

Santos Tomalá María de Lourdes
Yagual Soriano María del Pilar
Briones Carreño Alfredo Sebastián
Salcedo Salinas Maricela Jazmín
González Vera María del Pilar

Aplicación de actividades lúdicas
artísticas para el desarrollo del lenguaje
de los niños y niñas

Aplicación de actividades lúdicas
artísticas para el desarrollo del lenguaje
de los niños y niñas

Autores:

Santos Tomalá María de Lourdes
Yagual Soriano María del Pilar
Briones Carreño Alfredo Sebastián
Salcedo Salinas Maricela Jazmín
González Vera María del Pilar

Aplicación de actividades lúdicas
artísticas para el desarrollo del lenguaje
de los niños y niñas

Autores.

Santos Tomalá María de Lourdes
Yagual Soriano María del Pilar
Briones Carreño Alfredo Sebastián
Salcedo Salinas Maricela Jazmín
González Vera María del Pilar



Primera edición: abril 2019

© Ediciones Grupo Compás 2019

ISBN: 978-9942-33-120-5

Diseño de portada y diagramación: Grupo Compás

Este texto ha sido sometido a un proceso de evaluación por pares externos con base en la normativa del editorial.

Quedan rigurosamente prohibidas, bajo las sanciones en las leyes, la producción o almacenamiento total o parcial de la presente publicación, incluyendo el diseño de la portada, así como la transmisión de la misma por cualquiera de sus medios, tanto si es electrónico, como químico, mecánico, óptico, de grabación o bien de fotocopia, sin la autorización de los titulares del copyright.

Guayaquil-Ecuador 2019

Cita.

M. Santos, M, Yagual, A, Briones, M, Salcedo, M. González (2019) Aplicación de actividades lúdicas artísticas para el desarrollo del lenguaje de los niños y niñas, Editorial Grupo Compás, Guayaquil Ecuador, 71 pag

Índice

Introducción.....	5
Capítulo 1	7
Capitulo 2	12
Referente Pedagógico	15
Malla curricular.....	17
¿Qué es el juego?.....	18
La Lúdica	19
Actividades lúdicas artísticas	22
Las actividades lúdicas y la creatividad	24
Beneficios de las actividades lúdicas	25
Importancia de las actividades lúdicas en la educación.....	26
El aprendizaje significativo en la práctica educativa.....	27
Actividades que fomenten la lúdicas artísticas en los niños y niñas	28
Influencias que ejerce el juego lúdico	29
Estrategias didácticas.	31
Desarrollo del Lenguaje	32
Teorías sobre una adecuada adquisición del lenguaje.....	33
Capítulo 3	36
Actividades para desarrollar la oralidad	37
Lectura por placer	38
La música.....	39
Danza folclórica	39
Relato de cuentos y pasatiempos.	40
Actividades deportivas	41
Evaluación	42
Temporalización	43
Análisis de las preguntas.....	43
Conclusiones	46
Referencias Bibliográficas.....	52

Prólogo

El libro, tiene como objetivo principal realizar una propuesta educativa orientada al área de Lengua y Literatura y, al mismo tiempo, reflexionar sobre las posibles contribuciones de las actividades lúdicas artísticas para el desarrollo del lenguaje de los niños y niñas.

En el desarrollo del presente estudio, se trata de explicar brevemente los antecedentes de las actividades lúdicas artísticas, la fundamentación teórica, los referentes epistemológicos y los pedagógicos, la malla curricular que se aplica en el contexto escolar ecuatoriano, las estrategias metodológicas que se aplican en el aula y la importancia de los juegos en la educación de los niños. Además, se realiza un acercamiento a la significación de las actividades lúdicas artísticas, según los procedimientos vigentes. Asimismo, se describen diferentes estructuras y técnicas de juegos, asumiendo como base los diferentes estudios que han sido investigados y publicados por diferentes escritores. De igual manera, se procuran considerar las ventajas que esta metodología brinda para el desarrollo de las actividades lúdicas.

Finalmente, se elabora una propuesta de unidad de enseñanza didáctica para el área de Lengua y literatura, determinada a los escolares de primer grado de la educación básica de la escuela Fiscal Aurelio Carrera Calvo, donde se desarrollan las actividades bajo ese mismo enfoque metodológico.

Se espera con este proyecto, contribuir con un nuevo enfoque pedagógico en el aula, dejando atrás la enseñanza

tradicional, empleando nuevas técnicas y estrategias metodológicas, con la finalidad de obtener mayor éxito en los procesos de enseñanza y el aprendizaje. Se planea para el futuro una línea de investigación sobre la innovación, usando herramientas tecnológicas, tales como el uso de programas informáticos Blender, para diseñar recorridos virtuales, dibujos animados, edición de videos, etc.

Introducción

El arte y las actividades lúdicas son parte fundamental en el desarrollo del lenguaje y la formación académica del estudiante. Las actividades lúdicas se han evidenciado desde la existencia del ser humano, por medio de los juegos, el infante va descubriendo el significado de las cosas. Jugar es un método y un medio fundamental innato en el ser humano para exponer sus emociones e intereses sociales.

Según López (2010), "el juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad" (p.1).

Las artes plásticas, la música, la danza y el teatro son instrumentos muy fundamentales en nuestra labor docente para lograr un mejor desarrollo de las prácticas educativas, en base a lo que oferta la Institución Educativa Aurelio Carrera Calvo, con el objetivo de implantar juegos que permitirán desarrollar habilidades y destrezas necesarias en los alumnos.

La utilización de las actividades lúdicas artísticas desarrolla la parte cognitiva y las tendencias psíquica, social y anímica del ser humano. La jerarquía educativa es transcendente y valiosa. Sin embargo, en varias instituciones educativas, en el nivel infantil, se practican solamente en el horario de recreo.

Estas figuras del ámbito pedagógico, tienen mucho que decir respecto al uso de los materiales y equipos lúdicos (juegos) en la educación. La actividad lúdica aplicada en la educación del niño pone a funcionar todas las partes del cuerpo ejercitando las funciones psicológicas. La lúdica es un elemento indispensable para la transformación de la existencia social del infante. Jugando se asemeja y consolida el carácter, además estimula el dominio creativo del mismo.

Hay ocasiones que los centros Educativos infantiles no cuentan con equipos y materiales lúdicos adecuados para que los estudiantes adquieran y desarrollen su expresión oral, habilidades físicas y motrices, un equilibrio, una coordinación del esquema corporal y que, conjugados todos estos elementos, se pueda obtener un contacto con el medio en que se desarrolla integralmente el niño. Además, la falta de estos equipos podría generar comportamientos o actividades negativas como: egoísmo, inseguridad, aislamiento del infante y hábitos orientados a problemas sociales.

Capítulo 1

La escasa planificación de actividades lúdicas en el aula ha tenido un impacto negativo en el desarrollo del lenguaje oral de los estudiantes en la Unidad Educativa Aurelio Carrera Calvo de la Parroquia Colonche, Cantón Santa Elena Provincia de Santa Elena. Las dificultades que presentan al principio es que, al pronunciar algunas palabras, expresan frases incompletas o dan el significado incorrecto de lo que quieren comunicar o hablar. Con los contenidos en ciertas asignatura bases no están aprendiendo lo suficiente, porque están expuestos a clases tradicionales que no motivan el aprendizaje y para ellos es necesario "Diseñar un plan de intervención educativa" que busque encontrar la solución a su problemática. El proyecto de actividades lúdicas se implantó de manera interna en la institución con el propósito de mejorar la metodología del quehacer educativo.

La Escuela Aurelio Carrera Calvo por no contar con un "Plan de intervención educativa" ha presentado falencias en aprendizaje Psicosocial, expresión oral y corporal. Por ello, es necesario emprender políticas articuladas entre nuestra institución, el Ministerio de Educación y otras instituciones que atiendan de forma simultánea los diversos problemas que perjudican la calidad de la educación. Las autoridades principales, profesores y los representantes legales deben asumir retos, "ponerse la misma camisa" y hablar en el mismo lenguaje, gestionar convenios con instituciones gubernamentales y privadas y buscar capacitación externa

e interna sobre la problemática. Por esta razón, se debe gestionar con Municipios, Prefectura, Casa de la cultura y la Universidad Estatal Península de Santa Elena "UPSE" el establecimiento de talleres de música, guitarra, piano y danza, así como un curso de desarrollo curricular y la dotación de materiales lúdicos (en este caso por parte de los municipios y prefecturas, que tienen la facilidad de adquisición a través de los artesanos de las comunas de la provincia) y el trabajo colaborativo usando las herramientas didácticas y actividades sensoriales que permitan explorar nuestro universo.

Con el convencimiento de que el **Plan de intervención educativa** mediado por el arte, la música, la danza, el teatro y las actividades lúdicas ayudarán a optimizar la calidad educativa, estas actividades son parte de nuestra formación académica, porque permiten desarrollar la parte cognitiva y de pensamiento, psicológico, social y espiritual del ser humano. También ayudan a mejorar la comprensión de contenido de las asignaturas básicas, los estudiantes mejoran las calificaciones y las metodologías de enseñanza de los docentes son innovadoras. Su importancia educativa es trascendente y vital en el aula y debe estar plasmado en la planificación del docente y en el diseño curricular Institucional PCI (Plan curricular Institucional).

El presente proyecto beneficiará a toda la comunidad educativa a través de las diferentes técnicas, estrategias didácticas e imágenes puestas a disposición de los docentes en la propuesta indicada, estando su desarrollo vinculado al área lingüística.

Es importante estimar el uso de las estrategias lúdicas en la sala de clase y las bondades que brinda para mejorar la situación académica. El uso de las actividades lúdicas artísticas en el lapso de las clases, junto a una participación lúdica-pedagógica, son habilidades que promueven el interés en los infantes, lo que puede aprovecharse como técnica metodológica para extenderlos en diferentes temas de la clase.

En el aspecto teórico, se basa en la función del lenguaje como la plataforma de comunicar el estado de ánimo de las personas por interacción social, personal, imaginativo, informativo y heurístico, donde el entorno familiar, social y de convivencia del niño es el que debe propiciar en todo momento la seguridad de aprendizaje para desarrollar su lenguaje de acuerdo a la situación en la que el infante se encuentra. Por esta razón se incide significativamente en la articulación de sus primeras palabras.

En el aspecto social, es relevante porque, durante el crecimiento del infante, se desarrolla también la expresión verbal y lingüística en la que intervienen factores como la alimentación, nutrición, ejercicio y lactancia, en lo social es de marcado interés; la convivencia entre familiares y el entorno social influyen significativamente en el desarrollo verbal del niño.

También es pertinente y aplicable este proyecto en la unidad educativa, dando cumplimiento al objetivo del Plan Nacional del Buen Vivir 2017-2021, donde se reconoce la aceptación de justas medidas desde el Ministerio de educación enfocadas al cuidado holístico de la primera

infancia que considere los componentes de salud, educación, amparo y cuidado de forma solidaria para el acato de los derechos de los infantes. Ante esto, es fundamental, y una obligación de los docentes, brindar la estimulación adecuada.

El proyecto educativo es factible, porque busca desarrollar el lenguaje oral a las niñas y niños a través de recursos pedagógicos empleados en los procesos de enseñanza-aprendizaje y es ejecutable, siguiendo las pautas sugeridas en el proyecto de intervención educativa, lo cual permitirá desarrollar diferentes ámbitos tales como la habilidad cognitiva, lingüística y motora.

El ser humano en cada etapa de su vida aprende diariamente algo nuevo, porque el aprendizaje es constante, y es un desafío que se presenta al momento de resolución de conflictos propios. Es decir, aprender es una actividad de descubrimiento de todo lo que nos rodea que se convierte en una integración, sociabilización y enculturación.

Durante años de servicio escolares se observan varios problemas referentes a la expresión y comunicación verbal en los infantes. Uno de los inconvenientes que presentaban es en la pronunciación de algunas palabras, cuando expresan frases incompletas o dan el significado incorrecto de lo que quieren comunicar o hablar.

La escasa aplicación de actividades lúdica en el aula de clase conduce solo a realizar las actividades de los libros como una exigencia de parte de las autoridades, descuidando la expresión oral de los niños. Esto ha tenido un

impacto negativo en la expresión verbal de los estudiantes de la Unidad educativa Aurelio Carrera Calvo. No se trabaja con estrategias creativas que fomenten el arte a través de juegos y, por ende, no están aprendiendo lo suficiente los contenidos de las asignaturas básica en la educación primaria, ya que la forma tradicional es muy limitada.

Por esta causa negativa, los estudiantes del primer año tienen dificultad para expresarse oralmente inclusive entre ellos. La comunicación es deficiente y, muchas veces, se comunican por medio de gestos y señales. De esta forma, cuando un niño solicita algo es difícil poder entenderlo, teniendo que adivinarse lo que quiere y dificultando las cosas a los profesionales, hasta el punto de que algunos niños se desesperan y desisten de la solicitud. Esta situación, que parece simple, repercute en el rendimiento escolar, dado que no aprenden los conceptos básicos en Lengua y Literatura y realizan los trabajos sin entender.

Dentro del proceso de enseñanza, mediante visita áulica, la Comisión Pedagógica y la Junta académica en su informe dejan en evidencia que los docentes no cuentan con materiales didáctico y equipos lúdicos. Por ende, no aplican de manera eficiente los enfoques pedagógicos y las metodologías no son apropiadas al diseño curricular. Desconocen y confunden los enfoques de aprendizaje como la creatividad, aprendizaje significativo, el constructivismo y el aprendizaje colaborativo. Los profesionales se enfocan en el paradigma conductista, es decir, trabajan de manera tradicional en el aula y, por ende, los estudiantes tienen vacíos y no comprenden ciertos contenidos. En definitiva, no están aprendiendo lo suficiente y están muy limitados.

Al analizar el diagnóstico pedagógico y los contextos que inciden en esta problemática, existen ambientes que propician que los estudiantes no logren comunicarse de manera oral, y esto se expresa en la siguiente interrogación que será la que guíe el plan de intervención educativa: ¿Cuáles serán las estrategias innovadoras que permita que los estudiantes del primer grado logren desarrollar las habilidades necesarias para comunicarse a través del lenguaje oral?

Capítulo 2

Para iniciar un estudio minucioso en un proyecto de intervención didáctica, es esencial fundamentarse en un

enfoque epistémico en la búsqueda del conocimiento y los pasos de la construcción del saber en el hábitat a la naturaleza de la lúdica, y lo importante que es en la formación del niño, según el ambiente académico social, las metodologías que se deben emplear y la coyuntura y el propósito del saber.

Para realizar este tipo de análisis se debe tomar muy en cuenta que la gnoseología conservadora (Epistemología tradicionalista), posee una fuerte incidencia en la validez del uso de la razón para conocer al mundo, los conceptos, la lógica y la objetividad del conocimiento de lo material y de las ciencias naturales.

Kuhn y Feyerabend (1975) establecen que “en la Escuela de Frankfurt que generaron una serie de enfoques antianalíticos y más bien prosociales e históricos, los cuales propiciaron cambios paradigmáticos que han influenciado el principio del siglo XXI” (p.8).

Al unir estas dos corrientes epistemológicas, sociales y ontológicas acontecen grandiosos cambios importantes en el ámbito didáctico como el constructivismo de Erns Von Glasersfeld fortalecido con los aportes de Piaget, Vygostki y Ausubel, asimismo, a nivel latinoamericano la corriente de la pedagogía crítica.

De acuerdo con González (2014), el conocimiento universal es el que se genera a partir de un enfoque constructivista y que se va transformando en forma vivencial desde que nace el ser humano adaptándose a las transformaciones sociales a través de la lúdica y el juego

como representaciones simbólicas en constante cambio y que buscan generar un camino educativo en el aula con diferencias muy significativas en la formación del ser humano.

Según el análisis preliminar se busca prolongarse con una epistemología centrada con una corriente del constructivismo, lo que conlleva a derivaciones diferentes, y el resultado experiencial no se puede enmarcar en el argumento de la experiencia tradicional. Al contrario, resalta la importancia de una reflexión sobre los orígenes del saber y sus métodos, sobre las vías de las ciencias y sus límites, sobre la enseñanza y la pedagogía, lo cual es importante en el progreso del saber generado en la entidad de estudio.

Porlan y Rivero (1998), mencionan que en la formación profesional del individuo se presenta la interdisciplinariedad de diferentes epistemologías mediante los enfoques pedagógicos, apoyado con un método didáctico para lograr los objetivos. Es decir, desde su perspectiva analítica de la educación superior, el conocimiento humano es una composición epistemológica, pedagógica y didáctica.

Para concluir definitivamente, con la epistemología cualquier ordenanza o estatuto que quiera abordar algunas actividades lúdicas debe ser para bien, para la indagación creativa y la investigación científica; una corriente pedagógica para la educación de la actualidad que favorezca con el encuentro individual y la coyuntura colectiva del niño, que fortifique el trabajo académico en un conocimiento dinámico, práctico y progresivo.

Referente Pedagógico

El ser humano desde que nace empieza su aprendizaje y es intérprete del proceso formativo y no un eje custodio de hechos y conceptos. De esta manera, la instrucción académica debe respaldar el progreso holístico del individuo a nivel docto, social, moral y con la posibilidad de incluir lo artístico y lo creativo. Desde este punto de vista, el conocimiento y el individuo son vistos con posibilidad de constante cambio.

Con el antecedente pedagógico de Piaget se cimentaron bases para crear nuevas formas de enseñanza que se sitúen en el contexto. Desde este paradigma, el alumno es participe de su propio aprendizaje (aprendizaje colaborativo), interactúa con el docente como participante de cambios en su formación, lo que resulta en el constructivismo como tendencia didáctica sobresaliente en la actualidad.

Según considera De Zubiría (2006), la mejor manera de educar a un infante es por medio de una pedagogía con un enfoque constructivista, que es la se encarga de aplicar métodos didácticos con mejor paradigma. Estos enfoques se han constituido en una sucesión de modelos ideales del entorno educativo para explicar de forma teórica su proceder y un método que se ha caracterizado por ser dinámico y activo, porque mantienen una interacción directa entre los docentes y alumnos, que interactúan en el desarrollo de la clase para construir, facilitar y reflexionar sobre el conocimiento.

Así mismo Gallego (1993), considera que el aprendizaje se ejecuta cuando el alumno realiza su propio conocimiento en base a las experiencias de los grupos, con una transformación que se encuentre dentro del límite de creencias o suposiciones de la comunidad de especialista. Para este autor, el estudiante es un constructor activo e intencional del significado cuando interactúa con el medio y trata de comprenderlo.

Por su parte, Kelly (1955) afirma que el niño es un arquitecto innato dinámico y muy interrogante cuando interactúa con el medio y trata de entenderlo, mientras que Novack (1984) afirma que, cuando un niño observa lo que lo rodea, construye su propio conocimiento de manera segura y usa las nuevas interpretaciones y observaciones, en este caso la lectura. De esta forma, las experiencias modifican paulatinamente la estructura cognoscitiva del alumno. El estudiante construye su propio conocimiento a partir de las ideas previas y por medio de la sociedad (Llorens, 1990). Así mismo, la educación del niño el rol de los educadores debe ser mediador y facilitador de contenidos, así como sugiere Feuerstein (1993).

Feuerstein (1993), considera que todas estas experiencias metodológicas deben beneficiar el desarrollo holístico del estudiante por lo cual se debe acceder a nuevas herramientas pedagógicas que posibiliten la actuación de las actividades lúdicas como una experiencia integradora del pensamiento que nos lleva a organizar de manera sólida los conceptos, conocimientos, competencias y roles a nivel social y profesional en el aula.

Malla curricular

El Ministerio de educación, en su malla curricular, implementó la asignatura de educación artística, con 2 horas clase en la Educación General Básica Preparatoria, Educación General Básica Elemental, Educación General Básica Media, Educación General Básica Superior y Bachillerato General Unificado, con la finalidad de promover la cultura del arte, la danza, el teatro y la música.

En el artículo 26 de la Constitución del Ecuador se estipula que la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Así mismo La Ley Orgánica de Educación Intercultural en el artículo 2, literal w, garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez Presidencia de la República del Ecuador (2011).

Como parte de esta investigación del desarrollo del lenguaje de los niños, se realizó un análisis minucioso y se detectó que las actividades lúdicas artísticas, como juegos, danza, y el arte, fomentan actitudes cooperativas y colaborativas en ellos que pueden favorecer el proceso de enseñanza/aprendizaje y el desarrollo del lenguaje oral. De esta forma, se justifica la implementación de un proyecto de intervención educativa con una planificación coordinada con las autoridades y todo el personal de la Escuela. Además, se creó una guía didáctica que puede servir al docente en el aula y, para un futuro estudio, se realizará un

CD Interactivo lúdico que tendrá mayor relevancia y dinámica para desarrollar el lenguaje Oral.

Tal y como afirma Gardner (1994), "el desafío en la educación artística consiste en modular de un modo eficaz los valores de la cultura, los medios disponibles para la educación en las artes y para la evaluación, y los particulares perfiles individuales y de desarrollo de los estudiantes a educar" (p.80).

¿Qué es el juego?

Posada (2014), define el juego de la siguiente manera:

El juego se presenta semánticamente como una palabra polisémica, amplia y con diversas acepciones; según la Real Academia Española, etimológicamente proviene del latino *iocus* que hace referencia a broma. Dentro de los posibles significados de la palabra juego están el de "acción y efecto de jugar" y "ejercicio sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde (p.23).

Cisnero (2014), por su parte, explica que el juego es una actividad que estimula a los niños y que, cuando juegan, ejercitan la capacidad de alguna destreza.

Moyle (1999), hace referencia al juego haciendo una comparación entre el ser humano y los animales en la que ambos parten de la exploración y aprenden de las diferentes experiencias, pero con desemejantes propósitos.

Sin embargo, tal y como sostiene Mejía (2016), los niños en las zonas rurales marginales se desarrollan muchas veces sin ningún tipo de diversión, como juegos de mesa, ajedrez,

salidas al parque acompañados de algún amigo, etc., porque muchas veces sus padres carecen de recursos económicos, y no se los pueden comprar, lo cual repercute en su aislamiento social.

De acuerdo con las afirmaciones por los autores citados anteriormente, el juego es algo que se asimila a una situación lúdica donde el niño tiene un inmenso campo abierto para atender las necesidades de aprendizaje, donde el profesor ejerce su rol de facilitador que hace posible el juego y crea las reglas para que se mantenga el respeto antes y durante de la misma. Trasladado a la educación, es importante que el docente se capacite continuamente y se perfeccione para que genere competencia de sus destrezas en la instrucción académica y conserve el rol del juego en el desarrollo de los niños y niñas mediante la jornada escolar.

La Lúdica

Autores como Andreu y Garcia Casas (2000), consideran a “la actividad lúdica como atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros alumnos hacia la materia, bien sea ésta de lengua para fines profesionales, lengua extranjera o cualquier otra” (p.122).

Según Parada y Segura (2011), los juegos lúdicos se vinculan con la superficie humana de sus emociones, van incorporados a todas las esferas de su acción como ser biopsicosocial y, por lo tanto, con necesidades de sentir, expresar, comunicar y producir con los otros en un contexto social dado.

Estas particularidades demuestran que los juegos lúdicos se convierten en un punto de partida importante a la hora de generar procesos de motivación e integración en un campo por cada persona. Se convierten en un ámbito propio de la reflexión de aquél que pretende generar un entorno motivacional y participativo del sujeto.

Ante lo expresado, se debe partir específicamente de que a cualquier juego se le considera una actividad lúdica y, desde una mejor perspectiva pedagógica basada en varios estudios, se puede afirmar que la lúdica tiene mayor categoría desde un análisis amplio del individuo, porque este aprende de las experiencias. Es un ser que se busca un buen vivir, en otras palabras, ser feliz, porque nació para estar tranquilo, sereno, y plácido.

Según afirma Posada (2014), "la lúdica es una sensación, una actitud hacia la vida que atrae, seduce y convence en el sentido íntimo de querer participar, de hacer parte de algo hasta olvidar su propia individualidad" (p.27). El mismo escritor relata que la lúdica es algo natural con lo que nacen los seres humanos y que se perfecciona a través de la pedagogía que reciben en la escuela, en la sociedad y en las prácticas diarias.

Tal y como afirma Zúñiga (1998), la escuela es una auténtica formadora de sujetos desde sus múltiples competencias, específicamente desde un ambiente estratégico y didáctico, como es el enfoque lúdico. Jugando se aprende desde esta perspectiva, y se asimila conocimiento por medio de estos horizontes que brindan

mejor posibilidad de participación, en relación a los enfoques tradicionalistas.

La actividad lúdica tiene su antecedente desde que el ser humano empieza a dar sus primeros movimientos, comenzando a manipular las cosas que están en su alrededor, hasta que llega a la escuela y allí fortalece sus destrezas por medio de la didáctica programada por el docente.

Bruner (1987), desde su punto de vista didáctico considera que "el juego es una actividad que involucra en diferentes casos para manipular y dirigir a los niños, dentro de los distintos ambientes escolares en los cuales se instruye jugando; quebrantando de esa forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural ligada a la vida". (p.18)

En palabras de Gil (2015):

Las instituciones educativas infantiles, frente a una política de infancia desde una visión global de los niños y frente al termino de Psicomotricidad que integran las interrelaciones cognitivas, emocionales, simbólicas y motrices en la capacidad de ser de cada individuo y en especial en la etapa de la infancia, hace énfasis hacia el cuidado y recreación de la infancia; lo que conlleva a visualizar un problema central, pocos equipos y materiales lúdicos educativos infantiles adecuados que proporcionen esparcimiento adecuados en la recreación de la infancia (p. 91).

En lo que concierne al dominio individual, los juegos aclaran el lenguaje, estimulan el ingenio, desarrollan el poder de la observación, confirman la voluntad y corrigen la

paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva, dan soltura elegancia y rapidez al cuerpo. Las doctrinas de Froebel, Montessori, Decroly, Claparède y otros, han demostrado las virtudes educativas de las actividades lúdicas.

Actividades lúdicas artísticas

Uno de los motivos por los cuales se retrasa en proceso de aprendizaje en las instituciones educativas infantiles es la poca importancia que le dan a las actividades lúdicas. En la actualidad los niños y niñas muestran en el área motriz un bajo nivel, por el aumento de la televisión, la presión de la publicidad o la ausencia de una recreación de la infancia adecuada para sus edades. Si esto continua, puede ocasionar que los niños y niñas no demuestren sus capacidades de fuerza, flexibilidad y otras destrezas que solo desde la etapa de crecimiento se pueden practicar. (Monroy, 2005, p.57)

Las actividades lúdicas son parte vital de nuestra formación académica, por eso, desde niños, hemos aprendido artes plásticas, música, danza y teatro; actividades que nos han ayudado a conectarnos con nuestras pasiones y desarrollar habilidades motrices esenciales durante nuestras vidas.

Moreno (2003) establece a la lúdica “como una dimensión del desarrollo humano, esto es, como una parte constitutiva en el desarrollo integral del hombre, tan importante como otras dimensiones históricamente

aceptadas: la cognitiva, la afectiva, la sexual, la comunicativa y la moral". (p.25)

Sin embargo, Chacón (2008) considera que:

El juego didáctico es un tipo estrategia que se puede usar en diferentes niveles o modalidad del proceso educativo, en la educación el juego tiene como finalidad, una acción reflexiva y de conocer símbolos y reglas, para que cada estudiante se sienta involucrado y comprometido a cumplir, sin embargo, se debe fomentar la creatividad durante el juego o la actividad lúdica, para que se ejercite las habilidades en las diferentes áreas (p.30).

El resultado en el juego o una actividad lúdica es una parte de un proceso de la expresión mediante los gestos y la comunicación entre similares que se impone cuando se motiva a los que están jugando. Entonces, si el juego es grato, se puede pasar tiempo y no permitir ningún final, sino más bien que se integren en confianza y que sus destrezas físicas se desarrollen adecuadamente.

La importancia de los juegos se puede considerar de la siguiente forma, de acuerdo a los fines que desempeña:

TABLA 1 IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS

Para el desarrollo físico	Es indispensable para el desarrollo físico de la persona, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas ayudan el impulso del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de los sistemas
---------------------------	--

Para el desarrollo mental	Es en el período de la niñez cuando el perfeccionamiento mental aumenta notablemente y la ansiedad dominante del juego. El infante encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer y justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral
---------------------------	---

Fuente: Chacón (2008)

Las actividades lúdicas y la creatividad

Según Moyle (1999):

Los niños experimentan y personifican el mundo real y físico mediante el juego y de sus expresiones artísticas, cuando se realiza actividades lúdicas los infantes repiten y reviven las practicas antiguas, de esta manera reaccionan y relacionan el mundo exterior de la situación con el cosmos interior de sus experiencias y con el conocimiento remoto, organiza su mente y el poder interpretativo, abriéndose a nuevas experiencias, recibiendo la nueva información, permitiendo conocer el habitat del niño (p.17).

La palabra creatividad se usa con frecuencia en las actividades escolares, pero es susceptible de una interpretación tan amplia que posee un escaso significado real. Por lo tanto, para demostrar esta capacidad, se necesita jugar o efectuar una actividad lúdica que implique innovaciones y estrategias novedosas para el grupo con el que se trabaja. Esta cualidad se puede usar, por ejemplo, en la decoración o arreglo del dormitorio, la colocación de las flores, el diseño de jardines, la cocina, etc., mientras que otras personas suelen dibujar, escribir poesía o pintar, según la acción.

Está claro, entonces, que las actividades lúdicas no necesariamente deben tener un fin programado, sino que su conclusión también puede darse de forma natural dependiendo de las experiencias que se hayan dado en el transcurso de las mismas. Lo significativo es cuando estas actividades se interiorizan y se procesan como aprendizaje produciendo cambios actitudinales y aptitudinales.

Beneficios de las actividades lúdicas

Las estrategias de enseñanza son procedimientos que los docentes adoptan para facilitar el aprendizaje de los estudiantes, que persiguen un propósito determinado, que es factible para la solución de problemas para lograr un aprendizaje idóneo, garantizando una enseñanza de calidad. Estos tipos de actividades deben ser planificadas antes de su ejecución para lograr objetivos específicos como: el desarrollo de la imaginación, el actuar con libertad e independencia y, en especial, la liberación de depresiones.

Este tipo de estrategia, aplicada por el docente mediante la base de metodología de enseñanza, se imparte desde la preparación, ejecución y conclusión a fin de garantizar estabilidad y la participación del infante, y para impulsar su desarrollo de perfeccionismo en sus diferentes capacidades y destrezas dentro de un área que empieza a comprender conceptos, conocer procesos y, a su vez, darle solución.

Un juego lúdico es una herramienta en el aprendizaje, produce satisfacción y, al mismo tiempo, provoca que el participante se esfuerce enfocándose en todos sus aspectos. Los juegos se pueden utilizar para:

- Favorecer el desarrollo de diferentes tipos de contenidos, pensamiento lógico o numérico.
- Impulsar el desarrollo de estrategias para resolución de conflictos
- Aumentar la autoestima
- Motivar y crear interés en el alumno
- Conectar la información con la realidad y relacionarla

Importancia de las actividades lúdicas en la educación

Durante la etapa de crecimiento infantil, es necesario que los niños y niñas obtengan herramientas de aprendizaje para desarrollar la parte verbal o expresión oral y, de esta manera, se puedan comunicar con sus similares, mediante las tareas y actividades escolares que se realizan. Aquí tienen un rol importante las actividades lúdicas, porque en lo cotidiano se puede observar la evolución de la parte comunicativa que posee y va adquiriendo el niño.

Las herramientas de aprendizaje o los recursos didácticos que se utilizan en el aula deben ser dinámicos, interactivos, atractivos y, además, que motiven la atención de los niños y niñas.

Para Díaz y Hernández (2002, p. 234), las herramientas lúdicas “son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas”. Cuando el docente emplea diversas estrategias se realizan modificaciones en el contenido o estructura de los materiales, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión. Son planificadas por el docente para ser utilizadas de forma dinámica, propiciando la participación del educando.

El aprendizaje significativo en la práctica educativa

La teoría constructivista, según Ausubel (1975), “diseña que el aprendizaje del niño o niña, depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la averiguación que recibe, esta estructura, es el conjunto de definiciones e ideas que una persona tiene de una determinada área o campo de conocimiento”. (p.27)

Tal y como mantiene Ballester (2005),

Para potenciar el aprendizaje a corto y largo plazo, es conveniente usar los recursos didácticos de manera significativa, de una forma conectada e integrada dentro de la estructura de la unidad didáctica o bloque de trabajo o actividades planificadas. Encontrar los recursos debe estar conectados con la estructura conceptual, por medio de un mapa conceptual que debe ser adecuadamente construido para tener un aprendizaje significativo (p. 19).

Con lo dicho anteriormente, los docentes deben actuar de una forma en la que transmitan la experiencia de enseñar y aprender, reforzando frecuentemente la información que reciben los niños y niñas para que no la olviden y tengan una adecuada aportación durante la enseñanza aprendizaje, donde una actividad lúdica puede hacer la diferencia en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Cabe señalar que el niño o niña debe tener una predisposición para aprender, de tal manera que la nueva información que está recibiendo sea aceptada por su estructura cognitiva, sin la intención de memorizarla de una forma mecanizada. Es así que, durante una actividad lúdica, el aprendizaje suele ser significativo y se la relaciona con la estructura cognitiva del individuo.

La actividad lúdica motiva al infante a la interacción de los significados con otros y a que aplique sus nuevos conocimientos en diferentes contextos que se generen. El individuo integra el pensamiento, la actuación y afectividad, dando significado a las experiencias y vinculando conceptos nuevos bajo un concepto general adquirido.

Actividades que fomenten la lúdicas artísticas en los niños y niñas

El juego es una actividad constante en la vida del individuo. Durante todas sus etapas de desarrollo, en la adquisición de información, los niños y niñas adquieren atracción sobre estas acciones y, desde ahí, parte su importancia en la aplicación del aprendizaje. Promueve el tratamiento psicológico social, ayuda a la formación de la personalidad y orienta a la adquisición de saberes donde se interactuar con placer y creatividad.

En palabras de Motta (2002),

Es una acción principal en la etapa infante, mediante ella aprende sus destrezas que nos ayuda a descubrir cosas nuevas diariamente, es una acción de expresión de pensamientos, emociones de cada ser humano y la necesidad de ir incluyéndose en la sociedad, ser aceptado y protegido en una convivencia. Es importante dar a la lúdica una relevancia en los vitales procesos, formativos que van estableciendo relación con el juego" (p. 23).

Las actividades lúdicas nos conducen a dialogar, reflexionar y experimentar mediante las vivencias de diferentes experiencias, lo cual se presenta como una propuesta didáctica de desafío y disfrute. La experiencia es una de las etapas iniciales de los

pensamientos. En la pedagogía lúdica el infante y docente son iguales; el instructor juega con los infantes como otro integrante.

Es una oportunidad para el alumno ser protagonista de su aprendizaje, es decir, que se apropie de lo que anhela aprender, como realizar la actividad lúdica, que puede ser: creativa, constructiva, abierta e interactuar con su conocimiento. La lúdica ayuda de forma particular e integral al aprendizaje del individuo, formando futuras competencias laborales y de buscar sus propios intereses que le induzcan a reflexionar sobre sus inquietudes en el mundo del trabajo.

Lo lúdico va más allá del juego que se da entre los integrantes, no es solo una actividad agradable y enriquecedora, porque responde a las distintas demandas cognoscitivas, es esencial porque va creando un clima óptimo a partir de la fantasía, humor e ironía. Lo que importa no es instruir, es generar actitudes, posiciones vitales, ocasionar situaciones, relaciones y características donde influya la lúdica.

Influencias que ejerce el juego lúdico

Mantiene Brunetti (1992):

Orienta la acción educativa con la finalidad de obtener en el infante la creatividad, desarrollar su pensamiento lógico, las mismas que deben ser vinculadas con las estructuras psicológicas, cognitivas, afectivas y emocionales, logrando la integración de diferentes áreas. Ante la gravedad de la crisis social, económica y política en que se encuentre cada región, está en la obligación de impulsar una constante búsqueda de soluciones a nivel pedagógico social, porque la educación es indispensable para un mejor futuro (p.30).

Los docentes son mediadores que deben asumir un rol de instructor porque la finalidad de la educación no puede estar centrada en el aprendizaje sino en el desarrollo de cada ser. Es

un proceso dinámico, compuesto de varios procesos, en que el infante se dispone a aprender y lograr que sus mentes se desarrollen con facilidad:

La recepción de datos: se refiere al reconocimiento de los elementos del mensaje donde cada símbolo indica una acción. Los textos activan las competencias lingüísticas las imágenes impulsan las percepciones

Comprensión de la información: relaciona conocimientos anteriores con las actuales, considerando sus intereses, analizando organizando y transformando la información recibida para así laborar sus propios conocimientos adquiridos.

Retención a largo plazo: información adquirida y conocimientos asociados

La transparencia: descubrimiento de nuevas situaciones para darle solución, presentando sus preguntas a los problemas que considere.

Ventajas de las actividades:

Es un recurso que motiva al infante, los estudios corroboran los resultados óptimos de la utilización de los juegos lúdicos en las distintas actividades de aprendizaje de los niños.

- Los estudiantes obtienen resultados que optimizan el rendimiento mediante el uso de los juegos lúdicos.
- Los juegos lúdicos aumentan la atención y perfeccionan el nivel de calidad de la colaboración entre los miembros del aula.
- Estos juegos ayudan a mejorar la transmisión de conocimiento, personalizan la forma de ser del individuo.
- Facilita el contenido de las asignaturas impartidas, que permiten que la enseñanza logre ser más efectiva entre sus infantes de diferentes niveles.

- Crea un conjunto de habilidades y destrezas para resolver problemas de la vida diaria.
- Promueve destrezas de comprensión de conceptos.

Estrategias didácticas.

El significado de estrategia es el conjunto de operaciones mentales que suelen ser manipuladas. Por lo tanto, es una secuencia integradora de procedimientos o actividades que se eligen con el propósito de facilitar el aprendizaje y la comprensión.

Mansilla (2013) mantiene que la didáctica:

Ha sido retomado en el currículo como un objeto de diagnóstico, análisis y de proyección de la actitud formativas en el aula, también se valora el compromiso con la destreza y con las actuaciones de los educadores, donde el planifica y evalúa las actividades escolares, en esa transferencia didáctica se adoptan estrategias para transmitir el conocimiento (p.25).

Para la aplicación de una estrategia didáctica, desde el punto de vista docente, se debe considerar lo siguiente:

- Las estrategias, en un contexto general, son macro y global.
- Las estrategias se emplean para efectuar acciones y procedimientos.
- Las estrategias, en el plano pedagógico, presuponen la planificación de tareas a corto, mediano y largo plazo.

Con lo dicho anteriormente, los docentes deben establecer estrategias para llevar a cabo la planificación de las actividades curriculares, donde el niño y la niña vaya adquiriendo los conocimientos que son transmitidos mediante las ideas, pensamientos y nociones, experiencias que absorben a lo largo

de su crecimiento, que aparecen de las diferentes interacciones que mantienen con sus similares en el entorno.

Las actividades lúdicas suelen ayudar durante el aprendizaje, pero deben ser adoptadas de una manera planificada, usar procedimientos pedagógicos y didácticos que desarrollen el aparato cognitivo de los niños en su parte lingüística. Los docentes deben saber los objetivos del juego que persiguen, para que, de una manera satisfactoria, se entienda por parte de los niños el juego que efectúan.

Desarrollo del Lenguaje

Molina (2010), afirma que el desarrollo del lenguaje oral es un recurso principal que los seres humanos poseen desde su nacimiento hasta la adolescencia y hacen uso de la lingüística para su proceso cognitivo y para comunicarse entre las personas. Por lo tanto, en la escuela necesitan de muchas áreas para el desarrollo de la misma.

La Real Academia Española (1992), define al lenguaje como "Conjunto de sonidos articulados con el que una persona se manifiesta lo que siente y piensa". Además, se puede decir que incluye un conjunto de señales que dan a entender algo y que, por lo tanto, se enfoca en lo que se expresa mediante diferentes medios.

Con el lenguaje, los infantes en sus moradas aprenden cuando lo requieren para expresarse sin que nadie los fraccione y también para entender lo que dicen los demás con un propósito fijo.

Con respecto al desarrollo del lenguaje, se debe influir en un hábito de lectura y que el docente tenga además un instrumento

para fortalecer la capacidad de enseñar y evaluar a los estudiantes durante la jornada escolar. Los estudiantes deben encontrar una razón para hallar un sentido de aprendizaje de una forma natural, haciendo que el lenguaje sea fácil y a la vez difícil de aprender.

TABLA 2 LENGUAJE INTEGRAL CUANDO ES FÁCIL Y DIFÍCIL DE LEER

Es fácil leer cuando	Es difícil leer cuando
Es real y natural	Es artificial
Está integrado	Esta fragmentado
Tiene sentido	No tiene sentido
Es interesante	Es absurdo
Le pertenece al estudiante	Les pertenece a otros
Es relevante	Es irrelevante para el alumno
Es parte de un hecho real	Esta fuere de contexto
Tiene utilidad social	No tiene valor social
Tiene un propósito para el alumno	No tiene ningún propósito verificable
El alumno elige utilizarlo	Esta impuesto por otros
Es accesible al alumno	No es accesible
El alumno tiene el poder de utilizarlo	El alumno carece de ese poder

Fuente: Borrero (2008)

Elaborado por: Lic. Lourdes Santos

Teorías sobre una adecuada adquisición del lenguaje

Skinner (1938) propuso que “el lenguaje se adquiere mediante simples mecanismos de condicionamiento, en que la incidencia de diferentes factores como los entornos ambientales, crean el fortalecimiento de las conductas adquiridas por medio de lo escuchado, sin embargo, debe considerar que el lenguaje sirve para comunicarse con otros de sus mismas condiciones” (p.20).

Chomsky (1928), citado por Saray (2013), concluyó que los seres humanos tienen la capacidad innata para desarrollar la habilidad del lenguaje. En otras palabras, está programado genéticamente para emitir un lenguaje determinado dependiendo del idioma que maneje. Dicha habilidad tiene una base estructural con una adecuada gramática, la parte cognitiva está predestinado a aprender y descifrar el lenguaje. Todo esto se logra por medio de las experiencias y un aprendizaje influenciado, también por la etapa de plasticidad lingüística, que es la etapa durante el cual el cerebro posee una mayor capacidad de comprensión y aprendizaje del lenguaje facilitando su asimilación y dominándolo en los primeros años de vida. Por lo tanto, los niños reciben el estímulo hacia el aprendizaje de idiomas nuevos en forma secuencial teniendo mayor facilidad para expresarse de manera correcta en la vida adulta.

En el proceso del lenguaje, Piaget (1972), “resalta la importancia de la inteligencia como un entre transformador y de influencia en las funciones del ser humano, siendo el desarrollo del lenguaje como la capacidad que tiene el individuo de representar la realidad mediante los significados de sucesos reales, tangibles y además de aquellos eventos ausentes e intangibles”. (p.32)

1.1.1 Funciones del lenguaje oral

El ser humano, por su naturaleza, necesita comunicarse y el uso del lenguaje se convierte en un instrumento útil de socialización, transformándose en una necesidad básica para expresar sentimientos y para regular el comportamiento de los demás. Entre las funciones resaltan las siguientes:

- Permite organizar palabras
- Ayuda a la reflexión y la conceptualización
- Con el ejercicio del lenguaje se desarrolla la parte cognitiva.

- Forma pensamientos.
- Capacidad para simbolizar.

Bigas (1996) manifiesta que: "Las funciones del lenguaje van acompañadas de lo gramatical y un sistema fonológico, morfosintáctico, léxico y semántico, donde al niño se enseña a los aspectos pragmáticos de un discurso, las peticiones de turno durante una plenaria, la formulación de preguntas, la intervención en los debates, que son metas prioritarias en las programaciones educativas" (p.3).

Capítulo 3

En la presente investigación se pretende demostrar que las actividades artísticas y la lúdica no sólo son un instrumento didáctico estratégico en el proceso educativo, sino que, además, son muy útiles para el aprendizaje de la Lengua y la Literatura y, de forma concreta, servirán para mejorar las competencias lingüísticas. Ponerla en marcha servirá de apoyo para los docentes y ayudará al estudiante a desarrollar todas esas destrezas que aún no han sido explotadas.

La Institución educativa donde se desarrolló la propuesta se encuentra ubicada a 9 kilómetro de la cabecera parroquial de Colonche, zona norte de la provincia de Santa Elena. Fue fundada el 24 de mayo de 1925, en la comuna de Bambil Collao, con el nombre de "Aurelio Carrera Calvo". Funciona con jornada matutina y su oferta educativa está distribuida de la siguiente manera: Educación Básica Inicial primer hasta décimo Año de Educación Básica Superior. Su personal académico está conformado de la siguiente manera: 7 profesores con nombramiento definitivo y 10 con nombramiento provisional, lo que hace un total de 17, para un conjunto de 430 estudiantes.

Cuenta con el siguiente material tecnológico: 1 kits tecnológicos (tablets, laptop y proyector); 1 sala de informática, 25 computadoras, todas ellas dotadas por el Ministerio de Educación.

La Infraestructura está compuesto por 15 paralelos, distribuidas de la siguiente manera: 2 aulas de educación Infantil, 2 Unidades de Primaria, 2 Unidades de segundo grado, 2 de tercer

grado, 2 de cuarto, 2 de quinto, 2 sexto 1 paralelo de séptimo, 1 paralelo de octavo, 1 paralelo de noveno, 1 paralelo de decimo, la estructura es mixta en estado bueno, de sostenimiento económico Fiscal. La dirección de administrativos se compone de dos oficinas y, además, hay un bar, cancha deportiva, espacios verdes y recreativos. Todos los estudiantes reciben textos escolares y desayuno escolar por parte del Ministerio

Su entorno social y económico está conformado por los siguientes barrios: San Lorenzo, 3 de Noviembre, 25 de Diciembre, 12 de Julio, 2 de Septiembre y Ciudadela Narcisa de Jesús. Los barrios antes mencionados, constituyen el área de influencia de la escuela de educación básica "Aurelio Carrera Calvo", el mismo que está ubicada en el Barrio 12 de Julio, comuna Bambil Collao, dentro de la parroquia Colonche, cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena, siendo esta uno de los principales balnearios de nuestro país Ecuador.

Los habitantes beneficiados de este establecimiento gozan de contar con este prestigioso plantel del sector, por estar situada en la zona rural. Muestran interés y se involucran en actividades extracurriculares, sociales, deportivas y costumbres propias de la comunidad. Los nativos se dedican a la agricultura, y pesca.

En esta provincia se encuentran una gran infraestructura hotelera, una refinería de petróleo, aeropuerto y puerto marítimo, siendo muy conocidas a nivel internacional la playa de Salinas y la playa de Montañita.

Actividades para desarrollar la oralidad

La breve propuesta didáctica que ofrecemos en esta ocasión consta de cinco actividades lúdicas. Cada una ha sido elaborada para desarrollar la destreza de la interacción oral en los

alumnos de primer grado, sin perder de vista los criterios para la valoración, es decir, actividades que llevan al alumno a trabajar la mayor cantidad de funciones de la lengua y literatura posible. Sin embargo, cabe destacar que jugar por sí solo no es suficiente. Es necesario adaptar las actividades a los contenidos, sin lo cual no contaremos con una herramienta eficaz para la enseñanza y el aprendizaje.

Todas las actividades se realizan en el aula acondicionada de primer año. Los niños realizan diferentes actividades lúdicas y recreativas según cronograma y esto se considera oportuno en la jornada de la mañana.

Lectura por placer

La lectura, además de ser una fuente de conocimiento, es una fuente de desarrollo afectivo, personal y social, además de una fuente de placer. Una persona que lee habitualmente tiene la oportunidad de incorporar nuevos puntos de vista a su propia manera de entender el mundo y de convertirse en una persona más flexible, abierta a los cambios, más racional, capaz de encontrar soluciones y respuestas propias a sus problemas e inquietudes.

Esta actividad se realiza todos los días y se proporcionan diferentes tipos de textos como: cuentos, textos informativos, instructivos, noticias, cartas, rimas, adivinanzas, fábulas, etc.

Para iniciar la actividad se pide a los niños que predigan los aspectos que benefician y dificultan la lectura a partir del título o de las imágenes del texto. Luego se activan los conocimientos previos sobre el tema, con preguntas como: ¿Qué sabes tú sobre...? ¿Qué es...?. Se lee el autor y se compara con otros textos preguntando: ¿Han escuchado otros textos del mismo autor?

¿Cuáles? ¿Qué otros libros han escuchado sobre este tema?. Seguidamente se lee el texto con entonación adecuada, movimientos y gestos. Finalmente, se pueden realizar preguntas concretas sobre el contenido del texto.

La música

El canto es una actividad artística más completa para los niños porque desarrolla la capacidad intelectual, social y personal. Corear una canción con los niños, oír melodías con ellos y seguir el compás de las melodías con palmadas es una manera de educar a los infantes. Con esta actividad musical desarrollan su sensibilidad auditiva como fuente de sensación y un medio para transmitir sus emociones.

Se realizó en la escuela un concurso de músicas tradicionales de las distintas regiones del Ecuador, entre ellas el pasillo, pasacalle, boleros y vals, con el fin de darle realce a la cultura y a la educación. Se expuso una "Norma de regulación" para participar en el evento: primero, que fueran músicas con contenidos culturales; segundo, que fueran de autores ecuatorianos; tercero, cantarlas en grupo mixto de dos o tres niños y cuarto, acogerse al dictamen del jurado para obtener un ganador. Toda esta actividad se realizó bajo el cronograma establecido.

Danza folclórica

El baile y la danza es el lenguaje que utiliza el cuerpo para expresar las emociones del espíritu y el alma del niño. Esta actividad artística eleva la capacidad expresiva y desarrolla la motricidad como la expresión corporal, el oído y la memoria.

En cuanto el folklor en el Ecuador, es una costumbre que se transmite de generación en generación, adaptada y modelada por el medio ambiente en que vive la gente. El folklore y la danza son las manifestaciones comunes de la gente, especialmente de los campesinos, que satisfacen las necesidades espirituales o materiales que ellos sienten con lo que les ha enseñado la experiencia o la herencia. Por eso mismo, el conocimiento del folclore ("folklore, folclor") es la manera más directa de conocer profundamente a un pueblo; por intermedio de él se puede averiguar cómo es y cómo piensa el total de la gente de forma natural y sincera. En las escuelas y en las comunidades siempre se hace hincapié en celebrar las fiestas con estos bailes tradicionales.

En esta actividad lúdica participaron otros grupos de niños. Aprendieron varias danzas folclóricas con su vestimenta formal de las diferentes provincias del Ecuador. Hubo algunas diferencias, pero también algunas similitudes por sus trajes y su manifestación musical. La mejor vestimenta y baile según el jurado que observó y valoró a los ganadores entre el primer y segundo lugar se presentarán en las festividades parroquiales y de la Institución. Este pequeño concurso se dio con la preparación de horas de clases para llegar a una final y así obtener un ganador.

Relato de cuentos y pasatiempos.

Una actividad artística para desarrollar la comprensión de la oralidad y sus múltiples consecuencias positivas es contarles cuentos a los niños. Como maestra de primer grado, es de vital importancia en la planificación curricular dedicarle un espacio a la lectura. El Ministerio de Educación estipula que en la asignatura de Lenguaje y Comunicación en la Educación básica se lea por el lapso de 30 minutos todos los días, de manera que esta actividad se desarrollará durante todo el año.



FIGURAS 1 LECTURA

Imágenes de niños que están leyendo cuentos como actividad lúdica.

Fuente: fotografía captada en la cámara fotográfica de la institución, paralelo "A" del primer año de básica de la escuela Fiscal Aurelio Carrera Calvo.

Actividades deportivas

El deporte es un instrumento eficaz en la enseñanza de los infantes. A través de la diversión, se fomentan valores y destrezas muy sano y divertidos. La gimnasia ayuda al desarrollo físico y mental de los alumnos, los hace ser más íntegros y sociales, además de desarrollar sus huesos y músculos.

Para la escuela es muy importante la actividad física porque ayuda a mantener un peso saludable. Las actividades deportivas en la Unidad Educativa deben ser de una hora diaria. En el horario de clase de los niños de primer grado se estableció un tiempo de una hora para realizar fútbol indor y jugar al ULA ULA, distribuido en 20 y 20 minutos, actividades ambas que son necesariamente adecuadas y motivadoras para los infantes.



FIGURAS 2. IMÁGENES DE JUEGO ULA, ULA

Muestra la imagen donde los niños juegan ula, ula.

Fuente: fotografía captada en la cámara fotográfica de la institución, paralelo “A” del primer año de básica de la escuela Fiscal Aurelio Carrera Calvo

Evaluación

Según Díaz (2005),

La evaluación puede definirse como un proceso continuo, sistemático y flexible que se orienta a seguir la evolución de los procesos de desarrollo e los niños. Así mismo, a la toma de las decisiones necesarias para adecuar el diseño del proceso educativo y el desarrollo de la acción educativas a las necesidades y logros en los niños en sus procesos de aprendizaje (p.127).

Evaluar, representa el valor de algo. En esta propuesta, al aplicarse para valorar el aprendizaje de los estudiantes y la acción de los profesores, se considerará como una parte integrante del proyecto que va a permitir indagar sobre el valor educativo del mismo.

La evaluación se realizará de forma continua mediante la observación y los parámetros que da el Ministerio de Educación en la propuesta curricular para actividades de comprensión expresión oral y escrita (lenguaje), canciones, dinámicas, títeres, poemas o presentación de audiocuentos. La evaluación continua se basará esencialmente en la recogida de datos como la observación, entrevista, encuestas y el posterior análisis de los mismos.

Durante el desarrollo del plan de intervención educativa se llevó a cabo una evaluación que permitió identificar los logros y dificultades alcanzados. Por ello, se generó también un proceso de reflexión permanente sobre la importancia del desarrollo de la lúdica como estrategia favorecedora del proceso de aprendizaje en el niño y del compromiso que en ello le corresponde a la escuela, la familia y la sociedad.

Temporalización

Esta propuesta de trabajo está establecida en un total de cinco actividades, distribuidas en un tiempo inmediato de 3-4 semanas por actividad artística hasta terminar con un ganador, y con una duración por sesión de 60 minutos. Los niños trabajarán todas las actividades planteadas por grupo, atendiendo a los objetivos establecidos por la comisión encargada. La temporalización es orientativa y dependerá de las necesidades de los infantes y el docente, quedando sujetas a modificaciones.

Análisis de las preguntas

A continuación, se presentan los resultados obtenidos durante la encuesta aplicada a los docentes de la unidad educativa en estudio (la encuesta íntegra puede verse en el Anexo 1 y los gráficos elaborados con el resultado en el Anexo 2):

Pregunta N° 1.- ¿Se realizan actividades lúdicas?

Los resultados obtenidos en esta pregunta demuestran que el 50% del total de docentes encuestados afirman que siempre realizan actividades lúdicas, el 33% a veces y el 17% manifiesta que nunca realizan las actividades lúdicas. Por lo tanto, se hace necesario que el juego, dinámica o actividades lúdicas se efectúen para desarrollar las habilidades y destrezas de los niños y niñas en lo que se refiere al lenguaje. Con respecto a lo que indica Jiménez (2002), "las actividades lúdicas son más bien una situación, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad, de ahí que durante la jornada escolar deben ejecutarse las actividades lúdicas" (p.27).

Pregunta N° 2.- ¿Se desarrolla el hábito de la lectura?

Con respecto a esta pregunta, el 63% del total de los docentes encuestados indica que siempre se desarrolla el hábito de la lectura, el 25% a veces, y el 13% nunca. En base a esto, es importante que durante la jornada escolar se efectúe la lectura para que los niños y niñas se sientan motivados y se desarrolle la parte cognitiva sobre el lenguaje, comunicándose los sentimientos y pensamientos mientras se ejecuta una actividad lúdica.

Pregunta N° 3.- ¿Qué tipo de actividad lúdica artística desea efectuar?

Sobre el tipo de actividad lúdica artística, específicamente el 42% del total de docentes encuestados indican que debe ser guiada por el docente, el 29% integrada por los compañeros, el 21% narradas con ilustraciones, y el 8% de los escritores favoritos para efectuar las actividades lúdicas artísticas. Por lo tanto, se considera lo manifestado por Chacón (2008), donde el juego didáctico como estrategia se utiliza en diferentes niveles o modalidades del

proceso educativo. En la educación, el juego es una acción reflexiva y de conocer símbolos y reglas para que cada estudiante se sienta involucrado y comprometido a cumplir.

Pregunta N° 4.- ¿Es importante la estimulación de la lectura de los padres en el hogar?

Sobre esta pregunta, el 71% del total de los docentes encuestados indicaron que siempre es importante la estimulación de la lectura de los padres en el hogar, el 29% a veces, frente al 0% nunca. Es necesario que los padres tengan un acercamiento familiar y la preocupación de estimular las habilidades del niños y niñas que muestran en el área motriz un bajo nivel por el aumento de la televisión, la presión de la publicidad y la ausencia de una recreación de la infancia adecuada para sus edades. El cuidado debe ser supervisado para que en el hogar se puedan efectuar actividades lúdicas artísticas también.

Pregunta N° 5.- ¿Le gusta efectuar actividades lúdicas mientras lee?

El 50% del total de docentes encuestados manifiestan que siempre les gusta efectuar actividades lúdicas mientras leen las reglas y procedimientos del juego o acción que van a efectuar los niños y niñas, el 33% indica que a veces y el 17% nunca. Así pues, es necesario que en la planificación de la jornada escolar se incluya la lectura para desarrollar la habilidad de la expresión oral de los niños y niñas.

Al finalizar la encuesta, el trabajo concluye a favor de las actividades lúdicas y en su implementación progresiva en el salón de clase de la institución en estudio y con los niños de primer grado. Concluye también que sea consecuente con el objetivo de la asignatura de lenguaje y comunicación y, específicamente,

que ayude para la oralidad. En la educación los maestros siempre debemos innovar al compás de nuestros alumnos para poder transferir conocimiento, sobre todo en el lenguaje de la tecnología que nos acecha cada día.

Conclusiones

Mediante el desarrollo de este proyecto de intervención educativa, se ha tratado de ofrecer una nueva perspectiva, la aplicación de actividades lúdicas artística como un instrumento práctico para el desarrollo del lenguaje de los niños en el salón de clase donde las interacciones entre los estudiantes, son el elemento preponderante. A lo largo de estos escritos se han ido desarrollando varios argumentos que fortalecen la idea inicial de la metodología y las estrategias lúdicas consideradas de forma positiva en los niños de la educación básica, el resultado ha sido muy idóneo en el área de la lengua y Literatura, para fortalecer las competencia y destrezas. Así mismo con el marco teórico, se han analizado las teorías más relevantes de los autores que han publicado investigaciones en revistas más prestigiosa del continente, y los antecedentes de este tipo de enseñanza, que han sido publicadas por prosistas como Janet Diaz, entre otros. Así mismo, se han estudiado las ventajas que sobrelleva la práctica en el área de Lengua y Literatura, demostrando su eficacia y considerando su empleo para el trabajo diario.

Es muy importante resaltar que en el desarrollo del presente proyecto ha sido analizar cómo debe ser el rol del educador en la actividad lúdica, ya que, sin lugar a dudas, varía sustancialmente respecto a la enseñanza tradicional, y se convierte en un mediador, donde el componente central pasa a ser el niño. En el estudio de la bibliografía, se deriva que esta técnica de enseñanza ocasiona enfoques desemejantes durante el proceso de enseñanza aprendizaje, proporcionando lugar a nuevos vínculos

entre el pedagogo y los escolares. Finalmente, se han concretado las diferentes destrezas lúdicas que inciden directamente en el desarrollo del lenguaje oral. En el marco teórico, se plantea una intervención didáctica concreta, desarrollando una planificación de actividades dirigida a los infantes de primer grado, pero con un propósito abierto para implantarse en otros grados superiores y otras asignaturas. Se intenta de esa forma, colaborar a la divulgación de unas metodologías y estrategias pedagógicas con las que se maximizan los recursos docentes, con la meta final de alcanzar el mayor éxito posible en el proceso de enseñanza en el área de Lengua. Las actividades lúdicas aparecen como un nuevo camino, para una metodología práctica y muy útil, que se aleja de metodología tradicional en la enseñanza, donde las interacciones entre los estudiantes enriquecen su propio aprendizaje y se crea un ambiente ideal para la convivencia.

En cuanto al trabajo de intervención o análisis de las acciones lúdicas, se ha centrado en los esquemas y la planificación. Los puntos más trascendentales que resumirían las conclusiones del estudio serían las siguientes:

El plan de intervención educativa, fomentó el desarrollo de procesos de formación holística que fue muy significativa para el aprendizaje de los niños de la institución educativa. De la misma manera, las actividades propuestas contribuyeron a un debate entre los docentes en su labor pedagógica, con una visión orientada a la innovación. En los representantes legales o padres y familia se hizo una retroalimentación sobre la ventaja de las actividades lúdicas como estrategia para ayudar en los procesos educativos de sus hijos.

La lúdica es un mecanismo vital para el desarrollo de la formación del niño y tiene una particularidad innata: permite que el aprendizaje sea entretenido y natural. Propone una cadena de actividades interesantes, entretenidas, que relajan o motivan y

que, en ocasiones, se han visto limitadas. La implantación de la actividad lúdica es una metodología didáctica que mejora las destrezas y habilidades en la enseñanza de los estudiantes de la escuela Aurelio Carrera Calvo de la Parroquia Colonche.

Las instituciones educativas en nuestra provincia deben apostar por la innovación pedagógica, romper esos paradigmas que le hacen daño a la educación, emprender nuevos enfoques de aprendizaje, tener en cuenta que muchos contenidos no están direccionados al desarrollo del lenguaje y son muy tradicionales en su enseñanza, además de que no incluyen las necesidades específicas e intereses de los educandos. En la nueva innovación debe trabajarse de forma mancomunada con los directivos, docentes y padres de familia. Reconocer que hay que tomar acciones pedagógicas para mejorar el aprendizaje del infante mediante estrategias lúdicas que proporcionen espacios dinámicos, atractivo y exquisitos. Las cualidades de los estudiantes aumentan cuando la autoridad principal, los padres y maestros se empoderan sobre la problemática y la educación de los estudiantes y respetan mutuamente, compartiendo expectativas similares para solucionar el inconveniente, y manteniéndose en comunicación.

Está comprobado que la lúdica es un medio fundamental que debe utilizar el docente como parte de su práctica pedagógica, y una importante vía de comunicación social. Por ello, los docentes deben reflexionar, cuestionarse frente a su labor educativa donde puedan elegir y escoger las mejores estrategias, para, de esta forma, colaborar con la educación de los estudiantes, apoyándolos al desarrollo de habilidades y destrezas que sirvan para enfrentar su realidad social, creando en la institución educativa un compromiso con la formación de los estudiantes.

La implantación de los juegos lúdicos en los distintos escenarios se hace efectiva cuando se encuadran ejercicios formativos reales, con el fin de transformar las prácticas escolares que fomenten la participación del estudiante como actor principal y se favorezca el desarrollo de habilidades innecesarias para perfeccionar los procesos de aprendizaje.

Las actividades lúdicas, implantadas de manera adecuada, se convierten en una estrategia positiva que puede ser incorporada de manera individual o grupal. La lúdica no excluye, al contrario, acepta al ser humano, porque reconoce la potencialidad y el talento, materializado por medio del descubrimiento oportuno.

Ciertos docentes observaron que al intentar introducir el uso de juegos lúdicos en sus clases surgieron algunos problemas de comportamiento, así mismo retrasaba el ritmo de las clases, porque a muchos niños no les gusta la enseñanza con juego lúdicos se sentían aburridos. Hay que partir de la base de que no todos los infantes poseen las cualidades definidas para trabajar bajo estos métodos. Si esta circunstancia sucede, es necesario insistir en la importancia y la necesidad de practicar la ejecución de estructuras grupales.

Otro de los inconvenientes es que los padres no se empoderan de las actividades lúdicas de los infantes en casa y en la institución

Entre los aspectos que se pueden mejorar en la realización este trabajo, se han ido descubriendo nuevas posibilidades de trabajo con actividades lúdicas que ofrece en cuanto a la contribución del desarrollo del lenguaje oral en los niños. llevándola a la práctica, se podría estudiar con mayor eficacia todos aquellos aspectos posibles de mejora. No obstante, sería útil

señalar la necesidad de profundizar en cuanto a la puesta en funcionamiento las actividades lúdicas. Indudablemente, para que este método sea eficaz, los actores deben conocer con claridad los objetivos que se quieren lograr.

Para futuras investigaciones, en lo que corresponde a este proceso del trabajo de fin de master, sí se ejecuta una reflexión sobre las posibles líneas de investigación futuras que presenta la propuesta realizada, se podrían destacar algunas conclusiones significativas. en primer, la posibilidad de llevar a cabo una intervención sobre aprendizaje con juegos lúdicos más ambicioso, que incluya todos los grados educativos superiores y donde se integren todas las disciplinas curriculares, y se involucren a la trilogía educativa de la comunidad de aprendizaje: familias, docentes y estudiantes. Segundo lugar, otra prospectiva de futuro, sería la vinculación directa y la necesidad de profundizar en trabajos afines con la preparación académica del profesor en estos aspectos educativos, puesto que los docentes que se insertan por primera vez en su aula, no tienen experiencia con la aplicación del aprendizaje lúdico, por lo tanto, no desarrollan las estructuras básicas, y no despiertan el interés de los niños.

Diseñar un sitio web con recursos didáctico lúdicos que tengan aplicaciones colaborativas, que permitan evaluar de forma sistemática la participación del infante, de acuerdo a la implantación de una plataforma educativa. Sería muy interesante presentar estos modelos que permitan potenciar las actividades lúdicas tan útiles para diseñar posteriormente de forma acertada en la institución educativa Aurelio Carrera Calvo.

Así mismo, sería conveniente incluir juegos digitales en el aula de clase por las menos dos horas semanales que permitan evaluar

de forma sistemática la participación del alumno, de acuerdo a la implantación de un nuevo proceso de enseñanza.

En el futuro sería recomendable hacer uso de las herramientas tecnológicas para solucionar la problemática, entre ellos *Blender*, que sirve para diseñar juegos en 3d y recorridos virtuales, maquetas virtuales; *Scratch*, para realizar proyectos educativos y juegos lúdicos; o *Camtasia*, para editar videos y realizar cd interactivos (con esto dejo la puerta abierta para un futuro estudio se aplique esta recomendación).

En cuanto a las limitaciones, la institución educativa no cuenta con recursos económicos para realizar la adquisición de los recursos lúdicos tecnológicos. A pesar de contar con aulas de cemento no son los suficientemente amplios para implementar el proyecto. Además, son muchos estudiantes y no se cuenta con ayuda de ningún otro docente. Los pocos recursos que existe se dañan, porque no hay donde guardarlos ni darles mantenimiento.

Otras limitaciones que los espacios no son suficientes y no están acordes al nivel o edad infantil adecuada. Los padres no se empoderan de la situación, en realidad son pocos los que colaboran para hacer realidad este plan que beneficia a toda la comunidad educativa.

Referencias Bibliográficas

- Moreno Bañol, G. A. (2003). la lúdica en los procesos educativos infantiles "Un proceso reflexivo para las escuelas de formación deportiva". *Alegría de Enseñar*, 9.
- Andreu, M. Á. (2016). *Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico*. Valencia: Universidad Politécnica Valencia.
- Andreu, M., & Garcia Casas, M. (2000). Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: El Juego Lúdico. *Centro Virtual Cervantes*, 124.
- Ausubel, D. P. (1975). *Teria psicopedagógica*. New York-EE.UU.: Universidad de New York.
- Ballester, A. (2005). *El aprendizaje significativo en la práctica*. Mallorca: Ciber Educa.com.
- Bigas, M. (1996). *La importancia del lenguaje oral en educación infantil*. Buenos Aires: Revista Aula de Innovación Educativa.
- Bruner, J. (1987). *El juego como propuesta pedagógica*. España: Madrid.
- Brunetti, A. y. (1992). *La democracia necesita fortalecer modelos políticos participativos y la educacion y comunicacion son vitales*. Huelva -España: Revista de Comunicación y Eduacción .
- Chacon, P. (2008). *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?* Caracas: Revista Nueva Aula Abierta nº 16, Año 5.
- Cisnero, I. (2014). *El juego didáctico en el aprendizaje de las Ciencias Naturales*. Puebla - México: La Salle.
- Días, M. (2013). *ABC del Bebé*. Obtenido de <http://www.abcdelbebe.com/nino/la-importancia-de-la-expresion-artistica-en-los-s-11048>
- Diaz Bariga , F. (2005). *La conducción de la enseñanza mediante proyectos situados*. McGraw Hill.
- Gardner, H. (1994). *Educación artística y desarrollo humano*. Barcelona, España.

- Gil, P. (2015). *Desarrollo Psicomotor en educación infantil*. Madrid: Waneulen.
- López Chamorro , I. (2010). *El juego en la educación infantil y primaria*. Táliga- Badajoz: Revista de la educación Autodidacta.
- Mansilla, J. (2013). *Coherencia entre las estrategias didácticas y las creencias curriculares de los docentes ciclo, a partir de las actividades didácticas*. Santiago: Science Direct.
- Mejía, E. (2016). *El Juego Cooperativo*. Medellin: Universidad de Antioquia.
- Molina , M. (2010). *Desarrollo del Lenguaje*. Obtenido de http://www.paidopsiquiatria.cat/files/12_trastornos_desarrollo_lenguaje_comunicacion.pdf
- Monroy, K. (2005). *Descripción del Desarrollo Psicomotor y Procesamiento Sensorial en niños con Déficit Atencional con Hipertactividad pertenecientes a comunas del área Norte de la Región Metropolitana*. Santiago: Universidad de Chile.
- Motta , J. A. (2017). *pedagogía y juego*. *Revista Latinoamericana de Estudios*.
- Piaget, J. (1972). *Psicología y Epistemología*. Barcelona. España: Planeta Agostini.
- Porlan, & Rivero. (2012). *Espitemologia de la Lúdica*. *Revista española de pedagogía*, 20.
- Real Academia Española. (1992). *Diccionario de la lengua Española*. En R. A. *Lengua, Diccionario de la lengua Española* (21 ed., pág. 517). Madrid, Madrid, España: Editorial Espasa Calpe S. A.

ISBN: 978-9942-33-120-5



9 789942 331205

compAs
Grupo de capacitación e investigación pedagógica