

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD MULTIDISCIPLINARIA DE OCCIDENTE
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS SOCIALES, FILOSOFÍA Y LETRAS



TRABAJO DE GRADO

INFLUENCIA DE LOS JUEGOS LÚDICOS COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN LA
ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE LENGUAJE Y LITERATURA DE LOS
ALUMNOS DE PRIMERO Y SEGUNDO GRADO DEL COLEGIO SHADDAI, EN EL
DEPARTAMENTO DE SANTA ANA EN EL AÑO 2018

PARA OPTAR AL GRADO DE

LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN EN LA ESPECIALIDAD DE
PRIMERO Y SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN BÁSICA

PRESENTADO POR

ZOILA ELIZABETH ÁLVARES RIVERA

ERIKA OTILIA ARIAS

KARLA BEATRIZ RAMÍREZ

DOCENTE ASESOR

LICENCIADA EVELIN PATRICIA GUERRA LIMA

JULIO, 2019

SANTA ANA, EL SALVADOR, CENTROAMÉRICA

UNIVERSIDAD EL SALVADOR

AUTORIDADES



M.Sc. ROGER ARMANDO ARIAS ALVARADO

RECTOR

DR. MANUEL DE JESÚS JOYA ÁBREGO

VICERRECTOR ACADÉMICO

ING. NELSON BERNABÉ GRANADOS ALVARADO

VICERRECTOR ADMINISTRATIVO

LICDO. CRISTOBAL HERNÁN RÍOS BENÍTEZ

SECRETARIO GENERAL

M.Sc. CLAUDIA MARIA MELGAR DE ZAMBRANA

DEFENSORA DE LOS DERECHOS UNIVERSITARIOS

LICDO. RAFAEL HUMBERTO PEÑA MARÍN

FISCAL GENERAL

FACULTAD MULTIDISCIPLINARIA DE OCCIDENTE

AUTORIDADES



DR. RAÚL ERNESTO AZCÚNAGA LÓPEZ

DECANO

M.Ed. ROBERTO CARLOS SIGÜENZA CAMPOS

VICEDECANO

M.Sc. DAVID ALFONSO MATA ALDANA

SECRETARIO

M. Ed. ROBERTO GUTIERREZ AYALA

JEFE DE DEPARTAMENTO DE CIENCIAS SOCIALES, FILOSOFÍA Y LETRAS

DEDICATORIA:

A MI PADRE CELESTIAL Y JESUCRISTO: Gracias porque en todo momento me acompañaron y no se apartaron de mí, dándome fortaleza cuando mis fuerzas se acababan y guiando mi mente para cumplir con mis metas y objetivos que durante mucho tiempo deseé alcanzar.

A UNA MUJER MARAVILLOSA: Mi madre Juana Inés Alvarez que ya no está conmigo, pero siempre me ayudó y me dio su apoyo incondicional, y dándome su ejemplo de nunca darse por vencida ante las aflicciones ya que ellas nos hacen más fuertes.

UN HOMBRE VALEROSO Y FUERTE: Mi padre Abel Rivera por sus consejos que me ayudaron a no claudicar en mis metas, dándome ánimos en todo momento y mostrándome que siempre contaba con el sin importar que fuera el problema.

A MI SEGUNDA MADRE: Mi hermana María Emilia Alvarez, por su amor incondicional y su ejemplo el cual me dio fuerzas para no desmayar, fortaleciéndome cuando lo necesitaba.

A MIS DOS TESOROS, MIS GEMELOS: María Fernanda Hernández Álvarez y Oscar Ivan Hernández Álvarez los cuales me apoyaron en todo momento y me dieron fuerzas para seguir adelante a pesar de que a veces el tiempo que les dedicaba era muy poco.

A MIS COMPAÑERAS DE TESIS: Erika Otilia Arias y Karla Beatriz Ramírez por aceptarme en su grupo y tener confianza en mi trabajo, por su responsabilidad y dedicación en todo el proceso de grado. Que Dios las ilumine y que siempre las bendiga en su vida.

A MI AMIGA INCONDICIONAL: Claudia Patricia González Pleitez por ser mi ayuda y apoyo durante todos mis años de estudio y demostrarme que cuando hay amistad no importa la diferencia en la edad, el apoyo siempre es el mismo.

A MI ASESORA DE TESIS: Licenciada Evelin Patricia Guerra Lima, por brindarles sus conocimientos y orientación en todo el transcurso del proceso de grado. Dios la bendiga y la proteja siempre.

Profesora Zoila Elizabeth Alvares Rivera

DEDICATORIA:

Estoy feliz por culminar mi Licenciatura en Ciencias de la Educación es debido a esto que quiero agradecer:

A DOS SERES CELESTIALES: A mi Padre Dios e hijo Jesús, ya que sin su ayuda y misericordia no hubiese podido llegar a la victoria.

A UNA MUJER LUCHADORA Y AMOROSA: Mi madre Dina Concepción Arias Vanegas, que me ha ayudado desde el primer año de mi carrera.

A LA MEMORIA DE: mi abuela Otilia Vanegas y abuelo Guadalupe Arias, que no podrán estar en vida, pero sé que desde el cielo estarán celebrando conmigo, fueron mi mayor apoyo a lo largo de mi formación académica.

A UNA PERSONA MUY ESPECIAL: Mi Novio y Futuro Esposo Carlos Eduardo Contreras Monterrosa, por su apoyo, amor brindándome sus consejos a seguir adelante.

POR SUS PALABRAS DE ANIMO: A mis hermanos Carlos Alberto Rivera Arias, Alexander Manuel Arias Vanegas, en su momento me animaron a continuar.

POR SUS CONSEJOS Y AYUDA: Agradezco a mi tutora Evelin Patricia Guerra Lima, por aceptar llevar este reto juntas y guiarnos a finalizar nuestro proceso de grado.

POR CONVIVENCIA ARMONICA Y TRABAJO EN EQUIPO: A mis compañeras Karla Beatriz Ramírez y Zoila Elizabeth Álvares Rivera, sin duda Dios nos unió para apoyarnos mutuamente.

Finalmente agradezco a la Universidad de El Salvador, por formarme profesionalmente, los licenciados/as que en su momento me transmitieron sus conocimientos y enseñanza y aprendizaje.

Erika Otilia Arias

DEDICATORIA:

Doy las gracias primeramente a Dios, por permitirme llegar a la culminación de mi proceso formativo, por ser quien dirigió mi camino y me llevo a la meta, no hubiese podido lograrlo sin todas las bendiciones que derramaste en mi vida, siempre estuviste a mi lado acompañándome en los momentos más difíciles y demostrándome que contigo todo es posible.

A mi esposo José Federico Núñez, por su apoyo incondicional en todo momento, por su paciencia, cariño, amor, darme ánimos siempre y por enseñarme a ser perseverante en la vida.

A mi mamá Ana Margarita Ramírez, por su apoyo incondicional, por su esfuerzo hecho para que lograra terminar mis estudios, por corregirme para que sea una mejor persona y animarme siempre a salir adelante y superarme.

A mi hijo José Enrique Núñez, que siempre estuvo a mi lado acompañándome en todo el proceso por brindarme su amor y siendo mi mayor motivación para salir adelante.

A mis compañeras de tesis gracias por su comprensión, apoyo y arduo trabajo dedicado a nuestra tesis sobre todo por ser un gran equipo, y a todas aquellas personas que intervinieron de una u otra manera.

Finalmente, a nuestra asesora, Lic. Evelyn Patricia Guerra Lima, quien compartió sus conocimientos y nos guio paso a paso en cada una de las etapas del Proceso de Grado.

¡¡¡¡Muchas gracias a todos!!!!

Karla Beatriz Ramirez

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	x
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	12
1. Descripción del problema de estudio	12
1.1 Teorías sobre el proceso de aprendizaje.....	17
1.2 Enunciado del problema	24
1.3 Delimitación de la investigación.....	25
1.3.1 Delimitación temporal.....	25
1.3.2 Delimitación espacial.....	25
1.3.3 Delimitación social.....	25
1.4 Objetivos de investigación	26
1.4.1 Objetivo general	26
1.4.2 Objetivos específicos	26
1.5 Preguntas de investigación	26
1.6 Justificación	27
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	29
2.1. Marco de antecedentes.....	29
2.2 Marco teórico.....	33
2.2 La didáctica en la educación	33
2.2.1 Papel del juego en la vida de los niños.....	40
2.2.2 El papel del educador en el juego del niño.....	43
2.2.3 Teoría Piagetiana sobre el juego	44
2.3 Marco conceptual.....	47
CAPÍTULO III: DISEÑO METODOLÓGICO	56
3.1. Tipo de investigación.....	57
3.2 Fases de la investigación	57
3.2.1 Etapas del proceso de investigación.....	57
3.3 Recolección de la información.....	60
3.3.1 Técnicas.....	60

3.3.2 Instrumentos de recolección de datos	60
3.3.3 Universo	61
3.3.4 Población	61
3.3.5 Muestra	61
3.4 Criterios de inclusión	62
3.4 Identificación de los sujetos y medios participantes	62
3.5.1 Identificación de los sujetos	62
3.5.1.1 Profesores:	62
3.5.1.2 Estudiantes	62
3.5.2 Medios participantes	63
3.5.3 Recursos empleados en la investigación	63
3.5.3.1 Recursos humanos	63
3.5.3.2 Recursos materiales	63
3.5.3.3 Recursos financieros	63
3.5.4 cronograma de actividades	64
CAPÍTULO IV: ANÁLISIS DE RESULTADOS	67
4.1 Cuadros de análisis de entrevistas dirigidas a maestras de primer grado y segundo grado	68
4.2 Análisis de la guía de observación administrada a maestras y alumnos de primero y segundo grado	84
4.3 Análisis general de la guía de entrevista y guía de observación	142
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES	157
CAPITULO VI: RECOMENDACIONES	162
REFERENCIAS FÍSICAS	163
REFERENCIAS ELECTRÓNICAS	165
ANEXOS	168
Anexo N.º 1 Guía de observación de maestra y alumnos de primer grado	168
Anexo N.º 2 Guía de observación de maestra y alumnos de segundo grado	172
Anexo N.º 3 Guía de entrevista de maestra de primer grado	175
Anexo N.º 4 Guía de entrevista de maestra de segundo grado	177
Anexo N.º 5 Operacionalización de Variables	180

Anexo N. ° 6 fotografías de las aulas de primero y segundo grado.....	183
--	------------

INTRODUCCIÓN

En el proceso de enseñanza-aprendizaje son importantes las herramientas didácticas utilizadas por el docente ya que, le permite que el estudiante forje paso a paso su proceso educativo, debido a esto la correcta aplicación de diferentes metodologías y estrategias ayudan al docente a adquirir competencias para así lograr su cometido, el cual es ayudar a que el alumno tenga un eficaz proceso de enseñanza-aprendizaje.

La investigación aborda las diferentes teorías recomendadas por pedagogos que hablan sobre el uso del juego como herramienta didáctica para lograr que los estudiantes se interesen en los contenidos y tengan motivación en aprender. El juego es una actividad muy novedosa ya que permite que el niño aprenda jugando, haciéndolo de manera divertida generando vínculos de confianza con su docente y con los que están a su alrededor.

El juego prepara al niño para actividades que al pasar el tiempo le servirán de preparación para su vida, convirtiéndose en una herramienta muy útil para el ámbito educativo en el cual el alumno al realizar esta actividad desempeña roles y memoriza reglas esto permite que los procesos cognitivos sean fomentados mediante esta herramienta.

Por lo tanto, el juego es una buena opción para los docentes y es por lo que en esta investigación se habla del uso de esta en la materia de lenguaje debido a que en esta asignatura se propicia la comunicación entre los individuos, por lo tanto, el uso de actividades lúdicas permitirá que muchos contenidos incluidos en el programa puedan ser desarrollados mediante esta dinámica.

Los maestros no solo deben saber de diferentes metodologías y técnicas para desarrollar sus clases, sino también se requiere que sepan en qué momento debe utilizarlas porque esto ayudara a que el estudiante desarrolle las competencias necesarias en la materia que cursa.

La investigación consta de seis capítulos que se especifican a continuación:

Capítulo I incluye, el Planteamiento del problema, una corta descripción del tema de investigación, el enunciado del problema, las delimitaciones espaciales, sociales y temporales, preguntas de investigación que como grupo nos hemos planteado responder al

finalizar el proyecto, los objetivos de la investigación que como equipo nos hemos planteado obtener en el desarrollo de dicha temática, divididos en objetivo general y objetivos específicos y la justificación.

El capítulo II constituido por las teorías científicas de pedagogos, conceptos y aportes del grupo investigador, con respecto a la lúdica, metodologías, estrategias que se utilizan para la implementación de esta herramienta en el desarrollo de algunas temáticas de la materia de lenguaje y literatura para estudiantes que cursan primero y segundo grado en el Liceo Cristiano Shaddai. En la investigación se hizo referencia a como la lúdica estimula al estudiante a aprender contenidos que son difíciles, pero que gracias a esta herramienta se les hace más fáciles de comprender.

El capítulo III: contiene el tipo de investigación, una propuesta metodológica de investigación que en este caso es de tipo cualitativa, diseño de la investigación, técnicas e instrumentos de recolección de datos con los cuales recabaremos información importante que dará sustento a este proyecto, universo, población y muestra, criterios de inclusión y exclusión los cuales tomamos a bien mencionar y para finalizar este capítulo la identificación de los sujetos, medios participantes, recursos y cronograma de actividades.

El capítulo IV: Esta conformado por los resultados obtenidos en los instrumentos administrados, análisis e interpretación de cada uno de los instrumentos lo cual los permitirá saber si las preguntas de investigación planteadas al inicio del trabajo tienen una respuesta satisfactoria y así culminar con éxito el trabajo de grado.

El capítulo V: En este apartado damos por finalizada la investigación presentando las conclusiones a las que llegamos al finalizar el estudio.

El capítulo VI: El capítulo consta de las recomendaciones que se le darán a la institución educativa sobre el tema elegido.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1. Descripción del problema de estudio

La educación en El Salvador desde octubre 2009 hasta la fecha ha tenido muchos cambios los cuales se han visto reflejados en mejoras a los programas educativos y enfocados cada vez en el beneficio del educando y docente por lo que, las instituciones educativas gubernamentales implementaron un plan educativo llamado “Vamos a la Escuela” donde el docente es un factor importante en el aprendizaje, debido a esto es capacitado para enseñar en las aulas metodologías nuevas e innovadoras las cuales permiten el aprendizaje de una manera efectiva y menos memorística. Haciendo referencia a lo antes mencionado, El Programa Social Educativo “Vamos a la Escuela” (2009) menciona:

Acciones estratégicas: Asignación de tiempos en el calendario escolar para que el profesorado realice actividades vinculadas con el ejercicio docente (planificación, investigación, calificación y formación); Revisión y rediseño de los planes y programas de estudio de la formación inicial docente con el fin de elevar del grado académico para mejorar la calidad de la formación; Implementación de procesos de actualización y especialización docente de acuerdo a las necesidades del sistema educativo y del magisterio; Desarrollo de una cultura de evaluación al desempeño docente con énfasis en la práctica en el aula y los resultados académicos del estudiantado; Diseño de una política de desarrollo profesional docente que articule la formación inicial, la formación continua, el sistema de evaluación y el sistema de incentivos. (MINED, p. 52)

Tomando como base lo antes mencionado por MINED al ser implementadas todas estas acciones estratégicas los docentes deberán estar preparados para afrontar el trabajo en la escuela, pero, se requiere un compromiso de parte de ellos en el cual tomen conciencia que la enseñanza del alumno en el aula se vuelve una tarea diaria en la cual se busca beneficiar al educando. En el caso de esta investigación nos referiremos específicamente a la materia de Lenguaje por lo importante que es para los primeros años de estudio.

A la vez es de vital importancia mencionar los fines que se debe alcanzar la educación en El Salvador es por ello, que Mendoza, R. (2011) nos define cada uno de ellos en el

artículo dos de la Ley de General de Educación debido a que son de importancia para el quehacer educativo.

Lograr el desarrollo integral de la personalidad en su dimensión espiritual, moral y social; Contribuir a la construcción de una sociedad democrática más prospera, justa y humana; Inculcar el respeto a los derechos humanos y la observancia de los correspondientes deberes; Combatir todo espíritu de intolerancia y de odio; Conocer la realidad nacional e identificarse con los valores de la nacionalidad salvadoreña; Propiciar la unidad del pueblo centroamericano. (p. 2)

Estos fines persiguen en sobremanera que la educación sea para la persona un cumulo de conocimientos que le beneficien en su vida diaria, convirtiéndolo en un ser pensante y demócrata, justo y leal a los demás. Pero a la vez con valores que lo hagan hermanarse en el contexto donde se encuentre.

En el caso de esta investigación nos referiremos a la enseñanza de la materia de lenguaje que es la base para que el niño aprenda a leer y escribir, y estos conocimientos, a la vez, le permitan relacionarse con los que están a su alrededor y transmitir sus ideas, sentimientos, inquietudes, etc. por lo que la forma como se enseñe es de mucha trascendencia en su proceso de aprendizaje, debido a que marcará una etapa fundamental, que le servirá de cimientos para su formación durante toda la vida.

Pueden existir factores por los que los alumnos se muestren desinteresados en aprender esta materia, uno de ellos puede ser clases muy tediosas, metodologías inadecuadas en el aula, falta de interés del docente en utilizar técnicas innovadoras y así muchas cosas más que desmotivan al alumno a la hora de aprender. De esta manera es de mucha trascendencia que el docente tenga a bien capacitarse cada cierto periodo debido a que la educación está en constante cambio, todo esto con el fin de ayudar a los educandos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Pero estos factores mencionados se convierten en desafíos para los docentes por ello deben buscar la mejor manera para que el educando supere de manera adecuada y sin tropiezos esta etapa educativa. Según el planteamiento anterior se puede hacer la pregunta

¿Qué se necesita para enseñar lenguaje? Sabemos que esta materia se imparte desde inicio de la educación escolar es por lo que se vuelve importante su enseñanza.

El MINED con los nuevos programas está tratando de capacitar al docente para que adquiriera las capacidades necesarias cuando imparta las materias y que sea una experiencia motivadora para los educandos a la hora de aprender, por lo que, cada año son convocados a participar en talleres donde se les enseña nuevas metodologías para trabajar en las aulas y que cada vez que el alumno tenga su clase esta sea una nueva experiencia en la cual él no se agobie y tenga deseos de volver a recibirla.

El programa de educación actual del MINED está sustentado en un nuevo modelo, el cual, se basa en competencias que el docente tiene que fomentar en los educandos, para así, este pueda visualizar si se adquiere aprendizaje en el área que se está formando. Por ello en la materia de Lenguaje hay competencias específicas que los docentes tienen que alcanzar en los estudiantes, ante ello, surge la interrogante ¿Qué es competencia? Proporcionando respuesta a esta interrogante Gutiérrez (2015) en su libro *La Planificación Didáctica* nos dice: “Es la capacidad que debe poseer el sujeto, para enfrentarse con garantías de éxito a tareas simples o complejas en un contexto determinado”. (p.55)

Esto significa que la persona que posee una capacidad en un área determinada le permite hacer su trabajo de manera eficiente y eficaz, logrando así transmitir ese conocimiento a otras personas que están a su alrededor. Es por esto, que en el programa de estudio de primero y segundo grado de educación básica (MINED,2008) que se mantienen vigentes hasta ahora, promueve este modelo, en el cual el docente es el encargado de que los alumnos las adquieran de la mejor manera.

La asignatura de Lenguaje se basa también en este modelo, el cual, se concentra en el uso de las expresiones orales y escritas que los educandos utilizan para establecer comunicación entre sí, ya que el niño, desde temprana edad, hace uso de este lenguaje para establecer relaciones con todos los que están en su entorno y a la vez aprender nuevas palabras que le permitirán expandir su léxico y mejorar su dicción.

En el programa de estudio del MINED (2008) se encuentran definidas cada una de las competencias para la asignatura de lenguaje siendo estas la comprensión oral, la expresión oral, comprensión lectora y expresión escrita.

La comprensión oral: es la capacidad de entender y recrear información oral que se presenta en distintos propósitos y en diferentes situaciones comunicativas. Responde a un proceso activo de construcción e interpretación, que parte de los saberes previos, retomando la intencionalidad del mensaje y el propósito de la persona que escucha (p. 13).

En efecto la comprensión oral nos habla de la capacidad que se desarrolla en el educando para ayudarlo construir y comprender el mensaje que escucha, haciendo uso de los conocimientos previos que él tenga, promoviendo nuevos aprendizajes y que estos a la vez, se fijen a los que el ya posee, permitiendo que el educando poco a poco vaya adquiriendo el conocimiento necesario para afrontar situaciones de la vida diaria.

A si mismo haremos referencia a la expresión oral, la cual está definida en el programa de estudio de lenguaje de segundo grado del MINED de la siguiente manera:

Esta competencia se enmarca en situaciones comunicativas en las cuales el educando expresa de forma oral sus deseos, intereses, experiencias, ideas, entre otros, con el propósito determinado, es muy importante la adecuación que se haga al interlocutor y a la situación comunicativa. Planificar en forma didáctica su optimización permite desarrollar al máximo esta competencia (p.13).

Esta capacidad permite que el educando exprese lo que ha aprendido de manera correcta y mediante esta poder establecer relaciones comunicativas en diferentes contextos en los que se relaciona (en la escuela, el hogar, con sus amigos y con todas las personas que se relacione) adecuando su lenguaje a la situación comunicativa en que se encuentre en ese momento.

De igual modo los programas de estudio de primero y segundo grado de MINED (2008) los hablan de “la comprensión lectora, la cual implica la construcción de un significado a partir de un texto escrito y la expresión escrita, esta capacidad permite

establecer comunicación por medio de la escritura” (p.13) ambas competencias son importantes para que el educando desarrolle habilidades en la materia de lenguaje.

La comprensión lectora, es lo que el alumno puede entender a la hora de leer un párrafo, libro o documento escrito, plasmando los conocimientos que el posee al momento de analizar lo que se lee. Así mismo se relaciona con dicha lectura ya que a través de ella interactúa con la realidad dentro de un texto escrito. Haciendo alusión a este concepto Sprovera y Peña (2010) mencionan:

La comprensión es la adquisición de significado a partir de un texto escrito y relacionarlos con los conocimientos previos que se tienen. Es el proceso a través del cual, el lector “interactúa” con el texto, sin importar la longitud o brevedad del párrafo (p.5).

Como podemos darnos cuenta la comprensión lectora es un proceso más complejo que identifica palabras y significados, esta es la diferencia entre lectura y comprensión, ya que un niño puede leer, pero no necesariamente comprender la lectura, puesto que para que un niño pueda percibir necesita textos llamativos para captar su atención, por ejemplo, imágenes llamativas dentro de un texto.

El lograr las competencias lectoras es un proceso que no resulta fácil debido a que necesita seguir pasos, puesto que no todos siguen el mismo ritmo para leer y comprender los textos, los niños se necesitan lecturas llamativas, al igual que implementar dramatizaciones de personajes, sonidos que capten en la historia y que desde pequeños puedan fomentar este hábito, con la ayuda del docente y de los padres se puede lograr que el alumno adquiera el deseo por la lectura y las habilidades para esta competencia.

Haciendo alusión a lo planteado Griñán (2014) dice que “la importancia de la lectura y escritura radica en que se trata de un agente imprescindible en la transmisión cultural entre generaciones y personas en general, siendo el vehículo que permite adquirir información, cultura y aprendizajes de manera universal” (p. 6).

Por lo tanto, el niño desde que nace inicia un proceso de aprendizaje que permite que poco a poco adquiera conocimiento, habilidades y destrezas que le permitirán comunicarse y relacionarse con los demás y que este a la vez pueda transmitir a sus generaciones lo que

ha aprendido, por lo que algunos teóricos hablan del desarrollo de la inteligencia del niño en los primeros años de su vida y como gradualmente esta va avanzando conforme el crece física y cognitivamente.

1.1 Teorías sobre el proceso de aprendizaje

Piaget (1,978) hace referencia particularmente al desarrollo infantil, basándose principalmente en lo cognitivo y la inteligencia que el niño va desarrollando, pasando por diferentes etapas que para todos son iguales, pero cada uno presenta características particulares e individuales en la adquisición de aprendizaje; El cual permite que el niño se valla adaptando al mundo que lo rodea reestructurando lo mental, emocional y operacional. (citado en Suarez, 2004)

El desarrollo del niño permite que poco apoco aprenda diferentes cosas, que con la práctica y el diario vivir le permitirán ganar conocimiento y destrezas para afrontar tareas que cada vez serán más complejas y aunque a veces le sean difíciles de hacer con el desarrollo mental que valla adquiriendo las podrá hacer con éxito mostrando habilidad en dichas tareas permitiendo que por sí solo construya su aprendizaje.

Ausubel nos habla de un aprendizaje significativo donde el educando debe relacionar los conocimientos nuevos que está adquiriendo a los que ya tiene, y que estos se aprendan para llevar a cabo algo, no solo aprender por aprender; que el docente trate en la mejor forma de enseñar cosas interesantes que le llamen la atención al estudiante ya que esto permitirá que él lo fije a su aprendizaje volviéndose significativo; por otro lado, que tenga en cuenta el entorno real de educando donde los intereses, problemas y limitantes sean tomados en cuenta para beneficio tanto de educando como educador. (citado en Suarez, 2004)

Según este autor el alumno debe relacionar lo que el profesor le está enseñando con los conocimientos que ya posee ya que de esta manera su aprendizaje tendrá más relevancia y será de mejor provecho para él; a la vez es tarea del educador buscar estrategias que permitan que el estudiante comprenda el contenido tomando en cuenta las capacidades que cada uno posee.

Tomando en cuenta todo lo que los teóricos nos mencionaron, el aprendizaje en los primeros años de estudio en ocasiones es difícil para los educandos ya que no comprenden algunos contenidos que son nuevos para ellos y los docentes se encuentran con la interrogante, ¿cómo puedo enseñar este contenido que trae complicaciones a mis alumnos?, es ahí donde el docente busca metodologías que le aporten respuestas a su interrogante, haciendo alusión a esto Cardona Montoya, Posada y Ramírez, 2010 dicen:

Las estrategias metodológicas están conformadas por una serie de actividades que él o la docente crea y emplea con la finalidad de facilitar el traslado del conocimiento a sus alumnos, es decir, hacer el conocimiento más digerible. Siendo así, la estrategia metodológica viene a ser garante de la eficiencia y eficacia del proceso de enseñanza aprendizaje. (p.38)

Para lograr esa eficiencia y eficacia que mencionan estos autores, se necesita emplear una herramienta innovadora la cual nos aporte avances evidentes en los alumnos, una maniobra muy buena y con posibilidades de mucho éxito secular podría ser el juego, el cual es utilizado en las instituciones educativas, aportando al proceso de enseñanza por lo llamativo que es para los educandos; el Juego es una actividad que el niño practica desde sus primeros años de vida cuando interactúa con todo cuanto está en su entorno.

El juego es algo muy interesante hace que las personas se diviertan y pasen ratos agradables e inolvidables, en los cuales se ríe y goza con los demás, permitiendo la interacción social con diferentes grupos; por lo que es usado en muchas actividades institucionales para motivar y estrechar lazos de amistad con las personas y a la vez generar algún tipo de aprendizaje en quienes lo practican, Spencer (1859) sostiene:

El juego es un medio para liberar el exceso de energía infantil mediante el movimiento, es decir, mediante el juego los niños y las niñas encuentran un espacio de descarga de energía, la misma energía que a veces los atosiga y los pone bloqueado para el provecho de nuevos conocimientos. (p.20)

Es decir, el juego permite que el niño a la vez que se divierta, aprenda y que todo cuanto capte sea significativo para él, por lo tanto, se convierte en una actividad óptima de aprendizaje en todos los ámbitos del saber. Debido a ello es implementado en algunos

centros educativos para ayudar a los alumnos en materias específicas, para promover en los estudiantes aprendizajes significativos ya que al niño se le hace más fácil aprender jugando.

En los primeros años de estudio el juego está presente en el diario vivir del niño y lo practica con todo cuanto esté a su alrededor a veces solo imagina personajes y los representa como si fueran reales, debido a esto se convierte en una herramienta que ayudaría al docente con la tarea de enseñar ya que el juego gira alrededor del niño es parte de él; es por lo que sería muy beneficioso de ser implementado en el ámbito escolar.

Haciendo referencia a esto Moreno (2002) en su libro *Aproximación teórica a la realidad del juego* nos dice:

El juego es algo básico para el ser humano ha sido usado por muchas generaciones antes que la nuestra, siendo tan antiguo ya que se ha jugado desde tiempos remotos en todos los contextos y toda cultura, desde muy pequeño ha jugado mucho o poco y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a convivir; debido a esto podría ser usado para la educación, aunque algunas veces sea rechazado por las personas que se encargan de ella.

Por lo tanto, podríamos decir que la identidad de un pueblo esta puntualmente unida al desarrollo del juego, y este a la vez a creado cultura. Durante mucho tiempo el juego ha sido utilizado para generar un aprendizaje en las personas, y hasta este momento sigue siendo utilizado en muchas instituciones educativas para que los alumnos aprendan y a la vez se diviertan.

De esta manera el juego se convierte en una herramienta didáctica que es usada en los hogares y escuelas para enseñar a los educandos en las edades de primaria, porque mediante esta se logra despertar interés en lo que se enseña y que el alumno pueda aprender contenidos que a veces son difíciles de comprender con otro método por lo que es ahí donde el docente facilitara la actividad lúdica al discente que más se aplique a lo que él está aprendiendo.

Según Huizinga (1972), el juego se muestra como una actividad para todas las personas en diferentes contextos, innato al ser humano, sirve para relacionarse con otras personas, para construir conocimiento personal, para descubrir y construir su medio, preparando al

ser humano para la vida, este autor hizo alusión a que de esta actividad surgió la cultura y que está a la vez es como un juego y en este se desenvuelve.

El juego es una actividad que se presenta en todas las culturas y dada la variedad que presenta es importante tener en cuenta sus características las cuales permiten distinguirlo de otro tipo de actividades estableciendo diferencias en ellas, González (2014) haciendo alusión a este planteamiento menciona las siguientes:

a) Actividad libre y voluntaria; b) Actitud dúctil por la necesaria adaptación que se debe tener a la dinámica del juego y que en la etapa infantil se suma a que se puede encontrar en cualquier sitio; c) Es gratificante y placentero; d) Brinda el placer de compartir; e) Descanso, ocio; f) Requiere de un acuerdo para fijar las reglas y propiciar un orden interno que da límites; g) Es imprescindible una “actitud sui generis” de disponibilidad para lograr introducirse en el juego, sino se convierte en una representación; h) Es una finalidad en sí mismo. Predominan las acciones sobre los objetivos; i) Tanto el resultado como evolución es incierto; j) Se desarrolla en un espacio y tiempo determinado o ficticio; k) Puede tener características propias según la cultura; l) Genera incertidumbre, tensión que permite el dinamismo en su desarrollo; m) Mejora la calidad de vida (p. 25).

Durante mucho tiempo los juegos no han sido de mucha relevancia en las aulas salvadoreñas, porque no son considerados muy buenos, ya que el docente piensa que puede generar desorden en el grupo de alumnos al momento de aplicarlo en el aula y a la vez será poco lo que ellos aprendan cuando lo lleven a cabo ya que los distrae y la aleja del objetivo que el docente tiene. Haciendo alusión a esto la UNESCO (1980), menciono:

A lo largo de los años, en la educación se ha considerado “principalmente en las sociedades en las que se valoran excesivamente los estudios como forma ideal de la promoción social, al juego como improductivo. Por esta razón es excluido con demasiada frecuencia de la escuela desde el final de la etapa preescolar, quedando reducido a una simple actividad recreativa” (p.19).

De esta manera tendríamos que concientizar a la población educativa sobre la importancia de la lúdica como herramienta de educación, especialmente en los primeros

años de primaria que es donde los alumnos forjan las bases de su aprendizaje y les permite tener aprendizajes que sean de mucho valor para su futuro.

Algunos autores hablan de lo lúdico y como esta herramienta didáctica aporta mucho al aprendizaje una de ellas es Regis Posada González (2014) en su tesis La lúdica como estrategia didáctica la cual dice:

La lúdica se percibe como una alternativa vital a nivel pedagógico, la cual genera satisfacción y estímulo en su ejecución, además permite incluir temas concernientes a las relaciones sociolaborales, así como la técnica de las disciplinas y lo más importante a nivel de los valores, tanto personales como los relacionados con el proceso educativo.” (p.15).

Entonces, podemos decir que la lúdica aporta mucho al quehacer educativo y se debería de implementar desde los primeros años de estudio en todas las instituciones educativas, ya que este permite que el niño comprenda y asimile contenidos que son difíciles de ser explicados por los docentes debido a metodologías que no están de acorde al tipo de alumno que posee.

También el juego permite establecer relaciones de amistad y confianza entre docente-alumno y alumno-alumno promoviendo un ámbito agradable de enseñanza para el educando y permitiendo que el niño adquiriera los conocimientos de una manera más simple y dinámica, pues los nuevos aprendizajes no serán tan complejos de lograr.

Sin embargo, el juego ayuda al niño a aprender reglas de manera rápida y sin molestarse, ya que para ellos es divertido llevarlo a cabo, es ahí donde el docente aprovecha para enseñar conceptos de manera fácil y divertida. Por lo que la definición de juego es importante para esta investigación debido a esto se hace referencia a lo que algunos teóricos dicen al respecto, uno de ellos es Vygotsky el cual afirma que:

El juego es un espacio de construcción de una semiótica que hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico, considerando que el niño a partir de sus experiencias va formando conceptos, con un carácter descriptivo y referencial en cuanto se hallan circunscritos a las características físicas de los objetos (citado en Coronel, 2015, p.34).

El niño para jugar tiene que hacer uso de conocimientos que le ayudaran a asimilar reglas las cuales le ayudaran regir la actividad lúdica que está practicando, esto genera que el ponga de manifiesto su proceso de cognición permitiendo que adquiera aprendizajes, por lo cual si este fuera usado por los docentes en todas las instituciones educativas en las diferentes materias el educando lo tomaría como algo novedoso y divertido en formación académica.

Para, Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio-motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son los que condicionan el origen y la evolución del juego. (Federación de enseñanza de C.C.O.O. de Andalucía,2008, p.6)

Brunner subraya la importancia del pensamiento productivo y creador. Para desarrollarlo, el estudiante debe tener considerable libertad de experiencia y, al mismo tiempo, suficientes elementos y orientaciones para que tal exploración conduzca a resultados (citado en Suarez, 2004, p. 91)

De esta manera cada teórico da su aporte a la importancia que tiene el juego para ayudar al niño en su proceso de aprendizaje, haciéndolo de manera divertida y a la vez facilitando herramientas que lo prepararan para nuevos desafíos que se presenten en su vida secular y lo haga de forma segura y con mayor probabilidad de éxito.

Por otra parte, haremos referencia al lenguaje y como es adquirido y desarrollado por el niño en el transcurso de sus primeros años de vida, tomando en cuenta que el lenguaje es parte de la comunicación humana y que nos permite transmitir ideas, sentimientos y emociones con otras personas, es ahí donde se vuelve fundamental para el ser humano. Pero ¿cómo adquiere el lenguaje el ser humano?, es una pregunta que todos alguna vez nos hemos hecho y tratamos de contestar sin obtener mayores resultados.

Por lo tanto, trataremos de explicar de manera breve como el lenguaje se presenta en el ser humano desde sus primeros años de vida.

El ser humano al nacer trae sus conocimientos innatos, por lo que las acciones que realiza las puede hacer de manera espontánea, ya que al momento de integrarse a la sociedad da inicio al desarrollo del lenguaje. Por otro lado, es la familia donde el niño adquiere los primeros indicios del lenguaje ya que son los padres quienes enseñan a hablar al niño a través de la repetición de palabras, un ejemplo de esto sería aprender a decir mamá, papá, etc. en el camino se van adquiriendo una serie de principios que varían puesto que a medida que el niño socializa con otras personas su vocabulario puede ir cambiando gradualmente.

En un estudio de Chomsky (citado en Coswel y Gordon 1997) se afirmó lo siguiente:

La gramática generativa modela solo el conocimiento que subyace la capacidad humana de hablar y entender. Una de las principales ideas Chomskianas es que la mayor parte de dichos conocimientos es innata y que todas las lenguas están compuestas a partir de una serie de principios, los cuales únicamente varían en ciertos parámetros (y por supuesto, el vocabulario). (p. 19).

El niño al crecer empieza a interactuar con diferentes círculos sociales que le permiten expandir su lenguaje y aprender nuevas palabras, uno de ellos es la escuela donde coincide con docentes, compañeros u otras personas del ámbito escolar estableciendo relaciones comunicativas que le permite ampliar su léxico. Por lo tanto, la forma como el ser humano se expresa a través del habla permite que el mensaje se pueda transmitir unos a otros.

Los docentes juegan un papel significativo al momento de transmitir el lenguaje a los alumnos, ya que este le servirá a lo largo de su vida, así también al momento de incorporarse a un nuevo año lectivo porque los aprendizajes obtenidos anteriormente le serán de ayuda. En las palabras de Chomsky citado en Coswell, D. y Gordon, P. (1997) afirmaba que: “Los bebés no necesitan aprender ninguna norma específica de alguna lengua. Y el motivo de esta afirmación es que todas las lenguas parecen seguir el mismo conjunto de reglas, lo que se conoce como gramática universal” (p.20).

El niño en el afán de comunicarse construye una manera muy particular de hacerlo basándose en ejemplos que obtiene del contexto, para luego adaptarlos a la forma en que se comunica, haciendo referencia a esto MINED dice:

No importa la lengua que el niño tenga al nacer, él siempre seguirá el mismo patrón de todos para aprender a comunicarse, debido a que mediante este proceso los niños, desde que nacen empiezan a establecer relaciones comunicativas con los que están en su entorno esto permite que el construya significados. (2013)

Cuando el educando inicia sus primeros años en la escuela, se entusiasma leyendo letreros, noticias, carátulas de libros y aun repite palabras que ya ha visto en el salón, se auxilia de imágenes que acompañan a las lecturas y también, dibuja y copia en su cuaderno, aunque sean trazos mal elaborados. También narra historias donde inventa personajes y lo hace creativamente todo esto con el afán de construir en su mente las iconografías que el imagina.

Es trascendental que en esta etapa el educando se le proporcione variedad de textos donde el observe imágenes y vocablos que le ayudaran a reconocer la grafía de las letras, ya que sienten el deseo de descifrar la escritura y de comunicarse por este medio con otros. Velasco (2017) “a través del lenguaje se expresan emociones, sentimientos y pensamientos; se representa, construye e interpreta el mundo”. (p.15)

Por lo tanto, en esta investigación queremos indagar si las actividades lúdicas son una herramienta didáctica para la enseñanza de lenguaje, a la vez conocer si los docentes las usan para enseñar contenidos de esta materia a sus alumnos en el nivel de primero y segundo grado del Liceo Cristiano Shaddai, con una población de cuarenta y cuatro alumnos en ambas secciones.

1.2 Enunciado del problema

A partir de la problematización anterior surgida de las condiciones en que el estudio se realiza, el equipo investigador plantea el siguiente enunciado del problema:

¿Influyen los juegos lúdicos como herramienta didáctica en la enseñanza de Lenguaje de los alumnos de primero y segundo grado del Liceo Cristiano Shaddai en la Ciudad de Santa Ana en el año 2018?

1.3 Delimitación de la investigación

Esta investigación comprende tres ámbitos de abordaje, los cuales como grupo investigador los delimitamos de manera temporal, espacial, social.

1.3.1 Delimitación temporal

El proceso de investigación tendrá un promedio de tiempo de un año seis meses, partiendo del 27 febrero de 2018 con la elaboración del anteproyecto hasta el día en que se lleve a cabo la defensa de la investigación.

1.3.2 Delimitación espacial

Comprende el lugar donde se llevará a cabo la investigación, el cual para la presente investigación es el Liceo Cristiano Shaddai, que se encuentra en la cuarta calle poniente, entre decima calle y avenida José Matías Delgado número 42 Santa Ana, El Salvador; se llevará a cabo en el primer ciclo, especialmente en primero y segundo grado.

1.3.3 Delimitación social

La investigación está dirigida a docentes y alumnos/as de primero y segundo grado del Liceo Cristiano Shaddai, del departamento de Santa Ana, debido a que los docentes son los encargados del aprendizaje de los alumnos y es por esto por lo que tienen que buscar metodologías innovadoras que aporten a dicho proceso. A la vez se dirige a los alumnos ya que mediante ellos podemos visualizar si dicho aprendizaje se está llevando a cabo de manera óptima y con posibilidades de éxito secular.

1.4 Objetivos de investigación

1.4.1 Objetivo general

- Investigar si los juegos lúdicos son una herramienta didáctica que utilizan los docentes para propiciar el aprendizaje de la asignatura de Lenguaje y Literatura en los alumnos de primero y segundo grado del Liceo Cristiano Shaddai del departamento de Santa Ana en el año 2018.

1.4.2 Objetivos específicos

1. Registrar a través de una guía de observación si los maestros de primero y segundo grado del Liceo Cristiano Shaddai, Santa Ana hacen uso de la lúdica u otras técnicas al momento de enseñar la materia de Lenguaje.
2. Identificar si los juegos lúdicos como herramienta didáctica generan aprendizajes significativos en la enseñanza de la asignatura de Lenguaje, en relación con las técnicas tradicionales en los alumnos de primero y segundo grado del Liceo Cristiano Shaddai de la ciudad de Santa Ana en el año 2018.
3. Analizar la conducta de los estudiantes de primero y segundo grado del Liceo Cristiano Shaddai, Santa Ana 2018 ante la implementación de juegos lúdicos en la enseñanza de la asignatura de Lenguaje.

1.5 Preguntas de investigación

1. ¿Los maestros de primero y segundo grado del Liceo Cristiano Shaddai, Santa Ana utilizan la lúdica como herramienta didáctica al momento de enseñar la materia de Lenguaje?

2. ¿Los juegos lúdicos generan un aprendizaje significativo, en comparación a las técnicas tradicionales en la enseñanza de la asignatura de Lenguaje en los alumnos de primero y segundo grado del Liceo Cristiano Shaddai de la ciudad de Santa Ana en el año 2018?
3. ¿Qué conductas se identifican en los estudiantes de primero y segundo grado del Liceo Cristiano Shaddai, Santa Ana 2018 ante la implementación de juegos lúdicos en la enseñanza de la asignatura de Lenguaje?

1.6 Justificación

Esta investigación se llevó a cabo con el fin de dar a conocer las diversas estrategias metodológicas que los docentes utilizan en la asignatura de Lenguaje y la influencia que los juegos lúdicos tienen sobre la enseñanza para generar aprendizajes en los alumnos de primero y segundo grado de educación primaria del Liceo Cristiano Shaddai. Está demostrado según algunos teóricos como Piaget, Vygotsky u otros que la lúdica como herramienta didáctica es de gran ayuda para la enseñanza de los niños en etapas de educación primaria, debido a ello se tomó a bien basar esta investigación en dicha temática, sabiendo que para algunos docentes no es de agrado implementarla ya que piensan que genera desorden en vez de aprendizaje.

Por lo general en los centros escolares donde hemos estado inmersos en nuestra práctica docente, se ha observado que muchos docentes a veces no implementan metodologías innovadoras, sino, lo hacen de manera tradicional sin mostrar ningún interés en mejorar su técnica de enseñanza; en el Liceo Cristiano Shaddai se observó que las maestras de primero y segundo grado si utilizan la lúdica para impartir contenidos de lenguaje es por esto que decidimos llevar a cabo la investigación en dicho Centro Educativo ya que la lúdica puede ser de mucho beneficio para la enseñanza de los alumnos.

El Juego es una herramienta de aprendizaje importante para el desarrollo y las relaciones que el niño establece con otros infantes y su entorno, mediante el uso de este los seres humanos aprendemos, demostramos e interpretamos a la vez diferentes aspectos de la

realidad, para comunicarnos con los demás y para presentar objetos del contexto y sus cualidades, así como las diferentes acciones. Además, esta actividad se puede aplicar a cualquier asignatura, en el caso de esta investigación se hizo en la materia de Lenguaje facilitando al niño un mejor aprendizaje.

Según Moreno y Rodríguez (s.f.) “Las actividades lúdicas permiten la interacción efectiva del niño o niña con sus compañeros y docentes, así como el lanzamiento de normas y valores y aprendizajes para fortalecer su desarrollo cognoscitivo motriz y social; es decir, su desarrollo integral”. (p.14)

Cuando se trabaja con la materia de Lenguaje a veces se hace de manera tradicional y esquematizada lo que implica si se puede alcanzar un aprendizaje significativo, pero no en la proporción que se desea, ya que, si se construye conocimiento, pero lo que fija en su memoria a veces no es suficiente para obtener un buen aprendizaje.

Los docentes integran la lúdica como herramienta didáctica para la asignatura de Lenguaje para que con ella mejoren los educandos su actitud y desempeño, promoviendo la salud mental, el desarrollo afectivo y emocional, y con esto detectar las dificultades que se suelen presentar en estos al aplicar las técnicas o métodos de aprendizaje. Castellar G., González S. y Santana Y. (2015) en su tesis hacen referencia al juego de la siguiente manera:

Por medio del juego o actividades lúdicas, se alterna la formalidad en los niños, que implica el compromiso, la responsabilidad que asume, y el goce de la actividad misma; por ende toda la recreación en los niños y niñas de preescolar debe girar en torno a este tipo de actividades, como una experiencia de aprendizaje significativo, no obstante la mayor parte de las veces los docentes no utilizan estas actividades para estimular, descubrir y explorar el entorno que los rodea, limitando el uso de esta herramienta natural y su valioso valor pedagógico para desarrollarlas capacidades tanto físicas como intelectuales y a la vez favorecer su proceso de formación integral.(p.4)

Debido a lo dicho por las autoras los docentes deben lograr una conexión con los alumnos desarrollando actividades innovadoras como el juego, utilizando esta herramienta didáctica para establecer una mejor formación en el salón .La aplicación de estrategias

metodologías pertinentes para desarrollar la asignatura de lenguaje facilitara a los docentes promover un verdadero constructivismo cognitivo en sus estudiantes y con ello se generara un mejor rendimiento en esta área curricular y más aún si los alumnos desde la etapa inicial se les ha enseñado a través de esta actividad.

El desarrollo de este trabajo se orientó a establecer si la implementación de los juegos como metodología de enseñanza aprendizaje, permitió que los alumnos logran asimilar y comprender los contenidos y con ello facilitar una mejor obtención de aprendizajes significativos. A través de la descripción y análisis del problema se busca comprobar si la lúdica tiene influencia positiva en la enseñanza de lenguaje, a la vez demostrar que su implementación puede mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los discentes en los grados de primero y segundo del Liceo Cristiano Shaddai.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Marco de antecedentes

Este estudio se basó en la implementación de la lúdica en la enseñanza- aprendizaje de los alumnos de primero y segundo grado en la materia de Lenguaje, de esta manera se plasmó los conocimientos necesarios para lograr los objetivos propuestos durante el desarrollo de esta temática. Así mismo se realizó un análisis e interpretación de distintos pedagogos que influyeron tanto en el juego como en la materia de lenguaje, estudiando las teorías donde figuran sus conocimientos sobre la temática de nuestra investigación.

a) “Conocimiento Lingüístico Innato”

Como se estudió en los aportes de Chomsky, el afirma que la gramática generativa modela solo el conocimiento que subyace la capacidad humana de hablar y entender. Una de las principales ideas Chomskianas es que la mayor parte de dichos conocimientos es innata y que todas las lenguas están compuestas a partir de una serie de principios, los

cuales únicamente varían en ciertos parámetros y por supuesto, el vocabulario (Coswell, D. y Gordon, P., 1997).

Es por esta razón que la manera en cómo nos expresamos a través del habla es muy importante así mismo, los docentes juegan un papel importante al momento de transmitir su lenguaje a los alumnos ya que, tendrá mucho peso en sus enseñanzas de aprendizaje. Para Chomsky el ser humano al nacer trae sus propios conocimientos innatos, por ende, las acciones que realiza las puede hacer de manera espontánea, ya que al momento de integrarse a la sociedad es ahí donde inicia su desarrollo del lenguaje.

Asimismo, la familia es la base fundamental para que el niño adquiera sus primeros principios del lenguaje ya que, los padres son quienes enseñan a hablar al niño a través de la repetición de palabras; como, por ejemplo: mamá, papá, etc. En el camino se van adquiriendo una serie de principios que varían puesto que a medida de cómo se socializan con otras personas su vocabulario puede ser transformado.

b) “MINED” (2008) define en los programas cada una de las competencias para la asignatura de Lenguaje y Literatura siendo estas las siguientes:

1) La comprensión oral

Es la capacidad de entender y recrear información oral que se presenta en distintos propósitos y en diferentes situaciones comunicativas. Responde a un proceso activo de construcción e interpretación, que parte de los saberes previos, retomando la intencionalidad del mensaje y el propósito de la persona que escucha.

Esta competencia nos habla de la capacidad que se desarrolla en el educando para ayudarle construir y comprender el mensaje que escucha, haciendo uso de los conocimientos previos que él tenga, promoviendo nuevos aprendizajes y que estos a la vez se fijen a los que él ya posee, permitiendo que el educando poco a poco vaya adquiriendo el conocimiento necesario para afrontar situaciones de la vida diaria.

2) La expresión oral

Esta competencia se enmarca en situaciones comunicativas en las cuales el educando expresa de forma oral sus deseos, intereses, experiencias, ideas, entre otros, con el propósito determinado, es muy importante la adecuación que se haga al interlocutor y a la situación comunicativa. Planificar en forma didáctica su optimización permite desarrollar al máximo esta competencia.

Esta competencia permite que el educando exprese lo que ha aprendido de manera correcta y mediante esta poder establecer relaciones comunicativas en diferentes contextos en los que se relaciona (en la escuela, el hogar, con sus amigos y con todas las personas que se relacione) adecuando su lenguaje a la situación comunicativa en que se encuentre en ese momento.

3) Comprensión lectora

La cual implica la construcción de un significado a partir de un texto escrito y la expresión escrita, esta capacidad permite establecer comunicación por medio de la escritura. La comprensión lectora, es lo que el alumno puede entender a la hora de leer un párrafo, libro o documentó escrito, plasmando los conocimientos que el posee al momento de analizar lo que se lee. Así mismo se relaciona con dicha lectura ya que a través de ella interactúa con la realidad dentro de un texto escrito.

4) Expresión escrita

Esta capacidad permite establecer comunicación por medio de la escritura. Al igual que las otras competencias, implica adecuarse al contexto comunicativo, al lector o la lectora (destinatario). Escribir no solo requiere el conocimiento del código (sistema de escritura), sino también el del lenguaje escrito, que implica saber planificar un texto y construirlo con claridad, adecuación, coherencia y cohesión.

c) “Los fundamentos del juego”

El juego es preferido por los niños y un pasatiempo para el adulto, debido a esto se vuelve una forma de aprendizaje en la sociedad, porque está en todos los contextos, pero no se le ha dado el valor que posee; incluso muchos educadores lo han considerado como una

pérdida de tiempo, que no contribuye en nada al bien general. El juego es uno de los elementos universales más importantes en la vida de las personas, ya que enseña pautas, cambios de posturas, a la vez es un medio relativamente seguro para el aprendizaje y la adaptación al medio en que se interactúa. (Chance, 1979).

d) Ambiente donde se desarrolla el juego

El juego inicial puede surgir de las interacciones sociales tempranas del niño en la diada madre- infante. Su evolución parece ser paralela a la aparición de la sonrisa, la imitación, el conocimiento y el lenguaje, con la que se correspondería de diversas maneras, si bien las relaciones implicadas todavía no están completamente definidas. (Johnston, E. y Johnston, A., 1998, p.198)

Las primeras relaciones que surgen del juego son aquellas entre la madre y el hijo, debido a que cuando el empieza a crecer y desarrollarse ella es quien está siempre con el observándose uno a otro, por lo que el niño cuando crece ya tiene indicios de cómo es el juego empezando a interactuar con las personas que entran en su contexto.

e) “Aproximación teórica a la realidad del juego”

Haciendo referencia a esto Moreno nos dice que el juego es algo básico para el ser humano ha sido usado por muchas generaciones antes que la nuestra, siendo tan antiguo como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todos los contextos y toda cultura, desde la infancia ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir; debido a esto podría ser usado para la educación, aunque algunas veces sea rechazado por las personas que se encargan de ella (Moreno, 2002).

Por lo que nos atreviéramos a afirmar que la identidad de un pueblo esta fielmente unida al desarrollo del juego, el cual a su vez es creador de cultura. Durante mucho tiempo el juego ha sido utilizado para generar un aprendizaje en las personas, y hasta este momento sigue siendo utilizado en muchas instituciones educativas para que los alumnos aprendan y a la vez se diviertan. Tomando en cuenta lo mencionado y a una manera de relacionar la

cultura con el juego Campos, L., Guevara, E. y Ramos, J. (2015) nos aportan con respecto a esto:

Se puede entender como identidad cultural de un pueblo a todas aquellas manifestaciones que lo diferencian de los demás, aspectos tales como su estilo de vida, sistemas organizativos, sistema económico, su alimentación, espiritualidad, en sí, su cosmovisión de la vida, sus tradiciones y costumbres, su lengua, sus principios y valores que les caracteriza como miembro de este y que le da su propia identidad. (p. 3)

f) “UNESCO (1980)”

A lo largo de los años, en la educación se ha considerado “principalmente en las sociedades en las que se valoran excesivamente los estudios como forma ideal de la promoción social, al juego como improductivo. Por esta razón es excluido con demasiada frecuencia de la escuela desde el final de la etapa preescolar, quedando reducido a una simple actividad recreativa.

De esta manera tendríamos que concientizar a la población educativa sobre la importancia del juego como herramienta de educación, especialmente en los primeros años de primaria que es donde los alumnos forjan las bases de su aprendizaje y les permite tener aprendizajes que sean de mucho valor para su futuro.

2.2 Marco teórico

2.2 La didáctica en la educación

La didáctica en la educación es de vital importancia para los docentes, es por eso por lo que muchos teóricos hacen referencia a ella dando sus posturas en cuanto a cuál didáctica es la adecuada para enseñar a los educandos. Por lo que en trascurso de esta investigación abordaremos diferentes teorías que le darán sustento a el proceso de grado y permitirán que el lector según su propio criterio opine con respecto a estas.

La didáctica puede tener varias definiciones que la explican, pero en pocas palabras podemos decir que es el arte de enseñar, es sumamente importante ya que sabiendo identificar las mejores técnicas de enseñanza tendremos la certeza de éxito en la instrucción y ante cualquier error poder corregir el camino y evitar cualquier desacierto en el proceso de aprendizaje.

Godínez (2004), en su libro *Didáctica General una perspectiva integradora*, define la didáctica como “la ciencia de la educación que tiene como objeto la instrucción” (p.102). Es decir, es aquella que se encarga de buscar las metodologías adecuadas para poder enseñar a los educandos y que estos a la vez se motiven en aprender, y lo hagan de manera divertida e interesante generando un aprendizaje significativo en ellos.

En la didáctica el alumno, docente, objetivos, asignaturas, y métodos de aprendizaje forman los componentes didácticos los cuales constituyen un todo en el proceso de enseñanza y no se puede prescindir de ninguno ya que todos aportan una parte importante en él, dando respuestas a preguntas como ¿A quién se enseña? ¿Quién enseña?, ¿Para qué enseñar?, ¿Qué enseñar? Y ¿Cómo enseñar? de manera precisa.

Conviene subrayar que el docente es el mediador entre el contenido y la enseñanza del alumno, él es quien busca la mejor estrategia para que aprenda los contenidos de manera eficaz y efectiva y así adquiera los conocimientos precisos en diferentes áreas convirtiéndose en una persona capaz y con objetivos precisos de lograr a futuro. Podemos decir que el rendimiento académico del alumno depende en gran manera de las estrategias que el docente tenga a la hora de dar la clase, porque debido a esto el alumno capta con mucha atención lo que el docente le enseña.

Según Gravié (2004), las estrategias son el sistema de acciones y operaciones, tanto físicas como mentales, que facilitan la confrontación(interactividad)del sujeto que aprende con el conocimiento, y la relación de ayuda y cooperación con otros colegas durante el proceso de aprendizaje(interacción) para realizar una tarea con la calidad requerida. (p. 60)

En otras palabras, son las actividades y procedimientos, que la persona que enseña lleva a cabo para que el que aprende establezca un contacto con el contenido y así pueda

tener experiencias de aprendizajes satisfactorias que hagan que su aprendizaje sea fructífero convirtiéndose en participante activo de su conocimiento y pueda rendir frutos seculares en su formación académica; obteniendo éxito tanto sujeto que aprende, como sujeto que enseña.

El docente en el proceso de enseñanza hará uso de diferentes estrategias de aprendizaje que serán de acuerdo con los contenidos que el alumno encuentra difíciles y escogerá entre una variedad, la que más se adapte a lo que enseña en ese momento en el aula. Algunas estrategias que se podrían promover en la escuela para el desarrollo integral del estudiante según el módulo 2 de Planeamiento Didáctico de la UNESCO (1993) son: estrategias que estimulen en el niño el gusto por lo bello, el enriquecimiento espiritual; el juego: un medio efectivo para el aprendizaje; actividades para el aprendizaje creador. (p. 65-66)

En efecto, haciendo uso de estas estrategias la experiencia de aprendizaje que el educando obtenga será de mayor trascendencia para su formación educativa. (UNESCO/CAP, 1993) “El aprendizaje se produce por la conducta activa del que aprende, quien asimila lo que el mismo hace, no lo que hace el profesor. El resorte principal es la experiencia (p.48)”. Por lo tanto, podemos decir que el educando aprende según se le explique, pero al hacerlo por si solo el aprendizaje será más significativo.

El MINED en sus programas muestra a los docentes una propuesta de enseñanza del lenguaje en la cual hay competencias que tiene que lograr, metodologías a implementar; pero a veces los docentes deben hacer modificaciones en esa propuesta para lograr el objetivo de enseñar a sus alumnos, encontrándose muchas veces con la difícil situación de que los esfuerzos llevados a cabo no han sido suficientes para poder lograrlo.

Tomado de MINED (2008) *Programa de Estudio de segundo grado*. San Salvador, El Salvador.

ESTRUCTURA DEL PROGRAMA EDUCATIVO DE SEGUNDO GRADO DE LENGUAJE		
N°	NOMBRE	OBJETIVO

UNIDAD 1	Nos comunicamos	Interactuar de forma oral y escrita, expresando con claridad y seguridad datos y gustos personales por medio de diálogos, presentaciones personales y llenado de fichas, participando respetuosamente en la toma de decisiones de las normas de convivencia, a fin de fortalecer la identidad personal y la convivencia escolar.
UNIDAD 2	Recordemos	Leer y escribir con interés textos cortos, reflexionando en el uso de palabras con sílabas simples y complejas, así como el uso de mayúsculas, para reforzar y consolidar sus habilidades de lectoescritura.
UNIDAD 3	Sigamos instrucciones	Comprender textos instructivos orales y escritos y seguir las indicaciones para realizar adecuadamente, con entusiasmo e interés, manualidades, tareas escolares, juegos y rondas.
UNIDAD 4	Todos narramos	Leer y escuchar con atención cuentos, leyendas y fábulas, anticipando su contenido con interés y entusiasmo a partir del título, imágenes e inicio, a fin de identificar claramente sus personajes principales y secundarios, inicio, desarrollo y final, experimentando agrado por los textos narrativos.
UNIDAD 5	Pintemos con palabras	Describir con interés y creatividad, oralmente y por escrito, personas, animales y objetos partiendo de la observación de sus características y/o cualidades y la utilización de los adjetivos adecuados, enriqueciendo con ello su vocabulario y su expresión oral y escrito, así como el desarrollo de su imaginación creadora mediante la producción de adivinanzas.
UNIDAD 6	Las imágenes nos hablan	Comprender con entusiasmo e interés información literal e implícita de señales del entorno, carteles informativos e historietas, identificando sus propósitos, destinatario, elementos y recursos para hacer un uso adecuado de esta información en función de la seguridad vial, la toma de decisiones y el disfrute a través del humor.
UNIDAD 7	Organicemos más la información	Leer comprensivamente y producir con esmero, creatividad e interés tablas de doble entrada, calendarios y menús, atendiendo de manera especial el uso de adverbios de tiempo (hoy, ayer y mañana), verbos en pasado, presente y futuro, coma enumerativa y palabras terminadas en “ay, ey, oy, uy”, a fin de ampliar su vocabulario y utilizar dichos textos adecuadamente en las situaciones que lo requieran.

UNIDAD 8	Juguemos con versos	Escribir y recrear con entusiasmo y creatividad textos poéticos, utilizando palabras que riman, comparaciones y sinónimos para expresar ideas y sentimientos con satisfacción y riqueza expresiva.
UNIDAD 9	Para comunicarnos mejor	Leer y escuchar con entusiasmo textos informativos textos (notas, cartas y tarjetas de invitación), comprendiendo la información explícita e identificando el propósito, destinatario y emisor de los textos, a fin de interactuar con sus compañeros, compañeras y su entorno familiar.

El gobierno de El Salvador capacita cada año a todos los educadores ya que mediante esto puede dotarlos de herramientas que les ayuden en su labor diaria y a la vez enseñar nuevas tecnologías para facilitar la enseñanza en las instituciones educativas, ya que los educandos cada vez más hacen uso de todos los medios tecnológicos y el docente tiene que innovar en su formación para no estar desfasado. A pesar de esto el educador muchas veces no hace uso de nuevas técnicas, porque no las encuentra adecuadas quedándose con las tradicionales que según ellos les han funcionado.

El módulo 2 de planeamiento didáctico de la UNESCO (1993) dice: “las técnicas didácticas constituyen un componente de la acción didáctica (modelo didáctico), dan respuesta a los modos de actuar del maestro y del alumno y orientan la organización administrativa, así como la evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje (p.27)”. por lo tanto, si son utilizadas de manera adecuada se convierten en una herramienta muy útil en todo proceso de enseñanza.

Existen una variedad de técnicas las cuales pueden usar los docentes de acuerdo con la situación de aprendizaje que se le presente en el aula, ya sea de forma individual como grupal; en el Módulo 2 de planeamiento didáctico de la UNESCO (1993) se mencionan las técnicas de comunicación directa; técnicas que promueven la actividad independiente del alumno y técnicas grupales siendo estas de gran utilidad en la tarea docente.

Las técnicas de comunicación directa a su vez se subdividen en: técnicas expositivas las cuales son usadas para dictar una clase y a la vez explicar de manera ágil contenidos por parte del docente, pero sin exceder de más de tres argumentos y haciendo uso de anécdotas

y analogías para mayor comprensión por parte del discente; también se tiene la técnica demostrativa la cual es utilizada para para ilustrar y presentar temas debido a que con ella se capta la atención del alumno y facilita la comprensión de contenidos.

Asimismo, la técnica interrogativa, que se usa en combinación con la técnica expositiva y con la cual se puede evidenciar conocimientos previos que posee el educando, también diagnosticar deficiencias que hay con respecto a un tema a estudiar; por otro lado, las técnicas que promueven la actividad independiente del niño solo se pueden llevar a cabo cuando el alumno ya ha comprendido el tema y ya sabe que tarea van a hacer y su maestro es solo un guía en el proceso.

A su vez, las técnicas grupales se subdividen en tutoría cruzada donde los alumnos más avanzados ayudan a los que tienen un avance más lento; estudio dirigido socializado es aquella técnica donde se trabaja en grupo y los educandos se colocan en base a intereses y habilidades que poseen cada uno, entregándole una guía que ellos deben seguir para hacer la tarea; dramatización y sociograma con esta técnica se pretende que los integrantes del grupo muestren sus habilidades de expresión, los sentimientos y sentimientos de los alumnos.

Debido a que el docente tiene que saber en qué momento pondrá en prácticas estas técnicas en la guía metodológica de Lenguaje 1 de MINED (2008) se muestra al docente la planificación completa de una clase mostrando paso a paso como se lleva a cabo, y así dotar al docente de conocimientos para que sus clases cumplan con los objetivos y competencias que se eligieron al inicio de su planificación.

Según la guía metodológica una clase debe iniciar explorando los saberes previos de los alumnos mediante dinámicas y juegos que despierten el interés en los alumnos; luego está la comprensión lectora donde se le mostrara imágenes que se relacionen con el tema de la clase y así el docente hará preguntas a los alumnos para saber cuánto conocen del tema y aclarar dudas que ellos tengan; posteriormente esta la expresión oral aquí se busca que el educando exprese con sus palabras todo lo que comprendió del tema y por último la evaluación etapa en la cual se pone a prueba cuanto se aprendió en el desarrollo del tema.

Pero haciendo alusión a lo mencionado anteriormente para iniciar una clase una técnica muy buena son los juegos los cuales despiertan el interés del educando, y a la vez lo ayudan a comprender contenidos permitiendo que adquiera conocimientos de una manera divertida sin aburrirse. El juego puede ser usado en contenidos de lenguaje como el aprendizaje de las vocales y consonantes, la comprensión lectora de narraciones, la dramatización de sonidos de letras y animales; y así muchos contenidos más que el docente quiera enseñar.

Hay que mencionar que también se ha hecho alusión al juego como un medio efectivo para el aprendizaje es por eso por lo que Chance (1979) Trata la importancia de una relación recíproca entre el juego y el aprendizaje en realidad, el juego debe cumplir una función en la actividad de enfoque simbólico que es tan esencial para el aprendizaje y esta ciertamente implícito en la adquisición temprana del lenguaje.

Dicho en otras palabras, el juego es una herramienta útil para los docentes en etapas tempranas de aprendizaje debido a que se vuelve muy interesante para el educando porque es llamativo y el niño aprende jugando temas que han sido difíciles de comprender con otro tipo de actividades, usándose en niveles de educación primaria para enseñar lenguaje con resultados a veces muy satisfactorios. Diferentes autores naturalistas del siglo XX han hablado de la importancia de lo lúdico en lo cognitivo y como esta ayuda a que el niño tenga un aprendizaje significativo.

“Para Rousseau, el niño juega por naturaleza, afirmamos hipotéticamente, ya sea con los primeros sonidos del lenguaje o con los primeros objetos y colores que observa y toca” (citado en Padilla 2012, p.103). Desde que es un bebé todo cuanto esta alrededor de él se convierte en algo que observa y admira, identificando colores y manipulando objetos los cuales son llamativos permitiendo que despierte el interés de jugar con ellos. Mientras que Nietzsche en sus palabras afirmaba que:

En este momento de la existencia (los niños de la edad preescolar), el juego es el testimonio más elocuente de la inteligencia; por eso, es el modelo y la imagen por excelencia de la vida, es comparable con Dios, quien al “jugar crea” (citado en Padilla 2012, p.106).

El niño cuando juega es capaz de desarrollar su inteligencia y manipula objetos creando modificaciones en él y adaptándolo a su capacidad de entenderlo, a la vez grabando en su mente como hacerlo por lo cual el juego es muy bueno para el aprendizaje en diferentes etapas, entre ellas la escolar ya que le ayuda al docente a enseñar diferentes temáticas en el aula. Asimismo, Padilla (2012) citando las palabras de Piaget dijo:

El juego tiene que ver con el cómo y el porqué; es un instrumento primario de adaptación. Es el momento de adquirir el lenguaje, es el comienzo del ordenamiento lógico mediante el objeto mismo en el mundo de la subjetividad, es decir, el mundo sensorial. (p.115).

Por lo tanto, podemos decir que el juego proporciona diversas estrategias para poder enseñar diferentes temáticas y así ayudar a los niños en el desarrollo cognitivo, permitiéndole llevar a cabo actividades con sumo interés y aun si el niño no lo hace bien, lo vuelve a intentar y lo consigue por lo que es significativo en su proceso de aprendizaje desde que es un bebe.

2.2.1 Papel del juego en la vida de los niños

El juego es algo muy importante en la vida de todo niño mediante este recurso los docentes han enseñado en las escuelas diferentes contenidos con éxitos comprobados, los cuales han sido estudiados durante varios años por diferentes pedagogos que han reconocido el valor de esta herramienta en el área educativa ya que, el niño aprende de una manera divertida sin aburrirse.

El juego es un elemento innato en el niño desde el inicio de su vida, mediante él va creciendo, observa y reproduce actitudes de su entorno como algo divertido que lo lleva a adquirir conocimientos del mundo; es por ello que el juego se cataloga como una actividad que todos los niños deben realizar, ya que este le aportara competencias para desenvolverse en diferentes contextos. Es por lo que Piaget nos dice que:

El juego permite a los niños y niñas disponer de un tipo de actividad que no plantea la exigencia de adaptarse a lo real, sino que, por el contrario, les permite realizar una asimilación de la realidad. Esta posibilidad de asimilación, le proporciona un equilibrio

intelectual y afectivo. (citado en Fernández, J. Gonzales, A. Roquena, D. Sainz Paloma, 2003, p. 170)

Con relación a lo anterior, el autor menciona que el niño trata de relacionar lo que está viviendo con el juego y esto hace que el poco a poco se vaya adaptando a la realidad de una manera gradual sin las presiones que ejerce el mundo real, es por ello que él en la etapa escolar debe seguir desarrollando su mente con ayuda de actividades lúdicas aplicadas a lo que aprende.

Fernández et al (2003) mencionan que “actualmente resulta imprescindible conocer las cuatro categorías de juego establecidas ya de forma clásica: el juego de ejercicio, el juego simbólico, el juego de reglas y el juego de construcción (p. 173)”. Estos tipos de juegos son de acuerdo con la edad que tiene el niño ya que conforme él va creciendo y desarrollando su razonamiento los juegos van cambiando, volviéndose más complejos.

El juego funcional o de ejercicio es para niños menores de dos años, este juego es espontaneo ya que muchas veces lo hace por reflejo sensorialmente ejercitándose motoramente; el juego simbólico es para niños mayores de dos años en este juego el niño convierte las cosas con las que juega en objetos que representan otros, un ejemplo de este sería el jugar de comer representando la comida con las hojas y ellos dicen que comen pollo u otros alimentos.

Por otra parte, el juego de reglas este juego se desarrolla de los seis a los siete años en este tipo de juegos el niño aprende a seguir reglas las cuales tendrá que cumplir para poder llevar a cabo dicho juego y donde, ya está establecido lo que se tiene que hacer; en cuanto al juego de construcción es aquel donde el niño ensambla o encaja piezas para construir algo y conforme aumentan las piezas así se ira haciendo más complejo el juego.

Según Fernández et al (2003). La evolución del juego en el desarrollo del niño; donde se especifica que los niños y niñas no juegan a lo largo de su vida de la misma forma, ellos van variando el tipo de juego según su edad y madurez. Los juegos que podemos observar en los más pequeños son bien diferentes de los que realizan los mayores. En la medida que los niños crecen, sus juegos se modifican y se transforman de tal manera que podemos hablar de una clara evolución del juego de acuerdo con el desarrollo del niño.

Sin embargo, a pesar de que el juego de los niños evoluciona de acuerdo con su edad, no desaparece la necesidad de usar su forma de juego interior, sino que se transforma. Antes de los dos años, los niños desarrollan lo que llamaremos juegos funcionales. Se basa en explorar y actuar sobre los objetos y todos los juegos tienen un gran componente sensorial y motor. Posteriormente, después de los dos años los niños y niñas serán capaces de realizar otros juegos más complejos, pero permanecerá su interés por los juegos que provocan sensaciones o bien los juegos que exigen una actividad física o motora como correr y saltar.

Luego, por los seis años los niños se interesan por los juegos de representación que aparecen al finalizar el segundo año de vida y que mantienen su apego durante los tres o cuatro años siguientes, es decir, con el desarrollo y conforme va creciendo el niño adquiere nuevas formas de jugar todo esto de acuerdo a la capacidad motriz y cognitiva del estadio en que se encuentra. Pero esto no hará que olvide los juegos que anteriormente llevaba a cabo.

Tanto los padres de familia como el docente son los encargados del aprendizaje y desarrollo del niño es por esto que existen estrategias de aprendizaje de tipo pedagógica como: “El juego por rincones” a través del cual se posibilita que los niños realicen actividades lúdicas de acuerdo con sus intereses, preferencias y necesidades según su etapa de desarrollo. Otra estrategia es el “rincón del juego simbólico” es un juego de mayor interés permite realizar actividades de imitación y de ficción.

Podemos mencionar también entre otros; los rincones con carácter estable y permanente, rincones para un tiempo determinado, rincón de las construcciones, rincón de agua y pintura, rincón de los cuentos. Se puede utilizar como lugar de encuentro al principio de la jornada, para hablar, así como para actividades tranquilas individuales o de pequeños grupos. Constará de alfombra, moqueta o colchoneta cálida con cojines cómodos. Otros posibles rincones de juego, según las edades de los niños pueden ser: rincón de experimentos, rincón de juegos estructurados, rincón del barro.

2.2.2 El papel del educador en el juego del niño

El juego es una actividad natural y espontánea de los niños, que los educadores y educadoras deben comprender y utilizar como recurso privilegiado de su intervención educativa, ya que este puede aportar mucho al proceso de enseñanza y los niños lo prefieren a otras herramientas que se usen debido a que ellos a la vez que aprenden se divierten sin aburrirse. El juego reúne ciertas funciones las cuales, según Fernández, J. et al. (2003) son las siguientes:

La función del educador en el juego de los niños es importante ya que debe estar consciente de que el juego es una herramienta que se debe usar en la enseñanza de los niños por ser un recurso muy valioso para que este aprenda y a la vez preparar el ambiente adecuado para que los niños jueguen, pero, es importante que el educador pueda tener un manejo del ambiente físico del niño para que no surjan inconvenientes a la hora de llevarlos a cabo; seleccionando material adecuado para el juego el cual será de acuerdo a las necesidades del grupo y a la actividad que se haga en ese momento.

Otras funciones son enseñar determinados juegos, especialmente los tradicionales (Mica, chanchabarrancho, la víbora de la mar, chibola, arranca cebolla, escondelero, trompo, capirucho, hule y peregrina) ya que mediante esto están promoviendo que los niños no pierdan su identidad cultural y sus tradiciones se sigan transmitiendo; Permitir que los niños repitan sus juegos una y otra vez esto hace que ellos puedan memorizar partes importantes que la primera vez que lo llevaron a cabo no comprendieron y para ellos es divertido.

Enriquecer los juegos de los niños el docente debe de estar atento cuando el niño realiza la actividad lúdica porque puede aportar nuevos puntos que harán que este se vuelva interesante para ellos; reconocer y valorar los juegos que realizan los niños, el animar y valorar lo que hace el niño en el juego tiene valor motivacional; evitar la competencia a través del juego haciendo referencia a esto Terry Orlick menciona:

“La diferencia principal es que en los juegos cooperativos todos cooperan..., todos ganan..., y nadie pierde. Los niños juegan unos con otros mejor que unos contra otros”

(citado en Fernández. et al, 2003). Otras funciones son, ayudar a resolver los conflictos que surgen durante el juego; respetar las preferencias de juego de cada niño; no reproducir los papeles sexistas; observar el juego de los niños; y, por último, pero con igual importancia para el educador el fomentar en las familias de los niños el interés por el juego, interesarse por los juegos que realizan en casa.

2.2.3 Teoría Piagetiana sobre el juego

En el transcurso de la investigación se ha hecho énfasis en teorías sobre el uso del juego, se ha mencionado teóricos como Vygotsky, Brunner, Spencer, Huizinga, Piaget u otros; pero entre estas teorías la que más se ha apegado a esta investigación es la de Piaget debido a que lo que el menciona sobre el juego en el niño y los beneficios que puede traer para el educando cuando se toma en cuenta las necesidades e intereses que posee. Barrios O. y Muñoz F. (2017) refiriéndose a la teoría de este autor nos dicen:

El juego forma parte de la inteligencia del niño, como un elemento importante para potenciar la lógica y la racionalidad. Los trabajos de Piaget valorizan el juego como instrumento de la evolución intelectual o del pensamiento, como instrumento de adaptación a la realidad natural y social. En ese sentido, el juego es una forma poderosa que tiene la actividad constructiva del niño, pero adicionalmente es importante para la vida social. (p.17)

En efecto el juego es parte importante del niño, le permite desarrollar habilidades cognitivas y a la vez lo adapta al entorno social haciendo que represente roles determinados dependiendo de las personas que se relacione. Por lo tanto, el juego ayuda al niño a pensar y a resolver situaciones en las que se enfrenta a diario volviéndolo más seguro.

Piaget dice que a cada estadio evolutivo le corresponde un tipo de juego: en el estadio sensorio-motor serán los juegos de acción, en el estadio preoperacional serán los juegos simbólicos, y a partir de aquí aparecerán los juegos de reglas. (Barrios O. y Muñoz F., 2017, p.22)

De acuerdo a lo que se menciona anteriormente, el docente debe tomar en cuenta la edad del infante para adecuar las actividades lúdicas según la maduración y los intereses que posee para así generar aprendizajes que sean significativos y que esta actividad lúdico-pedagógica sea una experiencia inolvidable para ambos logrando de esta manera que los objetivos propuestos con los estudiantes se logren.

La clasificación del juego que hace Piaget anteriormente enfatiza principalmente las etapas del niño de acuerdo a su estructura intelectual y progreso epistemológico, en las cuales nos habla de periodos los cuales corresponden a cada tipo de juegos lo cual es de valor para tomar en cuenta ya que el alumno no puede pasar de una etapa a otra, mientras no haya ganado las competencias que son requeridas para cada uno de estos periodos. Haciendo alusión a esto López M. (2005) nos dice:

El juego de ejercicio es el primero que surge en el ser humano, no tiene preciso el momento de su aparición, pero lo que resulta cierto es su presencia en los primeros meses de vida, cuando el pequeño empieza a descubrir ya a mover su cuerpo, en el periodo sensoriomotor. En esta etapa se manifiesta ciertos movimientos del cuerpo, y el placer por ejecutarlos, la cual le permitirá asimilar y modificar ciertas conductas de su cuerpo. (p.16)

Es decir que en este periodo el niño desde sus primeros años de vida lo viene ejecutando y poco a poco se va creciendo y va desarrollando sus funciones volviéndose más complejas, por lo tanto, llegara una etapa donde se reducirá los juegos de ejercicio que los practicaba con su madre cuando era bebe, en los recreos con sus compañeros, clases de deporte etc. sustituyéndolos por los juegos simbólicos donde la imitación de lo que está en su contexto tiene mucha relevancia. Con respecto a esto López, M. (2005) hace el siguiente planteamiento:

Alrededor del segundo año empieza la manifestación de símbolos, dando pauta al inicio de actividades simbólicas. El niño busca diferentes maneras de comunicarse y descubrir su entorno, su atención es puesta con mayor interés en las acciones de los adultos para de cierto modo reproducirlos, y dar inicio así a la imitación que va conjuntamente ligada con el juego simbólico. (p.18)

El niño imita diferentes conductas que observa en las personas que están alrededor de él, tomando roles que los adultos hacen y que para ellos es una manera de simbolismo, en este tipo de juego hace uso de lo que encuentra y le puede servir para su interpretación del personaje y lo representa espontáneamente, volviéndose un juego independiente o dirigido, individual o en grupo. Según López M. (2005) refiriéndose a los periodos nos dice:

Al inicio de la etapa preescolar el niño no manifiesta interés por respetar y utilizar reglas de juego, el solo quiere jugar, realizando diversos movimientos que le produzcan placer (juego de preejercicio) o representando algún objeto (juego simbólico). A través de su desarrollo el niño va descubriendo que en su entorno hay diferentes juegos que tiene reglas y juegos donde hay competencia y debe haber un ganador, por lo general este tipo de juego se presenta al final de la etapa preoperacional e inicio de las operaciones concretas, alrededor de los seis- siete años. (p. 23)

En el juego de reglas el niño tiene que aprender que para llevar a cabo esta actividad debe seguir indicaciones claras para llevarlo a cabo, de lo contrario entrara en contienda con sus compañeros cuando uno quiere ganar el juego y nunca quiere perder, por lo que conoce las reglas, pero algunas veces no quiere seguirlas y se molesta. Se ha mencionado cada uno de los periodos del juego que según Piaget pasan los niños.

Por otro lado, el autor habla de la función témporo-espacial que tiene relación en el aprendizaje de la lecto-escritura en los niños, refiriéndose a eso en la Revista Latinoamericana de Psicología nos dice:

La concepción témporo-espacial y su relación con el aprendizaje de la lecto-escritura puede analizarse señalando que existen tres concepciones fundamentales respecto al espacio. Son las que consideran las relaciones topológicas, las euclidianas y las proyectivas. Comprendemos el concepto del espacio que tiene el individuo a través del análisis del orden en que aparecen los distintos tipos de relaciones que establece el sujeto. (Citado en Álvarez y Orellana, p. 255).

Esta teoría nos representa el medio y espacio el cual el niño debe de conocer e identificar para trabajar, en las relaciones topológicas el niño observa las propiedades de los objetos que puede utilizar, en las relaciones euclidianas los niños aprenden la capacidad de

coordinar los objetos entre si por ejemplo el niño puede aprender las nociones de tamaño entre las edades de 3 a 7 años distinguen entre grande, pequeño, mediano, alto, también la relación proyectivas le permite considerar las relaciones de los objetos unos con otros vistos desde un lugar diferente del que se realiza la descripción, ambas están entrelazadas y van de la mano para que el niño logre un buen aprendizaje de lecto-escritura ya que una depende de la otra para el desarrollo de sus habilidades.

2.3 Marco conceptual

APRENDIZAJE

Sprovera, M. y Peña, I. (2010) define el aprendizaje de la siguiente manera: “actividad cultural e histórica, que se adquiere a través de interacciones sociales” (p.57). Ante ello, se puede concluir que el ser humano desde tiempos remotos ha intentado de cualquier forma socializar y relacionarse con otros estableciendo comunicación y transmitiendo sus ideas, sentimientos y emociones lo cual le ha permitido tener conocimientos en distintas áreas y desarrollar el pensamiento lógico.

COMPETENCIA

Según Duran, N. y Sermeño, A. (2010) competencia es:

La capacidad de un buen desempeño en contextos complejos y auténticos. Se basa en la integración y la activación de conocimientos, habilidades y destrezas, actitudes y valores. Una competencia es la capacidad de un individuo puesta en práctica en una situación determinada. (p.8)

Con este término podemos decir que es la capacidad de enfrentarse a tareas con algunas dificultades, pero, con posibilidades de lograr hacerlas de la mejor manera en diferentes áreas que se disponga a trabajar. Ya que el niño a veces no logra hacer su tarea la primera vez, pero conforme lo va practicando lo logra con un éxito rotundo.

DIDÁCTICA

Hay varias concepciones del término Didáctica una de ellas es la que interpreta el siguiente autor para el ámbito educativo.

Según Godínez (2004) la didáctica es ciencia en cuanto investiga, experimenta y crea teorías sobre cómo enseñar, sobre como el docente debe “actuar en la enseñanza”, para alcanzar determinadas metas en el alumno teniendo como base, principalmente, el dialogo interactivo de la Biología, la Psicología, la sociología y la Filosofía. (p. 219)

La didáctica da herramientas al docente para que este pueda facilitar el aprendizaje de los estudiantes, y este cuenta con un conjunto de recursos técnicos sobre las estrategias para enseñar y aprender contando con materiales o recursos que dosifican la función educativa.

ESTRATEGIA

Gravie (2003) “Es el conjunto de acciones que se implementaran en un contexto determinado con el objetivo de lograr un fin propuesto” (p.172). Es decir, constituye cualquier método o actividad planificada que permite que el docente logre los objetivos propuestos en su labor docente con el afán de obtener la calidad educativa de los estudiantes.

ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA

Una metodología que el docente debe utilizar a la hora de impartir una clase es la estrategia de enseñanza es por lo que Díaz (2002) haciendo referencia a esto dice que “es un proceso de ayuda que se va ajustando en función de cómo ocurre el progreso en la actividad constructiva de los alumnos”. (p.140)

Las estrategias de enseñanza son procedimientos o recursos utilizados por los docentes para lograr aprendizajes significativos en el alumno, los cuales pueden variar de acuerdo con las necesidades que los alumnos tengan en su aprendizaje.

ESTRATEGIA METODOLÓGICA

Para tener una secuencia lógica y planificada el docente debe implementar estrategias metodológicas, Picardo, O., Escobar, J. y Pacheco, R. (2005) haciendo alusión a este concepto nos dicen:

Es un sistema de acciones que se realizan con un ordenamiento lógico y coherente en función del cumplimiento de objetivos educacionales, es decir, constituye cualquier método o actividad planificada que mejore el aprendizaje profesional y facilite el crecimiento personal del estudiante. (p.162)

son todos aquellos pasos por seguir para guiar la labor docente, la cual se ajusta a las necesidades y maneras de aprender del alumno.

EVALUACIÓN

Esta etapa del proceso educativo es muy importante ya que mediante esta el docente puede evaluar los resultados que ha obtenido el niño durante un periodo de tiempo, permitiendo a la vez visualizar el proceso y cambiar aquello que no ha sido favorable para la enseñanza aprendizaje del alumno; haciendo referencia a este planteamiento Ballesteros (2014) en su trabajo de grado nos dice:

Es un proceso que permite saber si un alumno ha adquirido o no los contenidos a lo largo de un determinado periodo de tiempo y que, con respecto a la enseñanza del profesor, permite saber si los recursos utilizados son apropiados o no. Gracias a la evaluación un profesor puede analizar los resultados y eliminar o modificar aquello que haya resultado demasiado difícil o aburrido. Así los próximos contenidos serán más atractivos para los niños. (p. 27)

JUEGO

El juego es una actividad novedosa que despierta en interés de adultos y niños, debido a ello ha sido usado por mucho tiempo en todos los contextos es por esto por lo que Spencer (1859) sostiene:

El juego es un medio para liberar el exceso de energía infantil mediante el movimiento, es decir, mediante el juego los niños y las niñas encuentran un espacio de descarga de energía, la misma energía que a veces los atosiga y los pone bloqueado para el provecho de nuevos conocimientos. (p.20)

Actividad que se realiza para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza permitiendo que la persona que lo lleva a cabo se divierta y a la vez establezca relaciones sociales con diferentes personas y contextos, por lo que algunas veces es usado para impartir contenidos en los centros escolares.

JUEGO LÚDICO

Según varios autores la palabra juego lúdico encierra muchas generalidades, pero para especificarla más en esta investigación se tomará en cuenta este planteamiento de Coronel (2015) la cual dice:

El juego es una actividad inherente a los seres humanos, es decir, naturalmente el hombre tenderá a desarrollarla y, por supuesto, también, la necesitará, porque básicamente ayuda a lograr la dosis de diversión y de disfrute que cualquier ser humano requiere para lograr una estadía placentera en este mundo a veces tan complejo y lleno de momentos poco agradables. (p.42)

LANCASTERIANO

Según García, J. (2015) este método innovador consistía en: “utilizar a los alumnos de mayor edad y adelanto para que instruyeran a los más pequeños y menos avanzados”. (p.24) Este método es muy novedoso porque aparte de ser de ayuda al docente, permite que

la persona que es monitor le enseñe en un lenguaje que para el alumno es a veces más comprensible que el de su maestro.

LECTO-ESCRITURA

Alcívar (2013) refiriéndose a este concepto nos dice:

En educación, se, refiere a ese breve período donde los niños pequeños, entre 4 y 6 años de edad (educación infantil), acceden a leer y escribir. En realidad, no hace referencia a un concepto definido sino a un proceso compuesto por muchos conceptos que en su entramado han dado lugar a diversas teorías científicas de tal proceso. Los maestros saben que ese período es crucial porque los niños deben aprender a leer y luego leer para aprender otros temas y por esto deben observar detalladamente cómo los niños avanzan notablemente en sus logros. (p.19)

El proceso mediante el cual se une la lectura con la escritura dando paso a que el lector construya a partir de un conocimiento que ya tiene nuevos significados que le ayudaran a desarrollar sus procesos cognitivos.

LENGUAJE

El programa de educación de segundo grado del MINED (2008) de Lenguaje nos dice que es una asignatura que se encamina a desarrollar capacidades que las y los estudiantes necesitan para comunicarse en diferentes contextos, a la vez pretende que los estudiantes adquieran competencias comunicativas para poder desenvolverse en los diversos ámbitos educativos, competencias establecidas principalmente en la comprensión, expresiones orales y escritas. Es la asignatura esencial para que los alumnos desarrollen el lenguaje de diversas maneras.

ENFOQUE DE LA ASIGNATURA DE LENGUAJE

MINED (2008) haciendo alusión a esto dice:

El enfoque de la asignatura es comunicativo se centra en el uso de la lengua, es decir, en las expresiones orales y escritas que se utilizan en situaciones reales de comunicación. En consecuencia, la pertinencia de los contenidos programáticos se determina desde la necesidad de utilizarlos en la vida diaria. Incluye no solo los conocimientos gramaticales si no también los que se basan en los significados y el sentido derivado del contexto y la situación comunicativa. (p.12)

El uso de la lengua se da en situaciones comunicativas determinada donde el emisor o destinatario intercambian información de acuerdo a las necesidades que surgen en el momento, debido a esto la asignatura está estructurada de tal manera que cubra las necesidades de aprendizaje de los educandos ya que aparte de la gramática, también se enfoca en diferentes temáticas que le ayuden a establecer comunicación con los demás. Con respecto a lo anterior MINED (2008) menciona:

Desde el enfoque comunicativo, los objetivos de la asignatura se orientan a que la o el estudiante sea capaz de saludar, comunicarse en una tienda, escribir una nota, dar un recado en forma correcta, leer un anuncio y comprenderlo, entre otros. En otras palabras, la asignatura pretende el desarrollo de las competencias orales y escritas de las y los estudiantes, quienes “utilizan el código” con finalidades comunicativas. (MINED, 2008, p.12)

LÚDICA

Para hacer referencia a este concepto Rodríguez, L. (s. f.) nos dice:

Termino de etimología latina (ludas=juego, diversión) empleado para designar lo relativo o perteneciente al juego. También se utiliza, en sentido descriptivo para expresar la extraordinaria función que desarrolla el juego en la vida humana. Cuando se habla de lo lúdico, se da una idea de actividad relajada, un placer o un factor de equilibrio fundamental para la persona humana, que se opone al trabajo cotidiano y al espíritu de seriedad. (p. 6,033)

Por lo tanto, podríamos decir que la lúdica fomenta el desarrollo emocional y social, la obtención de saberes, la conformación de la personalidad de la persona, es decir, encierra una gama de actividades donde sobresale la creatividad y el conocimiento que cada niño posee volviéndose una herramienta utilizada periódicamente en el ámbito educativo.

MATERIAL DIDÁCTICO

Son una guía que utilizan los docentes, sirviendo de ayuda para impartir una materia más amena a los alumnos.

Según Mattos (1963) hace referencia a los recursos didácticos como aquellos materiales de los que el profesor o profesora dispone y utiliza para conducir el aprendizaje de sus alumnos y alumnas (citado en García 2014, p. 47). Ya que son de beneficio en su desarrollo escolar a la misma vez permiten que el alumno se muestre interesado en la clase y crean un ambiente adecuado de aprendizaje, facilitando el desarrollo de contenidos.

MÉTODO

En el ámbito general método es todo proceso sistemático regido por un orden, pero en el área educativa lo definiremos de la siguiente manera:

Según Godínez (2004) es una serie de pasos sucesivos que conducen a una meta. El objetivo del profesionalismo es llegar a tomar las decisiones y una teoría que permita generalizar y resolver de la misma forma problemas semejantes en el futuro. Por ende, es necesario que siga el método más apropiado a su problema, lo que equivale a decir que debe seguir el camino que lo conduzca a su destino. (p.213)

Modo ordenado y sistemático que se utiliza para llegar a obtener un resultado o fin determinado en toda tarea efectuada y que este conlleve a obtener los resultados esperados al finalizar dicha tarea.

METODOLOGÍA

Godínez (2002) definió la metodología (del griego meta “más allá” y logos “estudio”), hace referencia al conjunto de procedimientos basados en principios lógicos, utilizados para alcanzar una gama de objetivos que rigen en una investigación científica o en una doctrinal. (p.216)

Actividades o procedimientos racionales, que han de ejecutar tanto el docente como el alumno para el logro de un objetivo.

MÉTODO TRADICIONAL

En el método tradicional el alumno se vuelve un depósito de conocimientos donde el docente solo introduce teoría y el alumno memoriza y hace mecánicamente lo que se le dice, sin reflexionar con respecto a ello. Según Gómez, M. y Polanía, N. (2008) mencionan que:

A pesar del devenir histórico y del desarrollo social hacia otras formas de organización, algunos de los conceptos primordiales del tradicionalismo pedagógico aún subsisten implícita y explícitamente en las prácticas pedagógicas actuales, tales como los esquemas de planeación que permiten la formulación particular de los contenidos enseñables y su desarrollo en el tiempo según un orden de complejidad, unas estrategias específicas de presentación de esos contenidos, un particular modo de comunicación entre el enseñante y sus discípulos, y la comprobación periódica de la realización de los aprendizajes por parte de los estudiantes.(p.53)

MÉTODO INNOVADOR

En este método el docente se vuelve un mediador en la enseñanza del alumno superando las prácticas tradicionales y planificando nuevas metodologías que benefician al estudiante pedagógicamente, donde el discente aprende a construir su propio aprendizaje volviéndose una persona autónoma. Según lo mencionado anteriormente Araniva, J., Cornejo, G. y Santana, A. (2017) los dicen:

La necesidad de contar con una metodología de enseñanza adecuada obliga usualmente al docente a escoger la que considere la más apropiada, y muchas en esa elección, el

tipo de contenido a enseñar; de manera que la metodología usada permite no solo llegar al docente de manera clara, sino que oriente al estudiante a construir sus propios aprendizajes de manera constructiva. (p.34)

PLANIFICACIÓN

Núñez, M. (2012) define este concepto como:

El proceso mental que orienta la acción en una dirección determinada y que contempla los medios necesarios para alcanzar un fin. Este proceso mental puede ser representado a través de un diseño capaz de informar a nosotros mismos y también a los otros sobre los alcances del plan o del proyecto trazado. (p. 33)

De esta manera podemos decir que la planificación nos permite plasmar todo cuanto nosotros pensamos con respecto a un proyecto, plan o programa para luego plasmarlo y ponerlo en marcha; con esto se beneficia tanto al que lo planifica como el que lo recibe.

PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Para que se dé un aprendizaje exitoso en el alumno deben existir varios procesos aplicados tanto por el docente como por el alumno entre ellos el de enseñanza aprendizaje haciendo alusión a esto Arguello, B. y Sequeira, M. (2016) define este concepto de la siguiente manera: “Enseñanza-Aprendizaje es una construcción conjunta de conocimientos entre enseñantes (docentes) y aprendices (estudiantes), donde el maestro actúa como facilitador de los estudiantes, para que estos adquieran habilidades y destrezas y puedan obtener un aprendizaje significativo”.(p. 11)

De esta manera el proceso enseñanza – aprendizaje corresponde al quehacer educativo de los docentes y estudiantes, por esta razón se deben comprender e identificar las

diferentes técnicas y métodos, al igual las etapas dentro del sistema educativo ya que en este proceso los principales protagonistas son el alumno y el docente.

RECURSO DIDÁCTICO

No es suficiente impartir una clase tradicional el maestro debe optar por una clase innovadora utilizando diversos recursos por lo que Picado Godínez (2002) refiriéndose a este concepto nos dice:

Recurso didáctico es todo aquel medio material (proyector, libro, texto, video...) o conceptual (ejemplo, simulación...) que se utiliza como apoyatura en la enseñanza, normalmente presencial, con la finalidad de facilitar o estimular el aprendizaje. Ejemplos: Pizarra, retroproyector, transparencias, diapositivas, papelógrafo, cañón video, ordenador. (p.18)

Son los materiales didácticos o educativos que sirven como mediadores para el desarrollo o enriquecimiento del alumno, favoreciendo el proceso de enseñanza aprendizaje, y facilitando la interpretación del contenido que el docente a de enseñar.

TÉCNICA

Para facilitar al alumno un aprendizaje significativo el docente debe poner en práctica técnicas es por ello, por lo que Gravie (2004) haciendo alusión a esto nos dice:

Técnica es un procedimiento o conjunto de reglas, normas o protocolos, que tienen como objetivo obtener un resultado determinado, ya sea en el campo de la ciencia, de la tecnología, del arte, del deporte, de la educación o en cualquier otra actividad. (p. 59)

CAPÍTULO III: DISEÑO METODOLÓGICO

En este capítulo se describe de una manera detallada la metodología que se utilizó para obtener los datos de la investigación, técnicas que fueran adecuadas a una investigación de tipo cualitativa, también cabe destacar que se tomó en cuenta la teoría sobre el juego lúdico del pedagogo Jean William Piaget la cual sirvió de base para construir los instrumentos y así tener una base fundamental que nos fuera beneficiosa para el proyecto.

3.1. Tipo de investigación

En esta investigación el enfoque corresponde a un estudio cualitativo, ya que, según Hernandez Sampieri, Fernández y Baptista (2010) este estudio “utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación” (p.7). Por lo tanto, este tipo de investigación no muestra cantidades numéricas que se comparen, si no conductas y cualidades las cuales al ser observadas nos responderán las preguntas que se eligieron para este estudio.

Para este proyecto se emplearon diferentes instrumentos de recolección de información, así pues, se elaboró un diagnóstico en los grados de primero y segundo de esta forma se pudo hacer apreciaciones de la labor del docente, visualizando la metodología empleada en las clases de la materia de lenguaje, y a la vez para investigar el accionar y las valoraciones de los educandos en el aula. adicionalmente se administró instrumentos que nos ayudaran a profundizar en la investigación cualitativa, como son la guía de observación y entrevista.

3.2 Fases de la investigación

3.2.1 Etapas del proceso de investigación

Etapas	Momentos de investigación	Caracterización
1	Conformación del proyecto	En esta parte se contempla la elección del tema de investigación, por lo cual se llevó a cabo la inmersión en el centro educativo en el cual se visualizará si las actividades lúdicas son empleadas por las docentes de primero y segundo grado en la materia de lenguaje dentro del

		<p>contexto áulico. Por otra parte, se estructura las partes del proyecto como son la introducción, justificación, planteamiento del problema, objetivos y una parte muy importante la fundamentación teórica, la metodología que se empleara para el tema y los resultados que se obtuvieron presentando conclusiones a las que se llegaron con la realización de este proyecto. También incluyen fotografías, matriz de congruencias, guías de entrevista y observación que son parte de los anexos lo cual concluye con éxito el proyecto de investigación.</p>
2	<p>Fundamentación teórica y recolección de la información.</p>	<p>En esta parte se fundamentó en recabar información del centro educativo elegido para el proyecto; luego se hizo un diagnóstico de los integrantes de las aulas de primero y segundo grado al igual de dos docentes que están a cargo de ellas, el cual los ayudara para dar inicio con la fundamentación teórica del tema. Al mismo tiempo, teóricos que darán aportes valiosos sobre la lúdica.</p>
3	<p>Elaboración y diseño de instrumentos</p>	<p>Una parte muy importante en la cual se trabajó es el diseño de los instrumentos con los cuales se recabará información sobre el tema de estudio, por lo que se hizo guías de observación dirigidas a docentes y alumnos de primero y segundo grado de primaria. Por otro lado, la guía de entrevista que consta de preguntas abiertas las que el docente responderá auxiliándose de los conocimientos que</p>

		posee con respecto al tema.
4	Administración de instrumentos	En cuanto a esta parte se aplicará la guía de entrevista al docente donde él nos responderá de sus experiencias vividas en el aula al realizar las actividades lúdicas y en su vida diaria como educador; las observaciones serán administradas en las aulas observándose el trabajo docente y el accionar de los educandos en el momento del quehacer educativo.
5	Análisis e interpretación	En la etapa se verificó los resultados de los instrumentos administrados para que de esta manera se pudiera hacer un análisis de cada uno de los datos obtenidos en los grados de primero y segundo del Liceo Cristiano Shaddai y así visualizar información importante para la investigación en base al tema de la influencia de la lúdica en la materia de Lenguaje. Después de este análisis se procedió a interpretar cada uno para ver si nos ayudaban a responder las preguntas de investigación.
6	Conclusiones	Con relación a esta parte en base a los resultados obtenidos en la etapa anterior se presentan los resultados a los que llegamos en el estudio que se realizó, con el fin de dar a conocer como fue el proceso y si los resultados obtenidos fueron satisfactorios. El proyecto con sus resultados busca de alguna manera beneficiar a la comunidad educativa aportando recomendaciones de como las

		docentes pueden mejorar su trabajo áulico haciendo uso de actividades lúdicas con sus alumnos.
--	--	--

3.3 Recolección de la información

La recolección de información en la investigación se clasificó como longitudinal, debido a que se realizaron visitas periódicas en donde se logró observar las distintas conductas o dificultades a las cuales los estudiantes se enfrentan en el tiempo en que participan en sus clases, esto se llevó a cabo en un periodo de diez semanas (tres días por semana) comprendidas entre los meses de septiembre a noviembre en las aulas de primero y segundo grado del Liceo Cristiano Shaddai del departamento de Santa Ana en el año 2018.

3.3.1 Técnicas

Las técnicas que se utilizaron en la investigación fueron la observación y la entrevista de los sujetos de estudio. Según Zacarias (2009) la observación “es el registro visual de lo que ocurre en una situación real, clasificando los acontecimientos pertinentes de acuerdo con algún esquema previsto según el problema de estudio” (p. 97). Es lo que se observa en una situación real de los sujetos que están en estudio y de su entorno en el contexto en que se basa la situación problemática.

Por otra parte, según Zacarias (2009) la entrevista “se refiere a la comunicación interpersonal establecida entre el investigador y el o los sujetos de estudio a fin de obtener respuestas verbales a las interrogantes planteadas sobre el problema propuesto” (p.99). De esta manera se entenderá que la entrevista trata de una comunicación entre la persona investigadora con del sujeto de estudio, con el propósito de conocer la realidad de la situación planteada sobre el problema de la investigación.

3.3.2 Instrumentos de recolección de datos

Los instrumentos que se utilizaron en la investigación son la guía de observación y la guía de entrevista, las cuales fueron de mucha utilidad para recabar información importante

para la investigación y dar recomendaciones para mejorar las dinámicas de aprendizaje en las aulas de primero y segundo grado de la institución.

La guía de observación: consiste en registrar la sucesión de eventos hechos o situaciones que van a ser observadas, su frecuencia y características de los sujetos de estudio o de la situación problemática (ocurre en base a una previa observación de diferentes aspectos lugar de la investigación) los cuales son de importancia en el proceso que se lleva a cabo en la investigación.

Guía de entrevista: consiste en indagar verbalmente la situación problemática del sujeto de estudio como una manera de obtener respuestas que puedan ser importantes para la investigación, como un instrumento de recolección de datos.

3.3.3 Universo

Estudiantes y docentes del Liceo Cristiano Shaddai en el municipio de Santa Ana, departamento de Santa Ana en el año 2018.

3.3.4 Población

Debido a que la “población es una colección de unidades de estudio acerca de la cual se debe hacer una inferencia. (Zacarias, 2009, p.88)” en la investigación la población que se eligió para llevarla a cabo está constituida por integrantes de la comunidad educativa de primero y segundo grado de educación básica del Liceo Cristiano Shaddai en el municipio de Santa Ana, departamento de Santa Ana en el año 2018.

3.3.5 Muestra

La muestra que fue tomada de la población estuvo conformada por educandos de primer grado los cuales son 8 niñas y 19 niños, un docente (Alba Nubia Portillo); mientras que en segundo grado son 8 niñas y 9 niños, una docente (Diana Marcela López) a los cuales se les administraron los instrumentos de investigación que se tuvo a bien realizar en la institución para obtener datos verídicos en el contexto elegido. Para la investigación fue tomada como muestra la cantidad de cuarenta y cuatro alumnos de los dos grados y dos profesores.

3.4 Criterios de inclusión

Que los estudiantes pertenezcan al Liceo Cristiano Shaddai, que sean de primero y segundo grado de educación básica.

3.4 Identificación de los sujetos y medios participantes

Esta parte de la investigación es de vital importancia ya que dependiendo de la forma como se elijan a los sujetos, así será la información que ellos nos puedan proporcionar para el proyecto. Debido a ello los diferentes informantes que se eligieron nos aportaron datos valiosos y fundamentales para dar respuesta a las preguntas de investigación.

3.5.1 Identificación de los sujetos

Los sujetos fueron constituidos por todas aquellas personas que participaron como informantes en la investigación.

3.5.1.1 Profesores:

Características: son docentes que imparten las clases en primero y segundo grado del Liceo Cristiano Shaddai.

- Docentes especialistas en el área de educación básica, encargados de los alumnos de primero y segundo grado.
- Docentes con plaza permanente en la institución.
- Son innovadores en su metodología.
- Poseen interés por ayudar a sus alumnos a mejorar su aprendizaje.
- Escogen técnicas que generan aprendizajes

3.5.1.2 Estudiantes

Características:

- Son estudiantes que reciben las clases en primero y segundo grado del Liceo Cristiano Shaddai.
- Alumnos que se interesen por las clases dinámicas.

3.5.2 Medios participantes

Son aquellos lugares con los que se cuenta para llevar a cabo la investigación y que son recursos usados por los sujetos de la investigación.

3.5.3 Recursos empleados en la investigación

Algo muy importante a ser tomado en cuenta en esta investigación fueron de los recursos humanos, materiales y financieros los cuales se emplearon desde el inicio del proyecto, hasta la finalización la cual concluye en la defensa de proyecto final.

3.5.3.1 Recursos humanos

Estos recursos incluyeron todas aquellas personas que fueron una pieza fundamental en la investigación, colaborando con el estudio tanto en conocimiento y brindando información entre ellos podemos mencionar:

Licenciada Evelyn Patricia Guerra Lima quien nos ha brindado la guía para llevar por buen camino el proyecto; licenciado Luis Armando García Prieto quien fue elegido como lector junto a la licenciada Marlene Osorio los cuales nos aportaron sus observaciones y consejos que han sido de gran valor para la culminación del trabajo de grado.

Las maestras del Liceo Cristiano Shaddai Alba Nubia Portillo de primer grado y Diana Marcela López de segundo grado, quienes aportaron información que le dio sustento al tema de investigación; los alumnos de los grados investigados los cuales son 8 niñas y 19 niños de primer grado, 8 niñas y 9 niños del aula de segundo grado haciendo un total de 44 alumnos.

3.5.3.2 Recursos materiales

El tipo de recurso con el que se contó fueron computadoras, cañón, extensiones eléctricas, fotocopias, folletos, libros, bolígrafos, lápices, memorias USB, vehículos del transporte público, plumones, pizarras, internet.

3.5.3.3 Recursos financieros

En este apartado se detalla el costo que de cada una de las actividades que se realizaron en el transcurso de la investigación de tallándose de la siguiente manera:

RECURSO	CANTIDAD	PRECIO	COSTO TOTAL
Fotocopias	1000 copias	\$ 0.02	\$ 20.00
Impresiones	2000	\$ 0.05	\$ 100.00
Pasajes (3 personas)	216	\$ 9.6 c/ mes	\$ 172.80
Anillados	6	\$ 1.65 c/u	\$ 9.90
Alimentación	432	\$ 1.50 c/u	\$ 648.00
Total -----			\$950.70

3.5.4 cronograma de actividades

En este apartado se enmarcan cada una de las actividades que se realizaron durante el periodo que duro la investigación.

N°	Tiempo Actividad	febrero	Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio				Agosto				Septiembre				
			1S	2S	3S	4S	1S	2S	3S	4S	1S	2S	3S	4S	1S	2S	3S	4S	1S	2S	3S	4S	1S	2S	3S	4S	1S	2S	3S	4S	
1	Elección del tema de investigación e inscripción de tesis.	■																													
2	Determinación del problema de investigación		■																												
3	Planteamiento del problema			■																											
4	Formulación de objetivos				■																										
5	Delimitación del tema					■																									
6	Elaboración del marco teórico						■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■														
7	Elaboración del marco metodológico													■	■																
8	Revisión 1 del anteproyecto por parte de la asesora														■																
9	Trabajar en correcciones de anteproyecto															■	■	■													
10	Revisión 2 de anteproyecto ya con correcciones																				■										
11	Elaboración de diapositivas para primera defensa																					■									
12	Preparación y elección de fecha para primera defensa																						■	■							
13	Primera defensa																								■						
14	Administración de instrumentos en el Liceo																									■	■	■	■		

N°	Tiempo Actividad	Octubre				Noviembre				Diciembre				Enero 2019				Febrero 2019				Marzo 2019				Abril 2019			
		1S	2S	3S	4S	1S	2S	3S	4S	1S	2S	3S	4S	1S	2S	3S	4S	1S	2S	3S	4S	1S	2S	3S	4S	1S	2S	3S	4S
15	Administración de instrumentos en el Liceo																												
16	Análisis de la información y conclusiones.																												
17	Primera revisión de tesis final																												
18	Hacer correcciones																												
19	Segunda revisión de tesis final																												
20	Entrega de tesis corregida																												
21	Entrega de correcciones por la Lic.																												
23	Entrega de tesis corregida para entregar a lectores																												
24	Se recibió tesis con correcciones																												

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS DE RESULTADOS

Este capítulo engloba una parte fundamental de la investigación ya que se llevó a cabo con el propósito de describir y explicar el tema de investigación en relación a la situación problemática que se planteó al inicio de este proyecto. En este apartado se hace un análisis metódico de todos los datos para establecer la base de evidencias e interpretar los hallazgos obtenidos para proceder a dar respuestas a las preguntas de la investigación y poder responder el problema planteado. Al concluir la recolección de los datos, mediante guías de observación que se le administraron a docentes y alumnos de primero y segundo grado del colegio Cristiano Shaddai, específicamente cuando impartían la clase de Lenguaje y Literatura, entrevistas a docentes y luego se procedió con el análisis sistematizado de cada instrumento.

Una vez obtenido todos los datos, procedimos a ordenar cada uno de ellos y hacer las transcripciones de las entrevistas para luego analizar e interpretar cada resultado obtenido. En esta investigación se administraron dos instrumentos los cuales son la entrevista y la guía de observación a dos profesoras, una de primer grado y una de segundo; una guía de observación a los alumnos de los dos grados al momento de las clases presenciales.

La entrevista se realizó a las docentes con el fin de saber si empleaban técnicas y estrategias en el aula para mejorar el rendimiento académico de sus alumnos, si ellas utilizaban la lúdica como herramienta didáctica en la materia de Lenguaje, si han recibido capacitaciones por parte de la institución donde laboran sobre el uso de la lúdica en el aula y sobre el comportamiento de los alumnos al momento de realizar actividades lúdicas en la clase de Lenguaje.

La guía de observación se llevó a cabo con el objetivo de obtener información sobre cómo era la conducta de los alumnos al momento de recibir sus clases y su desempeño en la materia de Lenguaje cuando la docente empleaba juegos lúdicos en algunos contenidos; a la vez observar a la docente con el fin de verificar el uso de la lúdica y su implementación en la materia de Lenguaje, determinando los tipos de juegos realizados por ellas para promover aprendizajes en los educandos.

A continuación, se presentan los hallazgos encontrados en la investigación:

4.1 Cuadros de análisis de entrevistas dirigidas a maestras de primer grado y segundo grado.

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR

FACULTAD MULTIDISCIPLINARIA DE OCCIDENTE

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS SOCIALES FILOSOFIA Y LETRAS.

CUADRO DE ENTREVISTA DIRIGIDA A MAESTRA DE PRIMER GRADO.

PREGUNTA	RESPUESTA	INTERPRETACION
1. ¿Defina que entiende por juego lúdico?	Juego lúdico es el que se utiliza, que se combina lo que es aprendizaje verdad y a través del juego.	La maestra conoce el concepto de un juego lúdico, y entiende que se utiliza el juego para obtener aprendizaje.
2. ¿Defina que entiende por herramienta didáctica?	Son las que se utiliza dentro del salón para, para facilitar el aprendizaje.	La docente respondió, pero, su definición se mostró un tanto dudosa respecto al termino herramienta didáctica.
3. ¿Considera que las técnicas de enseñanza influyen en el aprendizaje de los alumnos?	Si, si verdad eh se puede aplicar una técnica, pero si hemos visto que no funciona omitimos y aplicamos otra.	Según la respuesta de la maestra si tienen influencia, pero se debe buscar siempre la más conveniente y funcional a las necesidades de ellos hasta lograr que la mayoría responda de manera positiva aun contenido o una asignatura.
4. ¿Utiliza juegos lúdicos con sus alumnos como herramienta de aprendizaje?	Si, el uso de tarjetas verdad, eh la lotería.	Si utiliza esta herramienta, para el desarrollo de su clase.
5. ¿Considera que los docentes saben diferenciar entre los términos herramienta, estrategia, y técnica?	Si, pienso que sí. La herramienta es la que nos sirve verdad bueno al menos porque yo la que entiendo verdad y creo que los demás también.	La maestra nos respondió que si conoce el uso de la herramienta sin embargo no maneja correctamente los términos de estrategia y técnica puesto que no nos dio en si la respuesta correcta ya que contesta muy indecisa y no sabe diferenciar que significan cada uno de ellos.
6. ¿Ha recibido capacitaciones sobre la asignatura de Lenguaje?	Si, pero no específicamente de lenguaje y literatura, sino que de una manera como general, por ejemplo, estrategias motivacionales del aprendizaje y	La maestra no ha recibido capacitaciones de Lenguaje y Literatura, pero de igual manera recibió capacitaciones de otras

	otra en formación de valores verdad, pero siempre tomando en cuenta lectura y análisis.	áreas en general.
7. ¿Considera más efectivas las nuevas metodologías de enseñanza que las metodologías tradicionales al momento de impartir las clases de lenguaje?	Si, porque nos ayudan como a facilitar un poquito más a los niños que aprendan que conozcan verdad.	Para la maestra las nuevas metodologías de enseñanza si son más efectivas, ya que son de mucha ayuda y también facilita a los alumnos el aprendizaje.
8. ¿Considera que recibe apoyo del director y personal docente del Centro Escolar para realizar actividades lúdicas que promuevan el aprendizaje?	No, y también si quiero realizar fuera de la institución una actividad, no se puede, ya que tengo que elaborar un proyecto presentarlo primero para que sea aprobado, no noo, bueno aquí nos dan material, pero no para eso, fotocopias no nos dan, nosotros hay que pagarlas, se recibe apoyo, pero es bien poco.	La maestra expresa que no recibe apoyo al cien por ciento por parte del personal docente y director haciendo que se le dificulte más realizar actividades lúdicas.
9. ¿Qué actividades lúdicas utiliza para desarrollar las competencias de la asignatura de Lenguaje de primer grado?	De primer grado, que actividades, bueno yo creo que ahí es un papel bien importante de uno pensar, yo pienso que dramatizar como que lo que más les gusta, escuchar quizás cuentos, uumm juegos pues, utilizar tarjetas.	Para la maestra el pensar que actividades utilizar es muy importante ya que servirá para el desarrollo de las competencias de la asignatura por ser primer grado aplica, por ejemplo: dramatizaciones, cuentos y tarjetas.
10. ¿Ha ocurrido inconvenientes cuando desarrolla los juegos lúdicos como herramienta de enseñanza del aprendizaje dentro del aula?	No, si están motivados todos participan y porque hay control sobre el juego.	La respuesta que la maestra nos brinda es que no han ocurrido inconvenientes, puesto que ella mantiene el control al momento de realizar el juego con sus alumnos.
11. ¿Según su experiencia cree que el programa de Lenguaje de primer grado cumple con la formación integral (habilidades y destrezas) de los estudiantes?	Con el uso de la tecnología eso ayuda, aunque no esté implementado dentro del programa, pero si es la habilidad de cada maestro, pero no está dentro del programa facilita para investigar, salir de lo tradicional.	La maestra respondió tomando como ejemplo el uso de la tecnología que según ella puede ser una herramienta muy útil para que el docente sea innovador.
12. ¿Conoce algunas teorías recomendadas por pedagogos sobre el uso de la lúdica en	Así detenidamente no, si los he leído en algún autor.	La maestra en si no conoce teorías recomendadas por pedagogos, sino más bien investiga en internet para

educación?		apoyarse sobre el uso de la lúdica.
------------	--	-------------------------------------

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR

FACULTAD MULTIDISCIPLINARIA DE OCCIDENTE

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS SOCIALES FILOSOFIA Y LETRAS.

CUADRO DE ENTREVISTA DIRIGIDA A MAESTRA DE SEGUNDO GRADO.

PREGUNTA	REPUESTA	INTERPRETACION
1. ¿Defina que entiende por juego lúdico?	Lúdico es como el niño yo voy a interactuar y no solo voy a ver un aspecto si no que voy a ver varios aspectos, como yo voy a poner en práctica un juego lúdico.	La maestra nos dio su punto de vista sobre juego lúdico, para ella es importante observar al niño ya que de eso se parte para poner en práctica los aprendizajes, pero en si no dio una definición propia del concepto.
2. ¿Defina qué entiende por herramienta didáctica?	Es un material que me va a ayudar con un tema, vaya por lo menos si se fijaron en la clase que estuvieron yo maneje fichas donde más se acopla a la materia, las fichas.	La maestra nos dio su punto de vista sobre la pregunta, sin embargo, en su respuesta se deja ver que no maneja correctamente el término herramienta didáctica ya que hizo referencia a material didáctico.
3. ¿Ha utilizado los juegos lúdicos con sus alumnos como herramienta de aprendizaje?	Si, bueno yo uso diferentes materiales de acuerdo al tipo de alumno, por lo menos he hecho juegos de lotería, palabras, verbo, carteles, por lo menos llevamos el tema, carteles informativos yo lo que les doy material, por lo menos imágenes, tipo de material crayolas y ellos hacen ya cuando el tema implementado, ellos conocen como hacerlo y lo hacen, depende de la habilidad, no todos tenemos el mismo aprendizaje, tenemos el lento y el rápido aprendizaje el buzo podemos decir, ¿qué pasa ahí? Yo lo que hago es acoplar al alumno el más inteligente lo pongo con el que me atrasa un poco. Acordémonos	La maestra si los utiliza y le sirven ya que es una manera más factible para el aprendizaje de los alumnos, pues utiliza diferentes tipos de juego que son agradables en el aprendizaje de los alumnos. Así misma diferencia entre el lento y rápido aprendizaje y busca la manera de incorporar a los alumnos que se les dificulta aprender con los que aprenden al ritmo según los contenidos, siendo de ayuda para sus compañeros. En conclusión, son de ayuda los juegos lúdicos ya que los niños pueden conocer más detenidamente las vocales, consonantes, oraciones a través de diferentes técnicas incorporando el

	<p>que el niño le da pena con un adulto, pero ya cuando ve uno igual a él ya tiene más confianza de relacionarse.</p> <p>Que puedo hacer con un niño que va adelantado a otro que va atrasado vaya palabra le doy fichas con verbos el otro niño lo que es un verbo como hacer una oración.</p> <p>Tenemos un problema con la “b” y “v” me dicen seño es v de vaca o b de burro no puedo decir, tiene la forma correcta.</p> <p>Que hace el niño deletrea la palabra.</p>	<p>juego, para el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje.</p>
<p>4. ¿Ha recibido capacitaciones sobre la asignatura de Lenguaje y Literatura?</p>	<p>La verdad no, pero estuve yendo un año de parte mía que yo busqué específicamente de lenguaje no, fui a unas clases de sordomudos a veces uno dice esto no me va a ayudar, me ayudo bastante porque uno se relaciona con otros profesores de lenguaje también, los cuales me ayudaron a implementar algunas actividades con los alumnos.</p>	<p>La maestra no ha asistido a capacitaciones por parte del MINED, pero si ha asistido a capacitaciones por parte de ella, yendo a unas clases de sordomudos donde nos cuenta que se relacionó con otros docentes del área de lenguaje que fueron de ayuda para implementar nuevas metodologías que sin duda le han servido en el ámbito académico.</p>
<p>5. ¿Considera más efectivas las nuevas metodologías de enseñanza que las metodologías tradicionales al momento de impartir sus clases de lenguaje?</p>	<p>No, puedo decir sí, porque no olvidemos que atrás aprendimos de lo antiguo, que nos pasa a los tenemos que acoplar las actividades, porque tampoco voy hacer al estudiante memorístico ahora juego, pregunto adivinanzas porque si no en los exámenes no pasan, queremos a un alumno analítico y que pasa se memorizo el concepto, pero el pensamiento propio lo olvidamos, lo que queremos es que el alumno razone, piense analice y pueda sintetizar algo.</p>	<p>La maestra no pudo decir si y no refiriéndose a si son mejor las nuevas metodologías o las antiguas puesto que si los utiliza y le sirven ya que es una manera más factible para el aprendizaje de los alumnos, pues utiliza diferentes tipos de juego que son agradables en el aprendizaje de los alumnos.</p> <p>Así mismo ella considera las antiguas metodologías también efectivas puesto que aprendimos de lo antiguo y las nueva son en sí de ayuda a diferencia que se utiliza el juego como parte del aprendizaje y para que el niño</p>

		adquiera habilidades y destrezas.
6. ¿Considera que recibe apoyo del director y personal docente de la institución para realizar actividades lúdicas que promuevan el aprendizaje?	<p>Si, y no porque hay profesores que tienen miedo a lo nuevo como que se quedan en la monotonía, no seño se va a meter en problemas quiere desanimar.</p> <p>En este año en el colegio se implementó una actividad conociendo la vocal, que hicimos en cada grado específicamente en primero, segundo y tercer ciclo ya que son la base para los años. Se dio verbos, los niños se los tenían que aprender. Si llevaban acento, pronunciación que me dijeron correctamente las letras, los fonemas, tipos de sílabas, trisílabas, todo eso se unió en una sola actividad. Ahí es el miedo “seño” como lo va a hacer usted conoce bien sobre el tema, hasta nosotros los quedamos amarrados, el miedo a que va a decir los demás compañeros, porque dicen que me voy a equivocar.</p> <p>Pero hay actividades que es de tomarse riesgos y al final vale la pena arriesgarse que decir lo quise hacer y no lo hice.</p>	<p>La maestra nos proporciona en su respuesta que a veces si recibe apoyo en otras ocasiones no recibe apoyo debido a que se quedan en la monotonía y no quieren salir de lo tradicional. Pero si vale la pena incorporar nuevas metodologías con los niños aprender con ellos ya que funciona al realizar actividades nuevas, y se observa que el alumno adquiere nuevos aprendizajes.</p>
7. ¿Qué actividades lúdicas utiliza para desarrollar las competencias de la asignatura de Lenguaje de segundo grado?	<p>Dibujo, juegos, no solo en el salón van a jugar yo a veces los llevo a la cancha a correr les pongo carteles de diferentes colores, diferentes sílabas la verdad hay bastante. Pero nosotros lo tenemos que hacer, ejemplo en la cancha yo los veo jugar en la cancha a niños que no lo hacen en el aula. La forma de correr ya es otro ambiente. La lúdica no solo tiene que estar dentro del salón porque las cuatro paredes se nos hacen monótonas y el niño se queda en lo mismo, la</p>	<p>La maestra utiliza dibujo, juegos, no solo dentro del aula sino fuera de ella, una manera diferente de aprender es llevar a los niños a la cancha a desarrollar contenidos de la materia de lenguaje pues por ende ya salir del aula los niños se sienten más motivados pues salen a un ambiente de aprendizaje diferente saliendo de la monotonía de estar en el aula a la vez ayuda al docente a observar a los niños fuera del salón de clases y ver si funciona implementar los juegos lúdicos.</p>

	<p>verdad se hacen diferentes partes lúdicas se busca la forma de ampliarlos y no solo dejarlas en un lugar.</p>	
<p>8. ¿Ha ocurrido inconvenientes cuando desarrolla los juegos lúdicos como herramienta de enseñanza-aprendizaje dentro del aula?</p>	<p>Si, porque, acordémonos que nosotros que podemos tener a un grupo de alumnos, pero van a venir nuevos alumnos; que pasa yo a los alumnos actuales ya los conozco, pero a los nuevos me perjudica en el hecho que tengo que buscar nuevas técnicas porque no los voy a dejar de lado. Digamos en lenguaje se da mucho de palabras, versos, rimas, formación de oración. Si un niño no puede leer ahí es el problema y uno se queda el niño no puede y uno revisando copia no se da cuenta el niño copia, pero no puede leer. Que pasa pregunto y hago una actividad me paso con las palabras bla, ble, bra, bre que el niño se queda cuando dicto, el niño no sabe cómo ubicarlas ahí perjudica si porque uno tiene una idea en primero uno se forma, pero ya cuando planifica, pero tiene que adaptarse al estudiante no solo a todo el grupo.</p> <p>Incidentes siempre hay, pero hay uno, pero participa, genera desorden, pero participa solo que tenemos problemas de conducta. Lo que hago más adelantado, formación de palabra, sopa de letras se busca unas actividades para estos alumnos a modo de tenerlos entretenidos.</p>	<p>La maestra nos contó su experiencia con los alumnos, y pues sí suceden inconvenientes ya que no se está exento de tenerlos puesto que se trabaja con niños, lo importante es encontrar la manera de solucionarlos y proponer metodologías acordes a lo que se les dificulta en ciertos contenidos de la materia.</p>
<p>9. Según su experiencia ¿cree que el programa de Lenguaje de segundo grado cumple con la formación integral (habilidades y destrezas) de los estudiantes?</p>	<p>La verdad que no, siento que le falta muchos aspectos que no ven la realidad fuera, nosotros podemos estar en el salón de clases, pero no solo ahí aprenden sino fuera de ella. Tenemos el</p>	<p>La maestra nos dijo que el programa no cumple a la cabalidad ya que le falta modificar las horas de los contenidos, debido a que algunos de ellos requieren de más tiempo para su desarrollo y esto</p>

	<p>caso de palvularia, no tienen que salir corriendo. Es diferente niños de parvularia de centros públicos y privados, aunque depende de directos que es la exigencia, parvularia de escuela que pasa en primer exigen al docente que pase de grado, pero algunos solo los pasan de grado. Que pasa ciencias, sociales. Ejemplo: Ya viene de copiar en primer grado todos los niños me copiaban igual ya que me repiten los mismos temas básicos, creo que deben alargar más los temas.</p>	<p>perjudica en si al alumno ya que se tienen que cumplir los contenidos conforme el año escolar, aunque ella trata la manera de reforzar los que se les dificultan al alumno.</p>
<p>10. ¿Cree que los alumnos muestran más interés y motivación por aprender cuando se realizan juegos lúdicos para impartir la clase?</p>	<p>Muestran interés es el profesor, y también los que más. Si creo que todo profesor diría que sí, el profesor y el profesor tiene mucho que ver por qué si el profesor es aburrido y si solo dice tengo que preparar material, pero quíerese o no ellos preparan, eso es lo bonito de la carrera y ejercer porque preparamos material y somos creativos por qué pasa con los grandes, ya no se divierten como los pequeños, pero los juegos lúdicos en realidad nos dan un plus más para enseñar.</p>	<p>La maestra afirma si, que los alumnos se motivan más jugando es una manera diferente ya que proporciona motivación para aprender puesto que escuchar la palabra juego es una emoción para ellos es por ello que con el esfuerzo de cada maestro es seleccionar material creativo es de ayuda para desarrollar la materia.</p>
<p>11. ¿Qué tipo de materiales didácticos utiliza para desarrollar los juegos lúdicos con los niños?</p>	<p>Material cartulina , páginas de colores, pintura, plumones incluso hasta la regla, porque tenemos temas en los cuales ya damos una gráfica, resúmenes ya ahí ya implementamos varios materiales, también no solo lo vamos a enfocar ah solo a eso, no por lo menos en lo que son rompecabeza, cartulina se le dan dibujos al niño también de verdad que tirro cuando hacemos pizarra mágico ocupamos bastante tirro la verdad que hay bastante material fomi, todo tipo de material, los</p>	<p>La maestra si hace uso de diferentes materiales para llevar a cabo los juegos ya ella los adapta al contenido que está impartiendo y esto hace que se vuelva más dinámico e interesante para el alumno, así tiene muchas posibilidades de que el niño comprenda el tema.</p>

	<p>alumnos lo tren al principio de año pero si vemos material extra bueno a veces yo he conseguido cartulina por mi cuenta que botan uno lo ocupan y todo. También apoyo de adres porque también es un punto muy importante los papas.</p>	
<p>12. ¿Qué temas del programa se le facilita desarrollar con los juegos lúdicos?</p>	<p>Hee verbos, sustantivos, nombres propios, adjetivos, la verdad que la mayoría, la mayoría de temas porque quiérase no, es una mezcla de todos los temas. Lo que va haciendo el programa es unir los temas, pero se los amplia más al estudiante, por lo menos primero comenzamos con verbos, luego con oraciones y luego con párrafos, o sea es una línea la que trae verdad pero si, a veces, deberíamos de acortar algunos temas para alargar otros, porque rimas, poemas la verdad que siento que es de ponerlo todo pero también tenemos que saber cómo ubicar los materiales, porque tampoco es todo de juego, juego, juego más la materia de lenguaje porque a veces se nos da el aspecto memorizar y eso no se los va a escapar a nadie en ningún grado porque a veces hay que memorizar.</p>	<p>La maestra de segundo grado hace uso de diferentes actividades lúdicas con sus alumnos adaptando estas a los contenidos que están en los programas educativos de este modo le permite obtener buenos resultados, pero también lo hace de manera memorística ya que ella piensa que el niño también necesita memorizar conceptos.</p>
<p>13. ¿Qué conductas se identifican en los estudiantes ante la implementación de Juegos Lúdicos en la enseñanza de la asignatura de Lenguaje?</p>	<p>Eh, se puede observar diferentes comportamientos en el estudiante algunos penosos, algunos con entusiasmo pero lo que tratamos con juego lúdico es que participe en todo el estudiante de que no darles miedo si no que quitárselo, no reírnos por alguna respuesta que ellos nos den sino que nosotros acoplar la respuesta a lo que nosotros queremos saber para no dañar tampoco al estudiante</p>	<p>El niño por lo general es muy expresivo y demuestra muchas conductas durante el desarrollo de los juegos lúdicos ya sean positivas como negativas, pero es el docente el principal ente encargado de identificarlas y corregir las negativas a la vez de reforzar las positivas.</p>

	<p>porque nosotros como estudiantes también podemos cortar un área específica de ellos verdad, por lo menos el desarrollo de una exposición sino que ayudarle al niño a enfrentar a los estudiantes y motivarlo verdad y como decimos va hay conductas, el niño es penoso, es lo que tenemos que quitar nosotros la pena de ese niño.</p>	
<p>14. ¿Considera los Juegos Lúdicos como una herramienta didáctica? ¿Por qué?</p>	<p>Si los considero y es importante porque hay temas que ayudan verdad, ayudan al desarrollo del niño pero a veces también tenemos que saber a qué temas lo vamos a aplicar porque no a todos los temas van a ser juego lúdico, sino que acoplar algunos temas con juego lúdico para que hagamos algo diferente dentro del salón de clase no sea lo mismo o en las cuatro paredes lo mismo de diario no, sino que acomodar al estudiante también a las actividades que se van a plantear con él.</p>	<p>La docente si considera los juegos lúdicos como una herramienta didáctica porque ayudan al desarrollo del niño dependiendo sobre todo el tema al que se va a aplicar ya que hay temas a los cuales se les puede sacar mejor provecho, además de esto permite al docente y al alumno romper la rutina diaria.</p>
<p>15. ¿Considera que los alumnos logran una mejor comprensión lectora utilizando los Juegos Lúdicos?</p>	<p>En conocimiento de letras, conocimiento de palabras, conocimiento de pronunciaciones, por lo menos a veces he traído una bocina que ellos escuchen un cuento, que escuchen el cuento y les pregunto ¿Cómo se llamaban los personajes? Aspectos que a veces, a veces los vemos pequeños y nosotros decimos no se va a fijar pero el niño realmente escucha o no solo puede ser un cuento si no que quizás una canción eso es parte de la lúdica verdad lo también lo auditivo porque si nosotros en</p>	<p>La maestra piensa que los alumnos obtienen un buen aprendizaje con los juegos lúdicas por lo que emplea diferentes juegos utilizando material de apoyo como por ejemplo una bocina donde implementa lo auditivo con cuentos y canciones que le favorece a que el niño logre la atención y pueda responder, al terminar la actividad, enseñándole que el lenguaje estará presente en todo su ámbito académico.</p>

	<p>lenguaje abarcamos muchos aspectos y creo que en todas las materias se da el lenguaje la ortografía como el niño lo va a leer, siento que es bastante, bastante complejo el lenguaje.</p>	
<p>16. ¿Cuál es su metodología para desarrollar con los alumnos la técnica de expresión escrita y que ellos logren un mejor aprendizaje?</p>	<p>Bueno al principio vemos letras, ¿qué hacemos? hee yo uso me gusta, meter lo que es artística también en lenguaje, trabajamos, retorcido, haciendo las letras con retorcido, después unión, después de sílabas, palabras, todo se va complementando, pero muchas veces se nos da el hecho de que el niño como que se nos pueda llegar a perder, pero nosotros ¿Qué hacemos? Ayudar al niño y explicarle, vaya porque yo tengo un juego lúdico pero lo que le decía no todo va a ser lúdico, sino que también van reglas, las reglas ortográficas esas no me las voy a escapar. El niño me, vaya le digo hace poco tuvimos un tema exclamación, interrogación, ¿qué puedo? hacer una oración, puedo mover todo lo que son las fichas de los signos de interrogación, como el niño va a expresar y como va a leer, porque si no hay un acento el niño como va a saber si es una pregunta tiene que saber el niño y nosotros ayudarle cómo manejarse en un tema.</p>	<p>La maestra tiene variedad de metodología y la emplea para que sus alumnos se diviertan y a la vez, aprendan por lo que elige las actividades de manera creativa y tomando en cuenta las habilidades y destrezas que posee cada uno de ellos.</p> <p>Ella se interesa porque el alumno aprenda y lo haga de manera significativa y se aprenda correctamente las reglas ortográficas.</p>
<p>17. ¿Considera que el educando aprende según se le explica?</p>	<p>Si, aquí en el colegio nos dan un horario para ir al centro de cómputo y les puse a leer un cuento, para que ellos vayan contestando lo que van entendiendo.</p> <p>No tenemos que tener miedo de usar la tecnología, ya que hay una infinidad de juegos lúdicos para utilizar: sopa de letras, lotería. Al</p>	<p>La maestra sí considera que el educando aprende según se le explica, la manera de como ella enseña es a través de llevarlos al centro de cómputo donde utiliza la tecnología para implementar una infinidad de juegos lúdicos.</p>

	<p>igual que es beneficioso para el niño ya que al ir al centro de cómputo ya que se fija en el teclado al observar las letras, les pongo block, juegos de adivinanzas, páginas de juegos, son actividades integradas para que pongan las respuestas.</p>	
<p>18. ¿Ha incluido en sus clases la tecnología para realizar nuevas técnicas de aprendizaje?</p>	<p>Si, gracias a Dios aquí en el colegio nos dan ,tenemos un horario en el cual nosotros verificamos si hay clase o no hay clase por lo menos hace poco me los lleve al centro de cómputo y los puse a leer un cuento, puede ser un cuestionario y que ellos vayan contestando con lo que ellos van escuchando o lo que van leyendo, igual a veces nosotros nos da miedo usar la tecnología incluso hay muchos juegos o juegos de buscar palabras ,sopa de letras, cronogramas, me salen actividades hasta que yo misma puedo evaluar que me saca una nota, si yo quiero evaluar una actividad lo puedo hacer en el centro de cómputo yo lo hago en un programa o simplemente busco verbos en pasado y el niño va poniendo como un cronograma o se le va como una adivinanza, adivinanza y el niño ya me va poniendo las respuestas y es otra; quiérase o no, no nos podemos escapar de la tecnología hoy es parte de porque es necesario que el niño ya va, son hábiles y uno se queda verdad, puede más de lo que yo me imaginaba porque como usan el mouse, importante el teclado, el teclado viene otra formas en otro orden el cual el niño se queda ¿dónde están las letras? Comienza a fijarse ya en el teclado, en el teléfono igual uno le</p>	<p>La maestra si incluye la tecnología para realizar nuevas técnicas de aprendizaje las pone en práctica y piensa que todo docente tiene que saber utilizarlas, porque el alumno es muy hábil con la tecnología y es ahí donde se debe aprovechar.</p>

	<p>da un teléfono a un niño , yo con los de mi grado he trabajado con blocks este año les meto actividades, todas las actividades que realizamos y no solo actividades también tienen una página de juegos, ah la seño pone carritos, no, son juegos pero con actividades integradas , el niño no lo ve como una actividad, él lo ve un juego, el niño hay cosas pero él no lo ve el ve el juego pero, no ve la intención que ve uno de maestro pero ya con la información ya ellos uno le pregunta , ellos ya le van agarrando a uno verdad el hilo pero con la ayuda de la tecnología es más fácil.</p>	
<p>19. ¿Cree que al utilizar los juegos lúdicos como herramienta influye en el aprendizaje de la lectoescritura?</p>	<p>Si, si porque hago formación de palabras el niño se fija, el niño, hay niños visuales, visuales, memorísticos, tenemos diferentes niños y ahí también nos tenemos que enfocar en los juegos lúdicos porque no solo me voy a poner cartel, cartel pero el niño es auditivo, que hago con el niño auditivo, ah pongo audio, pongo videos, lo mismo vamos que el juego lúdico no solo se va a seleccionar para un niño tenemos que seleccionar juegos lúdicos en donde se integren todos porque el niño puede ser visual, puede ver y el otro niño es auditivo, estoy viendo los dos aspectos no solo uno, eso, eso es importante.</p>	<p>La docente sabe que los juegos lúdicos son muy importantes en la enseñanza de la lectoescritura, ya que al alumno se le pueden realizar actividades seleccionadas no solo para uno si no para que se integren todos, enfocadas al tipo de aprendizaje que el posee y así tener más posibilidades de que integre todo lo aprendido y sea de beneficioso para él.</p>
<p>20. ¿Qué técnicas ha utilizado con los alumnos para enseñarles a leer y escribir?</p>	<p>Eh técnicas, técnicas la verdad es que a veces que me como letras en la pizarra me como letras, ellos saben las palabras o a veces pongo un cuento y les borro, les</p>	<p>Ella ha implementado diferentes técnicas con los alumnos, ha sido de mucha importancia para que aprendan, es por lo que la docente las emplea y el alumno a la vez</p>

	<p>borro unión por lo menos cuando hablamos con las palabras Plable los niños como que, la seño hoy si nos puso difícil pero cuando ellos saben las palabras rápido, rápido agarran la idea o igual en un rompecabezas yo les puedo dar un rompecabezas de palabras el niño me va a comenzar a unir pero si ha metido una pieza donde no es, la puede meter pero será la palabra correcta o igual con la pizarra lo mismo con paginas los pongo con diferentes colores porque los niños también son astutos si yo la palabra la pongo del mismo color ah si la seño el mismo color a usado empiezan a buscar el enlace pero ahí es donde ayuda también lo que es el material didáctico si yo puedo unir páginas yo lo hago, uno páginas hago la letra grande que me vayan de diferentes colores porque los niños también y ahí vemos también que no solo los estamos preparando para algo educativo sino que también para la vida porque el niño ya razona, ya ve otros aspectos diferentes y como solucionar problemas porque nosotros no solo vamos a la enseñanza, el aprendizaje sino que también a la solución de problemas, para que me sirva un alumno que lo sepa todo pero ya cuando surja un problema no me va a saber manejar el problema.</p>	<p>que aprende se divierte, volviendo la clase interesante y menos aburrida para ellos, por otra parte, le sirve en la resolución de problemas preparándolo para la vida.</p>
<p>21. ¿Considera que el juego podría ser un medio efectivo para el aprendizaje?</p>	<p>Si, si fundamental porque la tecnología, vemos el aspecto de la tecnología ahora como no lo vamos a implementar si es parte de ahora en día hoy un niño de tres años ya está con un teléfono y yo no me puedo quedar atrás</p>	<p>Ella considera que, si el juego es un medio efectivo, es muy propicio para la educación ya que genera aprendizajes en los niños, no importando cuan complejo sea el contenido, con el uso del juego se vuelve más fácil de</p>

	<p>tengo que compaginar con ellos y ver de qué forma puedo ayudar al estudiante porque muchas veces andamos que aprenda, que mire tiene que aprenderse este cuento, esa lección, pero porque yo no hago un juego lúdico de palabras, vaya hoy vamos a ver la letra “m” que palabras conocen ustedes con la letra “m” o imagines, acordémonos que las es fundamental desde pequeños un niño, que hace un niño, enlaza, ah es un libro la palabra en la conoce pero no la ha escrito que pasa aquí ya la viene a escribir ya interactúa más con la palabra ahí es la importancia.</p>	<p>comprender, implementando también el uso de la tecnología.</p>
<p>22. ¿Considera que las técnicas grupales funcionan para realizar juegos lúdicos con sus alumnos?</p>	<p>Sí, pero tengo que saber cómo voy a mezclar al grupo porque se nos dan los casos que quierase o no se da y se nos va a dar a todas, que las quejas delos niños, seño mire que, que seño mire y los niños lo van conociendo también a uno y también como uno implementa las actividades, si tengo un grupo grande no voy a poner tampoco grupos de 10, no tengo que hacer grupos pequeños porque cuando habemos muchos unos trabajan y otros no, que tengo que hacer, ah tengo 17 alumnos 3 con 3 y un grupo queda de 4 o dos pero yo sé cómo lo voy a manejar el aspecto que le decía niños adelantados con niños atrasados, yo nunca voy a hacer el caso de que el niño más inteligente va a ser el líder, no porque también no quiero que él se sienta mejor que el otro si no que, que todos estén iguales, que hago ah los voy a enumerar los grupos el numero1 , grupo 1,seño</p>	<p>La respuesta de la maestra es si, refiriéndose a que, si funcionan las técnicas grupales, solo que tiene que organizarse con los alumnos para poner en práctica dicha técnica ya que por el hecho de ser pequeños se dificulta la organización y que todos participen es por esto que es importante organizar grupos pequeños para que se logre un mejor aprendizaje de los alumnos.</p> <p>Por otro lado, está también la dificultad con los niños que les cuesta aprender en este caso la maestra utiliza una estrategia lancasteriana para que los alumnos de bajo rendimiento puedan avanzar.</p>

	<p>yo quiero ser el líder no aquí vamos a manejarlo por números, por letras o al azar no solo se va, no aquí vamos a manejarlo diferente y poner a los niños adelantados con los que no tan atrasados tampoco verdad pero con lento aprendizaje porque acordémonos que somos diferentes cada quien la forma de aprender, unos nos tocó que leer bastante otros que solo escuchamos al maestro y se nos quedó y también el niño que tiene que tiene que esforzarse más pero no solo voy a decir ah vénganse aquí todos los inteligentes no tenemos que saber cómo ubicar a cada niño en cada juego.</p>	
<p>23. ¿Conoce algunos autores que hablan sobre la teoría del juego?</p>	<p>Eh las hermanas Agazzi que le voy más al lado de Parvularia porque, porque empecé en Parvularia, porque, yo inicie en Parvularia, yo iba así afligida mi primer grado me lo dieron y yo dije Dios mío, porque todos le meten a uno el miedo el primer grado, el que no ha pasado en primer grado no es maestro y uno se queda, quiérase o no es cierto tiene que ser paciente, eh no va a tratar uno al niño de una manera pésima, es donde damos más amor, es más delicada la situación hoy con los niños si usted media vuelta se ha dado se puede golpear y uno, la verdad que me voy más a la teoría de Parvularia, las hermanas Agazzi que hablan mucho del juego lúdico, lo implementan se ve el estudio de que ellas dicen que la enseñanza no es solo aquella teoría también es un juego tenemos que buscar diferentes metodologías, técnicas</p>	<p>Si, conoce autores dentro de ellas la maestra nos mencionó a las hermanas Agazzi que le ha sido de ayuda para desarrollar los juegos lúdicos, así mismo nos contó su experiencia laboral al inicio de trabajar como docente, estuvo en primer grado y estar con los pequeños le sirvió para trabajar con juegos a la vez a tener un trato especial hacia ellos puesto que son más delicados por ser infantes, también utiliza la tecnología como recurso para poner en práctica nuevas metodologías en el aula, utilizando material didáctico llamativo para cada alumno a modo que ellos puedan participar, implementar técnicas nuevas no quedarse estancado solo dentro del aula si se puede salir porque no, eso es de ayuda para el desarrollo del niño ya que sale de lo monótono a un ambiente diferente</p>

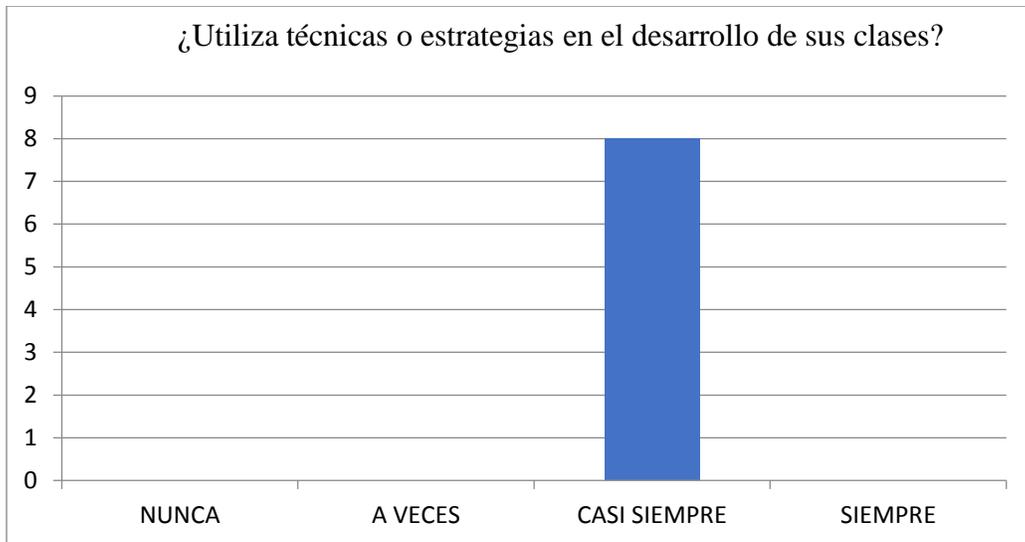
	<p>y no solo las que ya tengo, las que ya traigo sino que investigar porque muchas veces no investigamos y cuando comenzamos a investigar vemos otras técnicas, que recurso puedo retomar yo porque a veces vámonos al campo haya yo no le voy a pedir al niño mire tanto material, ahí está la pizarra mágica, hay que le toca a uno de maestro si uno es realmente su vocación lo hace perfecto lleva colores uno, uno, tampoco estoy diciendo todo de lo usted no, uno tiene que ver, ah los árboles de qué color son las hojas, verdes, puedo usar verde para cada actividad incluso hay frutas que pintan y puedo usarlo ahí, para usar esas técnicas no solo me voy a guiar con páginas, con cartulina porque sabemos que somos sectores diferentes y yo me tengo que acoplar a ese lugar donde voy.</p>	
--	--	--

4.2 Análisis de la guía de observación administrada a maestras y alumnos de primero y segundo grado.

**UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD MULTIDISCIPLINARIA DE OCCIDENTE
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS SOCIALES FILOSOFIA Y LETRAS
TABULACIÓN DE GUÍA DE OBSERVACIÓN DE MAESTRA DE PRIMER
GRADO.**

En la primera pregunta se trató de conocer qué tipo de técnicas y estrategias utilizó la docente cuando desarrollaba la clase, en el gráfico siguiente se muestra la tendencia que tenía la docente al momento de ser observada impartiendo una clase de Lenguaje y Literatura.

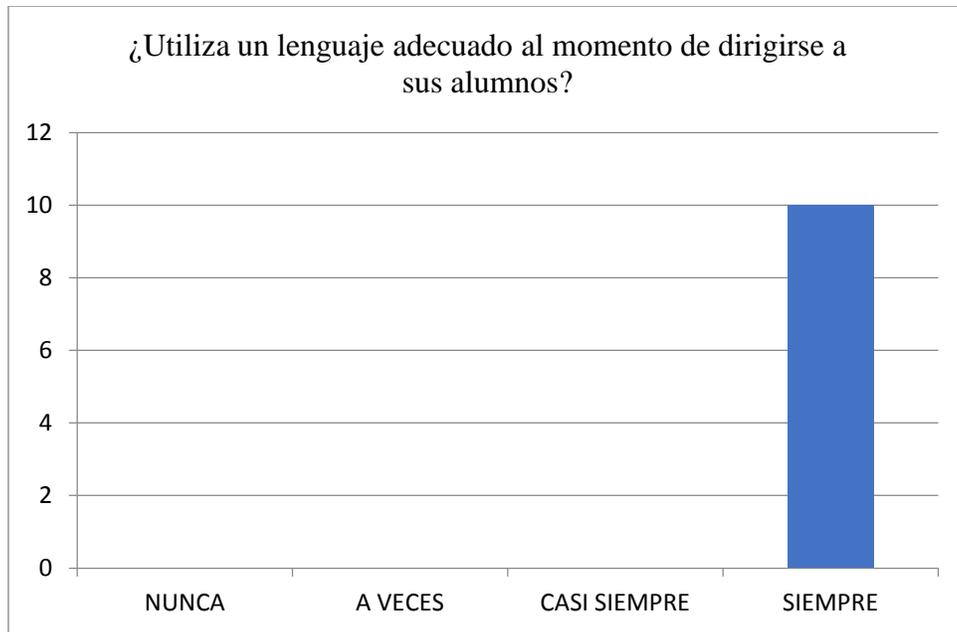
Figura N° 1



En esta gráfica se muestra que la maestra **casi siempre** lleva a cabo técnicas y estrategias que le permiten mejorar su labor en el aula y así lograr un buen aprendizaje en sus alumnos, aunque a veces se mostraba dudosa con algunas técnicas que ejecutaba, mostrando inseguridad al momento de impartir la clase, pero se esforzaba por enseñar de manera adecuada a los educandos.

En el gráfico siguiente se tomó a bien observar que tipo de lenguaje usaba la docente para comunicarse con los alumnos al momento de la clase de Lenguaje y Literatura, obteniendo los resultados siguientes:

Figura N° 2

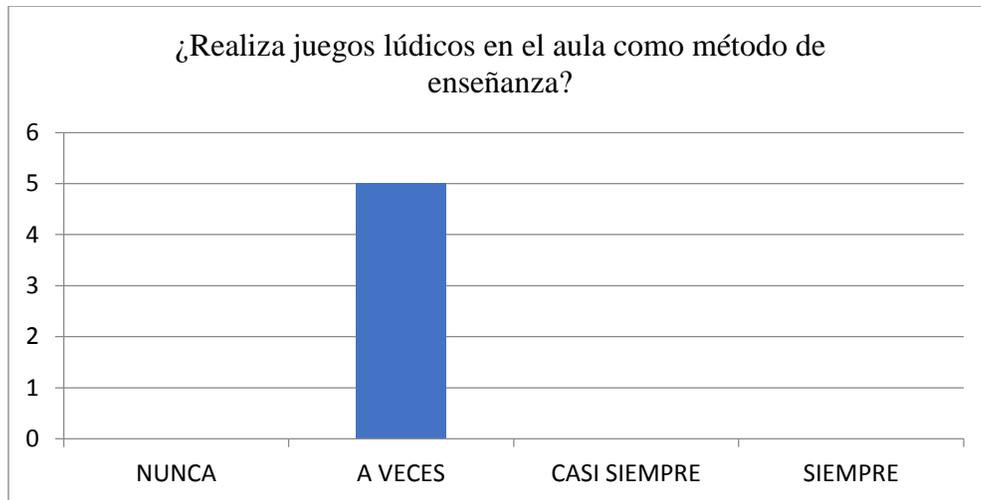


Según los indicadores del gráfico, la maestra **siempre** utilizaba un lenguaje entendible con sus alumnos, ya que ella tomaba en cuenta que los alumnos también aprendían escuchando las palabras y que, si ella pronunciaba mal o usaba léxico inadecuado, ellos también lo harían.

A la vez tomaba en cuenta que tenía que usar un lenguaje comprensible que todos o la mayoría entendieran ya que, de esa forma el alumno podría captar la información fácilmente y sin tropiezos.

En el siguiente gráfico se muestra con qué frecuencia la docente usaba juegos lúdicos como método de enseñanza en la clase de Lenguaje y literatura.

Figura N° 3



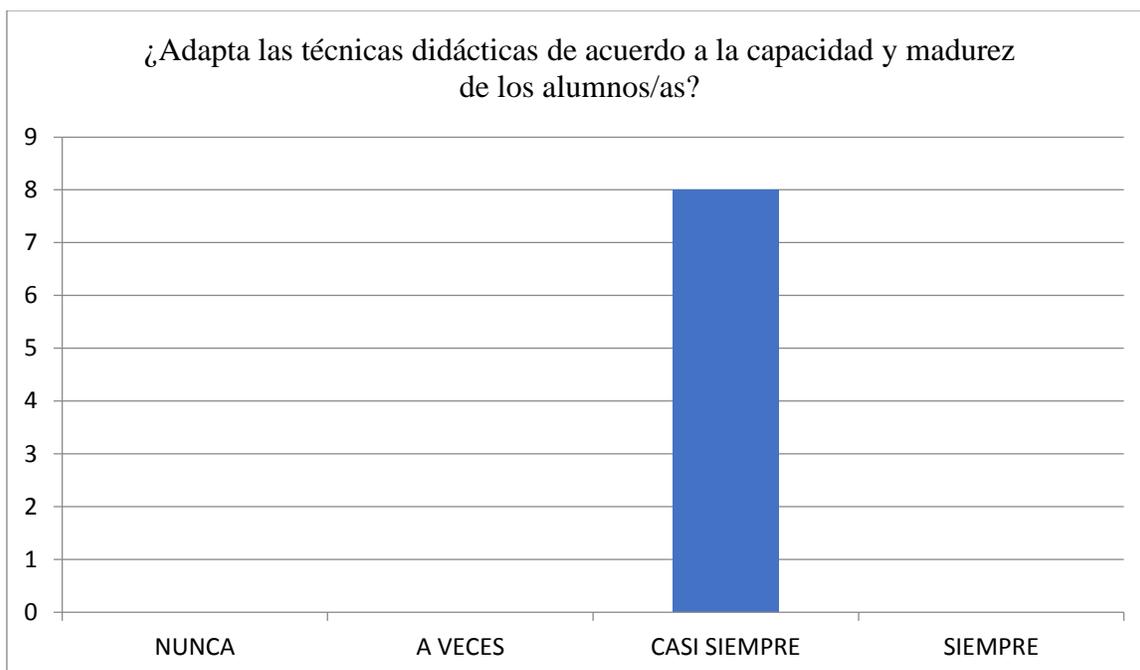
Los resultados muestran que la docente **a veces**, realiza juegos lúdicos, debido a que se le dificulta puesto que la materia de lenguaje se imparte en las últimas horas de la tarde y los niños ya están cansados o quieren irse.

Se visualizó dicha conducta ya que cuando se observó en las primeras horas de la jornada educativa los alumnos actuaban diferente en comparación a las últimas horas.

Las técnicas didácticas son muy importantes para lograr un buen rendimiento académico en los estudiantes es por lo que, se trató de indagar mediante este estudio si la

docente tomaba en cuenta la capacidad y madurez que poseía cada estudiante para llevar a cabo dichas técnicas.

Figura N° 4

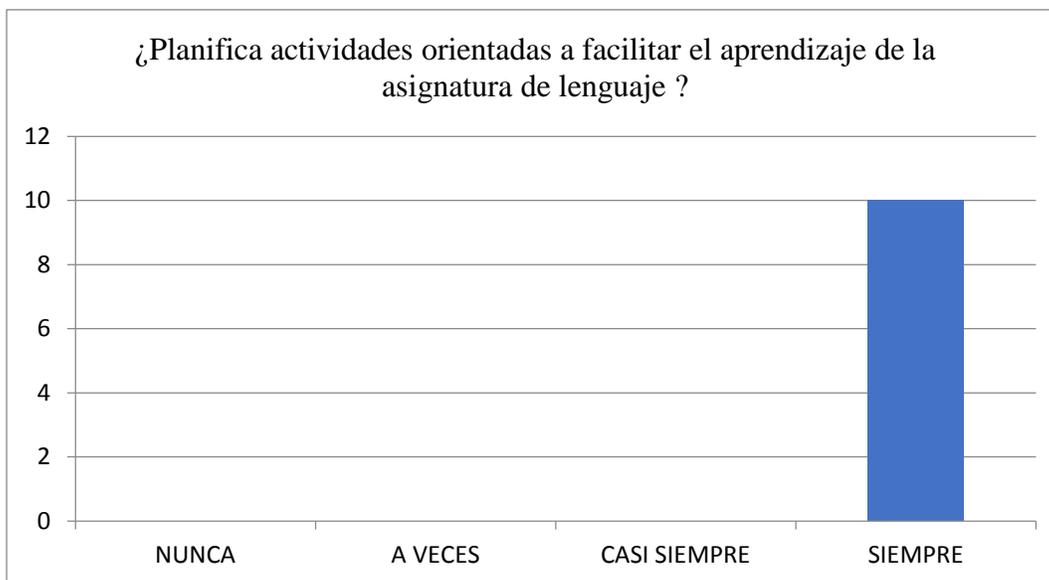


Según los datos que se obtuvieron con este estudio la docente **casi siempre** adapta las técnicas didácticas al tipo de alumnos que posee ya que según ella cada uno tiene diferentes capacidades y algunos aprenden más rápido que otros, por lo que el alumno más avanzado es de ayuda para ella ya que puede ser tutor de un alumno que está atrasado en el aprendizaje de los contenidos.

Uno de los recursos que pueden influir directamente en el rendimiento del estudiante es la manera como el docente planifica las actividades que lleva a cabo en el aula. Por ello se investigó si el maestro planificaba su labor diaria con el fin de facilitar el aprendizaje a

sus alumnos. Los resultados obtenidos se presentan en la siguiente figura.

Figura N° 5



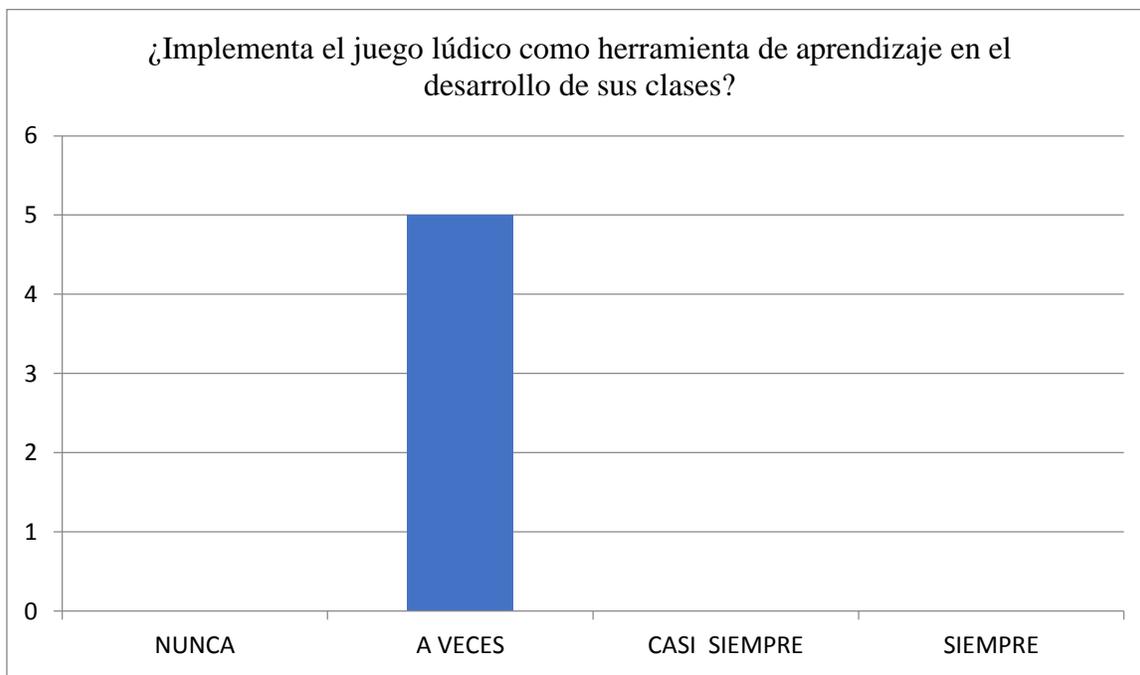
Los resultados muestran que la docente **siempre** planifica sus clases de Lenguaje con el fin de ayudar a sus alumnos en el aprendizaje de esta materia. Esto nos demuestra que ella está interesada en el rendimiento que tengan, es por lo que se esfuerza por hacerlo de la mejor manera y por lo tanto se observa que se motivan en la clase y participan cuando ella les hace preguntas de los contenidos que están estudiando.

Se observó que los alumnos cuando realizaban alguna actividad en el aula estaban alegres, ya que se divertían y a veces le pedían a la docente que hiciera otra actividad porque rápido hacían lo que ella les explicaba, anotaban en su cuaderno y esperaban impacientes su turno para realizar la dinámica; esto era cuando la materia según horario era de 1:00 pm en adelante que eran las primeras horas de la jornada pero, de 5:00 pm en adelante ya estaban cansados y querían salir de clases.

El empleo de herramientas que mejoren el aprendizaje de los alumnos en una materia muy importante para su formación académica, como lo es la materia de lenguaje nos llevó a

preguntar a la docente sobre si ella usaba la lúdica en el desarrollo de la materia antes dicha, a lo que la maestra contesto de la siguiente manera:

Figura N° 6



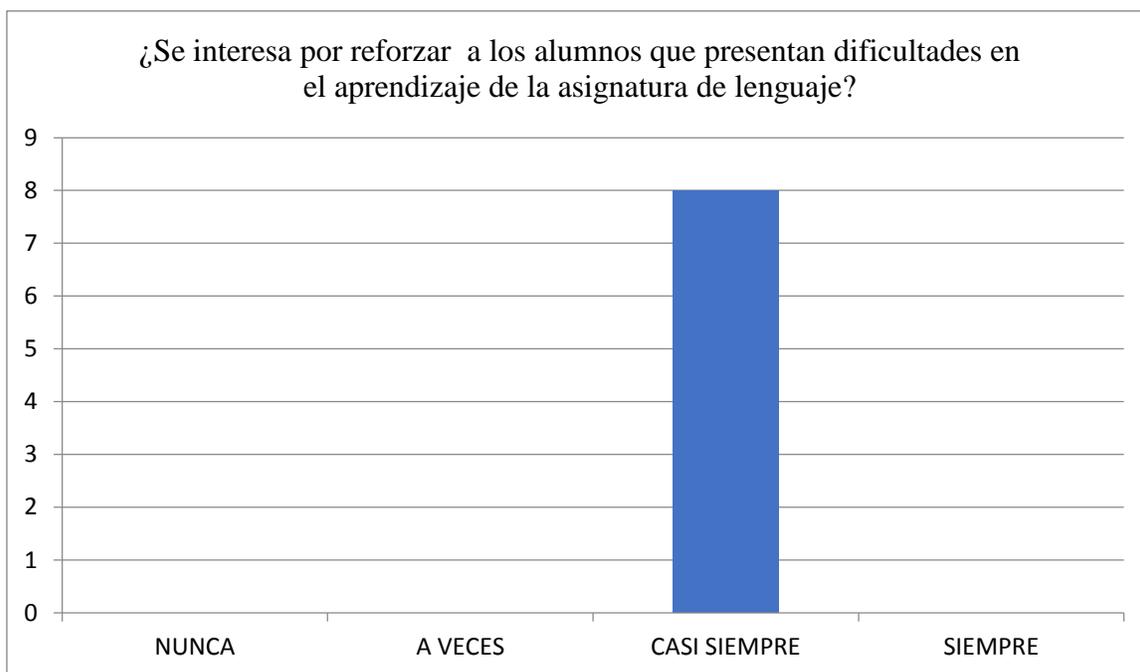
La docente del primer grado **a veces** hace uso de la lúdica en la materia de lenguaje ya que según se observó hay contenidos donde no es necesario emplearlos, por lo que las clases eran impartidas con otras técnicas que también eran útiles para promover aprendizaje en los alumnos.

En el aula también eran utilizadas técnicas tradicionales donde el alumno solo memorizaba lo aprendido, pero no lo analizaba, la educadora piensa que enseñar de esa forma nunca pasa de moda y son útiles para ella.

Tomando en cuenta que los estudiantes en algunas etapas de su formación académica tienen dificultades para aprender algunos contenidos y aunque la docente les explique en

una clase magistral, ellos no comprenden ya que el ritmo de aprendizaje es diferente para cada alumno se tomó a bien observar si dichos contenidos eran reforzados por la maestra guía registrándose los siguientes datos:

Figura N° 7

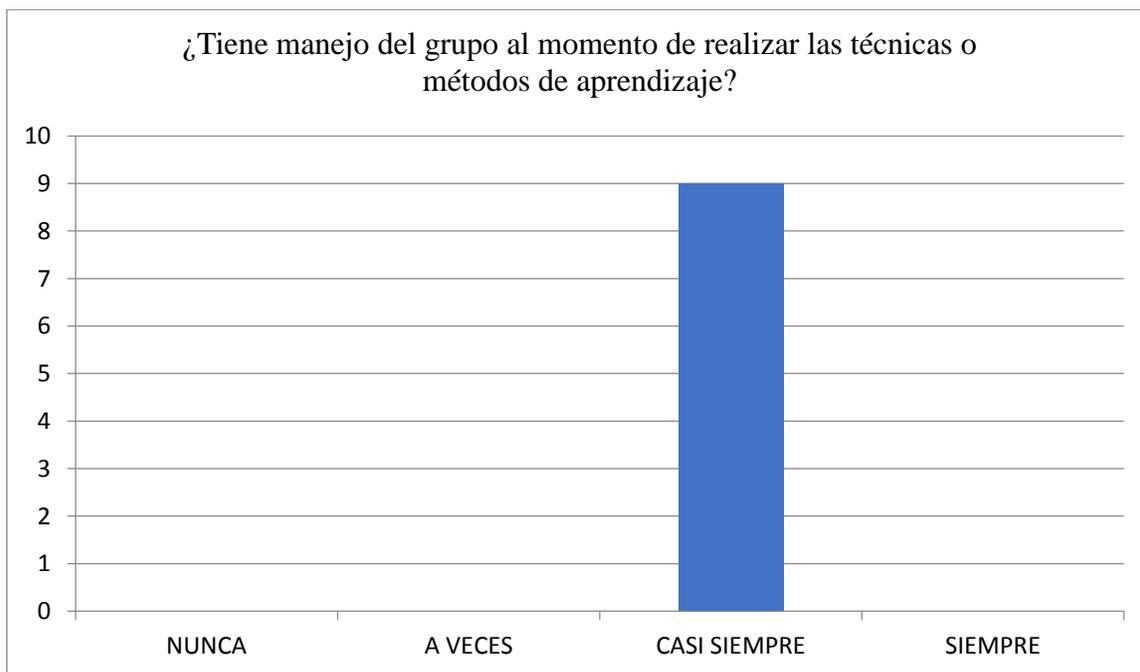


Según lo observado la docente **casi siempre** refuerza a sus alumnos cuando presentan dificultades debido a que, el tiempo con el que cuenta para ayudarlos es muy poco, pero ella siempre está pendiente de ellos y emplea el lancasteriano que es una técnica innovadora que se ha empleado desde hace muchos años con fines educativo, la cual le permite avanzar más con los niños que están atrasados en los contenidos.

La forma como el docente lleva a cabo el manejo de la disciplina en el aula es vital, ya que, de ello dependerá el buen ambiente en el aula y las relaciones de confianza que se den

entre docente- alumno generando un clima satisfactorio de aprendizaje. Es por lo que en la observación se tomó en cuenta como era el actuar de la maestra de la maestra al momento de implementar una técnica o estrategia con el grupo de alumnos.

Figura N° 8

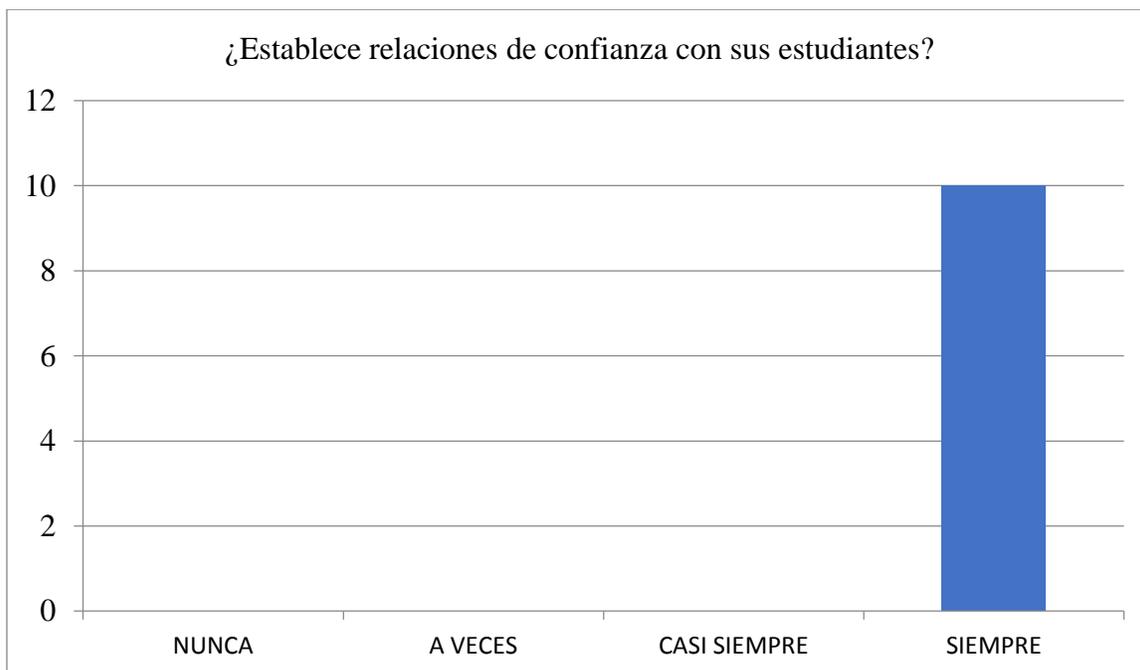


La docente al momento de realizar técnicas o métodos de aprendizaje **casi siempre** tiene manejo en el aula, pero en ocasiones las clases de lenguaje están al final de la jornada y los alumnos en ese tiempo están inquietos y no prestan atención, porque desean irse a sus casas y no hacen caso cuando ella les manda hacer las actividades.

Debido a que los alumnos tienen una relación constante con su profesor todos los días, es de mucha importancia que se establezca confianza con ellos ya que, esto permite que ante cualquier dificultad se acerquen a la docente y le pregunten sin miedo a recibir una

negativa que los haga sentir mal es por esto por lo que se tomó la decisión de observar sobre las relaciones que hay entre docente- alumno logrando obtener los resultados siguientes:

Figura N° 9



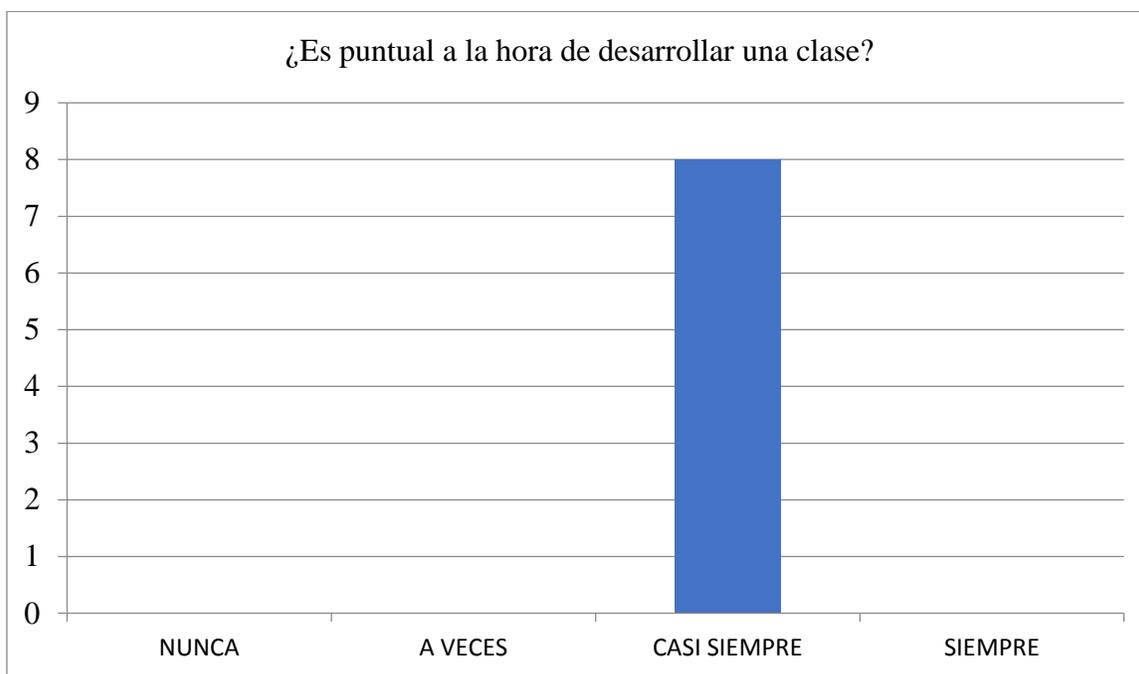
De acuerdo a la interrogante planteada la docente **siempre** se relaciona de manera cordial con sus alumnos mostrándoles que cuando ellos la necesiten pueden acercarse a ella y siempre los ayudará en todo cuanto se les dificulte, por lo que al observarla los niños se le acercaban y siempre se mostraba cariñosa y atenta con sus alumnos.

Una maestra debe tener una planificación para su contenido, además una organización con los alumnos para impartir su clase, mucha puntualidad para aprovechar al máximo el

tiempo y sobre todo una agenda diaria para la jornada, por ello tomamos a bien observar si la maestra es puntual a la hora de desarrollar una clase.

Los resultados se muestran a continuación:

Figura N° 10

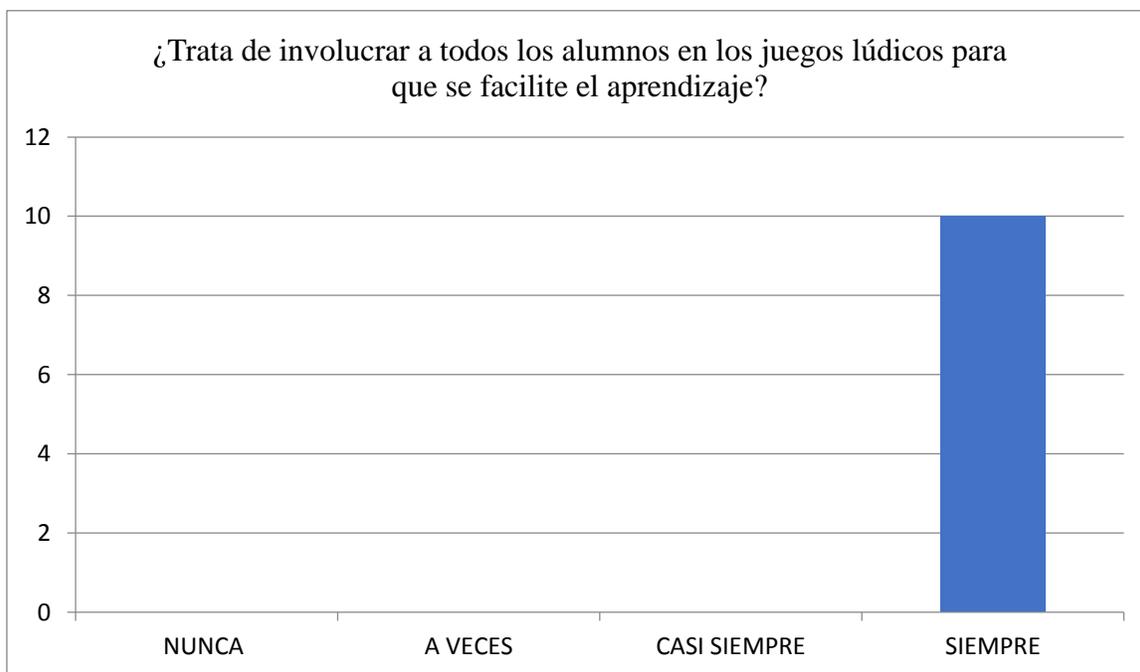


Según los indicadores la maestra **casi siempre** es puntual e inicia su clase a la hora indicada, exceptuando algunos casos donde surja algún inconveniente, emergencia o actividad de la institución que interrumpa el inicio de la clase, como es cuando los alumnos reciben clase con otro docente fuera del aula y este no cumple con su horario.

Cuando un docente demuestra su vocación lo hace a través de la utilización de estrategias adecuadas para sus alumnos, por eso observamos si la maestra trata de involucrar a todos los alumnos en los juegos lúdicos para facilitar el aprendizaje.

Los resultados se muestran en la siguiente gráfica:

Figura N° 11



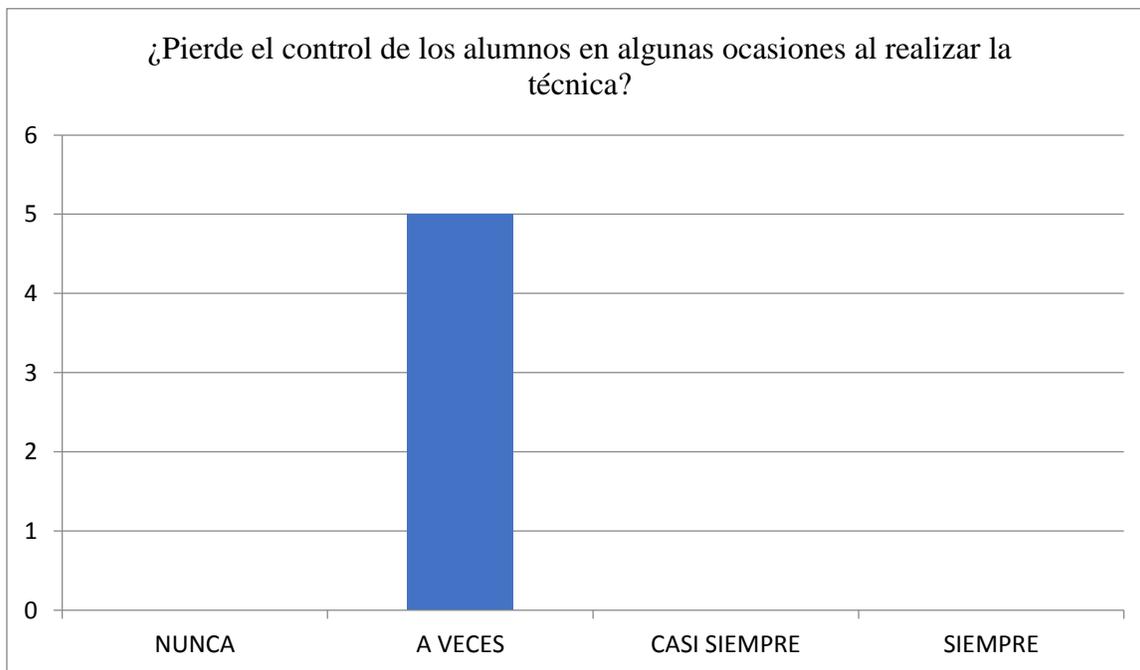
Los resultados muestran que cuando se aplica una herramienta adecuada a las necesidades de los alumnos se obtienen mejores resultados por eso **siempre** la maestra involucra a todos los alumnos en los juegos porque de esta manera ella puede lograr que muestren interés y capten el contenido que se enseña.

Las estrategias que utiliza la docente son pocas, pero las que lleva a cabo están enfocadas en que los educandos obtengan aprendizaje.

En todo momento la maestra debe tener el control de su grupo de clase, esto demuestra la disciplina y reglas que hay dentro del aula, tomamos a bien observar si la maestra pierde el control al realizar una técnica con sus alumnos.

Los resultados se muestran a continuación:

Figura N° 12

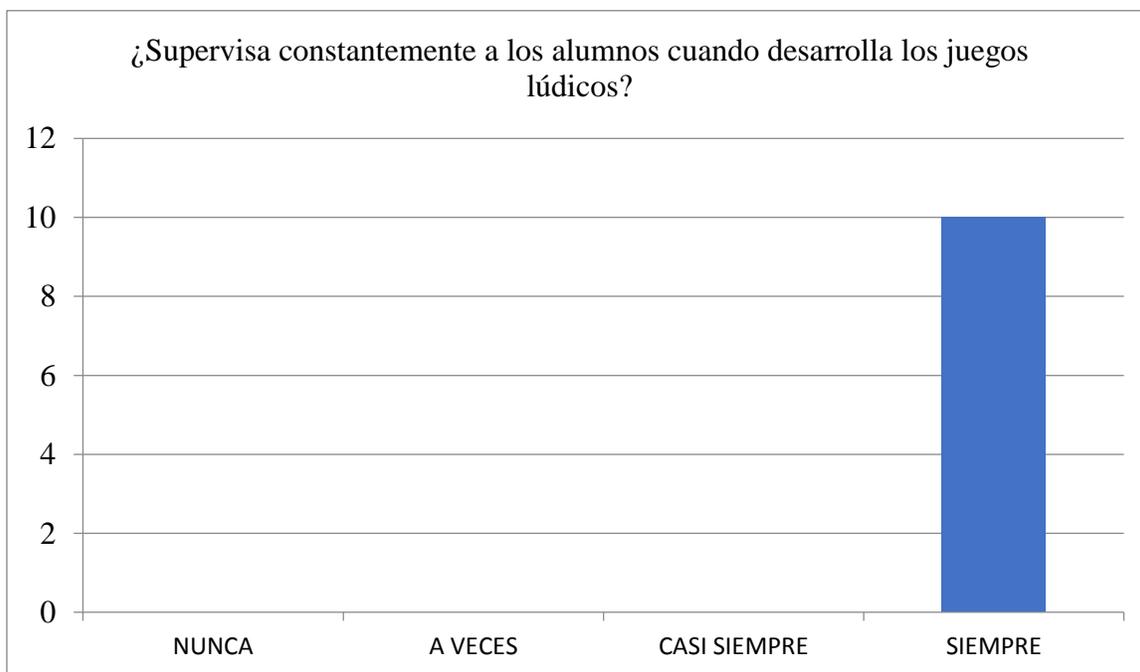


Según los resultados el estado de ánimo de los alumnos tiene mucho que ver con alguna técnica que se lleve a cabo porque no es igual un juego al inicio de la clase donde los niños están muy motivados que al final cuando ya están cansados. Por eso **a veces** la maestra si pierde el control de algunos alumnos, pero trata de la mejor manera que se integren a lo que se está haciendo.

La interrogante está orientada a observar si la maestra supervisa constantemente a los alumnos cuando desarrolla los juegos lúdicos.

La figura siguiente muestra los resultados:

Figura N° 13



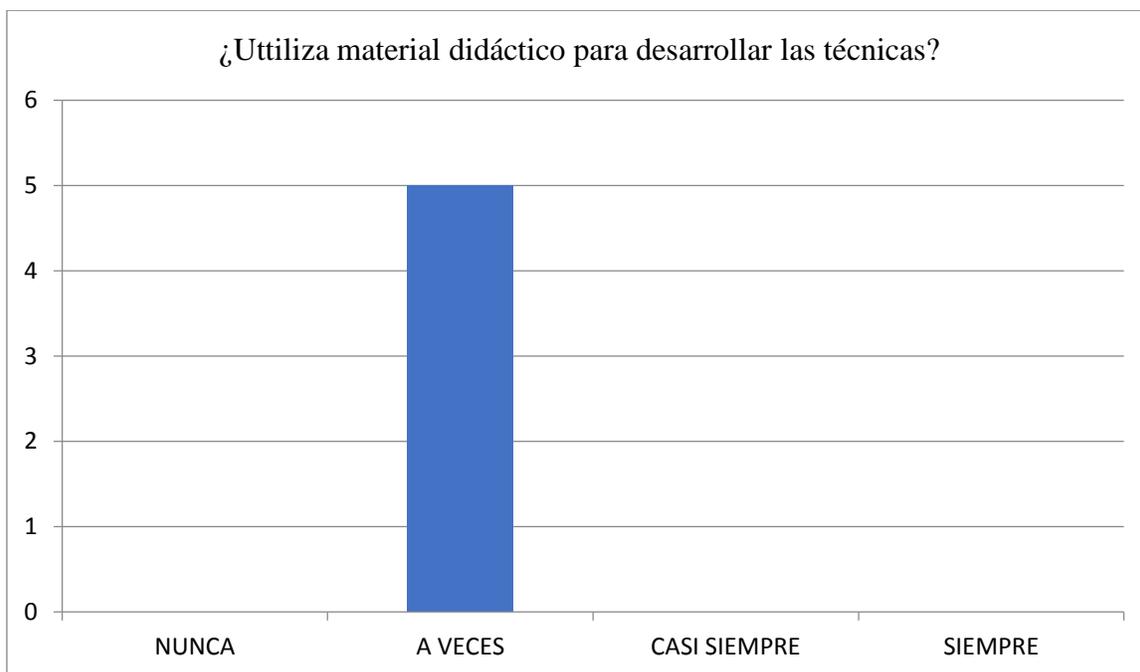
La gráfica nos refleja que la maestra **siempre** está muy atenta a sus alumnos y supervisa a cada uno cada vez que solicitan ayuda, ya que según ella expresa que los alumnos necesitan que se les dirija constantemente porque no todos comprenden desde la primera vez que se les explica.

El material didáctico es un recurso valioso para llevar a cabo una técnica, ayuda a resumir la información de manera que esta se vuelve más dinámica y los conocimientos

quedan grabados de forma visual en la memoria o ayuden a la retención e información. Por eso se observó si la maestra utiliza material didáctico para desarrollar las técnicas.

A continuación, se presenta el indicador obtenido al respecto:

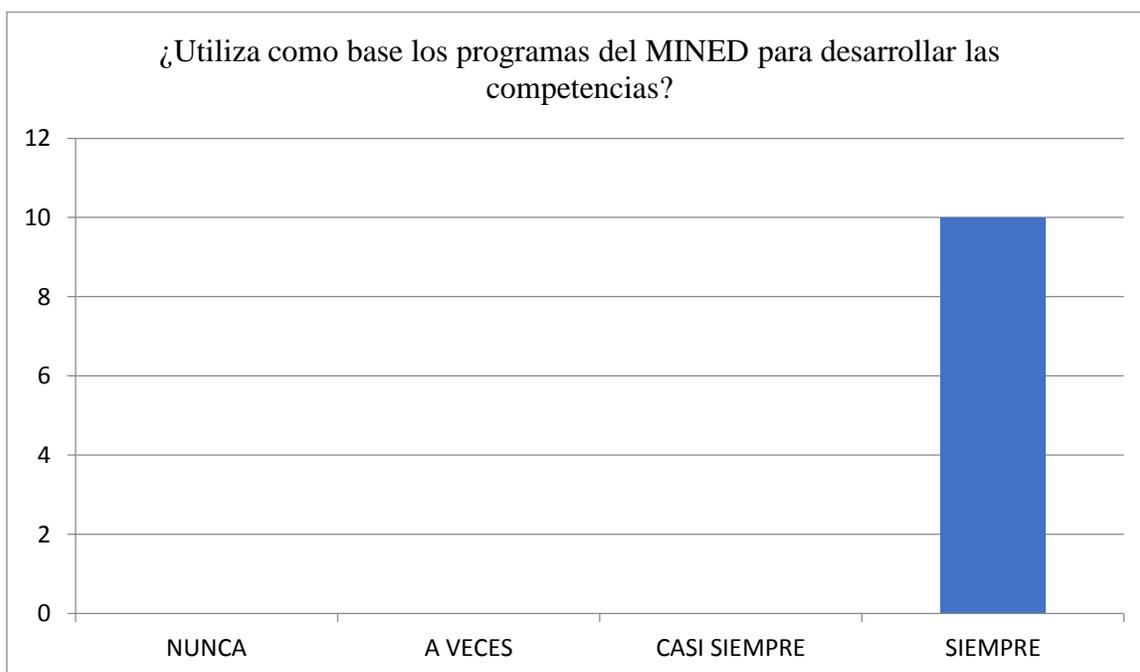
Figura N° 14



Los resultados muestran que la maestra solo **a veces** utiliza material didáctico, lo cual podría interpretarse que ella no siempre dedica tiempo a ese tipo de recurso, pero según lo observado tratan de utilizar los pocos recursos con los que cuentan ya que la institución no les provee lo suficiente para todo el año. Cuando se necesita material y no hay se hace uso de reciclado o de algún material que se les pide a los niños, pero las actividades siempre se llevan a cabo con o sin ellos.

Los programas están diseñados para que los docentes los utilicen como base para la enseñanza de los educandos, ya que en ellos viene plasmado la secuencia de los contenidos y las competencias que el docente tiene que desarrollar. En el grafico siguiente se plantea una interrogante que se relaciona a lo dicho anteriormente, obteniéndose los resultados siguientes:

Figura N° 15

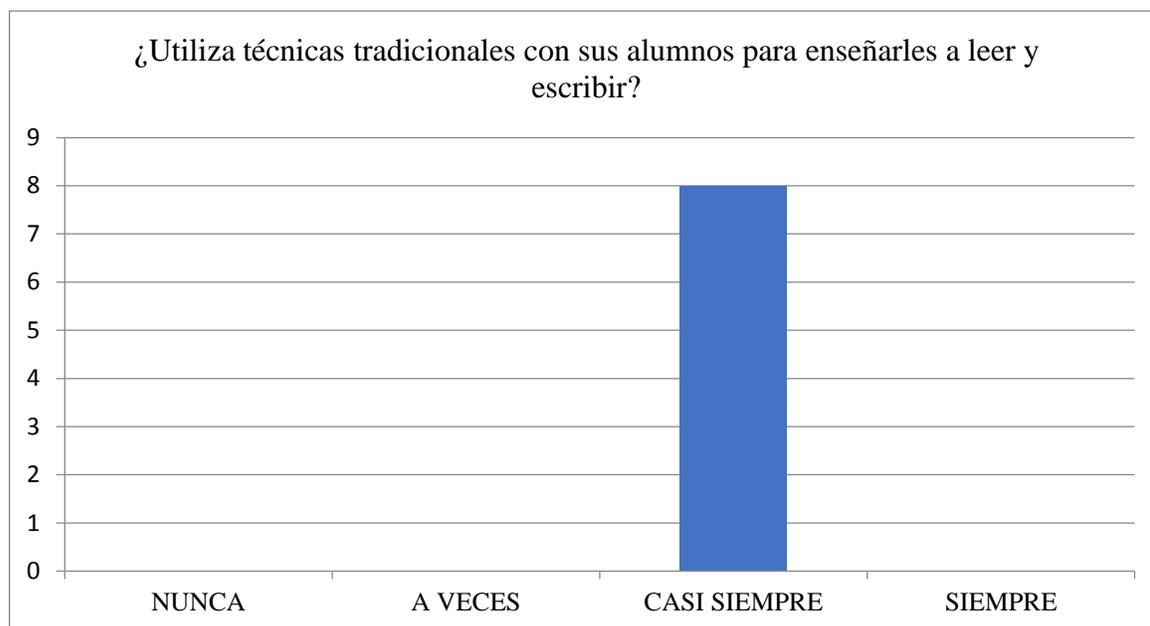


La docente de primer grado **siempre** utiliza los programas educativos para desarrollar las competencias necesarias en la asignatura de lenguaje, de esta manera logra que sus alumnos adquieran conocimiento y tenga eficiencia al planificar sus clases e impartir la asignatura.

Es importante conocer si la maestra utiliza técnicas tradicionales para enseñar a leer y escribir a sus alumnos ya que hoy en día las técnicas se van innovando y la tecnología ha avanzado mucho en el ámbito educativo.

A continuación, se presentan los resultados obtenidos:

Figura N° 16



Los resultados muestran que la maestra **casi siempre** utiliza técnicas tradicionales ya que con ellas facilita más a los alumnos la comprensión lectora y desarrollo de capacidades de escritura, además que son más accesibles para todos.

Las técnicas que se observó que realizaba eran algunas tradicionales como copiar de la pizarra o libro, dictar palabras, poner planas; pero a la vez utilizaba también técnicas innovadoras como juego de formación de palabras u oraciones, lotería de letras que faltaban, colocar nombre a las imágenes de esta forma ella hacia uso de ambos métodos con sus alumnos.

El aprendizaje significativo es un tipo de aprendizaje en el cual un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso. Por ello observamos si la maestra genera en los alumnos un aprendizaje significativo a través de los juegos lúdicos.

Los resultados se muestran a continuación:

Figura N° 17



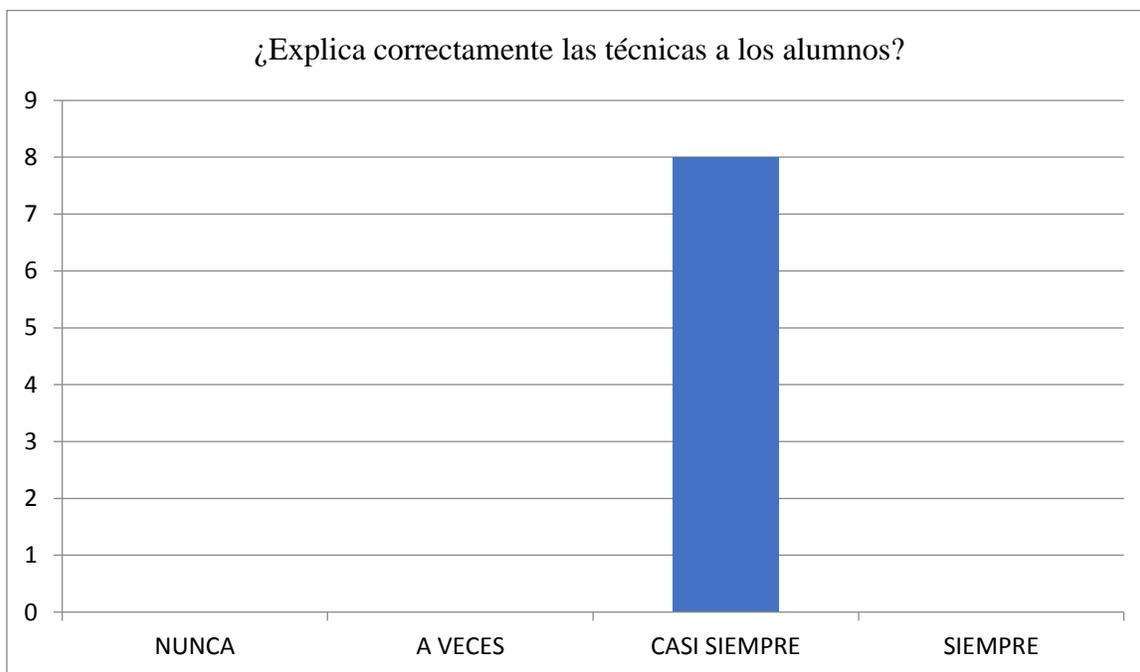
Los indicadores muestran que la maestra siempre busca la manera de generar en los alumnos aprendizajes significativos haciendo al inicio de la clase una retroalimentación del contenido visto un día antes, luego desarrolla el nuevo contenido con juegos acordes al tema.

Con el diagnóstico y la guía de observación administrada en la clase se confirmó que la docente genera aprendizajes significativos en los alumnos ya que se observa a través de su comportamiento y la forma como ella desarrolla las técnicas, a la vez los alumnos también se motivan a querer aprender más a través de lo lúdico.

Para favorecer el aprendizaje y la concentración de los alumnos es necesario que la maestra los oriente de la manera adecuada explicándoles correctamente las técnicas.

Los resultados se muestran a continuación:

Figura N° 18



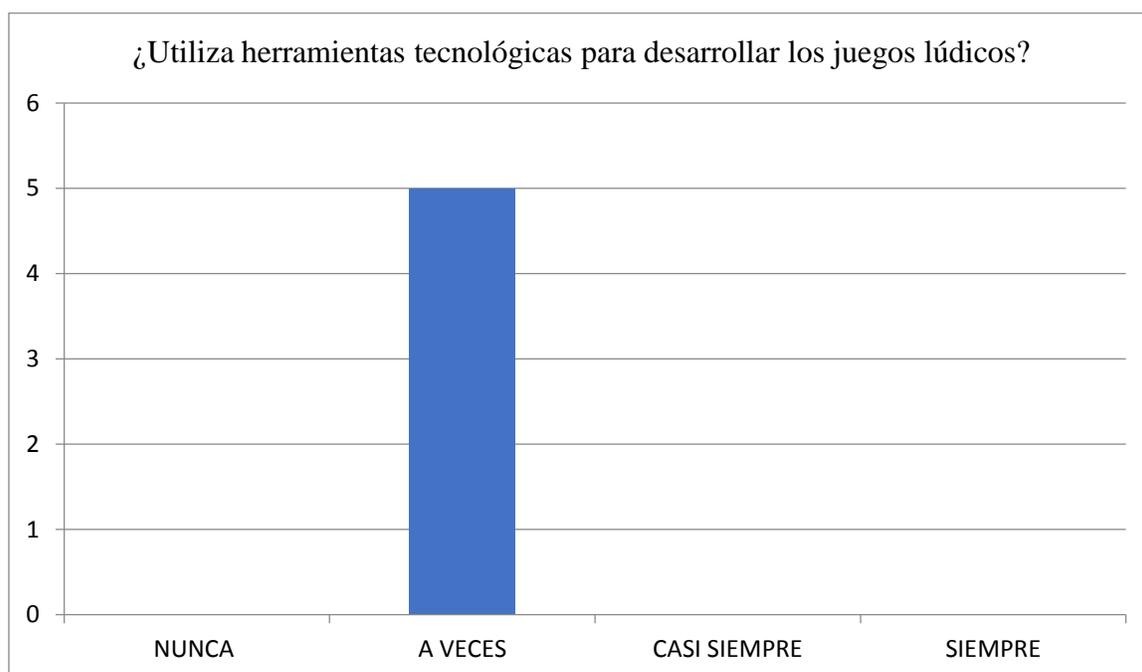
Según los resultados la maestra **casi siempre** explica correctamente las técnicas facilitándoles a los alumnos el desarrollo de estas exceptuando algunos casos donde algunos niños se distraen y no prestan atención, de lo contrario todos los niños entienden muy bien las técnicas que desarrollan junto con su maestra.

Al momento de las clases la docente se muestra interesada en que los alumnos entiendan cada una de las explicaciones que ella hace de los contenidos, dando explicaciones claras y concretas logrando con ellos más posibilidades de éxito secular.

La tecnología hoy en día se ha convertido en educadores informales para los niños de básica, así como una buena herramienta de apoyo para desarrollar cualquier juego lúdico. Se tomó a bien observar si la maestra utiliza herramientas tecnológicas para desarrollar juegos lúdicos.

A continuación, se presenta la información recopilada al respecto:

Figura N° 19

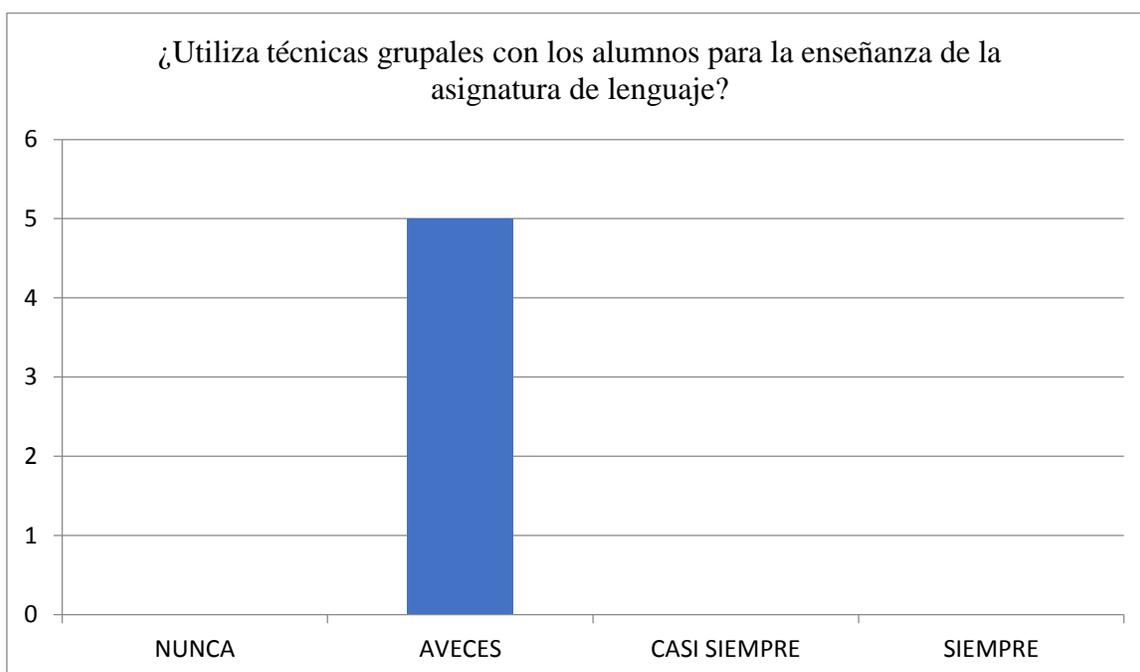


Los resultados indican que la maestra solo **a veces** utiliza herramientas tecnológicas porque no hay los recursos necesarios siempre para llevarlos a cabo así y cuando lo hace aprovecha alguna hora libre en el salón de cómputo y utilizarla para hacer juegos lúdicos de una forma diferente saliendo de la rutina de una clase normal.

Aprender cómo llevar a cabo técnicas con grupos grandes o pequeños es muy difícil sobre todo porque lo más importante es que todos aprendan. Se observó si la maestra utiliza técnicas grupales con los alumnos para la enseñanza de la asignatura de lenguaje y literatura.

Los resultados se muestran en la siguiente gráfica:

Figura N° 20

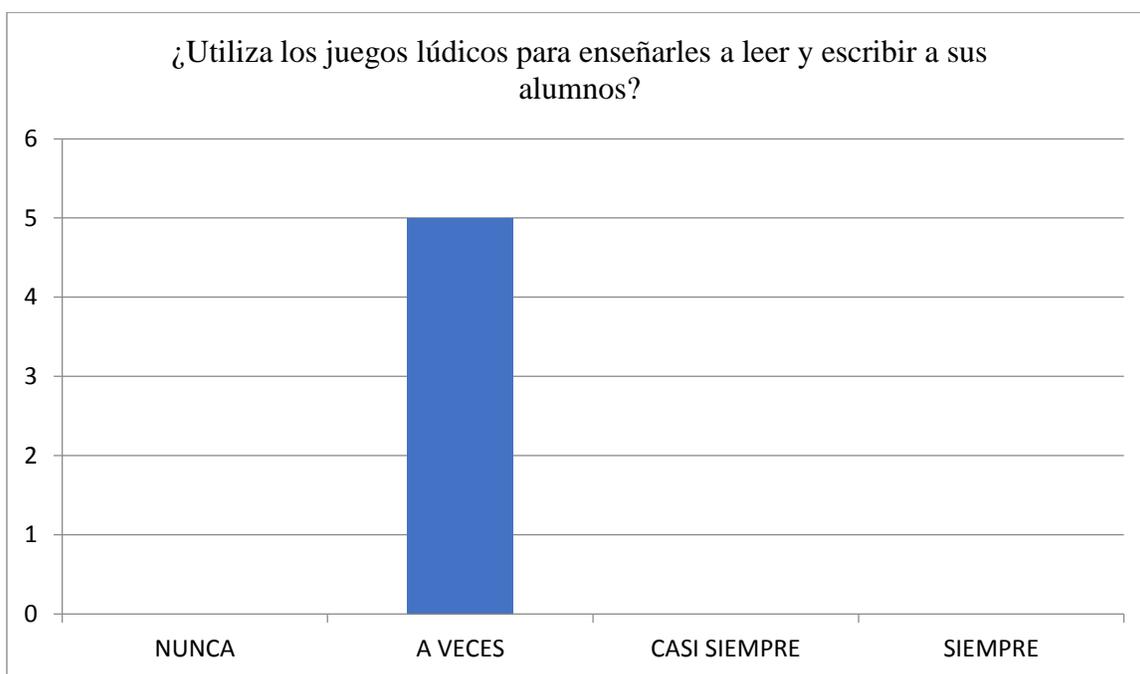


La maestra **a veces** utiliza esta técnica, según lo explicado en la entrevista ella hace grupos, pero es muy difícil que todos trabajen sobre todo si son grupos grandes y para la asignatura de lenguaje es mejor trabajar individual porque se supervisa más el desarrollo y avance que cada uno tiene.

Los juegos lúdicos siempre han existido, pero hoy con la innovación de las técnicas es más normal utilizarlas para enseñar algún contenido. Se consideró observar si la maestra utiliza los juegos lúdicos para enseñar a leer y escribir.

Los resultados se expresan en el siguiente gráfico:

Figura N° 21



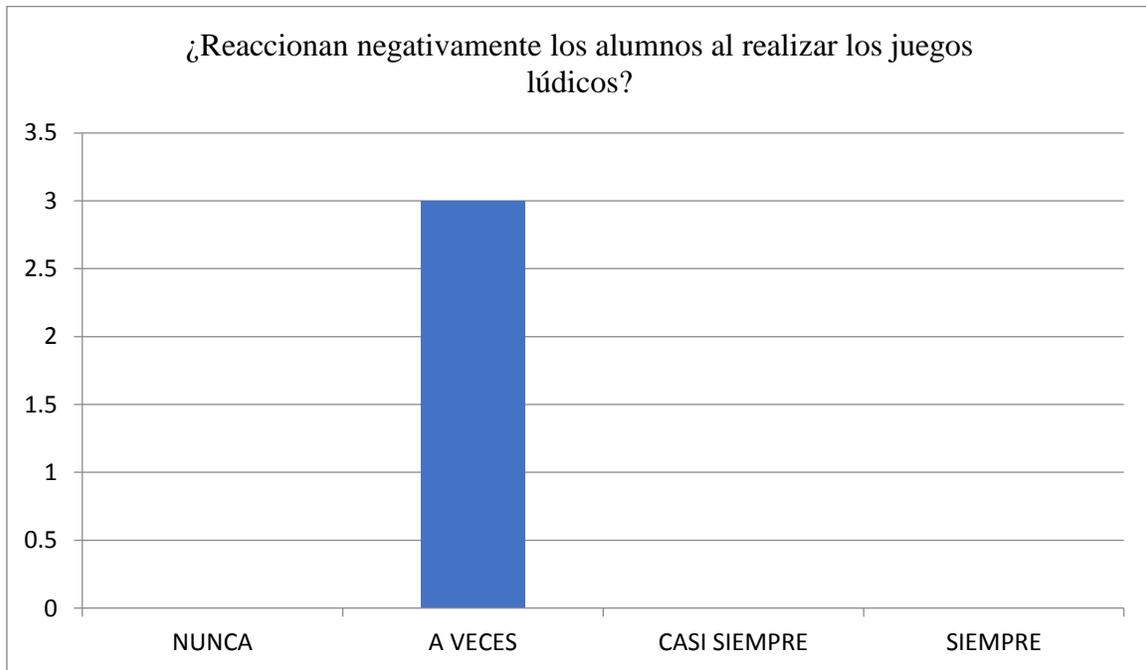
La maestra utiliza más las técnicas tradicionales porque son las que le permiten trabajar mejor con sus alumnos y solo **a veces** utiliza los juegos ya que según lo que ella nos expresó en la entrevista no siempre es bueno hacerlos porque los niños se acostumbran y no desarrollan correctamente sus habilidades de lectura y escritura.

EN REFERENCIA A LOS ALUMNOS

Realizar juego lúdico puede generar diferentes actitudes en los alumnos ya que todos tiene diferentes personalidades, así como habilidades y destrezas diferentes al realizarlos.

Los resultados se muestran en la siguiente gráfica:

Figura N° 22



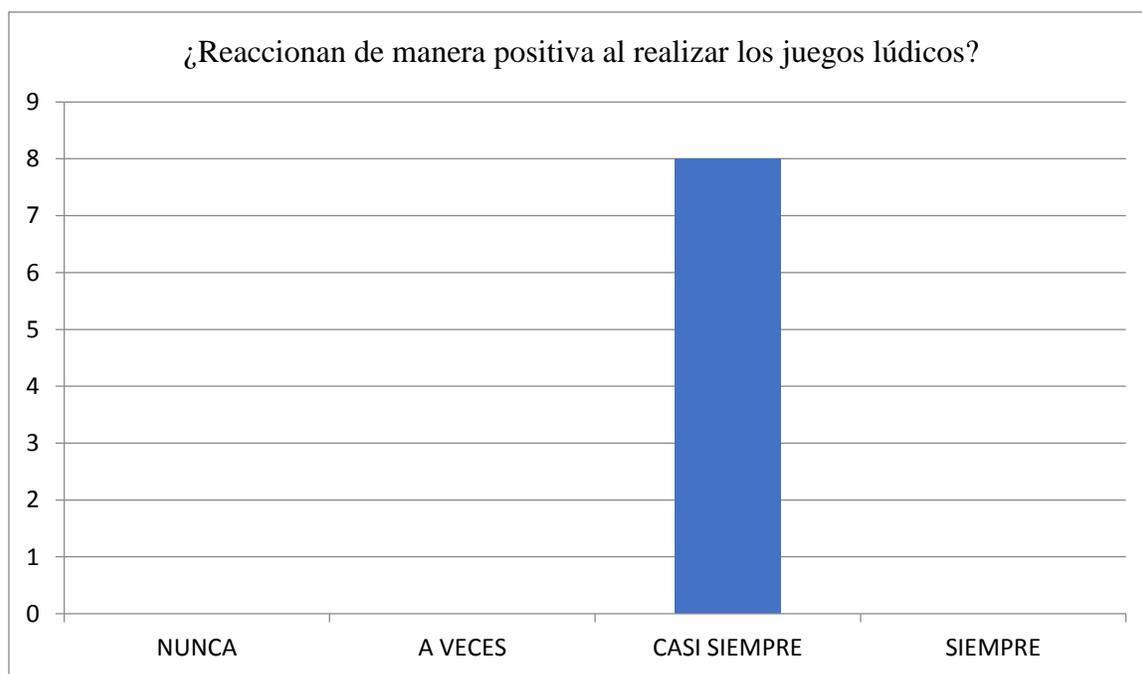
Según los indicadores los alumnos **a veces** reaccionan negativamente, aunque la mayoría se observa con mucha iniciativa y entusiasmo para realizar los juegos lúdicos, pero, algunos se muestran renuentes a llevarlos a cabo ya sea porque no han comprendido la actividad o por falta de interés, pero el papel de la docente es primordial debido a que los motiva para que lo hagan.

Aunque a veces el alumno se encuentra desmotivado, especialmente a las horas en que finaliza la jornada debido a que ya se encuentra cansado y desea irse a su casa. En otras ocasiones ha mostrado conductas negativas porque la actividad que se está llevando a cabo no es de su agrado o no la comprende, con lo que podemos determinar que esta conducta puede variar según el horario en que se lleve a cabo los juegos.

Trabajar la lúdica con los alumnos puede ser muy fácil ya que ellos todo el tiempo tienen la mayor disponibilidad para participar y la maestra debe hacer para ellos el ambiente adecuado y utilizar el mejor momento de la jornada, de esa forma obtendrá mejores resultados. Se observó si los alumnos reaccionan de manera positiva al realizar los juegos.

Los resultados son los siguientes:

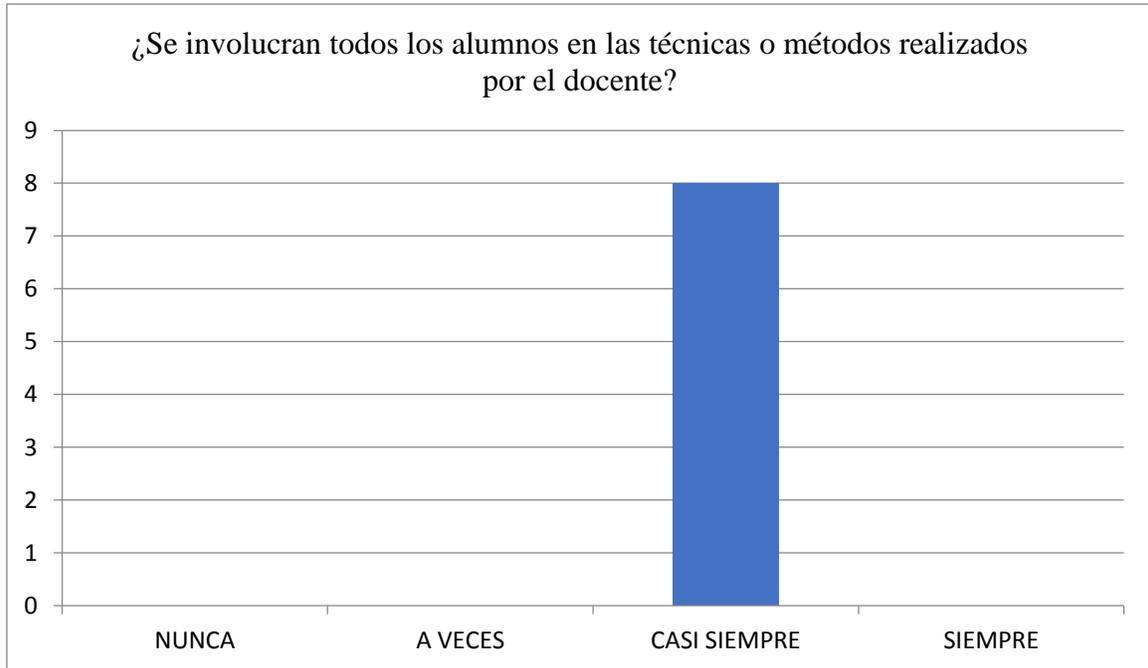
Figura N° 23



Los estudiantes **casi siempre** reaccionan de manera muy positiva ya que la maestra promueve para ellos un espacio adecuado para realizar los juegos, creando un ambiente para que todos se sientan cómodos. Sin embargo, el único factor que afectaba era el tiempo, este puede variar en determinados horarios principalmente cuando finaliza la jornada de clases que en este caso es vespertina.

Esta interrogante está relacionada a conocer la participación de los alumnos en las técnicas y métodos llevados a cabo por la docente.

Figura N° 24

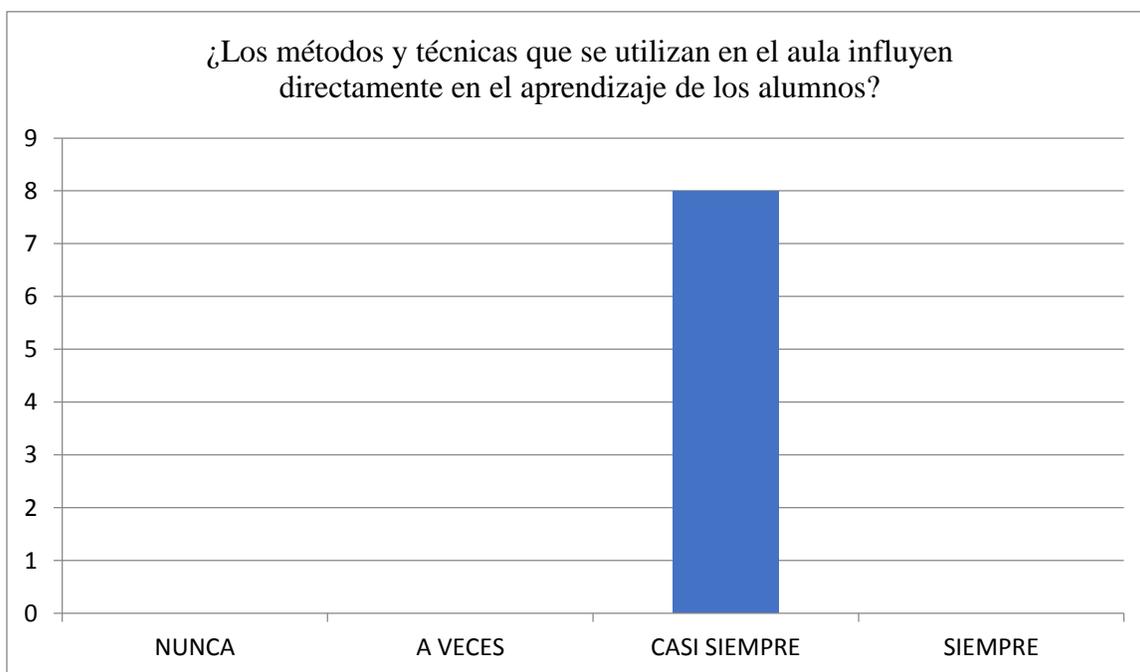


El gráfico nos permite observar que **casi siempre** los alumnos participan, como pudimos darnos cuenta pocos son los que no se incorporan al momento de la realización de las técnicas o métodos en su mayoría todos participan.

los métodos y técnicas en el aprendizaje ya que son de utilidad para la enseñanza de los alumnos, son parte esencial al momento del desarrollo de la materia de Lenguaje. Por lo tanto, se pueden ajustar a las necesidades de los alumnos tomando en cuenta que cada uno aprende de manera diferente de tal manera que para llevarlos a cabo se tiene que observar las habilidades y destrezas que cada alumno tiene. Por otro lado, son de gran ayuda al docente ya que orienta la acción pedagógica que se quiere lograr en el aula.

A fin de conocer si los métodos y técnicas influyen en el aprendizaje de los alumnos, proporcionamos la siguiente interrogante.

Figura N° 25

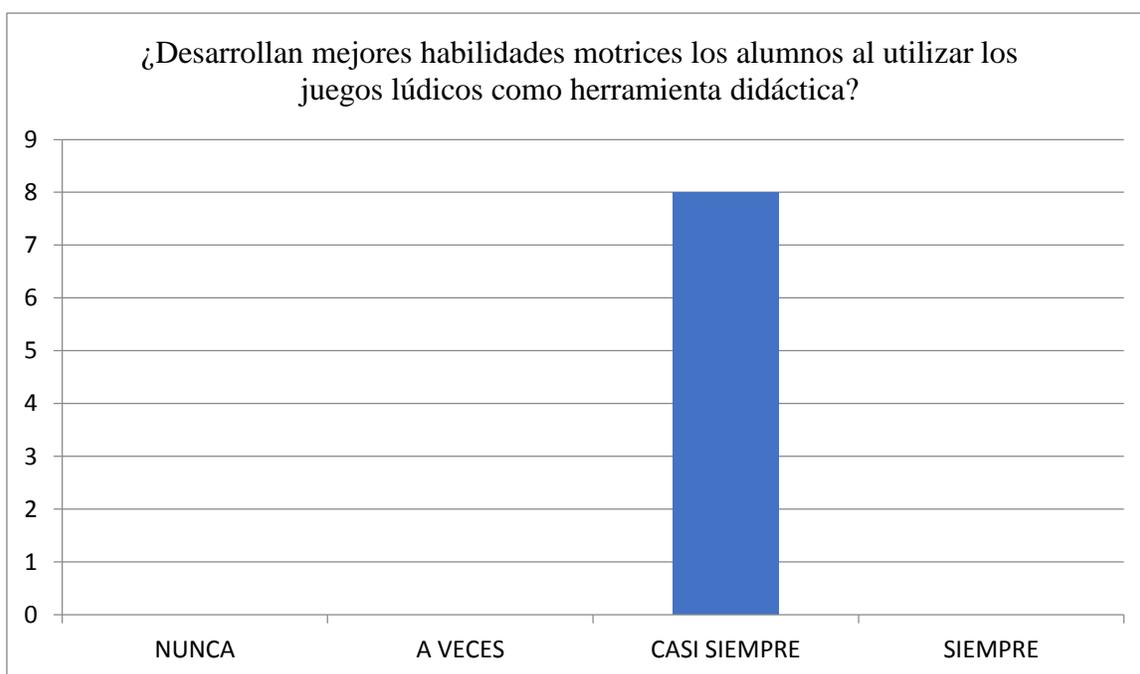


En el gráfico podemos corroborar que **casi siempre** influye ya que los alumnos se encuentran motivados al momento que la docente las realiza, a la vez se observó que ellos obtienen buenos resultados en sus evaluaciones, tomando en cuenta que cuando se les pregunta sobre el tema anterior o el que se está explicando denota dominio de él y lo expresa mediante ejemplos; cabe aclarar que aunque ellos entiendan a veces pueden tener

dudas con respecto a un tema que no les ha quedado claro pero la maestra les explica nuevamente.

Con el propósito de conocer si los alumnos desarrollan habilidades motrices a través de juegos como herramienta didáctica, se planteó la interrogante siguiente:

Figura N° 26

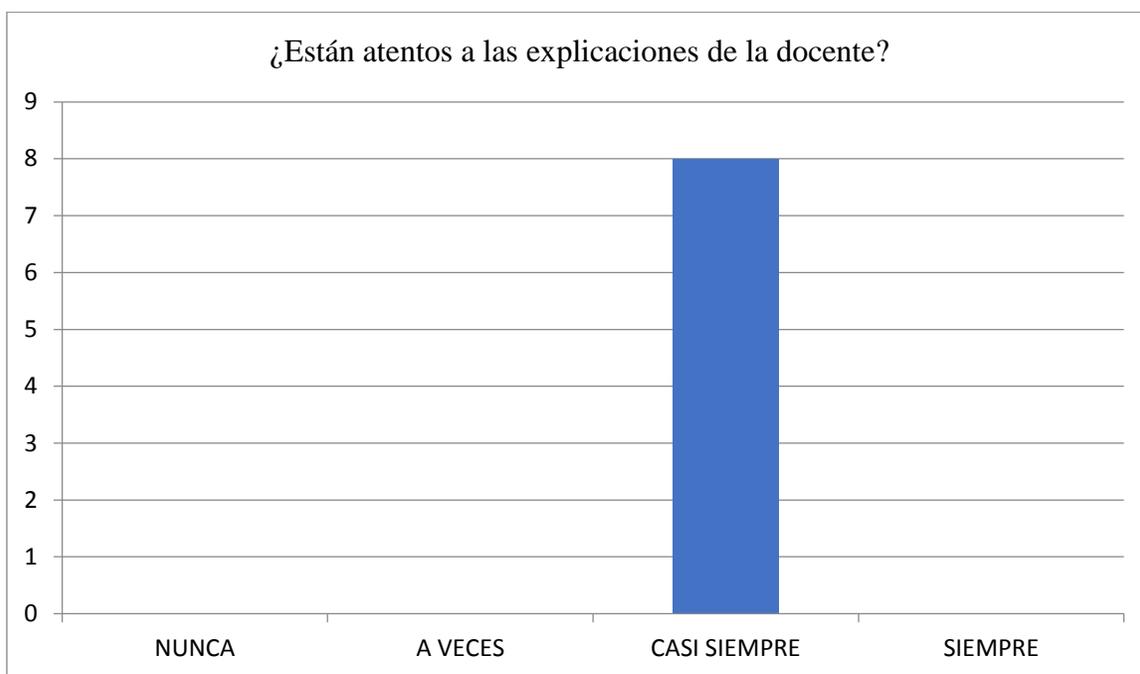


El siguiente nos muestra que **casi siempre** los alumnos incrementan sus habilidades motrices al momento del desarrollo de los contenidos y al poner en práctica la lúdica, puesto que con los juegos los niños se divierten, hacen movimientos con su cuerpo generando coordinación al efectuarlos y a la vez aprenden significativamente a partir de llevarlos a cabo.

Debido a que los salones de clase de la institución tienen espacio reducido se dificulta el libre desenvolvimiento físico de los alumnos, sin embargo, la docente incorpora juegos acordes al aula y cuando tiene la oportunidad los lleva a la cancha donde ellos pueden tener un espacio amplio para realizar las actividades lúdicas.

La forma como la docente desarrolla la clase, influye en el aprendizaje de los alumnos, es por eso por lo que se tomó a bien observar si están atentos a las explicaciones de la maestra.

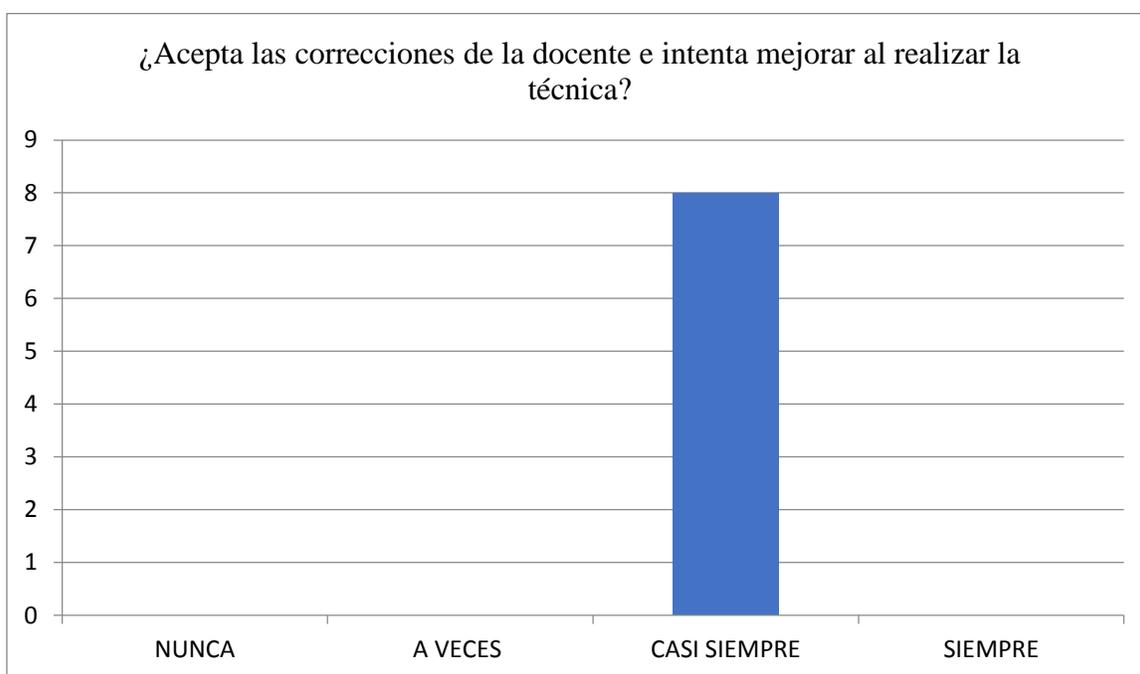
Figura N° 27



En el gráfico se muestra que los alumnos **casi siempre** están atentos a la clase, recordemos que el hecho de ser pequeños dificulta un poco ganar su atención, ya que tienden a distraerse o perder el interés en la clase fácilmente, pero a pesar de ello la maestra busca la manera de que estén atentos a la hora de impartir el contenido.

Al observar a los alumnos tratamos de ver si el alumno cuando era corregido por la docente reaccionaba de buena manera y corregía lo que había hecho mal. Los resultados de este planteamiento se muestran a continuación.

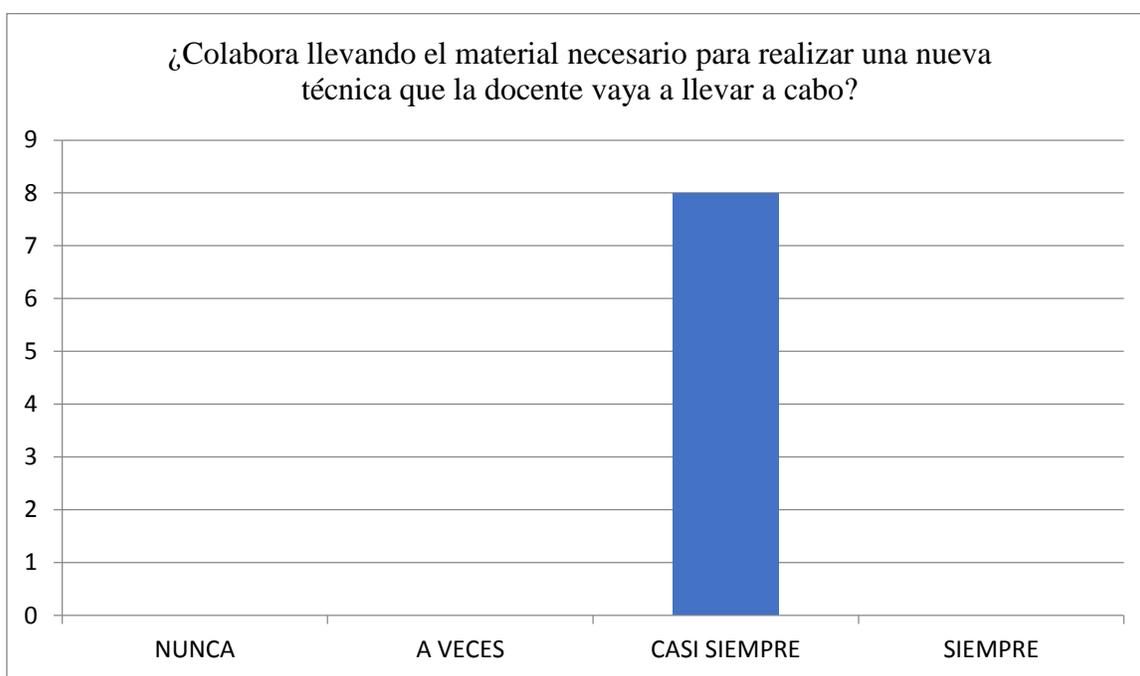
Figura N° 28



De acuerdo a los resultados obtenidos los alumnos **casi siempre** aceptaban las correcciones que la docente les hacía, aunque en algunas actividades se molestaban y no querían hacerlo, pero su maestra siempre se acercaba y platicaba con ellos de buena manera y después de una breve explicación aceptaban volver a hacerlo.

Los materiales didácticos son de apoyo para realizar una clase más amena y a la vez poder desarrollar los juegos lúdicos, es por ello, que se tomó a bien que los alumnos desde su etapa tan temprana de incorporarse al ámbito académico tomen responsabilidad junto a sus padres de llevar el material.

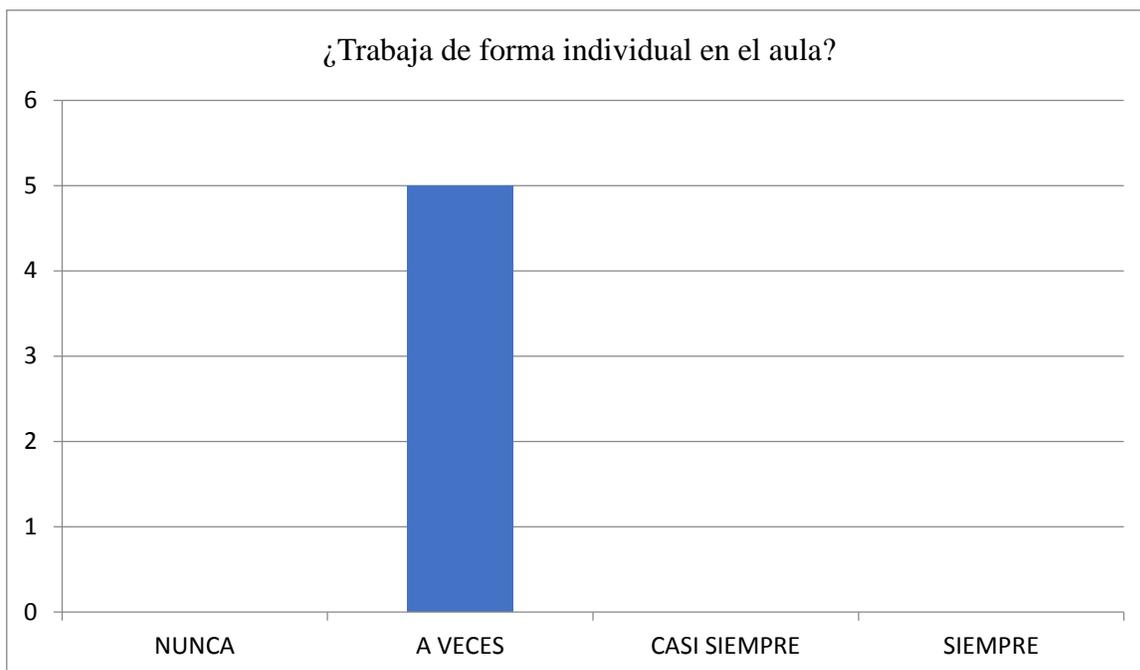
Figura N° 29



Según el gráfico **casi siempre** los alumnos colaboran en llevar los materiales que la maestra con anterioridad les deja de tarea con el fin de realizar las actividades puesto que son de apoyo para llevarla a cabo, cabe mencionar que algunos niños no los llevan, sin embargo, la maestra se los proporciona.

Los primeros años son muy significativos en la educación de los niños, es por ello que para nosotras es de importancia conocer si el alumno trabaja de forma individual.

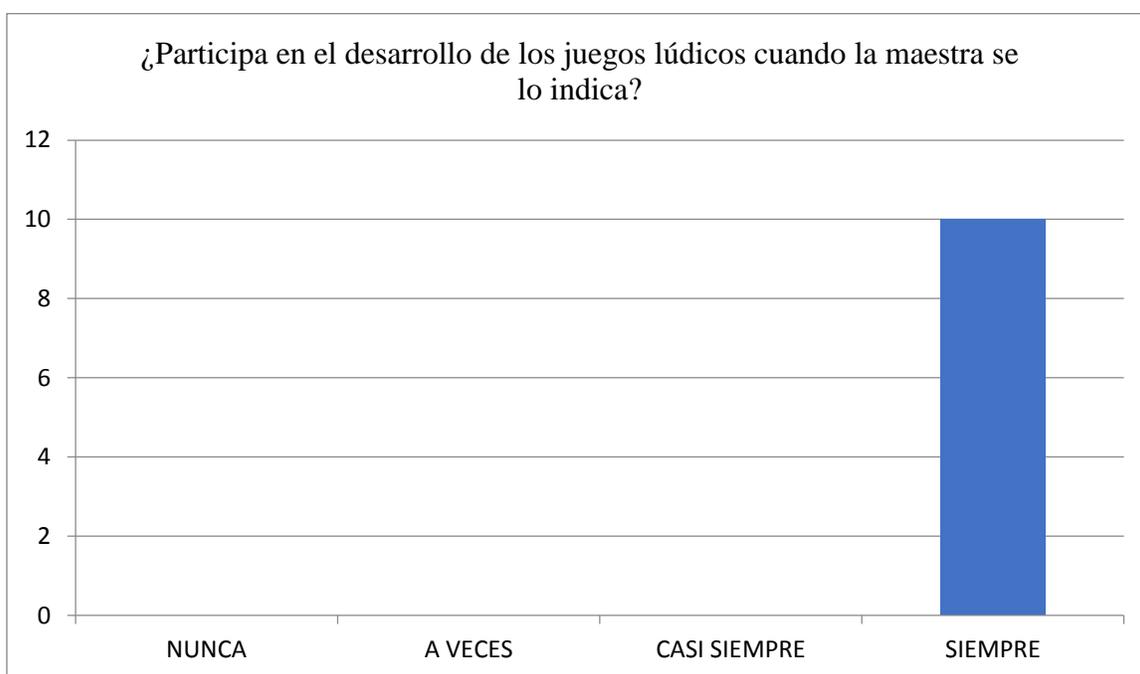
Figura N° 30



El gráfico nos muestra que **a veces** los alumnos trabajan de forma individual pero también de forma grupal, esto debido a que necesitan estar interactuando con sus compañeros, aprendiendo en equipo y con la ayuda de la maestra porque juntos pueden alcanzar el objetivo propuesto durante el año escolar, eso si la maestra no deja de lado las preguntas sobre su desempeño en ciertas áreas, a modo de retroalimentar.

Teniendo en cuenta que los juegos lúdicos nos conducen a reflexionar en varias situaciones de nuestra vida como hemos estudiado en nuestra investigación anteriormente con la ayuda de los aportes de pedagogos y su influencia y relación en el ser humano, podemos conocer el dato de nuestra siguiente interrogante:

Figura N° 31

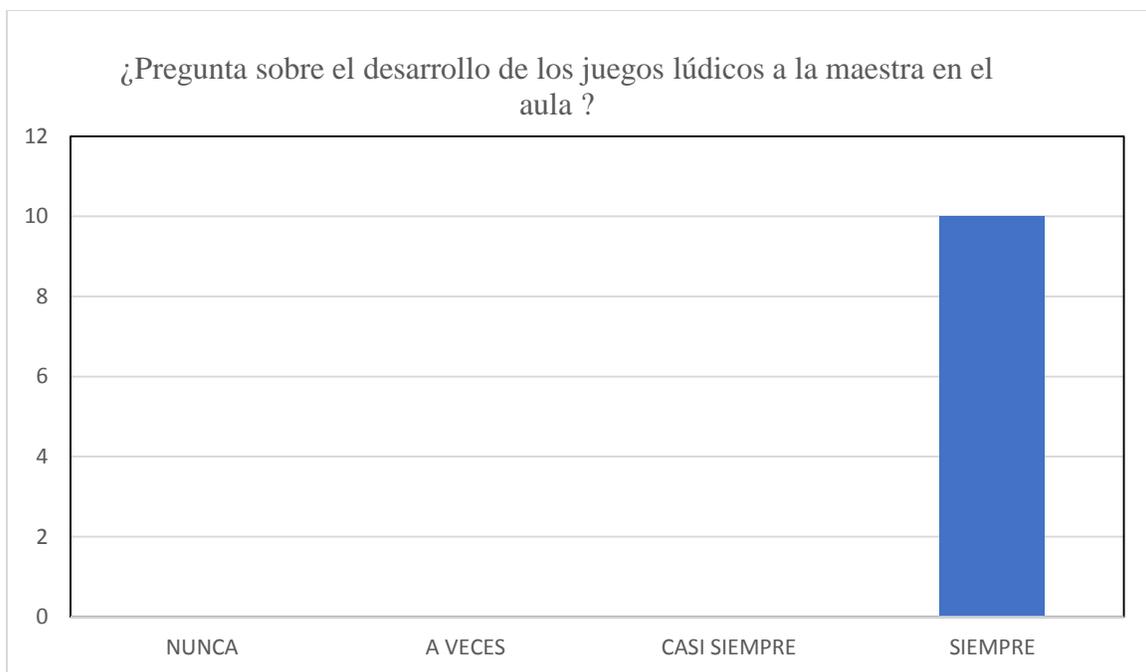


El gráfico nos da a conocer que los alumnos **siempre** participan en el desarrollo de los juegos puesto que el hecho de decirles la maestra vamos a realizar un juego ya todos se motivan a participar, aunque, no es una actividad cualquiera sino una donde se divierten, pero adquieren habilidades, destrezas, enseñanza y aprendizaje con los contenidos que se desarrollan del programa de la asignatura de Lenguaje

Teniendo en cuenta que hay alumnos que al momento de que la maestra explica no comprende o se distrae tomamos a bien observar si el alumno cuando tiene dudas pregunta sin tener pena a su docente.

Los resultados del planteamiento se muestran a continuación:

Figura N° 32

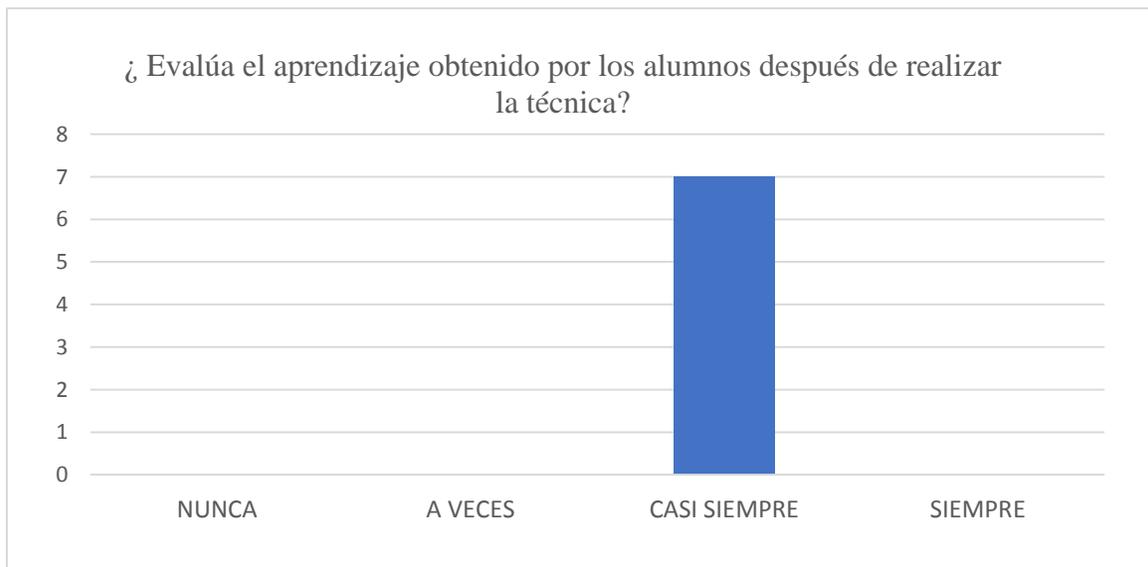


El alumno **siempre** pregunta a la docente cuando tiene dudas y es porque ella les da confianza mostrándose amable en todo momento. Esto demuestra que ella se interesa por cada uno de ellos y de su aprendizaje.

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD MULTIDISCIPLINARIA DE OCCIDENTE
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS SOCIALES FILOSOFIA Y LETRAS
TABULACIÓN DE GUÍA DE OBSERVACIÓN DE MAESTRA DE SEGUNDO
GRADO.

Evaluar el aprendizaje de los alumnos es una labor que le corresponde al docente, ya que por medio de ella verifica en que área están teniendo dificultades algunos alumnos y poner en marcha una solución.

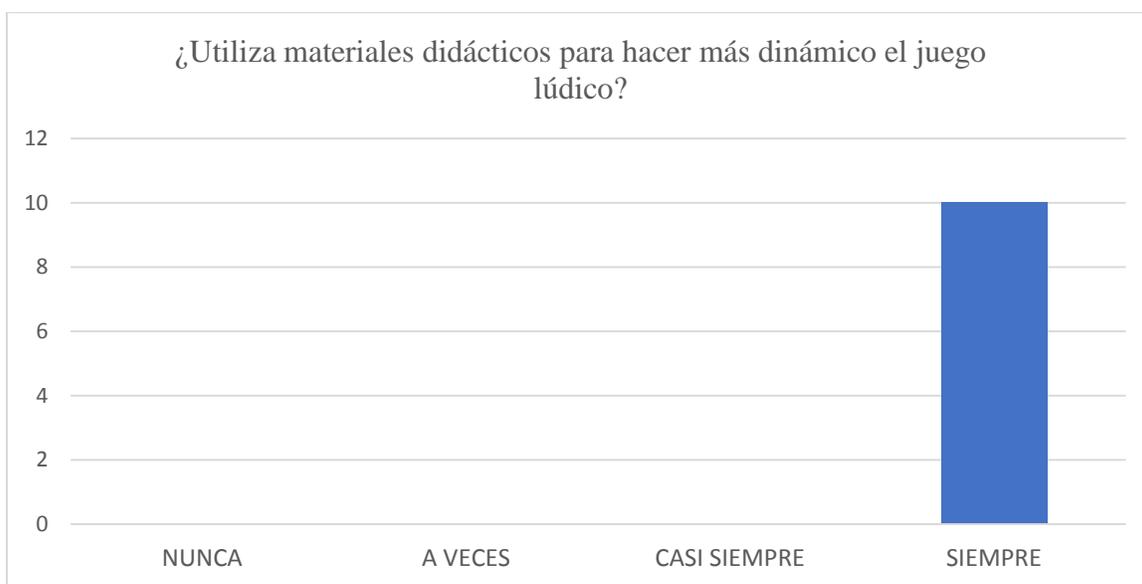
Figura N° 1



Es por ello, el resultado del gráfico muestra que **casi siempre** la maestra evalúa el desempeño después de realizada la técnica, ella lo hace con el fin de medir el rendimiento académico obtenido con los alumnos para así poner en práctica nuevas estrategias que sean de beneficio para los alumnos y ver en qué áreas está fallando respecto al desempeño escolar de los alumnos.

Los materiales didácticos están diseñados para facilitar al docente el proceso de enseñanza- aprendizaje para sus alumnos.

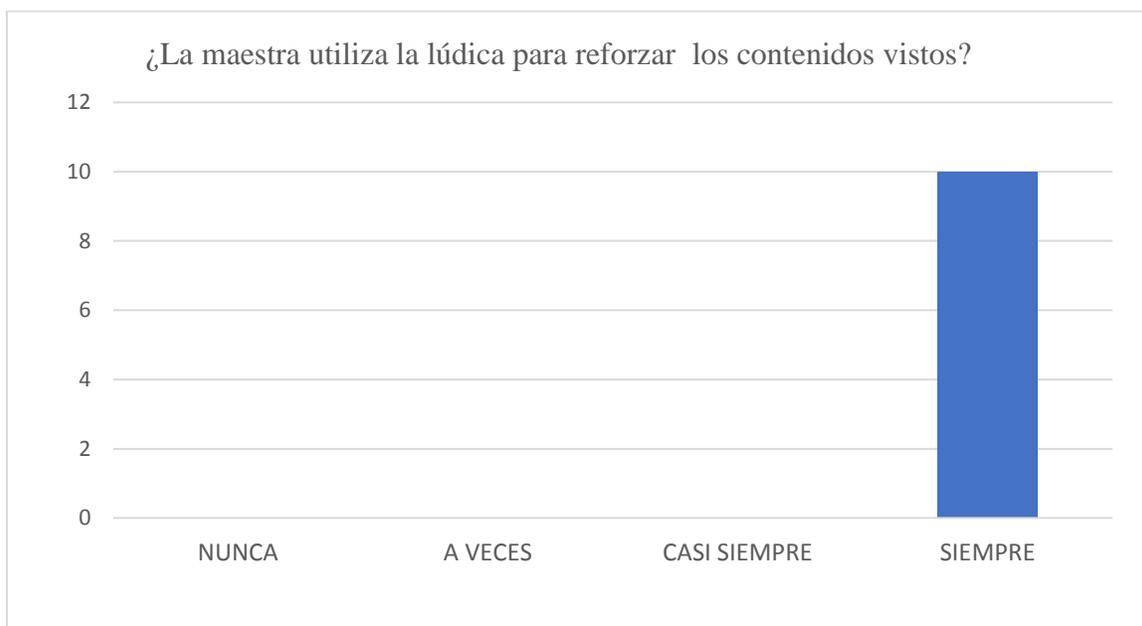
Figura N° 2



Con respecto al gráfico podemos ver que **siempre** la docente se apoya con materiales didácticos para el desarrollo de la materia, ya que es de beneficio puesto que la clase es más dinámica y a la vez sale de la monotonía y motiva al alumno a interactuar con sus compañeros y poner en práctica sus conocimientos, a la vez permite un mejor desenvolvimiento en el alumno ya que realiza lo lúdico.

No siempre las horas estipuladas en el programa del MINED son suficientes para desarrollar a cabalidad los contenidos, debido a que hay que atender a todos los alumnos y a la vez explicar detenidamente a cada uno de ellos, debido a ello la docente tiene que aprovechar el poco tiempo que dispone y la actividad que le facilite esa tarea; en el gráfico siguiente se observa que herramienta utiliza ella, registrándose los datos siguientes:

Figura N° 3



El gráfico nos muestra que la docente **siempre** refuerza los contenidos utilizando la lúdica ya que con ello se le facilita aclarar dudas de la clase anterior a modo de reforzar aquellos alumnos que no comprendieron el tema, ya que no todos los niños poseen el mismo ritmo a unos les cuesta más que otros.

La manera de enseñar está en constante cambio es por ello por lo que se toma a bien implementar técnicas innovadoras para favorecer el desarrollo de la materia en especial la asignatura de lenguaje ya que es la base en los primeros años de estudio para que el niño aprenda a leer y escribir correctamente, es por esto por lo que elegimos esta interrogante la cual presento los datos siguientes:

Figura N° 4



El gráfico nos muestra que **casi siempre** la docente implementa técnicas innovadoras al desarrollo de la materia, debido a que lo tradicional si bien no se deja de lado, hoy en día lo innovador favorece la enseñanza de los alumnos promoviendo aprendizajes significativos y dotando a los docentes de herramientas que le ayuden en su trabajo educativo.

Las técnicas innovadoras que emplea la docente de segundo grado en la materia de lenguaje son deletreo, identificación del sonido de las letras, fichas con verbos para armar oraciones, juego de lotería de palabras, pizarra mágica, adivina ¿Qué es?, sopa de letras

estas actividades las emplea de acuerdo al contenido que está impartiendo, demostrando que la lúdica genera aprendizaje en los alumnos.

La exploración previa es la información que el individuo almacena en su memoria, debido a sus experiencias pasadas para poner en marcha los nuevos conocimientos que posee.

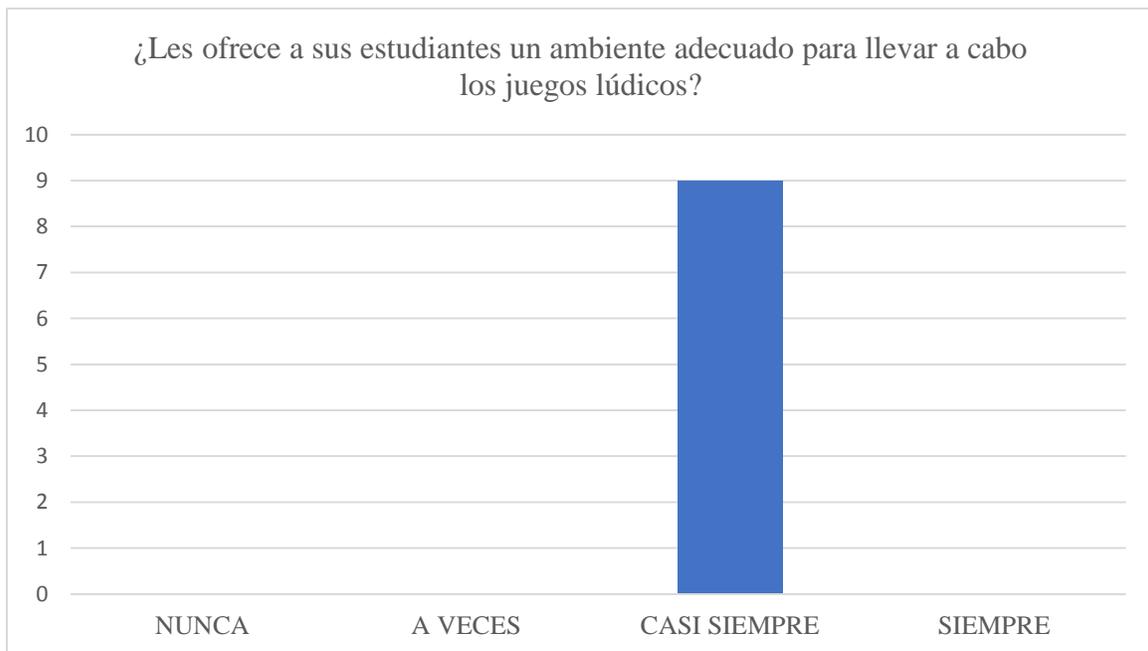
Figura N° 5



El gráfico nos muestra que la docente **siempre** realiza exploracion previa de contenidos con el fin de evaluar los conocimientos asimilados anteriormente y preparar al alumno para para el nuevo contenido que se aprendera. De esta manera ella logra corregir algun vacio que se haya dado anteriormente retroalimentando a los que no lograron las competencias requeridas en el tema de estudio.

El clima de aprendizaje es algo muy importante tanto para docente, como para el educando debido a esto se observó si el ambiente donde se desarrollaba la lúdica era adecuado. Los resultados se muestran en la siguiente gráfica:

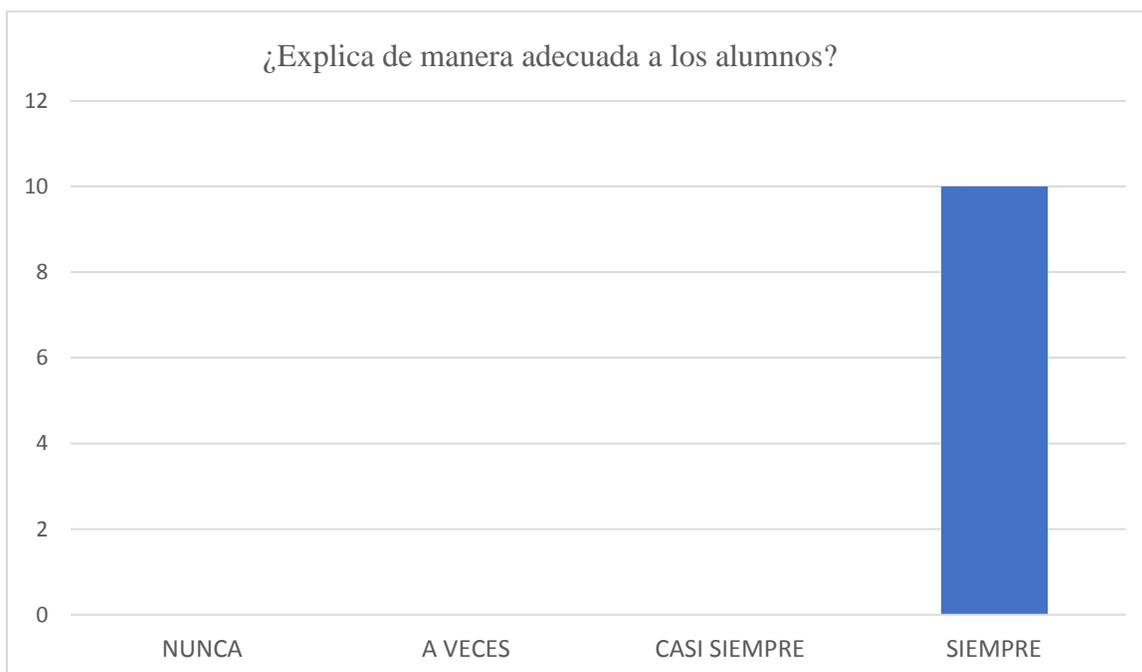
Figura N° 6



Los resultados muestran que la docente **casi siempre** les ofrece un ambiente adecuado para implementar la lúdica; ya que según ella hay veces que los lleva a la cancha para que tengan un espacio más amplio para los juegos y así ellos se sientan cómodos y se diviertan, ella elaboraba material didáctico para que el alumno al observarlo se interesara en participar.

Enseñar es fomentar la comunicación entre profesor- alumno y la construcción de conocimientos en conjunto, es por ello que tomamos a bien verificar como la docente explica durante el desarrollo de las clases a los alumnos.

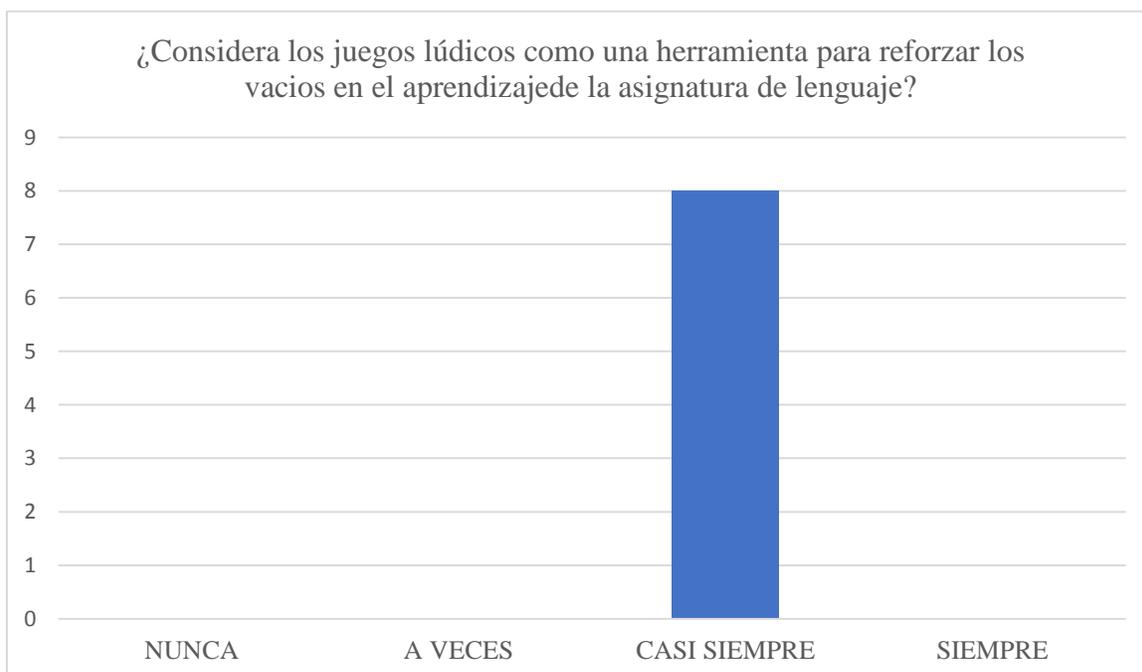
Figura N° 7



El gráfico siguiente nos muestra que la docente **siempre** explica a los alumnos de manera clara y concreta, puesto que el docente debe estar preparado para asumir la tarea de educar a las nuevas generaciones, y ello implica no solo la responsabilidad de forjar conocimientos básicos en los educandos, sino también el compromiso de formar a los alumnos con valores y actitudes necesarias para que puedan aprender a vivir y desarrollar sus potencialidades.

Tomando en cuenta los problemas de aprendizaje y vacíos que surgen en los alumnos al recibir la asignatura de Lenguaje y Literatura se tomó a bien observar si la maestra considera la lúdica como una herramienta para el refuerzo del aprendizaje.

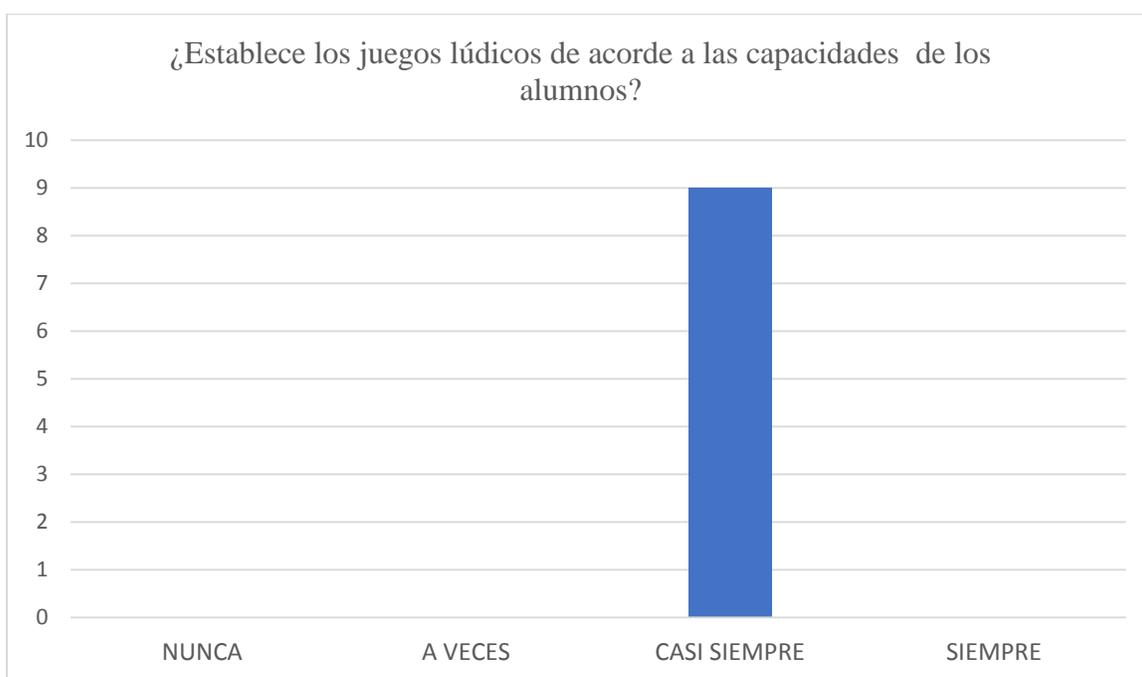
Figura N° 8



Los indicadores demuestran que la maestra **casi siempre** utiliza los juegos lúdicos para reforzar el aprendizaje pues según lo observado no siempre se puede aplicar juegos, se debe buscar el momento y contenido adecuado para generar en el aula un mejor aprendizaje.

A fin de conocer las herramientas que la maestra utiliza para desarrollar cada una de las capacidades podemos observar el resultado de los indicadores en el gráfico siguiente:

Figura N° 9



Todos los alumnos tienen diversas formas y capacidades de aprendizaje por eso la maestra **casi siempre** trata de adecuar los juegos lúdicos que utiliza a las capacidades que ella conoce que sus alumnos pueden desarrollar, de esta manera tiene más probabilidades de éxito al momento de trabajar con sus alumnos.

La motivación que posee el docente al desempeñar su labor educativa es algo imprescindible a la hora de trabajar con niños, ya que es un recurso muy importante que directamente influye en el aprendizaje de los alumnos. Debido a ello se eligió la interrogante siguiente mostrando los datos siguientes:

Figura N° 10



Los resultados de los indicadores arrojan que la maestra es una docente con mucha vocación que **siempre** desarrolla sus clases con motivación y la transmite a sus alumnos a través de diferentes tipos de actividades, ya que lo hace de una manera divertida y siempre busca las mejores formas para que sus alumnos aprendan.

A fin de obtener datos sobre si la maestra hace que participen todos los alumnos en el desarrollo de la clase se observó dicho indicador a continuación, se muestran los datos obtenidos:

Figura N° 11



Según los datos observados la maestra **siempre** busca la metodología adecuada para que todos los alumnos se involucren en la clase, por lo que hace las clases dinámicas para que ellos se interesen y participen.

Se observó que la maestra de manera cordial invitaba a los alumnos a participar en las actividades y cuando alguno no quería lo motivaba a llevarla a cabo.

Tener el control a la hora de realizar una actividad es muy importante para un docente ya que facilita el aprendizaje en los alumnos, por lo tanto, en el siguiente gráfico se observa el resultado de la capacidad que la maestra tiene para mantener el orden al momento de impartir una clase.

Figura N° 12

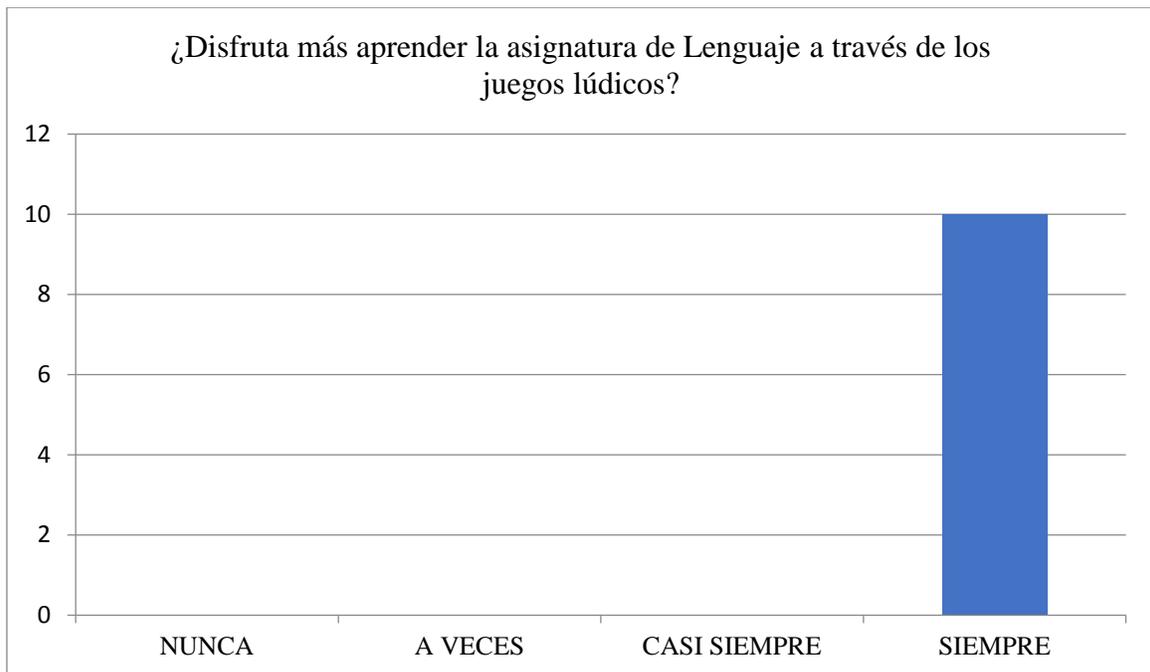


Según los resultados la maestra **siempre** mantiene el orden cuando desarrolla los contenidos, aunque en algunas ocasiones siempre hay alumnos que tratan de descontrolar a los demás, a la vez utiliza las estrategias correctas para mantener siempre el orden del salón y que los alumnos no generen desorden a la hora de que ella imparte las clases.

EN REFERENCIA A LOS ALUMNOS

El juego es una herramienta establecida en los programas de educación, sin embargo, depende del docente utilizarlos al momento de desarrollar los contenidos. El juego para los alumnos es algo muy divertido y mediante este ellos disfrutan más el aprendizaje, es por ello por lo que la interrogante siguiente muestra los siguientes datos:

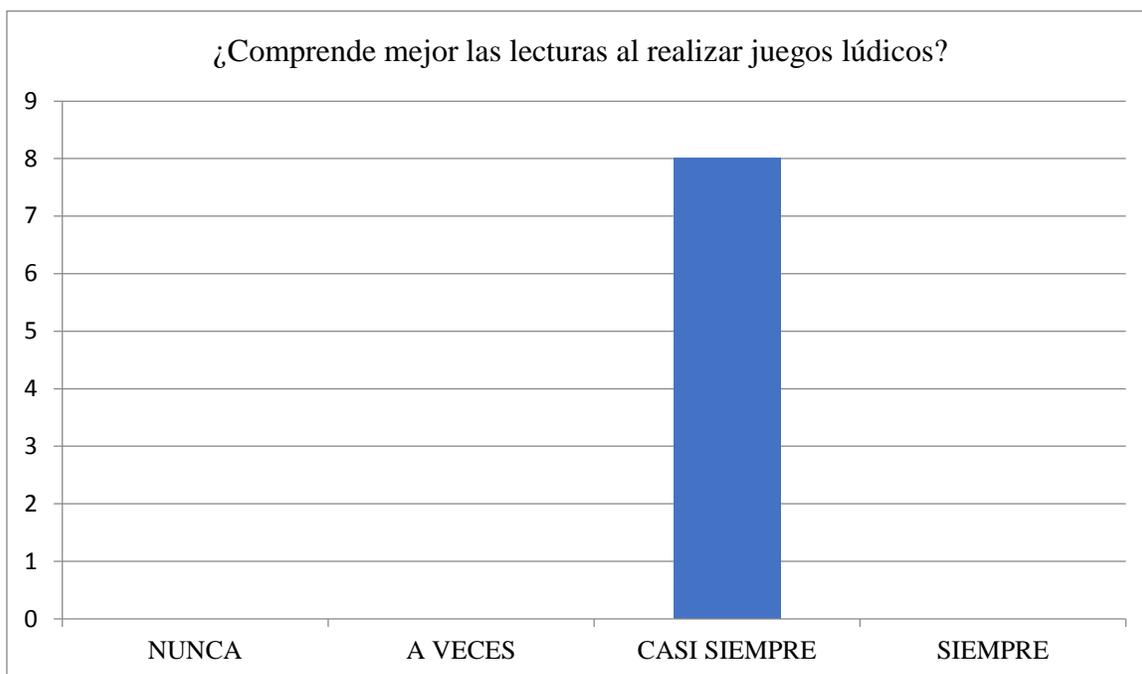
Figura N° 13



Según los resultados del gráfico **siempre** el alumno disfruta más el aprendizaje cuando se incorpora el juego en él, ya que mediante la lúdica se desarrollan más sus habilidades y destrezas, y en la asignatura de lenguaje y literatura pueden desenvolverse mejor.

El juego es una herramienta adecuada que los docentes deben utilizar para desarrollar mejor en los alumnos los hábitos de lectura, a fin de que comprendan con más facilidad. Los resultados se expresan en el gráfico siguiente:

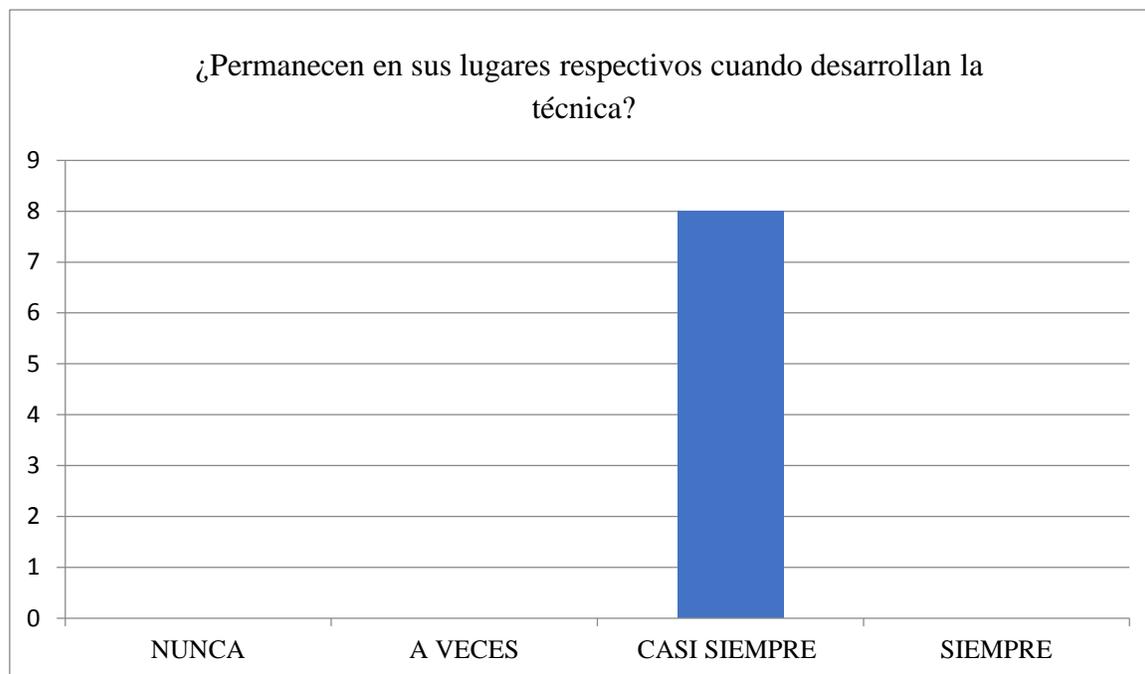
Figura N° 14



Los alumnos cuando aprenden jugando **casi siempre** lo hacen mejor, ya que se observan más entusiasmados y con iniciativa para las lecturas, los juegos además les dan la oportunidad de perder la pena para pasar al frente o para resolver dudas con la maestra.

En la siguiente gráfica se observa el resultado de la disciplina y orden que muestran los estudiantes desarrollando su papel en el lugar que le corresponde cuando la maestra lleva a cabo una actividad.

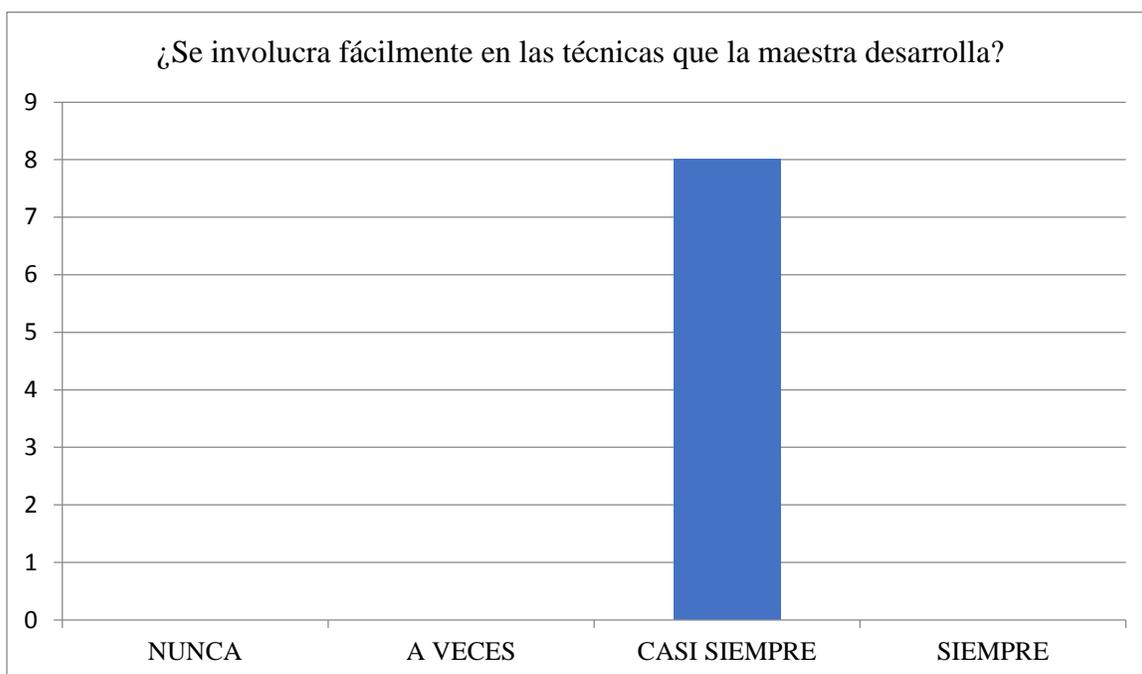
Figura N° 15



Lograr que los alumnos permanezcan en un mismo lugar es muy difícil pero cuando la maestra da las indicaciones adecuadas **casi siempre** logran con éxito las actividades desarrollando cada uno el trabajo en su lugar respectivo según se demande.

Es normal que los niños en la etapa inicial de su educación tengan problemas para desenvolverse con sus compañeros incluso en el mismo salón de clase; es por lo que se observó si los todos alumnos se involucraban al momento de participar en las actividades del aula. Los resultados obtenidos se presentan en la siguiente gráfica:

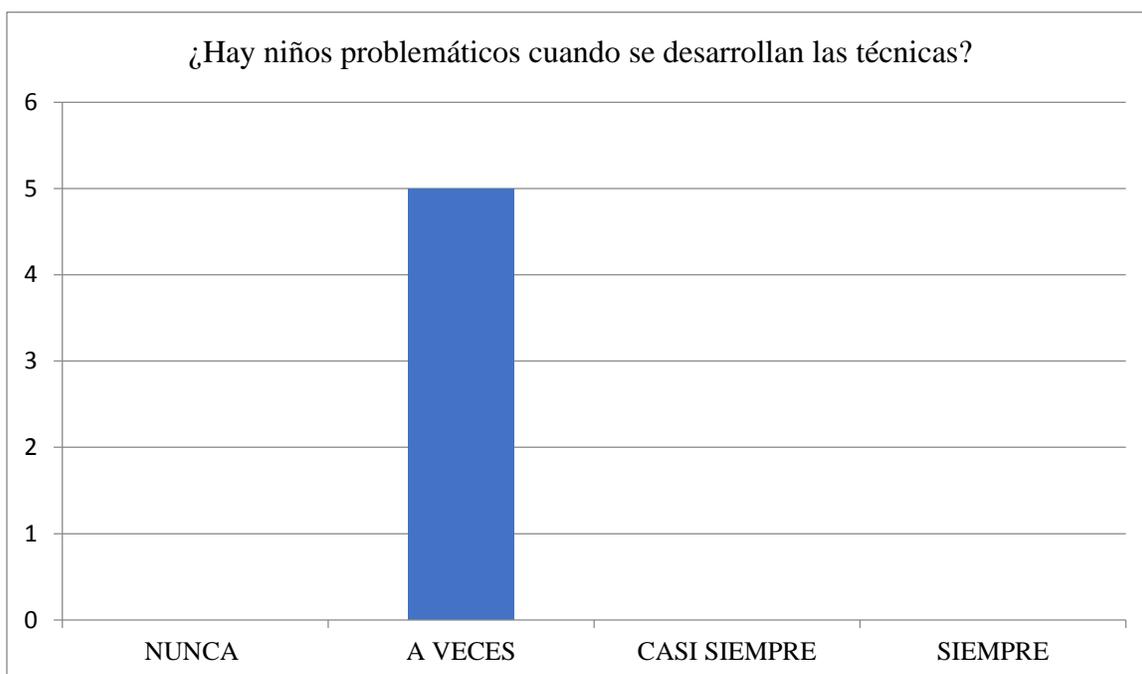
Figura N° 16



Los alumnos **casi siempre** se involucraban en las actividades ya que la docente siempre les muestra confianza y no tiene favoritismo, ni excluye a los alumnos, aprovechando sus capacidades para que los alumnos dinámicos ayuden a los que son pasivos.

Con el fin de conocer si hay niños que desestabilizan la clase causando problemas cuando se lleva a cabo una actividad, se observó si los estudiantes demuestran conductas inadecuadas en su aula al momento de que la maestra lleva a cabo una herramienta didáctica. Los resultados obtenidos se muestran en la siguiente gráfica:

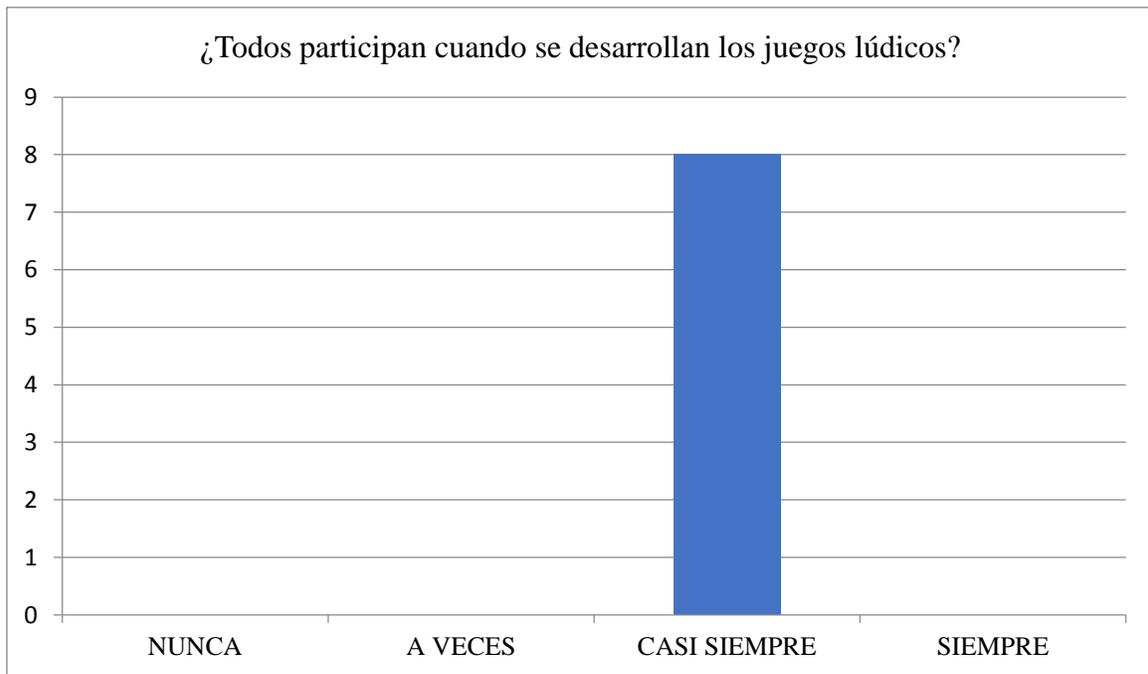
Figura N° 17



Los resultados muestran que **a veces** ocurren inconvenientes con los alumnos pues en el salón hay más de algún niño que es más extrovertido, volviéndose en ocasiones problemático para la maestra o para sus compañeros a la hora de desarrollar las actividades, Debido a esto la maestra los involucra en acciones que le ayuden a que el niño cambie esa conducta y en vez de molestar ayude a realizarla.

Hoy en día es importante la inclusión en cualquier Centro Escolar, es por esto que hay que incluir a todos en la participación de actividades, para ello hemos tomado en cuenta observar la participación de los alumnos cuando desarrollan juegos lúdicos. Los datos recopilados se presentan a continuación:

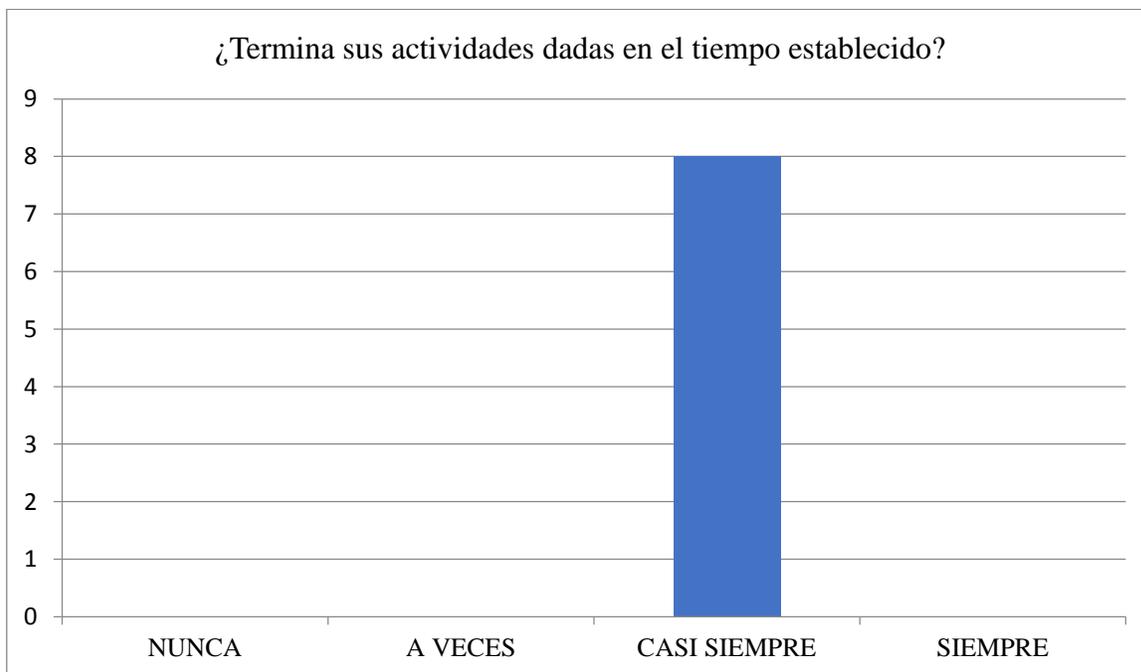
Figura N° 18



Los estudiantes mostraron conductas aceptables y favorables para desenvolverse en las actividades por lo tanto **casi siempre** todos participan, son raros algunos casos donde se observan a los niños con miedo o pena por participar.

La organización del tiempo es muy importante para planificar las actividades escolares. Con el fin de conocer el nivel de organización de los estudiantes con respecto al tiempo, Se vio la necesidad de observar si el alumno termina sus actividades en el tiempo establecido, los resultados se muestran en la siguiente gráfica:

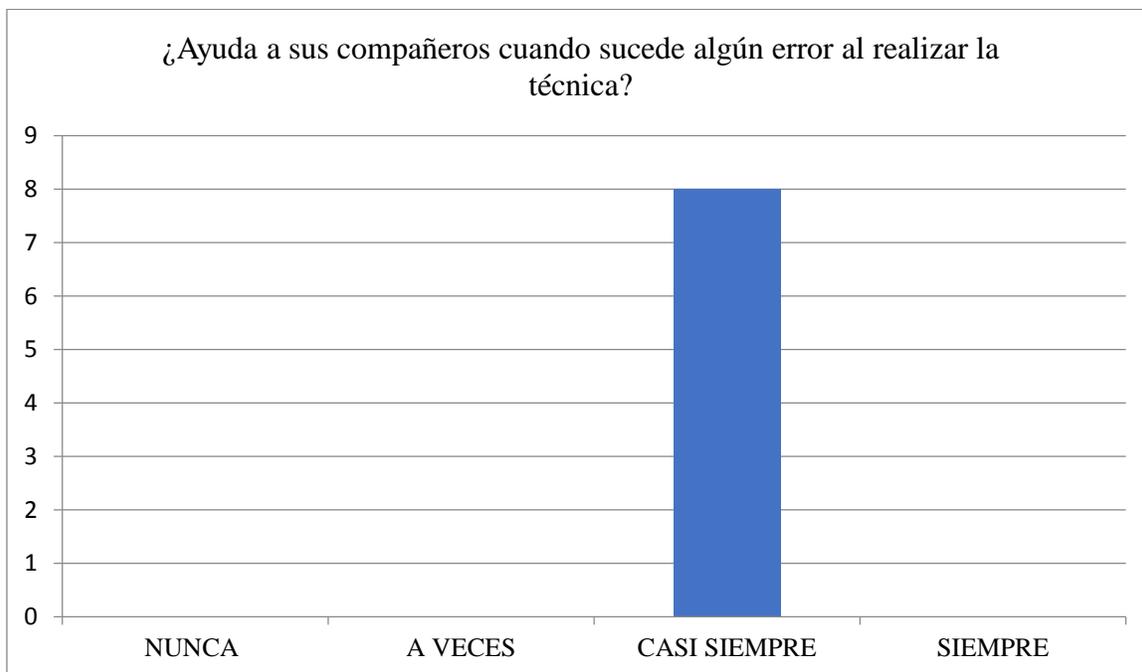
Figura N° 19



Los resultados muestran que todos aprovechan el tiempo al máximo, ya que **casi siempre** terminan las actividades en el tiempo establecido por la maestra esto demuestra el esfuerzo que hacen para obtener mejores notas en sus actividades.

Realizar técnicas puede dificultarse para algunos niños cuando realiza ciertas actividades por sí solos, lo indicado es que la maestra establezca reglas de convivencia y normas para que los alumnos colaboren entre si ayudando al que se le dificulta. Por ello se ve la necesidad de observar si el niño ayuda a sus compañeros cuando realiza la técnica.

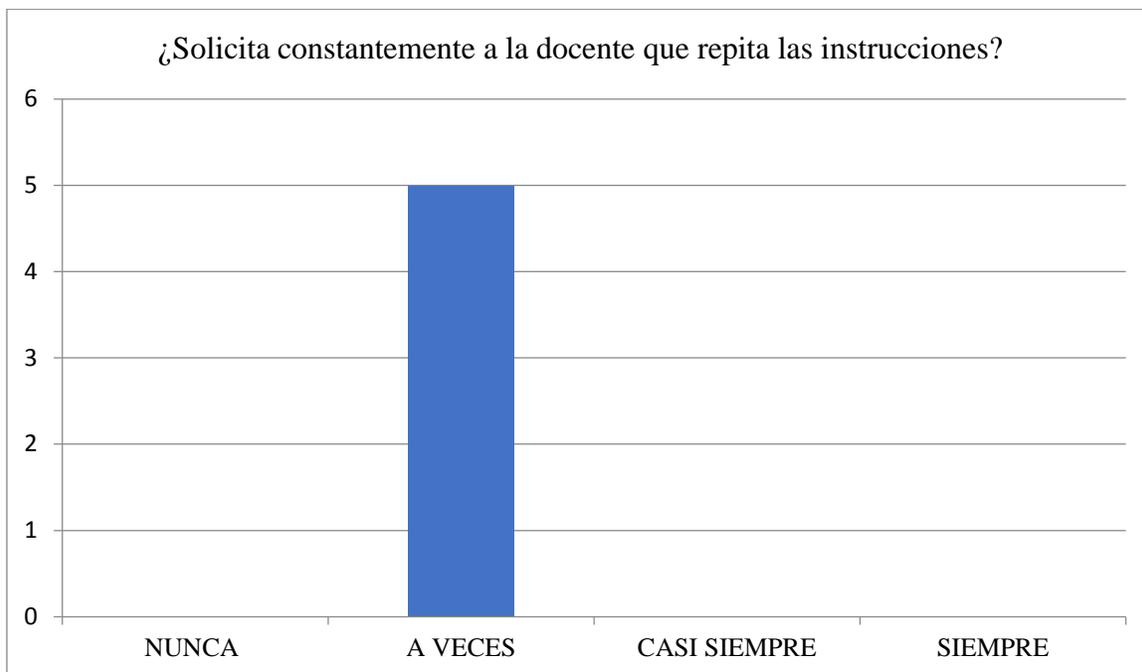
Figura N° 20



Según los resultados los niños **casi siempre** que comprenden más rápido la actividad suelen ayudar a sus compañeros que tienen problemas para realizarla gracias a la orientación de la maestra.

Para los alumnos es muy fácil distraerse sobre todo cuando la maestra está brindando las indicaciones, ya sea por estar platicando o por no comprender la forma como ella la explico; Lo importante en este caso es observar si los estudiantes solicitaban que se repitieran las indicaciones. Los resultados se muestran a continuación:

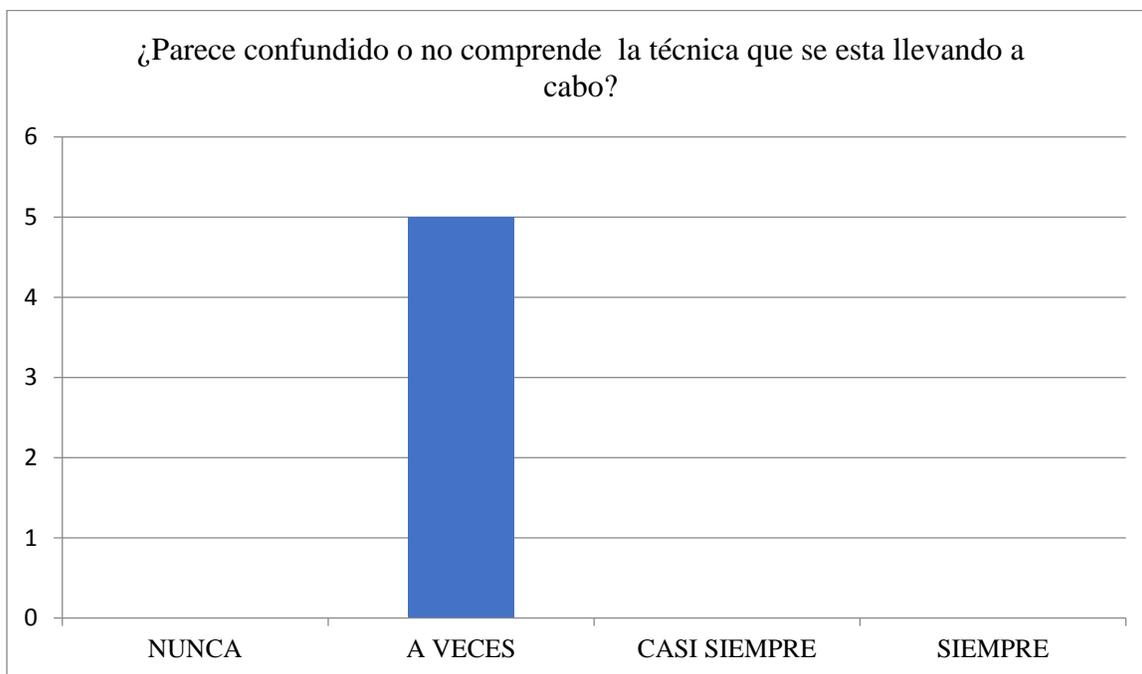
Figura N° 21



Los indicadores muestran que en esta etapa inicial los niños son muy atentos y solo **a veces** piden que se les repitan las indicaciones; también tiene que ver que la maestra es muy paciente y clara para dar las indicaciones de forma general e individual con cada niño que solicita ayuda.

Cuando se realizan las técnicas el maestro juega un papel muy importante dando las instrucciones específicas a los alumnos y orientándolos paso a paso. La interrogante para observar está orientada a conocer si el alumno se muestra confundido o desorientado a la hora de llevar a cabo una técnica. Los resultados se presentan a continuación:

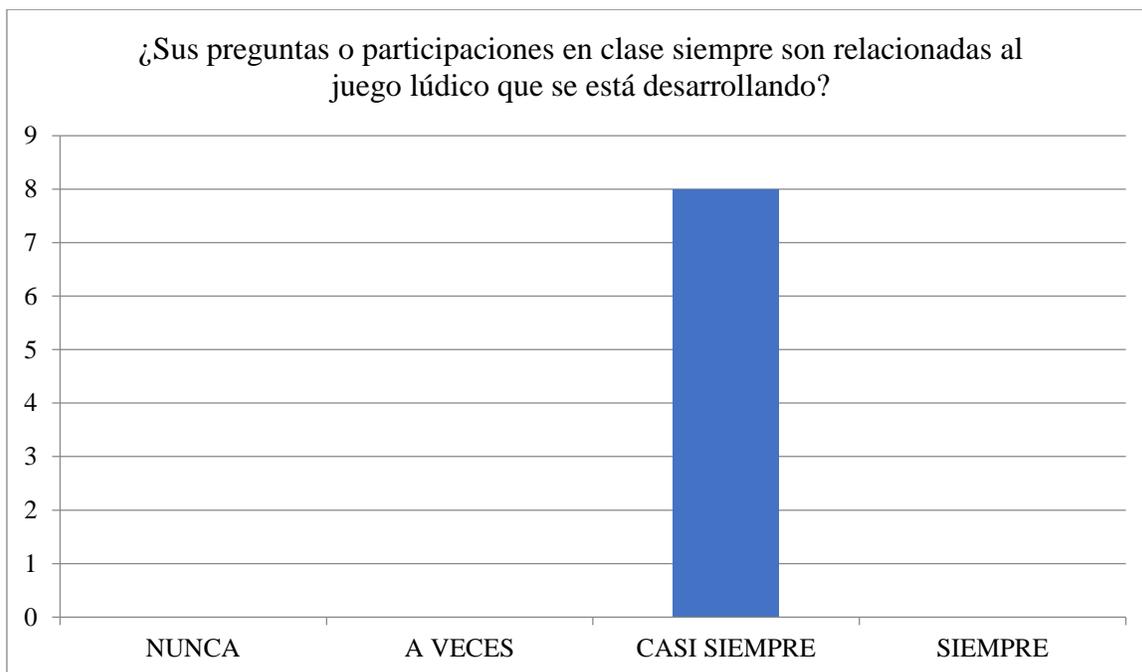
Figura N° 22



Los resultados demuestran que los alumnos **a veces** parecen estar desorientados o confundidos a la hora de desarrollar la técnica, pero la maestra brinda asesorías continuas asegurando que la vayan haciendo correctamente paso a paso.

En las clases muchas veces es necesario aclarar dudas o enseñar a los alumnos que desarrollen las actividades, lógicamente la maestra debe orientarlos con las indicaciones. Se observó en clase a los estudiantes si hacen preguntas o participaciones relacionadas al juego lúdico que se está desarrollando. Los resultados se muestran a continuación:

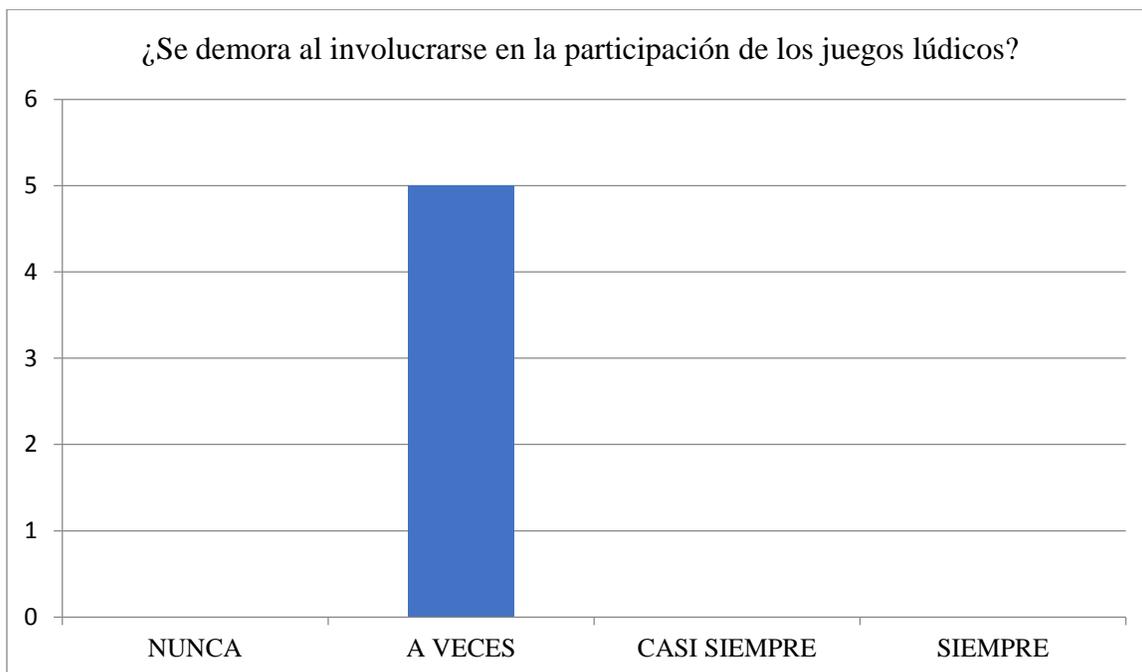
Figura N° 23



Lo que sucede en algunos alumnos es que hay factores que los distrae al momento de escuchar las indicaciones esto los lleva a que en ocasiones se desorienten de lo que están haciendo, pero por lo general **casi siempre** hacen las preguntas relacionadas al juego lúdico que la maestra está desarrollando.

Los niños son muy motivados, tiene mucha iniciativa y aprender de una forma divertida les facilita el aprendizaje, también la maestra debe buscar una herramienta adecuada para que todos participen. Se observó si el niño se demora al involucrarse en la participación de los juegos lúdicos. Los resultados se muestran a continuación:

Figura N° 24

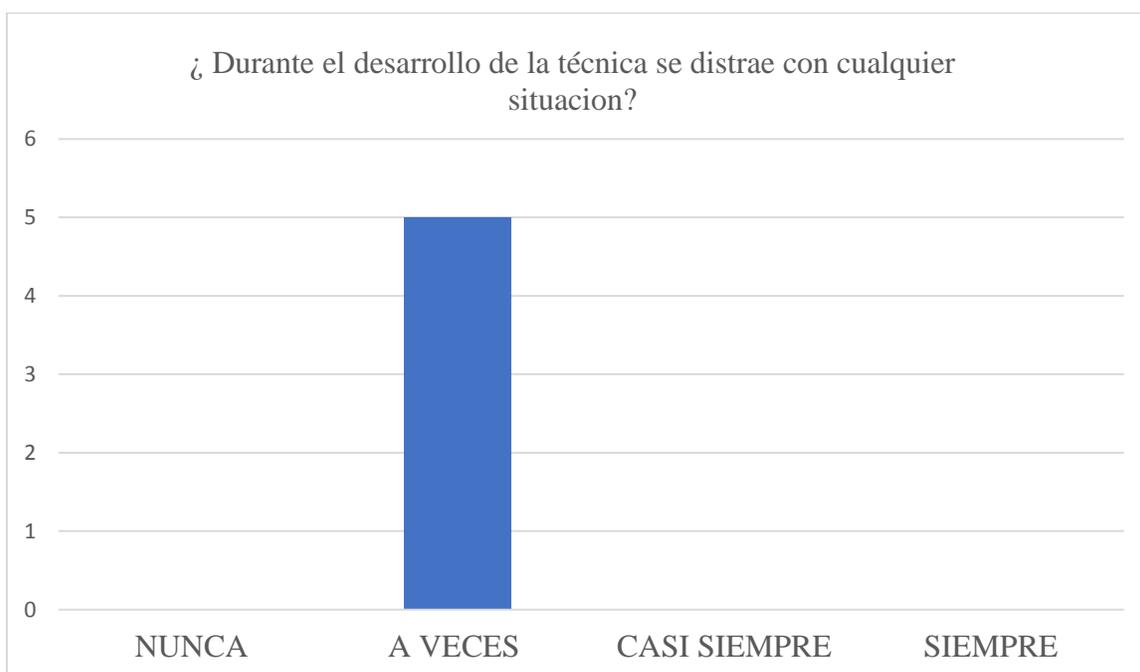


Según los resultados el niño solamente **a veces** se demora en participar, pero la mayoría de veces muestra conductas buenas y una actitud positiva al involucrarse en el juego que se realiza y participa junto a sus demás compañeros.

Es muy importante que en la clase la maestra busque tener siempre la atención del alumno sobre todo en el desarrollo de las actividades, para ello deben tener un espacio de estudio adecuado sin distracciones. Lo importante es observar si el alumno durante el desarrollo de la técnica se distrae.

Los resultados se muestran a continuación:

Figura N° 25



Según los indicadores los alumnos **a veces** pierden la atención ya que están rodeados de distracciones tanto dentro como fuera del aula, esto evidencia que lo más importante es la dedicación al estudio que cada uno tenga para realizar las técnicas sobresaldrán más.

4.3 Análisis general de la guía de entrevista y guía de observación.

La primera pregunta de investigación estaba orientada a conocer si los docentes utilizaban la lúdica para impartir los contenidos de lenguaje, debido a ello se planteó la siguiente interrogante: **¿Los maestros de primero y segundo grado del Liceo Cristiano Shaddai, Santa Ana utilizan la lúdica como herramienta didáctica al momento de enseñar la materia de Lenguaje?**

Para dar respuesta a esta interrogante se hizo una guía de observación administrada a docentes y alumnos; una guía de entrevista aplicada solo a los docentes encargados de las aulas de primero y segundo grado, con el objetivo de saber si la lúdica es usada como herramienta didáctica para enseñar la materia de Lenguaje.

La lúdica es una herramienta que aporta mucho al proceso de enseñanza ya que mediante esta se permite que los alumnos aprendan de manera creativa y sin aburrirse permitiendo que ellos adquieran conocimientos jugando y socializando con sus compañeros, volviéndose algo que para el docente es valioso de llevar a cabo. Se observó y se entrevistó al docente con respecto a dicha interrogante a continuación se muestran los resultados obtenidos en la administración de los instrumentos indicados.

El siguiente gráfico muestra los resultados observados de la maestra de primer grado, con respecto a la pregunta de investigación planteada.

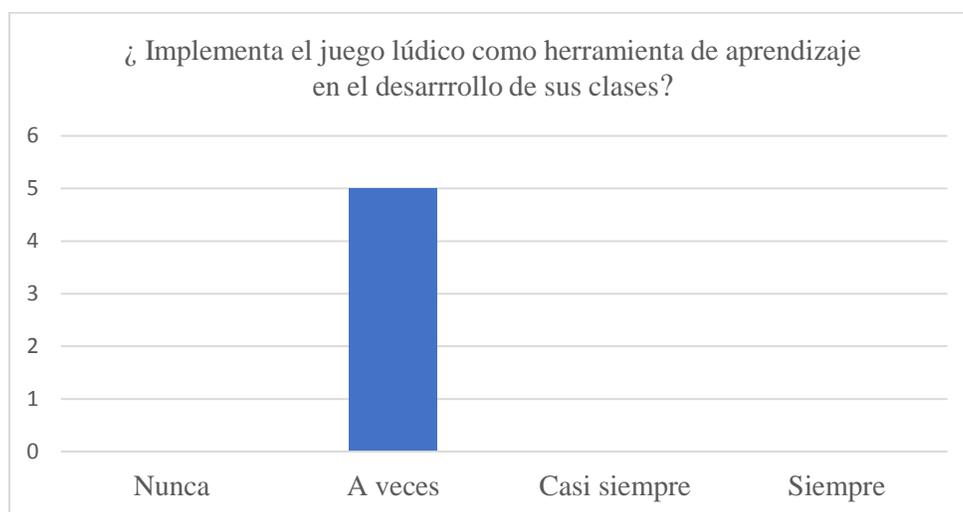
Figura N° 3



A veces la maestra hace uso de juegos para enseñar los contenidos a sus alumnos en el aula, ya que como ella lo expresa son una herramienta que le facilita la comprensión de temas, permitiendo que ellos puedan poner a la práctica su inventiva resolviendo situaciones reales de tal manera que pueda lograr aprendizajes significativos muy valiosos tanto para la docente como el alumno.

Otra pregunta muy importante de analizar es la que se muestra a continuación:

Figura N° 6



Según los resultados obtenidos la maestra de primer grado del Liceo Cristiano Shaddai, implementa la lúdica en el aula cuando imparte la materia de Lenguaje. Ella manifestó que esta herramienta es muy buena para enseñar pero que no siempre la utiliza ya que el niño se acostumbra a solo juego, mal interpretando la palabra y que cuando no se lleva a cabo no quieren trabajar, es por lo que solo en algunos contenidos que ella cree conveniente hace uso de juegos que le faciliten el aprendizaje a los educandos.

En la interrogante planteada a la maestra de segundo grado se obtuvieron los resultados siguientes:

Figura N° 8 (segundo grado)



Mediante este gráfico hemos visualizado que la docente de segundo grado considera que la lúdica le es útil para reforzar a sus alumnos, por lo que los utiliza para ayudar a los niños con algunos contenidos que se les dificulta. Todo esto debido a que según ella esta herramienta desarrolla la creatividad en ellos y permite que de una u otra manera puedan resolver problemas planteados en determinados contenidos.

El que los alumnos comprendan temáticas en los contenidos es vital para los docentes, porque así es como el educando aprende, memoriza, busca como resolver problemas, desarrollando habilidades y destrezas que los hacen ser más seguros en lo que hace; la lúdica puede lograr esto y muchas más habilidades en los niños volviéndolos sociables y estableciendo relaciones de confianza con sus maestros.

Según la pregunta de la guía de entrevista a la docente número cuatro la cual dice: **¿Ha utilizado juegos lúdicos como herramienta de aprendizaje?** Las docente manifestaron que, si utilizan esta herramienta didáctica en la materia de lenguaje, haciéndolo en diferentes contenidos de manera creativa con técnicas innovadoras, ya que ellas dicen que es muy beneficioso el utilizarlas porque son novedosas despertando el interés del alumno en aprender; con la lúdica se trabaja el desarrollo social, psicomotriz e intelectual de los niños pero también hay que saber cómo se implementaran debido a que si no tienen

objetivos claros de aprendizaje se volverá un simple juego que no dará ningún valor educativo en el aula.

En base a la pregunta de la guía de entrevista pregunta número nueve que dice: **¿Qué actividades lúdicas utiliza para desarrollar las competencias en la asignatura de lenguaje?** Las docentes hicieron alusión que ellas utilizan diferentes juegos y lo hacen de acuerdo a los contenidos vistos entre ellos están juegos que estimulen la imaginación el cual era utilizado para la comprensión lectora donde el niño podía representar un personaje de la lectura; juegos exploratorios con los cuales se buscaba conocer cuanto conocía el alumno del contenido que se estaba desarrollando.

Otro tipo de juegos que las docentes utilizaban eran juegos sociales con los que ellas lograban que los alumnos intercambiaran impresiones de determinadas situaciones que eran planteadas en forma magistral; y así diferentes actividades lúdicas que les ayudaran a desarrollar las competencias en el área de lenguaje, tomando en cuenta que esta área es valiosa para el educando porque en esta se sientan las bases de la lectura y escritura.

En base a la pregunta número veintidós de la guía de entrevista administrada a la docente de segundo grado la cual dice de la siguiente manera **¿Considera que el juego podría ser un medio efectivo para el aprendizaje?** La profesora afirmó que sí, pero ella lo relacionó con el uso de la tecnología y como esta hace que los niños estén atentos y sean muy ágiles al usarla, por lo cual el docente tiene que estar preparado para eso y no quedarse atrás, tiene que aprender muchas cosas y ponerlas en práctica en el aula de tal manera que el alumno se interese en aprender y no se aburra de la monotonía que pueda surgir con un mal método usado por el profesor.

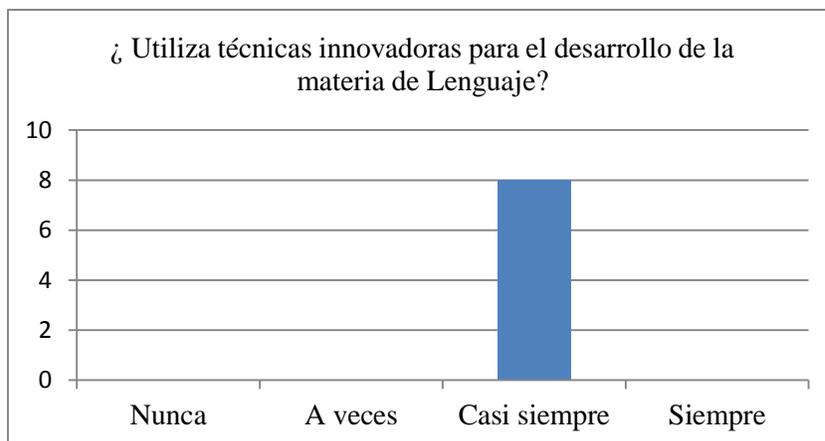
El éxito que se tenga al momento de enseñar depende en gran manera de la metodología que se use y de las herramientas que se empleen ya que todo esto contribuye a que el alumno se anime y se esfuerce para llevarlo a cabo, pero también el docente tiene que estar atento visualizando todo cuanto el alumno haga para poder ayudarlo ante cualquier dificultad que se presente.

De tal manera que el juego es un medio efectivo que la maestra utiliza en el aula, pero que como ella lo expresa depende en gran manera el cómo lo aplique, porque si no es bien dirigido no se conseguiría los objetivos que con esta actividad se quiera lograr.

La segunda pregunta está orientada a conocer si los juegos lúdicos son más significativos en la enseñanza, que las herramientas que siempre se han usado debido a esto se formuló la pregunta siguiente: **¿Los juegos lúdicos generan un aprendizaje significativo, en comparación a las técnicas tradicionales en la enseñanza de la asignatura de Lenguaje en los alumnos de primero y segundo grado del Liceo Cristiano Shaddai de la ciudad de Santa Ana en el año 2018?**

Se toma a bien que el docente pueda innovar en metodologías para poder salir de lo tradicional al momento del desarrollar contenidos de lenguaje, de esta manera con el gráfico que se presentó se obtienen los resultados relacionados con la pregunta de investigación número dos.

Figura N° 4

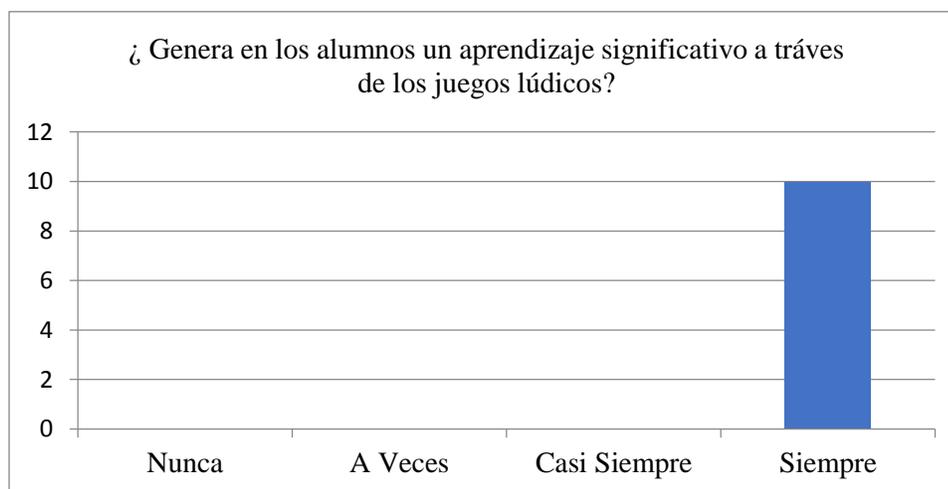


En segundo grado la docente **casi siempre** utiliza las técnicas innovadoras con esto observamos que los juegos lúdicos son actividades innovadoras debido a que ayudan a la docente y a los alumnos en el proceso enseñanza aprendizaje puesto que se le facilita enseñar con nuevas metodologías para hacer más placentera la clase para los alumnos.

Las actividades lúdicas son un estimulante de aprendizaje de los alumnos ya que ellos aprenden jugando y no se aburren, lo que facilita que cuando se equivocan lo vuelva a hacer sin molestarse y eso vuelve menos costosa la tarea del docente permitiendo que tenga posibilidades de éxito secular en la mayoría de los educandos.

En la entrevista a las maestras de primero y segundo grado se obtuvo una respuesta satisfactoria con respecto a la pregunta de investigación ya que consideran que los juegos lúdicos generan un aprendizaje significativo, en comparación a las técnicas tradicionales en la enseñanza de la asignatura de Lenguaje.

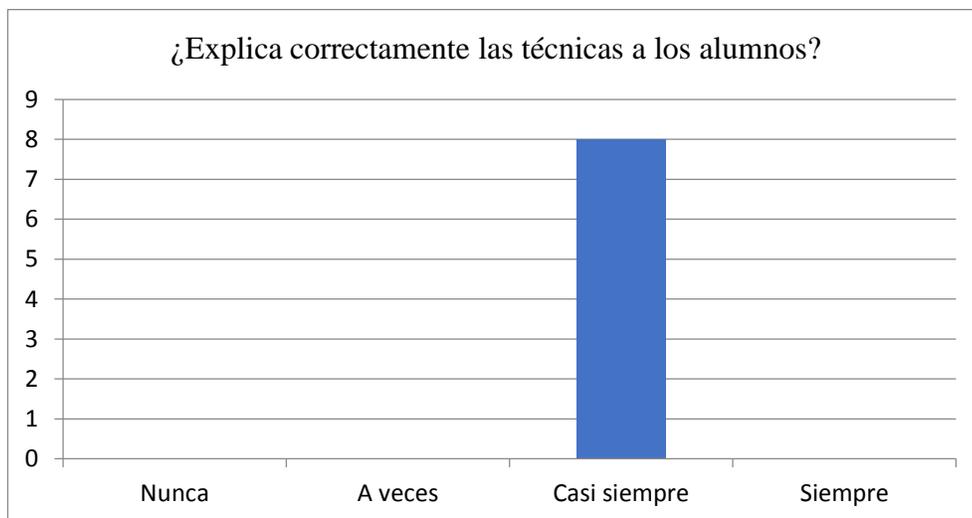
Figura N° 17



De acuerdo con las preguntas de investigación, a través de la guía de observación logramos la respuesta en primer grado en donde conseguimos observar que los juegos lúdicos crean aprendizajes significativos, ya que los niños aprenden mejor ejecutando nuevas metodologías con esto se motiva para participar e interactuar en la clase.

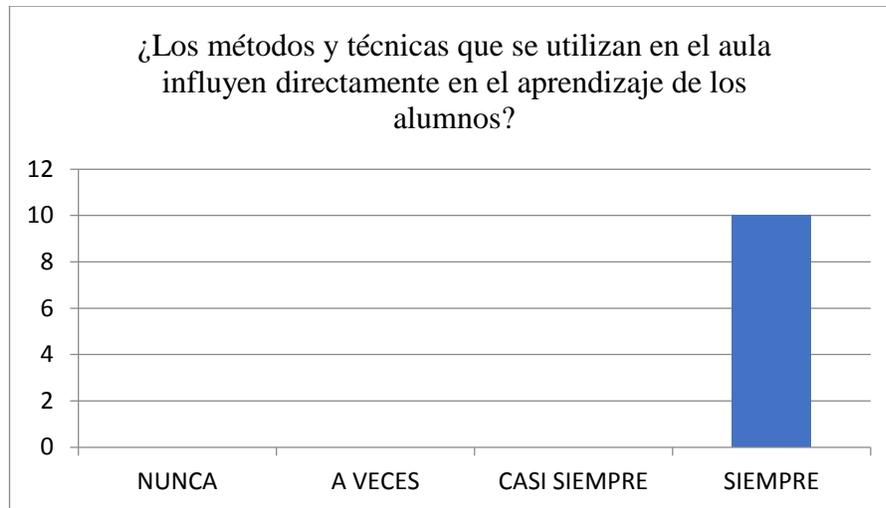
Esta conducta se pudo observar al momento que la maestra les hacía preguntas del tema anterior y ellos les contestaban muy puntualmente y a veces hasta con ejemplos; todo esto se obtenía mediante la retroalimentación que realizaba de los contenidos de lenguaje y literatura, ya que ella piensa que de esa forma hay muchas probabilidades de que el proceso de enseñanza-aprendizaje se logre.

En la pregunta número dieciocho de la guía de observación a docente de primer grado se tomó a bien relacionarla con la segunda pregunta de observación, de tal manera que al analizar los resultados obtenidos se obtuvieron los siguientes datos:



La maestra pone mucho esmero en explicarles las técnicas correctamente a los alumnos porque de esta manera logra que la mayoría le comprenda, pero también cuando no entienden les vuelve a retroalimentar u otras veces se auxilia de otros alumnos que han comprendido para que le ayuden.

La mayoría de veces que se observó en el salón de clases la docente daba explicaciones claras a sus alumnos solo que en determinados momentos algunos alumnos se distraían o no ponían atención por estar platicando y cuando ella preguntaba no sabían. Otro planteamiento que se relaciona con esta pregunta de investigación es el número veinticinco de la guía de observación de primer grado la cual nos habla de la influencia de los métodos y técnicas en el aula.



Los métodos y técnicas orientan la acción docente en el aula, es por esto que son de mucha utilidad e influyen directamente en la enseñanza debido a eso su selección debe ser cuidadosa porque se tiene que tomar en cuenta el tipo de alumno y el contexto en que se encuentre para que estos se obtengan lo que se quiere lograr. A la vez debe ser de utilidad para el profesor y el educando, de tal manera que se pueda implementar en el aula y a la vez ser comprensible tomando en cuenta que tiene que generar aprendizaje en quien lo recibe.

La maestra de primer grado como se observó en su planificación toma en cuenta métodos y técnicas en las cuales incluye actividades de diferentes tipos entre ellas la lúdica, manifestando que le ha sido de mucha utilidad para algunos contenidos de lenguaje, pero en otros hace uso de otras técnicas de esta manera logra que la mayoría de alumnos aprendan lo que se les enseña.

En base a las preguntas de la guía de entrevista y la pregunta de investigación número dos se obtuvieron los análisis que se presentan a continuación:

Pregunta 7. ¿Considera más efectivas las nuevas metodologías de enseñanza que las metodologías tradicionales al momento de impartir las clases de lenguaje?

Las maestra respondieron que, sí son de mucha ayuda en el ámbito educativo, ya que sirven de apoyo y dan realce a las clases, ayudan a facilitar a los alumnos el aprendizaje según como se emplee la metodología en el aula; pero que también las técnicas tradicionales son empleadas ya que nunca pasan de moda y siempre han sido útiles, aunque

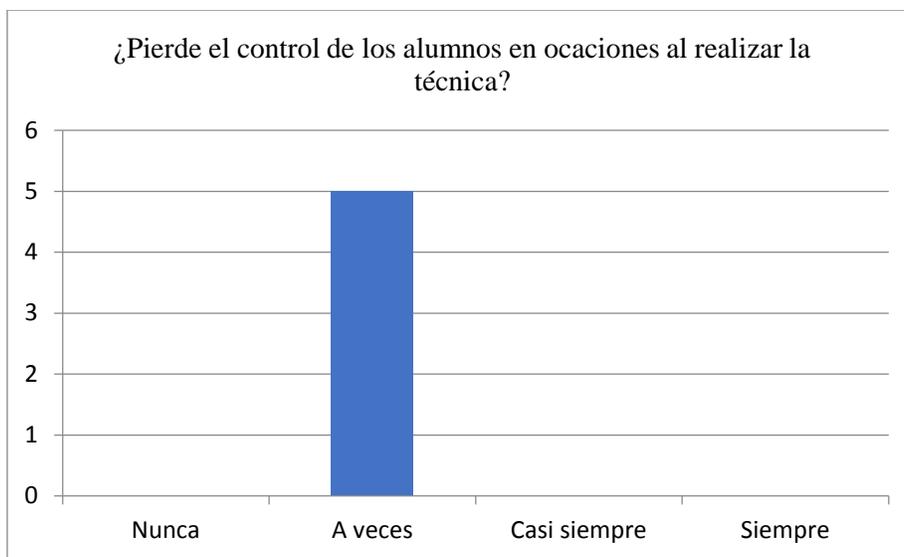
son utilizadas en menos medida pero que años atrás muchos aprendieron con ellas, las técnicas innovadoras promueven procesos cognitivos satisfactorios en los estudiantes mostrando que al usarlas se obtienen resultados positivos con los educandos.

Pregunta 19. ¿Cree que al utilizar los juegos lúdicos como técnica influye en el aprendizaje de la lectoescritura?

Según fue lo manifestado en la entrevista por las profesoras el utilizar juegos lúdicos en esta área de aprendizaje les ha traído buenos resultados, porque hacen uso de diferentes metodologías con sus alumnos, de acuerdo a las capacidades que tiene cada quien haciendo el trabajo es mucho más rápido y divertido para los niños tomando en cuenta que si ellos repiten el procedimiento por haberse equivocado, lo hacen sin molestarse hasta que logran tener éxito, eso es de beneficio en el proceso de la lectoescritura como lo dicen ellas.

La tercera pregunta de investigación estuvo orientada a identificar las conductas de los estudiantes al realizar los juegos lúdicos, para ello se formuló la siguiente interrogante: **¿Qué conductas se identifican en los estudiantes de primer y segundo grado del Liceo Cristiano Shaddai, Santa Ana 2018 ante la implementación de los juegos lúdicos en la enseñanza de la asignatura de Lenguaje?**

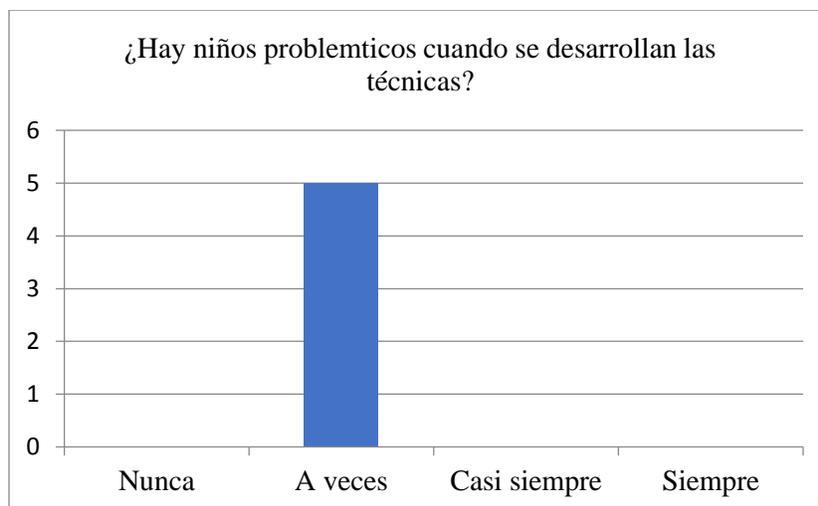
Relacionamos la pregunta número doce de la guía de observación con la tercera pregunta de investigación debido a que está orientada a conocer si la maestra pierde el control de sus alumnos cuando desarrolla una clase utilizando juegos lúdicos a la vez que se reflejan las conductas de sus estudiantes.



Según los resultados la maestra a veces si pierde el control de los alumnos debido a que en el salón hay niños que siempre quieren llamar la atención y más imperativos lo que hace que los alumnos se distraigan y distraigan a los demás del grupo ocasionando desorden.

Como pudimos observar la maestra es muy dedicada a su trabajo y siempre está atenta a las diferentes conductas reflejadas por sus alumnos, pero en ocasiones tratar de involucrar a los niños en juegos lúdicos cuando en el grupo hay diversas características como niños nuevos o muy tímidos genera en el grupo desorden ocasionando que la maestra pierda el control de la actividad.

Las conductas problemáticas existen en todos los niños estas se pueden producir en contextos diferentes, tanto en el salón de clase como en el patio donde reciben su receso, expresada en varias formas desde peleas físicas en niños y verbales en niñas, hasta agresividad o violencia más fuerte. Por eso se observó si en el salón de segundo grado hay niños problemáticos cuando se desarrollan las técnicas. La pregunta número diecisiete de la guía de observación al alumno de segundo grado se relacionó con la tercera pregunta de investigación obteniéndose el análisis siguiente:



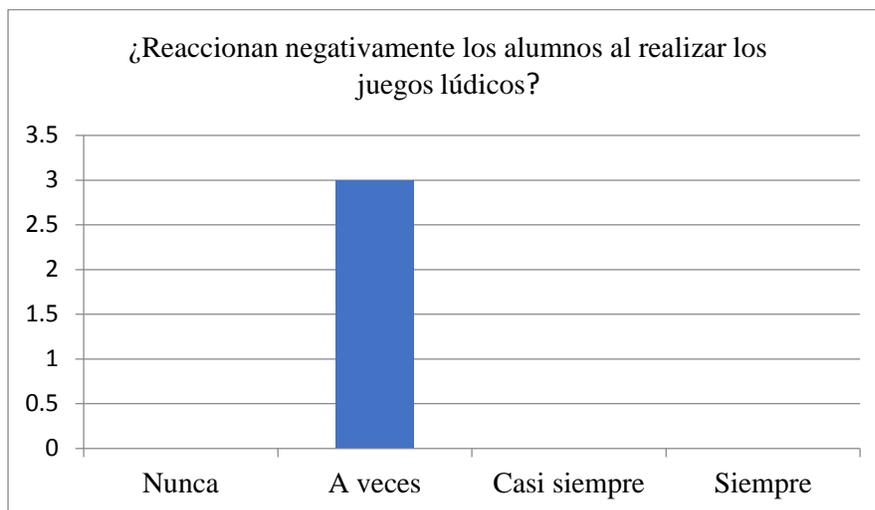
Según los resultados solamente **a veces** se comportan problemáticos al llevar a cabo una técnica, pero el papel que desempeñan las docentes es muy valioso ya que toma un papel muy importante en tener el control del grupo evitando cualquier problema que pueda ocurrir.

Se debe de tomar en cuenta que los alumnos no todo el tiempo van a actuar bien, a veces diferentes situaciones hacen que ellos cambien su conducta pasando de ser bien portados a cometer faltas graves en el aula; debido a esto las maestras de primero y segundo grado del Liceo Cristiano Shaddai expresan que siempre están pendientes de los cambios bruscos de comportamiento que se puedan dar entre los educandos.

Con respecto a esta pregunta los comportamientos de los alumnos al momento de realizar los juegos en el aula se dieron a conocer de manera gráfica obteniéndose los siguientes datos.

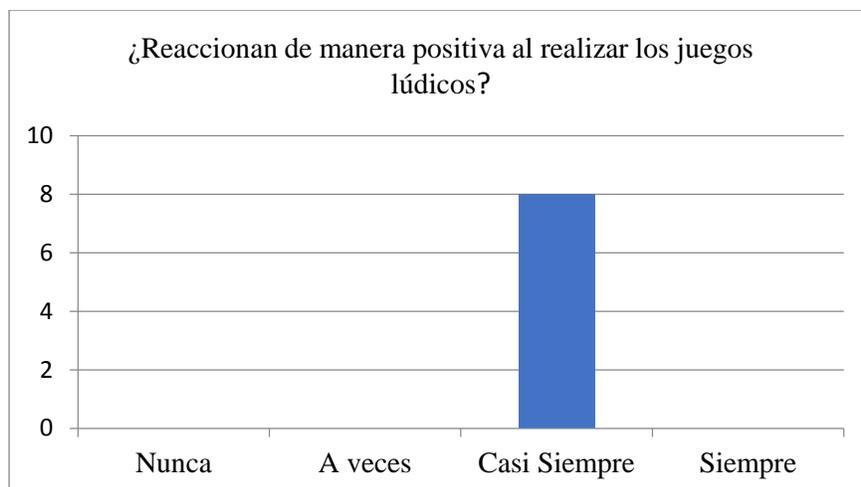
Realizar los juegos lúdicos puede generar diferentes reacciones en los alumnos ya que cada uno tiene diferentes personalidades, pensamiento, incluso carácter lo que hace que a veces la actividad que se lleva a cabo no sea del todo satisfactoria para el educando. Se observó en los alumnos de primer grado en algunos momentos reaccionan negativamente al

realizar los juegos lúdicos. Al relacionar la pregunta número veintidós de la guía de observación al alumno se obtuvieron los siguientes datos:



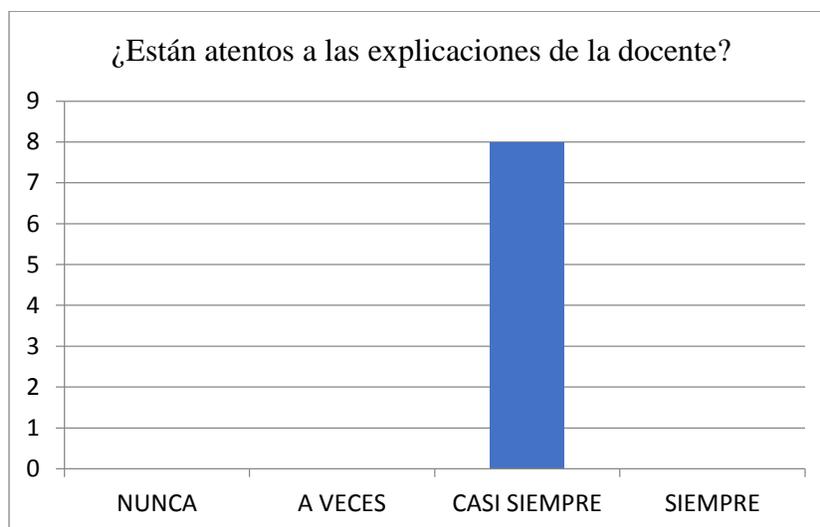
Los resultados muestran que los alumnos **a veces** reaccionan negativamente al realizar los juegos lúdicos, esto debido a que el alumno en ocasiones la actividad que se está realizando no es de su agrado o en ese momento no tienen interés en hacerla, pero la mayoría la lleva a cabo siguiendo las instrucciones de la docente.

Promover las conductas positivas en los niños en primer grado puede ser muy eficaz para la mejora del aprendizaje, así como motivarles identificando con exactitud lo que les agrada cuando realiza una actividad y elogiando la buena conducta durante el desarrollo de un juego lúdico. La maestra mantiene el control en el aula, debido a esto los alumnos se comportan adecuadamente cuando se desarrollan los juegos esto hace que se promuevan buenas conductas en el ambiente áulico. Se relaciono la pregunta número veintitrés de la guía de observación del alumno los resultados se muestran a continuación:



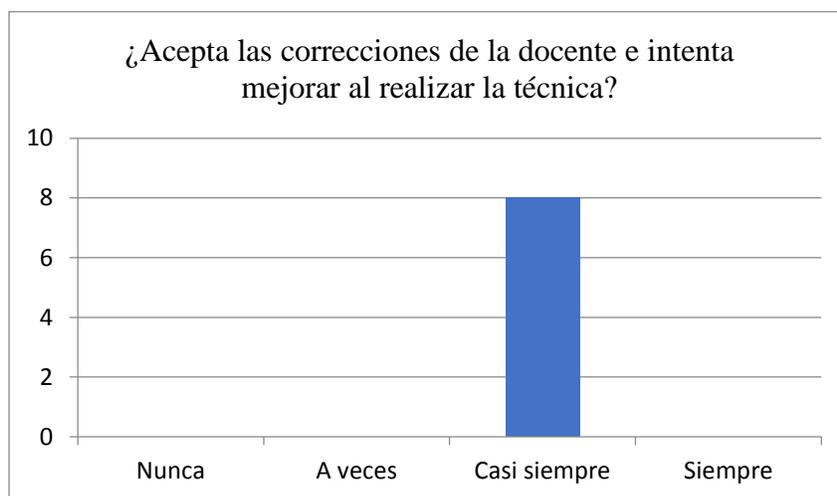
Según los indicadores los alumnos **casi siempre** reaccionan de manera positiva debido a que su maestra promueve en ellos confianza y cuando no se sienten cómodos se acerca y les expresa palabras de ánimo esto hace que ellos realicen el juego y lo hagan bien elogiándolos cuando demuestran buena conducta al realizar los juegos lúdicos.

En base a la pregunta número tres de investigación, hemos relacionado la pregunta número veintisiete de la guía de observación que menciona **¿Están atentos a las explicaciones de la docente?** de esta manera los niños cuando están en clase muestran diferentes reacciones ya que la forma como la docente desarrolla la clase, influye en el aprendizaje de los alumnos.



El gráfico refleja que los alumnos **casi siempre** están atentos a la clase, de acuerdo a las edades en que los niños están esta es la etapa donde ellos necesitan más atención para aprender y la maestra lo hace a través de carteles llamativos explicando un tema de forma creativa logrando captar más fácilmente la atención de ellos. Los niños se pueden distraer fácilmente con cualquier ruido del salón o con otros compañeros, pero ya que a ellos les cuesta mucho prestar atención la tarea de la maestra es esforzarse porque ellos estén siempre atentos.

En la siguiente interrogante **¿Acepta las correcciones de la docente e intenta mejorarlas al realizar la técnica?** Hemos analizado y relacionada la respuesta de la pregunta número veintiocho de la guía de observación de la maestra con nuestra pregunta de investigación número tres donde ambas tienen que ver con las conductas que tienen los alumnos que al final lleva a reflejar la reacción de los alumnos cuando la maestra le hace correcciones a la hora de llevar a cabo los juegos lúdicos.



Los resultados reflejados en la gráfica son que los alumnos casi siempre aceptan las correcciones de la docente esto es porque la mayoría de veces ellos están muy motivados y entusiastas por sacar buenas notas y cuando la maestra los corrige saben que hay cosas que pueden mejorar y obtener mejores resultados, no lo es siempre porque en ocasiones los niños tienden a caer en que no quieren volver a hacer de nuevo las cosas, lo importante es

que ellos aprendan correctamente los contenidos no importante la manera o las veces la maestra los corrija.

En base a la pregunta de investigación número 10 y la pregunta número 8 de la guía de entrevista que dice: **¿Ha ocurrido inconvenientes cuando desarrolla los juegos lúdicos como herramienta de enseñanza en el aula?** en todas las aulas de los diferentes centros educativos en algún momento han existido inconvenientes cuando se realiza una técnica y en este centro educativo no es la excepción, pero las docentes de dicho centro están capacitadas para resolver diferentes situaciones que se den en el aula, realizándolo de manera conveniente y en el tiempo requerido sin dañar la motivación que el niño tenga de aprender.

Otra interrogante que está relacionada con la pregunta de investigación número tres es la pregunta número trece **¿Qué conductas se identifican en los estudiantes ante la implementación de los juegos lúdicos en la enseñanza de la asignatura de Lenguaje?** Las conductas visualizadas en los alumnos en el tiempo que se administraron los instrumentos, se pueden decir que están en lo normal a un niño de segundo grado, las cuales son falta de interés en realizar la actividad ya sea por no entenderla o porque no es de su agrado, apatía cuando se está realizando, algunos altercados mínimos entre sus compañeros debiéndose este a que algunos de ellos quieren sobresalir más que otros.

Estas conductas son el diario vivir del quehacer educativo y el docente debe estar capacitado para afrontar dichas situaciones sin que estas lo alejen del verdadero objetivo que tienen el cual es dotar de conocimiento al alumno de una manera eficiente y eficaz y con la mira de formar educando capacitados para afrontar los avances que se dan con el pasar del tiempo.

Pregunta 10. ¿Cree que los alumnos muestran más interés y motivación por aprender cuando se realizan juegos lúdicos para impartir la clase?

Como las docentes manifestaron que si muestran motivación los alumnos al realizar juegos en el aula ya que no se aburren y comprenden más rápido los contenidos, pero que eso se logra solo con la colaboración del docente quien es el que está a cargo de realizar dichas actividades y que estas se hagan de una manera correcta, tomando en cuenta muchos

aspectos que solo él puede observar en el aula como lo son las capacidades que cada educando tiene, las inteligencias múltiples, el contexto todo esto unido a una buena metodología provocara éxito en la labor educativa.

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES

De acuerdo a los resultados obtenidos en los análisis de los instrumentos de investigación en el trabajo de grado **‘‘Influencia de los juegos lúdicos como herramienta didáctica en la enseñanza de lenguaje y literatura de los alumnos de primero y segundo grado del Liceo Cristiano Shaddai en el departamento de Santa Ana en el año 2018’’** como grupo investigador llegamos a las conclusiones siguientes:

- Los maestros de primero y segundo grado del Liceo Cristiano Shaddai usan el juego lúdico para la enseñanza de lenguaje, a veces al inicio de la jornada lo hacen con actividades que retroalimentan el tema anterior permitiendo que el educando pueda recordar el tema visto y estar preparado para el que recibirá; igualmente en el desarrollo de la clase para enseñar contenidos y así facilitar la comprensión de estos; asimismo al final de unos temas impartidos utiliza la lúdica para reforzar lo explicado.

Son diferentes actividades lúdicas las empleadas por las docentes entre las cuales se pueden mencionar juegos de lotería de letras donde los alumnos se le entregaban cartones que contenían las vocales y consonantes, mientras otro alumno cantaba las diferentes letras para que los compañeros las buscaran en su cartón; todo esto según la maestra era para saber si el niño conocía el nombre de las letras y las identificaba. También juegos de formación de palabras donde el alumno formaba oraciones haciendo uso de tiras de papel con tirro que ellos pegaban en la pizarra formando oraciones, todo esto para que el conociera la estructura de la oración.

Para llevar a cabo algunas actividades de inicio la docente utilizaba rompecabezas de imágenes los cuales les hacía recordar a los alumnos lo que habían visto en la clase anterior, de igual forma utilizaba historias donde ellos iban adivinando frases y personajes todo esto con el objetivo de promover el pensamiento y que recordaran

lo que habían fijado en su mente. De esta manera las educadoras empleaban varias actividades lúdicas porque estas les facilitaban a los niños el aprendizaje en la materia de lenguaje de una manera divertida, desarrollando creatividad y estrechando lazos de compañerismo que son de mucho beneficio en esta etapa de enseñanza del niño.

Por otro lado, eran utilizadas porque al alumno se le facilitaba repetir varias veces el juego sin aburrirse, hasta que lograba hacerlo de la mejor forma esto ayudaba a la docente porque el conocimiento que lograba con esta herramienta también traía éxito a su labor docente y secularmente el alumno obtenía un buen rendimiento académico.

La lúdica es una herramienta metodológica que en la actualidad se utiliza para la enseñanza mejorando diferentes áreas de aprendizaje en la cual el educando posee alguna dificultad de tal manera que, mediante esta actividad pueda facilitarse la adquisición de habilidades, destrezas y desarrollo cognitivo. Debido a esto se toma a bien que sea utilizada en las instituciones educativas como ayuda en la materia de Lenguaje.

- La herramienta del juego lúdico sí generó un aprendizaje significativo en los niños ya que comprendían de forma rápida el contenido. Para ello la maestra utiliza el juego en las actividades diarias de los alumnos, les enseña contenidos de manera fácil y divertida generando en estas cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por sus compañeros al igual que atender, cumplir reglas y normas tanto interna como externa del aula; esto permitía que el niño aprendiera más rápido los contenidos y cuando ella preguntaba le respondían correctamente.

El rendimiento académico era una muestra de que lo aprendido en clase mediante esta herramienta funcionaba, ya que las calificaciones y tareas presentadas denotaban que el niño había adquirido conocimiento; a la vez las actividades de aula realizadas en el cuaderno o en la pizarra las hacía demostrando agilidad y rapidez.

El alumno manifestaba mediante su conducta positiva que el juego estimulaba su interés por aprender.

Las actividades realizadas por las maestras daban lugar a que el alumno se desarrollara naturalmente dentro del salón de clases por esto hacia uso de una variedad de actividades lúdicas como juegos de buscar palabras, juego de lotería, unión de palabras, pizarra mágica, juegos de adivinanzas, rompecabezas, página de juegos (son actividades integradas para que pongan las respuestas), juegos de comprensión lectora donde todos participan adivinando personajes; todo esto para que el educando obtuviera un proceso de enseñanza- aprendizaje adecuado a su edad y contexto.

Los temas que la educadora manifestó que eran idóneos para la implementación de juegos eran los verbos, adjetivos, sustantivos, nombres propios, sonidos de las letras, la oración, el párrafo etc., pero manifiesta a la vez que con esta técnica la mayoría de temas se puede enseñar todo depende del interés que le ponga el docente en acoplar el juego a los intereses y habilidades que cada niño posee debido a que no todos aprenden de la misma forma tomando un papel importante las inteligencias múltiples que cada uno posee.

De igual forma había alumnos que presentaban dificultades al realizar la lúdica, pero la educadora les explicaba individualmente o hacia uso del Lancasteriano para que hubiera más posibilidades que el alumno comprendiera el tema con el cual tenía dificultad, todo esto generaba confianza del alumno hacia su docente al momento de aprender.

Podemos decir que es adecuada para los niños porque aprenden de manera creativa contenidos de comprensión lectora, formación de palabras, solución de problemas, comprensión de contenidos; por lo que es una herramienta útil tanto para la docente, como para el educando y puede ser utilizada en todas las edades ya que es una metodología innovadora que genera aprendizajes significativos en los estudiantes.

- Los alumnos mostraron una actitud positiva, por lo general, ya que cuando la docente realiza actividades lúdicas en el transcurso de las clases de lenguaje y

literatura, demostrando que ellos se encuentran motivados al realizar dichas actividades y lo hacen participando y cooperando, escuchando las instrucciones que la maestra da al inicio ya que cuando ella les dice vamos a realizar una actividad los llama para explicarles dándoles las indicaciones y las reglas que tienen que acatar al momento en que se realice.

La forma como la docente dirige la actividad se ejemplifica así: los alumnos escogen seis colores diferentes, luego agarran un papelito con el contenido repasando los adverbios, posteriormente la maestra pone en la pizarra presente, pasado, futuro y entre comillas coloca los adverbios de tiempo ayer, hoy y mañana los niños tienen que leer bien y pasar a la pizarra a pegar en que tiempo esta cada adverbio; esto con el fin de retroalimentar lo que se vio anteriormente del contenido. Prestar la debida atención a las indicaciones que la maestra brinda sobre el desarrollo de las actividades ayuda al niño a comprender correctamente el contenido elegido y a la vez le permite interactuar con sus compañeros ya que se ha visualizado que después pone en práctica lo que la maestra le indico demuestra que adquirió los conocimientos, de tal manera que cuando se le pregunta el responde acertadamente sobre la temática.

Pero a veces había algunos factores externos que afectaron de manera negativa la actitud del niño frente a la técnica. El ruido de los otros salones de clase interfería porque el alumno no escuchaba las indicaciones y tenía que estar preguntando a sus compañeros o maestra; otro factor era la hora en que se desarrollaba la materia ya que al ser la última hora se querían ir a su casa y no prestaban la suficiente atención o no la querían hacer lo que se estaba desarrollando y otro factor no menos importante el estado anímico del educando que por la edad en que se encuentre varia constantemente.

Una forma de cómo se visualizaba de manera clara la incidencia de la lúdica en la materia de lenguaje era, cuando el niño relacionaba conocimientos previos y los empleaba para resolver las actividades evaluativas que la docente le presentaba en clase. De esta manera cuando el educando observaba que algún compañero tenía dificultad en algún tema le ayudaba de manera ágil y mostrando seguridad.

A la vez el niño se mostraba interesado en aprender nuevos temas ya que estos unidos a los que ya poseía le ayudaban a anclarlos a su conocimiento, todo esto se obtenía gracias al buen desempeño que tenía la docente llevando a cabo actividades innovadoras como la lúdica; dicha actividad dota de herramientas valiosas tanto al docente, como al alumno estableciendo una relación inevitable entre ambos actores educativos.

El juego generaba aprendizajes significativos en los alumnos de primero y segundo grado del Liceo Cristiano Shaddai y era comprobado a través de la conducta que mostraba al momento de llevar a cabo dicha actividad, ya que se observaba interesado en hacerla y hacía de manera adecuada actividades de formación de palabras, aprendizaje de adjetivos, verbos, formación de oraciones u otros contenidos relacionados con la materia de lenguaje; el alumno cuando no realizaba la actividad correctamente la repetía hasta lograr hacerla. De esta manera, aunque se equivocaba, al final la hacía correctamente logrando con esto fijar dicho aprendizaje.

La lúdica es una herramienta innovadora que ha comprobado su utilidad en la educación, debido a ello es incorporada por las docentes de primero y segundo grado de la institución antes mencionada obteniendo buenos resultados a nivel académico en los estudiantes. Por otro lado, ellas recomendaban esta herramienta no solo para la materia de lenguaje sino para otras ya que el niño obtenía habilidades y actitudes formando nuevos saberes que le ayudaran a formar su personalidad; todo con el fin de obtener éxitos seculares y sociales.

Los juegos lúdicos favorecieron el establecimiento de relaciones de confianza, responsabilidad, compañerismo y valores en los alumnos permitiendo un ambiente áulico propicio para el aprendizaje, dotando al educando de seguridad en lo que hace, demostrando una muy buena actitud de parte del hacia la enseñanza de los contenidos de Lenguaje donde evidencio avances notorios en temas que pensaba que eran difíciles de aprender.

CAPITULO VI: RECOMENDACIONES

- De acuerdo a las observaciones e indagaciones que se han hecho se recomienda al Liceo Cristiano Shaddai que promueva en las aulas de la institución el uso de las actividades lúdicas ya que se evidenció que los educandos se muestran interesados en el aprendizaje que obtienen a través del juego, tomando en cuenta que es significativo el conocimiento que ganan por medio de esta técnica, por lo tanto es de importancia que se creen espacios áulicos adecuados donde ellos se sientan cómodos y puedan demostrar las habilidades que se obtiene por medio de esta herramienta, por otro lado formar al docente llevando a cabo capacitaciones que le ayudaran a mejorar su método de enseñanza.
- Las docentes deben aprovechar al máximo el uso de las actividades lúdicas ya que son una herramienta que puede traer muchos beneficios a los alumnos en su formación, por lo tanto, se toma a bien que se capaciten sobre su implementación a través de bibliografía, páginas web u otro medio ya que es responsabilidad de cada persona la formación e innovación que se quiera llevar a cabo, por otro lado el maestro debe conocer las debilidades, habilidades y destrezas de sus alumnos porque esto le permitirá implementar actividades lúdico-pedagógicas que se adecuen al tipo de aprendizaje que cada uno de ellos necesite.
- El docente debe identificar los diferentes tipos de juegos y la pertinencia de habilidades que cada uno brinda al educando debido a que está preparando al pequeño para la vida, además debe promover competencias y conocimientos que generen destrezas motoras, cognitivas y sociales ya que le servirán al alumno para su formación educativa en esta etapa en la cual apenas inicia.
- Para las futuras colegas el objetivo que debemos perseguir cuando nos incorporemos a el medio educativo no es llegar a cambiar desde el primer momento todo lo que encontremos, si no enseñar a los alumnos de la mejor manera demostrando que las nuevas metodologías crean aprendizajes significativos y que ellos cuando hablen expresen la satisfacción que tuvieron al aprender de esa forma en la cual se divertían haciendo uso de la creatividad de forma espontánea. De tal

manera se debe ser maestro investigador, para no quedarse con metodologías obsoletas que no traen ningún beneficio para el docente y mucho menos para el alumno.

REFERENCIAS FÍSICAS

Álvarez, L. y Orellano, A. (1979). Desarrollo de las funciones básicas para el aprendizaje de la lectoescritura según la teoría de Piaget. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 11(2), 249-259.

Cardona, J., Posada, J., y Ramírez, D. (2010). *Estrategias Metodológicas que implementan los profesores para la enseñanza de Lenguaje y Literatura en el tercer grado de Educación Básica del Centro Escolar José Mariano Méndez de la ciudad de Santa Ana* “tesis publicada”, Universidad de El Salvador, Santa Ana, El Salvador.

- Cogswell, D. y Gordon, P. (1997). *Chomsky para principiantes*. Buenos Aires, Argentina. Ediciones Era Naciente S.R.L.
- Díaz, F. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo* (2ª Ed.). México. Graw-Hill Interamericana.
- Durán, N. y Sermeño, A. (2010). *Planificación por competencias*. Antiguo Cuscatlán, El Salvador. Editorial UCA.
- Fernández, J., Gonzales, M., Roquena, M., y Sainz, P. (2003). *Didáctica de la Educación Infantil*, Madrid: Editex, S.A.
- Ferreiro, R. (2004). *estrategias didácticas del aprendizaje cooperativo*. México. D. F: Trillas, S.A. de C. V.
- García, L. (2014). *Recursos Didácticos* (1ª Ed.). San Salvador, El Salvador: Nuevo Mundo.
- Gutiérrez, A. (2015). *La planificación didáctica*, (1ª Ed.) Santa Ana, El Salvador. Nuevo Mundo.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación* (5ª Ed.) México, D.F., México: McGraw Hill Interamericana.
- Huizinga, J. (1968). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Johnston, E. y Johnston, A. (1998). *Desarrollo del Lenguaje: Lineamientos Piagetianos* (1ª Ed.) México, D.F., México: Editorial Médica Panamericana.
- Mendoza, R. (2011). *Leyes en materia de educación*. (3ª Ed.) San Salvador, El Salvador. Editorial Jurídica Salvadoreña.
- MINED (2008). *Guía metodológica de lenguaje 1*. San Salvador, El Salvador. Editorial Altamirano Madriz, S.A.
- MINED (2008) *Programa de Estudio de segundo grado*. San Salvador, El Salvador.
- MINED (2009). *Manual de Evaluación al servicio del aprendizaje y del desarrollo* (4ª Ed.) San Salvador, El Salvador: ALBACROME SA DE C.V.

- MINED (2013). *Fundamentos Curriculares de la Primera Infancia* (2.^a edición). Programa de Apoyo a las Comunidades Solidarias de El Salvador (PACSES). San Salvador: Imprenta Nacional.
- Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*. Ediciones Aljibe.
- Picado, F. (2002). *Didáctica General. Una perspectiva integradora*. San José, Costa Rica. Talleres gráficos de la Editorial Universidad Estatal a Distancia (EUNED).
- Picardo, O., Escobar, B. y Pacheco, R. (2005). *Diccionario enciclopédico de ciencias de la educación* (1^a Ed.) San Salvador, El Salvador, C.A.: Centro de investigación educativa Colegio García Flamenco.
- Rodríguez, L. (s.f.). *Gran enciclopedia Universal* (Tomo 12). Vizcaya: Editorial Grafo, S.A. Basauri
- Spencer, H. (1859). *Principios de la psicología*. Londres, Inglaterra: Williams & Norgate.
- Sprovera, M. y Peña, I. (2010). *Comprensión lectora*. Antiguo Cuscatlán, El Salvador: Editorial UCA.
- Suárez, R. (2004). *La educación, teorías educativas, estrategias de enseñanza-aprendizaje*. México D.F: Trillas, S.A. de C.V.
- UNESCO/CAP (1993). *Módulo 2 de Planeamiento Didáctico* (1^a Ed.) San Salvador, El Salvador: Tipografía Offset Laser.
- Zacarias, E. (2009), *Así se investiga* (6^a Ed.) San Salvador, El Salvador: Clásicos Roxsil.

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

- Alcívar, D. (2013). *“La lecto-escritura y su incidencia en el rendimiento escolar de los estudiantes del quinto grado del Centro de Educación Básica “Pedro Bouguer” de la Parroquia Yaruquí, Cantón Quito, Provincia de Pichincha”*. Recuperado el 10 de enero de 2019 de

<http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/5815/1/TESIS%20LECTO-ESCRITURA.pdf>

Araniva, J., Cornejo, G. y Santana, A. (2017). *“LA INCIDENCIA DE LAS METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA LA OPTIMIZACIÓN DEL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO AÑO DE LA LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR EN EL AÑO 2014/2015”* recuperado el 12 de abril de <http://ri.ues.edu.sv/id/eprint/13743/1/14103115.pdf>

Arguello, B. y Sequeira, M. (2016). *Estrategias metodológicas que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Geografía e Historia en la Educación Secundaria Básica*. Recuperado el 10 de enero de 2019 de <http://repositorio.unan.edu.ni/1638/1/10564.pdf>

Ballesteros, A. (2014). *Uso de actividades lúdicas en la enseñanza del inglés*. Recuperado el 8 de mayo de 2018, de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/8386/1/TFG-O%20386.pdf>

Barrios, O. y Muñoz, F. (2017). *Actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de 5 años en la institución educativa Sagrada Familia de Concepción*. Recuperado el 24 de febrero de 2019 de [http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/3429/Barrios%20Pantoja Mi%20C3%B1oz%20Ponce.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/3429/Barrios%20Pantoja%20Mi%20C3%B1oz%20Ponce.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Campos, L., Guevara, E. y Ramos, J. (2015). *Significado de las manifestaciones culturales ancestrales y factores que influyen en la identidad del pueblo Kakawira del Municipio de Cacaopera, Departamento de Morazán*. Recuperado el 24 de febrero de 2019 de <http://ri.ues.edu.sv/id/eprint/10347/1/50108186.pdf>

Castellar, G., González, S. y Santana, Y. (2015). *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta*. Recuperado el 28 de febrero de 2019 de <http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/2106/1/SANDRA%20-%20TESIS%20LUDICA%20FINAL%20-%2024%20de%20marzo%20de%202015.pdf>

- Coronel, D. (2015). *El juego como estrategias didácticas para la enseñanza de la lectura en los niños y las niñas de primer grado*. Recuperado el 28 de febrero de 2019 de <http://riuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/123456789/1348/1/dcoronel.pdf>
- Federación de enseñanza de C.C.O.O. de Andalucía (2010). Temas para la educación. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 2008, (11), 1-10
- Fernández, M. (2010). *El desarrollo de la función lúdica en el aula*. Recuperado el 28 de febrero de <https://marcoele.com/descargas/navas/09.fernandez.pdf>
- García, J. (2015). *La escuela Lancasteriana en México y en América Latina como solución del estado liberal ante el vacío dejado por la Iglesia*. Recuperado el 12 de mayo de 2019, de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6259857.pdf>
- González, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Recuperado el 28 de febrero de 2018, de <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>
- Griñán, V. (2014) *La lectoescritura en la etapa de educación primaria*. Recuperado el 12 de diciembre de 2018 de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/8314/1/TFG-O%20363.pdf>
- Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Recuperado el 28 de febrero de 2018, de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/10554/6693/1/tesis165.pdf>
- López, M. (2005). *El juego como medio de adquisición para un aprendizaje significativo*. Recuperado el 28 de febrero de 2019 de <http://200.23.113.51/pdf/21862.pdf>
- Moreno, J. y Rodríguez, P. (S. f.). *El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil*. Recuperado el 28 de febrero de 2019 de <https://www.um.es/univefd/juegoinf.pdf>
- Núñez, M. (2012). *La planificación docente en el proceso de aprendizaje de los alumnos de Educación Media Colombiana*. Recuperado el 8 de enero de 2019 de http://tesis.luz.edu.ve/tde_arquivos/70/TDE-2013-09-18T09:11:21Z-4074/Publico/nunez_de_galvis_maria_stella.pdf
- Padilla, E. (2012). *Lo lúdico en el desarrollo cognitivo del niño*. recuperado el 20 de mayo de <http://www.revistas.una.ac.cr/index.php/repertorio/article/download/5872/5768/>

Gómez, M. y Polanía, N. (2008). *ESTILOS DE ENSEÑANZA Y MODELOS PEDAGÓGICOS: Un estudio con profesores del Programa de Ingeniería Financiera de la Universidad Piloto de Colombia*. recuperado el 12 de abril de <http://repository.lasalle.edu.co/bitstream/handle/10185/1667/T85.08%20G586e.pdf>

UNESCO. (1980). *El niño y el juego: planteamientos teóricos aplicaciones pedagógicas. Estudios y documentos de educación*. recuperado el 12 de abril de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000134047>

ANEXOS

Anexo N.º 1 Guía de observación de maestra y alumnos de primer grado.

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR.



FACULTAD MULTIDISCIPLINARIA DE OCCIDENTE.

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS SOCIALES FILOSOFÍA Y LETRAS.

**GUÍA DE OBSERVACIÓN A MAESTRA Y ALUMNOS DE PRIMER GRADO
SECCION “B” DEL LICEO CRISTIANO SHADDAI.**

Objetivo: Recolectar información sobre la influencia de juegos lúdicos como herramienta didáctica en la enseñanza de Lenguaje.

Indicaciones: Marca con una “X” la opción que consideres conveniente en las siguientes interrogantes relacionadas al empleo de juegos lúdicos como herramienta didáctica en la enseñanza de la asignatura de Lenguaje.

Observadores(as): Zoila Elizabeth Álvares Rivera, Erika Otilia Arias y Karla Ramírez

Lugar: Liceo Cristiano Shaddai Santa Ana.

Fecha de la observación: _____

EN REFERENCIA A LOS DOCENTES				
PREGUNTA	INDICADORES			
	Nunca (0)	A veces (2-5)	Casi siempre (6-8)	Siempre (9-10)
1. ¿Utiliza técnicas o estrategias en el desarrollo de sus clases?				
2. ¿Utiliza un lenguaje adecuado al momento de dirigirse a los alumnos?				
3. ¿Realiza juegos lúdicos en el aula como método de enseñanza?				
4. ¿Adapta las técnicas didácticas de acuerdo con la capacidad y madurez de los alumnos?				
5. ¿Planifica actividades orientadas a facilitar el aprendizaje de la asignatura de Lenguaje y Literatura?				

6. ¿Implementa el Juego Lúdico como herramienta de aprendizaje en el desarrollo de sus clases?				
7. ¿Se interesa por reforzar a aquellos alumnos que presentan dificultades en el aprendizaje de la asignatura de Lenguaje y Literatura?				
8. ¿Tiene manejo del grupo al momento de realizar las técnicas o métodos de aprendizaje?				
9. ¿Establece relaciones de confianza con sus estudiantes?				
10. ¿Es puntual a la hora de desarrollar una clase?				
11. ¿Trata de involucrar a todos los alumnos en los juegos lúdicos para que se facilite el aprendizaje?				
12. ¿Pierde el control de los alumnos en ocasiones al realizar la técnica?				
13. ¿Supervisa constantemente a los alumnos cuando desarrolla los juegos lúdicos?				
14. ¿Utiliza material didáctico para desarrollar las técnicas?				
15. ¿Utiliza como base los programas del MINED para desarrollar las competencias?				
16. ¿Utiliza técnicas tradicionales con sus alumnos para enseñarles a leer y escribir?				
17. ¿Genera en los alumnos un aprendizaje significativo a través de los juegos lúdicos?				

18. ¿Explica correctamente las técnicas a los alumnos?				
19. ¿utiliza herramientas tecnológicas para desarrollar los juegos lúdicos?				
20. ¿Utiliza técnicas grupales con los alumnos para la enseñanza de la asignatura de Lenguaje?				
21. ¿Utiliza los juegos lúdicos para enseñarles a leer y escribir a sus alumnos?				
EN REFERENCIA A LOS ALUMNOS				
22. ¿Reaccionan negativamente los alumnos al realizar los Juegos Lúdicos?				
23. ¿Reaccionan de manera positiva al realizar los Juegos Lúdicos?				
24. ¿Se involucran todos los alumnos en las técnicas o métodos realizados por el docente?				
25. ¿Los métodos y técnicas que se utilizan en el aula influyen directamente en el aprendizaje de los alumnos?				
26. ¿Desarrollan mejores habilidades motrices los alumnos al utilizar los juegos lúdicos como herramienta didáctica?				
27. ¿Están atentos a las explicaciones de la docente?				
28. ¿Acepta las correcciones de la docente e intenta mejorarlas al realizar la técnica?				
29. ¿Colabora llevando el material necesario para realizar una técnica que la docente vaya a				

llevar a cabo?				
30. ¿Trabaja de forma individual en el aula?				
31. ¿Participa en el desarrollo de los juegos lúdicos cuando la maestra se lo indica?				
32. ¿Pregunta cuando tiene dudas sobre el desarrollo de los juegos lúdicos a la maestra?				

Anexo N.º 2 Guía de observación de maestra y alumnos de segundo grado.

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR.

FACULTAD MULTIDISCIPLINARIA DE OCCIDENTE.

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS SOCIALES FILOSOFÍA Y LETRAS.

**GUÍA DE OBSERVACIÓN A MAESTRA Y ALUMNOS DE SEGUNDO GRADO
SECCIÓN “B” DEL LICEO CRISTIANO SHADDAI.**



Objetivo: Recolectar información sobre la influencia de Juegos Lúdicos como herramienta didáctica en la enseñanza de Lenguaje.

Indicaciones: Marca con una “X” la opción que consideres conveniente en las siguientes interrogantes relacionadas al empleo de Juegos Lúdicos como herramienta didáctica en la enseñanza de la asignatura de Lenguaje y Literatura.

Observador(a): Zoila Elizabeth Álvares Rivera, Erika Otilia Arias y Karla Ramírez

Lugar: Liceo Cristiano Shaddai Santa Ana

Fecha de la observación: _____

EN REFERENCIA A LOS DOCENTES				
PREGUNTA	INDICADORES			
	Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1. ¿Evalúa el aprendizaje obtenido por los alumnos después de realizar una técnica?				
2. ¿Utiliza materiales didácticos para hacer más dinámico el juego lúdico?				
3. ¿La maestra utiliza la lúdica?				
4. ¿Utiliza técnicas innovadoras para el desarrollo de la materia de Lenguaje?				
5. ¿Realiza exploración previa de los contenidos?				
6. ¿Les ofrece a sus estudiantes un ambiente adecuado para llevar a cabo los juegos lúdicos?				
7. ¿Explica de manera adecuada a los alumnos?				

8. ¿Considera los juegos lúdicos como una herramienta para reforzar los vacíos en el aprendizaje de la asignatura de lenguaje?				
9. ¿Establece los juegos lúdicos acorde a las capacidades de los alumnos?				
10. ¿Demuestra motivación al realizar las técnicas?				
11. ¿Hace que participen todos los alumnos al momento de la clase?				
12. ¿Mantiene el orden al momento de desarrollar la clase?				
EN REFERENCIA A LOS ALUMNOS				
13. ¿Disfruta más aprender la asignatura de lenguaje y literatura a través de los juegos lúdicos?				
14. ¿Comprende mejor las lecturas al realizar juegos lúdicos?				
15. ¿Permanecen en sus lugares respectivos cuando desarrollan la técnica?				
16. ¿Se involucra fácilmente en las técnicas que la maestra desarrolla?				
17. ¿Hay niños problemáticos cuando se desarrollan las técnicas?				
18. ¿Todos participan cuando se desarrollan los juegos lúdicos?				

19. ¿Termina sus actividades dadas en el tiempo establecido?				
20. ¿Ayuda a sus compañeros cuando sucede algún error al realizar la técnica?				
21. ¿Solicita constantemente a la docente que repita las instrucciones?				
22. ¿Parece confundido o no comprende la técnica que se está llevando a cabo?				
23. ¿Sus preguntas o participaciones en clase siempre son relacionadas al juego lúdico que se está desarrollando?				
24. ¿Se demora al involucrarse en la participación de los juegos lúdicos?				
25. ¿Durante el desarrollo de la técnica se distrae con cualquier otra situación?				

Anexo N.º 3 Guía de entrevista de maestra de primer grado

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR.

FACULTAD MULTIDISCIPLINARIA DE OCCIDENTE.

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS SOCIALES FILOSOFÍA Y LETRAS.

**GUÍA DE ENTREVISTA DIRIGIDA A LA MAESTRA DE PRIMER GRADO
SECCIÓN “B” DEL LICEO CRISTIANO SHADDAI.**



OBJETIVO: Indagar sobre los conocimientos que posee el docente sobre la aplicación de Juegos Lúdicos como herramienta didáctica en la enseñanza de Lenguaje.

INDICACIÓN: Se solicita por favor responder de forma objetiva, pues de ello depende la validez de los resultados obtenidos en la investigación. De antemano gracias por su colaboración.

HORA: _____ **FECHA:** _____

ENTREVISTADO: _____ **SECCION:** _____

1. ¿Defina que entiende por juego lúdico?
2. ¿Defina que entiende por herramienta didáctica?
3. ¿Considera que las técnicas de enseñanza influyen en el aprendizaje de los alumnos?
4. ¿Utiliza juegos lúdicos con sus alumnos como herramienta de aprendizaje? ¿Por qué?
5. ¿Considera que los docentes saben diferenciar entre los términos herramienta, estrategia, y técnica? ¿Por qué?
6. ¿Ha recibido capacitaciones sobre la asignatura de Lenguaje? Explique:
7. ¿Considera más efectivas las nuevas metodologías de enseñanza que las metodologías tradicionales al momento de impartir las clases de lenguaje? ¿Por qué?
8. ¿Considera que recibe apoyo del director y personal docente del Centro Escolar para realizar actividades lúdicas que promuevan el aprendizaje? Explique:
9. ¿Qué actividades lúdicas utiliza para desarrollar las competencias de la asignatura de Lenguaje de primer grado?
10. ¿Ha ocurrido inconvenientes cuando desarrolla los juegos lúdicos como herramienta de enseñanza-aprendizaje dentro del aula? Explique:

11. Según su experiencia ¿cree que el programa de Lenguaje de primer grado cumple con la formación integral (habilidades y destrezas) de los estudiantes?

12. ¿Conoce algunas teorías recomendadas por pedagogos sobre el uso de la lúdica en educación?

Anexo N. ° 4 Guía de entrevista de maestra de segundo grado

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR.

FACULTAD MULTIDISCIPLINARIA DE OCCIDENTE.

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS SOCIALES FILOSOFÍA Y LETRAS.

**GUÍA DE ENTREVISTA DIRIGIDA A LA MAESTRA DE SEGUNDO GRADO
SECCIÓN “B” DEL LICEO CRISTIANO SHADDAI.**

OBJETIVO: Indagar sobre los conocimientos que posee el docente sobre la aplicación de Juegos Lúdicos como herramienta didáctica en la enseñanza de Lenguaje.



INDICACIÓN: Se solicita por favor responder de forma objetiva, pues de ello depende la validez de los resultados obtenidos en la investigación. De antemano gracias por su colaboración.

HORA: _____ **FECHA:** _____

ENTREVISTADO: _____ **SECCIÓN:** _____

1. ¿Defina que entiende por juego lúdico?
2. ¿Defina qué entiende por herramienta didáctica?
3. ¿Ha utilizado los juegos lúdicos con sus alumnos como herramienta de aprendizaje? Explique cuales:
4. ¿Ha recibido capacitaciones sobre la asignatura de Lenguaje? ¿Cuáles?
5. ¿Considera más efectivas las nuevas metodologías de enseñanza que las metodologías tradicionales al momento de impartir sus clases de lenguaje? Explique:
6. ¿Considera que recibe apoyo del director y personal docente de la institución para realizar actividades lúdicas que promuevan el aprendizaje? Explique:
7. ¿Qué actividades lúdicas utiliza para desarrollar las competencias de la asignatura de Lenguaje de segundo grado?
8. ¿Ha ocurrido inconvenientes cuando desarrolla los juegos lúdicos como herramienta de enseñanza-aprendizaje dentro del aula? ¿Cuáles?
9. Según su experiencia ¿cree que el programa de Lenguaje de primer grado cumple con la formación integral (habilidades y destrezas) de los estudiantes? Explique:
10. ¿Cree que los alumnos muestran más interés y motivación por aprender cuando se realizan juegos lúdicos para impartir la clase?

Explique:
11. ¿Qué tipo de materiales didácticos utiliza para desarrollar los juegos lúdicos con los niños?
12. ¿Qué temas del programa se le facilita desarrollar con los juegos lúdicos?
13. ¿Qué conductas se identifican en los estudiantes ante la implementación de Juegos Lúdicos en la enseñanza de la asignatura de Lenguaje?
14. ¿Considera los Juegos Lúdicos como una herramienta didáctica? ¿Por qué?
15. ¿Considera que los alumnos logran una mejor comprensión lectora utilizando los Juegos Lúdicos? ¿Por qué?
16. ¿Cuál es su metodología para desarrollar con los alumnos la técnica de expresión escrita y que ellos logren un mejor aprendizaje?
17. ¿Considera que el educando aprende según se le explica? Explique:
18. ¿Ha incluido en sus clases la tecnología para realizar nuevas técnicas de aprendizaje?
19. ¿Cree que al utilizar los juegos lúdicos como técnica influye en el aprendizaje de la lectoescritura?
20. ¿Qué técnicas ha utilizado con los alumnos para enseñarles a leer y escribir?
21. ¿Considera que el juego podría ser un medio efectivo para el aprendizaje? ¿Por qué?
22. ¿Considera que las técnicas grupales funcionan para realizar juegos lúdicos con sus alumnos?
23. ¿Conoce algunos autores que hablan sobre la teoría del juego?

TEMA	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECIFICOS	PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN
------	------------------	-----------------------	----------------------------

Anexo N. ° 5 Operacionalización de Variables

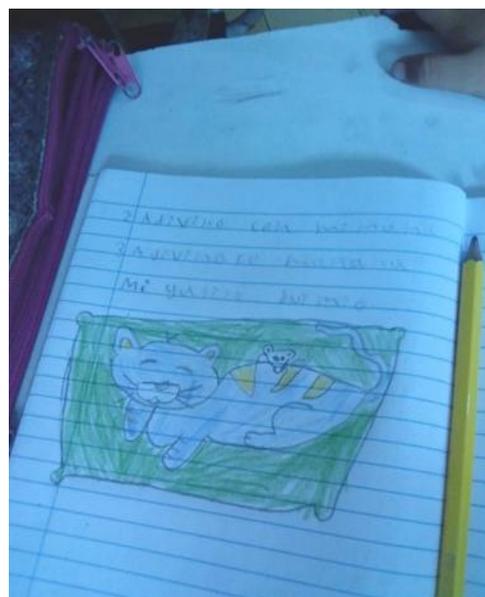
INDICADORES		ITEMS		
			Registrar a través de una	¿Los maestros de primero y
1. Técnica		<ul style="list-style-type: none"> • ¿Considera que los docentes saben diferenciar entre los términos de observación y los de los maestros de primero? 	¿Según el grado del Liceo Cristiano Shaddai, Santa Ana	
2. Metodología		<ul style="list-style-type: none"> • ¿Defiende que la herramienta didáctica lúdica como 	¿Según el grado del Liceo Cristiano Shaddai, Santa Ana	
3. Enseñanza		<ul style="list-style-type: none"> • ¿Considera que las técnicas de enseñanza influyen en el aprendizaje de los alumnos en uso de la lúdica u 	¿Según el grado del Liceo Cristiano Shaddai, Santa Ana	
4. Herramienta		<ul style="list-style-type: none"> • ¿Considera que cabe el momento del momento de enseñar la 	¿Según el grado del Liceo Cristiano Shaddai, Santa Ana	
Influencia de los juegos lúdicos como herramienta didáctica en la enseñanza de Lenguaje y Literatura de los alumnos de primero y segundo grado del Liceo	Investigar si los juegos lúdicos son una herramienta didáctica que utilizan los docentes para propiciar el aprendizaje de la Lenguaje y Literatura en los alumnos de	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Considera que el momento del momento de enseñar la materia a través de las actividades lúdicas que promuevan el aprendizaje. • ¿Ha incluido en sus clases la tecnología para realizar nuevas técnicas de aprendizaje? • ¿Identificar si los juegos lúdicos como herramienta didáctica generan un aprendizaje significativo, de según se le explica? • ¿Cuál es su metodología para desarrollar con los alumnos la técnica de aprendizaje significativos tradicionales en la enseñanza de la asignatura de Lenguaje y Literatura en los alumnos de primero y segundo grado del Liceo Cristiano Shaddai de la ciudad de Santa Ana en el año 2018? • ¿Cómo considera que los alumnos logran una mejor comprensión lectora en los alumnos de primero y segundo grado del Liceo Cristiano Shaddai de la ciudad de Santa Ana en el año 2018? • ¿Considera los juegos lúdicos como una herramienta didáctica? 	¿Los juegos lúdicos generan un aprendizaje significativo, de según se le explica?	
Cristiano Shaddai en el departamento de Santa Ana en el año 2018	primero y segundo grado del Liceo Cristiano Shaddai del departamento de Santa Ana en el año 2018	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué entiende por juego lúdico? • ¿Considera más efectivas las nuevas metodologías de enseñanza que las metodologías tradicionales al momento de impartir sus clases de lenguaje? 	del Liceo Cristiano Shaddai de la ciudad de Santa Ana en el año 2018.	
1. Juegos lúdicos		<ul style="list-style-type: none"> • ¿Ha utilizado los juegos lúdicos con sus alumnos como herramienta de aprendizaje? 	¿Qué conductas se identifican en los estudiantes de primero y segundo grado del Liceo Cristiano Shaddai, Santa Ana 2018 ante la implementación de juegos lúdicos en la enseñanza de la asignatura de Lenguaje?	
2. Aprendizaje		<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué actividades lúdicas utiliza para desarrollar las competencias de la asignatura de Lenguaje de primero y segundo grado? 	¿Qué conductas se identifican en los estudiantes de primero y segundo grado del Liceo Cristiano Shaddai, Santa Ana 2018 ante la implementación de juegos lúdicos en la enseñanza de la asignatura de Lenguaje?	
3. Técnicas tradicionales		<ul style="list-style-type: none"> • ¿Ha ocurrido inconvenientes cuando desarrolla los juegos lúdicos como herramienta de enseñanza del aprendizaje dentro del aula? 	¿Qué conductas se identifican en los estudiantes de primero y segundo grado del Liceo Cristiano Shaddai, Santa Ana 2018 ante la implementación de juegos lúdicos en la enseñanza de la asignatura de Lenguaje?	
4. Materias		<ul style="list-style-type: none"> • Según su experiencia ¿cree que el programa de Lenguaje de primero y segundo grado cumple con la formación integral (habilidades y destrezas) de los estudiantes? 	¿Qué conductas se identifican en los estudiantes de primero y segundo grado del Liceo Cristiano Shaddai, Santa Ana 2018 ante la implementación de juegos lúdicos en la enseñanza de la asignatura de Lenguaje?	
		<ul style="list-style-type: none"> • ¿Conoce algunas teorías recomendadas por pedagogos sobre el uso de la lúdica en educación? • ¿considera que el juego podría ser un medio efectivo para el 		

	<p>aprendizaje?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Considera que las técnicas grupales funcionan para realizar juegos lúdicos con sus alumnos? • ¿Cree que al utilizar los juegos lúdicos como técnica influyen en el aprendizaje de la lectoescritura?
<ol style="list-style-type: none"> 1. Conducta 2. Dinámicas de aula 3. Estrategias 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué manera motiva e incentiva a sus estudiantes en Lenguaje? • ¿Qué tipo de actividades de refuerzo recomienda usted hacer para que el alumno alcance los niveles de competencia esperados en Lenguaje? • ¿Ha utilizado juegos lúdicos con sus alumnos como herramienta de aprendizaje? • ¿Ha recibido capacitaciones sobre la asignatura de Lenguaje? • ¿Qué actividades lúdicas utiliza para desarrollar las competencias de la asignatura de Lenguaje y Literatura de primero y segundo grado? • ¿Qué conductas se identifican en los estudiantes ante la implementación de los juegos lúdicos en la enseñanza de la asignatura de Lenguaje? • ¿Cree que los alumnos muestran más interés y motivación por aprender cuando se realizan juegos lúdicos para impartir la clase?

Anexo N. ° 6 fotografías de las aulas de primero y segundo grado

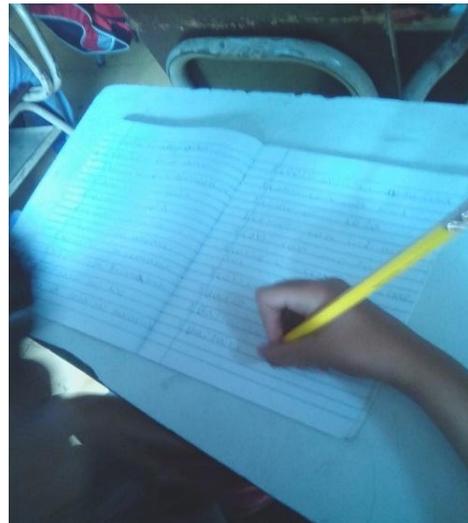
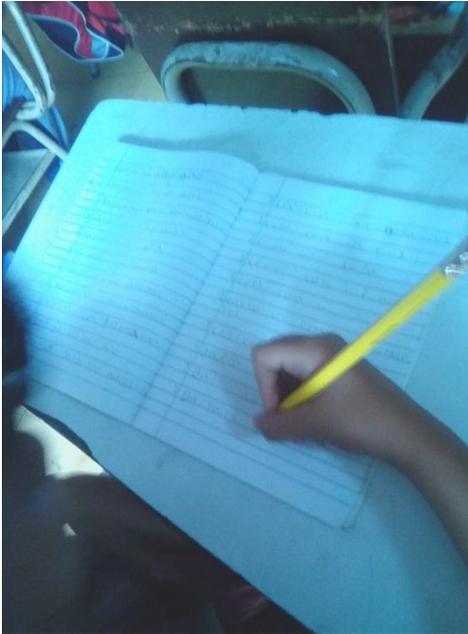


Fotografías del aula de segundo grado del Liceo Cristiano Shaddai



Alumnos en una clase de lenguaje con la maestra de segundo grado.

Alumnos trabajando en su cuaderno y la maestra de segundo trabajando actividades lúdicas en el aula.



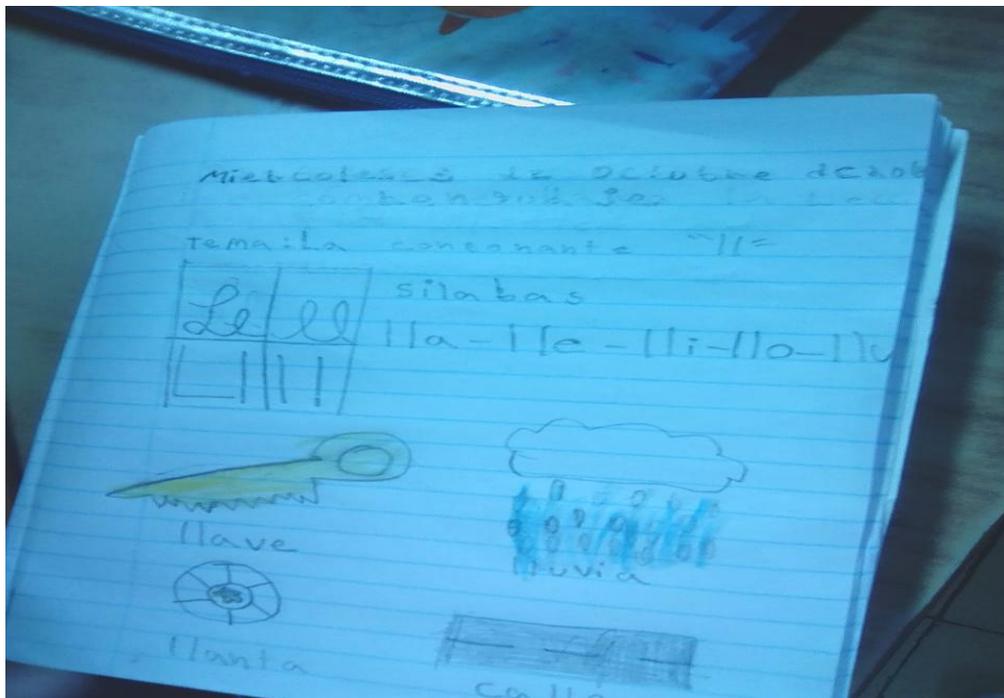
Actividad ludica de maestra de segundo



Administracion de instrumentos



Cuaderno de trabajo de un alumno de primer grado.



Alumnos de primer grado del Liceo Cristiano Shaddai.



Maestras e investigadoras en el Liceo Cristiano Shaddai.



Maestra de primer grado impartiendo una clase.



Compañera investigadora observando clase de primer grado.

