de estudio para la enseñanza – aprendizaje la primera detalles de la vida familiar y muerte del ilustre Don Juan Montalvo Fiallos, la segunda es la información y contextos de su aporte , ideológico – político; humanista y literario, la importancia del pensamiento y obra de Juan Montalvo a trascendido fronteras en los principio de la educación básica y a sus nuevas generaciones, leer y comprender a Montalvo es una divertida experiencia por lo cual se aprecia la riqueza literaria, humana e intelectual de un ilustre ambateño.

La educación no es un proceso aislado u olvidado, es una responsabilidad compartida entre seres humanos para fomentar un futuro de generaciones con una ideología intachable de hombres y mujeres para la patria y a su vez para la vida misma, con seres integradores, asociativos, solidarios, capaz de desenvolverse en todo ámbito con metas claras hacia un buen vivir (Chávez G. V., 2010).

El presente libro Montalvo para niños ofrece una gama de ilustraciones adaptadas a la niñez de educación básica general del séptimo año, aludiendo a la vida y obra de Juna Montalvo con un lenguaje bastante entendible que abre campo a la continua lectura de los libros ilustres, además cuenta con algunos juegos lúdicos al final de las páginas como: Jeroglíficos, descifra el mensaje, encuentra las ocho diferencias, el triángulo, encuentra las palabras, entre otros.

El libro presenta una gama cromática de colores muy persuasivos para los niños que interactúan en el aprendizaje y la construcción de la vida y obra de Juan Montalvo, pero aún es escaso el desarrollo de materiales lúdicos para las Unidades Educativas de la provincia.

Figura N. 14. Libro Montalvo para niños



Fuente: Montalvo para niños (Chávez V., 2010)

En la Universidad Técnica Particular de Loja, La Universidad Católica de Loja Área Socio Humanística para la obtención de Magíster en Literatura Infantil y Juvenil con el tema Lectura y análisis narratológico de la obra *Las Catilinarias* del autor ecuatoriano Juan Montalvo, elaborado por Acurio Castro, Cristhian Leonidas y su directora Jara Reinoso, Alida Damiela, Mg Loja – Ecuador 2014, a continuación las siguientes conclusiones:

- En los ensayos expuestos en el libro literario de *Las Catilinarias*, se puede encontrar temas de interés narrativo acerca de las libertades del ser individual, se establecerá como un eje primordial de los doce ensayos que se han escrito en un tiempo de democracia manchado por poderes nefastos como golpes de estado quien era protagonista Veintimilla en su dictadura.
- El dejarlo de no leer esta grandiosa obra literaria de mucha importancia, teniendo acceso todas las personas que se acercan a disfrutar de un mundo maravilloso de literatura, con eventos históricos que acontecen en las generaciones del país.

La literatura del Montalvo a permitido fortalecer el pensamiento crítico, investigativo, social, cultural de las sociedades, este recurso literario de ensayos son una riqueza que transforman vidas y un mundo de vivencias reales de acontecimientos históricos que vivió el ilustre Juan Montalvo, la elaboración y aplicación de materiales lúdicos educativos permitirá la construcción del conocimiento de los niños para el aprendizaje de la vida y obra de Montalvo (Acurio, 2014).

Capítulo 4

Metodología

4.1. Diagnóstico

La aplicación e implementación de material lúdico educativo infantil con técnicas de artes, juegos interactivos sobre la vida y obra de Don Juan Montalvo Fiallos, permitirá mejorar la calidad en el proceso de enseñanza – aprendizaje y determinar las falencias en los estudiantes de la Unidad Educativa Jorge Álvarez de la ciudad de Pillaro, provincia de Tungurahua.

La investigación es descriptiva debido a que determina datos y situaciones que se plantea como investigación, además, permite conocer de forma sistemática las características propias de la población para determinar posteriormente sus preferencias y necesidades.

Además, la investigación es de campo ya que es apoyada en fuentes que provienen de entrevistas, cuestionarios, encuestas y observación de la realidad. Esta investigación es importante debido a que muestra un alto grado de confiabilidad e información exacta para efectos de estudio.

La investigación es de tipo cualitativa porque se basa en una posición filosófica, que es en términos generales interpretativa, en el sentido de que se ocupa de cómo se interpreta, entiende, experimenta o produce el mundo social.

Sin embargo, también es de tipo cuantitativa porque se registran datos estadísticos, estos reflejan resultados importantes para la toma de decisiones y la aplicación de propuesta de investigación.

4.1.1. Encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa Jorge Álvarez de la ciudad de Píllaro, provincia de Tungurahua.

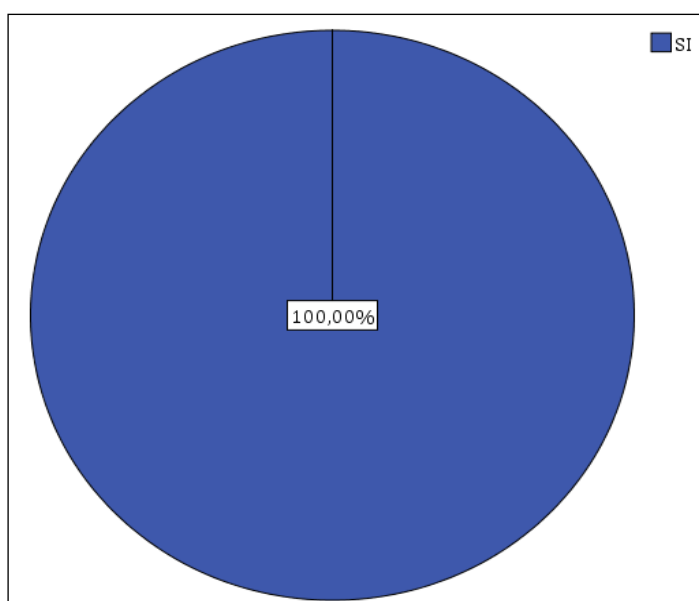
Pregunta N. 1.- ¿Considera que el uso de material lúdico educativo evita la improvisación de actividades educativas?

Tabla N. 1. Material lúdico y actividades educativas

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
SI	10	100,0	100,0	100,0
NO	0	0	0	100,0

Fuente: Encuesta aplicada a docentes
Elaborado por: Leonardo Barona

Figura N. 15. Material lúdico y actividades educativas



Fuente: Encuesta aplicada a docentes
Elaborado por: Leonardo Barona

Análisis de datos

De los docentes encuestados, el 100% considera que el uso de material lúdico educativo si evita la improvisación de actividades educativas.

Interpretación de resultados

Por tanto, se evidencia la importancia del uso de material lúdico educativo para evitar la improvisación de actividades educativas.

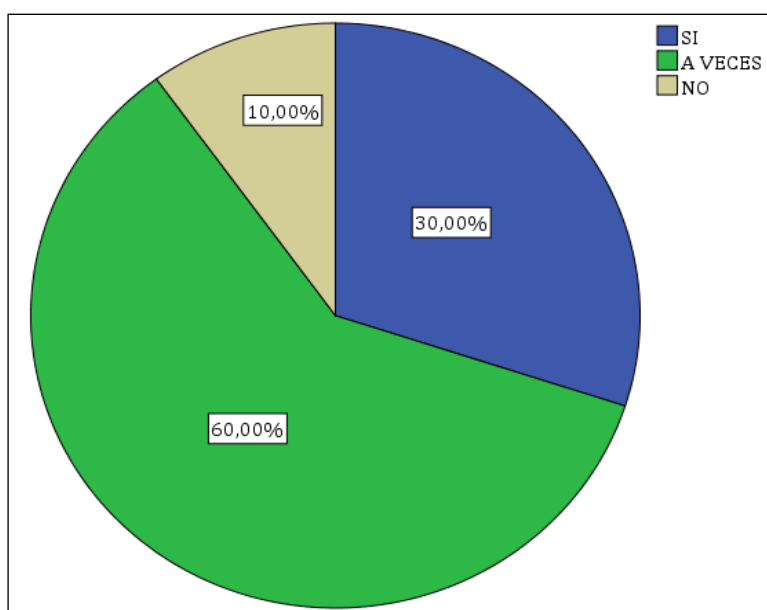
Pregunta N. 2.- ¿Utiliza material lúdico educativo infantil en el proceso de enseñanza - aprendizaje?

Tabla N. 2. Uso de material lúdico infantil

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
SI	3	30,0	30,0	30,0
A VECES	6	60,0	60,0	90,0
NO	1	10,0	10,0	100,0
Total	10	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta aplicada a docentes
Elaborado por: Leonardo Barona

Figura N. 16. Uso de material lúdico infantil



Fuente: Encuesta aplicada a docentes
Elaborado por: Leonardo Barona

Análisis de datos

De las 10 personas encuestadas que corresponden al 100%, el 60% manifestó que a veces utiliza material lúdico educativo infantil en el proceso de enseñanza –a aprendizaje, el 30% indicó que si utilizaba dicho material y el 10% que no lo utiliza.

Interpretación de resultados

Esto, evidencia que la totalidad de docentes no utiliza material lúdico educativo infantil en el proceso de enseñanza – aprendizaje, por lo que es evidente la necesidad de implementar dicho material en este proceso.

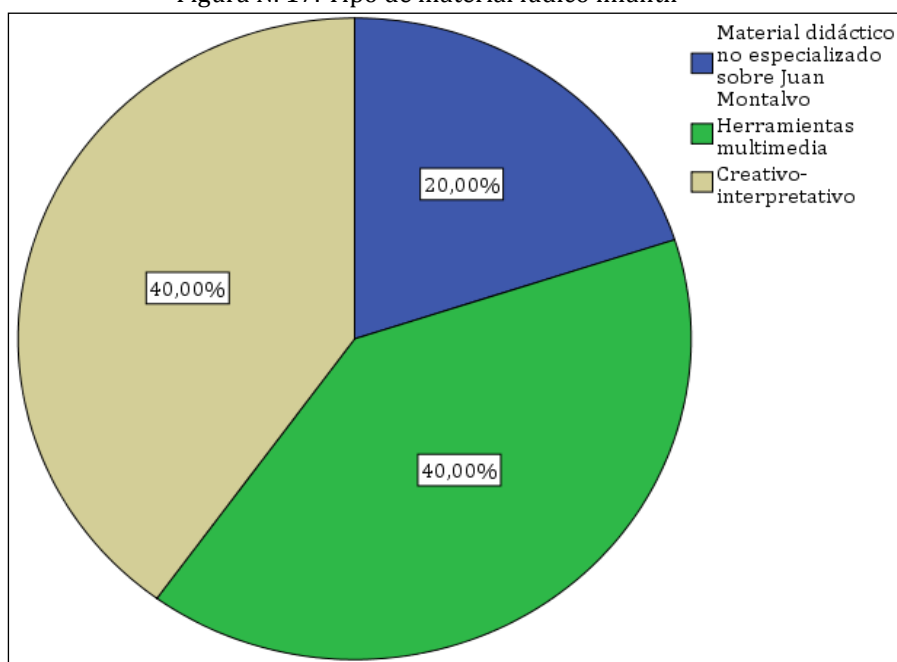
Pregunta N. 3.- ¿Qué tipo de material lúdico educativo infantil usa para impartir clase?

Tabla N. 3. Tipo de material lúdico infantil

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Material didáctico no especializado sobre Juan Montalvo	2	20,0	20,0	20,0
Herramientas multimedia	4	40,0	40,0	60,0
Creativo- interpretativo	4	40,0	40,0	100,0
Total	10	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta aplicada a docentes
Elaborado por: Leonardo Barona

Figura N. 17. Tipo de material lúdico infantil



Fuente: Encuesta aplicada a docentes
Elaborado por: Leonardo Barona

Análisis de datos

De acuerdo a los datos analizados, el 40% indicio que utilizan material lúdico infantil creativo-interpretativo para impartir sus clases, el 40% señalo que utiliza herramientas multimedia y el 20% material didáctico no especializado sobre Juan Montalvo.

Interpretación de resultados

Por tanto, se debe implementar material lúdico educativo infantil de tipo didáctico especializado para la enseñanza de la vida y obra de Juan Montalvo.

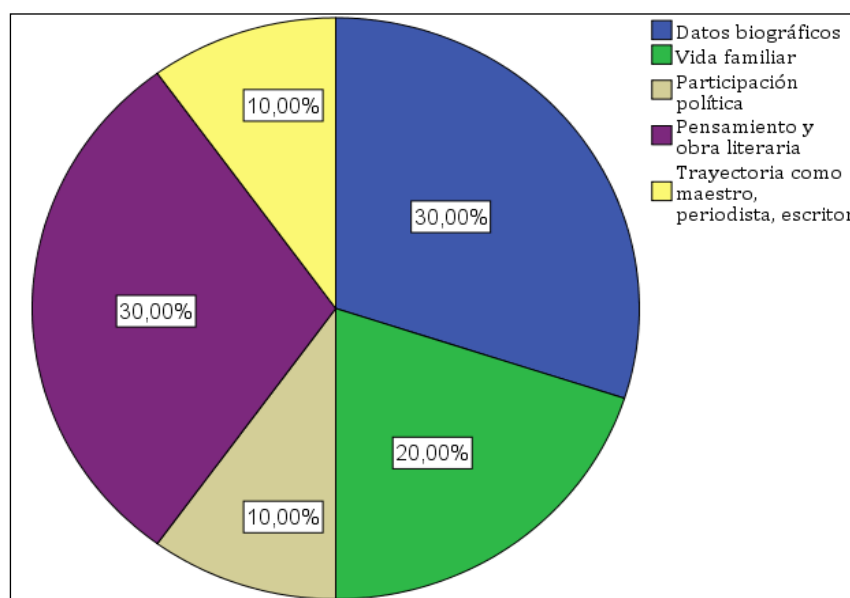
Pregunta N. 4. ¿En qué temas de estudio sobre Juan Montalvo usa el material lúdico educativo infantil?

Tabla N. 4. Temas de estudio sobre Juan Montalvo

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Datos biográficos	3	30,0	30,0	30,0
Vida familiar	2	20,0	20,0	50,0
Participación política	1	10,0	10,0	60,0
Pensamiento y obra literaria	3	30,0	30,0	90,0
Trayectoria como maestro, periodista, escritor	1	10,0	10,0	100,0
Total	10	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta aplicada a docentes
Elaborado por: Leonardo Barona

Figura N. 18. Temas de estudio sobre Juan Montalvo



Fuente: Encuesta aplicada a docentes
Elaborado por: Leonardo Barona

Análisis de datos

El 30% de los encuestados, indicaron que usa el material lúdico educativo infantil para enseñar temas de pensamiento y obra literaria de Juan Montalvo, el 30% señaló que utiliza para datos biográficos, el 20% manifiesta que utiliza temas de vida familiar, otro 10% sobre participación política, y el 10% restante sobre para pensamiento y obra literaria de Juan Montalvo.

Interpretación de resultados

Los datos indican que es importante la aplicación de material lúdico educativo infantil en todas las facetas y temas de estudio de la vida y obra de Juan Montalvo para incrementar la cultura y nivel académico del estudiante.

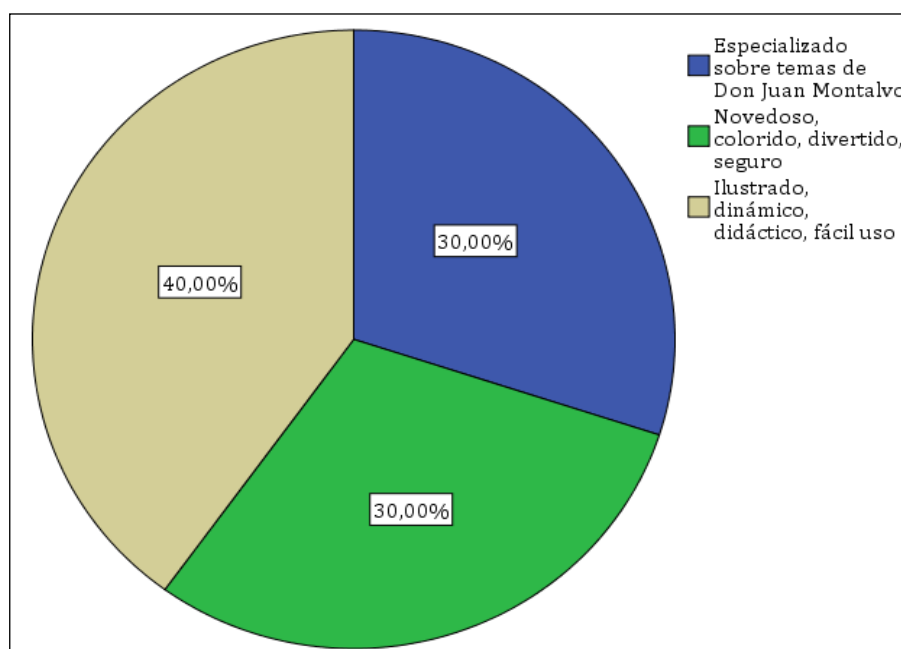
Pregunta N. 5. Seleccione las características que debe reunir el material lúdico educativo para el aprendizaje de la vida y obra de don Juan Montalvo.

Tabla N. 5. Características del material lúdico educativo

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Especializado sobre temas de Don Juan Montalvo	3	30,0	30,0	30,0
Novedoso, colorido, divertido, seguro	3	30,0	30,0	60,0
Ilustrado, dinámico, didáctico, fácil uso	4	40,0	40,0	100,0
Total	10	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta aplicada a docentes
Elaborado por: Leonardo Barona

Figura N. 19. Características del material lúdico educativo



Fuente: Encuesta aplicada a docentes
Elaborado por: Leonardo Barona

Análisis de datos

De acuerdo a los resultados, el 40% de los encuestados manifestó que las características que debe reunir el material lúdico educativo para el aprendizaje de la vida y obra de don Juan Montalvo debe ser ilustrado, dinámico, didáctico, fácil uso; por otra parte el 30% señaló que deben ser especializados sobre temas de Don Juan Montalvo; y el 30% restante indicó que debe ser novedoso, colorido, divertido, seguro.

Interpretación de resultados

De modo que, las características que debe reunir el material lúdico educativo para el aprendizaje de la vida y obra de don Juan Montalvo deben ser ilustrativas, dinámicas, didácticas y de fácil uso para el estudiante.

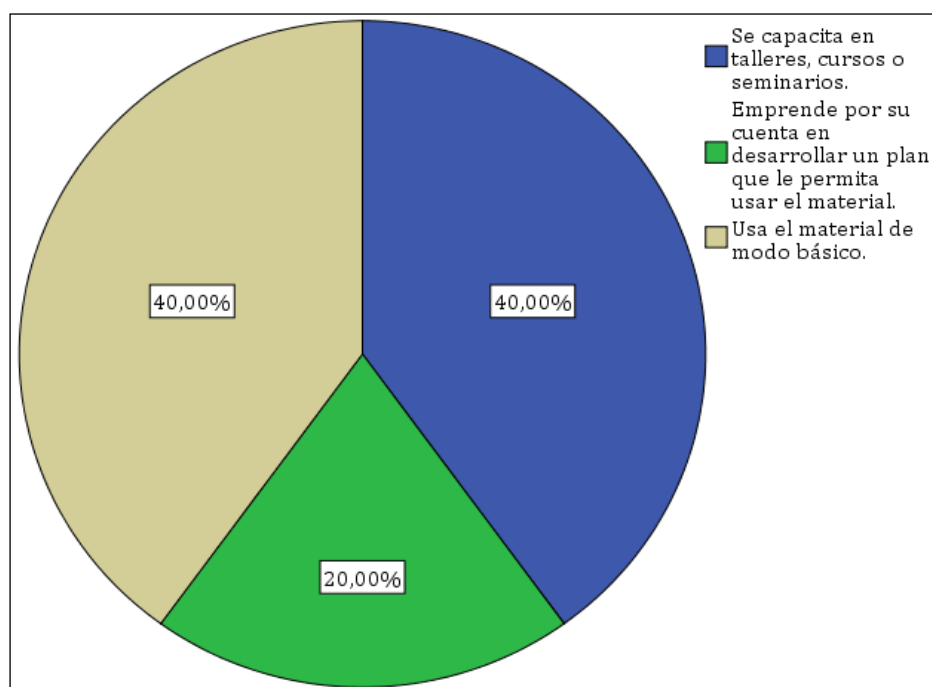
Pregunta N. 6. Para aprovechar el material lúdico educativo en su clase, usted...

Tabla N. 6. Desarrollo del material lúdico educativo

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Se capacita en talleres, cursos o seminarios.	4	40,0	40,0	40,0
Emprende por su cuenta en desarrollar un plan que le permita usar el material.	2	20,0	20,0	60,0
Usa el material de modo básico.	4	40,0	40,0	100,0
Total	10	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta aplicada a docentes
Elaborado por: Leonardo Barona

Figura N. 20. Desarrollo del material lúdico educativo



Fuente: Encuesta aplicada a docentes
Elaborado por: Leonardo Barona

Análisis de datos

En base a los resultados de la encuesta, el 40% manifestó que para aprovechar el material lúdico educativo en su clase usa el material de modo básico, otro 40% indicó que se capacita en talleres, cursos o seminarios y el 20% restante señaló que emprende por su cuenta en desarrollar un plan que le permita usar el material.

Interpretación de resultados

Sin embargo, esto indica que los docentes deben capacitarse en cursos, talleres o seminarios y deben aprovechar la utilización de material lúdico en el aula de clases.

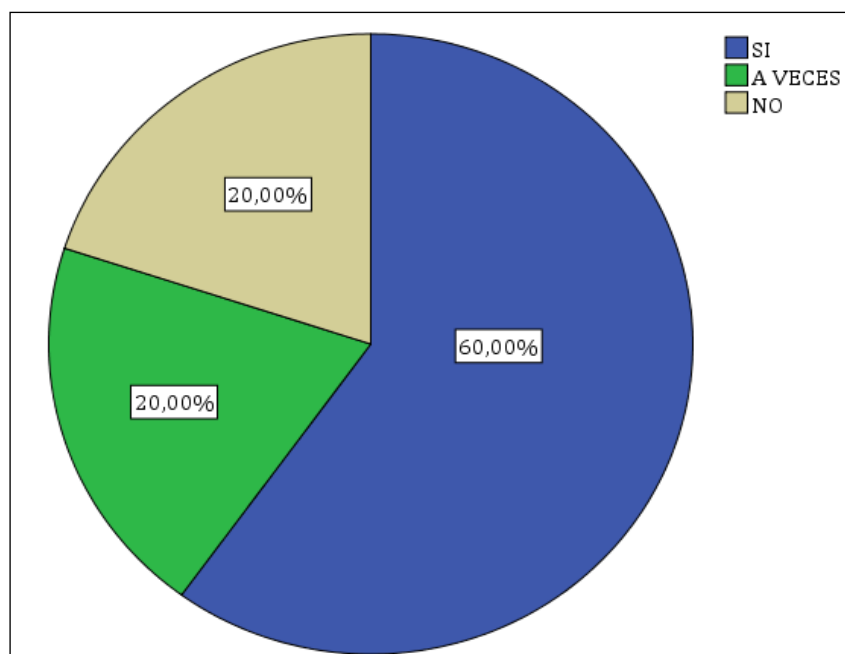
Pregunta N. 7. ¿Considera usted por no contar con material lúdico educativo especializado de Juan Montalvo, ha causado falencias sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje de la niñez?

Tabla N. 7. Falencias sobre el proceso de enseñanza - aprendizaje

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
SI	6	60,0	60,0	60,0
A VECES	2	20,0	20,0	80,0
NO	2	20,0	20,0	100,0
Total	10	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta aplicada a docentes
Elaborado por: Leonardo Barona

Figura N. 21. Falencias sobre el proceso de enseñanza - aprendizaje



Fuente: Encuesta aplicada a docentes
Elaborado por: Leonardo Barona

Análisis de datos

De acuerdo a los resultados, el 60% de los encuestados consideran que por no contar con material lúdico educativo especializado de Juan Montalvo, se causa falencias sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje de la niñez, el 20% respondió que a veces se ocasiona tales falencias y el 20% restante señaló que no causa falencias.

Interpretación de resultados

Por tanto, contar con material lúdico educativo especializado de Juan Montalvo, permite disminuir las falencias sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje de la niñez.

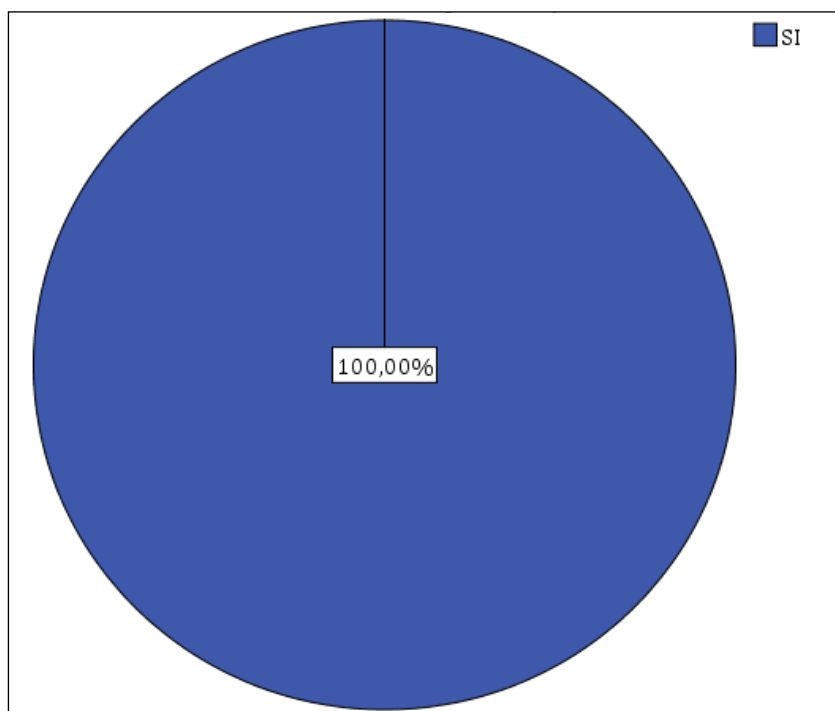
Pregunta N. 8. ¿Considera que al disponer el material lúdico educativo especializado de Juan Montalvo, mejorará el proceso de enseñanza-aprendizaje de la niñez?

Tabla N. 8. Material lúdico infantil para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
SI	10	100,0	100,0	100,0
NO	0	0	0	100,0

Fuente: Encuesta aplicada a docentes
Elaborado por: Leonardo Barona

Figura N. 22. Material lúdico infantil para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje



Fuente: Encuesta aplicada a docentes
Elaborado por: Leonardo Barona

Análisis de datos

En base a los resultados de la encuesta, el 100% de los encuestados manifiestan que al disponer el material lúdico educativo especializado de Juan Montalvo, si mejorará el proceso de enseñanza-aprendizaje de la niñez.

Interpretación de resultados

De tal forma que, es evidente que el disponer el material lúdico educativo especializado de Juan Montalvo, mejorará el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y se alcanzaran niveles satisfactorios.

4.1.2. Encuesta realizada a los estudiantes de sexto año de la Unidad Educativa Jorge Álvarez de la ciudad de Píllaro, provincia de Tungurahua.

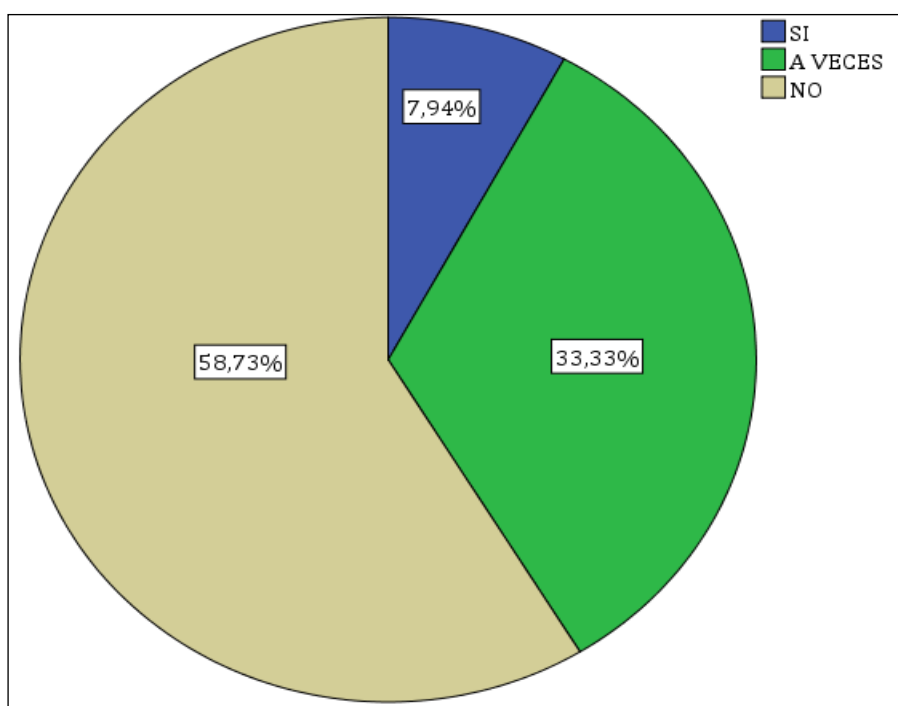
Pregunta N. 1.- ¿Dispone de material lúdico con el que puede jugar mientras aprende?

Tabla N. 9. Disposición de material lúdico

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
SI	5	7,9	7,9	7,9
A VECES	21	33,3	33,3	41,3
NO	37	58,7	58,7	100,0
Total	63	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes
Elaborado por: Leonardo Barona

Figura N. 23. Disposición de material lúdico



Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes
Elaborado por: Leonardo Barona

Análisis de datos

De los 63 estudiantes encuestados que corresponden al 100%, el 58.73% de los estudiantes indican que no disponen de material lúdico con el que puedan jugar mientras aprenden, el 33.33% manifiesta que a veces disponen de dicho material y el 7.94% señalo que no.

Interpretación de resultados

Es evidente que los niños no cuentan con material lúdico para aprender y el proceso de enseñanza – aprendizaje no es el más adecuado.

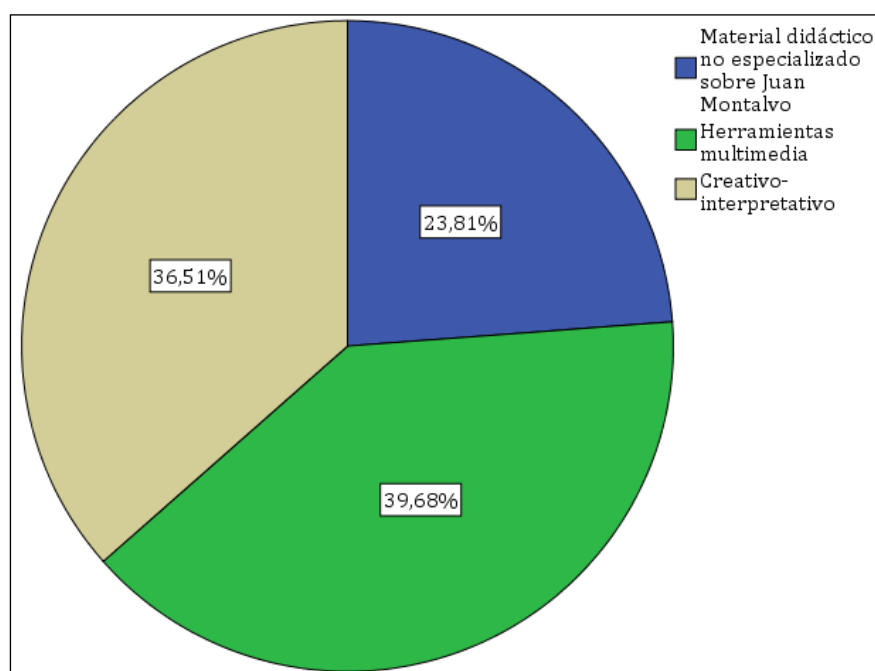
Pregunta N. 2.- ¿Qué tipo de materiales o juegos se usan en su aula de clase?

Tabla N. 10. Tipo de material lúdico infantil

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Material didáctico no especializado sobre Juan Montalvo	15	23,8	23,8	23,8
Herramientas multimedia	25	39,7	39,7	63,5
Creativo- interpretativo	23	36,5	36,5	100,0
Total	63	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes
Elaborado por: Leonardo Barona

Figura N. 24. Tipo de material lúdico infantil



Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes
Elaborado por: Leonardo Barona

Análisis de datos

En base a los datos analizados, el 39.68% manifiesta que utilizan herramientas multimedia en el aula de clase, el 36.51% indico que utilizan material creativo – interpretativo, mientras que el 23.81% señalo que se utiliza material didáctico no especializado sobre Juan Montalvo.

Interpretación de resultados

Sin embargo, los resultados indican la necesidad de implementar material lúdico educativo infantil con técnicas de artes, juegos interactivos sobre la vida y obra de Don Juan Montalvo Fiallos para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

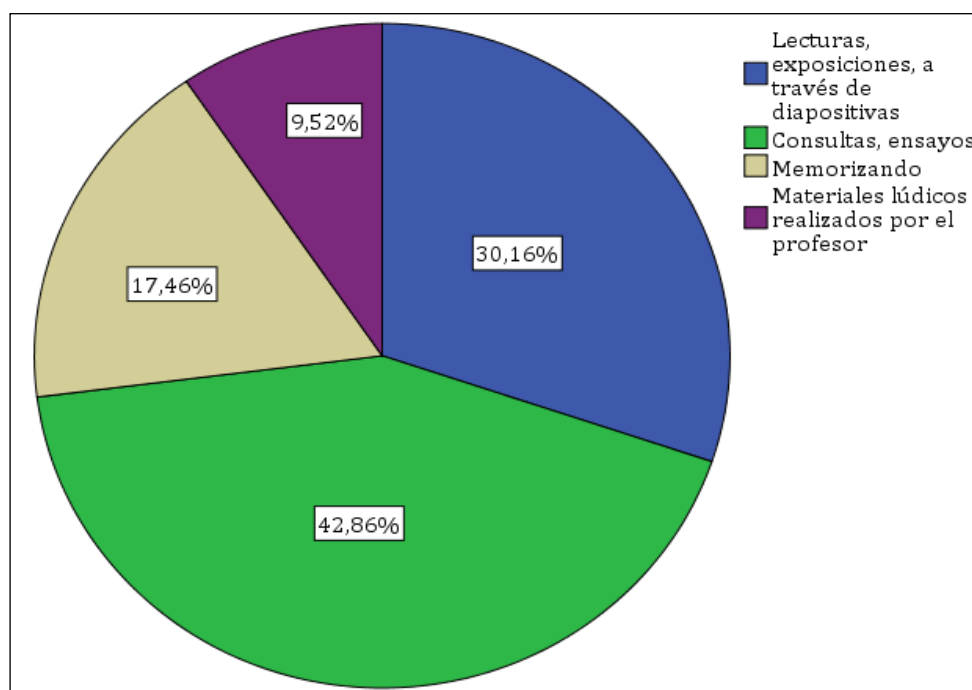
Pregunta N. 3.- ¿Cómo está el profesor enseñando sobre la vida y obra de Don Juan Montalvo?

Tabla N. 11. Métodos de enseñanza

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Lecturas, exposiciones, a través de diapositivas	19	30,2	30,2	30,2
Consultas, ensayos	27	42,9	42,9	73,0
Memorizando	11	17,5	17,5	90,5
Materiales lúdicos realizados por el profesor	6	9,5	9,5	100,0
Total	63	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes
Elaborado por: Leonardo Barona

Figura N. 25. Métodos de enseñanza



Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes
Elaborado por: Leonardo Barona

Análisis de datos

De los 63 estudiantes encuestados que corresponden al 100%, el 42.86% señaló que el profesor enseña sobre la vida y obra de Don Juan Montalvo mediante consultas y ensayos, el 30.16% respondió que es mediante lecturas, exposiciones, mientras que el 7.46% manifestó que es memorizando y el 9.52% mediante material lúdico realizado por el profesor.

Interpretación de resultados

Es evidente, la necesidad de que el profesor implemente material lúdico para el aprendizaje de los niños sobre la vida y obra de Don Juan Montalvo.

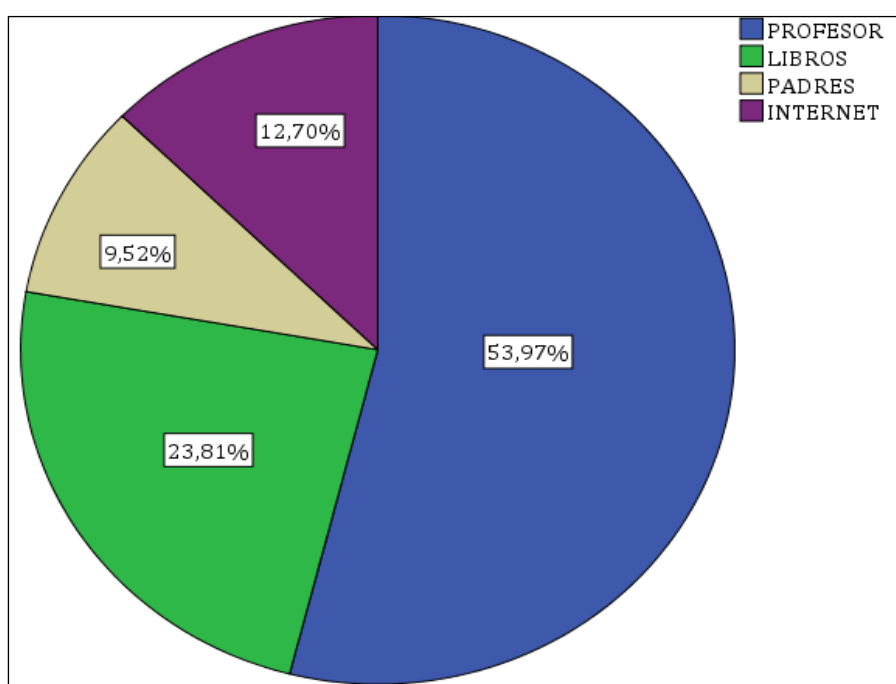
Pregunta N. 4.- ¿Cómo adquiere información para aprender sobre Juan Montalvo?

Tabla N. 12. Medios de información

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
PROFESOR	34	54,0	54,0	54,0
LIBROS	15	23,8	23,8	77,8
PADRES	6	9,5	9,5	87,3
INTERNET	8	12,7	12,7	100,0
Total	63	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes
Elaborado por: Leonardo Barona

Figura N. 26. Medios de información



Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes
Elaborado por: Leonardo Barona

Análisis de datos

En base a los resultados de las encuestas aplicadas, el 53.97% de los niños manifiesta que adquiere información para aprender sobre Juan Montalvo por medio del profesor, el 23.81% señala que es mediante los libros, el 12.70% en internet y el 9.52% por medio de sus padres.

Interpretación de resultados

Los resultados manifiestan la importancia del docente en el aprendizaje de los niños sobre la vida y obra de Juan Montalvo, para lo cual se deben aplicar estrategias y materiales de enseñanza adecuados.

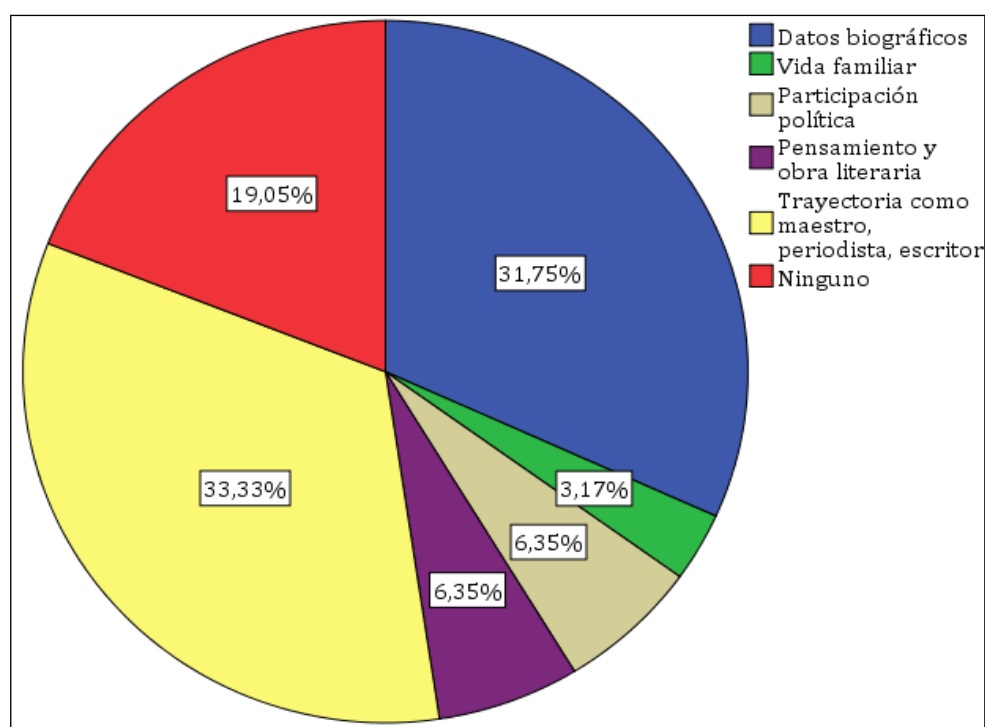
Pregunta N. 5. ¿Qué contenidos de estudio sobre Juan Montalvo ha aprendido?

Tabla N. 13. Contenidos de estudio sobre Juan Montalvo

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Datos biográficos	20	31,7	31,7	31,7
Vida familiar	2	3,2	3,2	34,9
Participación política	4	6,3	6,3	41,3
Pensamiento y obra literaria	4	6,3	6,3	47,6
Trayectoria como maestro, periodista, escritor	21	33,3	33,3	81,0
Ninguno	12	19,0	19,0	100,0
Total	63	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes
Elaborado por: Leonardo Barona

Figura N. 27. Contenidos de estudio sobre Juan Montalvo



Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes
Elaborado por: Leonardo Barona

Análisis de datos

De acuerdo a los datos analizados, el 33.33% indicó que de Juan Montalvo ha aprendido su trayectoria como maestro, periodista, escritor; por otra parte, el 19.05% indicó que no aprendió nada, el 31.75% señala que aprendió datos bibliográficos, el 6.35% manifestó que aprendió sobre participación política y pensamiento y obra literaria y el 3.17% aprendió la vida familiar.

Interpretación de resultados

Los resultados indican la necesidad de implementar contenidos de Juan Montalvo en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes para mejorar su nivel cultural y académico.

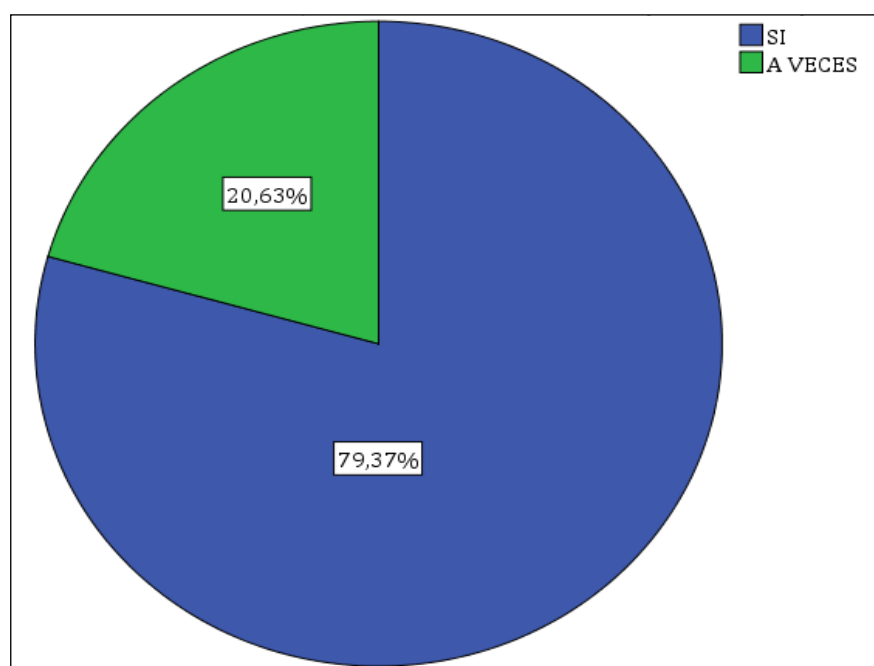
Pregunta N. 6. ¿Considera que al no contar con material lúdico educativo especializado sobre Juan Montalvo, ha causado falencias en su proceso de aprendizaje?

Tabla N. 14. Falencias sobre el proceso de enseñanza - aprendizaje

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
SI	50	79,4	79,4	79,4
A VECES	13	20,6	20,6	100,0
Total	63	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes
Elaborado por: Leonardo Barona

Figura N. 28. Falencias sobre el proceso de enseñanza - aprendizaje



Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes
Elaborado por: Leonardo Barona

Análisis de datos

De los 63 estudiantes encuestados que corresponden al 100%, el 79.37% considera que al no contar con material lúdico educativo especializado sobre Juan Montalvo, si se ha causado falencias en su proceso de aprendizaje y el 20.63% indico que a veces causa falencias.

Interpretación de resultados

Por tanto, se puede evidenciar claramente que al no contar con material lúdico educativo especializado sobre Juan Montalvo se ocasionan falencias en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

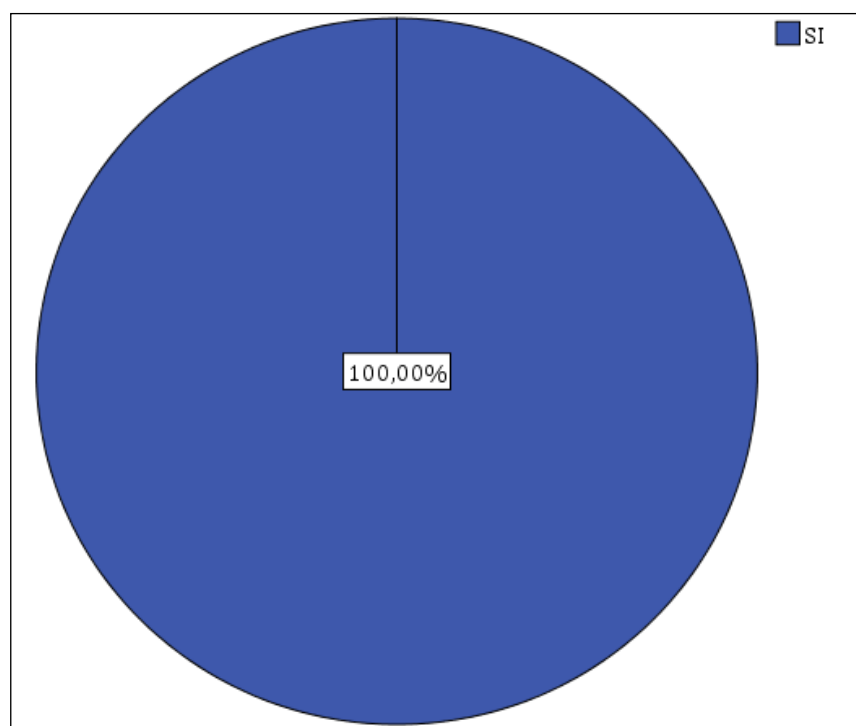
Pregunta N. 7. ¿Quisiera contar en clases con materiales lúdicos educativos (juegos o ilustraciones) para aprender sobre la vida y obra de don Juan Montalvo?

Tabla N. 15. Educación con material lúdico educativo

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
SI	63	100,0	100,0	100,0
NO	0	0	0	100,0

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes
Elaborado por: Leonardo Barona

Figura N. 29. Educación con material lúdico educativo



Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes
Elaborado por: Leonardo Barona

Análisis de datos

De acuerdo a los resultados de las encuestas, el 100% de los encuestados respondieron que si quisieran contar en clases con materiales lúdicos educativos (juegos o ilustraciones) para aprender sobre la vida y obra de don Juan Montalvo.

Interpretación de resultados

Esto manifiesta la necesidad de implementar en clases materiales lúdicos educativos (juegos o ilustraciones) para aprender sobre la vida y obra de don Juan Montalvo, lo cual beneficiara al aprendizaje de los niños.

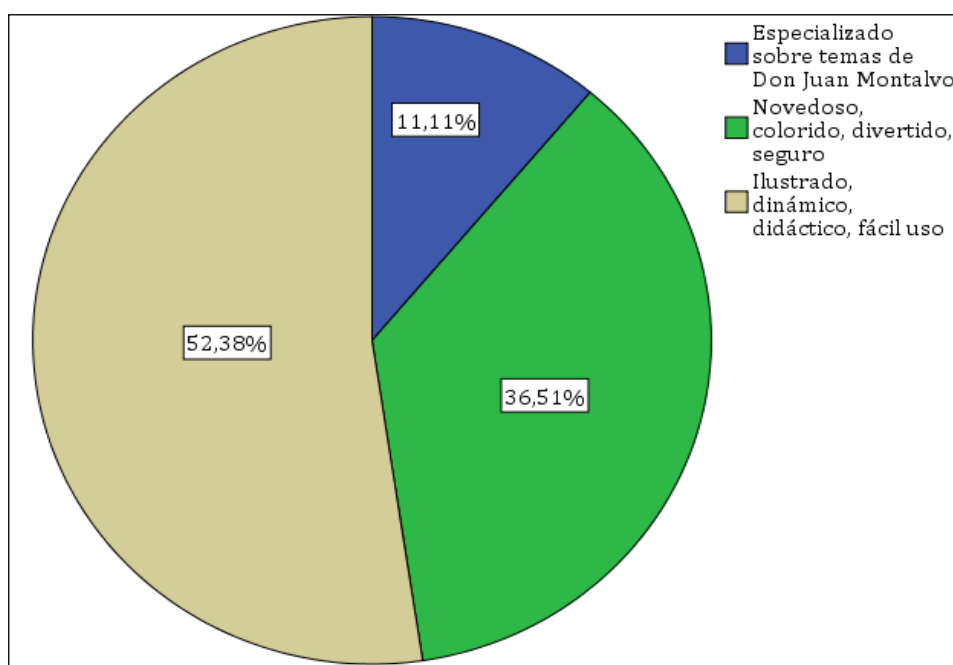
Pregunta N. 8. Seleccione las características que debe reunir el material lúdico educativo para el proceso de aprendizaje de la vida y obra de don Juan Montalvo.

Tabla N. 16. Características del material lúdico educativo

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Especializado sobre temas de Don Juan Montalvo	7	11,1	11,1	11,1
Novedoso, colorido, divertido, seguro	23	36,5	36,5	47,6
Ilustrado, dinámico, didáctico, fácil uso	33	52,4	52,4	100,0
Total	63	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes
Elaborado por: Leonardo Barona

Figura N. 30. Características del material lúdico educativo



Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes
Elaborado por: Leonardo Barona

Análisis de datos

De los 63 estudiantes encuestados que corresponden al 100%, el 52.38% manifiesta que las características que debe reunir el material lúdico educativo para el proceso de aprendizaje de la vida y obra de don Juan Montalvo deben ser ilustrado, dinámico, didáctico, fácil uso; mientras que el 36.51% indicó que debe ser novedoso, colorido, divertido, seguro y el 11.11% indicó que debe ser especializado sobre temas de Juan Montalvo.

Interpretación de resultados

El material lúdico educativo para el proceso de aprendizaje de la vida y obra de don Juan Montalvo debe reunir características específicas que permitan el uso ilustrativo, dinámico y de fácil uso en los estudiantes.

4.2. Método aplicado

La presente investigación utiliza la encuesta como método de aplicación, en donde se plantea un marco de preguntas que permitirán conocer la realidad para posteriormente generar soluciones y alternativas de desarrollo.

Además, el “material lúdico educativo infantil para el aprendizaje de la vida y obra de don Juan Montalvo Fiallos”, esta basado en el método inductivo mediante:

- **Observación**, mediante el proceso de observación se determina el registro de información sin la aplicación de material lúdico educativo, para posteriormente establecer estrategias y procesos determinantes aplicados al estudio de la vida y obra de don Juan Montalvo.
- **Experimentación**, el estudiante es expuesto a una prueba de material lúdico educativo sobre la vida y obra de don Juan Montalvo. Esto consiste en la identificación de diferentes factores educativos del tema por medio de información relevante de estudio.
- **Comparación**, mediante el análisis de material lúdico educativo se establece la comparación cuantitativa y cualitativa del aprendizaje de los estudiantes sobre la vida y obra de don Juan Montalvo.
- **Abstracción**, se plantea el estudio de las características propias de los juegos interactivos que motivaran al estudiante al aprendizaje activo. En este sentido, se determina la aplicación de material lúdico educativo.
- **Generalización**, los resultados de la aplicación de material lúdico educativo en los estudiantes, se evidencia en la aplicación de estrategias metodológicas que propician el aprendizaje y la construcción de conocimiento.

Capítulo 5

Resultados

5.1. Propuesta de material lúdico infantil para mejorar el aprendizaje de la vida y obra de Don Juan Montalvo Fiallos.

5.1.1. Etapa de planificación

El presente material lúdico se aplica como herramienta que permite al docente la acción, estimulación y establecimiento de prioridades para alcanzar fines educativos. De tal forma que, esta acción se introduce en base a actividades y acciones que van articuladas para desarrollar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

La planificación se destaca por factores determinantes de enseñanza como:

Flexibilidad. Las actividades y prácticas educativas deben ser flexibles para posteriormente introducir modificaciones en base a la planificación.

Realismo. Este se adecua a las condiciones y posibilidades del material lúdico que se pretende utilizar para desarrollo de la enseñanza.

Precisión. El plan debe tener detalles concretos para su posterior actuación que permita la acción coherente del aprendizaje.

Planificación de material lúdico para mejorar el aprendizaje de la vida y obra de Don Juan Montalvo Fiallos.

Tabla N. 17. Planificación de material lúdico

Planificación	Detalle
Objetivos	Aplicación de material lúdico infantil para mejorar el aprendizaje de la vida y obra de Don Juan Montalvo Fiallos.
Contenidos	Con la aplicación de material lúdico infantil sobre la vida y obra de Don Juan Montalvo Fiallos, el niño tendrá conocimientos de: ▪ Datos biográficos ▪ Vida familiar ▪ Participación política ▪ Pensamiento y obra literaria ▪ Trayectoria como maestro, periodista, escritor
Actividades	▪ El niño tendrá participación activa para aprender sobre la vida y

	obra de Don Juan Montalvo Fiallos. ▪ El docente utilizara material lúdico para direccionar al estudiante, mejorando el aprendizaje. ▪ El proceso de enseñanza aprendizaje se determina por la aplicación constante de juegos lúdicos que direccionan al niño a aprender sobre la vida y obra de Don Juan Montalvo Fiallos. ▪ Las actividades se siguen en un orden específico, de acuerdo al detalle y dirección de cada juego lúdico. ▪ La relación práctica se establece por la motivación y desarrollo constante de los juegos para mejorar el nivel de enseñanza – aprendizaje en los niños.
Recursos	El docente aplicara actividades y juegos lúdicos como: 1. Escaleras y toboganes 2. Preguntas y respuestas 3. Descifra los mensajes 4. Descubre lo fantástico de la lectura 5. Carrusel de la lectura
Estrategias metodológicas	• Área socio emocional. Estimula al niño para que aprenda de mejor autonomía, favoreciendo la participación para la construcción y aceptación de normas que regulan el funcionamiento del grupo. • Área de la comunicación y expresión. Brinda al niño situaciones y recursos facilitadores de expresión, comunicación e interpretación, desarrollando su confianza y seguridad. • Lectoescritura. Estas estrategias permiten la interpretación de imágenes mediante la lectura y escritura de textos donde se mezclan dibujos y gráficos. • Enriquecimiento y estimulación de conocimientos. Se aplica instrumentos que permitan el fortalecimiento educativo de los niños para alcanzar mayores niveles.
Observaciones	▪ Para el desarrollo practico – educativo de los niños, es esencial la aplicación correcta de los juegos lúdicos que se plantan como propuesta. ▪ Es importante la continuidad en el uso de material lúdico, de modo que se efectué con asertividad el proceso de enseñanza – aprendizaje. ▪ El enriquecimiento y estimulación del conocimiento es vital para el desarrollo educativo y cultural de los niños.

Fuente: Investigación
Elaborado por: Leonardo Barona

5.1.2. Etapa de evaluación

La evaluación la realizaremos a través de la aplicación de los juegos lúdicos que se plantean a continuación:

Escaleras y toboganes

Juego clásico a nivel mundial, se juega con dos o más personas en un tablero numerado y dividido en casilleros, permitiendo la interconexión de las escaleras y toboganes. El objetivo del juego es que el jugador llegue desde el inicio hasta el final evitando los toboganes, de manera que al caer en cada pregunta se responda y el niño aprenda sobre la vida y obra de Don Juan Montalvo Fiallos, se puede ayudar de las cartillas que indican cada número de casillero y así podrá responder adecuadamente.

Objetivo: Mejorar el aprendizaje sobre la vida y obra de Don Juan Montalvo (Trayectoria como maestro, periodista, escritor)

Materiales: Impresiones en cartulina a color e Ilustraciones de juegos lúdicos educativos y dados.

Indicaciones:

- Cada jugador debe tener una ficha de color de diferente. Se juega con uno o dos dados.
- El jugador debe leer en voz alta y comentar la frase del casillero donde cayó. Si es una escalera, sube. Si es un tobogán, baja.
- Solo se puede ganar el juego, si el dado indica la cantidad exacta para llegar a la meta.

Contenido: Vida y obra de Don Juan Montalvo (Trayectoria como maestro, periodista, escritor)

Figura N. 31. Escaleras y toboganes



Fuente: Investigación
Elaborado por: Leonardo Barona

Preguntas y respuestas

Mediante este juego el niño se prepara para contestar preguntas sobre la vida y obra de Don Juan Montalvo Fiallos, de modo que al jugar e interactuar con otros niños desarrolla capacidades y habilidades mentales útiles en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Objetivo: Aprender sobre la vida y obra de Don Juan Montalvo (Participación Política).

Materiales: Impresiones en cartulina a color e Ilustraciones de juegos lúdicos educativos.

Indicaciones:

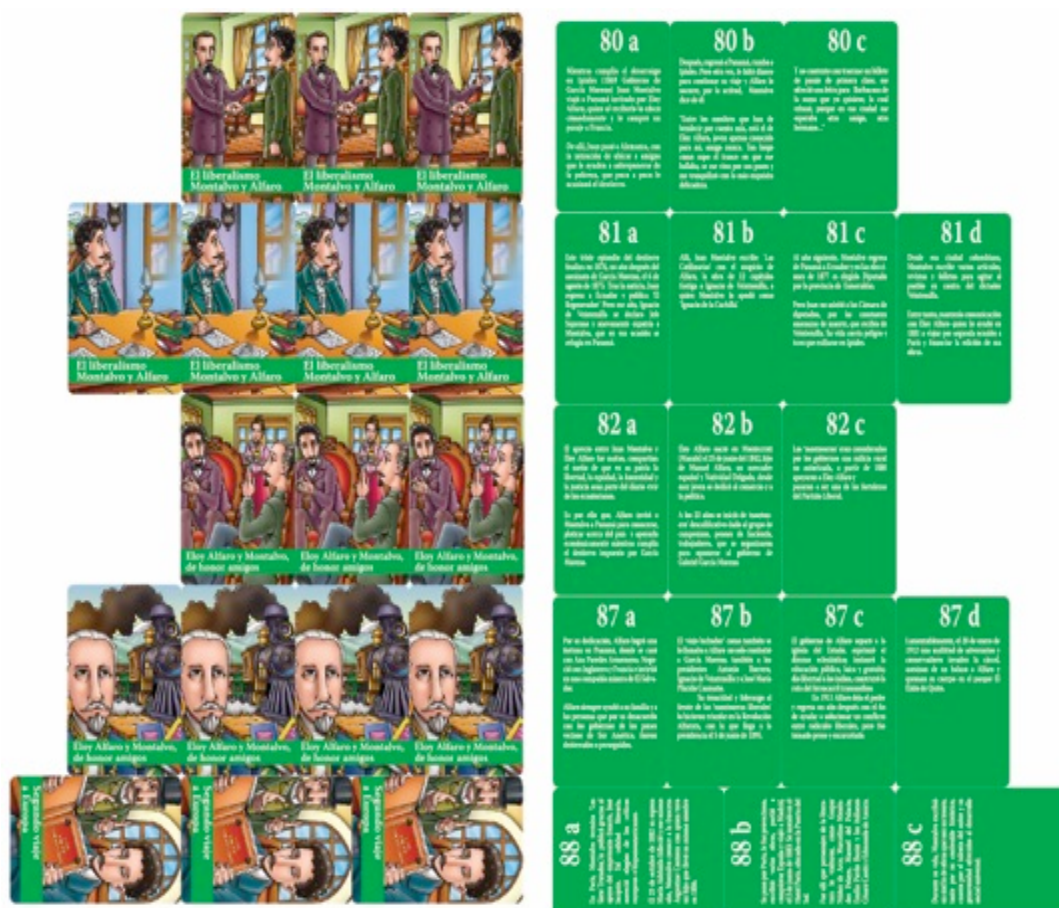
- El juego consiste en preguntas y respuestas de la vida y obra de Don Juan Montalvo, participación política.
- El jugador elegirá una tarjeta de preguntas en forma aleatoria.
- En caso de responder la pregunta, el jugador acumula puntos (5).

- El ganador del juego será quien acumule mas puntos de las preguntas de las tarjetas seleccionadas.

Contenido: Participación Política de Don Juan Montalvo.

Figura No. 32. Preguntas y respuestas

 3 Cálculo y literatura los puntos de Don Juan Montalvo Responde: Montalvo y sus obras	 4 Qué es la novela romántica de Don Juan Montalvo Responde: Montalvo	 5 De dónde saca los puntos de Don Juan Montalvo Responde: Montalvo	 6 Obras de Don Juan Montalvo Responde: Montalvo	 10 Cuándo nació el romanticismo Responde: Montalvo
 11 Cómo se llamaban los puntos de Don Juan Montalvo Responde: Montalvo	 12 Qué es la novela romántica de Don Juan Montalvo Responde: Montalvo	 13 Qué es la novela romántica de Don Juan Montalvo Responde: Montalvo	 17 A qué se refiere Don Juan Montalvo Responde: Montalvo	 19 A qué se refiere Don Juan Montalvo Responde: Montalvo
 25 Cuando regresa a la novela Responde: Montalvo	 26 Qué es la novela romántica de Don Juan Montalvo Responde: Montalvo	 30 Qué es la novela romántica de Don Juan Montalvo Responde: Montalvo	 22 Dónde y qué es Don Juan Montalvo Responde: Montalvo	 23 Cuando nació el romanticismo Responde: Montalvo
 31 Dónde Responde: Montalvo	 33 En qué se refiere Don Juan Montalvo Responde: Montalvo	 35 En qué se refiere Don Juan Montalvo Responde: Montalvo	 36 En qué se refiere Don Juan Montalvo Responde: Montalvo	 37 Qué es la novela romántica de Don Juan Montalvo Responde: Montalvo
 40 De qué se refiere Don Juan Montalvo Responde: Montalvo	 42 En qué se refiere Don Juan Montalvo Responde: Montalvo	 44 Cuándo nació el romanticismo Responde: Montalvo	 45 Dónde Responde: Montalvo	 46 Dónde Responde: Montalvo
 50 Qué es la novela romántica de Don Juan Montalvo Responde: Montalvo	 52 Qué es la novela romántica de Don Juan Montalvo Responde: Montalvo	 55 Qué es la novela romántica de Don Juan Montalvo Responde: Montalvo	 56 Qué es la novela romántica de Don Juan Montalvo Responde: Montalvo	 57 Qué es la novela romántica de Don Juan Montalvo Responde: Montalvo
 59 En qué se refiere Don Juan Montalvo Responde: Montalvo	 61 En qué se refiere Don Juan Montalvo Responde: Montalvo	 62 En qué se refiere Don Juan Montalvo Responde: Montalvo	 63 En qué se refiere Don Juan Montalvo Responde: Montalvo	 68 En qué se refiere Don Juan Montalvo Responde: Montalvo
 69 En qué se refiere Don Juan Montalvo Responde: Montalvo	 70 En qué se refiere Don Juan Montalvo Responde: Montalvo	 74 En qué se refiere Don Juan Montalvo Responde: Montalvo	 75 En qué se refiere Don Juan Montalvo Responde: Montalvo	 76 En qué se refiere Don Juan Montalvo Responde: Montalvo



Fuente: Investigación
Elaborado por: Leonardo Barona

Descifra los mensajes

Este juego permite conocer la vida y obra de Don Juan Montalvo mediante la interacción del niño con la lectura del juego, para ello se aplican metodologías que permiten el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Objetivo: Estudiar datos biográficos de Don Juan Montalvo.

Materiales: Impresiones en cartulina a color e Ilustraciones de juegos lúdicos educativos.

Indicaciones:

- El juego consiste en buscar la frase escondida con contenido de datos biográficos de Don Juan Montalvo.
- El jugador identificara el significado de la palabra central de la frase.
- Posteriormente, el jugador con el antónimo realizará un poema de dos párrafos a Juan Montalvo.
- Ganara el juego quien describe la frase escondida y realice el poema.

Contenido: Datos biográficos de Don Juan Montalvo.

Figura N. 33. Descifra los mensajes

DESCIFRA LOS MENSAJES (Biografía)

Busque la frase escondida

En los siguientes gráficos encontrarás una frase.
Identifica el significado de la palabra central de la frase realiza un poema a Juan Montalvo de dos párrafos.

Ejemplo

—ña— —ca—

Montalvo

—go— —ta— —ña— —ca— —ve— —reza—

efante —do— —go— —cón— —do—

 13    

—sures— 8 32 —fermeza— —na— —deo—

—ma— —do— —ulancia— —ma—

Juan Montalvo nació el 13 de abril de 1832 en la Villa de Ambato.

Fuente: Investigación
Elaborado por: Leonardo Barona

Descubre lo fantástico de la lectura

Mediante la aplicación de este juego, el niño aprende mediante la lectura aspectos básicos de la vida familiar Don Juan Montalvo Fiallos.

Objetivo: Analizar la vida familiar de Don Juan Montalvo.

Materiales: Impresiones en cartulina a color e Ilustraciones de juegos lúdicos educativos.

Indicaciones:

- El juego consiste en aprender mediante la lectura sobre la vida familiar de Don Juan Montalvo.
- En la plantilla se desliza una cartilla con contenido de la vida familiar de Don Juan Montalvo.
- El ganador del juego será quien escriba un resumen sobre lo aprendido y detalle fechas y acontecimientos importantes.

Contenido: Vida familiar de Don Juan Montalvo.

Figura N. 34. Descubre lo fantástico de la lectura





Fuente: Investigación
Elaborado por: Leonardo Barona

Carrusel de la lectura

Este juego consiste en girar la ruleta manualmente en la cual el niño aprende mediante la lectura aspectos básicos del pensamiento y obra literaria de Don Juan Montalvo Fiallos.

Objetivo: Estudiar el pensamiento y obra literaria de Don Juan Montalvo.

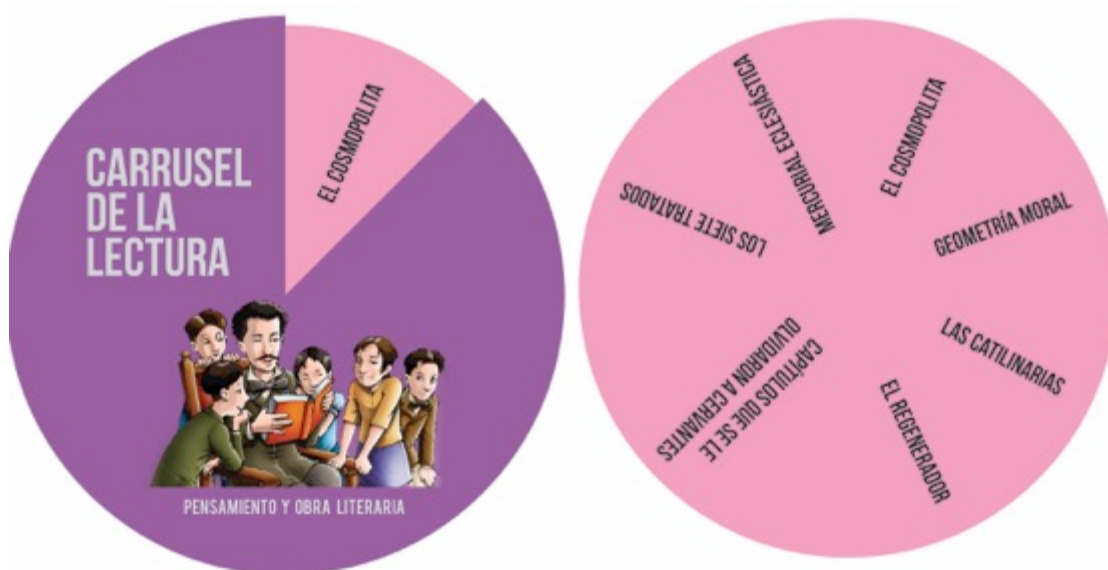
Materiales: Impresiones en cartulina a color e Ilustraciones de juegos lúdicos educativos.

Indicaciones:

- El juego consiste en aprender los principales pensamientos y obras literarias de Don Juan Montalvo.
- El jugador debe girar la ruleta y el nombre de la obra literaria que se designe en el juego deberán ser estudiados a continuación.
- El ganador será quien escriba posteriormente un resumen sobre pensamiento y las obras literarias de Don Juan Montalvo.

Contenido: Pensamiento y obra literaria de Don Juan Montalvo.

Figura N. 35. Carrusel de la lectura



Fuente: Investigación
Elaborado por: Leonardo Barona

5.2. Evaluación preliminar

Mediante esta evaluación, pretendemos la aplicación de material lúdico para mejorar el aprendizaje de la vida y obra de Don Juan Montalvo Fiallos en los niños de sexto año de los paralelos A y B de la Unidad Educativa Jorge Álvarez.

De modo que, procedemos a la comparación de resultados con la aplicación correspondiente del material lúdico en los niños por parte del Ing. Leonardo Barona, a continuación se establecen los resultados de dicho procedimiento:

5.2.1. Resultados sin aplicar la propuesta

Tabla N. 18. Calificaciones sin aplicación de propuesta

N.	Nómina de estudiantes sexto A	Calificaciones cuantitativas	Calificaciones cualitativas
1	ACEVEDO MARIN MARI LUZ	7	AA
2	AGUAVIL GUACHI CARLOS RAUL	8	AA
3	ARCOS LASCANO CHRISTOPHER JAVIER	8	AA
4	BALSECA CALI CRISTIAN PAUL	8	AA
5	CAGUANA VELOZO PATRICIA ALEXANDRA	6	PA
6	CARRILLO LAGUATASIG DARIO JOSUE	6	PA
7	CHICAIZA RUIZ KLEVER LEONARDO	6	PA
8	COLCHA GUATEMAL LIZBETH ARACELY	5	PA
9	CULLQUI CHANGO CLAUDIO JOSUE	8	AA
10	DIAZ SANIPATIN LEONARDO DARIO	7	AA
11	FREIRE GUERRA MATEO	6	PA
12	GALORA QUINTUÑA DIEGO MATEO	6	PA
13	GUAMANI JIMENEZ EVELYN DE LOS ANGELES	5	PA
14	GUAMANI RUIZ ALEXIS RODRIGO	7	AA
15	HACHI ESPIN JOSELYN FERNANDA	8	AA
16	JACOME MEDINA LENIN ALEXANDER	7	AA
17	LARA FONSECA ALEX DANIEL	6	PA
18	MAIZA CAÑAR MARILYN MARITZA	6	PA
19	MEDINA CARRILLO MELANIE IVANOVA	6	PA
20	MOPOSITA LEMA LENIN ARIEL	6	PA
21	MOPOSITA RAMIREZ FABIOLA CRISTINA	5	PA
22	MOYOLEMA QUICALIQUIN YESSANIA ANABEL	5	PA
23	NARANJO SANGUCHO MAYRA JHOANA	5	PA
24	PAREDES SARMIENTO ERICK MOISES	8	AA
25	PAZMIÑO GALORA MARIA FERNANDA	8	AA
26	PUNGUIL PILCOLEMA ADRIAN SANTIAGO	8	AA
27	RAMIREZ CALAPIÑA LIZBETH ESTEFANIA	7	AA
28	RAMOS CAJAS NAYELLI ELIZABETH	5	PA
29	SANCHEZ LOPEZ ROMEL DIEGO	5	PA
30	SATUQUINGA NARANJO MARLON JESUS	6	PA
31	SIZA SANTAFE ERICK ALEXANDER	7	AA
32	SIZA YANCHAGUANO RICHARD FABRICIO	7	AA
33	TIXE ORTIZ JEFFERSON RENATO	5	PA
34	TOSCANO PAREDES BRYAN ANDRES	8	AA
35	UNAPUCHA GOMEZ PAUL ALEXANDER	7	AA
36	USHIÑA CHICAIZA DANNY FRANCISCO	5	PA

Fuente: Evaluación de conocimientos de los estudiantes
Elaborado por: Leonardo Barona

Tabla N. 19. Calificaciones sin aplicación de propuesta

N.	Nómina de estudiantes sexto B	Calificaciones cuantitativas	Calificaciones cualitativas
1	ALVAREZ RUIZ DIANA NICOLE	5	PA
2	ALVAREZ TOAPANTA ARIEL ALEXANDER	7	AA
3	BASANTES SARABIA MARILYN CRISTINA	7	AA
4	CASTRO LEMA RONALD DAVID	6	PA
5	CHANGO AMORES LUIS AHARON	6	PA
6	CHILUISA SALAZAR PABLO ANDRES	6	PA
7	CHISAG TOAPANTA JUSTIN DAVID	7	AA
8	CHUCURI REAL DOMENICA ARACELY	7	AA
9	GAMBOA VELASCO JUAN PABLO	6	PA
10	GRANDA TOAPANTA LESLEI ANAHI	6	PA
11	GUAITA TOAPANTA JAIRO ALEXANDER	7	AA
12	GUERRA DUQUE DAYANA MAITE	5	PA
13	HARO CHICAIZA JORDAN STEVEN	5	PA
14	JACOME MOYA ANTHONY STEVEN	5	PA
15	LARA SOLIS PAULA MAYTE	6	PA
16	LARRAGA PERDOMO ALVARO JOEL	6	PA
17	MEDINA CRESPO KARLA NICOLE	7	AA
18	MENDOZA PUJOS STEVEN MOISES	6	PA
19	MOPOSITA SAQUINGA WELINGTON ROLANDO	6	PA
20	MOYA PROAÑO MARCO FERNANDO	6	PA
21	OLIVARES MORALES DANNY ISMAEL	5	PA
22	PALACIOS ANTE EDISON ADRIAN	5	PA
23	PERALVO ROMERO STEPHANIE CAMILA	7	AA
24	PILCO CHICAIZA JESSICA ESTEFANIA	7	AA
25	QUINTEROS ALBAN JHON PAUL	7	AA
26	REAL ESPARZA RONALD ALEXANDER	7	AA
27	SANCHEZ ORTIZ WASHINGTON JAVIER	5	PA

Fuente: Evaluación de conocimientos de los estudiantes
Elaborado por: Leonardo Barona

Tabla N. 20. Escalas de calificación

Escala cualitativa	Escala cuantitativa
DA Domina los aprendizajes requeridos	9.00-10.00
AA Alcanza los aprendizajes requeridos	7.00-8.99
PA Esta próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	4.01-6.99
NA No alcanza los aprendizajes requeridos	<=4

5.2.2. Resultados de la aplicación de la propuesta

Tabla N. 21. Calificaciones de la aplicación de propuesta

N.	Nómina de estudiantes sexto A	Calificaciones cuantitativas	Calificaciones cualitativas
1	ACEVEDO MARIN MARI LUZ	8	AA
2	AGUAVIL GUACHI CARLOS RAUL	9	DA
3	ARCOS LASCANO CHRISTOPHER JAVIER	9	DA
4	BALSECA CALI CRISTIAN PAUL	9	DA
5	CAGUANA VELOZO PATRICIA ALEXANDRA	8	AA
6	CARRILLO LAGUATASIG DARIO JOSUE	7	AA
7	CHICAIZA RUIZ KLEVER LEONARDO	7	AA
8	COLCHA GUATEMAL LIZBETH ARACELY	7	AA
9	CULLQUI CHANGO CLAUDIO JOSUE	9	DA
10	DIAZ SANIPATIN LEONARDO DARIO	9	DA
11	FREIRE GUERRA MATEO	7	AA
12	GALORA QUINTUÑA DIEGO MATEO	8	AA
13	GUAMANI JIMENEZ EVELYN DE LOS ANGELES	7	AA
14	GUAMANI RUIZ ALEXIS RODRIGO	8	AA
15	HACHI ESPIN JOSELYN FERNANDA	9	DA
16	JACOME MEDINA LENIN ALEXANDER	8	AA
17	LARA FONSECA ALEX DANIEL	8	AA
18	MAIZA CAÑAR MARILYN MARITZA	7	AA
19	MEDINA CARRILLO MELANIE IVANOVA	7	AA
20	MOPOSITA LEMA LENIN ARIEL	7	AA
21	MOPOSITA RAMIREZ FABIOLA CRISTINA	7	AA
22	MOYOLEMA QUICALIQUIN YESSSENIA ANABEL	7	AA
23	NARANJO SANGUCHO MAYRA JHOANA	8	AA
24	PAREDES SARMIENTO ERICK MOISES	9	DA
25	PAZMIÑO GALORA MARIA FERNANDA	9	DA
26	PUNGUIL PILCOLEMA ADRIAN SANTIAGO	9	DA
27	RAMIREZ CALAPIÑA LIZBETH ESTEFANIA	8	AA
28	RAMOS CAJAS NAYELLI ELIZABETH	7	AA
29	SANCHEZ LOPEZ ROMEL DIEGO	8	AA
30	SATUQUINGA NARANJO MARLON JESUS	8	AA
31	SIZA SANTAFE ERICK ALEXANDER	8	AA
32	SIZA YANCHAGUANO RICHARD FABRICIO	8	AA
33	TIXE ORTIZ JEFFERSON RENATO	8	AA
34	TOSCANO PAREDES BRYAN ANDRES	9	DA
35	UNAPUCHA GOMEZ PAUL ALEXANDER	9	DA
36	USHIÑA CHICAIZA DANNY FRANCISCO	7	AA

Fuente: Evaluación de conocimientos de los estudiantes
Elaborado por: Leonardo Barona

Tabla N. 22. Calificaciones de la aplicación de propuesta

N.	Nómina de estudiantes sexto B	Calificaciones cuantitativas	Calificaciones cualitativas
1	ALVAREZ RUIZ DIANA NICOLE	7	AA
2	ALVAREZ TOAPANTA ARIEL ALEXANDER	8	AA
3	BASANTES SARABIA MARILYN CRISTINA	8	AA
4	CASTRO LEMA RONALD DAVID	8	AA
5	CHANGO AMORES LUIS AHARON	8	AA
6	CHILUISA SALAZAR PABLO ANDRES	7	AA
7	CHISAG TOAPANTA JUSTIN DAVID	8	AA
8	CHUCURI REAL DOMENICA ARACELY	8	AA
9	GAMBOA VELASCO JUAN PABLO	7	AA
10	GRANDA TOAPANTA LESLEI ANAHI	7	AA
11	GUAITA TOAPANTA JAIRO ALEXANDER	8	AA
12	GUERRA DUQUE DAYANA MAITE	8	AA
13	HARO CHICAIZA JORDAN STEVEN	8	AA
14	JACOME MOYA ANTHONY STEVEN	8	AA
15	LARA SOLIS PAULA MAYTE	8	AA
16	LARRAGA PERDOMO ALVARO JOEL	7	AA
17	MEDINA CRESPO KARLA NICOLE	8	AA
18	MENDOZA PUJOS STEVEN MOISES	8	AA
19	MOPOSITA SAQUINGA WELINGTON ROLANDO	8	AA
20	MOYA PROAÑO MARCO FERNANDO	8	AA
21	OLIVARES MORALES DANNY ISMAEL	7	AA
22	PALACIOS ANTE EDISON ADRIAN	7	AA
23	PERALVO ROMERO STEPHANIE CAMILA	9	DA
24	PILCO CHICAIZA JESSICA ESTEFANIA	8	AA
25	QUINTEROS ALBAN JHON PAUL	8	AA
26	REAL ESPARZA RONALD ALEXANDER	8	AA
27	SANCHEZ ORTIZ WASHINGTON JAVIER	7	AA

Fuente: Evaluación de conocimientos de los estudiantes
Elaborado por: Leonardo Barona

Tabla N. 23. Escalas de calificación

Escala cualitativa	Escala cuantitativa
DA Domina los aprendizajes requeridos	9.00-10.00
AA Alcanza los aprendizajes requeridos	7.00-8.99
PA Esta próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	4.01-6.99
NA No alcanza los aprendizajes requeridos	<=4

Fuente: Evaluación de conocimientos de los estudiantes
Elaborado por: Leonardo Barona

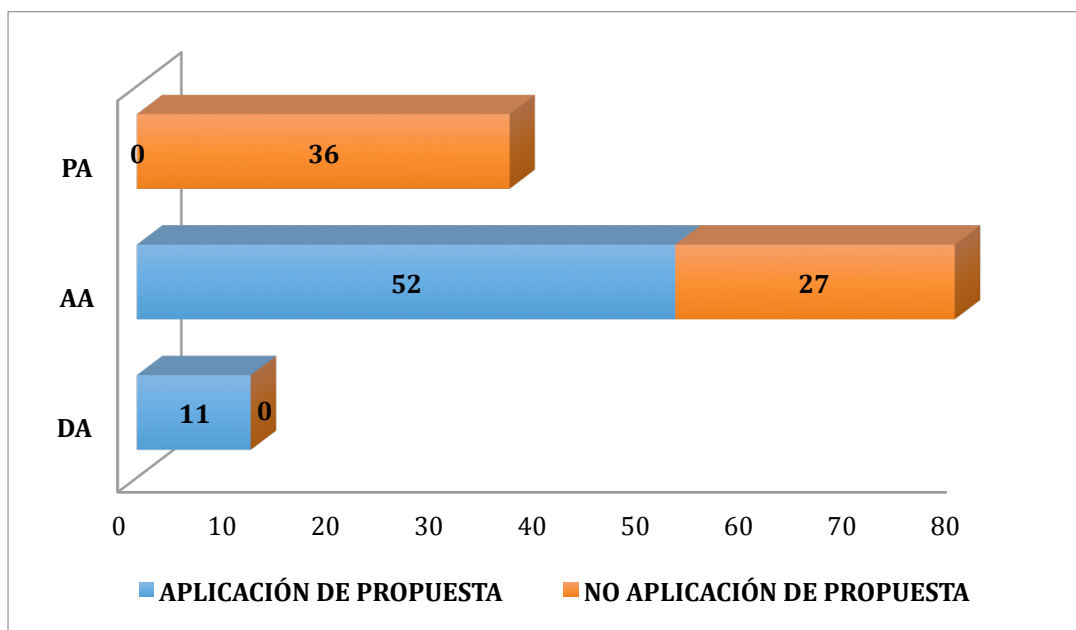
5.3. Análisis de resultados

Tabla N. 24. Escala comparativa de aplicación.

APLICACIONES	DA	AA	PA
APLICACIÓN DE PROPUESTA	11	52	0
NO APLICACIÓN DE PROPUESTA	0	27	36

Fuente: Evaluación de conocimientos de los estudiantes
Elaborado por: Leonardo Barona

Figura N. 36. Comparativa de aplicación.



Fuente: Evaluación de conocimientos de los estudiantes
Elaborado por: Leonardo Barona

Tabla N. 25. Escalas de calificación

Escala cualitativa	Escala cuantitativa
DA Domina los aprendizajes requeridos	9.00-10.00
AA Alcanza los aprendizajes requeridos	7.00-8.99
PA Esta próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	4.01-6.99
NA No alcanza los aprendizajes requeridos	<=4

Fuente: Evaluación de conocimientos de los estudiantes
Elaborado por: Leonardo Barona

Mediante la aplicación de la propuesta planteada, el gráfico evidencia la mejora del aprendizaje sobre la vida y obra de don Juan Montalvo en los estudiantes de la unidad educativa factor de estudio y aplicación de manera que, 11 estudiantes dominan el aprendizaje y 52 alcanzan el aprendizaje.

De modo que, mediante la aplicación de material lúdico educativo para el aprendizaje de la vida y obra de don Juan Montalvo Fiallos, el 17.46% de los estudiantes domina el aprendizaje y el 82.53% alcanzan en aprendizaje, esto después de la investigación y estudio específico de los estudiantes de sexto año de la Unidad Educativa Jorge Álvarez de la ciudad de Píllaro.

Sin embargo, los métodos de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes deben ser continuos con la aplicación y desarrollo de nuevo material lúdico educativo que permita desarrollar habilidades cognitivas en los estudiantes, de manera que se estimule habilidades y la participación activa en métodos de cultura y desarrollo académico.

Capítulo 6

Conclusiones y Recomendaciones

6.1. Conclusiones

El material lúdico educativo permite mejorar los métodos de enseñanza – aprendizaje, debido a que incrementa la capacidad cognitiva y habilidades en los estudiantes despertando la motivación y mejorando su nivel de conocimiento sobre la vida y obra de Don Juan Montalvo Fiallos.

En base al análisis y diagnóstico previo de los estudiantes, se determinaron las falencias sobre el aprendizaje básico y esencial a nivel educativo, por lo que, la interrelación oportuna de material lúdico educativo genera conocimiento condicional para la función propia del estudiante de forma coherente y significativa.

La aplicación de material lúdico educativo infantil permitieron una selección amplia de recursos y materiales que se conciben al desarrollo de habilidades y destrezas motrices del estudiante, de modo que la organización oportuna de actividades se vinculan a procesos de asimilación y desarrollo educativo.

La planificación y construcción de juegos interactivos se plantearon en base al previo análisis de los procesos de desarrollo que estimulan al pensamiento, permitiendo la motivación del aprendizaje y a la respuesta de estímulos para la acción reflexiva que se desarrolla en los niños desde edad temprana.

El material lúdico didáctico especializado sobre la vida y obra de Don Juan Montalvo Fiallos, requiere de estrategias didácticas que actúan de forma paralela con la diversidad de aplicación y uso que refuerza el conocimiento para obtener como resultado un clima de aprendizaje favorable.

6.2. Recomendaciones

La aplicación de material lúdico educativo sobre la vida y obra de Don Juan Montalvo Fiallos, permite incrementar el nivel educativo en los estudiantes y por consecuencia su cultura general, por lo que propicia la generación en la continuidad del uso de juegos interactivos en la educación.

Las estrategias del aprendizaje cognitivo son fundamentales para el desarrollo de proceso de aprendizaje, para lo cual se recomienda la relación continua de material lúdico y contenidos de

aprendizaje para el desarrollo de habilidades y competencias específicas que conlleven al ejercicio y práctica del estudiante.

Se plantea la incorporación de recursos y materiales didácticos en el proceso de enseñanza – aprendizaje con la finalidad de representar la realidad y estimular la comprensión intuitiva del estudiante con mecanismos lúdicos de aprendizaje.

Los procesos de enseñanza – aprendizaje actuales deben ser aplicados con material lúdico educativo que transmita información significativa de la vida y obra de Don Juan Montalvo Fiallos, con el fin de desarrollar capacidades intelectuales en los estudiantes.

Se recomienda la relación continua del material lúdico educativo en el aula de clases, para lo cual se plantean alternativas y juegos lúdicos didácticos de aprendizaje que permiten la construcción de nuevos conocimientos que mejoren el aprendizaje del estudiante a nivel general.

Apéndices

Apéndice A

Encuesta a docentes de la Unidad Educativa Jorge Álvarez de la ciudad de Píllaro



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR
SEDE AMBATO
DEPARTAMENTO DE INVESTIGACION Y POSGRADOS**

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA JORGE ALVAREZ

Objetivo: Diagnosticar las falencias de la enseñanza - aprendizaje y el uso de material lúdico educativo infantil de la vida y obra de don Juan Montalvo Fiallos en los niños de sexto año de educación básica de la Unidad Educativa Jorge Álvarez de la ciudad de Píllaro, provincia de Tungurahua.

Instrucción: Lea detenidamente cada pregunta y marque con una (x) su respuesta.

1.- ¿Considera que el uso de material lúdico educativo evita la improvisación de actividades educativas?

Si	
A veces	
No	

2.- ¿Utiliza material lúdico educativo infantil en el proceso de enseñanza - aprendizaje?

Si	
A veces	
No	

3.- ¿Qué tipo de material lúdico educativo infantil usa para impartir clase?

Material didáctico no especializado sobre Juan Montalvo (rompecabezas, crucigramas, juegos de mesa, ideogramas, fichas, cubos)	
Herramientas multimedia (cd-rom, juegos de pc; presentaciones dinámicas en animación)	
Creativo- interpretativo (dramatización, teatro, mímica, juegos grupales, exposiciones individuales y en grupo de los estudiantes)	

4. ¿En qué temas de estudio sobre Juan Montalvo usa el material lúdico educativo infantil?

Temas	
Datos biográficos	
Vida familiar	
Participación política	
Pensamiento y obra literaria	
Trayectoria como maestro, periodista, escritor	
Otros (especifique ¿cuál?)	
Ninguno	

5. Seleccione las características que debe reunir el material lúdico educativo para el aprendizaje de la vida y obra de don Juan Montalvo.

Especializado sobre temas de Don Juan Montalvo	
Novedoso, colorido, divertido, seguro	
Ilustrado, dinámico, didáctico, fácil uso	

6. Para aprovechar el material lúdico educativo en su clase, usted...

Se capacita en talleres, cursos o seminarios.	
Emprende por su cuenta en desarrollar un plan que le permita usar el material.	
Usa el material de modo básico.	

7. ¿Considera usted por no contar con material lúdico educativo especializado de Juan Montalvo, ha causado falencias sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje de la niñez?

Si	
A veces	
No	

8. ¿Considera que al disponer el material lúdico educativo especializado de Juan Montalvo, mejorará el proceso de enseñanza-aprendizaje de la niñez?

Si	
A veces	
No	

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

**Encuesta a estudiantes de sexto año de la Unidad Educativa Jorge Álvarez de la ciudad de
Píllaro**



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR
SEDE AMBATO
DEPARTAMENTO DE INVESTIGACION Y POSGRADOS**

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA JORGE ALVAREZ

Objetivo: Diagnosticar las falencias en el aprendizaje y el uso de material lúdico educativo infantil de la vida y obra de don Juan Montalvo Fiallos en los niños de sexto año de educación básica de la Unidad Educativa Jorge Álvarez de la ciudad de Píllaro, provincia de Tungurahua.

Instrucción: Lea detenidamente cada pregunta y marque con una (x) su respuesta.

1.- ¿Dispone de material lúdico con el que puede jugar mientras aprende?

Si	
A veces	
No	

2.-¿Qué tipo de materiales o juegos se usan en su aula de clase?

Material didáctico no especializado sobre Juan Montalvo (rompecabezas, crucigramas, juegos de mesa, ideogramas, fichas, cubos)	
Herramientas multimedia (cd-rom, juegos de pc; presentaciones dinámicas en animación)	
Creativo- interpretativo (dramatización, teatro, mímica, juegos grupales, exposiciones individuales y en grupo de los estudiantes)	

3.- ¿Cómo esta el profesor enseñando sobre la vida y obra de Don Juan Montalvo?

Lecturas, exposiciones, a través de diapositivas	
Consultas, ensayos	
Memorizando	
Materiales lúdicos realizados por el profesor	

4.- ¿Cómo adquiere información para aprender sobre Juan Montalvo?

Profesor	
Libros	
Padres	
Internet	

5. ¿Qué contenidos de estudio sobre Juan Montalvo ha aprendido?

Temas	
Datos biográficos	
Vida familiar	
Participación política	
Pensamiento y obra literaria	
Trayectoria como maestro, periodista, escritor	
Otros (especifique ¿cuál?)	
Ninguno	

6. ¿Considera que al no contar con material lúdico educativo especializado sobre Juan Montalvo, ha causado falencias en su proceso de aprendizaje?

Si	
A veces	
No	

7. ¿Quisiera contar en clases con materiales lúdicos educativos (juegos o ilustraciones) para aprender sobre la vida y obra de don Juan Montalvo?

Si	
A veces	
No	

8. Seleccione las características que debe reunir el material lúdico educativo para el proceso de aprendizaje de la vida y obra de don Juan Montalvo.

Especializado sobre temas de Don Juan Montalvo	
Novedoso, colorido, divertido, seguro	
Ilustrado, dinámico, didáctico, fácil uso	

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

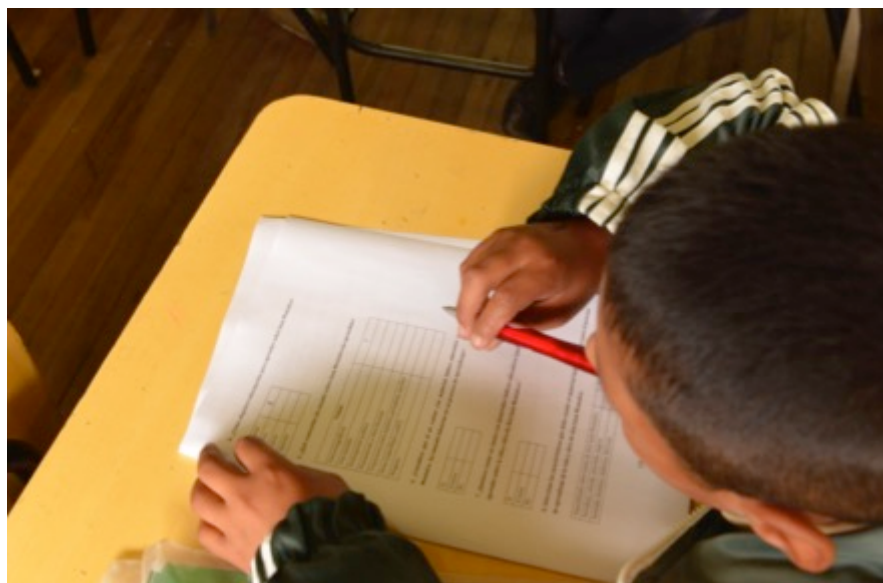
Apéndice B

Aplicación de la propuesta

Aplicación de encuesta a docentes para implementar material lúdico educativo para el aprendizaje de la vida y obra de don Juan Montalvo Fiallos.



Aplicación de encuesta a estudiantes para implementar material lúdico educativo para el aprendizaje de la vida y obra de don Juan Montalvo Fiallos.



Sociabilización del material lúdico infantil a los docentes sobre la vida y obra de don Juan Montalvo Fiallos



Estudio de material lúdico educativo con los docentes sobre la vida y obra de don Juan Montalvo Fiallos



Aplicación de material lúdico educativo con los niños sobre la vida y obra de don Juan Montalvo Fiallos



Evaluación de conocimientos de la vida y obra de don Juan Montalvo

Nombre:

1. Enumere 3 obras de don Juan Montalvo
2. ¿En qué año murió Juan Montalvo?
3. ¿A quién llamaban el Santo del Patíbulo?
4. ¿Qué ocurrió con el cuerpo de Montalvo en su muerte en París?
5. ¿Dónde y que estudio Juan Montalvo?

Perspectiva de los docentes hacia la propuesta de material lúdico educativo con los niños sobre la vida y obra de don Juan Montalvo Fiallos

Docente	Calificación
Lic. Rosa Camana	Excelente
Lic. Luis Torres	Muy Buena
Lic. Marcelo Pico	Muy Buena
Lic. Narcisa Vera	Excelente
Lic. Liliana Llerena	Excelente
Lic. Verónica Altamirano	Excelente

Referencias

- Acurio, C. C. (2014). *Lectura y análisis narratológico de la obra Las Catilinarias del autor ecuatoriano Juan Montalvo*. Loja, Loja, Ecuador.
- Alfonso García Velázquez, J. L. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Riobamba: Editex.
- Andreu, M., & Garcia, M. (2000). *Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico*. En *Actas del Primer Congreso Internacional de Español*. Ámsterdam: LFE.
- Baretta, D. (2006). *Lo lúdico en la enseñanza - aprendizaje del léxico: propuesta para las clases de ELE*. Sao Pablo, Brasil: Revista electronica de didáctica.
- Bernad, J. A. (2000). *Modelo cognitivo de evaluación educativa: Escala de Estrategias de Aprendizaje Contextualizado (ESEAC)*. Madrid: Narcea Ediciones.
- Burgos, J. L. (2005). *Evaluación del aprendizaje en educación no formal: Recursos prácticos para el profesorado*. Madrid: Narcea Ediciones.
- Camilloni, A. R. (2007). *El saber didáctico* (Paidós ed.).
- Carrasco, J. B. (2004). *Una didáctica para hoy: cómo enseñar mejor*. Madrid: Rialp.
- Castañeda, S. (1998). *Estrategias: Referidas al aprendizaje, la instrucción y la evaluación*. Mexico: USON.
- Castillo, Á. G. (2006). *Didáctica básica de la educación infantil: Conocer y comprender a los más pequeños*. España: Narcea Ediciones.
- Chávez, G. V. (2010). *Montalvo para niños*. Ambato, Tungurahua, Ecuador: Bectro diseño publicidad y medios.
- Chávez, V. (2010). *Montalvo para niños* (3 ed.). Ambato, Tungurahua, Ecuador: Bectro.
- Cortez, A. L. (2015). *Diseño de juegos didácticos interactivos como herramienta metodológica para desarrollar habilidades matemáticas en los niños de nivel inicial*. Ambato, Tungurahua, Ecuador.
- Daniel Gaonac'h, C. G. (2005). *Manual de psicología para la enseñanza*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Eduardo Martí Sala, J. O. (2002). *Las Teorías Del Aprendizaje Escolar*. Mexico DF: UOC.
- Farnham-Diggory, S. (1996). *El Aprendizaje Escolar*. Madrid: Ediciones Morata.
- Feo, R. (2010). *Orientaciones básicas para el diseño de estrategias didácticas. Tendencias pedagógicas*.
- Froufe, M. (2011). *Psicología del aprendizaje. Principios y aplicaciones conductuales*. Madrid : Paraninfo.
- Gage, F. (1984). *Aprender a enseñar: fundamentos de didáctica general*. España: Graficas Cuenca.
- García, A. (2011). *Didáctica de la Educación Infantil*. Madrid: Paraninfo.
- Gonzalez, A. E. (2004). *Aprender a enseñar: Fundamentos de didáctica general*. Cuenca, España.
- González, D. (2006). *Estrategias: Referidas al aprendizaje, la instrucción y la evaluación*. Mexico: USON.
- Harlen, W. (1998). *Enseñanza y aprendizaje de las ciencias*. España: Ediciones Morata.

- Jimenez, E. E. (2007). *Lineamientos pedagógicos para la enseñanza y el aprendizaje*. Medellín: U. Cooperativa de Colombia.
- López, C. R. (1981). *Criterios para una evaluación formativa: Objetivos. Contenido. Profesor. Aprendizaje. Recursos*. Madrid: Narcea Ediciones.
- Lucea, J. D. (1999). *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas*. España: INDE.
- Martínez, L. N. (2010). *Aprendizaje, desarrollo y disfunciones: implicaciones para la enseñanza en la educación secundaria*. España: Editorial Club Universitario.
- Montenegro, I. A. (2003). *Aprendizaje y desarrollo de las competencias*. Bogotá: Coop. Editorial Magisterio.
- Morrison, G. (2005). *Educación infantil*. Madrid: Pearson Educación.
- Pep Alsina Masmitjà, G. I. (2009). *10 Ideas Clave. El aprendizaje creativo*. Barcelona: Grao.
- Picado, F. (2001). *Didáctica General*. Costa Rica: EUNED.
- Pintrich, P. (1998). *El Aprendizaje Autorregulado*. Mexico: Noveduc.
- Pitizaca, R. (2011). *Análisis del proceso metodológico que utilizan los profesores de cultura física en la enseñanza de las destrezas en la natación con los alumnos de octavo año de educación básica de los colegios de la ciudad de santa rosa. Provincia de el oro. Loja*.
- Prendes Espinosa, M. M. (2012). *Producción de material didáctico: los objetos de aprendizaje*. . (RIED, Ed.)
- Remy, H. D. (2004). *El constructivismo en los procesos de enseñanza-aprendizaje en el siglo XXI*. Mexico DF: Plaza y Valdes.
- Rico, J. C. (2008). *Cómo enseñar el objeto cultural*. España: Silex.
- Sarlé, P. (. (2008). *Enseñar en clave de juego*. (Noveduc Libros ed.).
- Schunk, D. H. (1997). *Teorías del aprendizaje*. Mexico: Pearson Educación.
- Vera, R. (2005). *PROCESO DE APRENDIZAJE EN COMUNIDADES DE PRÁCTICA*. Vertice.
- Vivas, E. &. (2003). *Un juego como estrategia educativa para el control de Aedes aegypti en escolares venezolanos*. (Rev Panam Salud Publica ed.).
- Woolfolk, A. (2006). *Psicología educativa* (9 ed.). Madrid: Pearson Educacion.

Resumen Final

Material lúdico educativo para mejorar el aprendizaje de la vida y obra de Don Juan
Montalvo Fiallos

Leonardo Enrique Barona Ibarra

Proyecto dirigido por: Juan José Ramos Paredes

El material lúdico educativo infantil permite que el proceso de enseñanza – aprendizaje se desarrolle de forma efectiva en el estudiante, de modo que se orienta a estrategias metodológicas que se asocian a la aplicación conceptual de juegos lúdicos sobre la vida y obra de don Juan Montalvo Fiallos. Para ello, se aplicó una propuesta de material lúdico educativo en los estudiantes de sexto año de la Unidad Educativa Jorge Álvarez de la ciudad de Píllaro, en donde, se determinó que la aplicación apropiada de material lúdico en este caso los juegos lúdicos, permiten que el estudiante aumente sus niveles de aprendizaje y motivación. Destacando de manera significativa que los procesos educativos deben contener material lúdico que involucre el medio con los contenidos educativos de la vida y obra de don Juan Montalvo Fiallos.