

# **UNIVERSIDAD DEL AZUAY**

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS  
DE LA EDUCACIÓN**

**PROPUESTA METODOLÓGICA PARA LA  
ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE ORTOGRAFÍA EN EL  
CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA.**

TRABAJO DE TESIS PREVIO  
A LA OBTENCIÓN DEL  
TÍTULO DE LICENCIADA  
EN CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN MENCIÓN  
EDUCACIÓN BÁSICA.

AUTORA:

SANDRA CATALINA MONTALEZA JUCA

DIRECTORA DE TESIS:

MAGÍSTER ELISA PIEDRA MARTÍNEZ

CUENCA- ECUADOR

2 009

## **DEDICATORIA**

Este trabajo investigativo lo dedico con todo mi amor a Ismael, Pedro y Mateo, mis hijos.

**Sandra Catalina**

## **AGRADECIMIENTO**

Primero agradecer a Dios por estar siempre conmigo, por fortificar mi corazón e iluminar mis pensamientos y haber puesto a todas aquellas personas en mi vida que han sido mi apoyo y me han acompañado en esta etapa de estudio.

Agradecer a mi familia por el ánimo, valor, y alegrías, que demostraron y me inundaron de fortaleza para poder culminar con éxito este trabajo.

A mis grandes amigos con los que he compartido todo este tiempo, pues gracias a su compañía las cosas negativas se transforman en positivas, la tristeza en alegría y me enseñaron a apreciar la soledad y la compañía.

Un agradecimiento especial a la Universidad del Azuay, a la Facultad de Filosofía y Letras, a sus autoridades y personal docente quienes generosamente transmitieron su sabiduría y conocimientos en beneficio de la educación.

De manera sincera a la Magíster Elisa Piedra directora de tesis, por su dedicación, generosidad y confianza, con la que orientó este trabajo investigativo.

## **RESUMEN**

Las deficiencias ortográficas detectadas en los alumnos /as de Educación Básica, son muy frecuentes, por esta razón propongo el presente trabajo, intentando hacer una reflexión y aplicación de métodos que mejoren su enseñanza – aprendizaje. Para ello se considera al juego como recurso pedagógico, sustentado en Piaget y el Constructivismo, quien reconoce que éste es valioso en el desarrollo del niño /a, pues al ser natural y espontáneo permite la fluidez para la construcción de nuevos aprendizajes.

Esta propuesta metodológica constituye una adecuada herramienta de enseñanza de Ortografía para ser aplicable a los niños /as de Cuarto Año de Educación Básica.

## ABSTRACT

Orthographic mistakes detected in Primary Education students are very frequent. For this reason I propose this research aimed at analyzing and applying methods that improve the teaching-learning process. Games are considered as pedagogic resources - based on Piaget and Constructivism, who recognize games as valuable in child development as their natural and spontaneous nature allows fluidity in the construction of new learning.

This methodological proposal makes up an orthographic teaching tool adequate to be used with children in the Fourth Year of Primary Education.

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN .....	1
CAPÍTULO I:	
MARCO TEÓRICO: EL CONSTRUCTIVISMO .....	3
1.1 INTRODUCCIÓN .....	3
1.2 TEORÍA DE AUSUBEL .....	4
1.3 EL APRENDIZAJE SOCIALIZADO DE VYGOTSKY .....	6
1.4 TEORÍA DE BRUNER .....	7
1.5 TEORÍA DE PIAGET .....	9
1.6 CONCLUSIONES .....	12
1.7 LENGUAJE Y COMUNICACIÓN .....	12
1.7.1 LINGÜÍSTICA Y GRAMÁTICA .....	12
1.7.2 PARTES Y ASPECTOS DE LA LINGÜÍSTICA .....	13
1.7.3 LA SÍLABA .....	14
1.7.4 LA SÍLABA Y SU CLASIFICACIÓN.....	15
1.7.5 LA ACENTUACIÓN .....	15
1.7.6 EL DIPTONGO .....	17
1.7.7 EL HIATO .....	18
SIGNOS DE PUNTUACIÓN .....	20
CONCLUSIONES .....	25
CAPÍTULO II	
EL JUEGO COMO MEDIO DE APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS ESCOLARES ...	26
2. 1. INTRODUCCIÓN .....	26
2.2 CONCEPTO DEL JUEGO .....	28
2.3 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO .....	32
2.4 FUNCIONES DEL JUEGO .....	33
2.5 IMPORTANCIA DEL JUEGO .....	36
2.6 DESARROLLO DEL JUEGO EN LOS DE SIETE A ONCE AÑOS SEGÚN PIAGET. ....	38
2.7 ROL DEL NIÑO FRENTE AL JUEGO. ....	40
2.8 ASPECTOS POSITIVOS Y SU REPERCUSIÓN EN LOS NIÑOS .....	41
2.9 CONCLUSIONES .....	43
CAPÍTULO III	
DIAGNÓSTICO SOBRE EL NIVEL DE APLICACIÓN DE LA ORTOGRAFÍA .....	44
ELABORACIÓN DE CUADROS ESTADÍSTICOS .....	44
3. 2 INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS .....	62
3.3 CONCLUSIONES .....	63

CAPÍTULO IV	
ELABORA ELABORACIÓN Y PROPUESTA DEL PAQUETE DIDÁCTICO ....	64
4.1 INTRODUCCIÓN .....	64
4.2 JUSTIFICACIÓN. ....	64
4.3 OBJETIVO.....	64
4.4 ELABORACIÓN Y PROPUESTA DEL PAQUETE DIDÁCTICO.....	64
4.5. TEMAS O CONTENIDOS Y TRATAMIENTO. ....	67
4.5.1 CLASIFICACIÓN DE PALABRAS POR EL NÚMERO DE SÍLABAS .....	67
4.5.2 EL DIPTONGO .....	69
4.5.3 EL HIATO .....	70
4.5.4 CLASIFICACIÓN DE LAS PALABRAS SEGÚN LA SÍLABA TÓNICA .....	72
4.5.5 CLASES DE PALABRAS SEGÚN LA SÍLABA TÓNICA. ....	74
4.5.6 PUNTO SEGUIDO, PUNTO APARTE Y PUNTO FINAL .....	82
4.5.7 LA COMA EN ENUMERACIONES .....	84
4.5.8 SIGNOS DE INTERROGACIÓN Y EXCLAMACIÓN.....	85
4.6 MODELOS DE PLANIFICACIÓN.....	86
4.7 EVALUACIÓN DEL PROCESO.....	89
4.8 CONCLUSIONES .....	89
CAPÍTULO V:	
PLAN DE SOCIALIZACIÓN .....	92
5.1 INTRODUCCIÓN .....	92
5.2 PLANIFICACIÓN DEL TALLER .....	92
5.2.1 INTRODUCCIÓN- DIAGNÓSTICO.....	92
5.2.2 INICIACIÓN – CALENTAMIENTO .....	93
5.2.3 MANTENIMIENTO.....	93
5.2.4 CIERRE Y EVALUACIÓN.....	96
CONCLUSIONES .....	98
RECOMENDACIONES .....	100
BIBLIOGRAFÍA .....	102

## INTRODUCCIÓN

Es muy interesante como docentes constatar como los estímulos y la ejecución de actividades lúdicas, motivan y promueven el aprendizaje en los estudiantes de manera natural y fluida, desarrollando la capacidad de construir sus propios conocimientos y de utilizarlos de la mejor manera.

Apropiándome de las palabras de Piaget quien manifiesta: “El juego es un caso típico de conducta desperdiciada por la Escuela Tradicional, por parecer desprovisto de significado funcional”, sin considerar que “el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas”. (Calero. Pág. 24)

En la actualidad uno de los principales problemas de la educación tienen que ver con la ortografía, es ésta la razón principal para la elaboración de la propuesta metodológica, de acuerdo con los planes y programas curriculares de cuarto año de educación básica, con variedad de actividades lúdicas para llamar y captar la atención de los educandos, con la finalidad de contribuir a la transformación de la enseñanza - aprendizaje.

La participación de los docentes de la Escuela “Santo Domingo de Guzmán” en este proceso fue clave, razón por la cual el proyecto se socializó por medio de un taller bajo dos premisas: Promover y Estimular.

“Promover” en los docentes el interés por incluir dentro del proceso de la enseñanza los modelos pedagógicos del Constructivismo, pues, esta teoría enfoca al estudiante como un ser que reacciona, evoluciona y se desarrolla íntegramente, partiendo de su realidad interna sea ésta verdadera o imaginaria en función con el medio que lo rodea, para así construir sus propios aprendizajes considerados significativos.

Por medio de la magia del juego “estimular” el aprendizaje en los estudiantes, primero como mecanismo ideal para reconciliar a la escuela con el corazón y la mente del niño, acto indispensable para la transformación educativa y segundo como medio de comunicación para que el estudiante pueda expresar sus sentimientos, emociones, buscando siempre su estabilidad emocional, factor primordial para un aprendizaje holístico.

# CAPÍTULO I

## MARCO TEÓRICO

### 1.1 INTRODUCCIÓN

Una de las ideas básicas del constructivismo radica en que, todo cuanto sabemos y creemos es fruto del lenguaje con que comprendemos y asimilamos el mundo que nos rodea. Para ello será necesario que haya una vía previa por donde se desplace dicha información (lenguaje). De igual manera transmitimos, comunicamos nuestras percepciones mediante esta misma vía o estructuras mentales previas.

Para que se de la comprensión se requiere en primera instancia de la percepción, la misma que será de acuerdo a la magnitud de experiencias previas.

La teoría constructivista por tanto es aquella que entiende que el conocimiento y las creencias son el resultado de un proceso de construcción que retocamos permanentemente en virtud del contexto, de las circunstancias de nuestra interacción de los estímulos externos con nuestras estructuras internas (conocimiento previo). Lo que determina que la construcción o deconstrucción es un proceso eminentemente activo que se lleva día a día.

Este proceso es muy individualista en el sentido de que cada uno tiene sus propias reservas de conocimiento interno, desde donde genera su propia proyección hacia el mundo y en sentido inverso su propia percepción del mundo. El maestro por tanto tiene como tarea para su proceso de enseñanza, conocer al niño o adolescente al que se dirige; en síntesis, al estudiante como ser vivo que reacciona, se transforma y desarrolla mentalmente, partiendo de su realidad interna sea ésta real o imaginaria.

En la actualidad el constructivismo considera que el cerebro no es un simple recipiente donde se depositan las informaciones, sino una realidad que construye la experiencia y el conocimiento, los ordena y da forma. Este concepto podemos hallar de manera más extensa en la obra de Paulo Freire, La Pedagogía del Oprimido.

Entre los teóricos constructivistas que han aportado a la Pedagogía podemos citar a: Ausubel con la Teoría del Aprendizaje Significativo; Vygotski con la Teoría Social del Aprendizaje y Bruner que plantea la necesidad del Aprendizaje por Descubrimiento Piaget con la Teoría Genética, quien será el referente principal para desarrollar la Propuesta Metodológica, pues él sostiene que: “ en los niños de siete a once años empieza el desarrollo de conexiones de las operaciones concretas entre objetos, pero no con hipótesis verbales”, se entiende que el niño en esta etapa aún se encuentra en capacidad de adquirir los nuevos conocimientos por medio de experiencias naturales, siendo el juego un recurso idóneo a través del cual los niños, se expresen de forma espontánea y libre, pues estarán en la posibilidad de elegir la solución saludable que vaya de acuerdo a sus necesidades y posibilidades; pues el juego estimula al desarrollo de habilidades sociales fructíferas; ayuda a encaminar, reducir, o educar conductas agresivas; engrandece la autoestima ( se desenvuelve en un contexto de armonía); impulsa a la participación, creatividad, colaboración y cooperación; ya que ha todos los niños les encanta jugar, influyendo directamente en su salud física y emocional; el juego refleja en cada instante la manera en que el niño actúa, comprende y se relaciona con su mundo.

## **EL CONSTRUCTIVISMO**

### **1.2 TEORÍA DE AUSUBEL**

Esta teoría tiene su punto de partida en el llamado “aprendizaje significativo”, donde la adquisición y retención de los conocimientos tendrán sentido para él estudiante, en oposición al aprendizaje memorista, mecánico y sin sentido.

Este aprendizaje se da por la relación sustancial entre la nueva información y la información previa, pasando así a formar una nueva estructura cognitiva en él estudiante.

Para que el aprendizaje sea significativo debe primero haber un “aprendizaje receptivo,” (Teorías del Aprendizaje. Pág. 13) para ello el maestro o educador seleccionará y estructurará contenidos y materiales. Este enfoque está en contraposición al autodescubrimiento planteado por Bruner pues Ausubel considera que con este método ahorra tiempo, por ser preconcebido, de acuerdo a las necesidades específicas del

estudiante y del entorno, para ello la estructuración de contenidos deberá ser concreta pero de ninguna manera pasiva.

El aprendizaje de contenidos con significado no es lo mismo que aprendizaje significativo. En el aprendizaje los contenidos pueden ser aprendidos de forma significativa o no, por ejemplo: se puede memorizar una regla ortográfica, comprendiéndola o no. En el primer caso, el estudiante sabrá como aplicarla, en el segundo no.

Ausubel por tanto considera esencial que los contenidos deben tener sentido para que el aprendizaje sea significativo, lo que equivale a decir que los nuevos significados habrán encontrado un enlace con los que ya se poseía.

Cuando más numerosas y complejas son las relaciones establecidas entre el nuevo contenido del aprendizaje y los elementos de la estructura cognitiva, más profunda será su asimilación.

Cuando mayor sea el grado de significatividad del aprendizaje realizado, tanto mayor será también su funcionalidad, podrá relacionarse en un ámbito más amplio de nuevas situaciones y nuevos contenidos.

Cuando se comprenda la nueva información con facilidad, de tal manera que los conocimientos aprendidos sirvan para aprendizajes posteriores.

Cuando el conocimiento es potencialmente significativo desde la estructura lógica área de estudios y desde la estructura psicológica del estudiante.

**Condiciones para lograr un aprendizaje significativo según Ausubel:**

Lo que se va a aprender debe ser representativo es decir tener sentido lógico, secuencia y estar de acuerdo al nivel intelectual del estudiante.

Que el estudiante tenga una actitud favorable para aprender significativamente, que se encuentre motivado e interesado.

Que el nuevo conocimiento tenga una relación directa y no arbitraria con lo que el estudiante ya sabe. (Teorías del Aprendizaje. Págs. 14-15)

### **1.3 EL APRENDIZAJE SOCIALIZADO DE VYGOTSKY**

En el modelo de aprendizaje que dicho autor aporta, el contexto social ocupa el lugar central en la vida del ser humano, la interacción del mismo con su cultura es el motor del desarrollo, pues su influencia es determinante. La construcción mediante estas experiencias de aprendizaje, no se transmite de una persona a otra de manera mecánica como si fuera un objeto que se pasa de uno a otro, sino mediante operaciones mentales que suceden durante la interacción del estudiante con el mundo material y social.

Vygotsky afirma que “el ser humano no nace como ser total e íntegro y que no puede existir ni experimentar su propio desarrollo como una persona aislada, para dicho desarrollo se requiere de interrelaciones con los adultos portadores del saber socio-cultural” (Klingler Cinthia. Pág. 23), aprendiendo a realizar actividades por medio de la asimilación de procedimientos con la ayuda de medios y significados. Esta asimilación en un principio es externa y crean los procesos interpsicológicos, más adelante la asimilación es interna, el estudiante se apropia de los procedimientos y los incorpora como parte de su psiquis, los convierte en intrapsicológicos. A este complejo proceso de pasar de lo interpersonal a lo intrapersonal se denomina internalización.

Cualquier función presente en el desarrollo cultural del ser humano, aparece dos veces en dos planos diferentes. Como primer lugar aparece el plano social, para luego hacerlo en el plano psicológico. En principio aparece entre las personas con la categoría de interpsicológica, para luego aparecer en el estudiante (sujeto de aprendizaje) con una categoría intrapsicológica.

En este aspecto el modelo de Piaget no se separa de Vygotsky, concebía a la internalización como un proceso donde ciertos aspectos de la estructura de la actividad que se ha realizado en un plano externo pasan ejecutarse en un plano interno.

Vigotsky sostiene que todas las funciones psicológicas superiores son funciones psicológicas internalizadas.

Como se señaló anteriormente en el pensamiento vygostkiano, la parte sociocultural del individuo es esencial para su aprendizaje. En el plano social los estudiantes aprenden con el apoyo de personas que poseen mayor conocimiento, pueden ser sus profesores o compañeros, para que esta ayuda sea efectiva y acertada, es necesario

saber lo que el estudiante puede hacer solo y ubicar esta ayuda en el momento correcto para potenciar sus capacidades, a este proceso de aprendizaje Vygotsky lo llama Zona de Desarrollo Próximo, la cual se concibe como “la distancia entre el nivel de desarrollo determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con un par más capacitado” ([www.vygotsky.org/articles/funcionesmentales.asp](http://www.vygotsky.org/articles/funcionesmentales.asp))

Para Vygotsky, aprender es que el estudiante sea autónomo e independiente, es necesitar cada vez en menor grado la ayuda de los adultos o de compañeros con mayor experiencia. El progreso del aprendizaje se evalúa a partir de la mayor o menor ayuda que solicite el estudiante de los otros para aprender.

#### **1.4 TEORÍA DE BRUNER**

Para Bruner, esta teoría induce a la participación activa del estudiante en el proceso de aprendizaje, dándole especial énfasis al “aprendizaje por descubrimiento” por que es una forma de impulsar al estudiante a resolver problemas y llegar a la transferencia del aprendizaje. (Teorías del Aprendizaje. Pág. 40)

Bruner asegura que los estudiantes en su etapa de desarrollo pasan por 3 modos de representación del mundo:

**Representación Enactiva:** Esta etapa es de los niños más pequeños, su comprensión se basa en términos de acciones.

La representación que tiene del mundo es a través de la respuesta motriz.

Por ejemplo: El niño puede explicar sus conocimientos sobre el principio de equilibrio después de haber experimentado en el balancín (sube y baja), aquí la explicación del maestro debe radicar en actividades-acciones, solamente las experiencias lo llevarán al aprendizaje.

Esta clase de representación también puede manejarse con los adultos cuando se enseñan habilidades motoras nuevas.

**Representación Icónica:** Suponen la posibilidad de pensar en los objetos sin necesidad de actuar sobre ellos, los diagramas, fotos, gráficos son herramientas muy importantes para enseñar, pues amplían el desarrollo de las capacidades mentales.

Ejemplo: Los niños pueden dibujar una pelota sin representar la acción de jugar.

El desarrollo del lenguaje en esta etapa es importante pues proporcionará a los estudiantes los medios para la representación y transformación de la información, se da en este momento del aprendizaje un enlace entre el objeto y lo pensado.

**Representación Simbólica:** Propicia la posibilidad de reducir la experiencia en términos lingüísticos, ya que capacita al estudiante a pensar en términos lógicos abstractos, desarrollando su capacidad de elaborar representaciones del mundo y usarlos en la resolución de problemas.

Bruner afirma que la mejor manera de insertar conocimientos en los estudiantes para conseguir su desarrollo intelectual es presentar sus contenidos de manera secuencial, que parta de una representación inactiva a una icónica para concluir en la simbólica, así el maestro comenzaría enseñando la asignatura con mensajes mudos, luego facilitar en los estudiantes el uso de diagramas y representaciones pictóricas y finalmente tenga la posibilidad de transmitir la información por medio de las palabras, radicando la importancia en la enseñanza de conceptos básicos, es que se ayuda a los estudiantes a pasar progresivamente del pensamiento concreto a un estadio de representación conceptual y simbólica más adecuada.

Por ejemplo, en el área de matemática se enseña a los estudiantes con una lógica que no es la suya, se consigue que ellos la memoricen sin ningún sentido y sin comprender las relaciones del contenido señalado.

Los contenidos de enseñanza tienen que ser percibidos por el estudiante como un conjunto de problemas, relaciones, y lagunas de que deben resolver para conseguir un real aprendizaje significativo e importante.

## 1.5 TEORÍA DE PIAGET

A esta teoría se la denomina “Epistemología Genética, pues es un intento de explicar el curso del desarrollo intelectual humano desde su fase inicial de recién nacido, donde predominan los mecanismos reflejos; hasta la etapa adulta caracterizada por procesos conscientes de comportamiento regulado y hábil.” (Tuner Johann. Pág 1981)

Esta teoría sitúa especial atención al desarrollo cognitivo del niño para conocer la formación de los mecanismos mentales en el mismo, para explicar su naturaleza y alcanzar un cierto equilibrio en la edad adulta y su relación con el mundo a través de los sentidos.

En el proceso de desarrollo del niño se dan una serie de cambios sustanciales en la manera de pensar, que Piaget llama **metamorfosis**, que es una transformación de las modalidades del pensamiento para convertirse en las propias de los adultos.

Este progresivo desarrollo es un permanente pasar de un estado de menor equilibrio a un estado de equilibrio superior.

La teoría piagetiana asevera que el pensamiento del niño, es de características muy diferentes a la de los adultos.

Para Piaget sus diversas investigaciones aplicadas en el dominio del pensamiento del niño, le facilitó para sostener que la lógica del niño no se construye solo siguiendo progresivamente sus propias leyes, sino que además se desarrolla a lo largo de la vida, pasando por distintas etapas antes de alcanzar la adultez.

Es importante señalar que para Piaget el desarrollo de la inteligencia se da a través de estadios, (etapa o fase de un proceso, desarrollo o transformación), manifiestos en el siguiente cuadro:

## ESTADIOS DE DESARROLLO COGNITIVO SEGÚN PIAGET

<b>Estadios y subestadios</b>	<b>Características principales</b>
<p><b>1.- Sensorio- motor</b> (nacimiento hasta los 18/24 meses)</p>	<p><b>Estadio prelingüístico</b>, que no incluye la internalización de la acción en el pensamiento: Los objetos adquieren permanencia: desarrollo de los esquemas motores; ausencia operacional de símbolos, finaliza con el descubrimiento y las combinaciones internas de esquemas.</p>
<p><b>2.- Operaciones concretas</b></p> <p style="padding-left: 40px;"><b>2 a) Pensamiento pre- operatorio racional</b> (de 2 a 7 años)</p> <p style="padding-left: 40px;"><b>2 b) Pensamiento operacional concreto</b> (de 7 a 11 años)</p>	<p><b>Inicio de las funciones simbólicas:</b> representación significativa (lengua, imágenes mentales, gestos simbólicos, juegos simbólicos, invenciones imaginativas, etc.)</p> <p><b>Adquisición de reversibilidad por inversión y relaciones recíprocas: inclusión lógica:</b> inicio de seriación: inicio de agrupamiento de estructuras cognitivas: comprensión de la noción de conservación de sustancias, peso, volumen, distancias, etc.: inicio de conexión de las operaciones concretas con objetos pero no con hipótesis verbales.</p>
<p><b>3.- Operaciones formales</b> ( de 11/12 Hasta 14/15 años)</p>	<p><b>Raciocinio hipotético – deductivo. Propositiones lógicas:</b> máximo desarrollo de las estructuras cognitivas: grupos, matrices y lógica algebraica aparecen como nuevas estructuras, operaciones proposiciones: esquemas operacionales que implican combinaciones de operaciones.</p>

Tomado de:

Demostrado de esta manera, Piaget, que el niño responde a características propias de percepción, motivación, desarrollo intelectual y de inter-relaciones que van desarrollándose paralelamente con la maduración y crecimiento biológico, esto obliga al maestro a sistematizar- individualizar la instrucción.

En la base de este proceso se encuentran dos funciones denominadas: “asimilación y acomodación” (Klinger Cinthia. Pág. 46); que son necesarias para la adaptación del ser humano a su ambiente. Dicha adaptación se comprende como un esfuerzo cognoscitivo del ser humano para encontrar un equilibrio entre él mismo y los factores externos (ambiente), mediante esta asimilación se adapta la información al interior de las estructuras cognitivas con el objetivo de concertar de mejor manera el conocimiento previo que posee, es decir el individuo adapta el ambiente así mismo y lo utiliza según lo concibe.

La segunda parte de la adaptación se la llama acomodación, es el proceso donde el sujeto se ajusta a las condiciones externas, la acomodación no solamente asoma como necesidad de someterse al medio, sino también para poder reorganizar los diversos esquemas de asimilación.

“Estos elementos de asimilación y acomodación conforman unidades de estructuras cognoscitivas que se denominan esquemas” ([www.constructivismo.blogspot.com](http://www.constructivismo.blogspot.com)).

Piaget analiza el aprendizaje desde dos puntos de vista:

- a) Como primer punto, el aprendizaje equivale a desarrollo de la inteligencia, que es proceso continuo y espontáneo que incluye maduración, experiencias, transmisión social y desarrollo del equilibrio.
- b) En segundo lugar el aprendizaje se limita a la adquisición de nuevas estructuras para determinadas operaciones mentales específicas.( Teorías del Aprendizaje .Pág. 53)

En el aula de clases los factores motivacionales con necesarios para el desarrollo intelectual en el niño, Piaget considera que “la motivación del estudiante se deriva de la existencia de un equilibrio conceptual y de la necesidad del estudiante de restablecer su equilibrio” ([www.articles/funciones mentales.asp](http://www.articles/funciones_mentales.asp).)

## **1.6 CONCLUSIONES**

Por tanto el enfoque constructivista sostiene que el ser humano, en este caso el niño en los aspectos cognoscitivos y social del comportamiento como en el aspecto afectivo, no es un mero resultado del ambiente, ni un simple producto de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que la va haciendo día a día, como el resultado de la interacción de los factores señalados. Esta construcción del conocimiento no es una réplica de la realidad, sino una construcción del ser humano (niño), que se realiza por medio de conceptos que ya posee; cada nuevo conocimiento que se construye está basado en los conocimientos previos, con los que ya construyó en su relación con el medio que le rodea.

## **1.7 LENGUAJE Y COMUNICACIÓN**

En el proceso de enseñanza – aprendizaje encontramos algunas deficiencias en lo referente a contenidos ortográficos y su aplicación en todos los niveles de educación, es por esto que necesario revisar los contenidos y temas que constan en Lenguaje y Comunicación del Cuarto Año de Básica, para empezar a elaborar un material didáctico innovador, tomando como modelo y herramienta pedagógicos al Constructivismo y al Juego respectivamente, con el firme propósito de superar y mejorar dicha problemática.

### **CONTENIDOS DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN DEL CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA:**

#### **1.7.1 LINGÜÍSTICA Y GRAMÁTICA**

Al escuchar a alguna persona en una intervención ya sea por radio, televisión, en una reunión, o al entablar una simple conversación nos damos cuenta si sabe expresarse correctamente o no.

Según Freire: “Expresarse es manifestar de manera inteligible (que se entiende) con palabras o por medio de otros signos exteriores lo que se piensa o se siente. Nos expresamos mediante el lenguaje, la escritura, el gesto, el signo, el acto y el arte”. (Lenguaje Creativo. 2001)

La Lingüística, ciencia que estudia el lenguaje. “Puede centrar su atención en los sonidos, las palabras y la sintaxis de una lengua concreta, en las relaciones existentes entre las lenguas, o en las características comunes a todas ellas. También puede atender los aspectos psicológicos y sociológicos de la comunicación lingüística”.

(<http://www.uned.es/sel/>)

## **1.7.2 PARTES Y ASPECTOS DE LA LINGÜÍSTICA**

Existen varios aspectos para estudiar y describir las lenguas y los respectivos cambios, de cualquier forma, cada uno suele tratar:

- 1.- Los sonidos o fonemas de la lengua (fonética y fonología)
- 2.- La forma de las palabras (morfología y formación de las palabras)
- 3.- Las relaciones de las palabras en la oración (sintaxis).
- 4.- El estudio del léxico y significado de las palabras de una lengua (semántica).

La fonética es la rama de la lingüística que estudia los sonidos de la lengua. La fonología aborda el estudio de los sonidos como unidades mínimas de significación en una lengua, así como los demás elementos fónicos llamados suprasegmentales (entonación en el caso del español).?

La morfología estudia las unidades portadoras de significación de las lenguas que se llaman morfemas.

La sintaxis estudia las relaciones que se establecen entre los distintos elementos para formar una oración. A la sintaxis le corresponde establecer toda una tipología de las lenguas en función del orden de los elementos básicos sujeto-verbo-objeto, modelo al que pertenece el español.

La semántica es la rama de la lingüística que estudia el significado de las palabras y de las oraciones.

### 1.7.3 LA SÍLABA

“Las palabras se forman por la unión de letras (fonemas en forma escrita), y fonética (sonidos en forma oral).” (Marín Juan. 2004)

La sílaba es un grupo fonético o escrito, compuesto por una sola vocal, un diptongo o un triptongo, o por la combinación de una vocal con una o varias consonantes que se pronuncian en un solo golpe de voz.

La sílaba tiene significante pero no significado, a veces ocurre que una palabra ésta compuesta por una sola sílaba, en este caso es una sílaba y al mismo tiempo una palabra. Ejemplo: mar, sol.

#### LA SÍLABA Y SU CLASIFICACIÓN

##### **Por el número de vocales:**

Las sílabas que contienen una sola vocal son Simples: **sal**

Las sílabas que tienen más de una vocal se llaman Compuestas: **via-je**

##### **Por su terminación:**

Las que finalizan en vocal se denominan Libres ó Abiertas: **ca – sa**

Las sílabas que terminan en consonantes se llaman Trabadas ó Cerradas: **pas- tel**

##### **Por el acento:**

Las sílabas de una palabra que lleven o no acento se clasifican en sílabas tónicas y sílabas átonas. (Huellas 8. Pág. 67)

**Sílaba Átona.-** Son las que carecen de fuerza de voz.

Ejemplo: **A-mé- ri- ca**                      **E- cua-dor.**

**Sílaba Tónica.-** Es la que se pronuncia con mayor fuerza de voz o impulso articulatorio, la que lleva acento prosódico o de intensidad. (Huellas 8. Pág. 67)

Ejemplo: A - mé - ri - ca

E - cua - dor.

**Las palabras por el número de sílabas se clasifican en:**

**Monosílabas:** Son las que tienen una sola sílaba: cal, sol, flor.

**Bisílabas:** Tienen dos sílabas: a-gua, suer- te, ma-no.

**Trisílabas:** Tienen tres sílabas: ca - mi - sa; má - qui - na; sá-ba-na.

**Polisílabas:** Tienen cuatro o más sílabas: te-lé-fo-no; vo-ca-bu-la-rio; re-fri-ge-ra-do-ra.

### 1.7.8 LA ACENTUACIÓN.

Si bien en todas las palabras una sílaba se pronuncia con la mayor fuerza de voz (acento **prosódico**), no todas llevan **tilde** o **acento ortográfico**.

**ACENTO PROSÓDICO:** Es la mayor intensidad fonética (oral) con la que se pronuncia la sílaba tónica de una palabra, **pero no se tilda**, por no atenerse a las reglas de acentuación. (L.N.S.8.Pág.)

**ACENTO ORTOGRÁFICO O TILDE:** El acento ortográfico es la tilde, o rayita oblicua que se grafica sobre la vocal de la sílaba donde recae la mayor intensidad fonética. (L.N.S. 8. Pág. )

La tilde (´) se la grafica por atenerse a las reglas de acentuación.

### 1.7.8 DIVISIÓN DE LAS PALABRAS POR EL ACENTO:

Según el acento, se puede distinguir tres clases de palabras:

**Agudas u Oxítonas:** Llevan el acento en la última sílaba, y llevan tilde cuando terminan **en vocal** o en las consonantes “**n**” o “**s**”. (Lenguaje 10. Pág. 23)

#### EJEMPLO

**a:** sofá, papá, vendrá, allá.

**e:** café, llegué, estaré

<b>i:</b>	capulí, maní, así
<b>o:</b>	voló, entró, comió
<b>u:</b>	Perú, Lulú, menú
<b>n:</b>	multiplicación, división, oración
<b>s:</b>	anís, país, París

**Graves o paroxítonas:** Llevan acento en la penúltima sílaba y llevan tilde cuando terminan en cualquier consonante; **menos en “n,” “s” y vocal.** (Lenguaje 10.Pág. 23)

**EJEMPLO:**

colegio	trébol
domingo	cárcel
jueves	hábil
mano	mármol

**Esdrújulas o proparoxítonas:** Llevan el acento en la antepenúltima sílaba, **todas las palabras esdrújulas llevan tilde, sin excepción.** (Lenguaje 10. Pág. 23)

**EJEMPLO**

época	núcleo
esdrújula	máquina
triángulo	rectángulo
núcleo	fanerógama

### 1.7.6 EL DIPTONGO

“Es la pronunciación tautosílaba de dos vocales en una sílaba. Los diptongos castellanos son 14 y se forman **tres** maneras” (Freire Manuel, 2004)?

**1.- Diptongos crecientes:** Están formados por una vocal **cerrada** y una **abierta**.

DIPTONGO	EJEMPLO	SILABEO
<b>ia</b>	via <b>j</b> e	via - je
<b>ie</b>	ci <b>e</b> rto	ci <b>e</b> r - to
<b>io</b>	ra <b>d</b> io	ra - <b>d</b> io
<b>ua</b>	cu <b>a</b> tro	cu <b>a</b> - tro
<b>ue</b>	pue <b>l</b> lo	pue - blo
<b>uo</b>	re <b>s</b> iduo	re - si - <b>u</b> o

**Diptongos decrecientes:** Son aquellos que están formados por dos vocales: una **abierta** y una **cerrada**.

DIPTONGO	EJEMPLO	SILABEO
<b>ai</b>	sai <b>n</b> ete	sai -ne-te
<b>ei</b>	rei <b>n</b> a	rei - na
<b>oi</b>	oi <b>g</b> o	oi - go
<b>au</b>	flau <b>t</b> a	flau - ta
<b>eu</b>	Eu <b>r</b> opa	Eu - ro- pa

**ou**

**bou**

**bou**

### **Diptongos con vocales cerradas**

Las vocales cerradas son la **u –i**.

<b>DIPTONGO</b>	<b>EJEMPLO</b>	<b>SILABEO</b>
<b>iu</b>	diurna, ciudad, viuda	diur-na; ciu-dad; viu-da
<b>ui</b>	ciudad, buitre, siuzo	ciu-da-do, bui-tre, siu-zo

### **1.7.7 EL HIATO**

Hiato es una palabra de origen latino que significa abertura, separación.

“Hiato es la pronunciación heterosilábica (en sílabas diferentes) de dos vocales contiguas dentro de una palabra. Es lo contrario del diptongo.”(FREIRE Manuel. Pág. 28)

#### **HIATOS CRECIENTES:**

<b>HIATO</b>	<b>EJEMPLO</b>	<b>SILABEO</b>
<b>í - a</b>	María	Ma-rì - a
<b>í - e</b>	sonríe	son- rì-e
<b>í - o</b>	mío	mí - o
<b>ú - a</b>	insinúa	in - si - nù - a
<b>ú - e</b>	actúe	ac -tú - e
<b>ú - o</b>	acentúo	a - cen - tú - o

#### **HIATOS DECRECIENTES:**

HIATOS	EJEMPLOS	SILABEO
a - í	Caín	Ca-ín
e - í	reír	re -ír
o - í	heroína	he- ro - í - na
a - ú	baúl	ba - ùl
e - ú	reúne	re - ú - ne
o - ú	noúmeno	no - ú - me-no

**NOTA:** En los hiatos crecientes y decrecientes la tilde va siempre en la **vocal cerrada**.

En el idioma castellano también encontramos otras clases de hiatos:

**Hiatos de dos vocales iguales:** Saavedra; duunviro; dehesa.

**Hiatos de vocales distintas : abierta + abierta:** Mateo, caen, petróleo, núcleo, teatro, aéreo, óseo, poeta, pétreo.

**Nota:** La “h” ubicada entre dos vocales no impide que se forme un hiato: **ahínco, búho, prohíbe, vehículo, ahúman.** (MARÍN Juan. Pág. 40).

## 1.7.8 SIGNOS DE PUNTUACIÓN

### LA COMA ,

La coma (,) indica una pausa breve que se da dentro de un escrito o enunciado. (MARÍN Juan. Pág. 70)

La coma es uno de los signos de puntuación más usados pero que provoca el mayor número de errores, a pesar de su supuesta insignificancia.

**Sus funciones principales son:**

**1.-** Se usa la coma para separar entre sí las palabras de una misma categoría o clase, nombres, ciudades, cualidades, acciones, etc.

Excepto los que vengan precedidos por una de estas conjunciones: y, e, o, u.

Ejemplos: Luis, Mateo, Pedro y Pablo salieron al recreo.

Gabriela, Sofía e Inés son estudiosas y responsables.

¿Deseas café, té o un refresco?

**2.-** Se escribe o grafica entre comas las palabras o expresiones que se intercalan en la oración para indicar una aclaración o explicación. (MARÍN Juan. Pág. 71)

Ejemplo:

Juan Montalvo, **el Cervantes de América**, fue uno de los más grandes escritores ecuatorianos.

Cuenca, **Patrimonio Cultural de la Humanidad**, es una de las ciudades más bellas del Ecuador.

Sancho Panza, **el Escudero**, acompañó a Don Quijote.

**3.-** En las cabeceras de las cartas, se coloca la **coma** entre el lugar y la fecha.

Ejemplo:

Cuenca, 15 de julio del 2 008.

**4.-** Se utiliza **la coma** también para separar los términos invertidos del nombre completo de una persona.

Ejemplo:

BELLO, Andrés: Gramática de la Lengua Castellana.

PETROFF, Iván: Lenguaje Creativo.

5.- Se traza **coma**, también cuando se omite un verbo, que anteriormente ya ha sido mencionado y se sobre entiende.

Ejemplo:

**Llegó** Pedro a la prueba y poco después, Ismael.

El árbol **perdió** sus hojas; el viejo, su sonrisa.

6.- Se usa coma antes de las conjunciones: **pero, más, aunque, sino**, cuando la expresión que antecede es corta.

Ejemplo:

Leí con esmero, **más** no entendí.

Debí llegar a tiempo, **pero** no fue posible.

**Uso incorrecto de la coma.**

**No separar el sujeto y el predicado con la coma.**

Ejemplo:

Las lágrimas de la niña, rodaron por sus tiernas mejillas.

La responsabilidad desarrolla, buenos hábitos.

**EL PUNTO Y COMA ;**

El punto y coma (;) señala una pausa mayor que la coma.

1.- Se usa o se grafica el punto y coma (;) cuando se expresan dos ideas, pensamientos completos o contrarios que no tengan conjunciones.

Ejemplo:

Las flores se deshojan aunque las amemos; las malas hierbas crecen aunque las aborrezcamos. (Dogen)

El conocimiento lleva a la unión; la ignorancia lleva a la dispersión. (Ramakrishna)

2.- Se escribe o se grafica el punto y coma (;) para separar los elementos de una enumeración cuando se trata de expresiones complejas que incluyen comas.

Ejemplo:

La ira es roja. Y ni el más santo entre los santos puede escapar de ella; es una fuerza poderosa; un remolino de fuego, un furor devastador; aparece súbitamente como una mala noticia.

La casa es alegre y policroma: Los corredores amarillos; los dormitorios, de suave rosado; el ambiente social, celeste encendido y la cocina, blanco purísimo.(Lenguaje instrumental)

3.- Se usa el punto y coma antes de las conjunciones: **pero, más, aunque, o locuciones conjuntivas: sin embargo, por tanto, por consiguiente, en fin, etc.**

Cuando la frase a escribirse es más o menos larga.

Ejemplo:

La pasión es un motor que mueve al mundo, une a los amantes y promueve las bellas artes; **sin embargo** puede generar guerras y luchas por el poder.

La honradez y la dignidad son virtudes que engrandecen al ser; **pero** estas unidas a la modestia y gratitud perennizan la estatura del hombre. (Marín Juan. Pág. 98).

## **EL PUNTO ●**

El punto señala una pausa mayor que se da al final de un escrito o enunciado.

Distinguimos tres clases de punto:

**Punto seguido:** Indica el fin de las oraciones que integran un párrafo

Ejemplo: EL DAR

El egoísmo pide. El amor da.

Nuestro nacimiento en este mundo se debe, sin duda, al dar de la madre. Eso se llama amor, puesto que el amor no es otra cosa que dar y crear.

**Punto aparte:** Separa dos párrafos distintos. Después del punto y aparte y al comenzar un nuevo párrafo se debe dejar la sangría correspondiente.

Ejemplo:

Por lo general, nuestro dar es condicionado. Una especie de trueque; tanto me das, tanto te doy.

Esto también se aplica en el comercio, pero con la vida no funciona y al final siempre se termina perdiendo todo.

**Punto final:** Señala el fin de un escrito.

Ejemplo:

Cuando se hace contabilidad con los afectos, el saldo siempre es negativo.

### USO NO LINGÜÍSTICO DEL PUNTO

Se usa punto al final de toda abreviatura, excepto de los elementos químicos de las unidades de medida y de las abreviaturas de los puntos cardinales.

1.- Ejemplo:

Sr.      Ing.      Srta.      Ud.

2.- Ejemplo:      Ca (Calcio)

Pb (Plomo)

Kg. (Kilogramo)

N (Norte)

S (Sur)

En caso de que haya paréntesis o comilla que cierren períodos, se coloca el punto siempre detrás de ellos.

Ejemplo:

Bolívar dijo: “He arado en el mar”.

NOTA: Los títulos y subtítulos de libros, artículos, capítulos, obras de arte, etc., cuando aparecen aislados, **no llevan punto.**

Ejemplo:

A la Costa

Cien años de Soledad

La ciudad y los perros

### **1.7.9 CONCLUSIONES**

Revisados los contenidos y temas de Ortografía, es indispensable que los docentes conozcan, manejen y los apliquen, pero de manera armónica de acuerdo con las necesidades, intereses y estructura cognitiva de los estudiantes, para conseguir un aprendizaje significativo que es la piedra angular de la educación, pues no sólo el conocimiento es lo que importa y mejorará la educación sino la asimilación y aplicación de estos conocimientos en los aprendizajes para que sean permanentes y acompañen al ser humano en el transcurso de su vida.

## **CAPÍTULO II**

### **EL JUEGO COMO MEDIO DE APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS ESCOLARES.**

#### **2. 1. INTRODUCCIÓN**

Es este capítulo se abordará el tema de El Juego que servirá como propuesta para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje, pues mediante el mismo y sus tantas

definiciones, funciones, importancia, desarrollo evolutivo, etc., motivar tanto a docentes como a dicentes las ganas de adentrarnos en el maravillosos y mágico mundo del juego.

El juego es el signo de expresión de libertad del ser humano y específicamente del niño/a, siendo parte fundamental del determinismo estructural: “Nosotros como los seres vivos somos sistemas determinados en nuestra estructura, y lo que pasa con nosotros en cada instante depende de nuestra estructura en este instante” (Maturana 2002)

El juego desde este punto de vista, involucra tanto al cuerpo como a la mente, pues a partir de esta conexión holística, el juego se distingue como una herramienta, de diferente utilidad, utilizada en el campo físico, recreativo, cognitivo entre otras.

Al expresar al juego como libertad debemos entenderle como un proceso de bienestar, de alegría y el espacio para la creatividad. Esta libertad puede ser total, sin reglas; así como un juego basado en reglas, el mismo que es empleado en los procesos didácticos. En este último la libertad se encuentra en el espacio comprendido entre regla y regla, en donde la creatividad se desarrollará con alegría, atención, permitiendo de esta manera el aprendizaje desde la propia experiencia.

El jugar es el camino que sigue el niño(a), y el adulto también, de distanciarse de la supremacía de hacer y crear bajo la organización severa del sistema familiar y de una sociedad constituida, reflexionando que estos sistemas se manifiestan como la prominente decisión, única, y dogmática, Mariano Algava en uno de sus escritos sostiene que: “El juego surge como consecuencia de un procesos de libertad y no una propuesta de divertido adoctrinamiento”( [www.pañuelosenrebeldia.com.ar/content/view](http://www.pañuelosenrebeldia.com.ar/content/view))

Al hablar de libertad en el juego supondríamos una falta de seriedad en el mismo, sin embargo, el juego en sí tiene la seriedad suficiente para poder mantener su libertad y creatividad, pues estas son el resultado de una atención y dedicación conscientes. En el adulto esta seriedad lúdica puede verse representada en los juegos olímpicos, donde la seriedad es de tal magnitud que es aprobada por la sociedad, lo que determina que está haciendo lo correcto, siendo el silencio de lo espectadores el aval de esta diversión solemne.

El juego existirá y es propio al ser humano, no solo como una expresión instintiva, sino como la manifestación misma del mundo interno de cada uno de los seres humanos.

Entendemos que los niños (as) son seres que tienen menor grado de rigidez establecidas por la sociedad, dándose esta relación persona – sociedad como una analogía que limita la transformación del juego en el adulto, deduciendo así, es que opinamos que el niño (a) es el reflejo de lo contrario. El niño (a) se beneficia por una relación mediada por su familia, este proceso es como: “la comida pasada por la picadora para que la pueda comer mejor” (Maturana . 2 002) haciendo de este proceso un contacto menos tenso y directo, abriendo la puerta para una mayor expresión de su mundo interno , tornándose explícita y hasta palpable a través del juego, convirtiéndose este en “la expresión de entendimiento más poderosa que tenemos con el niño/a”(Botella L y Herrera O. 2 001) por tanto como educadores, debemos aprovechar al máximo este período en nuestros educandos al compartir con nosotros esta habilidad, y comprometernos en incorporar a nuestras metodologías, los juegos como instrumentos cognitivos y físicos de aprendizaje, ya que éstos son y serán como un puente en el que transitarán los alumnos menores con mayor alegría, pues para los niños/as en esta etapa, el juego es su única forma de aprender.

Pero al juego no hay que considerarlo solo como una manifestación independiente e individualista, también es una relación de correspondencia , entonces se debe considerar al juego como una manifestación colectiva, es así como se ha clasificado en las etapas de desarrollo del ser humano, así lo expone Piaget, en las tres fases que marcan el desarrollo evolutivo del niño/a, fases donde “más se juega” y cuando el juego es una herramienta de interacción con los demás, pero más que esta manifestación

inflexible y objetivista, creemos que el juego es la expresión cultural de un territorio, una época y un combinado de relaciones, ya que , la sociedad como expresión máxima de estas tres características, es definitivo otorgar condiciones reconocidas por sus miembros, que se hacen evidentes en las mismas tradiciones.

El juego entonces es: “un tipo de lenguaje, una expresión de realidad, de este modo la “experiencia”, así como el significado de la misma, se sostiene de forma relacional, y es constituida como el objeto del lenguaje” (Fuentes E y Sani E. 2005)). En este aspecto, la concepción del juego depende de las tradiciones de la sociedad (cultura – época-

relaciones), así, el juego es conceptualizado no como elemento de apropiación de un mundo externo, sino como el origen mismo del proceso de “establecer distinciones que dan lugar a un mundo” ([www.sofiabos.blioo.com/cont/riew/266112](http://www.sofiabos.blioo.com/cont/riew/266112)), el juego es eso “establecer distinciones que dan lugar a un mundo”, como una comparación, cada individuo, sea de la edad que sea construye un mundo, una realidad, y de esta misma forma pasa con las culturas y , subculturas que establecen a través del lenguaje una auténtica a expresión de esta realidad.

Por lo tanto los docentes no debemos hacer a un lado al juego, pues éste tiene una importancia y función en la sociedad que traspasa tiempo, culturas y geografía, esta es razón suficiente para reconocerlo, explorarlo y explotarlo como la herramienta de mayor validez con los dicentes más pequeños, pues ellos/as son quienes mejor lo manejan, y lo hacen parte de su contexto y vida diaria.

Aceptando y compartiendo estos argumentos, creo como maestra, que la manera más útil y sutil de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje es por medio del juego, es saber que éste se manifiesta por medio del cuerpo; volviéndonos nuevamente niños/as, sentir como niños, vivir como niños, actuar como niños, hacer lo que hacen los niños/as para poder a través de la fusión maestra con el espíritu del niño (a) encontrarse el “profesor con alma de niño” que los aprendizajes de los niños/as sean verdaderamente significativos, y así sentir la gran satisfacción de ser en verdad una maestra.

## **2.2 CONCEPTO DEL JUEGO.**

Todas las personas realizamos actividades en el transcurso de la vida, conocidas como lúdicas, que nos motivan al entretenimiento, relajación, alegría, a la educación o adiestramiento para ejecutar otras actividades, un poco más serias, como por ejemplo el trabajo. Pero al tratar el tema del juego en los niños (as), lo hacemos con la misma seriedad como en el trabajo más responsable en el adulto.

Así, el juego nos brinda un abanico de dualidades y contrastes como: seriedad y alegría, divertimento y responsabilidad acompañada de gozo, ternura, entusiasmo, como por ejemplo, Juan Calo Hernández en uno de sus escritos cita el siguiente pensamiento de Delgado y Del Campo: “El juego es una necesidad en la vida”, esta necesidad viene con el niño(a) desde su nacimiento mismo, como una actividad que debería estar

presente en el transcurso de la vida, claro que con diferentes proyecciones de acuerdo a la realidad y desarrollo.

Esta necesidad llamada “juego” como lo señalan estos autores, incluye toda la vida del niño(a), es un elemento clave de aprendizaje claro y sencillo, y de ejercitación de hábitos sociales, intelectuales, morales, físicos; esta necesidad o actividad también puede seguir latente en el estado de adulto, en contraposición al trabajo.

Decroly asevera: “Que el juego es un instinto, una disposición innata que estimula acciones espontáneas, bajo la influencia de estímulos adecuados. Instinto que, como todos los demás, provoca un estado agradable o desagradable, según sea o no satisfecho.”(Zapata Carmen. Pág. 84), el juego nace como una parte natural en el niño (a) y crece junto a él, con contenidos diferentes y distintos objetivos que se van presentado y resolviéndose en la vida, muchos de ellos placenteros para dotarla de sentido y significación.

Huizinga contribuye con la siguiente definición: “Que por el juego se conoce el espíritu; el juego se puede traducir en el comportamiento integral, expresión de la creatividad del hombre como resultado de las emociones, de los sentidos, del pensamiento, sentimiento, plasmada en la obra de la vida, en la obra del juego” (Huizinga. Pág. 14 – 21), el juego se torna en espíritu, en estado emocional de los seres humanos, y se plasma al manifestarse como expresiones de alegría, regocijo, júbilo, cariño, emoción, etc., se podría comparar como el cordón umbilical que conecta al ser humano con su esencia natural, puede representar el origen de la vida del ser humano y la vida misma.

Piaget sostiene que: “El juego es la asimilación de lo real al yo: cuando el niño utiliza repitiendo un hecho para encajarlo y consolidarlo, haciendo de él una conducta conocida. El juego se formará a partir de acciones que el niño o bien no maneja con la suficiente destreza, o no comprende, o que debido a la llegada de la maduración de ciertos órganos o funciones evolutivas, el niño utilizará y se entrenará para incorporarla y dominarla en su yo y poder seguir creciendo, plena y armoniosamente.”(Calero Mavilo. 1 998. Pág. 38)

Otra definición de juego la dan Blanchard y Cheska, desde otra perspectiva: “El juego es un fenómeno no solamente universal de los seres humanos sino que es común, además a otros animales. La mayoría de especies animales ejecutan, de cuando en cuando, alguna forma de juego, sobre todo durante los años tempranos de su ciclo vital” (Blanchard y Cheska. Pág. 26), así el juego visto como una herramienta mediante la cual aprenden los niños (as) y por qué no decirlo los animales a prepararse para su vida adulta, donde podemos deducir que la diversión está relacionada directamente al aprendizaje, para ratificar este concepto citaré al Dr. Kart Gross que define al juego como: “La más pura expresión de la experiencia motora”(Muñiz. Pág. 99) refiriéndose a los juegos de movimiento que son por excelencia de la primera edad, y basándose en las teorías biológicas.

Para Groos también el juego como una actividad de naturaleza instintiva, es “un agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida” (Groos. Pág. 29), pone énfasis en la naturaleza instintiva del juego y se acomoda de mejor manera al desarrollo biológico del niño (a), como se señaló anteriormente, más que a la parte psicológica.

Y así se podría seguir presentando definiciones de la palabra “juego”, su significación es polisémica, pues implica una extensa variedad de significados y su lectura es múltiple. El concepto de juego es tan versátil y flexible que no le puede encasillar en una definición conceptual determinada. En el campo educativo el juego tiene una repercusión pedagógica impresionante, ya se trate de juegos educativos o de una manera más general; el empleo de juego es abordado dentro del aprendizaje como medio de expresión eficaz para educar y formar al niño (a).

Froebel, fue uno de los primeros personajes que prestó atención especial al juego desde un punto de vista educativo, sostiene que: “Es importante para el éxito de la educación del niño... , que esta vida que él siente en sí tan íntimamente unida con la vida de la naturaleza, sea cuidada, cultivada y desarrollada por sus padres y por su familia. El juego le suministrará para ello medios precisos porque el niño no manifiesta entonces más que la vida de naturaleza... el juego es el mayor grado de desarrollo del niño de acuerdo a su edad, por ser la manifestación libre y espontánea del interior, la manifestación del interior exigida por el interior mismo, según la significación propia de la voz del juego.” (Calero Mavilo. Pág. 33), por simple que parezca el juego que

ejecuta el niño (a), está atiborrado de significación, pero que los adultos no sabemos comprender, para robustecer esta definición Froebel dice: “Cuando se ha visto que el niño repulsa el trabajo impuesto, se ha tratado de utilizar el juego como instrumento de aprendizaje, como método del “trabajo-juego” o “juego- aprendizaje” (Calero Mavilo. Pág. 33).

Froebel, también aborda la influencia que ejerce el profesor y su proyección en el juego, dentro del proceso de enseñanza –aprendizaje y sostiene que: “el niño debe jugar sin darse cuenta de que se le está educando, para que cuando sea mayor, sólo recuerde de su paso por la escuela que jugó y fue feliz” (Muñiz. Pág. 99)

Además Piaget sostiene que: “El juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas”, (Calero Mavilo. Pág. 24), los diferentes escenarios en los que se desarrolla el juego y experiencias directas favorecen para que el niño (a) alcance una mayor comprensión del mundo que lo (a) rodea y de esta manera vaya estableciendo las nociones que utilizará para aprendizajes futuros.

Mavilo establece una relación entre los términos juego y educación y sostiene que: “Estos términos deben ser correlativos porque educación proviene del latín *educere*, implica moverse, fluir, salir de, desenvolver las potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales, desde el interior de la persona que se educa” (Mavilo. Pág. 23), en esta situación el juego, como medio educativo, debe tener igual orientación, constituyéndose éste, en un gran soporte para todo aprendizaje en el niño (a), para crear cualidades deseadas que afectará directamente para un cambio de conducta.

Maritain, plantea el juego como medio, no como fin para la educación: “El primer fin de la educación concierne a la persona humana en su vida personal y en su progreso espiritual. El segundo, es guiar el desarrollo de la persona humana en la esfera social, despertando el sentido de su libertad, así como el de sus obligaciones y responsabilidades” (Mavilo. Pág. 24), desde este punto de vista de la educación, el docente procurará que el juego influya para un aprendizaje personalizado, como objetivo primordial lograr en sus dicentes una forma de vida particular antes que un comportamiento masificado. Desde esta perspectiva mediante el juego, prevalecerá el desarrollo personal de pensamientos, percepciones y acciones, para conseguir el

equilibrio y armonía entre los valores personales con proyecciones colectivas-sociales.

Es importante señalar que en la planificación de actividades escolares, el profesor tenga muy en cuenta que objetos de juego va a utilizar para el aprendizaje deben tener relación directa con las edades de los niños y sus diferencias individuales, además se precise la clase de juego que se va a manejar con los mismos para obtener el íntegro desarrollo de sus potencialidades, su autonomía funcional, la satisfacción que brinda la libertad de acción, fundamentos primordiales para el equilibrio físico, mental y emocional del alumno.

Podemos resumir entonces que a través del juego, como medio educativo, el ser humano en especial el niño, se introducen al mundo y sus características socio- culturales.

El juego se desempeña como vehículo de comunicación, que expande su facultad de imaginación, de creatividad y de enlace simbólico de la realidad. Efectivamente podríamos decir que siendo el juego de naturaleza espontánea, con el único objetivo que la misma necesidad, avidez y alegría de jugar; y que no debería cambiar a lo largo de las distintas etapas evolutivas, el juego favorece el desarrollo de sus potencialidades, más con ellas el juego debe evolucionar, desarrollarse y crecer y ser parte de toda la vida, junto al niño (a), junto a su formación.

### **2.3 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO**

Sin admitir por entero ninguna de las mencionadas definiciones o conceptos, alcanzamos a tomar de ellas ciertos puntos fundamentales que nos permiten captar lo

más característico de la naturaleza del juego para saber cuando una acción lo es propiamente.

El juego reúne las siguientes características:

- 1.- El juego es una actividad libre. El juego por mandamiento ya no es juego.
- 2.- El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha. Más bien radica en desbandarse de ella a una esfera temporal de actividad que posee su inclinación

particular. El siguiente caso, que refiere el padre de un niño ilustra cuan profunda es la conciencia de este niño. Encuentra a su hijo de cuatro años sentado en la primera silla de una fila de ellas jugando al tren. Acaricia al nene, pero este le dice “papá, no debes besar a la locomotora, porque, si lo haces, piensan los coches que no es verdad”. (Calero Mavilo. Pág. 35)

3.- El juego es irrefutablemente autónomo del mundo exterior, es particularmente subjetivo.

4.- El juego convierte la realidad externa, plasmando un mundo de fantasía.

5.- El juego es generoso es una actividad que se sucede dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su propia práctica.

6.- Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.

7.- El juego cultiva orden, es orden. La contaminación por más pequeña afecta todo el juego, le hace fracasar su carácter y lo elimina.

8.- El juego domina y libera, seduce, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede descubrir en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.

9.- El juego es una predisposición a la resolución, porque se “ponen el juego” las facultades del niño.

10.- Otra de las características del juego es la habilidad con que se bordea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto. “Es algo para nosotros y no para los demás”. (Cavilo Mavilo. Pág. 10)

11.- El juego es una lucha por algo o una representación de algo.

## 2.4 FUNCIONES DEL JUEGO

El sentido del juego aplicado a la educación desempeña una serie de funciones de un incalculable valor pedagógico, a continuación mencionaré algunas de ellas:

- **Contribuye a la exploración y el descubrimiento:** Por medio del juego los niños (as), aprenden a familiarizarse con su propio cuerpo y sus posibilidades, los objetos que le rodean y forman parte de la sociedad en la que vive, este

hecho le permitirá ser uno más de la comunidad, en un futuro próximo. Estos descubrimientos son efectuados a partir de estímulos externos y de sus propias aptitudes y tendencias. Así, el juego se presenta como la corriente continua hacia la resolución de situaciones problemáticas, como un desafío.

- **Facilita el proceso de socialización del niño (a), joven o adulto, puesto que el juego** (principalmente el reglado). Implica el establecimiento de relaciones interindividuales, contribuyendo al desarrollo de la acción, la solución de conflictos, la aceptación de responsabilidades, la toma de decisiones, la interpretación de las intenciones comunicativas de los compañeros de juego, la adopción de actitudes pro-sociales, entre otros aspectos. Además, “el juego constituye el medio ideal para establecer relaciones entre iguales, y entre niños (as) y adultos, en las que los interlocutores se alejan de prejuicios y estereotipos sociales o aproximan” (Hernández Juan. Pág. 2007)
- **Potencia el desarrollo infantil**, incitando su espontaneidad, imaginación, creatividad, agilidad mental, motricidad, percepción, observación, capacidad de atención, sensibilidad, dotes artísticos entre otros ámbitos del desarrollo.
- **Ayuda a regular las tensiones del individuo.** Conserva por tanto un efecto relajante o activador, y en consecuencia un valor terapéutico. El juego es autorregulador y clarificador de la conducta. Para el niño es un poco difícil expresar verbal y ordenadamente conflictos y sentimientos que le molestan. Por medio del juego se expresa de manera simbólica las tensiones y deseos que no puede expresar espontáneamente en la realidad. Algunos autores, como Klein (1945) y Erikson (1959) dentro principalmente de la corriente psicoanalítica, han desarrollado la función diagnóstica del juego, adquiriendo la ludoterapia una función específica. Tanto los juegos como la manera de jugar de los niños (as) pueden facilitar el diagnóstico de la situación en la que se encuentran, mediante su interpretación. A la vez que como indica Klein, “el juego transforma la angustia y ansiedad del niño (a) en placer, premisa de la que se deriva su valor terapéutico”. (Hernández Calo. 2007).

- **Posibilita las estructuraciones del lenguaje y del pensamiento.** En todo momento del crecimiento, el juego estimula la capacidad de observación, comparación, diferenciación, atención, simbolización, análisis que son piezas clave en el desarrollo de la lengua y el pensamiento.

“El juego ejerce una función relajante, puesto que ayuda a amonestar, a ligar, o unir escenas lúdicas con otras experiencias vividas, por él mismo (a) y por sus semejantes” ([www.ELJUEGOFundamentosTeòricos.doc](http://www.ELJUEGOFundamentosTeòricos.doc)).

Favorece continuamente el enlace entre las conexiones del pasado con el presente, favorece a difundir situaciones potenciales, repercutiendo así el juego directamente en apoyo para la estructuración espacial y temporal.
- **Permite la evasión saludable de la realidad cotidiana.** Como expresaba Ortega y Gasset, “el juego es el arte o la técnica que el ser humano posee para suspender virtualmente se esclavitud dentro de la realidad, para evadirse, traerse a si mismo hacia el mundo irreal” (Ortega y Gasset. 1967). El juego es un medio agradable para apartarse de los problemas y de la monotonía de la vida cotidiana. Ortega afirma que “jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando, el niño aprende, sobretodo, a conocer y comprender el mundo social que le rodea”. (Ortega y. Pág. 21)
- **A través del juego, el niño (a) aprende a diferenciar los atributos de dos mundos diferentes, la fantasía y la realidad.**
- **Favorecer el aprendizaje significativo del niño (a).** El dinamismo lúdico seduce el interés y la atención del niño (a), apartándole de la tensión que para algunos conlleva las “situaciones típicamente escolares” (Hernández. Juan.2007). Al percatarse de su libertad, al no temerle al fracaso, sus actitudes se centran, esto contribuye para la modificación de los esquemas de crecimiento previo en sentido positivo; estructuras cognitivas que, podrán ser trasladadas a la resolución de situaciones cotidianas.

- **Posibilita el desarrollo intelectual.** Ayuda a desterrar pensamientos distorsionados. El juego favorece el análisis de las situaciones teniendo en cuenta todos los elementos que lo conforman. Ayuda a desarrollar la memoria.
- **Estimula la función motivadora.** Consigue despertar el interés y entusiasmo. Fomenta la buena disposición para realizar las tareas.
- **Beneficia el avance pedagógico.** El juego aplicado al campo educativo consigue que se mejoren y agilicen los procesos de enseñanza – aprendizaje.
  - Sirve para la construcción y elaboración de innovadores y creativos materiales de trabajo.
  - Como elemento didáctico predispone hacia una actitud positiva de los estudiantes-profesor, generando un clima agradable y facilitador para un aprendizaje eficaz.
  - El juego en la educación ayuda a los educadores a ser personas lúcidas, observadoras, libres y con mejor ánimo para afrontar los contratiempos en situaciones diarias.

Es indiscutible que de estas palabras se deduce la repercusión positiva de las funciones del juego y del juego como tal; es necesaria su ejercitación y cultivo para poder llevarlo a la práctica, es responsabilidad de todos los educadores, descubrir al juego dentro de ellos, lo que equivale a decir, reencontrarse con este recurso maravilloso y natural. Tomarse la vida tan en serio ha generado a más de economía, la disminución de la calidad de vida emocional, de libertad, de alegría, de espontaneidad, recursos necesarios para desarrollar nuestras vidas de manera holística (completas). El aforismo popular: “Nadie da lo que no tiene”, se acomoda perfectamente a esta realidad. Redescubramos, hagámosle nuestro para recién comenzar a dar desde nuestra experiencia, apoyándonos en lo conceptual.

## 2.5 IMPORTANCIA DEL JUEGO

La importancia e influencia del juego en la educación es fundamental, tanto en los aspectos físico, psicológico y social.

El juego estimula el movimiento de todos los órganos del cuerpo, fortalece y adiestra las funciones psíquicas en el ser humano.

El juego es un componente influyente para la inserción del niño (a) a la vida social; pues mediante el juego se aprende la solidaridad, se forma y afianza el carácter, y se induce a la expresión creativa en los seres humanos, y de manera especial en los niños (as), en lo que referente al desarrollo individual, los juegos acrecientan el lenguaje, estimulan la imaginación, estimulan al conocimiento a través de la observación, afianza la voluntad y consolida la paciencia, a más de los beneficios ya citados, el juego también favorece la agudeza visual, táctil y auditiva, proporciona soltura, agilidad y elegancia al cuerpo, facilita la ubicación y proyección de los niños (as) tanto en el tiempo como en el espacio.

La correcta y adecuada práctica del juego viabiliza adecuadamente el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del ser humano.

Su aporte educativo no ha sido aprovechado como en la práctica debería darse. Es triste señalar que en algunas escuelas aún se da mayor valor al aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; se resta importancia a la educación integral y sistémica; en muchas de éstas escuelas, incluso en familias, aún se mantiene una educación tradicionalista, pese a los adelantos modernos, tecnológicos y a la incursión de las nuevas corrientes pedagógicas, en donde el juego es uno de los elementos que lo integran.

La educación tradicionalista lo que hace es sumir a los niños (as) en la enseñanza que imponen los profesores, independientemente de lo que necesitan los educandos, se aplica la rigidez escolar, se propende a la obediencia ciega, es considerada como un centro de represión, donde se admitía que “la letra con sangre entra”, siendo lo único importante sembrar el memorismo, en este tipo de estructura educativa el juego es limitado y admitido únicamente en el horario de recreo, es decir, únicamente como elemento liberador de tensiones.

Piaget sostiene que: “El juego es un caso típico de conducta desperdiciada por la Escuela Tradicional, por parecer desprovisto de significado funcional” (Malaga. Pág. 24)

Frente a esta compleja realidad, la Escuela Nueva es una verdadera transformación del pensamiento y accionar pedagógico, en total desacuerdo con este tipo de práctica y aplicación de la educación dogmática, autoritaria, tradicional,

momificante, ésta nueva escuela propone el juego como una actividad que propende y promueve el respeto, la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectividad, donde el niño (a) es la base para todo accionar educativo. El juego, por tanto, es un camino importante y divertido para educar; ahora se podría decir: “La letra con juego entra” (Malaga Mariano. Valor del juego). El juego va abriéndose espacio e importancia de criterios en la Nueva Educación, sobre todo en estos últimos tiempos, Piaget sobre la importancia del juego expresa: “el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas” (Educar jugando. Pág. 24).

Rousseau al igual que Piaget estaba claro de: “Que cada edad del niño tiene su propio grado de madurez o desarrollo que le es propio y le hace pensar, actuar y sentir de modo peculiar” (Educar jugando. Pág. 23).

Apoyándose en estos valiosos aportes se llegó a determinar que la libertad y la individualidad que necesita el niño (a) en su educación, pueden estructurarse a través del juego.

Así en la obra, Educar Jugando, Rousseau plantea a la Nueva Educación cuatro máximas fundamentales:

- a) Es preciso educar al niño por la libertad y para la libertad.
- b) Dejad madurar la infancia en el niño.
- c) La educación del sentimiento debe anteponerse a la inteligencia.
- c) El saber importa menos que el ejercicio del juicio.

El juego por tanto, estimula a tener y mantener una actitud positiva frente a situaciones cotidianas, nos ayuda para que día a día la afrontemos con la alegría, optimismo, confianza, decisión, libertad, etc., ingredientes indispensables para un desarrollo sano de la personalidad, en especial de los niños, pues esta etapa es el origen para cualquier conducta y comportamiento humano.

## **2.6 DESARROLLO DEL JUEGO EN LOS DE SIETE A ONCE AÑOS SEGÚN PIAGET.**

El período que abarca las edades de los seis a los doce años, en los niños (as), tiene como experiencia primordial, el ingreso a la escuela, en esta etapa el niño (a) debe abandonar su casa para ingresar a un nuevo mundo, que además es desconocido, en el que todos los miembros que conforman su familia y su cosmos quedan fuera, el juego es un paso previo para una socialización sana y objetiva en el plano real, entonces el juego es la herramienta trascendental para la adaptación del niño (a) a su a esta nueva realidad y su normal y armonioso desenvolvimiento; como profesores es de suma importancia conocer las Etapas de Desarrollo Evolutivo de Piaget y sus repercusiones, pues la niñez no es un fútil paso a la edad adulta, ya que tiene su propio valor; en la actualidad se reconoce que en la niñez se asientan muchas de las claves del ser humano y de lo que será en el futuro, esta afirmación ha sido alentada por Sigmund Freud que sostiene que “todo hombre es su infancia”.

Según las investigaciones sobre las etapas del desarrollo evolutivo en el niño, Piaget sostiene que “los niños a los de 7 a 11 años, entran a la etapa de operaciones concretas. Ahora pueden manejar símbolos, pero de objetos concretos, no ideas abstractas ni procesos lógicos” (Klingler Cynthia. Pág. 47)

Piaget considera a la actividad, en este caso al juego como un elemento totalmente indispensable en todo tipo de aprendizaje, o por lo menos en lo que corresponde a los aspectos operativos del pensamiento, que le servirá para resolver problemas concretos de su realidad inmediata, aquí se debe tener presente que los niño (as) en esta etapa no pueden operar sobre enunciados verbales que no tengan su correlato en la realidad, esta destreza la desarrollará en la adolescencia, cuando llegue al período de las operaciones formales.

Jean Piaget afirma que el niño, en esta etapa construye activamente sus conocimientos con la interacción entre sus capacidades innatas y la información que recibe del medio que lo rodea; las estructuras cognitivas no aparecen de manera espontánea, sino son construcciones que se realizan durante procesos de intercambio como se trato anteriormente, de ahí el nombre de constructivismo, con el que se asocia esta concepción; este proceso de construcción tiene su justificación en la existencia de las **invariantes funcionales** “la organización y la adaptación”(Klingler Cynthia. Pág. 45). Estas destacan dos momentos muy significativos del mismo: la asimilación y la

acomodación, pasos complementarios que establecen la adaptación del individuo a su ambiente.

En el ámbito cognitivo, la teoría piagetiana sostiene que el niño en esta etapa de avance intelectual desarrolla:

La noción de identidad (capacidad de darse cuenta de que un objeto sigue siendo el mismo aún cuando tenga otra forma).

La noción de conservación (básicamente de peso, masa y volumen).

La reversibilidad “capacidad permanente de regresar al punto de partida de la operación, de efectuar operaciones inversas y restablecer la identidad”, elementos asociados a la descentración del pensamiento. ([www.slidshare.net/mediadora/el-juego-segùn-Jean-Peaget](http://www.slidshare.net/mediadora/el-juego-segùn-Jean-Peaget)).

En el ambiente escolar el niño tendrá la capacidad de comprender que otras personas pueden percibir la realidad de manera diferente a la de él.

El lenguaje se vuelve más socializado y reemplaza a la acción.

Estas líneas evolutivas nos ayudarán para conocer el proceso de aplicación progresivo de las actividades de juego, asentadas en características particulares de los juegos y según la función de las etapas de desarrollo y las variaciones de la conducta de los niños, y adaptarlos al proceso de enseñanza aprendizaje de acuerdo a la creatividad del profesor:

### **HASTA LOS 8 AÑOS.**

- Mayor conciencia corporal.
- Más fluidez de movimiento.
- Desarrollo de la sensibilidad.
- Atrevimiento y valor en sus actos.
- Gran velocidad de imitación y captación.

### **HASTA LOS 12 AÑOS.**

- Habilidad en el comportamiento motor.
- Gran capacidad de trabajo y juego.
- Controla las actividades que realiza de espacio y tiempo.
- Realiza fácilmente trabajos manuales.

- Desarrollo de juegos de movilidad y flexibilidad.
- Desarrollo de juegos de resistencia.
- Juegos pre-deporte.
- Mejora la capacidad de esfuerzos constantes.
- Mejora su equilibrio.
- Desarrolla en el crecimiento más aceleradamente la musculatura que la estructura ósea.
- Le atrae el carácter competitivo de los juegos.

## **2.7 ROL DEL NIÑO FRENTE AL JUEGO**

El rol del niño frente al juego sería de dedicarse a jugar, esto le permitiría o le facilitaría acercarse a su naturaleza.

El juego sin el niño no existe y el niño sin el juego, se le estaría privando o renunciando a la posibilidad de aprender.

El niño, el juego y el aprendizaje están estrechamente vinculados.

El niño (a) va desarrollándose de acuerdo a su naturaleza, influencia del medio, motivaciones, limitaciones, etc., esto le servirá para ir generando su propio aprendizaje, pues empieza a imaginar y crea su propio mundo.

El papel del niño es jugar, es decir crecer, pues los niños (as) sin jugar pueden sucumbir en la más grande de las tristezas.

## **2.8 ASPECTOS POSITIVOS Y SU REPERCUSIÓN EN LOS NIÑOS.**

### **Importancia y valor del juego en la niñez:**

- Por medio del juego el niño (a) se comunica con el medio.
- El juego continuamente tiene sentido, según sus propias experiencias y necesidades específicas.
- El juego señala la ruta a la vida interior de los niños (as); emiten sus deseos, fantasías, temores y conflictos simbólicamente a través del juego.
- El juego del niño (a) refleja su percepción de sí mismos, de otras personas, y del mundo que les rodea.
- A través del juego los niños median con su pasado y su presente, y se preparan para el futuro

- El juego estimula todos los sentidos.
- El juego enriquece la creatividad y la imaginación.
- El juego favorece para utilizar energía física y mental de maneras productivas y /o entretenidas.
- El juego es divertido, y los niños (as) tienden a recordar las lecciones aprendidas cuando se están divirtiendo.

#### **El juego facilita el desarrollo:**

- Habilidades físicas como: agarrar, sujetar, correr, trepar, balancearse.
- Del habla y lenguaje: desde el balbuceo, hasta contar cuentos y chistes.
- Las destrezas sociales: cooperar, negociar, competir, seguir reglas, esperar turnos.
- La inteligencia racional: comparar, categorizar, contar, memorizar.
- La inteligencia emocional: autoestima, compartir, sentimientos con otros.

#### **El juego facilita el aprendizaje sobre:**

- Su cuerpo: habilidades, limitaciones.
- Su personalidad: intereses, preferencias.
- Otras personas: expectativas, reacciones, cómo llevarse con adultos y con niños.
- El medio ambiente: explorar posibilidades, reconocer peligros y límites.
- La sociedad y la cultura: roles, tradiciones, valores.
- Dominio propio: esperar, perseverar, lidiar con contratiempos y derrotas.
- Solución de problemas: considera e implementar estrategias.
- Toma de decisiones: reconocer opciones, escoger, y lidiar con las consecuencias.

#### **El juego a través de las etapas de desarrollo de los niños:**

- 0-1 año: estimulación de los sentidos, repetición, colores brillantes.
- 1- 3 años: movimiento físico, comienza el juego imaginativo, juego paralelo.
- 3-5 años: arte, construcción, juego con otros niños o adultos.

- 6- 12 años: juego social, juego de reglas, juego que complementan actividades escolares, desarrollo de intereses personales, juego independencia, colaborativo y competitivo.

**Ayudando los maestros y a sus alumnos a desarrollarse y aprender a través del juego:**

- Los niños que juegan con adultos tienden a desarrollar más su creatividad.
- No perder de vista a sus niños para descubrir sus habilidades y preferencias.
- Confiar que los niños dirijan la actividad de juego; usted puede añadir complejidad.
- Estimular la creatividad en lo referente al material de trabajo.
- Ofrecer reconocimiento y felicitación cuando los niños (as), hablan comparten, ayudan, piden ayuda, aceptan ayuda, tratan los juguetes o material de trabajo con cuidado, usan su imaginación, demuestran paciencia y perseverancia, intentan algo nuevo, ponen esfuerzo, recogen sus juguetes o materiales de trabajo, usan buenos modales, o demuestran destrezas artísticas, atléticas, mecánicas, o de razonamiento.
- Detallar en voz alta el juego de sus niños, manifestando atención e interés, enseñando conceptos, y dando ejemplo de cómo usar el lenguaje.
- Imitar el juego apropiado de sus niños, demostrando aprobación, implicación, y dando ejemplo de cómo imitar y compartir con otros.
- Expresar el habla adecuada de sus niños durante el juego, demostrando que escuchamos, aceptamos, y comprendemos lo que dicen, y ayudándolos a desarrollar sus destrezas de comunicación.
- Dar reconocimiento a las conductas apropiadas de sus niños durante el juego, dejándoles saber lo que nos gusta, ayudando a fomentar una buena relación con sus niños, y causando que se repitan con más frecuencia.

- Ignorar conductas inapropiadas de los niños durante el juego (a menos que sean peligrosas o destructivas), reduciendo la frecuencia de estas conductas.
- Ofrecer estructura y orden durante el juego, facilitando una sensación de seguridad en sus niños.
- Establecer límites, enseñándoles lo que es aceptable y lo que no lo es.
- Hacer preguntas a los niños durante el juego, sin convertirlo en un interrogatorio.
- Observar el juego de sus niños, para notar indicadores de dificultades o necesidad de ayuda profesional ( por ejemplo, evaluación pediátrica o psicológica)
- Mediante el juego se puede detectar si los niños parecen inmaduros para su edad.
- Mediante el juego notar si los niños han regresado a una etapa más atrasada.
- Mantener la atención y enfocar la concentración.
- Notar cómo los niños expresan sus emociones durante el juego.
- Ver como el niño se conducen cuando juegan con otras personas.

## **2.9 CONCLUSIONES**

Se resumiría que el juego es la actividad que conduce al niño, investigar y conocer el mundo que les rodea, los objetos, las personas, los animales, la naturaleza, inclusive posibilidades y limitaciones, según su edad. Es el instrumento que les faculta para ir paulatinamente estructurando, comprendiendo y aprendiendo su mundo exterior. Estos conocimientos que adquiere a través del juego les conducen a reestructurar lo que ya poseen e integrar en ellos los nuevos conocimientos que van adquiriendo. Jugando, el niño desarrolla su imaginación, el razonamiento, la observación, la asociación y comparación, su capacidad de comprensión y expresión, contribuyendo así a su formación integral.

## **CAPÍTULO III**

## DIAGNÓSTICO SOBRE EL NIVEL DE APLICACIÓN DE LA ORTOGRAFÍA.

### 3.1 ELABORACIÓN DE CUADROS ESTADÍSTICOS.

Para precisar el grado de problemas ortográficos que se presentan en el Cuarto Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Santo Domingo de Guzmán” se aplicó, examinó unas pruebas de diagnóstico a los niños y niñas, entrevistas a los profesores (as), con temas que constan en el Plan Curricular Institucional y los Programas correspondientes de dicho año lectivo, que a continuación se hará un análisis minucioso de cada dificultad ortográfica, obteniendo los siguientes resultados:

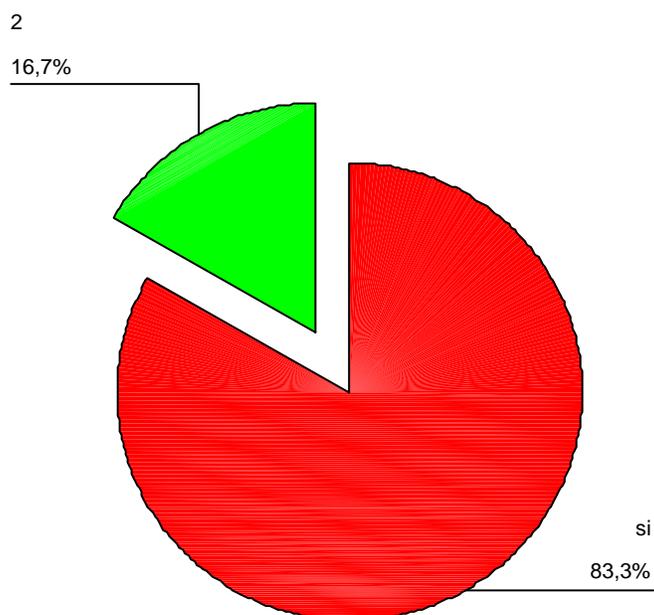
#### 1.- COLOCA LA TILDE O ACENTO ORTOGRÁFICO EN LAS SIGUIENTES PALABRAS:

Camaleón - murciélago - pared - árbol - panadería - escuela.

Camaleón

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos si	15	83,3	83,3	83,3
2	3	16,7	16,7	100,0
Total	18	100,0	100,0	

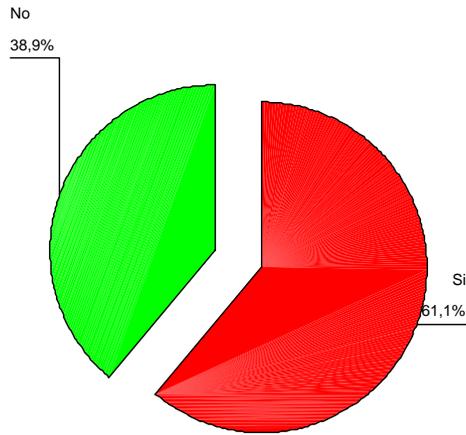
## Camaleón



## Murciélago

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos Si	11	61,1	61,1	61,1
No	7	38,9	38,9	100,0
<b>Total</b>	<b>18</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

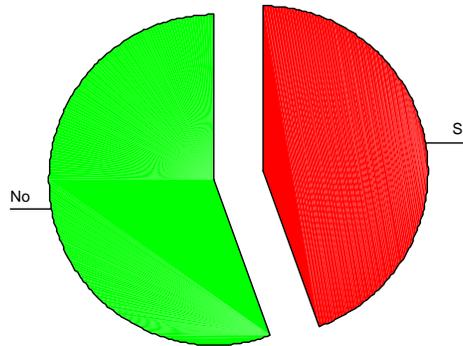
## Murciélago



### Árbol

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Si	8	44,4	44,4	44,4
	No	10	55,6	55,6	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

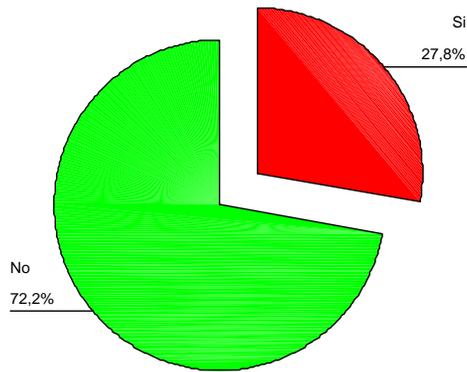
### Árbol



**Panadería**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Si	5	27,8	27,8	27,8
	No	13	72,2	72,2	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

**Panadería**

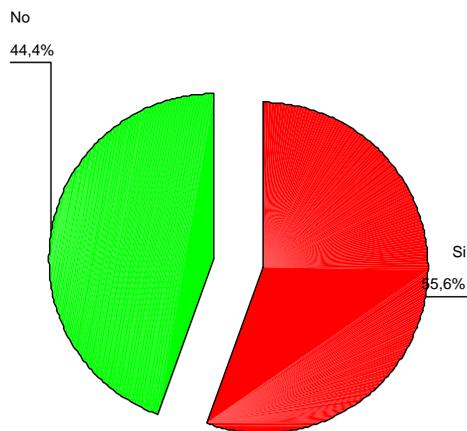


**2.- ESCRIBE EL NOMBRE DE LOS SIGUIENTES DIBUJOS:**

### Escuela

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Si	10	55,6	55,6	55,6
	No	8	44,4	44,4	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

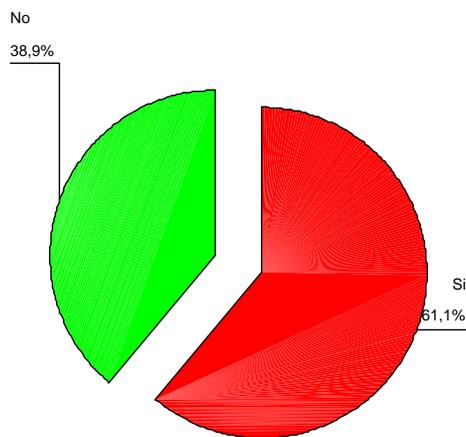
### Escuela



### Ciudad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Si	11	61,1	61,1	61,1
	No	7	38,9	38,9	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

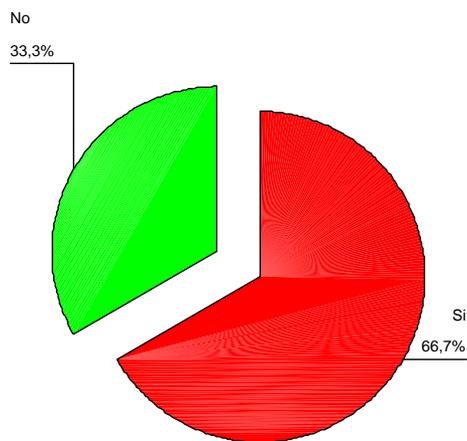
### Ciudad



Pie

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Si	12	66,7	66,7	66,7
	No	6	33,3	33,3	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

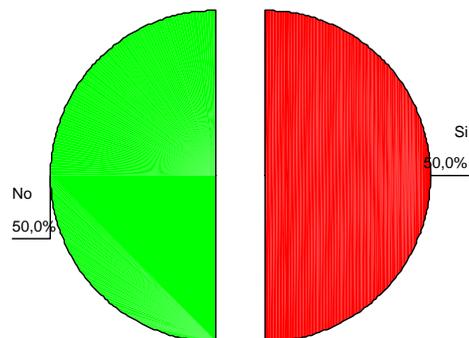
Pie



### Sastrería

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Si	9	50,0	50,0	50,0
	No	9	50,0	50,0	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

### Sastrería



**3.- UBICA ESTAS PALABRAS EN LA COLUMNA QUE CORRESPONDA:**

**AGUDAS**

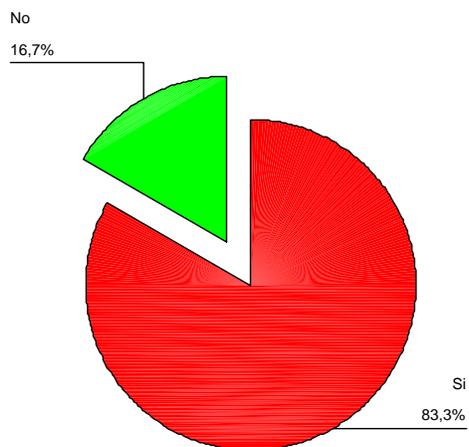
**GRAVES**

**ESDRÚJULAS**

**Semana**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Si	15	83,3	83,3	83,3
	No	3	16,7	16,7	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

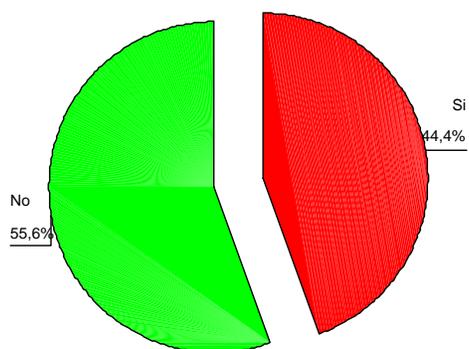
**Semana**



### Examen

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Si	8	44,4	44,4	44,4
	No	10	55,6	55,6	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

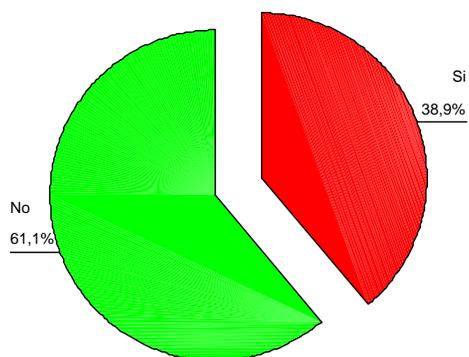
### Examen



### Canción

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Si	7	38,9	38,9	38,9
	No	11	61,1	61,1	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

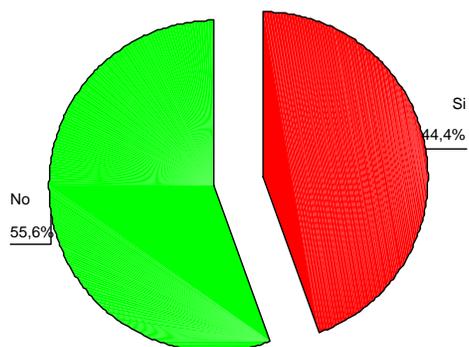
### Canción



### Teléfono

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Si	8	44,4	44,4	44,4
	No	10	55,6	55,6	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

### Teléfono

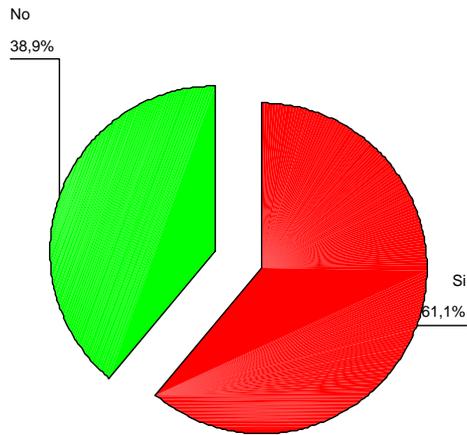


**4.- PINTA LAS PALABRAS QUE ESTÁN ESCRITAS CORRECTAMENTE:**

### Sábado

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Si	11	61,1	61,1	61,1
	No	7	38,9	38,9	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

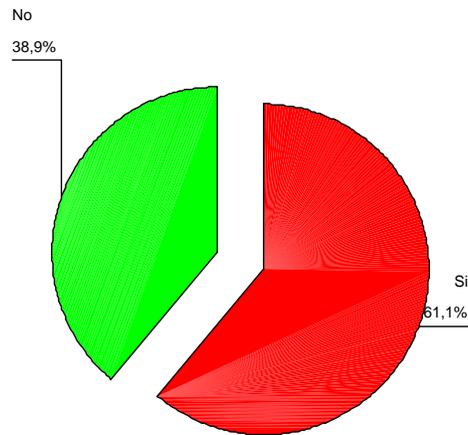
### Sábado



### Máquina

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Si	11	61,1	61,1	61,1
	No	7	38,9	38,9	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

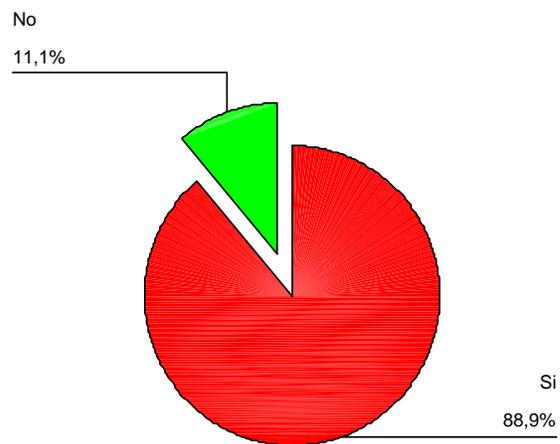
### Máquina



### Cárcel

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Si	16	88,9	88,9	88,9
	No	2	11,1	11,1	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

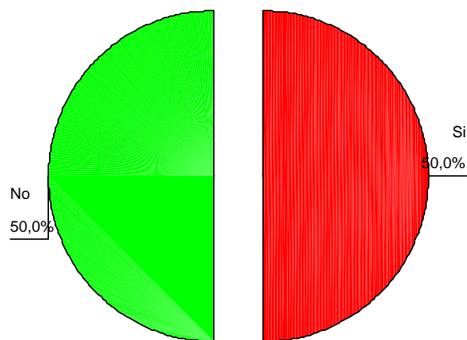
### Cárcel



**Sofía**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Si	9	50,0	50,0	50,0
	No	9	50,0	50,0	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

**Sofía**



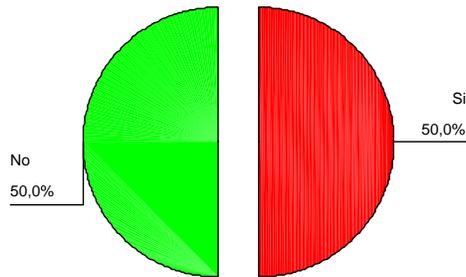
**5.- DICTADO DE UN PÁRRAFO:**

**Los niños y niñas de la escuela "SANTO DOMINGO DE GUZMÁN" son educados, aseados y estudiosos. Su profesora Ines es buena y generosa.**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Si	9	50,0	50,0	50,0
	No	9	50,0	50,0	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Los niños y niñas de la escuela Santo Domingo de Gusmán, son educados, aseados y estudiosos. Su profesora Ines es

buena y generosa.

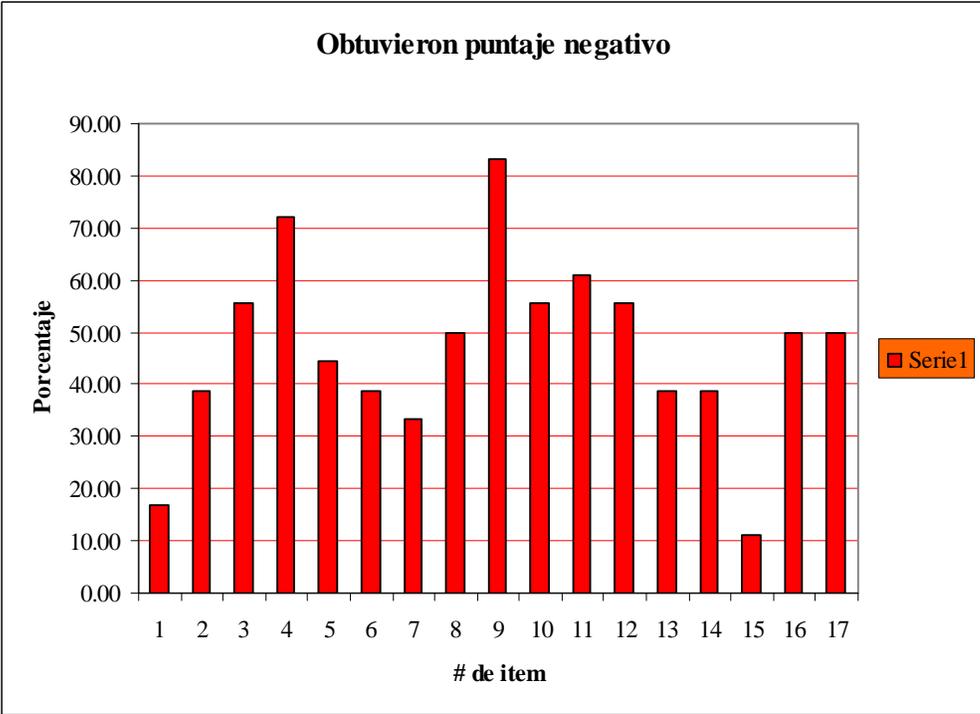


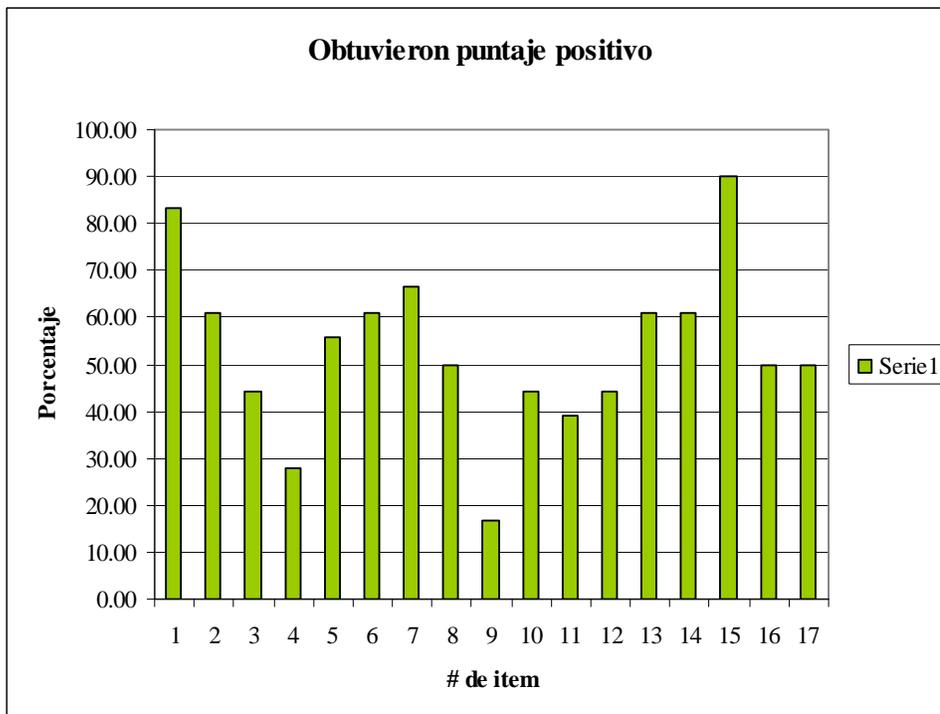
### 3. 2. INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Una vez analizadas las pruebas aplicados a los niños y niñas en forma minuciosa cada una de las dificultades ortográficas, se interpretarán los resultados de la siguiente manera:

Alumnos que obtuvieron puntaje positivo clasificados por pregunta

Ítem	si	no
1	83.30	16.70
2	61.10	38.90
3	44.40	55.60
4	27.80	72.20
5	55.60	44.40
6	61.10	38.90
7	66.70	33.30
8	50.00	50.00
9	16.70	83.30
10	44.40	55.60
11	38.90	61.10
12	44.40	55.60
13	61.10	38.90
14	61.10	38.90
15	89.90	11.10
16	50.00	50.00
17	50.00	50.00





### 3.3 CONCLUSIONES

De acuerdo con los resultados obtenidos en el Cuarto Año de Básica, se concluye que aproximadamente el 50% de los estudiantes tienen problemas en la escritura de la palabras con alguna dificultad, pues no aplican las correspondientes reglas ortográficas.

Junto con los maestros y maestras de la institución se llegó a conclusión; de probar con nuevas herramientas pedagógicas, para superar esta realidad y así mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

## **CAPÍTULO IV**

### **ELABORACIÓN Y PROPUESTA DEL PAQUETE DIDÁCTICO**

#### **4.1 INTRODUCCIÓN**

Este material didáctico pretende que el estudiante aprenda a representar conceptos del mundo real; como: más – menos, antes – después, orden – caos, correcto – incorrecto, por símbolos, en este caso: medida y color. Al llegar el niño a estas representaciones simbólicas lo que ha hecho es manejar el plano de las representaciones e interpretaciones desde el punto de vista de la lógica. Aprendizaje, que después será transferido y aplicado en los contenidos de Ortografía que enuncié antes. No es un recurso fruto del azar o de la improvisación, sino de la diaria experiencia y de la reflexión, principalmente de los postulados de Jean Piaget y adaptados con las limitaciones del caso a la hora sociedad actual. Podrán aparecer limitaciones o errores, pero hay que aceptar que es propio de la investigación, del sano deseo de avanzar y construir.

#### **4.2 JUSTIFICACIÓN**

Si bien no se ha realizado un estudio específico a nivel nacional a través del Programa Nacional Aprendo, sin embargo, por experiencias propias y compartidas, se conoce que es un problema o deficiencia bastante generalizado. Ha habido intentos y aportes para ayudar en su solución, pero es muy poco lo que se ha conseguido.

El presente paquete no aspira a ser uno más, sino una oportunidad para debatir, capacitarse y buscar correctivos, con el único objetivo, de mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje en el 4to año de Educación Básica y porque no con los demás estudiantes.

#### **4.3 OBJETIVO**

Proporcionar material didáctico apropiado, él cual servirá de guía a maestros y estudiantes para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

#### **4.4 ELABORACIÓN Y PROPUESTA DEL PAQUETE DIDÁCTICO**

El paquete va en función de los profesores y de los y las estudiantes, porque las faltas detectadas dependen de ambos y no solo del uno. Del primero por ignorar o no aplicar

elementales principios y recomendaciones psicológicas y del segundo, porque no conoce y no puede aplicar esos principios a lo que escribe.

Además y entre otras ventajas, el uso de material concreto que representa a abstracciones del lenguaje, permite:

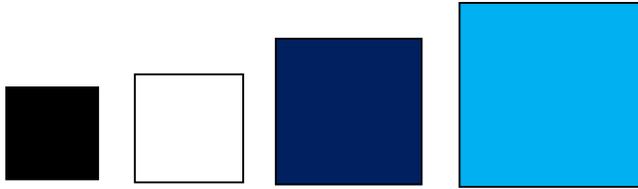
- a) El generar fuentes de lenguaje y sistemas propios para el razonamiento infantil con capacidad deductiva: los tres aparecen cuando se trabaja con un tema específico de Ortografía. Por ejemplo: la simple presentación de la ficha de color negro activa la información procesada y almacenada en la memoria, que corresponde a las palabras agudas, que éstas llevan mayor fuerza de voz en la última sílaba y finalmente a la deducción: cuando terminan en **n, s o cualquier vocal**, llevan tilde; y, cuando no tiene la última característica, son palabras agudas pero no llevan tilde.
- b) Permite la instrumentación, al análisis y la fundamentación: cada ficha es un instrumento que por su color, tamaño y en algunos casos grosor, origina y lleva al análisis profundo y a la fundamentación científica del principio, regla o norma ortográfica.
- c) El recurso principal es el juego de lógica numérica con cuatro piezas o fichas, es una variante de la torre de Hanoi, y que en lo posterior sufrirá algunos cambios en tamaño y color.

El profesor y estudiantes tienen que familiarizarse con este material y con su empleo, que obedece o se rige por lo siguiente:

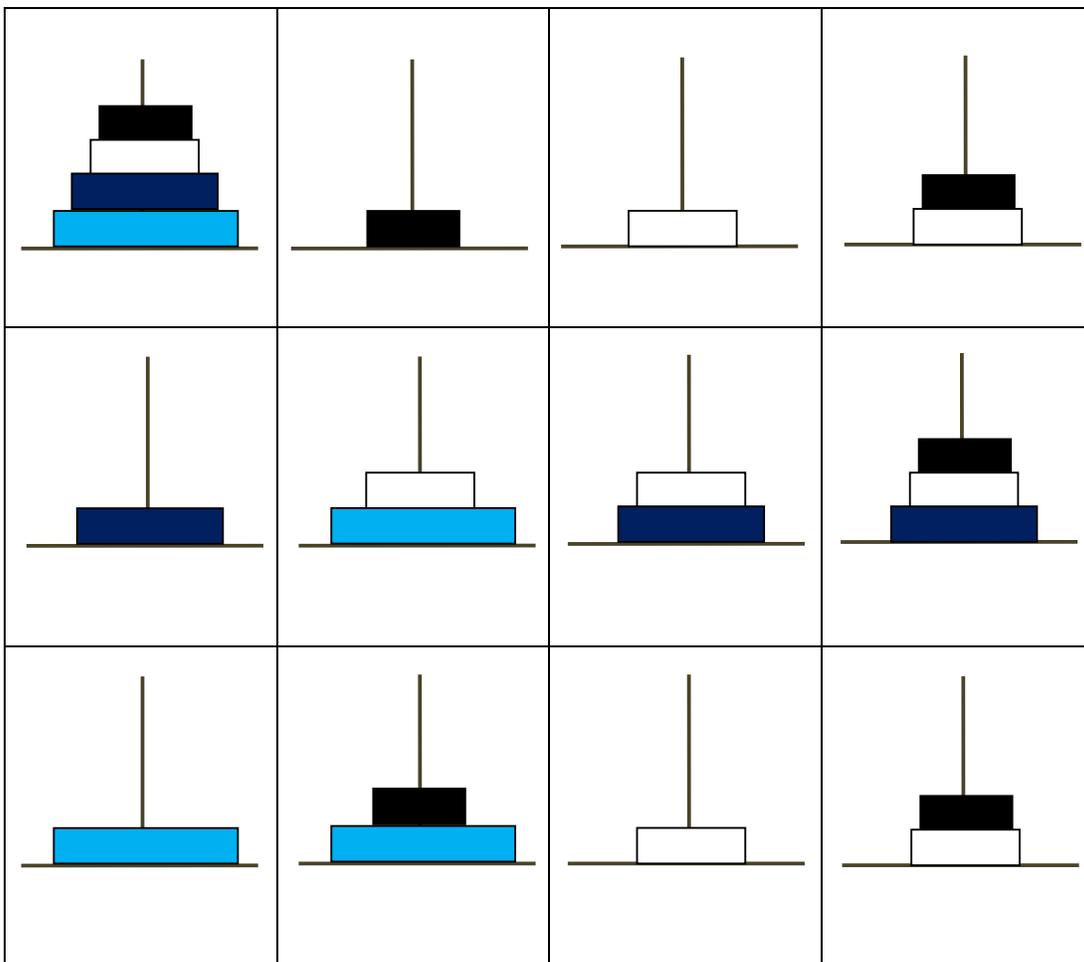
- Cada pieza se mueve una vez de un eje a otro.
- Nunca una ficha menor o más pequeña, sino siempre sobre la más grande.
- Se puede hacer cualquier movimiento.
- El número máximo de movimientos y además el correcto cuando se juega con 4 fichas, es el de 15. Un número mayor a ese, es el indicativo que hay error, y por lo mismo, hay que revisar y rectificar. En conclusión la fundamentación para el traslado de cuatro fichas es la realización de 15 movimientos, ni uno más, ni uno menos.

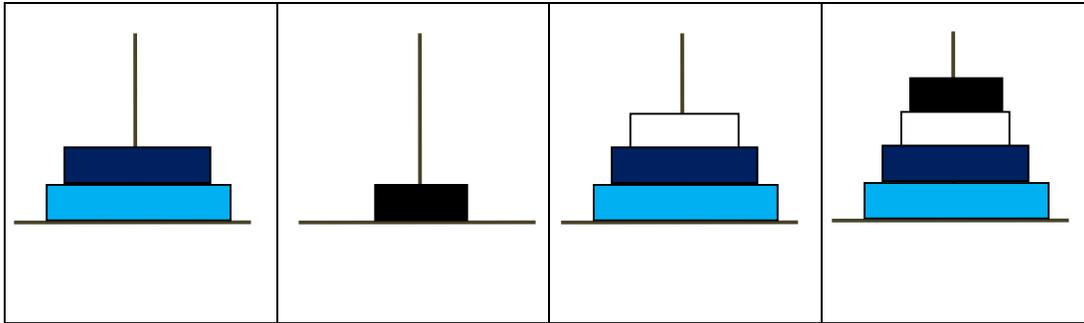
Este principio habrá que reforzar las veces que sean necesarias.

Las piezas de madera a utilizarse son las siguientes:



La representación gráfica de los 15 movimientos es:





#### 4.5. TEMAS O CONTENIDOS Y TRATAMIENTO.

**4.5.1 Clasificación de palabras por el número de sílabas:** Partimos de un ejemplo y de la aplicación del juego lógico con las 4 fichas al presente tema.

La palabra “carretera” dividida en sílabas y darle a cada disco la representación de una sílaba: ca = 1, rre = 2, te = 3 y ra = 4.

Trasladar de un eje y por sílabas la palabra carretera a otro, haciendo énfasis solo en la sílaba ya no en el número. Detenerse en cada movimiento para ir leyendo las sílabas obtenidas, así estén separadas. Eso para que valide y comprenda el valor de la lógica y de lo correcto, hasta que finalmente llegue a obtener y leer la palabra completa.

Hacer el mismo ejercicio con más palabras de cuatro sílabas.

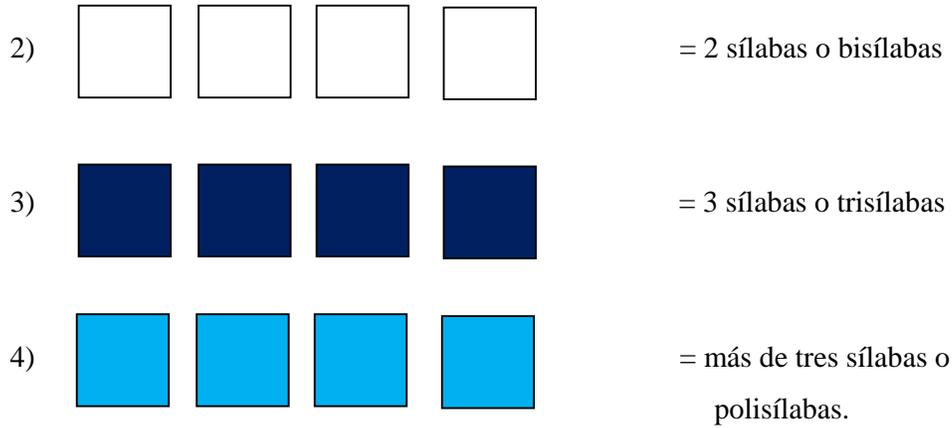
Hacer ejercicios con las palabras de 3 sílabas como: corazón, camino;

Hacer ejercicio con las palabras de 2 sílabas: sombra, papel, cárcel, canción y de una sílaba: mal, fe, por, con, etc.

La repetición y lógica utilizada en los mencionados ejercicios, permitirá el conocimiento y diferenciación correcta de lo que es una sílaba; y así llegar a la clasificación y determinación lógica de palabras monosílabas, bisílabas, trisílabas, cuadsílabas y polisílabas.

Se produce la primera variación del modelo original y para nuevos ejercicios se pueden utilizar para cada clarificación, piezas del mismo tamaño y color, así:

1)  = 1 sílaba



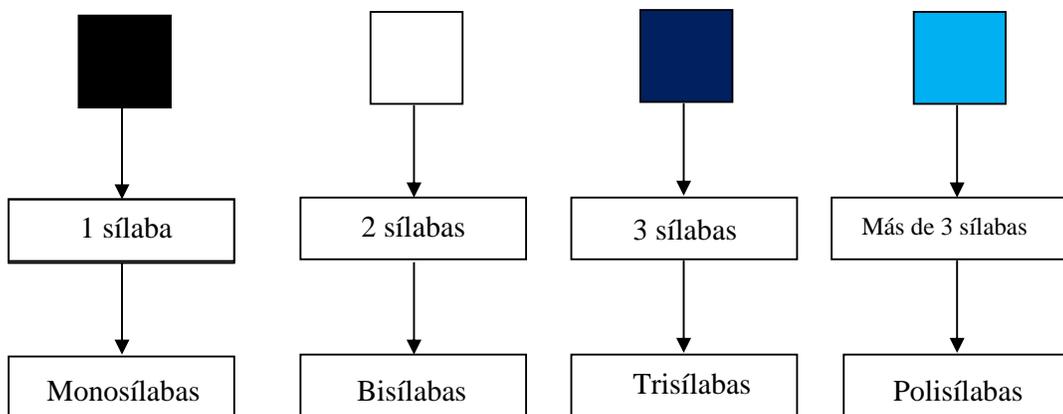
De tal manera que la representación lógica y simbólica del profesor corresponda a:



De esta manera pueden hacerse ejercicios lógicos en base a símbolos de análisis – síntesis, comparación, correspondencia, todo- partes, etc.

Lo que se pretende es demostrar que el constructivismo es factible y más agradable a través de la lógica de modelos, formas, tamaños y colores, y que es una de las maneras en que el niño ve, hace y comprende, pues el mismo rectifica cuando se equivoca, porque se dio cuenta.

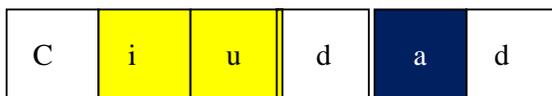
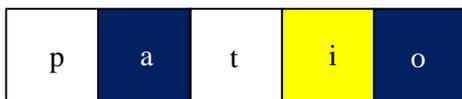
Para la comprensión lógica de la clasificación se recomienda utilizar fichas para la elaboración de mapas conceptuales como el siguiente, elaborado en alto relieve:



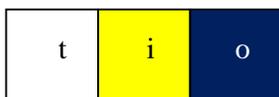
Como se advierte en el trabajo con fichas que representan a las palabras monosílabas, bisílabas, trisílabas y polisílabas, la sola presentación de cada una ellas (por el color) tiene que generar la respectiva representación en palabras y la correspondiente deducción: la ficha negra representa (se lee) a las palabras sílabas, las que tiene una sola sílaba. Igual procedimiento para el resto de la clarificación.

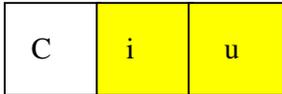
#### 4.5.2 EL DIPTONGO.

Para la construcción del concepto “**diptongo**” se llega a un acuerdo con los estudiantes, en el sentido de que se emplearán fichas de color azul para las vocales abiertas y de color amarillo para las cerradas a fin de que visualicen, y luego construyan uniones de dos vocales, una cerrada y una abierta o viceversa o de dos cerradas en una sola sílaba. Para construcción ya de palabras, las consonantes se pueden representar con fichas de color blanco, por ejemplo:

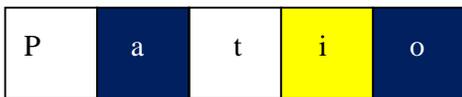


Separando estas palabras en sílabas a fin de comprobar que las antedichas uniones se pronuncian en una sola sílaba:





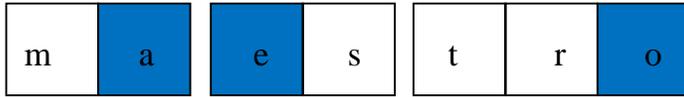
Después de la comprensión del color, se coloca la respectiva letra encima del mismo, de la siguiente manera:



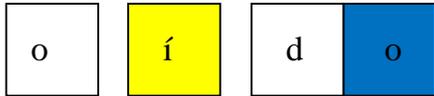
Repetiendo este ejercicio el número de veces que sean necesarias, se buscará la asociación que genere el diptongo: pronunciación en una sola sílaba de una vocal cerrada y una abierta o viceversa, o de dos cerradas. Logrando esta comprensión en base al razonamiento y a la representación simbólica en formas y en colores, se pasará a trabajar con letras, sílabas y palabras, hasta llegar al total dominio.

#### **4.5.3 EL HIATO.**

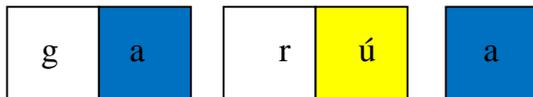
El conocimiento anterior sirve de soporte para el tratamiento del hiato. En este caso las vocales abiertas que se escriben y van juntas, se pronuncian en sílabas separadas, utilizando para ello fichas:



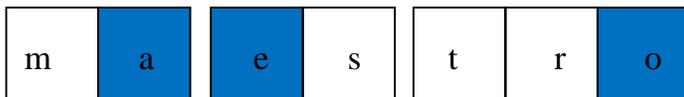
Una vocal abierta y una cerrada con tilde:



Una vocal cerrada acentuada y una abierta:



Luego de varios ejercicios de combinación lógica de las fichas se reemplazan por letras unidas en sílabas:



Se seguirá el mismo proceso de refuerzo indicando antes, y una con gran variedad de ejercicios referidos a distintas palabras, a fin de ir diferenciando el diptongo del hiato, **hasta llegar a la conclusión – deducción de:**

**-Que cuando dos vocales que van juntas se pronuncian en sílabas separadas se produce el hiato.**

Para este objetivo y un mayor refuerzo se pueden utilizar solamente las fichas azules y amarillas para llegar a la deducción de los casos, por inferencia lógica, de:

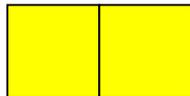
**-Que el diptongo se produce cuando se unen y se pronuncian en una sola sílaba:**



abierta y cerrada,



cerrada (sin tilde) y abierta,

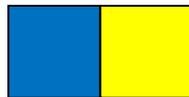


dos cerradas.

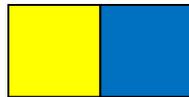
Que el hiato, en cambio, se producen en los siguientes casos de unión de vocales:



dos abiertas,



una abierta y una cerrada (con tilde),



una cerrada con tilde y una abierta.

#### **4.5.4 CLASIFICACIÓN DE LAS PALABRAS SEGÚN LA SÍLABA TÓNICA.**

Presentar para el conocimiento y práctica de la acentuación fichas, que identificarán la sílaba que lleva la mayor fuerza de voz:



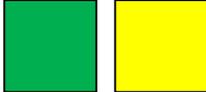
Verde: Sílaba àtona que no tiene fuerza de voz.

Rosado: Representa la sílaba tónica que tiene la mayor fuerza de voz,  
pero no se pinta o marca.

Amarillo: Representa la sílaba tónica que tiene la mayor fuerza de voz,  
pero que sí se pinta o marca.

Se le presentan al niño (a) varias palabras a fin de separarlas en sílabas y las vaya representando o reemplazando por las fichas, así:

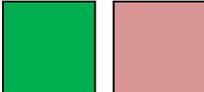
Delfín= 

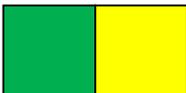
del – fin = 

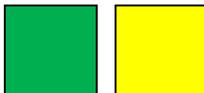
Manantial= 

ma – nan- tial = 

Feroz= 

fe – roz = 

Maní = 

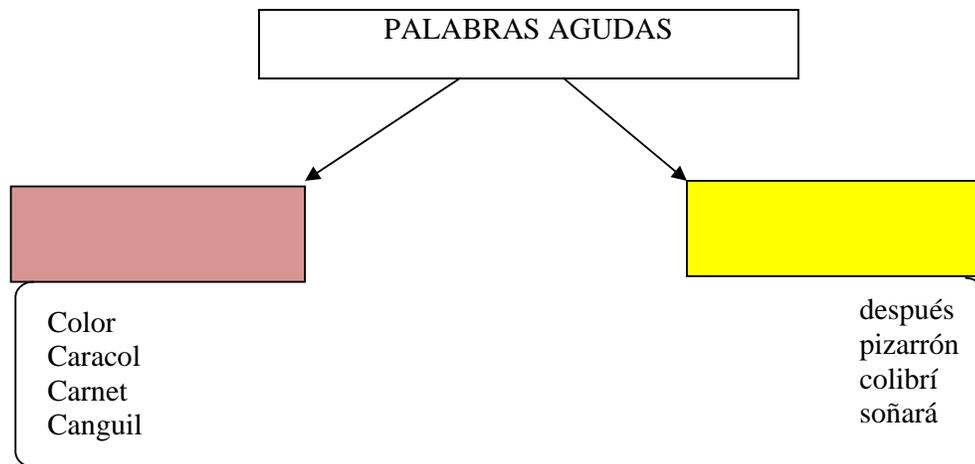
ma – nì = 

Decidirás =  de-ci-di-ràs= 

Con el apoyo de un fondo musical y con sonidos de las manos, pies o tambores se irá leyendo los colores, palabras y sílabas, y solo golpeando las sílabas tónicas y con mayor fuerza cuando se pinta la tilde en la agudas.

El mismo proceso se utilizará con las palabras graves y con las esdrújulas, hasta que en última instancia se realizarán ejercicios con los tres tipos de palabras, diferenciándolas por su sílaba tónica.

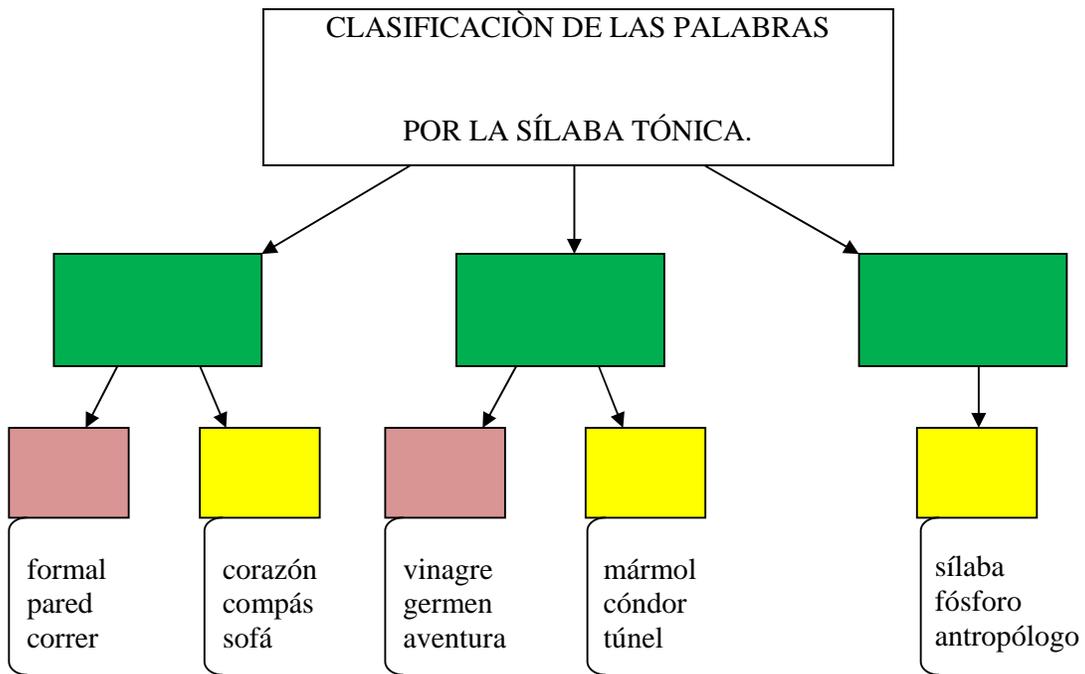
- Realizado este proceso se pasa a la clasificación en palabras agudas, graves y esdrújulas, comenzando por elaborar una mapa conceptual de las palabras agudas en base a palabras y a fichas de los colores antes enunciados y el momento en que se lea y memorice el mapa conceptual se acompañe de los sonidos y de la música recomendada, así:



En caso de error o equivocación se coloca otro color el rojo por ejemplo acompañado de un sonido característico y adaptado a ello, para que los estudiantes corrijan o rectifiquen, ocurrido ello se quita el color y sonido del error, esto hacen ellos mismos y no el maestro. No es un tipo de conductismo, sino del aprendizaje a través de la estimulación multisensorial.

Igual procedimiento, se utiliza para el análisis de las palabras graves y de las esdrújulas, hasta que finalmente se integrará la clasificación triple de la siguiente manera:

#### 4.5.5 CLASES DE PALABRAS SEGÚN LA SÍLABA TÓNICA.



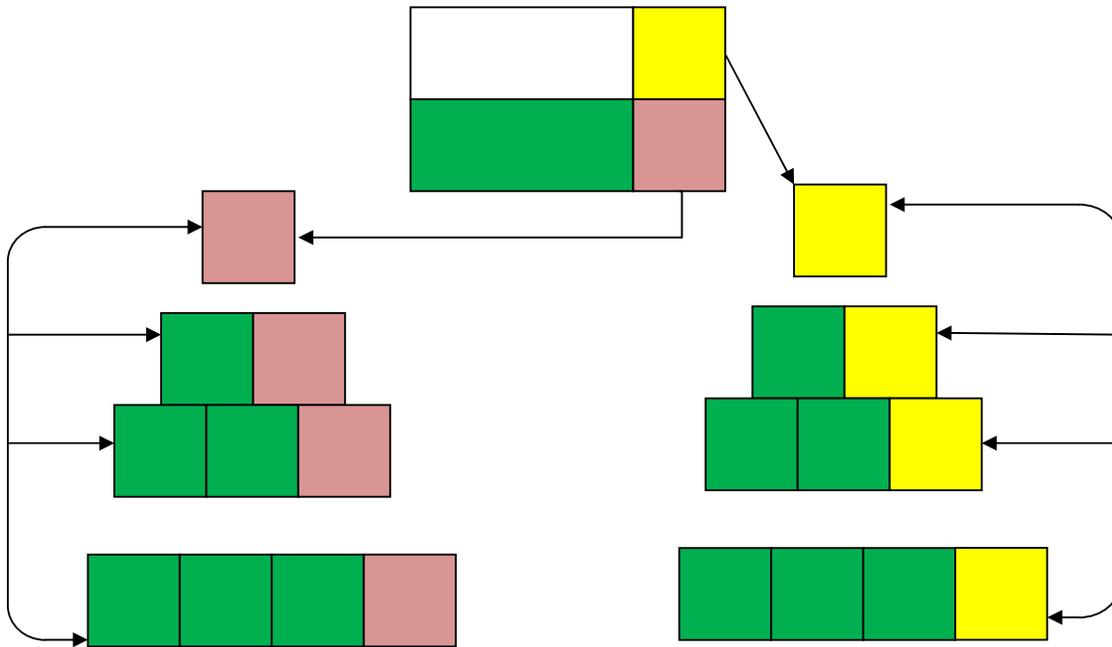
Es necesario aclarar que las tarjetas con las palabras escritas irán colocadas encima de las fichas de colores, por ejemplo:

Formal:  Una ficha rectangular dividida en dos partes: la izquierda es un cuadro verde y la derecha es un cuadro rojo.

Y así para todas las palabras que constan en la planificación.

Para la formulación y aplicación de las correspondientes reglas ortográficas se utilizará el mismo material y el siguiente proceso, pero serán los estudiantes los que en base a la construcción reflexionada lleguen a la formulación y posteriormente a la aplicación de la regla ortográfica.

Para el caso de la formulación de la regla ortográfica relacionada con las palabras agudas se participará del mapa conceptual elaborado con fichas de colores y tarjetas con las palabras:

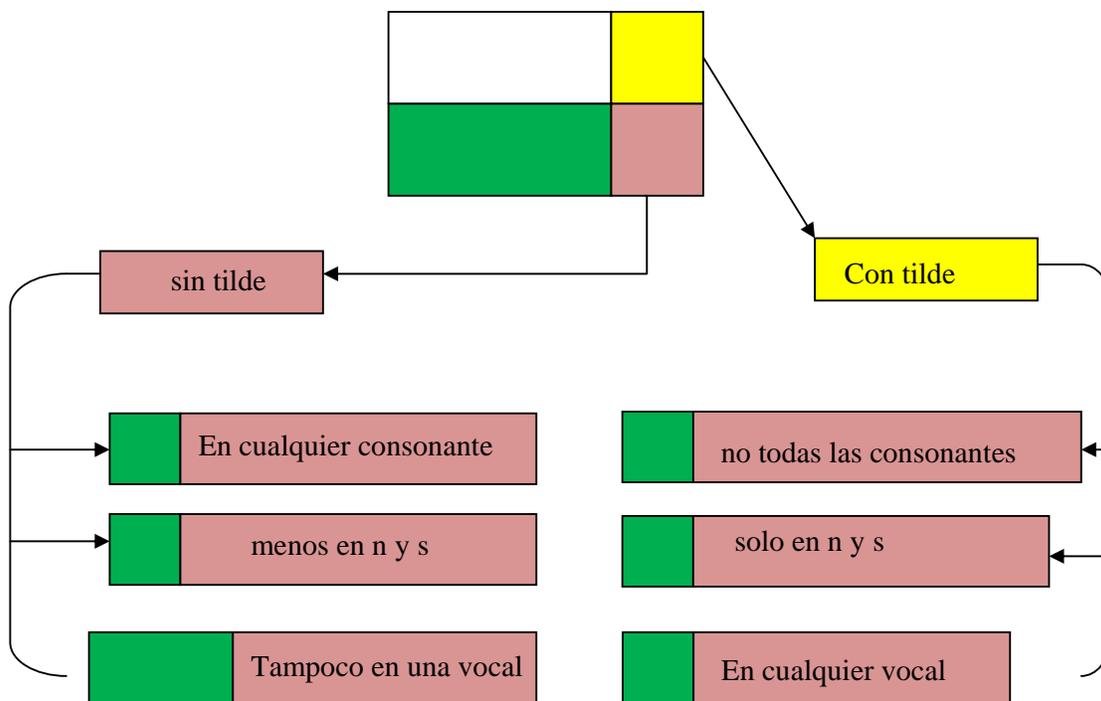


**Más grande**

Antes de reemplazar las fichas con tarjetas y con la respectiva palabra escrita, se obtiene en el trabajo constructivo y de exposición verbal las siguientes conclusiones, en base a la lectura gráfica:

- a.- Las palabras agudas pueden tener dos o más sílabas.
- b.- Las palabras agudas siempre tiene la sílaba tónica en la última sílaba.
- c.- Solo en algunos casos se pinta el acento o tilde en la sílaba tónica. En otros casos no se pinta o coloca, únicamente mantiene o conserva la mayor fuerza de voz.

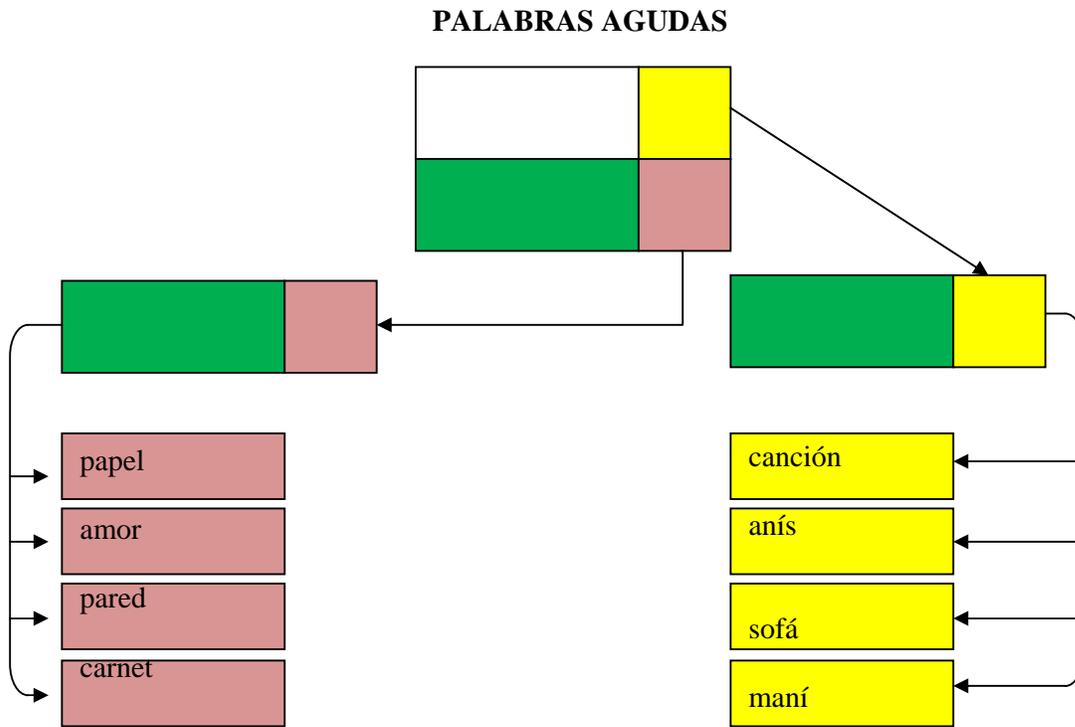
Acto seguido se procede a colocar tarjetas escritas en cada uno de los espacios ocupados por las fichas, así:



### Más grande

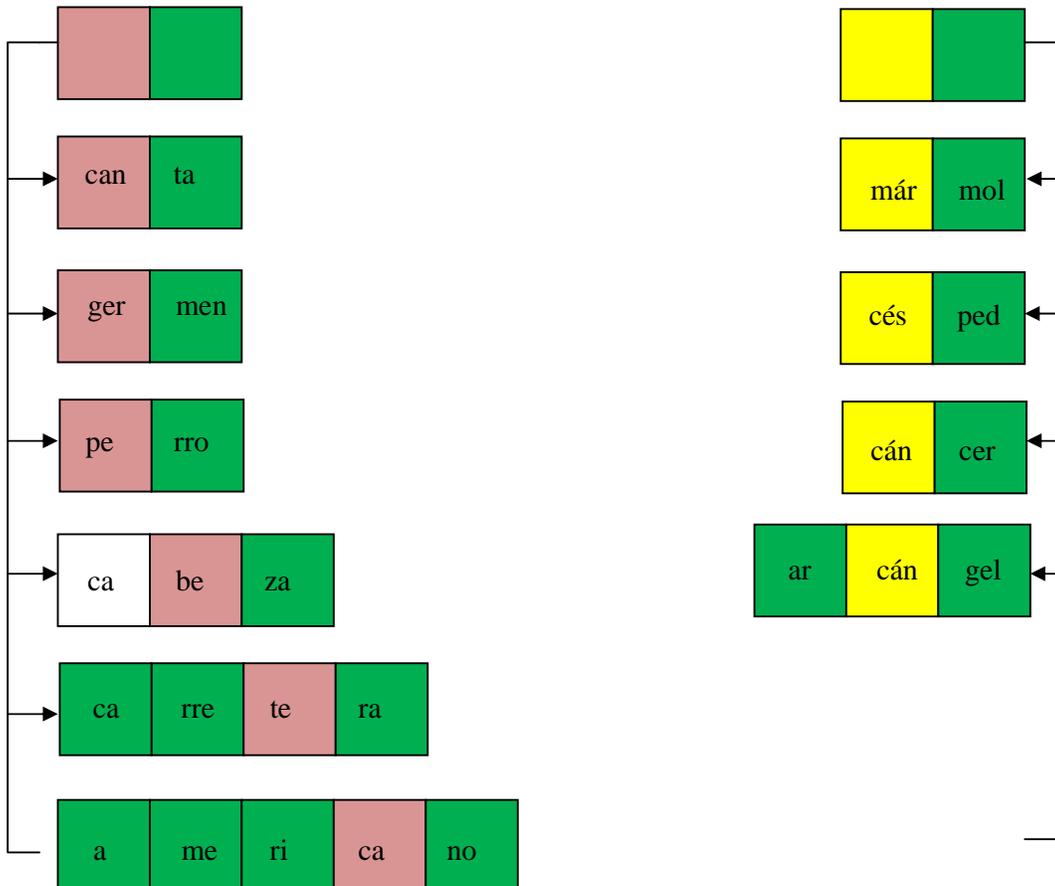
Para la elaboración de la respectiva regla ortográfica, en este caso la de las palabras agudas, se utilizará la técnica escogida por el maestro (a) que podría ser la del taller, en base a ella los estudiantes irán leyendo, comprobando y anotando las conclusiones, apoyándose en los mapas conceptuales elaborados con fichas y con tarjetas, construyendo un tercer mapa conceptual para su aplicación práctica. El mapa conceptual

elaborado gracias a la transferencia y aplicación práctica de conocimientos podría ser el siguiente:

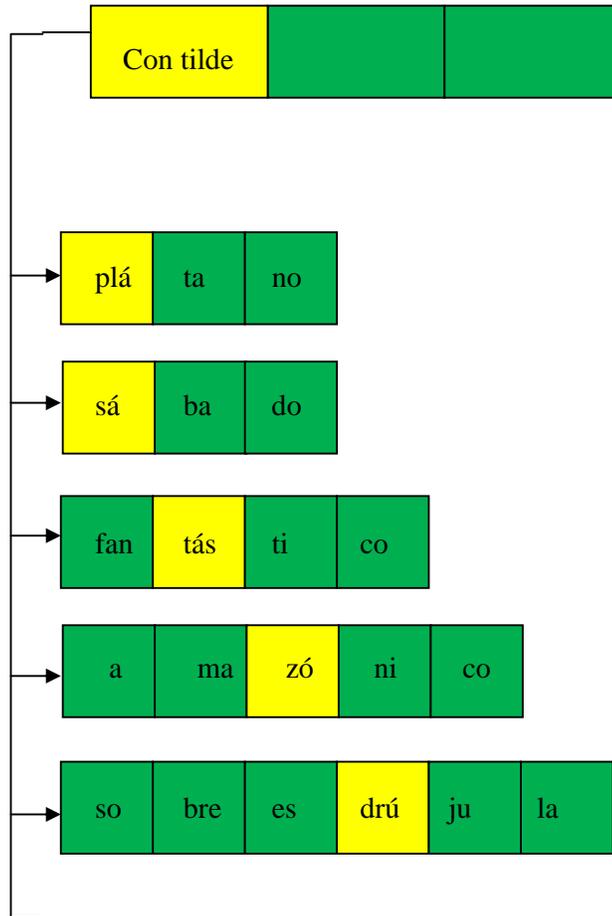


**Màs grande**

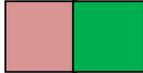
# PALABRAS GRAVES



## PALABRAS ESDRÚJULAS



A partir del dominio del trabajo con fichas de colores se puede aplicar la técnica de la ecuación de colores a los siguientes ejercicios:

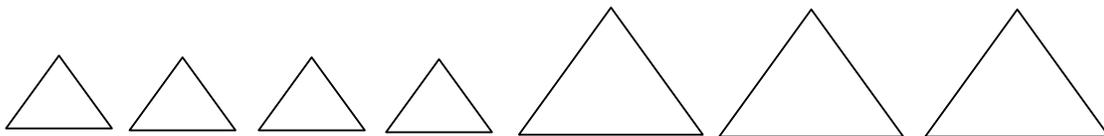
PROCESOS EJEMPLOS	SÍNTESIS – INDUCCIÓN				
	NOMBRE	MAYOR FUERZA DE VOZ	CON O SIN TILDE	EJEMPLO	REGLA
	Aguda	Última sílaba	Con tilde	Corazón	Aguda: que lleva tilde en la última sílaba porque termina en n.
	Aguda	Última sílaba	Con tilde	café	Aguda que lleva tilde en la última sílaba por que termina en vocal.
	Esdrújula	Antepenúltima sílaba	Con tilde	sábado	Esdrújula, siempre lleva tilde por que tiene la mayor fuerza de voz en la antepenúltima sílaba.
	aguda	Última sílaba	Sin tilde	papel	Aguda, no lleva tilde en la última sílaba, porque termina en l y no en n, s, o vocal.
	Grave	Penúltima sílaba	Con tilde	césped	Grave, lleva tilde en la penúltima sílaba por que termina en d y no en n, s o vocal.
	Grave	Penúltima sílaba	Sin tilde	santo	Grave, no lleva tilde en la penúltima sílaba por que termina en vocal.
	Grave	Penúltima sílaba	Sin tilde	Canten	Grave, no lleva tilde en la penúltima sílaba por que termina en n.

REGLAS	PROCESO	ANÁLISIS - DEDUCCIÓN	
		EJEMPLO	GRÁFICO
1) Palabras agudas son las que llevan tilde en la última sílaba tónica, porque en n, s o vocal.		corazón	
		anís	
		corrió	
Excepción: las palabras agudas que no llevan tilde en la última sílaba tónica, cuando termina en cualquier consonante menos en n, s o vocal.		pared	
		papel	
		reloj	
2) Palabras graves son las que llevan la tilde en la sílaba tónica que es la penúltima sílaba, y, termina en cualquier consonante menos en n, s o vocal.		cárcel	
		cóndor	
Excepción: las palabras graves no llevan tilde en la penúltima sílaba, que es tónica, cuando termina en n, s o vocal.		sueño	
		germen	
		pasos	
3) Palabras esdrújulas son las que llevan tilde en la antepenúltima sílaba que es la tónica.		sábado	
		esdrújula	
		amazónico	
Excepción: no se conoce ninguna			

#### 4.5.6 PUNTO SEGUIDO, PUNTO APARTE Y PUNTO FINAL.

Siendo un problema que se inicia en la Educación General Básica y que se mantiene como dificultad grave en el nivel superior, por fallas o deficiencias metodológicas, este tratamiento conviene y por la razón antes expuesta, presentarlo de la manera más fácil, atrayente y concreta.

Para el tratamiento, antes que oraciones con palabras, conviene presentar las fichas que estamos utilizando:



Presentadas las fichas en ese sentido, se les entrega las representaciones simbólicas siguientes:



Punto seguido, servirá para separar una oración de otra.



Punto aparte, para separar párrafos.

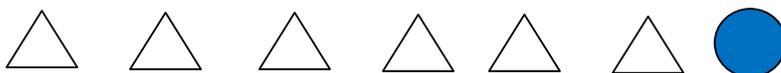
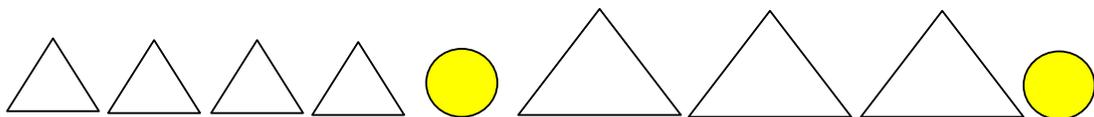
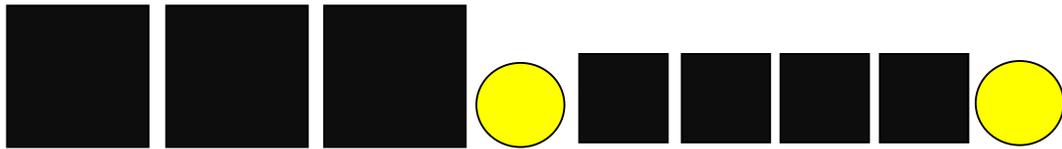


Punto final, indicará la finalización del texto.

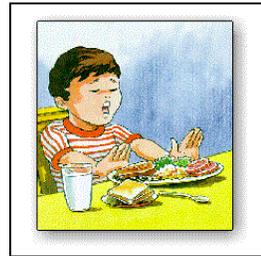
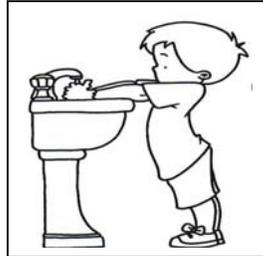
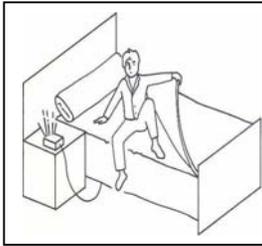
Se analizará cuantas oraciones hay, cuantos párrafos hay y cuantos textos. También:

¿Por qué son oraciones?, ¿Por qué son párrafos? Y ¿Por qué es un texto?

Realizado este trabajo se colocarán los puntos de la siguiente manera:



Luego, serán gráficos los utilizados para este objetivo, y con las mismas especificaciones:



**El niño se levanta.**

**Se asea**

**y**

**desayuna.**



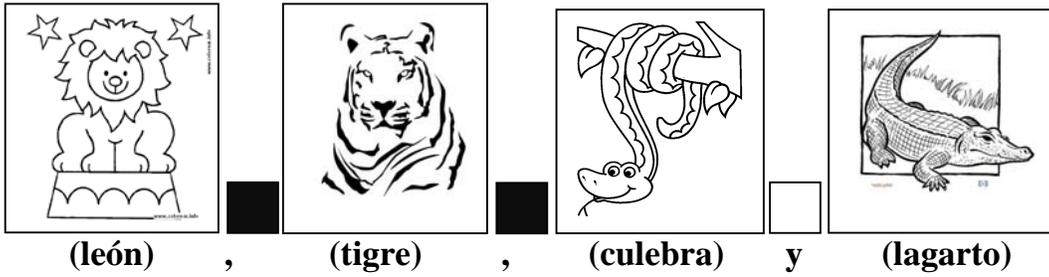
**Feliz va a la escuela.**

Finalmente la parte abstracta del lenguaje. Los gráficos serán reemplazados por palabras:

Es recomendable realizar numerosos ejercicios de este tipo a fin de que todos los alumnos (as) lleguen al nivel de dominio del conocimiento mencionado.

#### **4.5.7 LA COMA EN ENUMERACIONES**

Para el uso de la coma en primera instancia también se utilizará gráficos y una ficha de color negro en forma de rectángulo para separar esa enumeración, para el último elemento se utilizará una ficha de color blanco, que luego se reemplazará así:



Los gráficos luego serán reemplazados con palabras y las fichas por comas y por la “y”, quedando la oración de la siguiente manera:

**El león, el tigre, la culebra y el lagarto.**

#### 4.5.8 SIGNOS DE INTERROGACIÓN Y EXCLAMACIÓN

¿?      ¡!

Para este tema se recomienda el siguiente tratamiento con el correspondiente material didáctico: se presenta al alumnado tarjetas que se especifican más abajo, a fin de que realicen la lectura de imágenes, interpreten y coloquen los respectivos signos antes y después del mismo, así:



¿Estoy gordo o flaco?



¡Qué gorda que estoy!

Se llega a la siguiente conclusión: Los **signos de interrogación (¿?) se escriben al principio y al final de las preguntas**, en cambio, **los signos de exclamación o de admiración (!!) se escriben al principio y al final de las exclamaciones**.

#### 4.6 MODELOS DE PLANIFICACIÓN

**Ejemplo de planificación utilizando la metodología constructivista.**

**A. Datos informativos.**

**B. Objetivo de aprendizaje:** Clasificar las palabras según el número de sílabas: monosílabas, bisílabas, trisílabas y polisílabas.

Objetivo actitudinal: Comparar las palabras según el número de sílabas y clasificarlas con ese criterio.

**TEMA:** Clasificación de palabras por el número de sílabas.

**MÈTODO:** Reproductivo basado en el viso – audio – motor – nòsico.

**ESTRATEGIAS:** Preguntas exploratorias, representación simbólica, mapa cognitivo, deducción de representaciones.

**RECURSOS:** Fichas de madera de diferentes colores: negro, blanco, azul y celeste, pizarrón.

**REACTIVACIÓN DE LOS CONOCIMIENTO PREVIOS:**

- ¿Qué es una sílaba?
- ¿Con cuántas sílabas se forma una palabra?
- ¿Qué color tiene la ficha 1?
- ¿Qué color tiene la ficha 2?
- ¿Qué color tiene la ficha 3?
- ¿Qué color tiene la ficha 4?

### **SITUACIÓN PROBLEMÁTICA:**

- ¿Por qué las palabras tienen diferente número de sílabas?
- ¿Por qué el color de las fichas?

### **CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO:**

- En una tabla de doble entrada se presentan fichas de color y correspondiente representación. Trabajo que se realizará en grupos 1 – 2 – 3 y 4.

#### **GRUPO 1**

<b>CARACTERÍSTICAS FICHAS</b>	<b>COLOR</b>	<b>NÚMERO DE SÍLABAS</b>	<b>EJEMPLOS</b>	<b>NOMBRE Y CONCEPTO</b>
N .- 1	Negro	Una	Pan, sol, Juan, voy,	Monosílabas son las que tiene una sola sílaba.

**GRUPO 2: blanca**

**GRUPO 3: azul**

**GRUPO 4: celeste.**

### **ORGANIZACIÓN DE CONOCIMIENTO:**

- Elaborar una matriz de comparación con los informes de todos los grupos:

<b>CARACTERÍSTICAS FICHAS</b>	<b>COLOR</b>	<b>NÚMERO DE SÍLABAS</b>	<b>EJEMPLO</b>	<b>NOMBRE Y CONCEPTO</b>
N.- 1	Negro	Una	Pan	Monosílabas
N. -2	Blanco	Dos	Perro	Bisílaba
N. -3	Azul	Tres	Sábana	Trisílaba
N. - 4	Celeste	Cuatro o más	América	Polisílaba

- ¿Qué semejanzas hay entre ellas?
- ¿Qué diferencias se dan?
- ¿Qué conclusión pueden emitir?

### **APLICACIÓN DE LOS CONOCIMIENTOS:**

- ¿Cómo se clasifican las palabras según el número de sílabas?

#### **4.7 EVALUACIÓN DEL PROCESO**

Del siguiente texto, separa cada una de las palabras según el número de sílabas:

CLASIFICACIÓN	MONOSÍLABAS	BISÍLABAS	TRISÍLABAS	POLISÍLABAS
<b>TEXTO</b>				
En la tienda de mi barrio venden sabrosos helados de múltiples colores. La tienda queda en la Panamericana Sur, junto a la bomba de gasolina.				

**TAREA:** De una noticia de radio o televisión escribe en un cuadro las palabras monosílabas, bisílabas, trisílabas y polisílabas que escuches.

**4.8 CONCLUSIONES.-** Acerca de la forma utilizada para el tratamiento de los diferentes contenidos presentados en este punto, se hace indispensable exponer los principales:

- 1.- Se ha recurrido a la Neurociencia, que plantea que para el ejercicio de cualquier profesión incluida la docencia, y para la expresión escrita o oral, el procesamiento es lineal (contenidos o información) se da en el Hemisferio Izquierdo, en cambio que el Hemisferio Derecho tiene la función de integrar las partes componentes en el todo.

De acuerdo con este principio, el principio no es integral si acaso no se recurre a estrategias que activen ambos hemisferios, sino solamente al uno como ocurre en el sistema educativo actual, que privilegia solamente la lógica, el razonamiento y lo lineal, pero que poca o ninguna importancia concede al Hemisferio Derecho, tal vez porque exige mucho y variado material audio – visual, concreto, manipulable y adaptado a diferentes funciones mentales de integración. Si se activan ambos, siendo posible el procesamiento verbal y el no verbal, el simbólico y el concreto, el secuencial y el aleatorio, el lógico y el intuitivo.

2. El principio anterior permite la visión y el carácter integrativo de las estructuras construidas en una etapa del desarrollo. De no darse esta unificación nunca podrá darse este tipo de carácter en el desarrollo y siempre aparecerán deficiencias y debilidades.
3. En lo secuencial aparece la estructura de conjunto, que para el aprendizaje es indispensable, caso contrario habrá problemas o dificultades por algo comprensible: las estructuras de conocimiento complejos solo pueden ser enfocadas y procesadas por estructuras mentales completas, porque lo complicado no puede ser abordado peor solucionado por lo simple.
4. Por último, el aprendizaje de cualquier tema o aspecto, y no solo del ortográfico que aparece complejo como el matemático, se da por la armonización de niveles horizontales y verticales. Por ejemplo: para clasificar y escribir correctamente las palabras según la sílaba tónica tiene que conocer muchos aspectos como tónica, posición de las sílabas y terminación de la palabra, si no se da ello ocurrirán desniveles horizontales que acompañarán al sujeto en toda la vida y no estará en capacidad de conocimientos ulteriores. Esto a su vez provocará desniveles verticales y el niño (a) no podrá determinar las excepciones de esta clasificación y producir textos en forma correcta.

## CAPÍTULO V

### PLAN DE SOCIALIZACIÓN

#### 5.1 INTRODUCCIÓN

Este taller va dirigido y dedicado a los profesores (as) y estudiantes de la Unidad Educativa “Santo Domingo de Guzmán”, valorando y agradeciendo su apertura y colaboración para llevar a cabo este proyecto educativo en sus diferentes etapas, pues el único objetivo es fortalecer la reflexión, el mejoramiento y la revalorización de su labor no solo educativa sino personal, estimular para la búsqueda de innovadoras metodologías en beneficio de nuestros pequeños y a la vez grandes estudiantes, para convertirnos en portadores de nuevas, buenas y humanas propuestas, que nutran nuestras vidas para así transmitir lo más sublime de nuestro quehacer educativo a las nuevas generaciones.

#### 5.2 PLANIFICACIÓN DEL TALLER.

**NOMBRE DEL TALLER:** “Propuesta Metodológica para la Enseñanza – Aprendizaje de Ortografía en el Cuarto Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Santo Domingo de Guzmán”.

**LUGAR:** Cuenca – Ecuador.

**FECHA:** 8 de enero del 2 009.

**HORA:** 08:00 – 11:30

**FACILITADORA:** Sandra Montaleza.

**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 6 Profesores.

**OBJETIVO GENERAL:** Socialización de la Propuesta Metodológica de Ortografía a los profesores de la Unidad Educativa “Santo Domingo de Guzmán”.

**OBJETIVO ESPECÍFICO:** Incentivar a los profesores para la aplicación de la Propuesta Metodológica, para que redunde en beneficio de los alumnos y alumnas.

##### 5.2.1 INTRODUCCIÓN- DIAGNÓSTICO.

Previo a la ejecución del taller, se aplicó unas pruebas a los niños y las niñas de la Unidad Educativa “Santo Domingo Guzmán” del Cuarto Año de Educación Básica, y unas encuestas a los profesores y profesoras de toda la institución, con resultados que

están elaborados estadísticamente e interpretados en el capítulo III de esta propuesta, y en base a dicho análisis, se planificó el siguiente taller:

### **5.2.2 INICIACIÓN – CALENTEMIENTO.**

#### **Descripción:**

La metodología a emplearse en este taller es el Ciclo del Aprendizaje.

#### **PASO 1.**

#### **EXPERIENCIA.**

Se solicita a los participantes que se sienten en círculo.

- Técnica de Relajación: Respiración profunda, tomando conciencia de su respiración (inhalación-exhalación), mientras se escucha una suave.

**Tiempo de duración:** 10 minutos.

- Lluvia de preguntas por parte del facilitador:
  - ¿Cómo se sintieron con esta relajación?
  - ¿Qué esperan de este taller?
  - ¿Cuáles van hacer sus aportes con este taller?
  - ¿Cuáles son sus intereses con el taller? etc.

Se irá receptando la información, respetando cada criterio emitido.

**Materiales:** Grabadora, c.d., inciensos, espacio físico adecuado.

**Tiempo de duración:** 15 minutos.

### **5.2.3 MANTENIMIENTO**

**Descripción:** Se continúa el taller con el:

#### **PASO 2:**

#### **REFLEXIÓN.**

- Presentación de un audio y lectura:

“Hagamos la diferencia”

Su nombre era Srta. Susana y era la profesora de 4 to año de básica. El primer día de clases lo iniciaba diciendo a los niños una mentira igual que la mayor parte de los profesores, ella miraba a sus estudiantes y les decía que a todos los quería por igual. Pero, eso no era posible porque ahí en la primera fila desparramado sobre su asiento estaba un niño llamado Juan González.

La Srta. Susana había observado a Juan desde el año anterior y había notado que el no jugaba muy bien con los otros. Su ropa estaba muy descuidada y constantemente tenía el aspecto de que necesitaba darse un buen baño. Para ella, Juan había comenzado a ser un tanto desagradable.

Llegó a tal extremo que ella disfrutaba tachando los trabajos de Juan con un plumón rojo, colocando un cero muy llamativo en la parte superior de sus tareas.

En esta escuela era mandatario que los profesores revisaran el historial de cada niño, ella dejó el expediente de Juan para el final, al revisarlo se llevó una gran sorpresa:

La profesora de primer año había escrito: “Juan es un niño muy brillante con una sonrisa sin igual, hace su trabajo de una manera limpia y tiene muy buenos modales... es un placer tenerlo cerca”.

La profesora de segundo año escribió: “Juan es un excelente estudiante se lleva muy bien con sus compañeros, pero se nota preocupado porque su madre tiene una enfermedad incurable y el ambiente en su casa debe ser muy difícil”.

La profesora de tercer año escribió: “Su madre ha muerto, ha sido muy duro para él. El trata de hacer su mejor esfuerzo pero su padre no muestra mucho interés y el ambiente en su casa le afecta y Juan se encuentra atrasado con respecto a sus compañeros y no muestra mucho interés en la escuela, no tiene muchos amigos y en ocasiones se duerme en las clases”.

Ahora la Srta., Susana se había dado cuenta del problema y estaba muy avergonzada de sí misma.

Comenzó a sentirse peor cuando llegó el día en que sus estudiantes le llevaron regalos de Navidad envueltos con preciosos moños y papel brillante, todos excepto Juan, su regalo estaba mal envuelto y con un viejo papel amarillento que él había encontrado en su casa.

A la Srta. Susana le dio pánico cuando llegó el momento de abrir este regalo en medio de los otros presentes, algunos niños comenzaron a reír cuando ella encontró un viejo brazalete y un frasco de perfume con tan sólo un cuarto de su contenido, ella detuvo las burlas de los niños al exclamar lo precioso que era el brazalete mientras se lo probaba y se colocaba un poco de perfume en su muñeca.

Juan se quedó ese día al final de la clase, el tiempo suficiente para decir: “Srta. Susana el día de hoy usted huele como solía oler mi mamá”. Después que el niño se fue, ella lloró por un largo rato.

Desde ese día, ella no sólo se dedicó a enseñarles a los niños matemática, a leer o escribir, en lugar de eso, emprendió también su formación, puso atención especial en Juan, conforme comenzó a trabajar con él, su cerebro empezó a revivir, mientras más lo apoyaba el respondía más rápido. Para el final del ciclo escolar Juan se había convertido en uno de los niños más aplicados de la clase y a pesar de la mentira de que ella quería a todos sus estudiantes por igual, Juan se convirtió en uno de sus consentidos.

Un año después ella encontró una nota debajo de su puerta era de Juan, diciéndole que ella había sido “la mejor maestra que había tenido en toda su vida”.

Seis años después por las mismas fechas recibió otra nota de Juan, ahora escribía diciéndole que había terminado la preparatoria, siendo el tercero de su clase y ella seguía siendo “la mejor maestra que había tenido en toda su vida”.

Cuatro años más tarde, recibió otra carta que decía, que a pesar de que en ocasiones las cosas fueron duras, se mantuvo en la escuela y pronto se graduaría con los más altos honores. Él le reiteró a la Srta. Susana que seguía siendo “la mejor maestra que había tenido en toda su vida y su favorita”.

Cuando años después le llegó otra misiva, en esta ocasión le explicaba que después que concluyó su carrera decidió viajar un poco y que ella seguía siendo “la mejor maestra que había tenido y su favorita”, pero ahora su nombre se había alargado un poco, la carta estaba firmada por el Dr. Juan González P.H.D.

Esta historia no termina aquí, existe una carta más para leer, Juan ahora le hacía saber, que conoció a una chica con la cual se iba a casar, manifestaba también que su padre murió hace un par de años y le pedía a la Srta. Susana de manera especial si le gustaría ocupar en su boda el lugar que usualmente es reservado para la madre del novio, lo cual ella aceptó gustosa y adivinen...

Ella llegó usando el viejo brazalete y el perfume que Juan le regalo la última Navidad que pasaron juntos, se dieron un gran abrazo y el Dr. González le susurró al oído: “Gracias Srta. Susana por creer en mí, muchas gracias por hacerme sentir importante y mostrarme que yo puedo hacer la diferencia”.

La Srta. Susana con lágrimas en los ojos, tomó aire y le dijo: “Juan te equivocas, tú fuiste el que me enseñó a mí, que yo puedo hacer la diferencia, ya que no sabía como enseñar verdaderamente hasta que te conocí”.

Recuerda, que donde quiera que vayas o estés, tendrás la oportunidad de tocar y/o cambiar los sentimientos o la realidad de alguien.

**“Los amigos (profesores) son ángeles que nos levantan sobre sus pies cuando nuestras alas tienen problemas para recordar como volar.”**

**Tiempo de duración:** 15 minutos.

- Lluvia de preguntas por parte del facilitador:

¿Qué les pareció la reflexión?

¿Les gustó?

¿Por qué?

¿Para qué creen que se presentó esta lectura?

¿Cómo les llegó la lectura?

**Tiempo de duración:** 10 minutos

Comentario abierto por parte de los participantes.

- Trabajo en equipo: “Cómo mejorarían la Enseñanza-Aprendizaje”.

**Tiempo de duración:** 30 minutos

**PASO 3:**

**CONCEPTUALIZACIÓN.**

Proyección de la Propuesta Metodológica en Power Point y comentarios abiertos de cada aspecto presentado.

**Tiempo de duración:** 90 minutos

- Procesamiento de la Información.

**Tiempo de duración:** 30 minutos

**Recursos:** Proyección interactiva audiovisual, grabadora, c d, lectura, pizarra, marcadores, etc.

**5.2.4 CIERRE Y EVALUACIÓN**

- Relajación- Música.

**Tiempo de duración:** 10 minutos

**PASO 4:**

**APLICACIÓN:**

- Conversatorio guiado por preguntas:

¿Qué opinan de este nuevo material?

¿Puede ser utilizado y aplicado a los niños/as?

¿Les sirvió de algo este taller?

- Comentarios finales.

**Tiempo de duración:** 35 minutos

### **5.3 CONCLUSIONES**

Cuenca, 13 de enero del 2009

Sra.

Sandra Montaleza

Agradecemos su gentileza y ante todo felicito por la entrega profesional al compartir con nosotros el fruto de su trabajo, basado principalmente en sus experiencias.

El desarrollo del taller estuvo muy interesante y motivante desde su inicio hasta su culminación, pero queremos resaltar el primer paso: Inicio, al guiar a la búsqueda de la tranquilidad tanto física como espiritual, es un llamado a la reflexión para que los maestros realicemos esa práctica a fin de bajar tensiones de los niños y niñas y empezar el trabajo de forma cálida.

Respecto al enfoque del proyecto: Propuesta Metodológica para la Enseñanza Aprendizaje de Ortografía en el Cuarto Año de Educación Básica de la escuela “Santo Domingo de Guzmán”, lo que nos llamó la atención fue el aprendizaje por medio de manipulación y de las imágenes visuales y como esto influye en el aprendizaje, ya que pensábamos que mientras más se repite las palabras o reglas ortográficas más se aprende ortografía.

La propuesta está basada en el Constructivismo, utilizando una amplia variedad de actividades que el estudiante tiene que realizar para que se pueda llegar a los diferentes tipos de aprendizaje y a los diferentes ritmos de aprendizaje de cada estudiante, respetando los niveles de maduración de los sujetos, logrando que los mismos no se encuentren de manera pasiva con la manipulación de materiales.

Agradeceremos colabore en la aplicación de la propuesta con los niños y niñas y su aplicación.

Felicitaciones

Profesores de la Escuela “Santo Domingo de Guzmán”

## CONCLUSIONES

Con la realización y elaboración de este trabajo investigativo podemos concluir que en la educación actual es una necesidad vital promover, estimular y aplicar el aprendizaje significativo, pues el conocimiento y la información son elementos fundamentales para el progreso de la generación actual.

- Desarrollar en los estudiantes habilidades y destrezas para que ellos construyan y transformen el conocimiento, con una participación activa y crítica en el proceso de enseñanza – aprendizaje mediante el juego como herramienta pedagógica, los maestros tienen la posibilidad y darán la posibilidad a los niños (as) de conectarse con su micro mundo (personas), con el macro mundo (sociedad) en el que se vive; de esta manera se los irá preparando para la vida, imitando, ensayando papeles y roles responsablemente con alegría, cariño, libertad y que posteriormente los desempeñará en su vida adulta.
- Con esta nueva visión, se ha elaborado la Propuesta Metodológica adecuada para los niños en la etapa escolar, anulando el paradigma de que el alumno es un receptor y de que los conocimientos sean relacionados y abordados de modo no arbitrario pero sí sustancial, de acuerdo a su edad y realidad, cargados con una gran dosis de afectividad, pues es sabido que el ser humano es una unidad indivisible que debe funcionar de forma integral.
- Concientes de que la labor educativa es responsabilidad de los maestros, se ha puesto en consideración este innovador material didáctico, es decir, se socializó con el Personal Docente de la Unidad Educativa “Santo Domingo de Guzmán”, despertando un sin fin de curiosidades y la apertura para su pronta aplicación en beneficio de los queridos estudiantes.
- Como maestros debemos prepararnos y dar todo de sí ya que nuestra misión y tarea es determinante en la formación de los estudiantes, aunque es sólo una parte del todo, pues el aprendizaje es un proceso continuo e ininterrumpido que

se da durante todo el ciclo vital, pero nuestra premisa esencial es garantizar que nuestros pupilos “aprendan a aprender.”

Este avance en la educación y en la vida de los seres humanos si es posible y se dará cuando los maestros demos a nuestros niños y niñas una atención real como personas, respetemos su individualidad, estimulando su propio desarrollo y progreso y apliquemos el juego como una herramienta pedagógica y no solamente como una actividad liberadora de tensiones.

## RECOMENDACIONES

Una vez planteados los objetivos y con la seguridad que se han cumplido a cabalidad los mismos por medio de la investigación realizada en esta monografía, la utilización del nuevo material didáctico por parte de los estudiantes estará sujeta a la decisión que toman las autoridades de la escuela y el personal docente y al hacerlo validarán las sugerencias aquí presentadas.

Para una mejor aplicación se podrá tener en cuenta las siguientes recomendaciones pedagógicas, pero sobre todo dependerá de la capacidad creativa que cada maestro ponga para mejorar la ortografía con sus estudiantes:

- Este material además de estar centrado en actividades lúdicas para los estudiantes, será trabajado específicamente en el Año de Básica respectivo.
- La propuesta al ser socializada con los maestros, debe ser analizada detenidamente para pueda utilizarse como una herramienta al servicio del desarrollo evolutivo natural de los párvulos.
- El Constructivismo al ser el sustento pedagógico de este material, fomentará el aprendizaje como proceso constructivo interno.
- Se aprovecharán los contenidos y temas ortográficos de acuerdo al nivel de desarrollo del estudiante.
- Para un mejor desarrollo del proceso enseñanza- aprendizaje, se animará al juego para una interacción social.
- Las experiencias de aprendizaje que vayan dándose deberán estructurarse de manera que se privilegie la cooperación, la colaboración y el intercambio de puntos de vista en la búsqueda conjunta de conocimientos (aprendizaje interactivo).
- El espacio físico debe ser cómodo para que los estudiantes se manejen con entera libertad y completa seguridad.
- Procurar que los demás años de básica vayan incluyéndose en proyectos innovadores de aprendizaje.

Se puede seguir investigando, planificando, hablando, escribiendo, sobre el niño, modelos pedagógicos, contenidos, alternativas de cambio, etc., lo que está muy claro es que el proceso enseñanza – aprendizaje es una labor inacabable, pero que tiene un comienzo, esperando que esta Propuesta Metodológica sea el principio para muchos cambios en beneficio de la educación ecuatoriana.

## BIBLIOGRAFÍA

- ANELLO, Eloy y HERNÁNDEZ de, Juanita. Educación Potencializadora. Programa de Capacitación en Liderazgo Educativo. Convenio: Unidad Técnica EB-PRODEC - Universidad NÙR.
- ARMSTRONG, Thomas. Inteligencias Múltiples. Guía Práctica para Educadores. Ediciones Paidòs Ibérica, S.A. Barcelona. 2006.
- BAQUÈS, Marian. 600 Juegos para Educación Infantil. Actividades para favorecer el aprendizaje de la lectura y la Escritura. Ediciones Ceac. España 2003.
- CALERO Pérez, Mavilo. Educar Jugando. Ediciones San Marcos. Lima. 1998.
- CARRILLO, Sandra y CUENCA Ricardo. Serie: Capacitación para Adultos. La Dinámica de Grupos. Ministerio de Educación del Perú. 1998.
- CABEZAS de Holguín, Jenny. Lenguaje y Comunicación 8. Ediciones Holguín. Quito. 2007.
- CABEZAS de Holguín, Jenny. Lenguaje y Comunicación 9. Ediciones Holguín. Quito. 2007.
- CABEZAS de Holguín, Jenny. Lenguaje y Comunicación 10. Ediciones Holguín. Quito. 2007
- COLECCIÓN DE EDUCADORES TEMPRANA APRENDER JUGANDO.
  1. Del juego al Lenguaje.
  2. El Afecto y el Juego.
  3. Los Cinco Sentidos.
  4. Más Juegos.
- FREIRE, Manuel. Lenguaje Total 8. Editorial Pedagógica Centro. Riobamba. 2001
- FREIRE, Manuel. Lenguaje Total 10. .Editorial Pedagógica Centro. Riobamba. 2004
- FREIRE, Paulo. Pedagogía del Oprimido. Siglo XXI Argentina Editores S.A.
- GRUPO EDITORIAL SANTILLANA. LENGUAJE Y COMUNICACIÓN 4. Serie árbol de papel.2006

- KLINGLER, Cinthia y VADILLO, Guadalupe. Psicología Cognitiva. Estrategias en la Práctica Docente. McGRAW – HILL. México. 2 000.
- LENGUAJE Y COMUNICACIÓN 8. Editorial Don Bosco. Cuenca Ecuador. 2 006.
- LENGUAJE Y COMUNICACIÓN 9. Editorial Don Bosco. Cuenca Ecuador. 2 006.
- LENGUAJE Y COMUNICACIÓN 10. Editorial Don Bosco. Cuenca Ecuador. 2 006.
- MOYA, Mónica y MÁRMOL, Raquel. Motivación Personal y Autoestima Docente. Serpaj-e. 2001
- PALOS, José. Colección para Educadores. Estrategias para el Desarrollo de los Temas Transversales del Currículo. Editorial Alfaomega. Barcelona. 2006.
- PÀGINAS WEB:
  - [www.abc.es/información/importancia\\_juego.asp](http://www.abc.es/información/importancia_juego.asp).
  - [www.ludoskopio.blogspot.com/](http://www.ludoskopio.blogspot.com/)
  - [www.ar.geocitres.com](http://www.ar.geocitres.com)
  - [www.slidshere.net/mediadora/el-juego-segùn-Jean-Peaget](http://www.slidshere.net/mediadora/el-juego-segùn-Jean-Peaget)
  - [www.cipumce/educaciòn/teorìa/pedagògica/dad/pint](http://www.cipumce/educaciòn/teorìa/pedagògica/dad/pint).
  - [www.articles/funciones\\_mentales.asp](http://www.articles/funciones_mentales.asp).
- UNIVERSIDAD DEL AZUAY. Facultad de Filosofía. Escuela: Ciencias de la Educación. Licenciatura en Educación Básica. Modulo III. Teorías Psicológicas del Aprendizaje. 2005
- VARGAS, Laura y BUSTILLOS, Graciela. Técnicas Participativas para la Educación Popular. Ediciones Alforja. Perú. 1987
- VARIOS AUTORES. Educación Preescolar, Métodos, Técnicas y Organización. Ediciones CEAC. Barcelona 1981.
- VARIOS AUTORES. Las Teorías del Aprendizaje. Instituto Pedagógico “Ricardo Márquez Tapia”. Departamento de Desarrollo Profesional. Sección: Capacitación. Cuenca – Ecuador. 1998.