

CAPÍTULO I

1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

RESEÑA HISTÓRICA

LA ESCUELA FISCAL MIXTA “CIUDAD GUAYAQUIL”

Todos tenemos la necesidad de estar orientados, tener una visión global del lugar en donde estamos ubicados y en donde se ha desarrollado el proyecto, por ello conozcamos aspectos sobresalientes

La escuela “Ciudad Guayaquil” es una de las más antiguas de la parroquia Ascázubi y del cantón Cayambe, en ella se han forjado en el transcurso de los años, generaciones de estudiantes que gracias a la semilla sembrada en las aulas, posteriormente se han destacado y puesto en alto el valor de la institución.

La escuela tiene sus orígenes cuando la parroquia Ascázubi, allá por el año 1912, era tan sólo un anejo llamado San Juan de Abanín y pertenecía a la parroquia de El Quinche. En 1913 este anejo es elevado a la categoría de parroquia con el nombre de Ascázubi.

En el año de 1955 cambia el nombre de “General Urrutia” a escuela “Ciudad Guayaquil”, ateniéndose al acuerdo ministerial 025 que se hallaba en vigencia, por el cual todas las escuelas deberían llevar el nombre de las principales ciudades del Ecuador.

En la actualidad, la escuela “Ciudad Guayaquil” es el más importante Centro Educativo, cuenta con más de seiscientos cincuenta estudiantes de segundo a octavo año de básica con tres paralelos cada uno, un director, treinta maestros, y un auxiliar de servicios.

El apoyo incondicional de los padres de familia, autoridades del gobierno local y provincial, así como Plan Internacional ha contribuido para que la institución cuente con un local funcional: aulas amplias, mobiliario, material didáctico, instrumentos de banda de guerra; laboratorio de Ciencias Naturales, Computación, aulas de Inglés y Educación Musical, biblioteca y ludoteca.

1.1. ANTECEDENTES

Hoy en día la enseñanza en las escuelas no ha cambiado ya que continúan insistiendo en que los estudiantes mantengan un aprendizaje memorístico. Esta problemática es una de los mayores conflictos de nuestro sistema educativo. Siendo la educación el motor de cambio y el medio para el progreso de una nación, no se puede permitir seguir preparando con tantas limitaciones para el desarrollo de su capacidad intelectual.

El escaso desarrollo de las destrezas hace que los estudiantes no generen un aprendizaje de manera integral, participativa y significativa, lo que conduce a pensar que los maestros se han dedicado a impartir no calidad sino cantidad.

Tanto los docentes como los padres de familia tienen la obligación de formar a sus hijos en un ambiente adecuado. Es en la edad escolar en la cual el niño forma su personalidad y sobre todo, es en esta etapa en la que se cimienta las bases de sus desarrollo intelectual por lo que, es importante tener muy claro cual debe ser el verdadero aprendizaje, ya que es trascendental en la vida del futuro profesional, si no tiene la educación correcta no solo estará destinado al fracaso sino a generar más problemas.

El presente trabajo de investigación estará orientado a que los profesores mejoren el nivel de desarrollo de las competencias Lingüísticas ya que esto permite un mejor desarrollo cognitivo , especialmente en el área de Lenguaje y Comunicación , porque esta asignatura tiene una amplia formación para la comunicación y para el eficaz uso del lengua, siendo este un medio esencial de trasmisión en el contexto socio educativo, sus contenidos están orientados a la comprensión y expresión potenciando las funcionalidades del estudiante.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Consciente de la responsabilidad de los docentes, de impartir a niños y niñas una educación básica de calidad, íntegra e integradora, centrada en la formación de capacidades y la práctica de valores, inserta en la realidad económica, social, política y cultural del entorno, del país y del mundo mediante el empleo de estrategias y técnicas activas que desarrollen en los estudiantes una actitud creativa, participativa y crítica, para lograr aprendizajes significativos; y con las experiencias y vivencias en la escuela fiscal mixta “Ciudad Guayaquil” ubicada en la parroquia Ascázubi, del cantón Cayambe; donde la mayoría de estudiantes, tienen deficiencias en el manejo de las competencias lingüísticas(escuchar,

hablar, leer y escribir), mejorando la utilización técnicas lúdicas que son un medio para promover aprendizajes mediante el juego didáctico.

Teniendo en cuenta que la crisis económica que rodea a nuestra población, hace que los padres de familia le quiten el derecho a jugar a sus hijos, ya que ellos tienen que ayudar a solventar los gastos en el hogar, ocasionando que el niño no se desarrolle en forma integral.

Los profesores desconocedores de técnicas lúdicas que potencien un aprendizaje significativo, solo forman entes problemáticos, carentes de destrezas básicas y lo que es más preocupante niños con baja autoestima, desmotivados y un bajo nivel de desarrollo mental. Es decir con un desarrollo deficiente en el Interaprendizaje.

Si queremos una sociedad que tenga un desarrollo integral debemos solicitar que capacite a los docentes, sobre técnicas y estrategias lúdicas y a la vez proporcione a las instituciones el material didáctico suficiente, logrando de esta manera mejorar la calidad de la educación.

Otro de los impedimentos para la capacitación docente, es el factor económico, ocasionando que se deteriore cada vez más la formación de los estudiantes, ya que la finalidad de la educación es la formación integral del educando.

1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cuál es el nivel de desarrollo de las Competencias Lingüísticas en la materia de Lenguaje y Comunicación y de qué manera las técnicas lúdicas contribuyen a su realización?

1.4. DELIMITACIÓN

1.4.1. UNIDADES DE OBSERVACIÓN

Institución	Año de Educación Básica	Paralelo	Estudiantes	DOCENTES
Ciudad Guayaquil	TERCERO	A	30	20
		B	30	
		C	30	
	CUARTO	A	25	
		B	30	
		C	25	
Total			170	20

Delimitación Espacial

La presente investigación se la realizó a los estudiantes del tercero y cuarto año de Educación Básica en la escuela fiscal rural: “Ciudad Guayaquil”

Este establecimiento educativo pertenece al cantón Cayambe la misma que cuenta con una infraestructura adecuada en la cual se realizaron nuestras prácticas desarrollando técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Lenguaje y Comunicación.

Delimitación Temporal

Este trabajo de investigación se desarrolló durante el año lectivo 2009-2010.

1.5. OBJETIVOS

General:

Desarrollar las Competencias Lingüísticas en la materia de Lenguaje y Comunicación de terceros y cuartos años de básica de la escuela Ciudad Guayaquil, de la parroquia Ascázubi, cantón Cayambe, durante el año lectivo 2009– 2010.

Específicos:

- 1.- Diagnosticar el nivel de Competencias Lingüísticas que tienen los niños y niñas del tercero y cuarto año de Básica
2. Determinar cuáles son las técnicas que utilizan los docentes para construir aprendizajes significativos en la materia de Lenguaje y Comunicación.
- 3.- Identificar y jerarquizar las técnicas lúdicas que se utilizan para mejorar las competencias lingüísticas en la materia de Lenguaje y comunicación
4. Elaborar una guía de técnicas lúdicas para mejora el proceso de Interaprendizaje de lenguaje y comunicación.
- 5.- Socializar la guía de trabajo con los miembros de la comunidad educativa.

1.6. JUSTIFICACIÓN

Las demandas de cambio en la educación adecuadas a los requerimientos que la sociedad actual exigen y hacen que los docentes implementen nuevas estrategias y técnicas metodológicas en el proceso de interaprendizaje para lograr el desarrollo integral de niños y niñas y por ende, mejorar la calidad de la educación.

El problema que se investigó se justifica porque en el contexto social, económico y cultural al que pertenecen los estudiantes afecta al desarrollo de habilidades lingüísticas. Los padres de familia, en su gran mayoría trabajan en las plantaciones de flores, razón por la cual dejan a sus hijos solos; por tanto, los niños no reciben estímulos en sus hogares, poseen un vocabulario pobre, son tímidos, no comprenden consignas, distorsionan el mensaje, tienen problemas fonológicos que afectan al su expresión oral y escrita, muchos emplean un nivel de lenguaje vulgar, entre otros aspectos, que se evidencian en la deformación, amontonamiento, mezcla de letras o grafías, mala ubicación de la palabra en el renglón; al leer silabea, omite letras, sílabas, palabras, se pierde del renglón y los niveles de comprensión, interpretación y análisis están bajos.

El propósito fundamental, relevante y pertinente fue de mejorar el nivel de desarrollo de las competencias lingüísticas de la materia de lenguaje y comunicación a los niños y niñas del tercero y cuarto año de educación básica, es favorecer el desarrollo de las competencias lingüísticas, conocidas también como las artes del lenguaje: hablar, escuchar, leer y escribir, en el espacio establecido de un año lectivo y evaluar la evolución.

La investigación fue de gran utilidad porque procuró excelencia académica mediante una estructura curricular y metodológica que se sustenta en el modelo pedagógico cognitivo, se complementa con la propuesta educativa en valores y se completa con la formación integral del niño, al entregar a la comunidad estudiantes inteligentes, creativos y críticos, capaces de resolver problemas e insertos en la realidad circundante; además puede contribuir a que haya un intercambio de opiniones en torno al juego, su relación con el aprendizaje escolar y su lugar en las prácticas de enseñanza desarrolladas en la escuela.

Por lo anteriormente planteado, la investigación se encaminó a mejorar el nivel de desarrollo de las competencias lingüísticas en la enseñanza de lenguaje y comunicación, porque gracias al lenguaje, que es la facultad que tenemos los seres humanos para comunicar pensamientos, sentimientos y vivencias, podemos llegar a todas las áreas del conocimiento y porque el juego introducido en el programa educativo contribuye al desarrollo de las competencias lingüísticas, habilidades comunicativas, desarrollo del pensamiento ya que cumple un papel importante en el desarrollo físico, cognitivo y social del niño y sobre todo es un elemento que servirá para ayudar al mejoramiento de la calidad de la educación.

El proyecto tiene factibilidad por tener una gran disposición bibliográfica y el tema es de gran trascendencia en el quehacer educativo. Los beneficiarios serán los docentes, estudiantes, padres de familia a través de mejorar el nivel de desarrollo de las competencias lingüísticas.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Fundamentación Teórica

Si una de las características de la enseñanza efectiva se apoya en el uso de una gran variedad de métodos, estrategias y técnicas; las técnicas lúdicas pueden ofrecer una amplia gama de oportunidades para lograr el desarrollo de las habilidades y destrezas lingüísticas, para entregar a la sociedad niños autónomos, críticos, colaboradores, que tengan deseos de seguir aprendiendo en un ambiente de convivencia pacífica y solidaria.

Las técnicas lúdicas son las herramientas didácticas aplicadas mediante gran variedad de juegos para lograr una parte del aprendizaje de la lengua o idioma, que se va alcanzar con determinada estrategia; porque el juego en la escuela tiene un lugar privilegiado, especialmente en los primeros años de educación básica. Es un estimulador de las inteligencias, desarrolla habilidades que conducen a aprendizajes significativos.

El juego, es sin lugar a dudas la actividad que más atrae a niños y niñas, porque éste es diversión, motivación, educación, libertad; es la vida misma del niño; le permite el desarrollo mental, emocional, físico, ético y social; le permite un sentido de sana competencia, cooperación y disciplina.

Evita las obligaciones y hace que la educación temprana sea una forma de diversión. Los niños aprenden con juegos; la educación forzada no puede quedar en el alma. **Platón (1972) El juego:**

Una buena enseñanza da cuenta de la importancia de la aplicación, de la corrección y una buena presentación, y de la necesidad de usar técnicas lúdicas para desarrollar un pensamiento crítico, la creatividad y la imaginación. **Guía sobre la Inspección y Enseñanza Primaria , 1995, pág 68**

El juego adorna la vida, la amplía, y, en ese sentido, se convierte en una necesidad, tanto para la persona como función vital como para la sociedad, por causa del significado que conlleva, para su importancia, por su valor expresivo, por sus relaciones espirituales y sociales. **Johan Huizinga**

El buen juego es como una buena lección, hace que quieras hacer cosas cada vez más grandes. **Miguel Ángel Lema:**

2.1.1 Fundamentos Filosóficos.

El problema de las técnicas lúdicas se basa en los siguientes fundamentos básicos:

La formación de una sociedad libre y democrática

Formación integral del niño

Una educación liberadora

Al respecto Jean Jacques Rousseau (1712- 1778) demostró que el niño tiene modos de ver, de sentir y de pensar que le son propios; demostró también que nada se aprende si no es a través de una conquista activa” No lo deis a vuestro alumno ninguna clase de lección verbal: él debe aprender solo de la experiencia” p.78

Por lo tanto sólo se aprende a pensar cuando se ejercitan los sentidos, instrumentos de la inteligencia, y que para poder sacar todo el provecho posible es necesario que el cuerpo que lo sustenta sea robusto y sano y esto se lo puede lograr mediante el juego.

2.1.2 Fundamentación Psicológicas

Teoría Cognitiva

Todas sus ideas fueron aportadas y enriquecidas por diferentes investigadores y teóricos, que han influido en la conformación de este modelo pedagógico, tales como: Piaget y la psicología genética, Ausubel y el aprendizaje significativo, la teoría de la Gestalt , Bruner y el aprendizaje por descubrimiento y las aportaciones de Vygotsky, sobre la socialización en los procesos cognitivos superiores y la importancia de la "zona de desarrollo próximo".

Las ideas de estos autores tienen en común el haberse enfocado en una o más de las dimensiones de lo cognitivo (atención, percepción, memoria, inteligencia, lenguaje, pensamiento, etc.) aunque también subraya que existen diferencias importantes entre ellos.

En la actualidad, es difícil distinguir con claridad (debido a las múltiples influencias de otras disciplinas) donde termina el modelo cognitivo y donde empieza otro. Porque pueden encontrarse líneas y autores con concepciones e ideas de distinto orden teórico, metodológico, etc. que integran ideas de varias tradiciones e incluso ideas de modelos alternativos, por ello se observan diversos matices entre ellos.

- La teoría cognitiva, proporciona grandes aportaciones al estudio de los procesos de enseñanza y aprendizaje, como la contribución al conocimiento preciso de algunas capacidades esenciales para el aprendizaje, tales como: la atención, la memoria y el razonamiento.
- Muestra una nueva visión del ser humano, al considerarlo como un organismo que realiza una actividad basada fundamentalmente en el procesamiento de la información, muy diferente a la visión reactiva y simplista que hasta entonces había defendido y divulgado el conductismo.
- Reconoce la importancia de cómo las personas organizan, filtran, codifican, categorizan, y evalúan la información y la forma en que estas herramientas, estructuras o esquemas mentales son empleadas para acceder e interpretar la realidad.
- Considera que cada individuo tendrá diferentes representaciones del mundo, las que dependerán de sus propios esquemas y de su interacción con la realidad, e irán cambiando y serán cada vez más sofisticadas.

- En conclusión, la teoría cognitiva determina que: "aprender" constituye la síntesis de la forma y contenido recibido por las percepciones, las cuales actúan en forma relativa y personal en cada individuo, y que a su vez se encuentran influidas por sus antecedentes, actitudes y motivaciones individuales. El aprendizaje a través de una visión cognositivista es mucho más que un simple cambio observable en el comportamiento.

Dos de las cuestiones centrales que ha interesado resaltar a los psicólogos educativos, son las que señalan que la educación debería orientarse al logro de aprendizaje significativo con sentido y al desarrollo de habilidades estratégicas

Según el psicólogo suizo Jean Piaget (1896-1980) el aprendizaje y la memoria se procesan en etapas diferenciadas; la primera etapa del desarrollo cognitivo del niño es la sensorio-motora, la segunda fase que va de los tres a los seis años se denomina pre - operacional en la que los niños pueden pensar en símbolos pero no utilizan la lógica; de allí que los juegos de lenguaje constituyen una importante manifestación simbólica.

Estas fases del desarrollo, también fueron examinadas por Howard Gardner que difieren de las de Piaget porque a la primera le asigna el nombre de estructura de funciones o de acontecimientos (de los 18 meses a los 2 años de edad), la segunda la denomina cartografiado topológico (a los 3 años), la tercera se presenta a los 4 años y la llama cartografiado digital y de los 5 hacia los siete años se produce la sensibilización secundaria, en tal virtud, Gardner opina que las habilidades para adquirir el conocimiento son más rápidas que las propuestas por Piaget si son debidamente estimuladas. La tercera fase que comprende desde los seis a los doce años, es la de las operaciones

concretas; es aquí ,donde se estructura el autoconcepto, se organiza la autoimagen positiva o negativa y se desarrollan las habilidades operatorias, la comprensión sobre el uso del lenguaje, amplía la capacidad de interpretación y comunicación; razón por la cual, los maestros debemos implementar técnicas lúdicas, aplicando juegos que desarrollen las habilidades de enumerar, transferir, debatir, analizar, deducir, interpretar, juzgar entre otras múltiples acciones. La última fase o estadio que plantea el pedagogo, es el período de las operaciones formales que se presenta a partir de los 12 años.

Para el psicólogo y pedagogo ruso, Vygotsky, el proceso del conocimiento se da por la interacción entre el individuo y el medio (Zona de Desarrollo Proximal). Este planteamiento sociocultural hace que el maestro lleve a la práctica, el juego como una de las técnicas de aprendizaje, porque es fuente de desarrollo; contiene todas las tendencias evolutivas de forma condensada; el símbolo lúdico es concreto, cultural e histórico.

Hay que destacar también los aportes del psicólogo estadounidense Jerome Seymour Bruner (1915) que se ocupó de problemas de la psicología social y de su relación con la percepción, el aprendizaje y el lenguaje.

Los planteamientos propuestos por estos, y otros pensadores, han contribuido a la educación con principios valiosos que ayudan al maestro a orientar el proceso enseñanza- aprendizaje de manera secuencial, progresiva y activa; aportando para que los estudiantes sean seres pensantes, independientes, creativos, críticos y útiles para el desarrollo de su comunidad.

Las orientaciones dadas por los múltiples pedagogos, hacen reflexionar que la enseñanza más efectiva implica utilizar gran variedad de actividades que facilitan la ejecución de una técnica, mediante una serie de procedimientos didácticos que contiene una estrategia pedagógica enfocados por los métodos de autoestructuración del conocimiento; entonces; ¿por qué no promover el aprendizaje de las competencias lingüísticas mediante una guía de técnicas lúdicas?

2.1.3 Fundamentación Pedagógica

Pedagogía se deriva del griego paidos que significa niños y agogía que significa conducción

Se asume como fundamentación pedagógica los aspectos importantes como siguientes:

- *Personalidad autónoma y solidaria en su entorno social y natural

- *Las actividades lúdicas ayudan a estimular las facultades intelectivas del niño la lúdica permite descubrir hasta qué punto las experiencias vividas en el aprendizaje producen el resultado esperado.

David Hume (1711-1776) Pedagogo, filósofo, economista, político Preconiza que: “La filosofía y la pedagogía se apoyen en lo real y concreto, lo sobrenatural debe rechazarse”

Se cree entonces que la educación no es abstracción sino práctica; el aprendizaje se motiva si los conocimientos son interesantes y tienen utilidad, aquí lo lúdico emerge como una cualidad del conocimiento, facilita cualquier aprendizaje escolar, lo lúdico en el campo pedagógico propicia los procesos que permiten crecer a la persona Una pedagogía lúdica produce interacciones, no se limita a los programas escolares, se

fundamenta en acciones cualitativas que permiten comprender, interpretar, asumir e innovar contenidos . Las metodologías lúdicas generan un cambio cualitativo de actitudes, gestos condiciones, posturas y también permiten nuevas señales, estados y situaciones

A través de este trabajo de investigación a través de su desarrollo se logro puntualizar la necesidad autoestima de de gozar y la importancia del juego, fomentar la utilización de técnicas lúdicas y proveer la creatividad y la investigación.

2.1.4 Fundamento Didáctico

En la escuela, el juego es empleado con fines didácticos, así por ejemplo en el Primer Año de Educación Básica, el maestro(a) utiliza el juego simbólico para que el niño se exprese a partir del bagaje de signos que posee, buscando el equilibrio afectivo e intelectual. En el Segundo y Tercer Año los juegos están orientados hacia la construcción espacio-temporal, necesaria para la lectura, escritura y operaciones con números. Muchos juegos en esta etapa están ya sometidos a reglas. Del Tercero y cuarto año en adelante se promueven juegos relacionados con la etapa de las operaciones concretas. Por los aspectos señalados podemos deducir que en todo juego hay un aporte pedagógico, se desarrollan con la intención de provocar aprendizaje y estimular la construcción de conocimientos nuevos.

2.1.5 FUNDAMENTO SOCIOLOGICO

En el proceso del interaprendizaje se basa en que aprender es hacer, es decir la educación mediante el juego o en el juego, es aquí donde el alumno manifiesta, razona, piensa, critica, produce a través de experiencias vividas, permitiendo que los estudiantes sean un ente activo participativo y capaz de transformar el orden social en beneficio de una democracia más justa y equitativa.

2.1.6 Qué son las competencias

Etimológicamente el término competencia proviene del latín *competere*, “aspirar”, “ir al encuentro de” (competir en un evento). Raíz de la que deriva el verbo *competere*, “incumbir” (dicho de una cosa: estar a cargo de alguien), “pertener”, estar investido(a) de autoridad para ciertos asuntos y el adjetivo *competente*, aplicado, especialmente, a “quien se desenvuelve con eficacia en un determinado dominio de la actividad humana”. Desde el punto de vista etimológico, *competere* proviene del latín *competere*; es decir de *petere*, pedir, aspirar, tender a; y *cum* o *con* que sugiere la idea de compañía, de compartir. Así, *competere* indica un aspirar, un ir al encuentro de una misma cosa. De *competere* deriva también el verbo *competere*, pertenecer, incumbir. El término *competente* se aplica además al que está investido de la autoridad para atender ciertos asuntos y también a un conocedor de cierta disciplina.

Desde esta perspectiva, competencia puede interpretarse desde cuatro dimensiones:

Preparación.- Destaca los conocimientos y la pericia de una persona como consecuencia de su educación.

Cualificación.- Compara el ser y el hacer de una persona frente a las exigencias de una tarea o de un cargo.

Autoridad o incumbencia.- Alude a los asuntos que están bajo la responsabilidad o atribuciones de un profesional.

Competición.- Se refiere a actuaciones en las que dos o más personas o instituciones entran en rivalidad o contienda.

El significado, los alcances y las limitaciones del concepto de competencia como “eje de nuevos modelos de educación”, constituyen un elemento controversial dentro de los distintos estamentos del campo educativo. Existen, por consiguiente, varias opiniones y puntos de vista al momento de definirla: “Desde aquellas que se centran más en el análisis de las demandas del exterior hacia el sujeto, que asocian la competencia de manera directa con las exigencias de una ocupación y que, por tanto, la describen en término de lo que debe demostrar el individuo, hasta las que privilegian el análisis de aquello que subyace en la respuesta de los sujetos; es decir, más definida por los elementos cognitivos, motores y socioafectivos implícitos en lo que el sujeto debe hacer”.

La noción de competencia, como afirma Richard Wittorski (1998), “Está en camino de elaboración. No existe un discurso teórico estable que permita definir con precisión sus atributos”.

2.1.6.1 Las competencias claves.

Walo Hutmacher indica que: “La selección que se haga y las prioridades que se determinen van a depender de quienes definan esas competencias, de aquellos para quienes se definan y de los contextos en

que deben implementarse. La formulación de competencias siempre va a expresar las expectativas y objetivos de la educación, lo que a su vez depende de los intereses, riesgos y oportunidades de sus protagonistas”.

El Consejo de Europa, organización política más antigua (1949) del continente y que engloba 45 países, ha definido cinco importantes grupos de competencias. Estas constituyen pautas que pueden tomarse muy en cuenta dentro del proceso educativo:

1. Competencias políticas y sociales como la capacidad de aceptar responsabilidades, participar en decisiones de grupo, resolver conflictos de una manera no violenta, y tomar parte en la dirección y mejoramiento de las instituciones democráticas.
2. Competencias relacionadas con la vida en una sociedad multicultural la educación debe preparar jóvenes con competencias interculturales como aceptar las diferencias y respetar a los otros, a la vez que desarrollar la capacidad de vivir con gente de otras culturas, lenguas y religiones.
3. Competencias de la comunicación oral y escrita necesarias en el trabajo y la vida en sociedad. En cuanto a comunicación, el dominio de más de una lengua toma gran importancia cada día.

4. Competencias asociadas con el surgimiento de la sociedad de la información el dominio de sus tecnologías, la comprensión de sus aplicaciones, fortalezas y debilidades, y la capacidad de juicio crítico en relación con la información que transmiten los medios de comunicación y la publicidad.

5. La habilidad de aprender durante toda la vida como base para el aprendizaje permanente, tanto en contextos laborales como individuales y sociales.

La competencia está vinculada siempre con algún campo del saber, ya que en su desempeño se demuestra el dominio cognitivo. Por ello, se pueden plantear competencias para las áreas como de Lenguaje, Matemática, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Arte, entre otras, y que se plantean con el fin de establecer interrelaciones entre las mismas.

De esta manera, trabajar en el desarrollo de competencias implica la formación de personas críticas, capaces de asumir retos y de llevar a la práctica determinados conocimientos o saberes.

2.1.6.2 Niveles de competencia

Un desarrollo idóneo de la competencia comprende el trayecto a través de tres niveles graduados, los que exigen a su paso cada vez un dominio superior. “Es una especie de perfeccionamiento con variación continua, desde un nivel inferior o de base, hasta otro superior. Con la aproximación de continuidad y simultáneamente con una propuesta de graduación en

tres niveles, es necesario trazar líneas divisorias y definir fronteras para delimitar aquellas categorías prevalecientes con las cuales puedan distinguirse dichos niveles”.¹

El primer nivel comprende el reconocimiento y distinción de los elementos, objetos o códigos propios de cada área o sistema de significación. Este nivel de base hace referencia a apropiación de un conjunto mínimo de conocimientos, comprendiendo la iniciación en la abstracción, la conceptualización y la simbolización. Desde este punto de vista, este primer momento provee las condiciones para acceder a estadios que exigen mayor acción.

El segundo nivel abarca el uso comprensivo de los elementos de significación. Este requiere mayor elaboración conceptual que el primero y plantea el desempeño en contextos cotidianos o hipotéticos, en los cuales se aplican los conocimientos apropiados con la exploración del razonamiento lógico. La meta es la resolución de problemas y para alcanzarla, es necesario seleccionar el área del conocimiento apropiada y ponerla en práctica.

El tercer nivel es mucho más profundo porque requiere un accionar de los procesos cognitivos con los cuales se puede formular un juicio; en este nivel se interpreta, conjetura y generaliza; es decir, se usa conscientemente un conocimiento mediado por una argumentación coherente y satisfactoria. Implica un desempeño autónomo y creativo que permite ir más allá del conocimiento aprendido, proponiendo alternativas eficaces de ejecución.

“Si aceptamos convertir el desarrollo de las competencias en el propósito de la educación, es necesario reflexionar y reorientar muchas

¹ **BOGOYA MALDONADO, Daniel; Una prueba de evaluación de competencias académicas como proyecto. En: BOGOYA MALDONADO, Daniel y otros, *Competencias y proyecto pedagógico*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia, 2000, p. 10-13.**

de las prácticas de enseñanza y revisar, cuidadosamente, la selección y organización de los contenidos y actividades curriculares. Es apenas obvio que una educación interesada en formar personas competentes, en el sentido que hemos analizado, no puede hacerlo desde la imposición y la transmisión unilateral del conocimiento. Es necesario construir en el aula un ambiente que fomente la reflexión y la elaboración participativa de los conocimientos, superando la clásica exposición magistral y el aprendizaje memorístico tan habituales en nuestras escuelas. Se requiere abrir espacios de lectura, interpretación, experimentación y debate, donde se profundice en los temas y estos sean resignificados no solo a nivel individual sino a nivel grupal”.²

Es importante la acción de la institución educativa en la proyección de estudiantes responsables de su propia formación, rescatando su identidad social y cultural.

Trabajar con competencias implica cambios en el proceso educativo, desechando radicalmente la simple repetición de contenidos y dando paso a las labores prácticas y al manejo de instrumentos, a los laboratorios, a los talleres de tecnología, a las salidas de campo, al manejo de archivos, a la recopilación de información a través de entrevistas directas, etc.

Educar para el desarrollo de competencias convierte el aula en una organización transformadora, en la cual los estudiantes logran consolidar habilidades, conocimientos y actitudes que les permite enfrentar nuevos

² **TORRADO PACHECO, María Cristina; Educar para el desarrollo de las competencias: una propuesta para reflexionar. En: BOGOYA MALDONADO, Daniel y otros, Competencias y proyecto pedagógico. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia, 2000, p. 53-54.**

retos y les proporciona las herramientas necesarias para hacerlo de manera significativa.

Según María Moliner, competente se aplica a quien tiene aptitud legal o autoridad para resolver cierto asunto; así por ejemplo: un juez competente, y también, a quien conoce cierta ciencia o materia, o es experto o apto en una cosa que se expresa o a la que se refiere el nombre afectado por competente. Ejemplo: un maestro o maestra de lengua competente.

2.1.6.3 Veamos otras definiciones de competencia:

- Competencia es la combinación integrada de conocimientos, habilidades y actitudes conducentes a un desempeño adecuado y oportuno en diversos contextos (Manual de educación en salud basada en competencias, OS-OMS, 2001)
- Rodríguez y Feliú (1996) la definen como conjunto de conocimientos, habilidades, disposiciones y conductas que posee una persona, que le permite, la realización exitosa de una actividad.
- Competencias son las capacidades que permiten ejercer convenientemente una función o una actividad (Mertens, 1996)
- Boyatzis Woodruff, (1993) señala que las competencias son conjuntos de patrones de conducta, que la persona debe llevar a un cargo para rendir eficientemente en sus tareas y funciones.
- Capacidad de resolver problemas seleccionando, aplicando y ajustando los conocimientos para afrontar problemas en contextos estables (Schon, 1987).

- Las competencias constituyen el conjunto de habilidades, capacidades, conocimientos, patrones de comportamiento y clases de actitudes que definen un desempeño superior (OPS/OMS,2000).
- Lasnier (2000) “un saber hacer complejo resultado de la integración, movilización y adecuación de capacidades, habilidades, conocimientos y valores utilizados eficazmente en situaciones que tengan un carácter común.
- Es la integración de conocimientos, habilidades y valores, que permiten al estudiante resolver con capacidad problemas que se presenten en su vida personal y práctica profesional, que le convierte en ente emprendedor para coadyuvar al mejoramiento de su entorno. (I.T.S.E.L.N.D.).
- La OCDE (2002) en un estudio denominado DESECO / Definition and selección of competencias, la define como : “capacidad para responder a las demandas y llevar a cabo tareas de forma adecuada. Cada competencia se construye a través de la combinación de habilidades cognitivas y prácticas, conocimiento (incluyendo el conocimiento tácito), motivación, valores, actitudes, emociones y otros componentes sociales y conductuales.
- Por competencias se entiende la concatenación de saberes, no sólo pragmáticos y orientados a la producción, sino aquellos que articulan una concepción del ser, del saber, saber hacer, del saber convivir (Larra Numana María y González Luis Eduardo)

Desde el punto de vista educativo el término competencia puede ser entendido desde varios sentidos (INADEP, Lima 1999):

1. Como la aptitud o la capacidad que debe ser desarrollada y potencializada por una persona, es decir: capacidad para llevar a feliz término un asunto cualquiera.
2. Como habilidad; es decir, ser competente en algo.
3. Como condición o situación de competir para lograr algo.
4. Como sinónimo de dominio, idoneidad, aptitud.

La competencia es una combinación dinámica de atributos, en relación a conocimientos, habilidades, actitudes y responsabilidades, que describen los resultados del aprendizaje en un programa educativo, o lo que los alumnos son capaces de demostrar al final de un proceso educativo.

2.1.6.4 Importancia de la competencia en educación

¿Por qué surge la competencia en el mundo educativo? La respuesta a este interrogante es múltiple. Aparece porque el mundo del trabajo muestra una insatisfacción creciente con la preparación con que llegan los y las estudiantes y profesionales al ámbito laboral; porque la rapidez con que se desactualiza el conocimiento adquirido cuestiona la utilidad de la información que el sistema escolar ha venido privilegiando, llevando a que los estudiantes utilicen bastante la memoria; porque la globalización exige una alta movilidad laboral y requiere de trabajadores que se desplacen fácilmente y que puedan operar con éxito en diferentes lugares y trabajos; porque los estudiantes cuestionan cada vez con mayor frecuencia para qué les sirve lo que están estudiando y aprendiendo, y quieren ver resultados más pronto.

En consecuencia, la pregunta que aparece en el horizonte educativo es: ¿por qué son importantes las competencias?

Las competencias son importantes por varios factores:

- Enfatizan el aprender, concediéndole una relevancia menor al enseñar tradicional.
- Centran el protagonismo en quien está aprendiendo, porque es quien tiene que irse haciendo competente.
- Dotan a las y los estudiantes de herramientas básicas y claves, como la lectura y la escritura, para que gracias a las competencias crecientes adquiridas tengan mayor probabilidad de obtener buenos resultados en diversas áreas del conocimiento.
- Hacen que la educación esté muy pendiente del para qué se aprende, cuestionando la enseñanza de múltiples contenidos.
- Llevar a enfocar los contenidos en aquello que los y las estudiantes necesitan para su desempeño escolar y vital.
- Dan un mayor sentido y utilidad social a la educación. Quien aprende por competencias no termina siendo, al terminar la época escolar, un “bueno para nada”, como muchas veces sucede con los bachilleres, que saben muchas cosas pero saben hacer poco o nada.
- Motivan a los estudiantes a aprender, porque es más probable que le encuentren sentido y utilidad a lo que “tienen que aprender”. Al obtener resultados positivos, refuerzan su autoestima y se interesan por seguir aprendiendo.

- Contrarrestan la obsolescencia del conocimiento y de la información. Como esta se desactualiza vertiginosamente en el mundo de hoy, el énfasis se pone en elementos que permanecen, como el saber hacer o el aprender a aprender.
- Preparan para afrontar diversas tareas, personales, laborales y profesionales. Una persona que, por ejemplo, es competente para hablar en público, tiene a su favor una competencia para desempeñarse efectivamente en muy diversas situaciones, lo que con mucha seguridad le abrirá puertas.
- Preparan para la vida y para el mundo del trabajo, tanto en la opción de hacerse empresario o trabajador independiente, como en la de ser empleado. Personas competentes se abren paso en la vida; los incompetentes terminan por subemplearse o quedar desempleados.
- Superan el tradicional enfoque escolar teórico, llevando lo aprendido al plano operativo.
- Se centran en elementos de la persona, más que en aspectos externos a ella. Por ejemplo, en la autonomía (“tengo criterios para saber si he hecho bien o mal una determinada tarea y no necesito que venga el o la profesor(a) –que desaparecen de la vida en un determinado momento–, a decirme si lo hice bien o mal, si estoy en lo correcto o si me equivoqué), en el autodesarrollo (“hacerme más competente para... vs. tener más información enciclopédica”) o en la automotivación (“aprendo porque quiero ser competente para... vs. aprendo porque me toca hacerlo, porque van a calificarme, porque debo aprobar una asignatura”).

Para los y las estudiantes las competencias son importantes porque cambian la acumulación de información (que cada vez se desactualiza

más rápido) por la utilización, en diferentes contextos, de lo aprendido; porque sienten que realmente se están preparando para la vida, al conectar aprendizaje con entorno escolar y extraescolar, y que no estudian solo para aprobar unas asignaturas o pasar de un grado al siguiente; porque van adquiriendo herramientas para resolver problemas de la realidad, en contraposición a problemas escolares que son o les parecen ficticios o sin sentido; porque le encuentran respuesta más pronto a la pregunta reiterativa: “esto, ¿para qué sirve, profe?”; porque vivencian que el aprendizaje es acumulativo, y no repetitivo, al darse cuenta de que se van convirtiendo en personas más competentes y, finalmente, porque asocian las competencias con su desarrollo humano, conscientes de que no pueden limitarse a ser competentes para responder a las exigencias del mercado, sino también para otras dimensiones.

2.1.6.5 Clasificaciones de competencia

Hay muchos ámbitos para ser competentes, pero lo somos solo en algunos de ellos y en situaciones específicas. Existen innumerables competencias, pero en algunas de ellas es fundamental que alcancemos un dominio importante en el ambiente escolar.

Cuando se habla de competencias, entran en acción diferentes maneras de enfocarlas, de clasificarlas, de resaltarlas. Por eso, se habla tanto de competencias generales –básicas, clave, cognitivas, emocionales, intelectuales, prácticas, transversales, entre otras.– como de competencias específicas, que son las propias de cada asignatura curricular (por ejemplo, dentro del área de Lenguaje un autor menciona competencias como las siguientes: comunicativa, lingüística o gramatical, discursiva o textual, sociolingüística y estratégica³ y otro desglosa la

³ MALLART NAVARRA, Joan (2002), Competencias básicas y enseñanzas mínimas del currículum de Lengua. Madrid: *Revista de Educación*, n. 329, p. 219-238.

competencia comunicativa en léxica, gramatical, semántica, fonológica, ortográfica y ortoépica⁴) o como las competencias propias de diversas labores profesionales.

En Colombia, en el año 2000, el Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior cambió la orientación del Examen de Estado, que deben presentar las y los estudiantes que terminan su bachillerato y desean ingresar a la educación superior. Se pasó de evaluar con un enfoque memorístico y enciclopédico a una evaluación por competencias, en la que se privilegió tres de ellas: interpretativa, argumentativa y propositiva.

En el caso de Lenguaje, por ejemplo, la prueba evalúa la competencia comunicativa, entendida como la capacidad de comprender, interpretar y analizar diversos tipos de textos (narrativos, argumentativos, expositivos, icónicos) que circulan en la escuela y fuera de ella. En el nivel *interpretativo*, se busca que en la comprensión del texto haya una interacción entre lo que sabe el o la estudiante lector(a) y la información que presenta el texto. Ese saber alude tanto al manejo de la información cotidiana como al manejo de la información especializada del área. En el nivel *argumentativo*, se parte del hecho de que el contexto o situación es el que permite explicar los actos de lenguaje. Por eso, busca reconstruir el contexto de uno o más textos, a partir del reconocimiento de palabras claves, de marcas lingüísticas particulares y del contraste entre lo explícito y lo implícito. En el nivel propositivo, se lleva al estudiante –con base en una comprensión y análisis del texto– a sacar conclusiones y tomar posición frente a lo leído.

⁴ INSTITUTO CERVANTES (2001), *Marco de referencia europeo para el aprendizaje, la enseñanza y la evaluación de lenguas*. Madrid, p. 104.
<http://cvc.cervantes.es/obref/marco/cvc.mer.pdf>

En España, el Ministerio de Educación, Ciencia y Deporte, en el marco de la propuesta de la Unión Europea, ha planteado ocho competencias básicas:

1. Competencia en comunicación lingüística.
2. Competencia matemática.
3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
4. Tratamiento de la información y competencia digital.
5. Competencia social y ciudadana.
6. Competencia cultural y artística.
7. Competencia para aprender a aprender.
8. Autonomía e iniciativa personal”⁵.

La competencia en comunicación lingüística “se refiere a la utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita, de representación, interpretación y comprensión de la realidad, de construcción y comunicación del conocimiento y de organización y autorregulación del pensamiento, las emociones y la conducta.

La competencia matemática consiste en la habilidad para utilizar y relacionar los números, sus operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión y razonamiento matemático, tanto para producir e interpretar distintos tipos de información, como para ampliar el conocimiento sobre aspectos cuantitativos y espaciales de la realidad, y

⁵ Ministerio de Educación, Ciencia y Deporte. www.mec.es/mecd/gabipren/documentos/anexos-r-d-eso.pdf (recuperado el 31/05/2007). Un detalle de estas competencias –descripción, finalidad, conocimientos, destrezas y actitudes– puede verse en LÓPEZ, Justo (2006), *Currículo y competencias básicas*. Centro de Profesores de Alcázar de San Juan, marzo 23. www.jccm.es/edu/cpr/alcazar//downloads/Curriculoycompetenciasbasicas.pdf

para resolver problemas relacionados con la vida cotidiana y con el mundo laboral.

La competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, es la habilidad para interactuar con el mundo físico, tanto en sus aspectos naturales como en los generados por la acción humana, de tal modo que se facilita la comprensión de sucesos, la predicción de consecuencias y la actividad dirigida a la mejora y preservación de las condiciones de vida propia, de las demás personas y del resto de los seres vivos. En definitiva, incorpora habilidades para desenvolverse adecuadamente, con autonomía e iniciativa personal en ámbitos de la vida y del conocimiento muy diversos (salud, actividad productiva, consumo, ciencia, procesos tecnológicos, etc.) y para interpretar el mundo, lo que exige la aplicación de los conceptos y principios básicos que permiten el análisis de los fenómenos desde los diferentes campos de conocimiento científico involucrados.

El tratamiento de la información y competencia digital consiste en disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento. Incorpora diferentes habilidades, que van del acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.

La competencia social y ciudadana hace posible comprender la realidad social en que se vive, cooperar, convivir y ejercer la ciudadanía democrática en una sociedad plural, así como comprometerse a contribuir a su mejora. En ellas están integrados conocimientos diversos y

habilidades complejas que permiten participar, tomar decisiones, elegir cómo comportarse en determinadas situaciones y responsabilizarse de las elecciones y decisiones adoptadas.

La competencia cultural y artística supone comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute y considerarlas como fuente de patrimonio de los pueblos.

La competencia para aprender a aprender supone disponer de habilidades para iniciarse en el aprendizaje y ser capaz de continuar aprendiendo de manera cada vez más eficaz y autónoma de acuerdo a los propios objetivos y necesidades.

La autonomía e iniciativa personal se refiere, por una parte, a la adquisición de conciencia y aplicación de un conjunto de valores y actitudes personales interrelacionadas, como la responsabilidad, la perseverancia, el conocimiento de sí mismo y la autoestima, la creatividad, la autocrítica, el control emocional, la capacidad de elegir, de calcular riesgos y de afrontar los problemas, así como la capacidad de demorar la necesidad de satisfacción inmediata, de aprender de los errores y de asumir riesgos”⁶.

⁶ Id., p. 2-10.

Por su parte, la Unión Europea –que creó el proyecto DeSeCo⁷, con el fin de definir y seleccionar competencias para su formación dentro de los países miembros–, ha venido trabajando en varias comisiones el

El Proyecto DeSeCo clasifica las competencias clave en tres grandes categorías: “primera, los individuos deben ser capaces de usar un amplio rango de herramientas para interactuar efectivamente con el entorno, tanto físicas (tecnología de la información) como socioculturales (uso del lenguaje). Segunda, en un mundo cada vez más interdependiente, los individuos necesitan ser capaces de comprometerse con otros, y puesto que encontrarán gente que proviene de muy distintos marcos de referencia, es importante que sean capaces de interactuar en grupos heterogéneos. Tercera, los individuos necesitan ser capaces de asumir responsabilidad para manejar sus propias vidas, situar sus vidas en contextos sociales más amplios y actuar autónomamente”⁸.

El primer grupo de competencias abarca la habilidad para usar, de manera interactiva, el lenguaje, los símbolos y los textos, el conocimiento y la información, y la tecnología; el segundo, la habilidad de relacionarse bien con otras personas, trabajar en equipo y manejar y resolver conflictos; el tercero, las habilidades de actuar en contextos amplios, generar y realizar planes de vida y proyectos personales, y hacer valer los derechos, intereses, límites y necesidades. En este contexto se ubica el Programa Internacional para Evaluación de Estudiantes (PISA⁹), que ha venido investigando las competencias que tienen los estudiantes antes de terminar la escolaridad obligatoria.

⁷ Sigla de “Definition and Selection of Competencies” (Definición y selección de competencias).

Ver www.oecd.org/edu/statistics/deseeco y www.deseeco.admin.ch

⁸ OECD (2005), The Definition and Selection of Key Competencies, p. 5.
www.oecd.org/dataoecd/47/61/35070367.pdf

⁹ Ver www.pisa.oecd.org y www.ince.mec.es/pub/pisa.htm

Por otro lado, el Marco Europeo para el aprendizaje, la enseñanza y la evaluación de lenguas, al profundizar en las competencias que deben tener los estudiantes con el propósito de enfrentar exitosamente diversas situaciones comunicativas, afirma que “todas las competencias humanas contribuyen de una forma u otra a la capacidad comunicativa del usuario y se pueden considerar como aspectos de la competencia comunicativa”¹⁰. Para ampliar esta aseveración, enuncia cuatro competencias generales: saber, que abarca conocimiento del mundo, conocimiento sociocultural y conciencia intercultural, saber hacer que comprende destrezas y habilidades prácticas (sociales, de la vida, profesionales y de ocio) e interculturales, *saber ser* o competencia existencial, que alude a actitudes, motivaciones, valores, creencias, estilos cognitivos y factores de personalidad y saber aprender, que incluye destrezas de estudio, descubrimiento y análisis—¹¹.

En tal virtud, en términos pedagógicos competencia son los logros o adquisiciones de conceptos, procedimientos, habilidades y actitudes.

El currículo escolar define como competencia a la unidad de organización de los aprendizajes escolares. Es una macro habilidad que integra tres tipos de contenidos de aprendizaje: procedimentales, conceptuales y actitudinales.

Los contenidos procedimentales de aprendizaje son los conocimientos no declarativos, como las habilidades y destrezas psicomotoras, procedimientos y estrategias. Constituyen el saber hacer. Son las acciones ordenadas y dirigidas a la consecución de las metas propuestas.

¹⁰ INSTITUTO CERVANTES, o.c., p. 96.

¹¹ Id., p. 96-103.

Los instrumentos con los que el estudiante observa y comprende el mundo al combinarlos, ordenarlos y transformarlos más los conocimientos declarativos: hechos, ideas, conceptos, leyes, teorías, principios, constituyen los contenidos conceptuales o de saberes.

Por último, los contenidos actitudinales son los valores, las normas y las actitudes que se asumen para asegurar una convivencia humana armoniosa.

Las características del enfoque por competencias pueden resumirse de la siguiente manera: el aprendizaje se debe considerar y aplicar en la vida real, determina la estrategia pedagógica y pone al estudiante en el centro del proceso de aprendizaje; se caracteriza por la integración y la obligación de entregar resultados según normas establecidas con la colaboración del ámbito laboral.

La competencia individual de un sujeto viene dada por el conjunto de aptitudes, capacidades y conocimientos disponibles, consecuentes con la naturaleza, maduración, adquisición y aprendizaje del ser, que le permiten actuar en una forma determinada en variados contextos.

La competencia del estudiante se pone de manifiesto cuando responde a las demandas sociales en función de los saberes que va desarrollando, con pleno compromiso y autonomía en la toma de decisiones.

Esta competencia general del estudiante se puede considerar integrada por una diversidad de competencias más concretas, cada una

de ellas referentes al buen desempeño de actividades específicas incluidas en su vida como persona humana. El conjunto de todas y cada una de estas competencias darían como resultado un alumno globalmente competente.

Los estudiantes son competentes mediante un proceso complejo de acumulación de experiencias de aprendizaje; esto depende de sus potencialidades para aprender y de las condiciones reales que tiene para desarrollar y ejercitar ese aprendizaje.

A los estudiantes debe formárseles para ser competentes en todos los órdenes, áreas, disciplinas y actividades para conseguir la formación integral y lograr la calidad de la educación, aspiración de todo docente ecuatoriano.

Un estudiante es competente en el área de Lenguaje y Comunicación cuando comprende y construye palabras, frases, oraciones, diálogos, discursos, resúmenes escritos, sobre la base de textos informativos, narrativos, descriptivos, reconoce sus finalidades y las situaciones de comunicación.

Los estudiantes ponen en práctica numerosas habilidades y conocimientos que van mucho más allá de los saberes lingüísticos que intervienen en los actos comunicativos. Al conjunto de estas habilidades se les conoce con el nombre de competencia comunicativa.

La competencia comunicativa es entendida como un conjunto de subcompetencias referidas a los distintos ámbitos en los que se organiza la actividad comunicativa. La competencia comunicativa está encuadrada en el ámbito de la sociología, donde se aborda el estudio de los distintos sistemas de signos, verbales y no verbales.

Según Canale (1983) tenemos las subcompetencias de la competencia comunicativa: Competencia gramatical que es el dominio del código lingüístico.

Competencia sociolingüística.- Capacidad de adecuarse al contexto; es decir, el conocimiento de las reglas socioculturales de uso, atendiendo al grado de adecuación del discurso a la situación de los participantes, los propósitos de la interacción, las normas sociales, entre otros.

Competencia discursiva. Capacidad de formar enunciados coherentes. El modo en que se combinan las formas gramaticales y los significados para lograr un texto trabado, hablado o escrito.

Competencia estratégica.- Capacidad de resolver problemas comunicativos. El dominio de las estrategias de comunicación verbal y no verbal que pueden utilizarse para compensar fallos como falta de recuerdo de una palabra o insuficiente competencia comunicativa en otras áreas; o favorecer la efectividad de comunicación como por ejemplo hablar en voz baja.

Este esquema clásico de Canale ha sido reelaborado por varios autores, añaden otras subcompetencias. Así por ejemplo en 1990 Bachman propone:

Competencia lingüística que incluye las competencias organizativas y la pragmática. La primera está integrada por la competencia gramatical fonológica, léxica y morfología sintáctica y, competencia textual de cohesión y de organización retórica.

La segunda comprende la competencia ilocutiva que tiene que ver con las funciones ideativa, manipulativa, heurística, imaginativa, basadas en las funciones comunicativas de habilidad y competencia sociolingüística relativa al comportamiento comunicativo social: sensibilidad dialectal, registro, naturalidad y las referencias culturales.

En la actualidad se emplea el término competencia comunicativa para referirse al conjunto de conocimientos y habilidades que el hablante debe haber adquirido en el transcurso de su vida para enfrentarse a una situación concreta comunicativa y a la capacidad de afrontar con éxito los múltiples condicionantes de la comunicación.

Entre las características de la competencia comunicativa están las habilidades lingüísticas que los hablantes ponemos en juego durante el proceso de comunicación.

Las actividades básicas son hablar y escuchar; leer y escribir. Estas cuatro destrezas o habilidades (competencias) constituyen el eje central de toda actividad educativa. Enseñar la lengua es enseñar a hablar y a entender; enseñar la lengua escrita es enseñar a escribir y a leer.

También podemos hablar de la competencia pragmática que es el conocimiento y capacidad de un comunicante para participar en los actos comunicativos que son consecuencia de la maduración, la adquisición y el aprendizaje. Hay tres tipos de competencias pragmáticas: biolingüística, psicolingüística y sociolingüística.

La competencia biolingüística permite al comunicante disponer de un sistema de comunicación para que pueda recibir, emitir y procesar información.

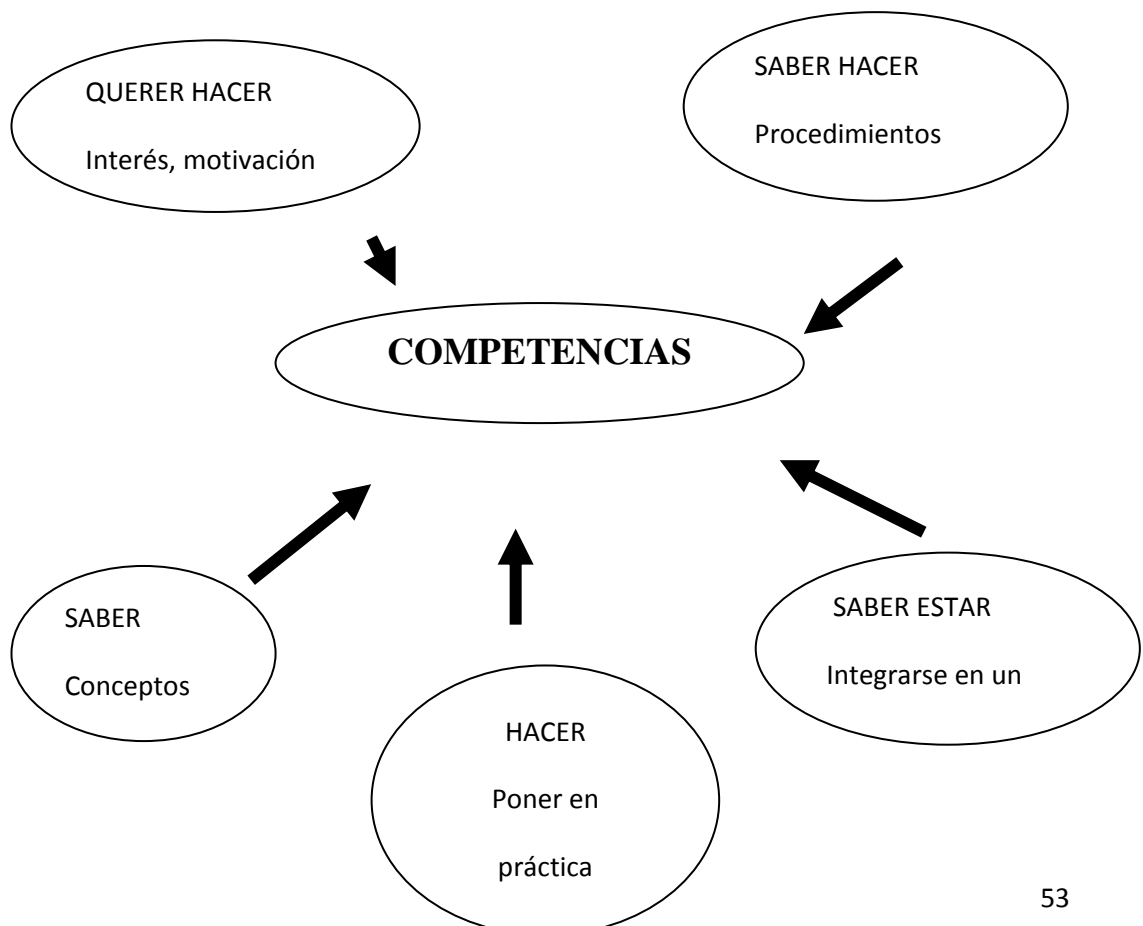
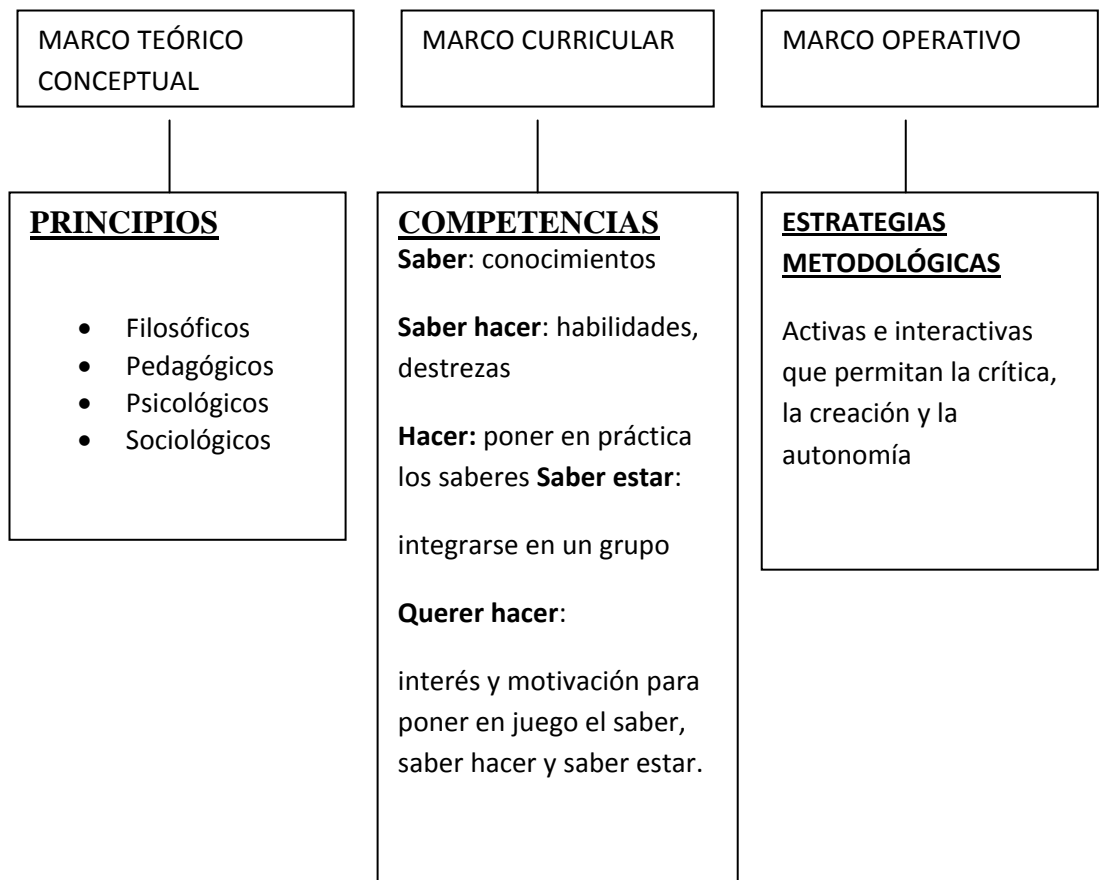
La competencia psicolingüística son las habilidades del comunicante según el desarrollo biológico, la experiencia natural y sociocultural que le permitan construir y perfeccionar un sistema cognitivo que le facilita recordar la información, prestar atención, planificar la conducta, analizar los elementos lingüísticos, ejecutar actos conscientes, entender mensajes, generar ideas y esquemas, manifestar actitudes y emociones coherentes, entre otras, incluso controlar el modo voluntario y consciente del propio conocimiento. Los actos comunicativos están mediatizados según el estadio operatorio, la capacidad intelectual o las aptitudes: atención, memoria, imaginación y otras posibilidades expresivas, receptivas y reflexivas. Podemos en este sentido hablar de competencias cognoscitivas. Muy unidas a estas están las competencias afectivas que son aquellas que conducen al ser humano a adoptar actitudes ante las

tareas o ante los demás; así por ejemplo esforzarse, actuar con serenidad, cooperar en el diálogo, sentir motivación hacia un mensaje.

Otra competencia es la cultural que es el conjunto de esquemas que acumulamos en un momento dado y que son fruto del contacto con nuestros semejantes, en la escuela, en el medio, con los libros y otros que dan lugar a la adquisición y aprendizaje de hábitos, destrezas, costumbres, normas, valores, conocimientos. Esta competencia se desarrolla a partir de procesos cognitivos- afectivos. La competencia metalingüística es un tipo específico de competencia cognitiva y cultural que permite hablar sobre la propia lengua.

Después de conocer los diferentes conceptos y la clasificación de competencias podemos señalar que competencia es un saber hacer o tener un conocimiento implícito en cualquier campo del saber humano.

Las competencias que operativizan los Pilares de la Educación y que son aplicables en todos los niveles y modalidades del sistema educativo propuestos por la comisión DELORS en el enfoque titulado “La Educación encierra un Tesoro” (1996 de la UNESCO) podemos apreciar en el siguiente cuadro:



2.1.6.6 Las competencias lingüísticas: escuchar, hablar, leer y escribir.

Escuchar.- es prestar atención a lo que se oye o seguir un consejo y obedecer a una orden. Escuchar es una destreza receptiva para la interiorización, que en base de la percepción de sonidos lingüísticos el individuo comprende e interpreta las ideas del mensaje expresado por el hablante.

Esta competencia receptiva de interiorización, permite decodificar los mensajes, prestar atención a lo que se oye para dar significado a la información proveniente de diálogos, conversaciones, informaciones, narraciones, descripciones, debates, conferencias, entre otros.

Hablar.- es expresar un sentimiento a través de la palabra, es articular palabras, dialogar dos o más personas, hacerse entender mediante algún medio distinto al de la palabra. Aprendemos primero a hablar.

Hablar es una competencia lingüística primaria que permite articular palabras para comunicarse. Nos facilita relacionarnos activamente en conversaciones y diálogos formales y espontáneos. Los participantes deben decodificar mensajes para comprender los sonidos emitidos por el interlocutor.

La conversación es una de las mejores formas para el desarrollo lingüístico, al intercambiar los pensamientos, sentimientos y viven con un interlocutor, el niño aprende a dominar el lenguaje como medio de comunicación.

El lenguaje oral al igual que el escrito, posibilita las diversas funciones. Se entiende por funciones del lenguaje, la finalidad o los objetivos que se desean conseguir en la comunicación, así tenemos las siguientes:

2.1.7 Funciones del Lenguaje

Función comunicativa, informativa, referencial o representativa

Cuando la comunicación está dirigida a un interlocutor o un lector, es la más común de todas porque a diario transmitimos conocimientos y conocemos lo que ocurre a nuestro alrededor. Ejemplo: vendré tarde. Mañana no hay asistencia.

Función Apelativa o conminativa se emplea el sistema de signos para llamar la atención del oyente, también para que haya un cambio de comportamiento en el oyente. Ejemplo: ¡Oye!, mira, Ven. ¡Estudia por favor!

Función Expresiva: consiste en emplear el lenguaje para expresar nuestros sentimientos, porque tenemos la necesidad o el deseo de exteriorizarlos. Ocurre cuando emitimos exclamaciones de dolor, alegría, afecto, pena, entre otros; así por ejemplo: ¡Qué pesar!, ¡Qué bonita te ves!

Función Fática o de Contacto es una variante de la apelativa que se emplea para comprobar que el interlocutor nos escucha o nos habla: Sí, ya, claro, son mensajes fáticos los saludos, las despedidas, las conversaciones telefónicas.

Función Lúdica es aquella que toma al lenguaje como juego con el fin de entretener y divertir especialmente a los niños. Es frecuente en canciones, nanas, trabalenguas, retahílas, entre otras. Esta función es la que vamos a emplearla con mayor frecuencia.

2.1.7.1 Función Metalingüística es variante de la comunicativa, permite con el lenguaje hablar del lenguaje, es decir, referirse al lenguaje en textos lingüísticos, diccionarios, gramáticas y otros.

Función Poética o Estética conocida también como función artística del lenguaje ya que el emisor trata de crear belleza por medio de la palabra. Encontramos en poesía, textos literarios, teatro.

Estas funciones del lenguaje no se presentan aisladas en el proceso oral de comunicación, se mezclan al construir y manejar la lengua.

Las posibilidades de conceptualización y de expresión que ofrece el lenguaje hablado o verbal, hacen de su enseñanza-aprendizaje una competencia que organiza todo el proceso de formación, instrucción e integración social

Leer.- es interpretar en voz alta o mentalmente un texto escrito, es aprehender suficientemente un mensaje escrito, es comprender las ideas del autor, reaccionar captando o rechazando esas ideas en integrándolas al acervo de conocimientos del lector.

Leer es el proceso mediante el cual se comprende el lenguaje escrito. En esta comprensión interviene el texto con su forma y contenido, el lector con sus expectativas y sus conocimientos previos. Para leer necesitamos manejar con soltura las habilidades de descodificación y aportar al texto nuestros objetivos, pensamientos y experiencias previas, necesitamos adentrarnos en un proceso de predicción e inferencia continua apoyada en la información que nos da el texto y en nuestro bagaje de conocimientos y en un proceso que permita encontrar evidencias o rechazar las predicciones e inferencias realizadas.

Leer es un proceso complejo que comprende varios factores, tanto motrices como de tipo intelectual y afectivo. La persona cuando lee, va asociando el significado de las palabras a medida que sus ojos se mueven a lo largo de las líneas de palabras; así logra comprender las

ideas expresadas por el autor; a la vez reacciona ante esas ideas aceptándolas o rechazándolas.

Leer es un proceso dinámico de construcción cognitiva, intervienen la afectividad y las relaciones sociales. Leer es relacionarse con el mundo, con el conocimiento en las diferentes etapas de la vida. Es topar la reflexión de otro para mi propia reflexión.

Escribir.- es representar las palabras mediante signos trazados sobre papel u otro soporte ; es el arte expresivo del lenguaje mediante el cual se representan las ideas con signos gráficos legibles, que permiten conservar a través del tiempo y el espacio lo que el hombre siente, piensa, descubre, inventa o crea.

La escritura surgió de la necesidad que tuvo el hombre de comunicar algo de una manera diferente de la oral; razón por la cual se crearon los signos lingüísticos.

Los contenidos deben estar subordinados a la práctica del lenguaje en todas sus manifestaciones; cualquier reflexión deberá servir al estudiante para perfeccionar sus competencias lingüísticas; pues ya dijimos que la facultad que tiene el ser humano para expresar pensamientos, sentimientos y vivencias se conoce como **lenguaje**. Según el diccionario Enciclopédico de Educación, “lenguaje es la capacidad específica del ser humano que permite la comunicación de ideas y que tiene un papel fundamental en la elaboración del pensamiento y en la conceptualización del mundo.” Es el sistema de signos que permite la comunicación o es el modo particular de expresarse.

Por el hecho de vivir en comunidad el hombre se comunica y relaciona con los seres y objetos que le rodean. Los procedimientos de comunicación son múltiples, nuestros sentidos captan aquellas informaciones suministradas. En la vida cotidiana, el hombre pasa gran parte del tiempo emitiendo y recibiendo mensajes: una mirada un gesto, las señales de tránsito, las propagandas, el ruido de las sirenas, la prensa, radio, televisión, entre otros son actos de relación comunicativa en los que el lenguaje juega un papel importantísimo como instrumento de comunicación.

Siendo el lenguaje el vehículo de comunicación es menester revisar algunas definiciones de la comunicación.

Se dice que comunicación es un proceso de trasmisión de un mensaje entre un emisor y un receptor mediante un canal y un código lingüístico y dentro de un contexto. También es un acto consciente de transferencia de información y asignación de significado, de manera que cualquier acto de comunicación se inicia en el traslado significativo de información de un lugar a otro, de una persona a otra de un sistema a otro, pero para ser completo requiere que se produzca una asignación consciente de significado.

La comunicación del ser humano cumple varias fases:

1. La prelingüística abarca el primer año de vida, base fundamental para la organización del lenguaje en la cual el niño o la niña establece un código comunicativo con los adultos mediante el llanto, la agitación los gestos, para manifestar hambre, sueño, dolor, entre otros.

2. A partir del primer año de vida se da el primer nivel del lenguaje, los niños inician la adquisición de los fonemas necesarios para el aprendizaje del idioma, los mismos que van acompañados de movimientos y gestos luego comprenden palabras simples, cumplen órdenes.
3. El período de desarrollo lingüístico propiamente dicho se produce cuando el niño ya es capaz de elaborar frases en las que constan todas las partes de la oración.

El aprendizaje de una lengua es un proceso consciente, se produce en un entorno determinado, planificado por la persona que enseña en un código foral y con cierta estructura.

Las competencias lingüísticas se logran y se desarrollan a partir del deseo de comunicar y se adquieren para alcanzar ese fin.

El fin de la enseñanza de Lenguaje y Comunicación en la escuela es la mejora del uso del lenguaje por ser el instrumento de comunicación. Por esta razón el proceso enseñanza-aprendizaje está orientado a desarrollar las destrezas y las habilidades lingüísticas y comunicativas para que los estudiantes hablen de manera apropiada, entiendan lo que escuchan, comprendan y comenten lo que leen y se expresen por escrito en forma adecuada; esto es con claridad , precisión, originalidad, entre otros.

Esta concepción ayuda al dominio expresivo y comprensivo de la lengua y al desarrollo y adquisición de las competencias lingüísticas.

En el siguiente cuadro se puede observar una propuesta metodológica de actividades para el desarrollo de las habilidades comunicativas las mismas que se pueden lograr utilizando estrategias en forma reflexiva y

dándoles la importancia necesaria. El éxito es conocer y aplicar las técnicas adecuadas

2.1.8 Técnicas lúdicas en el proceso enseñanza-aprendizaje del lenguaje y comunicación

Se dice que desde la Creación, todas las especies animales, incluyendo al hombre (animal racional), recurren a actividades lúdicas para ensayar y perfeccionar sus habilidades, para socializar, obtener el sustento y para desenvolverse.

Las actividades lúdicas permiten al hombre desarrollar sin riesgo las habilidades, los conocimientos, las actitudes, la colaboración en equipo y las capacidades competitivas mediante la calidad, la productividad, el servicio y la imagen.

Este señalamiento comprueba que en el campo educativo también es posible ensayar lo lúdico, las actividades y los materiales educativos pueden ser más efectivos y eficaces si se les incorpora elementos lúdicos.

Muchos docentes han experimentado originales formas metodológicas, principalmente fundamentados en lo lúdico, en la creatividad y en la convicción de valores humanos.

Aprender por medio del juego ha sido una de las estrategias de gran valor, especialmente cuando toma las competencias comunicativas como una de las alternativas para mejorar la lectura, la escritura, el habla y la escucha del individuo.

Jugando se pueden adquirir habilidades vitales que desarrollan las facultades físicas y psíquicas, fomentan la colaboración y la relación con los demás, son fuente de aprendizaje, estimulan la reflexión, el diálogo, el

razonamiento; desarrollan valores y actitudes, asimilan la realidad, permiten llegar a un mismo objetivo por un camino diverso. Ofrecen un motivador inicio de clases, estimulan la discusión, desarrollan la inteligencia emocional, entre otros aspectos.

Las técnicas lúdicas son efectivas en el campo educativo porque son divertidas; presentan situaciones nuevas y de interés para los estudiantes. Son competitivas; a todos los seres humanos nos gusta competir de una u otra manera para lo cual se requiere productividad, calidad, atención y claridad. Promueven las capacidades de trabajar en equipo y el liderazgo.

El trabajo es intensivo y continuo, todos trabajan a la vez. Permiten evaluar el esfuerzo, la perseverancia, el conocimiento; en otras palabras enriquecen la enseñanza y el aprendizaje dentro del plan de estudios, concretamente del lenguaje y la comunicación, en el caso de mi investigación.

Para lograr efectividad en las técnicas lúdicas es necesario no aplicarlas en forma arbitraria; pero sí con intención didáctica. No debe aplicarse lo lúdico como un medio para reducir lo desagradable que pudiera tener el aprendizaje en las clases, sino como un método incorporado directamente al aprendizaje de operaciones académicas.

Entre los principios que más caracterizan a las técnicas lúdicas o los juegos didácticos tenemos:

De participación activa y consciente: los estudiantes ponen en tensión sus fuerzas físicas e intelectuales, en función de la actividad lúdica, con la finalidad de obtener buenos resultados y salir vencedores.

Del dinamismo: expresado en la precisión que deben tener los educandos en el juego, dada la importancia del tiempo en la actividad.

Del entretenimiento: expresa la posibilidad que le brinda el juego ara consolidar, profundizar, ampliar y enriquecer los conocimientos, así como desarrollar competencias, habilidades y hábitos de forma amena e interesante, que proporcionen un gran efecto emocional favorable.

De interpretación de roles: forma en que los estudiantes expresan los fenómenos de imitación, improvisación y actuación en el desarrollo de la actividad.

Para lograr la mayor eficacia en la aplicación de técnicas lúdicas se debe tener en cuenta que estén integradas con los siguientes elementos:

Los objetivos de las clases, el tipo de contenido, edad de los estudiantes y sus características.

Se precisarán los elementos que componen el juego, características generales y su forma de realización.

El momento en que se emplearán; pueden ser en la introducción, desarrollo o conclusión de la clase.

La introducción mediante la utilización de juegos, para comprobar la realización del trabajo independiente o tarea, ara motivar una nueva clase o como técnica de relajación.

Desarrollo: ofrece la posibilidad a los estudiantes de consolidar y ampliar sus conocimientos sobre la asignatura que es objeto de estudio.

Conclusión: el maestro comprueba si el contenido de la clase fue asimilado y si se cumplieron los objetivos trazados mediante el proceso de supervisión y evaluación. Los comentarios realizados antes, durante y después, deben ser un examen crítico, de modo que los estudiantes puedan recapacitar, reconocer y resolver los problemas afrontados en la realización práctica. Al concluir la clase se propiciará un debate que

permita llegar a conclusiones generales sobre el tema estudiado. En la valoración se tendrán en cuenta criterios que aporten tanto los estudiantes como el profesor o la profesora. Al analizarse la relación estrecha entre los juegos y el proceso enseñanza- aprendizaje se ha podido comprobar que contribuyen al perfeccionamiento del lenguaje.

A pesar de las ventajas didácticas que ofrecen las técnicas lúdicas, se hace necesario señalar algunos inconvenientes que se pueden presentar a la hora de llevar el juego a la práctica: algunos estudiantes pueden tomarse como un reto demasiado fuerte, lo vean como una competición.

Durante el desarrollo los y las estudiantes pueden cometer errores y hasta lapsos causados entre otros aspectos, por la premura de las actividades. Cuando pensamos en el lugar del juego en el contexto escolar, una de las primeras preguntas que nos hacemos es, qué forma asume una actividad de enseñanza para que podamos llamarla juego. Esta alusión a la apariencia, a la imagen o al formato resulta necesaria a los fines de diferenciar el juego que llamamos de la vereda o espontáneo, del juego en la escuela.

La forma o estructura que asume el juego como actividad propuesta por el maestro pareciera ser uno de los rasgos característicos de lo lúdico en el contexto escolar. El concepto de, formato es desarrollado por Bruner al describir el andamiaje. Presentaremos sencillamente el abordaje de este autor con respecto al formato del juego, para luego presentar diversas situaciones didácticas y particularizar su importancia como rasgo del juego en la escuela.

A partir del concepto de ZDP desarrollado por Vigotsky, J. Bruner define como andamiaje la estructuración que el adulto proporciona al niño, y que le permite actuar en el límite superior de sus capacidades e ir asumiendo el dominio de la situación, a medida que logra competencia en la acción. El niño avanza bajo la tutela del adulto o de un compañero más competente. Estos "otros" actúan como conciencia, vicaria de la situación, hasta el momento en que el niño es capaz de asumir conciencia y control de su propia acción.

Una forma de efectivizar el andamiaje es a partir de la construcción, de formatos (Bruner, 1997).

La conformación de los formatos forma parte de los procesos de negociación entre el adulto y el niño. Los formatos regulan la interacción comunicativa entre el niño y la persona encargada de su cuidado, y constituyen uno de los instrumentos fundamentales en el paso de la comunicación al lenguaje. Por esto, el formato es un microcosmos, definido por reglas en las que el adulto y el niño hacen cosas el uno para el otro y entre sí.

Como forma de interacción, el formato supone una relación regulada y contingente entre las dos partes actuantes (niño – adulto; niño - niño). Las respuestas de cada miembro del par dependen de una anterior respuesta del otro. Cada miembro marca una meta y un conjunto de medios para lograrla. En esta secuencia de interacción se cumplen dos condiciones: primero, que las sucesivas respuestas de un participante sean instrumentales respecto de esa meta, y segundo, que exista en la secuencia una señal clara que indique que ha sido alcanzado el objetivo.

2.2 POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL

La utilización de técnicas lúdicas en el área de Lenguaje y Comunicación es muy importante para que los niños desarrollen las competencias lingüísticas.

Para nuestra investigación se tomó en cuenta La teoría del Cognitiva de Piaget que plantea que el verdadero aprendizaje humano es una función de las experiencias, informaciones, actitudes, ideas y percepciones de cada estudiante quien logra modificar su estructura mental.

El juego es la actividad central de la infancia, y se produce bajo infinidad de formas: En el mejor de los casos, el juego aporta a los estudiantes actividad, entrenamiento, cooperación, discusión, investigación y resolución de problemas. A través del juego, los niños pueden aprender cosas que no aprenderían de otra forma. Se dice que la totalidad de la cultura humana se deriva de nuestra capacidad para jugar. Quizás la mejor explicación es que la cultura humana se deriva de la capacidad de pensar y aprender a partir de nuestra actividad creativa, y en esta actividad se encuentra incluido el juego.

La esencia de un juego consiste en que implica la realización de unas acciones con el fin de divertirse. Pero los juegos también puede tener fines serios. Pueden ayudarnos a practicar habilidades, desarrollar conceptos, y estrategias.

Enseñar Lenguaje y Comunicación mediante técnicas lúdicas, supone facilitarles a los estudiantes experiencias variadas, ricas y complejas para que construyan aprendizajes realmente significativos y mejoren las competencias lingüísticas vinculadas a todas las áreas del currículo de acuerdo a su nivel evolutivo y acorde con el contexto socio-cultural en el que vive.

2.3- GLOSARIO DE TÉRMINOS

Actividad.- Facultad de obrar. Conjunto de operaciones o tareas propias de una persona o entidad.

Aprendizaje.- Modificación de la conducta mediante la ejercitación y la adquisición de nuevos conocimientos

Asimilación.- Proceso `por el cual una persona o grupo minoritario se integra o adopta la cultura del grupos social dominante.

Comunicación.- Transmisión de señales mediante un código común al emisor y al receptor.

Competencia.- Quien se desenvuelve con eficacia en un determinado dominio de la actividad humana”

Creatividad.- Facultad de crear. Capacidad de creación

Desarrollo:- Acción y efecto de desarrollar o desarrollarse.

Destreza.- Habilidad, arte, primor o propiedad con que se hace algo.

Diversión.- Acción y efecto de divertir

Estrategia.- Arte de dirigir un asunto o resolver un conflicto

Habilidad.- Cada una de las cosas que una persona ejecuta con gracia y destreza.

Imaginación.- Facilidad para formar nuevas ideas, nuevos proyectos, etc.

Jugar.- Hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse.

Lingüística.- Rama de los estudios **lingüísticos** que se ocupa de los problemas que el lenguaje plantea como medio de relación social, especialmente de los que se refieren a la enseñanza de idiomas

Lúdico.- Perteneciente o relativo al juego.

2.4 SUBPROBLEMAS

¿Qué nivel de desarrollo en competencias lingüísticas presentan los estudiantes del tercero y cuarto año

¿Cuál es el nivel de información que tiene el docente que le permitan mejorar las competencias lingüísticas área en el Lenguaje y Comunicación?

¿Cómo mejora el proceso de interaprendizaje de Lenguaje y Comunicación a través de un Guía metodológico de Técnicas Lúdicas

2.5. MATRIZ CATEGORIAL

CONCEPTO	CATEGORÍAS	DIMENSIONES	INDICADOR
<p>Conocimiento del código lingüístico que tiene un sujeto determinado, puede observarse mediante la actuación del sujeto.</p> <p>Según la gramática Generativa de Noam Chomsky (1928) es el conocimiento que todo hablante de una lengua tiene sobre las estructuras internas de la misma y que le permite comprender y generar infinitas frases a partir de éstas</p>	<p>Competencias Lingüísticas</p>	Escuchar	<p>Atención Concentración</p>
		Leer	<p>Logros en la lectura fonológica y comprensiva</p>
		Hablar	<p>Narraciones Diálogos Debates</p>
		Escribir	<p>Redacción Ortografía Vocabulario Sentido crítico y práctico de valores</p>

<p>Arte de dirigir un asunto o resolver un conflicto Se aplica a los acontecimientos Juego</p>	<p>Técnicas Lúdicas</p>	<p>Juego sensoriomotor</p> <p>Juego simbólico o representativo</p> <p>Juego sujeto a reglas</p>	<p>Oír Manipular</p> <p>Rasgar Rayar con el lápiz Meter objetos en algunos sitios</p> <p>De diversión De práctica deportiva De construcción De descubrimiento De comunicación</p>
--	-----------------------------	---	---

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN:

La presente investigación, es de tipo analítico y descriptivo con fundamento teórico bibliográfico, constituye un proyecto factible orientado a superar un problema, como es el desarrollo de las Competencias Lingüísticas. Contempla entre lo documental e investigación de campo, lo primero permitirá un sustento teórico científico básico que nos proporciona el marco teórico.

Adicionalmente, las respuestas que se originan en las interrogantes expuestas en las respectivas encuestas que se plantean en este trabajo son representadas mediante la utilización de la estadística descriptiva con representaciones gráficas y análisis de la información obtenida, de acuerdo a lo establecido en la presente planificación.

3.2. MÉTODOS

3.2.1 Método Científico.- Se utilizó en todas las fases del proceso de Investigación, por ser el más general e iluminado en la teoría y práctica en procura de buscar la solución al problema de un investigador.

3.2.2 Método Descriptivo: Puesto que lo utilizamos observando y describiendo el problema tal cual se presenta en la realidad de la institución investigada.

3.2.3 Método Inductivo - Deductivo: Con este método se puede hacer relación directa de lo particular con lo general dentro de todo el proceso investigativo y en la elaboración del marco teórico.

3.2.5 Método Estadístico.- Se lo utilizará para registrar datos en forma estadística tanto los profesores y estudiantes de esta manera llegar a las conclusiones y tomar decisiones adecuadas que conlleven a la solución del problema.

3.3. Técnicas e instrumentos

Para obtener la información se aplicó una encuesta, la misma que contiene ítems que guardan coherencia con los indicadores más importantes de las variables. Este instrumento se lo ha aplicado a los maestros y estudiantes.

3.3.1 Encuesta.- Esta técnica se utilizó para recolectar datos necesarios e información con respecto a la utilización de técnicas lúdicas que le permitan aprender jugando en el área de lenguaje y Comunicación, dirigida a los profesores y estudiantes de la Escuela Ciudad Guayaquil para dar solución al problema en cuestión.

3.4 Población

La investigación propuesta se la realizó en la escuela Ciudad Guayaquil en la parroquia Ascázubi, cantón Cayambe provincia Pichincha dicho establecimiento cuenta con estudiantes y planta docente suficiente y con una infraestructura física suficiente.

Institución	Año de Educación Básica	Paralelo	Estudiantes	DOCENTES
Ciudad Guayaquil	TERCERO	A	30	20
		B	30	
		C	30	
	CUARTO	A	25	
		B	30	
		C	25	
Total			170	20

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

En la investigación se aplicó 190 encuestas que corresponden a la totalidad de la población de 10 preguntas a docentes de la institución y a estudiantes de los terceros, sextos y cuartos años de educación básica de las escuelas “Ciudad Guayaquil” sobre el desarrollo de las Competencias Lingüísticas , siendo los resultados los siguientes:

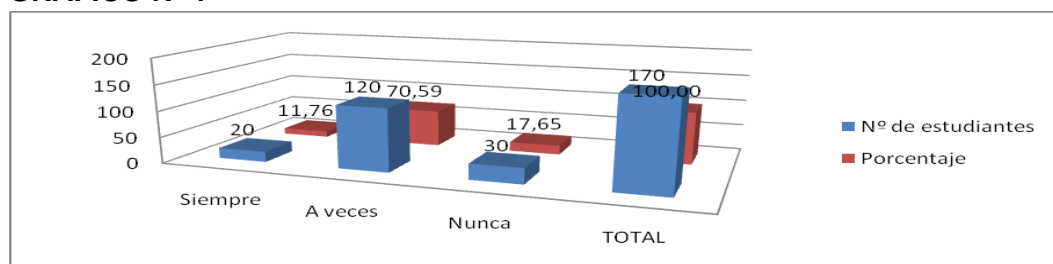
4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES.

1.- ¿Las actividades que realiza tu maestro/a en clase con son dinámicas y participativas?

CUADRO N°1

	Nº DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
Siempre	20	11,76
A veces	120	70,59
Nunca	30	17,65
TOTAL	170	100,00

GRÁFICO N° 1



FUENTE: En cuestas aplicadas a estudiantes de 3º y 4º Años de educación básica.
Autores: Arias Rosa y Tutillo Elsa.

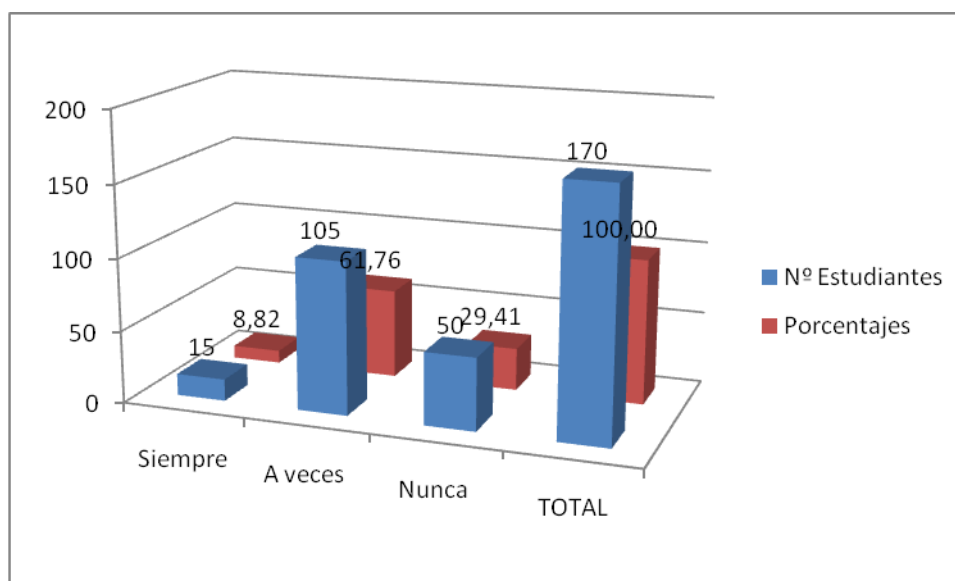
La gráfica demuestra que el 11.76% de estudiantes encuestados responden a la opción siempre, las actividades en clase son dinámicas el 70.59% a veces y un17, 65% nunca. Estos resultados nos indican que los docentes si realizan actividades dinámicas y participativas, ya que es indispensable para que se puedan desarrollar la habilidad de escuchar

2.- ¿Al terminar la clase de Lenguaje y Comunicación Ud. puede contestar preguntas del tema con facilidad ya que tu maestro/a utilizó técnicas lúdicas?

CUADRO N° 2

	Nº DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
Siempre	15	8,82
A veces	105	61,76
Nunca	50	29,41
TOTAL	170	100,00

Gráfico N° 2



FUENTE: En cuestas aplicadas a estudiantes de 3º y 4º Años de educación básica.
Autores: Arias Rosa y Tutillo Elsa.

El mayor porcentaje se encuentra en la opción a veces con un 61.76%, y un 8.82% siempre y 29.41% no pueden contestar las preguntas que su profesor/a le hace al terminar una clase.

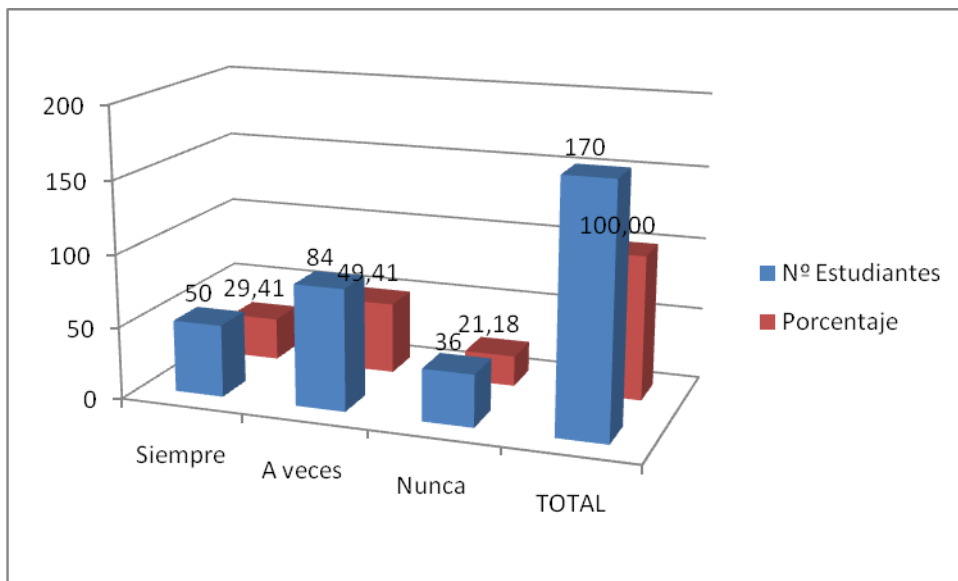
Los datos obtenidos verifican que los /las docentes imparten su clase de Lenguaje y Comunicación de una manera que no le permite captar la atención de sus estudiantes, esto no permita que exista un mayor interés por esta materia y desarrollen la habilidad de escuchar.

3.- ¿Conversas con tu maestro/a, antes, durante y después de una narración?

CUADRO Nº 3

	Nº DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
Siempre	50	29,41
A veces	84	49,41
Nunca	36	21,18
TOTAL	170	100,00

GRÁFICO Nº 3



FUENTE: En cuestas aplicadas a estudiantes de 3º y 4º Años de educación básica.
Autores: Arias Rosa y Tutillo Elsa.

El 49.41% de los niños encuestados/as a elegido la opción a veces, el 29.41% la opción siempre y el 21,18% la opción nunca.

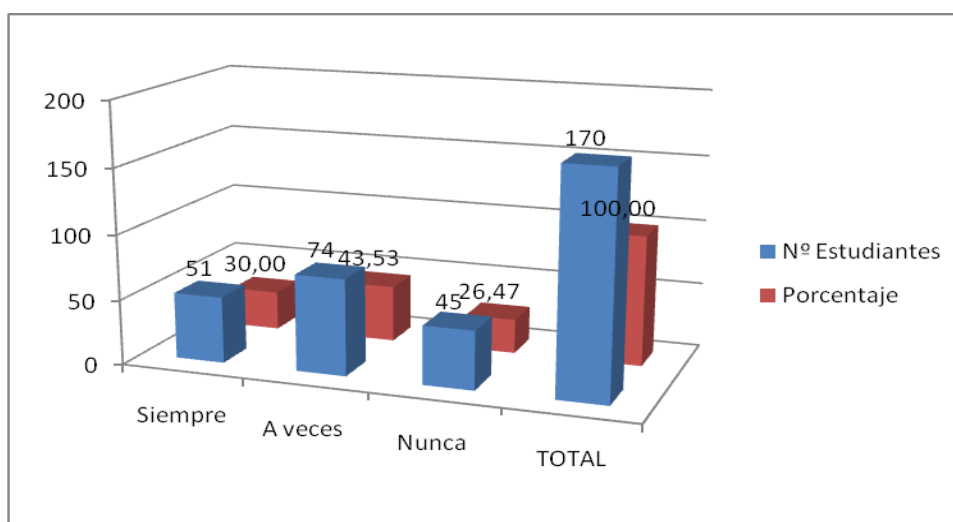
Estos resultados verifique los/las docentes si conversan con los niños/as antes, durante y después de una narración, esto permite que exista mayor confianza preocupación por conocer el criterio de todos quienes participen en la narración.

4.- ¿En la clase de Lenguaje y Comunicación tu maestro/a. para iniciar su clase aplica juegos que te permitan después establecer diálogos?

CUADRO N°4

	Nº DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
Siempre	51	30,00
A veces	74	43,53
Nunca	45	26,47
TOTAL	170	100,00

GRÁFICO N° 4



FUENTE: En cuestas aplicadas a estudiantes de 3º y 4º Años de educación básica.
Autores: Arias Rosa y Tutillo Elsa.

Respecto a la utilización del juego para establecer el dialogo, el43.53% a veces y el 26,47% nunca y 30% siempre.

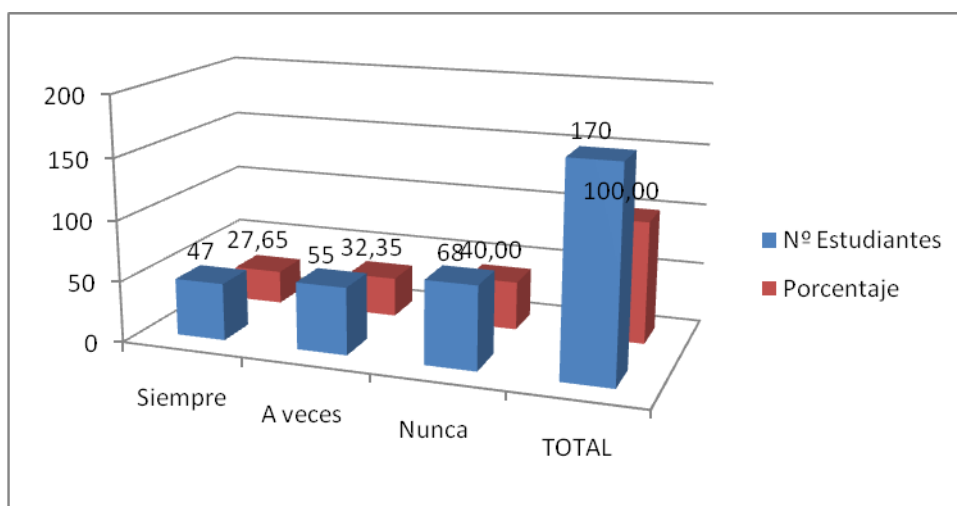
De acuerdo a los resultados obtenidos la opción a veces y siempre representan el 73,43% de niños/as que aseguran que sus maestros/as si aplican el juego como una alternativa para establecer diálogos haciendo de su clase más activa y permitiendo que desarrollen las competencias lingüísticas.

5.- ¿Después de una clase se desarrolla debates que le permitan expresar tus ideas sobre el tema?

CUADRO Nº 5

	Nº DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
Siempre	47	27,65
A veces	55	32,35
Nunca	68	40,00
TOTAL	170	100,00

GRÁFICO Nº 5



FUENTE: En cuestas aplicadas a estudiantes de 3º y 4º Año de educación básica.
Autores: Arias Rosa y Tutillo Elsa.

Del grupo de niños/as encuestados el 32.35% contestaron a veces, el 40% contestaron que nunca se desarrollan debates que le permitan expresar sus ideas sobre un tema y el 27.65% que siempre.

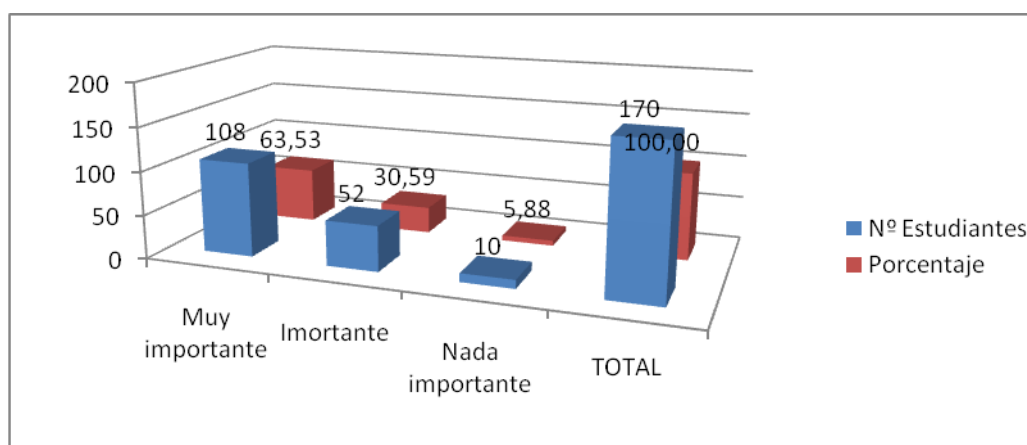
De acuerdo a los resultados obtenidos la opción a veces y nunca representan el 72.35% de niños/as que no pueden expresar sus ideas acerca de un tema ya que en el aula su maestra no realiza debates, esto nos da a entender que el niño no desarrolla su habilidad de hablar.

6.- ¿Consideras importante la utilización del juego para mejorar la redacción?

CUADRO Nº 6

	Nº DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
Muy importante	108	63,53
Importante	52	30,59
Nada importante	10	5,88
TOTAL	170	100,00

GRÁFICO Nº 6



FUENTE: En cuestas aplicadas a estudiantes de 3º y 4º Año de educación básica.

Autores: Arias Rosa y Tutillo Elsa.

En esta pregunta existe un 63,53% de niños/as que establecen que el juego es muy importante para mejorar la redacción, un 30,59% contesta que es importante y unicamente el 5,88% responde que no es importante.

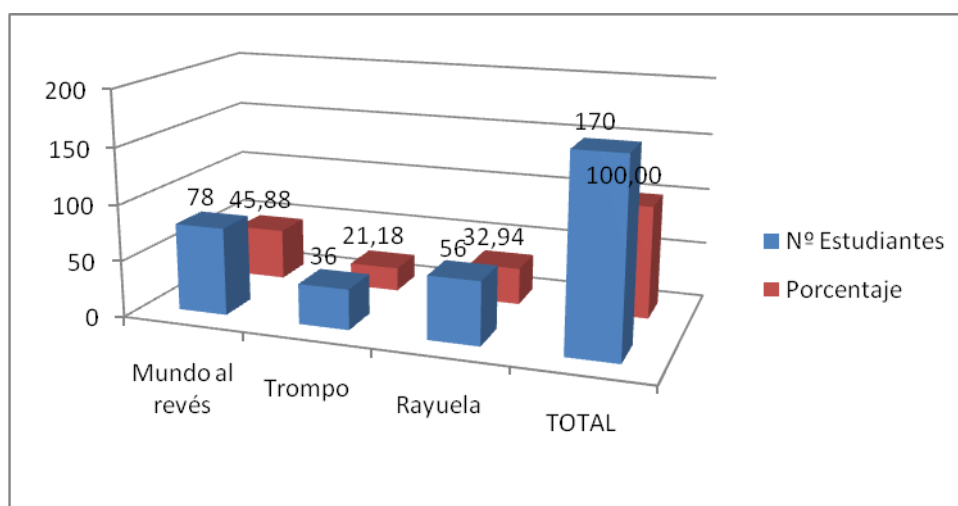
Es indispensable que si el docente quiere desarrollar en sus estudiantes la redacción es fundamental que utilice el juego en el proceso de la redacción ya el juego permite que el niño desarrolle la habilidad de escuchar leer y escribir cuando lo centramos en la enseñanza de la redacción.

7.- ¿De los siguientes juegos cuales te ayudan a desarrollar el pensamiento e incrementan nuestro vocabulario?

CUADRO Nº 7

	Nº DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
Mundo al revés	78	45,88
Trompo	36	21,18
Rayuela	56	32,94
TOTAL	170	100,00

Gráfico Nº 7



FUENTE: En cuestas aplicadas a estudiantes de 3º y 4º Año de educación básica.
Autores: Arias Rosa y Tutillo Elsa.

La gráfica demuestra que el 45.88% de estudiantes responden a la opción Mundo al revés y el 32.94% la rayuela mientras el 21.18% el trompo.

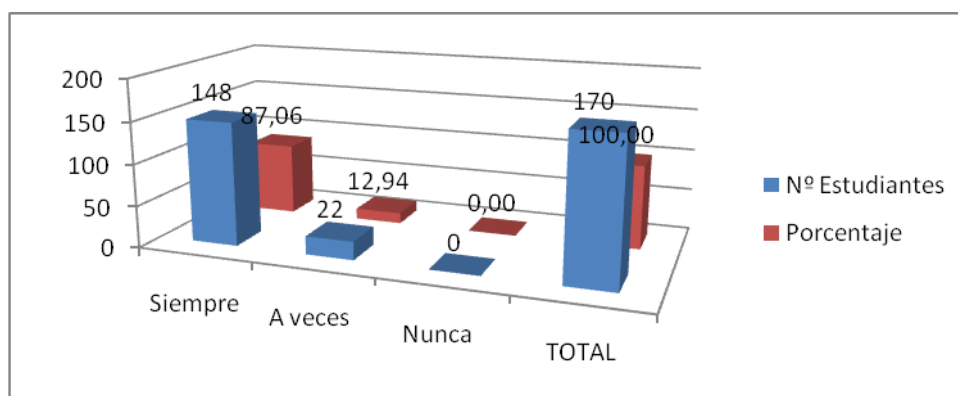
Estos resultados son los que justifican el plantel si aplican técnicas lúdicas y que el juego el mundo al revés si desarrolla la creatividad y el vocabulario en los estudiantes permitiendo de ésta manera mejorar notablemente nuestras habilidades lingüísticas.

8.- ¿Considera Ud. Importante que se apliquen en tu grado una propuesta sobre técnicas lúdicas que mejoren tus Competencias Lingüísticas?

CUADRO N°8

	Nº DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
Siempre	148	87,06
A veces	22	12,94
Nunca	0	0,00
TOTAL	170	100,00

Gráfico N°8



FUENTE: En cuestas aplicadas a estudiantes de 3º y 4º Año de educación básica.
Autores: Arias Rosa y Tutillo Elsa.

En esta pregunta el 87.06% representado por 148 estudiantes encuestados aceptan que se aplique en su grado una propuesta sobre técnicas lúdicas que desarrollen sus competencias lingüísticas.

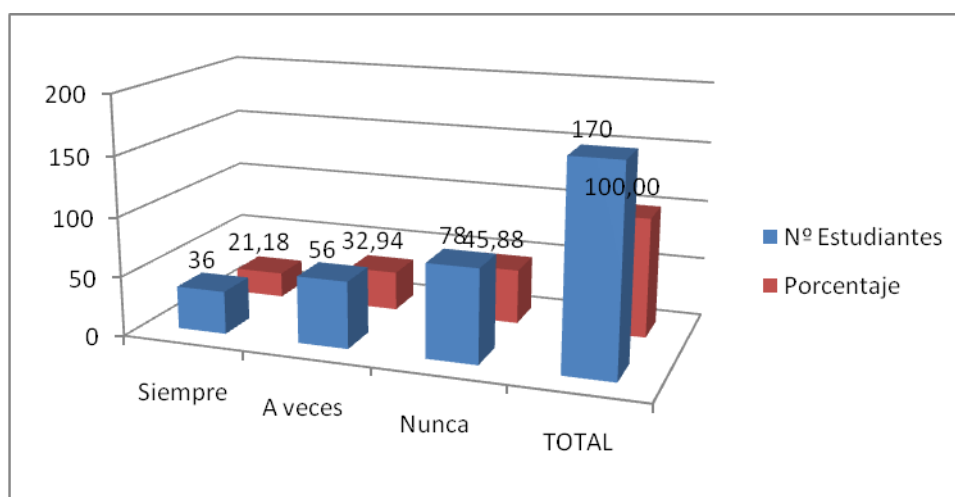
Esta respuesta es fundamental y razón de nuestra investigación ya que se propone la aplicación de una guía sobre técnicas lúdicas para desarrollar las competencias lingüísticas con los estudiantes de los 3º y 4º Años de Educación Básica de la escuela “Ciudad Guayaquil”.

9.- ¿Utilizan en el aula diferentes recursos (textos, revistas) o juegos para mejorar el proceso de enseñanza de la ortografía?

CUADRO Nº 9

	Nº DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
Siempre	36	21,18
A veces	56	32,94
Nunca	78	45,88
TOTAL	170	100,00

Gráfico Nº9



FUENTE: Enuestas aplicadas a estudiantes de 3º y 4º Año de educación básica.
Autores: Arias Rosa y Tutillo Elsa.

Existe un 32.94% de estudiantes que responde a veces, el 45,88% nunca y el 21,18% siempre.

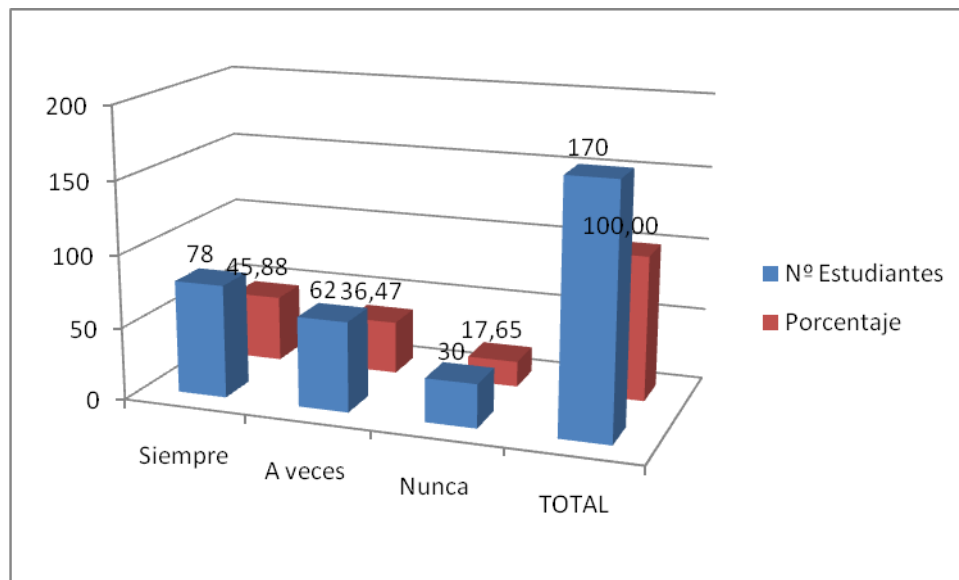
Con estos resultados comprendemos que no es habitual utilizar diferentes recursos ni juegos en el aula para mejorar la ortografía, la mayor parte del tiempo los niños/as siempre utilizan los textos y la enseñanza tradicional, por lo que aumenta el desinterés y desmotivación por la ortografía siendo este uno de los mayores problemas de la educación.

10.- ¿El juego te permite desarrollar valores dentro del aula?

CUADRO Nº 10

	Nº DE ESTUDIANTES	PORCENTAJE
Siempre	78	45,88
A veces	62	36,47
Nunca	30	17,65
TOTAL	170	100,00

Gráfico Nº 10



FUENTE: En cuestas aplicadas a estudiantes de 3º y 4º Año de educación básica.
AUTORES: Arias Rosa y Tutillo Elsa.

Respecto a si le gusta si el juego desarrolla valores dentro el aula 45.88% manifiesta que siempre y el 36,47% que a veces y el 17.65% que nunca.

Demostrando que el juego aplicado dentro del aula a parte de desarrollar las competencias lingüísticas desarrolla valores permitiendo bridar a nuestros estudiantes un desarrollo integral

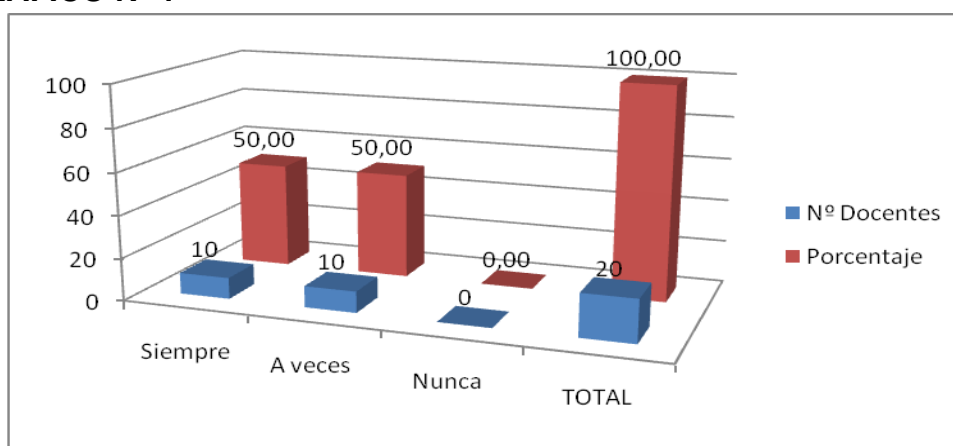
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES.

1.- ¿Las actividades que Ud. realiza en clase con sus alumnos, son dinámicas y participativas?

CUADRO N°1

	Nº DE MAESTROS	PORCENTAJE
Siempre	10	50,00
A veces	10	50,00
Nunca	0	0,00
TOTAL	20	100,00

GRÁFICO N° 1



FUENTE: En cuestas aplicadas a docentes de la institución.
Autores: Arias Rosa y Tutillo Elsa.

La gráfica demuestra que el 50% de docentes siempre realizan actividades dinámicas y participativas, mientras que el otro 50% lo hace ocasionalmente.

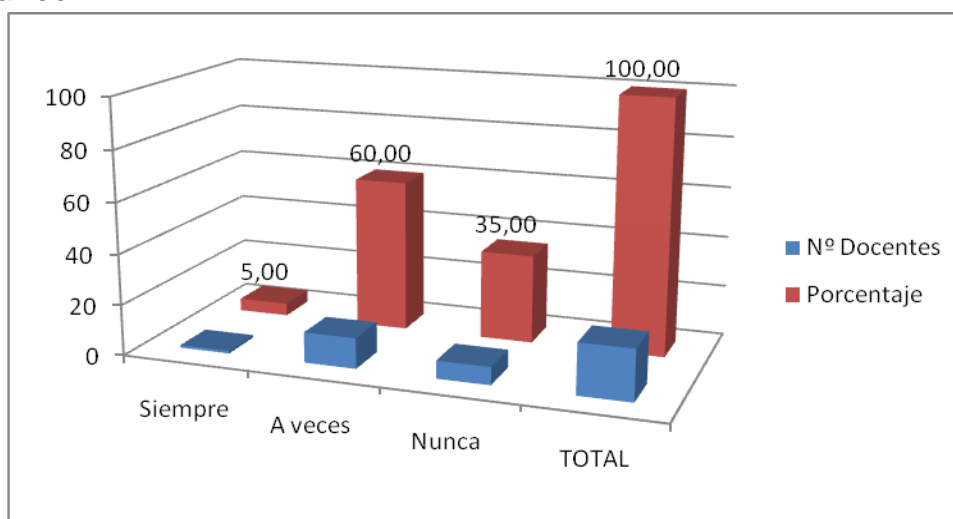
Estos resultados coinciden con los expuestos por los niños/as si realizan actividades dinámicas y participativas esto es indispensables para que se puedan desarrollar la habilidad de escuchar.

2.- ¿Al terminar la clase de Lenguaje y Comunicación los estudiantes, puede contestar preguntas del tema con facilidad por que usted utilizó técnicas de juego?

CUADRO N° 2

	Nº DE MAESTROS	PORCENTAJE
Siempre	1	5,00
A veces	12	60,00
Nunca	7	35,00
TOTAL	20	100,00

Gráfico N° 2



FUENTE: En cuestas aplicadas a docentes de la institución.
Autores: Arias Rosa y Tutillo Elsa.

En esta pregunta el 95% se eparte entre la opción a veces y nunca y un 5% siempre.

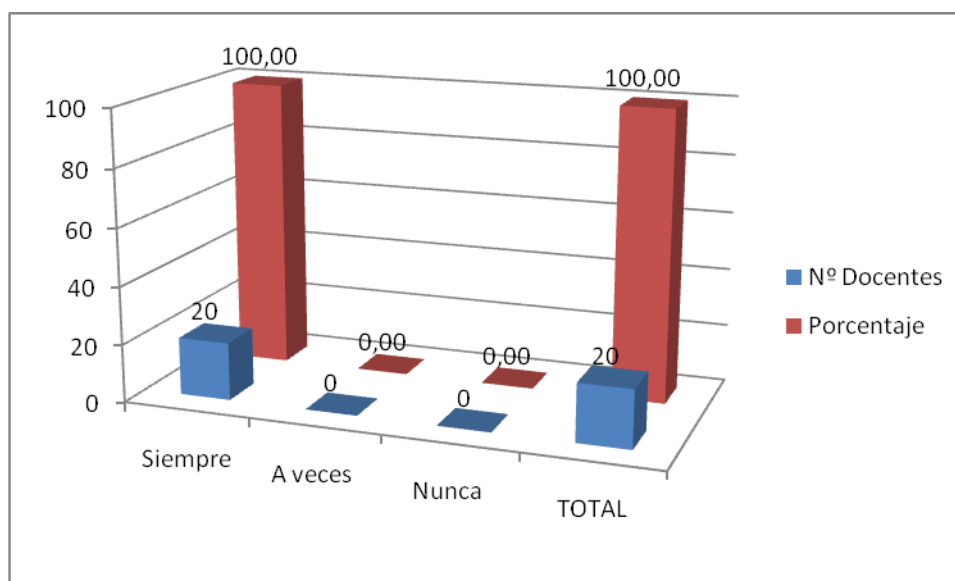
Los datos obtenidos comprueban que los niños/as tienen dificultad en contestar preguntas demostrando que sus competencias lingüísticas en este caso el de escuchar no está desarrollado, es por ello que si no aplicamos técnicas lúdicas que permitan el desarrollo de las competencias lingüísticas.

3.- ¿Conversa con sus estudiantes, antes, durante y después de una narración?

CUADRO Nº 3

	Nº DE MAESTROS	PORCENTAJE
Siempre	20	100,00
A veces	0	0,00
Nunca	0	0,00
TOTAL	20	100,00

GRÁFICO Nº 3



FUENTE: En cuestas aplicadas a docentes de la institución.
Autores: Arias Rosa y Tutillo Elsa.

En esta respuesta el 100% del personal docente coinciden que siempre conversan antes, durante y después de una narración

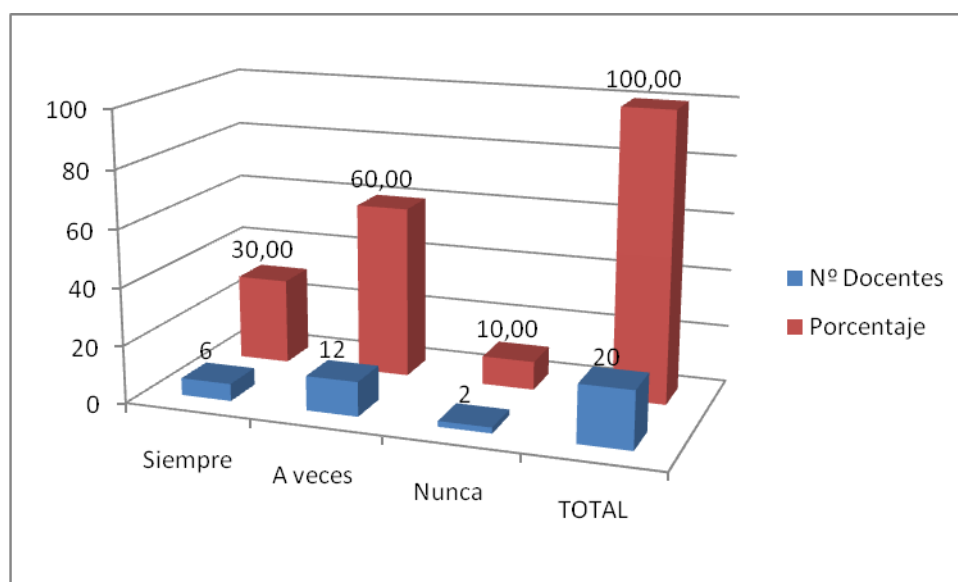
Estos resultados verifican la respuesta de los estudiantes ya que el personal docente si conversa antes, durante y después de una narración, esto permite que exista un diagnostico que nos permitan comprobar si estamos desarrollando las habilidades de escuchar y hablar.

4.- ¿En la clase de Lenguaje y Comunicación Ud. para iniciar su clase aplica juegos que te permitan después establecer diálogos?

CUADRO N°4

	Nº DE MAESTROS	PORCENTAJE
Siempre	6	30,00
A veces	12	60,00
Nunca	2	10,00
TOTAL	20	100,00

GRÁFICO N° 4



FUENTE: En cuestas aplicadas a docentes de la institución.

Autores: Arias Rosa y Tutillo Elsa.

Respecto a la utilización del juego para establecer el dialogo los docentes manifiestan, el 60% a veces y el 30% siempre y 10% nunca.

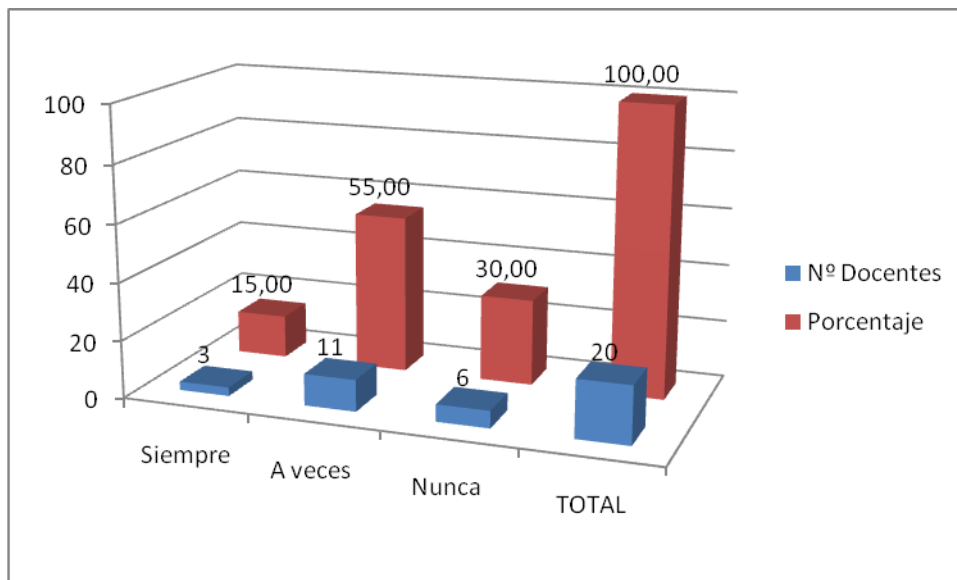
De acuerdo a los resultados obtenidos la opción a veces y siempre representan el 90% de maestros/as si aplican el juego como una alternativa para establecer diálogos haciendo de su clase más activa y permitiendo que desarrollen las competencias lingüísticas.

5.- ¿Después de una clase Ud. desarrolla debates que le permitan al alumno/a expresar sus ideas sobre el tema?

CUADRO Nº 5

	Nº DE MAESTROS	PORCENTAJE
Siempre	3	15,00
A veces	11	55,00
Nunca	6	30,00
TOTAL	20	100,00

GRÁFICO Nº 5



FUENTE: En cuestas aplicadas a docentes de la institución.
Autores: Arias Rosa y Tutillo Elsa.

El 55% de los docentes encuestados han elegido la opción a veces y el 30% nunca y el 15% la opción siempre

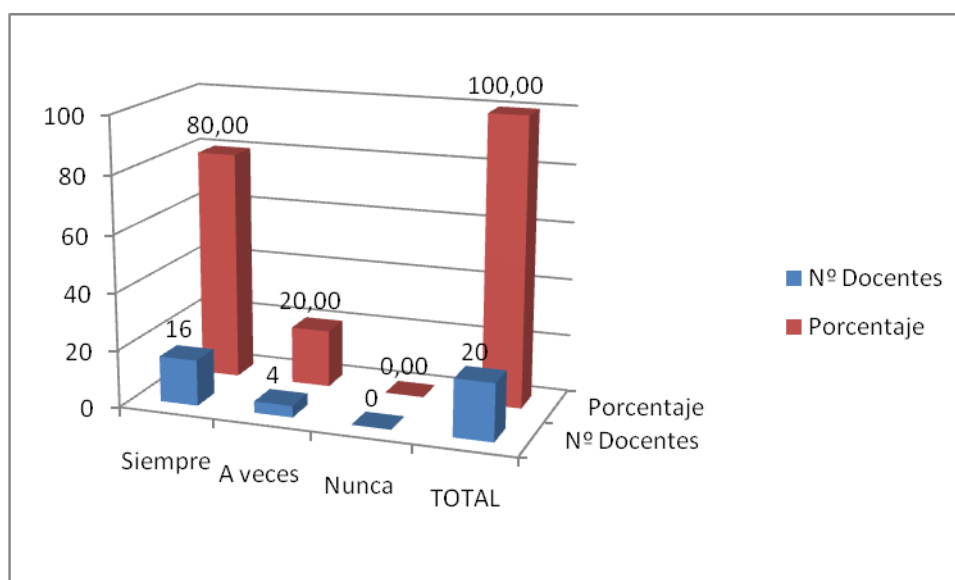
Estos resultados nos dan a entender que puede ser ocasional los debates dentro del aula esto nos da a entender que el docente no aplica estrategias que en el niño/a desarrollen su habilidad de hablar.

6.- ¿Consideras Ud. Importante la utilización de juegos que te permitan mejorar la redacción?

CUADRO Nº 6

	Nº DE MAESTROS	PORCENTAJE
Siempre	16	80,00
A veces	4	20,00
Nunca	0	0,00
TOTAL	20	100,00

GRÁFICO Nº 6



FUENTE: En cuestas aplicadas a docentes de la institución.

Autores: Arias Rosa y Tutillo Elsa.

En esta pregunta el 80% responde que siempre y un 20% que a veces

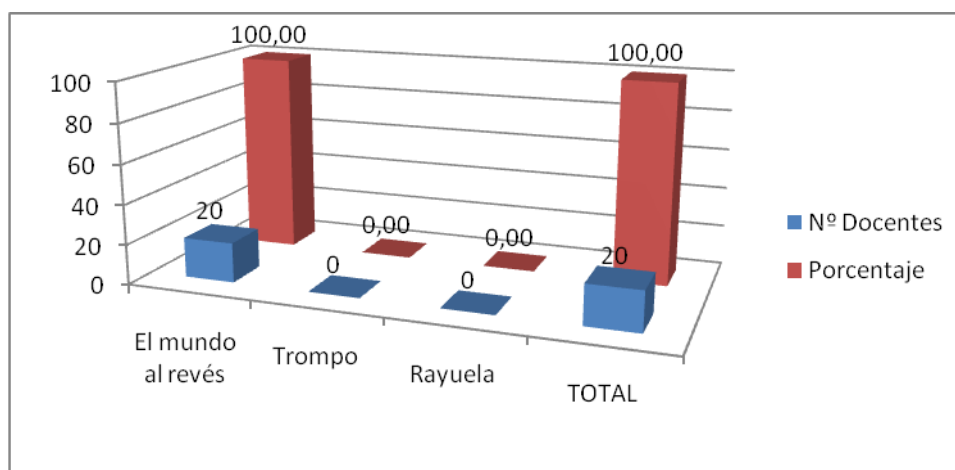
Estos resultados comprueban que la mayoría de docentes consideran indispensable el juego que les permita desarrollar en sus estudiantes la redacción es fundamental que utilice el juego en el proceso de la redacción ya el juego permite que el niño desarrolle la habilidad de escuchar leer y escribir cuando lo centramos en la enseñanza de la redacción.

7.- ¿De las siguientes técnicas lúdicas cuales te ayudan a desarrollar el pensamiento e incrementan nuestro vocabulario?

CUADRO N° 7

	Nº DE MAESTROS	PORCENTAJE
El mundo al revés	20	100,00
Trompo	0	0,00
Rayuela	0	0,00
TOTAL	20	100,00

Gráfico N° 7



FUENTE: En cuestas aplicadas a docentes de la institución.
Autores: Arias Rosa y Tutillo Elsa.

En esta respuesta los veinte docentes coinciden con la opción el mundo al revés.

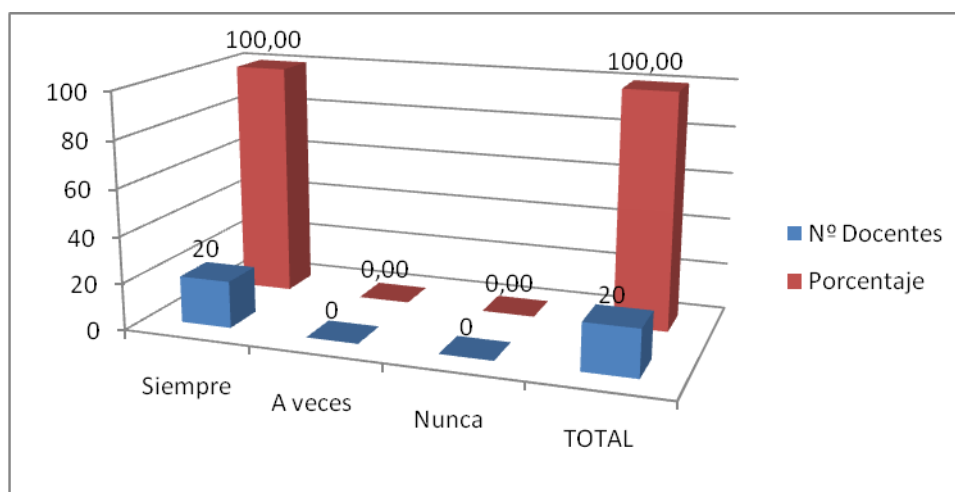
Estos resultados son los que justifican que los docentes si conocen de técnicas lúdicas y que el juego el mundo al revés si desarrolla la creatividad y el vocabulario en los estudiantes permitiendo de ésta manera mejorar notablemente nuestras habilidades lingüísticas.

8.- ¿Considera Ud. Importante que se apliquen en tu grado una propuesta sobre técnicas lúdicas que mejoren tus Competencias Lingüísticas?

CU ADRO N°8

	Nº DE MAESTROS	PORCENTAJE
Siempre	20	100,00
A veces	0	0,00
Nunca	0	0,00
TOTAL	20	100,00

Gráfico N°8



FUENTE: En cuestas aplicadas a docentes de la institución.
Autores: Arias Rosa y Tutillo Elsa.

En esta pregunta el 100% del personal docente encuestado acepta que se apliquen en su grado una propuesta sobre técnicas lúdicas que mejoren el desarrollo de las competencias lingüísticas.

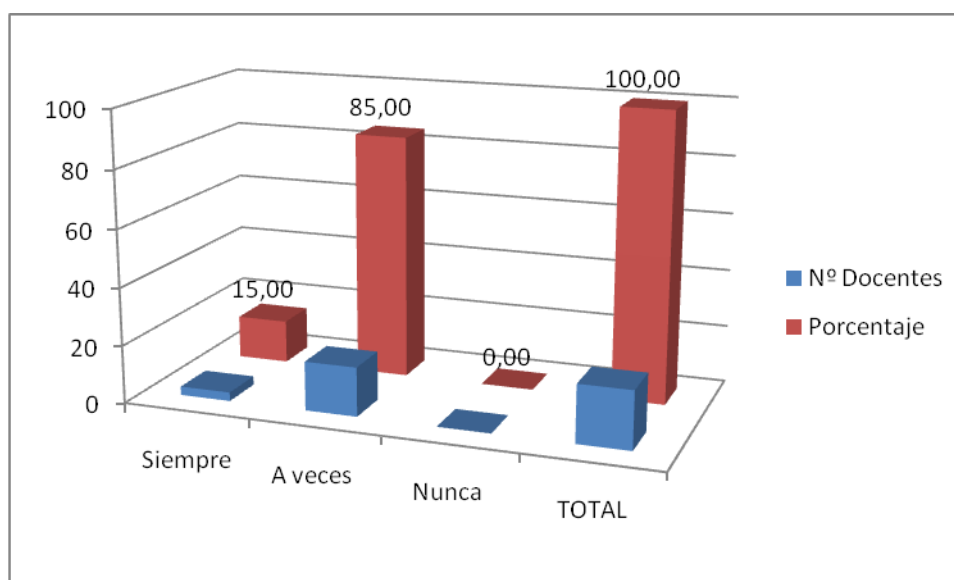
Toda institución, por más alto que sea el nivel educativo está en la obligación de aplicar anualmente propuestas pedagógicas que permitan innovar el avance científico tecnológico y humano.

9.- ¿Utilizan en el aula diferentes recursos (textos, revistas) o técnicas para mejorar el proceso de enseñanza de la ortografía?

CUADRO N° 9

	Nº DE MAESTROS	PORCENTAJE
Siempre	3	15,00
A veces	17	85,00
Nunca	0	0,00
TOTAL	20	100,00

Gráfico N°9



FUENTE: En cuestas aplicadas a docentes de la institución.

Autores: Arias Rosa y Tutillo Elsa.

En esta respuesta el 85% de docentes responden que a veces y un 15% de siempre.

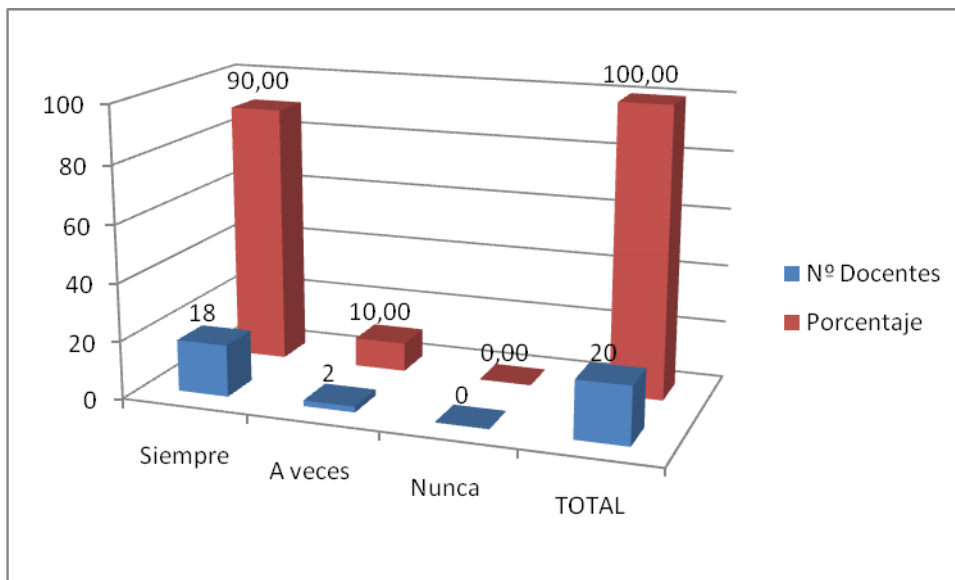
De acuerdo a una entrevista realizada se establece que las instituciones educativas no cuentan con suficiente material ni dominan la materia sobre técnicas lúdicas, es por eso que los maestros han buscado conseguir por sus propios medios y recurso que les permitan mejorar la enseñanza de la ortografía siendo una de las mayores falencias de nuestra institución.

10.- ¿El juego le permite desarrollar valores dentro del aula?

CU ADRO N° 10

	Nº DE MAESTROS	PORCENTAJE
Siempre	18	90,00
A veces	2	10,00
Nunca	0	0,00
TOTAL	20	100,00

Gráfico N° 10



FUENTE: En cuestas aplicadas a docentes de la institución.

AUTORES: Arias Rosa y Tutillo Elsa.

En esta respuesta un 90% el personal docente responde a la opción siempre y un 10% a veces

Demostrando que el juego aplicado dentro del aula a parte de desarrollar las competencias lingüísticas desarrolla valores permitiendo brindar a nuestros estudiantes un desarrollo integral.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Luego del trabajo realizado pongo a consideración:

5.1. CONCLUSIONES

- Que en la institución investigada, el personal docente no utiliza usualmente técnicas lúdicas para el desarrollo de las competencias lingüística, porque desconocen de ellas y si las aplican no cumplen con los objetivos.
- El ser humano es un ser lúdico. Sin el juego pierde su humanización y los parámetros de la convivencia de acuerdo a Piaget .se debe buscar que mediante el juego el estudiante desarrolle las competencias lingüísticas, y mediante responsabilidades definidas en las acciones que se van a llevar a cabo, se desarrolla la memoria, percepción y abstracción.
- Se ha comprobado que el bajo desarrollo de las competencias lingüísticas se debe a que los niños/as del tercero y cuarto año de educación básica de la escuela “Ciudad Guayaquil, no utilizan técnicas lúdicas que potencien el aprendizaje

- El personal docente para evitar complicaciones, no se atreve a utilizar técnicas lúdicas que permitan el desarrollo de las competencias lingüísticas, esto limita las capacidades de los estudiantes y se crean entes receptivos del conocimiento
- Con la aceptación total de estudiantes, personal docente y autoridades, se requiere la aplicación en los terceros y cuartos años de educación básica de la institución investigada de una guía sobre Técnicas Lúdicas para desarrollar las competencias lingüísticas
- La aplicación de las técnicas lúdicas con una metodología dinámica participativa de juego y trabajo permitieron evidenciar las habilidades, los conocimientos, las actitudes y valores como atributos de los estudiantes.

Podría abundar en conclusiones; pero parece suficiente lo analizado, haciéndose prioritario plantear ciertas alternativas correctivas, las que a continuación se traducen en recomendaciones.

5.2. RECOMENDACIONES

- Hay la necesidad de desarrollar habilidades y destrezas que anulen las carencias educativas, sociales, culturales a partir del juego.
- Es fundamental ofrecerles a los niños y niñas herramientas que les favorezcan el desarrollo de destrezas para escuchar, hablar, leer y escribir para que gracias a estas competencias adquiridas tengan mayor probabilidad de obtener buenos resultados en las diversas áreas del conocimiento.
- Las instituciones que poseen los espacios de expresión lúdica creativos deben organizar un horario de visitas para cada uno de los años de educación básica, puesto que por la falta de organización no se le da una correcta funcionalidad y peor aún varios docentes no tienen conciencia plena de la función pedagógica, social y cultural de estos espacios llamados ludotecas.
- Es menester que cada uno de los docentes aumente día a día su competencia para que permita a sus estudiantes ser actores y constructores de un aprendizaje acumulativo y no repetitivo.
- Que se implementen los enfoques educativos en la formación de los estudiantes basada en competencias.
- Las técnicas lúdicas deben emplearse en un lapso más extenso y secuencial.

Confiamos en que el juicio sereno y severo de los lectores será el mayor estímulo para continuar aportando a la noble tarea de orientar y formar a niños y niñas que sean capaces de vivir en plenitud y con dignidad, asumiendo responsablemente su condición.

CAPITULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1 TEMA:

GUÍA DE TÉCNICAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS EN EL ÁREA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN, EN LOS ESTUDIANTES DE TERCERO Y CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA CIUDAD GUAYAQUIL.

6.2 JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

Ante un deber ético, profesional y social que como docente se debe poseer al ingresar a un establecimiento educativo y ser asignada a un determinado año de educación básica, no pude pasar por alto la trascendencia que tiene la actividad educativa en la relación interpersonal entre educador y educando, la misma que no puede ser fría, impersonal y aislada del contexto familiar y social; al contrario, la verdadera educación es aquella en la que el hombre se desarrolla ampliando su personalidad en interacción directa con otros, en su relación alumno – maestro – institución – padres de familia – comunidad que son los pilares que sostienen el régimen educativo y, para que la actividad a desarrollar sea eficaz, tomando en cuenta los principios y normas que rigen los procesos de asimilación del conocimiento y de la formación de la personalidad de acuerdo a la edad que se encuentran los niños y niñas, las diferencias individuales, el ambiente familiar, entre otros, realicé un diagnóstico, no solo de conocimientos, sino también del entorno natural social cultural entre otros aspectos.

Esta guía se justifica por la necesidad urgente que requiere el plantel educativo ya que las técnicas lúdicas son formas de aprender de mejor manera logrando de esta manera desarrollar el aprendizaje significativo.

6.3. FUNDAMENTACIÓN

TÉCNICAS LÚDICAS

Según el Diccionario Enciclopédico de Educación (2003) **técnica** es el procedimiento o recurso de una ciencia, arte, oficio o actividad. En el campo educativo había señalado que es el conjunto de habilidades de estudio que permiten la asimilación y transformación efectiva de los contenidos que son objeto de aprendizaje se conoce como técnicas de estudio.

El término **lúdicas** significa relativo o perteneciente al juego. La palabra **juego** procede del término latino **iocus** que significa gracia, pillería inofensiva, expresa diversión, es un encuentro social, es otra dimensión de la biodiversidad, es democracia participativa; en el juego se refleja el acervo cultural del grupo humano entre otros aspectos; por tanto, las técnicas lúdicas son los procedimientos didácticos mediante el juego, utilizados en la tarea docente para que el estudiante desarrolle contenidos, procedimientos y valores, haga del aprendizaje una agradable experiencia educativa y logre aprendizajes significativos.

Juego y aprendizaje

Los psicólogos, pedagogos, filósofos, antropólogos, sociólogos, entre otros, se han ocupado de conceptualizar lo que es el juego. Cada uno lo ha abordado desde los puntos de vista de su ciencia o disciplina a través de la historia, la cultura y el conocimiento.

“El juego puede ser entendido como un espacio asociado a la vida síquica, donde el niño no puede suplir las demandas biológicas y Sico afectivas de la relación con su madre, entra en un mundo imaginario. En el juego se apropia de las reglas de la cultura, como un proceso de distensión que se encuentra en la intersección del mundo exterior, con el mundo interior. Como algo pragmático, sometido a un fin y como un proceso libre, separado, incierto, improductivo, reglado y ficticio. El juego es origen mismo de la cultura, es poseedor de significantes subjetivos o como la seriedad sublime y la única y verdadera. Desde otras visiones, el juego es interpretado como un proceso ideal para potenciar la lógica y la racionalidad, de acuerdo a unos estadios de desarrollo cognitivo, es decir, es un revelador mental, también para reducir las tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar los deseos o para entenderlo ligado al ser, desde un plano ontológico , por otra parte, el juego pertenece esencialmente a la condición óptica de la existencia humana, es un fenómeno existencial fundamental, el juego contribuye a la paidea-educación

Sin embargo, el juego no posee ninguna realidad objetiva, ni necesita en absoluto de ninguna doctrina para justificarse y de reglas para perpetuarse.”

Si bien es cierto todos estos principios son verdades, también es cierto que hay que tener una visión general del juego en el campo conductual, intencional cultural y social.

Carlos Alberto Jiménez, escritor e investigador de procesos pedagógicos alternativos alrededor de la lúdica, el juego, la creatividad, la neuropedagogía y el desarrollo humano, nos da a conocer una visión integral del juego basada en la cartografía holoárquica, teoría de los cuatro cuadrantes de ken Wilber.

La visión holoárquica del cuadrante conductual (externo – individual) nos va a dar a conocer lo que suceda en el cerebro cuando jugamos desde el punto de vista educativo.

Cuando una persona juega a nivel empírico en su cerebro se produce una serie de neuro transitores, como las encefalinas y las endorfinas las mismas que reducen en el ser humano la tensión, generando tranquilidad, calma, bienestar. Este estado es propicio para un acto creador porque las neuronas están en reposo e interconectadas para múltiples asociaciones.

El cerebro descansa por el estado de distensión neuronal, de esta forma el juego invita al goce, al placer, a la felicidad, al sueño.

También la dopamina actúa sobre el sistema nervioso originando una alta motivación física en donde los músculos reaccionan ante el impulso lúdico del juego, esto fortalece la memoria corporal y muscular del jugador, también le permite repetir con eficiencia y precisión los movimientos. Cuando la dopamina se produce con exceso, en muchos casos se crean fantasías y alucinaciones que acompañan a los juegos mentales. También se produce acetilcolina que favorece los estados de atención, aprendizaje y memoria.

La visión holoárquica del cuadrante de la interioridad humana (interno-individual) señala el dónde estamos cuando jugamos. Este cuadrante subjetivo se refiere a la profundidad interna que es la conciencia misma del individuo, que no es medible como el cuadrante conductual.

Había señalado que el sujeto al enfrentarse al juego lo primero que experimenta es goce, acompañado de una pulsión exploratoria que actúa sobre la motivación del sujeto dando lugar a los pensamientos internos de gran capacidad simbólica y que son producto del lenguaje y de la reflexión cuando aborda ambientes lúdicos llenos de signos, imágenes, representaciones, deseos, entre otros de acuerdo a su estadio de desarrollo cognitivo.

El juego a nivel síquico no se le puede considerar como mera diversión, forma de evasión o capricho porque es requisito fundamental del desarrollo sicoafectivo, cognitivo, moral y ético y el principio de todo descubrimiento y creación.

Todo juego es lúdico, pero la lúdica no debe restringirse a la pragmática de la didáctica del juego. Como experiencia cultural la lúdica es actitud, una predisposición para relacionarse con otras personas, en ambientes y espacios donde se produce interacción, entretenimiento, felicidad acompañados de distensión que generan actividades simbólicas como el juego, el sentido de humor, el descanso, la chanza, la escritura, el arte, la estética, el baile, el afecto, la palabrería, las ensoñaciones, e incluso otros actos cotidianos porque el juego en sí mismo produce un acto de libertad.

Desde este cuadrante las visiones del mundo proporcionan diferentes valores y diversas formas y mecanismos que a nivel evolutivo emplea el ser humano cuando se apropia de los juegos. Un niño que sólo dispone de sensaciones e impulsos (visión arcaica) a diferencia de uno que tiene

evolutivamente la capacidad de diferentes desempeños visuales acompañados de símbolos (visión mágica) y a medida que va evolucionando cognitivamente, adquiere el uso de reglas y de los roles de una cultura (visión mítica) y si las condiciones educativas, sociales y culturales son adecuadas logrará evolucionar en estadios superiores al desarrollo operacional (visión lógica) ¿Qué puede jugar?

TÉCNICAS LÚDICAS EN EL PROCESO ENSEÑANZA- APRENDIZAJE

Se dice que desde la Creación, todas las especies animales, incluyendo al hombre (animal racional), recurren a actividades lúdicas para ensayar y perfeccionar sus habilidades, para socializar, obtener el sustento y para desenvolverse.

Las actividades lúdicas permiten al hombre desarrollar sin riesgo las habilidades, los conocimientos, las actitudes, la colaboración en equipo y las capacidades competitivas mediante la calidad, la productividad, el servicio y la imagen.

Este señalamiento comprueba que en el campo educativo también es posible ensayar lo lúdico, las actividades y los materiales educativos pueden ser más efectivos y eficaces si se les incorpora elementos lúdicos.

Muchos docentes han experimentado originales formas metodológicas, principalmente fundamentados en lo lúdico, en la creatividad y en la convicción de valores humanos.

Aprender por medio del juego ha sido una de las estrategias de gran valor, especialmente cuando toma las competencias comunicativas como una de las alternativas para mejorar la lectura, la escritura, el habla y la escucha del individuo.

Jugando se pueden adquirir habilidades vitales que desarrollan las facultades físicas y psíquicas, fomentan la colaboración y la relación con los demás, son fuente de aprendizaje, estimulan la reflexión, el diálogo, el razonamiento; desarrollan valores y actitudes, asimilan la realidad, permiten llegar a un mismo objetivo por un camino diverso. Ofrecen un motivador inicio de clases, estimulan la discusión, desarrollan la inteligencia emocional, entre otros aspectos.

Las técnicas lúdicas son efectivas en el campo educativo porque son divertidas; presentan situaciones nuevas y de interés para los estudiantes. Son competitivas; a todos los seres humanos nos gusta competir de una u otra manera para lo cual se requiere productividad, calidad, atención y claridad. Promueven las capacidades de trabajar en equipo y el liderazgo. El trabajo es intensivo y continuo, todos trabajan a la vez. Permiten evaluar el esfuerzo, la perseverancia, el conocimiento; en otras palabras enriquecen la enseñanza y el aprendizaje dentro del plan de estudios, concretamente del lenguaje y la comunicación, en el caso de esta investigación.

Para lograr efectividad en las técnicas lúdicas es necesario no aplicarlas en forma arbitraria; pero sí con intención didáctica. No deben aplicarse lo lúdico como un medio para reducir lo desagradable que pudiera tener el aprendizaje en las clases, sino como un método incorporado directamente al aprendizaje de operaciones académicas.

Entre los principios que más caracterizan a las técnicas lúdicas o los juegos didácticos

De participación activa y consciente: Los estudiantes ponen en tensión sus fuerzas físicas e intelectuales, en función de la actividad lúdica, con la finalidad de obtener buenos resultados y salir vencedores.

Del dinamismo.- Expresado en la precisión que deben tener los educandos en el juego, dada la importancia del tiempo en la actividad.

Del entretenimiento.- Expresa la posibilidad que le brinda el juego para consolidar, profundizar, ampliar y enriquecer los conocimientos, así como desarrollar competencias, habilidades y hábitos de forma amena e interesante, que proporcionen un gran efecto emocional favorable.

De interpretación de roles.- forma en que los estudiantes expresan los fenómenos de imitación, improvisación y actuación en el desarrollo de la actividad.

Para lograr la mayor eficacia en la aplicación de técnicas lúdicas se debe tener en cuenta que estén integradas con los siguientes elementos:

- Los objetivos de las clases, el tipo de contenido, edad de los estudiantes y sus características.
- Se precisarán los elementos que componen el juego, características generales y su forma de realización.
- El momento en que se emplearán; pueden ser en la introducción, desarrollo o conclusión de la clase.
- La introducción mediante la utilización de juegos, para comprobar la realización del trabajo independiente o tarea, para motivar una nueva clase o como técnica de relajación.

- Desarrollo: ofrece la posibilidad a los estudiantes de consolidar y ampliar sus conocimientos sobre la asignatura que es objeto de estudio.
- Conclusión: el maestro comprueba si el contenido de la clase fue asimilado y si se cumplieron los objetivos trazados mediante el proceso de supervisión y evaluación. Los comentarios realizados antes, durante y después, deben ser un examen crítico, de modo que los estudiantes puedan recapacitar, reconocer y resolver los problemas afrontados en la realización práctica. Al concluir la clase se propiciará un debate que permita llegar a conclusiones generales sobre el tema estudiado. En la valoración se tendrán en cuenta criterios que aporten tanto los estudiantes como el profesor o la profesora. Al analizarse la relación estrecha entre los juegos y el proceso enseñanza- aprendizaje se ha podido comprobar que contribuyen al perfeccionamiento del lenguaje.

Para aplicar las técnicas lúdicas hay que tomar en cuenta algunas condiciones previas:

- Conocer al grupo de estudiantes
- Buena comunicación
- Vínculo sano y motivador
- Explicitar y consensuar los objetivos del aprendizaje

En cuanto a los criterios de selección de la técnica deberemos acotar lo siguiente:

- Eficiencia en la consecución de objetivos estratégicos
- Gusto de los participantes
- Condiciones de trabajo
- Habilidades del profesor

Debemos tomar en cuenta también el número de niños y niñas que participan en el proceso enseñanza –aprendizaje y los procesos que fortalecen desde el auto aprendizaje al aprendizaje interactivo, hasta el aprendizaje colaborativo.

Técnicas lúdicas y participativas para la adquisición de nuevos saberes (competencias).-

Técnicas de participación grupal.- Utilizadas para crear y recrear el conocimiento. Técnicas de análisis para promover el análisis, la discusión de un tema.

Técnicas de organización y planificación.- Para mejorar la organización del grupo.

Técnicas de animación.- Para crear un ambiente de confianza.

Técnicas de comunicación.- Para reflexionar de la importancia de la comunicación en las relaciones interpersonales.

Técnicas de dinámica grupal para la educación creativa: Crean conciencia en el participante de que el mismo grupo le va a ayudar a superar deficiencias y a facilitar el interaprendizaje.

Técnicas de apertura o de iniciación.- Sirven para crear una atmósfera favorable, sin temores ni prejuicios, permiten una buena comunicación que es condición básica para iniciar las actividades principales. Estas técnicas se utilizan para relacionarse en grupos recién formados, para crear sociabilidad, para crear interés antes de una reunión, para romper la tensión, lograr cambios de tono, desarrollar la solidaridad.

Las técnicas de presentación.- Se emplean para crear un ambiente favorable que facilite la comunicación y mejorar las relaciones humanas.

Las técnicas para el conocimiento interpersonal.- Facilitan la autoevaluación del grupo y para que descubran cada uno de los participantes las actitudes, los valores, el comportamiento, las inquietudes, entre otras, para mejorar en bien personal y grupal.

Técnicas de integración.- Para lograr un proceso cada vez mayor de las relaciones primarias.

Técnicas que facilitan el diálogo y la discusión.- Permiten tener una buena disposición emocional para recibir nuevas informaciones y puntos de vista como sujetos autónomos y capaces de desarrollar las capacidades personales.

Técnicas activas de dramatización.- Hacen florecer una conciencia sociopolítica, cultural, étnica, de género, entre otras a partir de la dramatización de los problemas, motivaciones, sufrimientos y esperanzas para acelerar el proceso enseñanza aprendizaje.

Técnicas auditivas y visuales.- Contribuyen a la formulación de conceptos, despertar el interés y a asumir actitudes de comportamiento y apreciación mediante impresiones objetivas, concretas basadas en la observación y en la experimentación.

Técnicas recreativas: Procuran la recreación, animación de los participantes, después de momentos intensos de trabajo o cuando los grupos se encuentran visiblemente cansados.

Técnicas constructivistas de aprendizaje.- Son aquellas que siguen un proceso de acción – reflexión-acción en términos de construcciones mentales como medio para lograr aprendizajes significativos, es decir, el estudiante aprende a aprender.

Técnicas Lúdicas.- Son los procedimientos didácticos mediante el juego, utilizados en la tarea docente para que el estudiante desarrolle

contenidos, procedimientos y valores, haga del aprendizaje una agradable experiencia educativa y logre aprendizajes significativos.

Cómo aplicar técnicas lúdicas en el aula.- Mediante el desarrollo de actividades lúdicas para cada uno de los momentos del ciclo didáctico; no sin antes recordar que, en la actualidad, las maestras y los maestros somos facilitadores del aprendizaje, no dueños del conocimiento: lo guiamos, lo orientamos, lo generamos.

RECURSOS QUE FACILITAN LLEVAR A LA PRÁCTICA LAS TÉCNICAS LÚDICAS

Partimos del precepto de que se debe respetar el proceso natural del aprendizaje. Aprender supone una tarea común entre el educador y sus estudiantes. Por eso, crear una dinámica dentro del aula debe suponer crear una situación globalizada e individualizada, lo que implica que se favorezca la cooperación, la tolerancia y el respeto entre todos los integrantes del proceso educativo. Es, entonces, imprescindible fomentar la lógica, la deducción y la memorización tanto como la fantasía. De ello se deduce que ir elaborando continuamente el material que se va a usar es la mejor opción. Esa es la propuesta. Debemos basarnos en la necesidad de exteriorizar nuestros pensamientos, sentimientos e ideas, los cuales son y deben ser el punto de partida para la creación de un aula adecuada.

Con pocos materiales, una buena motivación y un trabajo arduo se puede obtener un rincón de lectura en el aula que cuente primordialmente con: revistas de carácter general, revistas que den un espacio a la lengua, cómics, libros de cuentos, leyendas, fábulas, mitos, poemas, entre otros, diccionarios, imágenes en secuencia, carteles; de ser posible materiales audiovisuales (cuentos, películas, montajes de secuencias que pertenezcan a diferentes géneros literarios, CDs de música de fondo etc.), Saber utilizar la lengua, escribirla es un arte, una forma de comunicación

y expresión personal. No una obligación. Mediante ella se transmiten los sentimientos, las ideas. Motivar a los chicos hacia esta meta implica también una autoevaluación de sus aprendizajes. Por ello es necesaria la continua práctica de escribir y de pensar lo que se escribe. Llegar óptimamente a desarrollar el sentido exacto y propio de la palabra es la meta. Para ello se debe contar individualmente con: un cuaderno o una carpeta con hojas (cualquiera de ellos debe estar dividido en: lecturas, ortografía, vocabulario y redacción). adecuada al nivel, materiales para escribir o dibujar. Un libro de lectura, diccionario personal de ser posible.

Cuatro momentos de un ciclo didáctico y se proponen actividades lúdicas que incluyen la utilización de materiales de apoyo.

Inicio

Momento para la motivación del aprendizaje, a través de la activación de conocimientos previos.

Desarrollo

Momento para hacer el enlace entre conocimientos previos y nuevos.

Aprendizaje que privilegia el desarrollo de habilidades.

Refuerzo

Momento para afianzar los aprendizajes.

Evaluación

Momento para verificar los aprendizajes. Permite conocer qué saben los y las estudiantes y qué necesitan saber. Establece el punto de partida para los aprendizajes nuevos. Promueve aprendizajes nuevos. Garantiza aprendizajes nuevos.

6.4 OBJETIVOS

Generales

- Aplicar una propuesta pedagógica que contribuya a desarrollar las competencias lingüísticas mediante la utilización de técnicas lúdicas en los estudiantes del tercero y cuarto año de educación básica de la escuela Ciudad Guayaquil

Específicos

- Dotar a los docentes de una guía con juegos lúdicos para que se pueda aplicar en el aula.
- Difundir la propuesta al personal docente mediante talleres pedagógicos.
- Concienciar a los docentes con el fin de fundamentar adecuadamente los juegos lúdicos en los estudiantes.

6.6. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

6.6.1 Técnicas lúdicas que ayudan a desarrollar las competencias lingüísticas en la materia de Lenguaje y Comunicación.

Las técnicas lúdicas para mejorar el nivel de desarrollo de las Competencias Lingüísticas deben constituirse en la forma operativa de trabajar con los niños dentro y fuera de la clase. Por ello la importancia que tiene para el maestro el disponer de un documento que integre una serie de juegos para desarrollar las competencias lingüísticas en la materia de Lenguaje y Comunicación.

GUÍA DIDÁCTICA

La guía es una estrategia de autoaprendizaje que permite utilizar diversos recursos y medios y técnicas de construcción activa en función de habilidades, intereses, necesidades motivaciones, experiencias y del material escolar adecuado para el aprendizaje de cada grupo o estudiante.

GUÍAS DIDÁCTICAS

ME GUSTA APRENDER

LA ESCUELA ES MI HOGAR

SOY FELIZ EN LA ESCUELA

JUGAR ES APRENDER

ESTRUCTURA DE LA GUÍA

✧ DATOS INFORMATIVOS

✧ TEMA

✧ OBJETIVOS

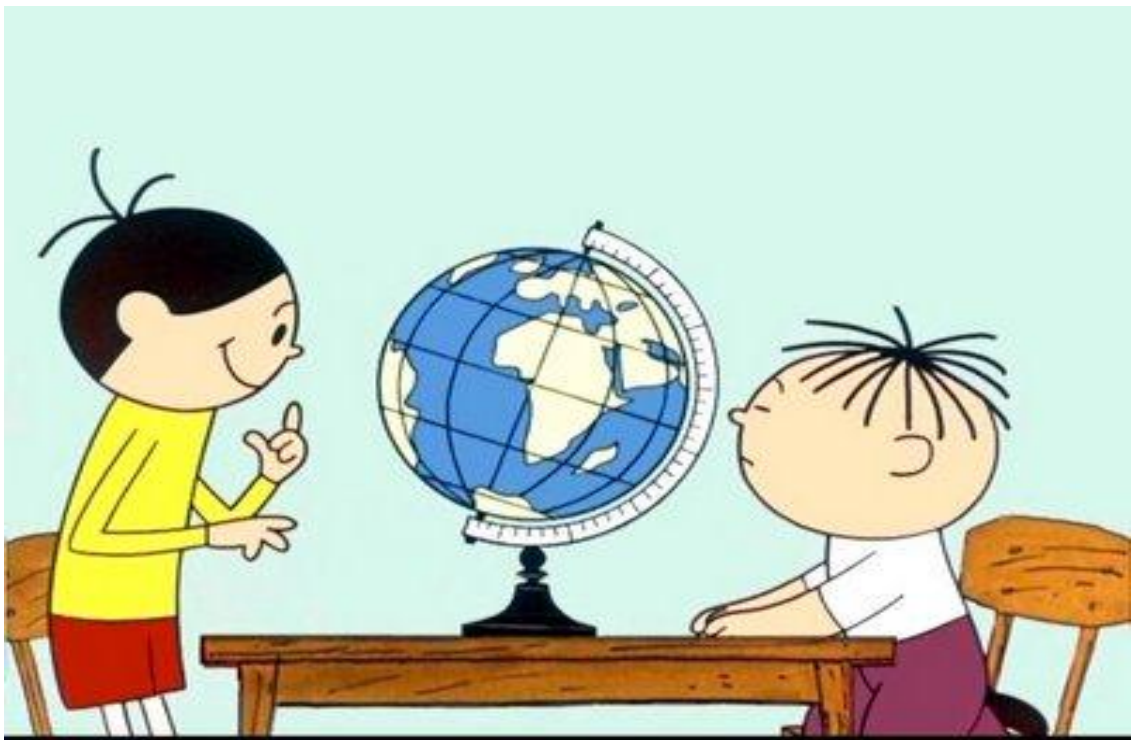
✧ DESTREZAS GENERAL Y ESPECIFICAS

✧ ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

✧ EVALUACIÓN

GUÍA I

ME GUSTA APRENDER



UN BUEN JUEGO ES COMO UNA BUENA LECCIÓN, HACE QUE QUIERAS HACER COSAS.

HUIZINGA

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA I

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1 **ÁREA:** Lenguaje Y Comunicación

1.2 **AÑOS DE BÁSICA :** 3º y 4º

2. **TEMA:** Comunicación

3. **OBJETIVO:**

- ✦ Los juegos orientados para la fluidez verbal, ampliación del vocabulario, memoria auditiva y verbal activarán la comunicación, expresión y habilidades para analizar, comparar, relacionar, describir, narrar, juzgar, narrar, crear.

4. DESTREZA GENERAL



HABLAR

4.1. Destrezas específicas:

Recitar

- ✦ Articular y pronunciar correctamente las palabras
- ✦ Expresar emociones, sentimientos, dudas, suposiciones
- ✦ Participar activamente en diálogos, conversaciones
- ✦ Adecuar la entonación, el ritmo, el gesto y el tono de voz según la intencionalidad y la circunstancia comunicativa.

ESTRATEGIA METODOLOGICA

Motivación el juego:” El teatrillo”



Desarrollo del juego:

- 1.- Dibujar o hacer en cartulina el palco de un teatro con muchos colores y otros elementos
- 2.- Recortar de revistas y pegar en cartulina muchas figuras humanas, y algún animal en distintas situaciones.
- 3.- Estimular al niño para que inventen relatos, eligiendo sus personajes y describiendo situaciones diferentes.
- 4.- En las siguientes etapas el teatro puede tener un mayor número de actos hay que estimular al niño para que coleccionen nuevos personajes.

Evaluación

El maestro debe observar y registrar el desempeño de los participantes

4. DESTREZA GENERAL



ESCUCHAR

4.1. Destrezas específicas:

- Reconocer la intencionalidad explícita del emisor
- Respetar los turnos en la conversación
- Interpretar signos paralingüísticos en la conversación (Entonación, gestos)
- Entender instrucciones orales, narraciones , informaciones

ESTRATEGIA METODOLOGICA

Motivación el juego:” Voces Misteriosas”



Duración 15 minutos

Participan: 10.....

Recurso para ejercitar: el oído

El juego hace que los jugadores experimenten sonidos y la proyección de su voz y exige escuchar atentamente.

Desarrollo del juego:

- 1.- El primer jugador se pone la cara a la pared, con los ojos cerrados, y no debe mirar alrededor.
- 2.- Se elige a otros tres jugadores para que hagan las voces misteriosas, estos estarán de pie pero bastante detrás del primer jugador, diciendo por ejemplo hola Pedro
- 3.- El primer jugador debe adivinar de cuál de los demás jugadores procede la voz misteriosa. Si tiene dudas tendrá que pedir que la voz misteriosa repita su frase otra vez. Al jugador solo le permiten un intento para adivinar.
- 4.- Si la respuesta es correcta, la voz misteriosa se lo hace saber, y la siguiente voz misteriosa entra en acción..

Evaluación

Haga que los jugadores lean un párrafo o un poema con determinado acento y compruebe si sabe escuchar con atención

4. DESTREZA GENERAL



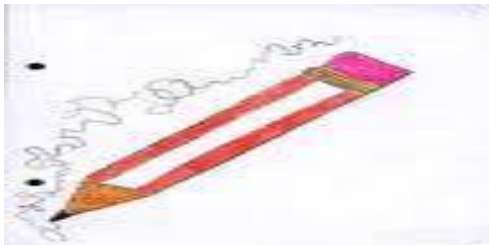
ESCRIBIR

4.1. Destrezas específicas:

- ✦ **Generar ideas para escribir**
- ✦ **Escribir de manera legible**
- ✦ **Revisar la ortografía en el escrito**
- ✦ **Signos de puntuación**
- ✦ **Controlar la presentación del escrito**

ESTRATEGIA METODOLOGICA

Motivación el juego:” Escritura veloz”



Duración 5 minutos

Participan: 20.....

Recurso para ejercitar: Lleva a los jugadores a tomar conciencia de lo mucho que son capaces de escribir en un corto espacio de tiempo.

Desarrollo del juego:

- 1.-Se les da cinco minutos a los jugadores para que escriban tanto como puedan. Se ha de comenzar cuando se de la señal.
- 2.- Cuando se acaba el tiempo todo deben dejar de escribir
- 3.- Los jugadores se intercambian lo que han escrito, leen el trabajo del otro y cuentan el número de palabras escritas
- 4.- Ganará el que haya escrito más palabras

Evaluación

El maestro observara el desempeño de cada uno de los estudiantes, tomando en cuenta la ortografía, caligrafía, la redacción

GUÍA II

LA ESCUELA SÍ MI HOGAR



TODO LO QUE HACEMOS, NO ES MÁS QUE UN JUEGO.

PLATÓN

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA II

1. DATOS INFORMATIVOS

1.3 **ÁREA:** Lenguaje Y Comunicación

1.4 **AÑOS DE BÁSICA :** 3º y 4º

2. **TEMA:** El juego

3. **OBJETIVO:**

- ✦ Los juegos orientados para la fluidez verbal, ampliación del vocabulario, memoria auditiva y verbal activarán la comunicación, expresión y habilidades para analizar, comparar, relacionar, describir, narrar, juzgar, narrar, crear.

4. DESTREZA GENERAL



HABLAR

4.1. Destrezas específicas:

- ✦ Formular consignas e instrucciones orales
- ✦ Articular y pronunciar correctamente las palabras
- ✦ Expresar emociones, sentimientos, dudas, suposiciones
- ✦ Participar activamente en diálogos, conversaciones
- ✦ Adecuar la entonación, el ritmo, el gesto y el tono de voz según la intencionalidad y la circunstancia comunicativa.

ESTRATEGIA METODOLOGICA

Motivación el juego:” Sólo un minuto”



Duración: 1 minutos

Participan: 5

Recurso para ejercitar: lenguaje oral

Sirve para tomar conciencia de que los gestos son un medio de expresión, un tipo de lenguaje y crear un buen ambiente.

Desarrollo del juego:

- 1.- Una persona intenta hablar durante un minuto de un tema
- 2.-La charla la cronometra alguien que hace de árbitro
- 3.- El orador gana si la charla dura un minuto

Evaluación

El maestro debe observar y registrar el desempeño de los participantes

4. DESTREZA GENERAL



ESCUCHAR

4.1. Destrezas específicas:

- Reconocer la intencionalidad explícita del emisor
- Respetar los turnos en la conversación
- Interpretar signos paralingüísticos en la conversación (Entonación, gestos)
- Entender instrucciones orales, narraciones , informaciones

ESTRATEGIA METODOLOGICA

Motivación el juego:” El guión”



Duración: 15 minutos

Participan: 2

Recurso para ejercitar: el oído

Desarrollo del juego:

1.- Dos alumnos voluntarios tienen que salir de la clase. <se les dice que mientras tanto, el resto de la clase inventara una historia que deberá

adivinar. Para adivinar la historia, harán preguntas a las cuales solo podrá contestar si o no.

2.- Los voluntarios irán inventando la historia gracias a sus propias preguntas

3.- Éstos entran a la clase, hacen preguntas e inventan la historia

4.- Por ejemplo:

¿Es una historia triste?

¿Acaba mal?

¿Hay alguna mujer?

Evaluación

Los participantes deben inventar la historia

4. DESTREZA GENERAL



LEER

4.1. Destrezas específicas:

- ✦ **Activar los conocimientos previos**
- ✦ **Leer y volver al texto**
- ✦ **Identificar elementos explícitos del texto: personajes, objetos**
- ✦ **Inferir ideas o motivos sugeridos por uno o varios gráficos**
- ✦ **Manifestar la opinión sobre el gráfico**

ESTRATEGIA METODOLOGICA

Motivación el juego:” Leer alrededor”



Duración:10 minutos

Participan: 20.....

Este juego de lectura potencia la predicción, utilizando pistas de contexto y haciendo pensar el significado de palabras y oraciones.

Desarrollo del juego:

- 1.-Los jugadores se sientan en un círculo o grupo con una o más copias de un libro de lectura adecuado
- 2.- El jugador que es elegido primer lector comienza leyendo el libro, sin mostrar a los demás la página que está leyendo
- 3.- El lector se detiene tras pronunciar la primera palabra de una nueva oración. El siguiente jugador, por ejemplo por la izquierda, tiene que adivinar la siguiente palabra y el siguiente jugador tendrá que intentar averiguar la siguiente palabra
- 4.- Si termina la oración sin que nadie haya adivinado una palabra, el lector le pasara el libro al siguiente lector.

Evaluación

El maestro observara el desempeño de cada uno de los estudiantes, tomando en cuenta el desenvolvimiento de la lectura

GUÍA III

SOY FELIZ EN LA ESCUELA



LO MEJOR DE LA VIDA ES JUGAR.

BENJAMIN FRANKLIN

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA III

1. DATOS INFORMATIVOS

1.5 **ÁREA:** Lenguaje Y Comunicación

1.6 **AÑOS DE BÁSICA :** 3º y 4º

2. **TEMA:** Interacción

3. **OBJETIVO:**

- ✦ Los juegos orientados para la fluidez verbal, ampliación del vocabulario, memoria auditiva y verbal activarán la comunicación, expresión y habilidades para analizar, comparar, relacionar, describir, narrar, juzgar, narrar, crear.

4. DESTREZA GENERAL



HABLAR

4.2. **Destrezas específicas:**

- ✦ Formular consignas e instrucciones orales
- ✦ Articular y pronunciar correctamente las palabras
- ✦ Expresar emociones, sentimientos, dudas, suposiciones
- ✦ Participar activamente en diálogos, conversaciones
- ✦ Adecuar la entonación, el ritmo, el gesto y el tono de voz según la intencionalidad y la circunstancia comunicativa.

ESTRATEGIA METODOLOGICA

Motivación el juego:” Historia de imágenes”



Duración: 10 minutos

Participan: grupos de 3

Recurso para ejercitar: creatividad verbal

Este juego les va a exigir una colección de imágenes grandes o reproducciones de obras de arte que tengan un potencial interés narrativo

Desarrollo del juego:

- 1.- Al primer jugador (pareja o equipo de jugadores) se le da una imagen para que la observe.
- 2.-Después, se le pide que se invente una historia sobre la imagen. La historia debe hacer referencia a algunos de los elementos visuales del cuadro
- 3.- Si el juego se realiza por parejas o por equipo, cualquiera de sus miembros puede reanudar la historia en cualquier punto.

Evaluación

El maestro debe observar y registrar el desempeño de los participantes ya que los estudiantes deben crear imágenes y deben crear una historia.

4. DESTREZA GENERAL



ESCUCHAR

4.1. Destrezas específicas:

- Reconocer la intencionalidad explícita del emisor
- Respetar los turnos en la conversación
- Interpretar signos paralingüísticos en la conversación (Entonación, gestos)
- Entender instrucciones orales, narraciones , informaciones

ESTRATEGIA METODOLOGICA

Motivación el juego:” Susurro Chinos”



Duración: 1 minutos

Participan: Individual

Recurso para ejercitar: el oído

Desarrollo del juego:

1.- Los jugadores se sientan en círculo y el primer jugador piensa en una frase y le susurra al oído al siguiente jugador

2.- El segundo jugador le susurra al oído al tercero y así va recorriendo el círculo hasta vuelva el primer jugador

3.- Éste dice en voz alta lo que le ha llegado de la frase y, luego, cómo era en sus orígenes. Las dos versiones suelen ser muy diferentes

4.- Por ejemplo:

¿Es una historia triste?

¿Acaba mal?

¿Hay alguna mujer?

Evaluación

Los participantes deben inventar la historia

4. DESTREZA GENERAL



LEER

4.1. Destrezas específicas:

- **Activar los conocimientos previos**
- **Leer y volver al texto**
- **Identificar elementos explícitos del texto: personajes, objetos**
- **Inferir ideas o motivos sugeridos por uno o varios gráficos**
- **Manifestar la opinión sobre el gráfico**

ESTRATEGIA METODOLOGICA

Motivación el juego:” Les petits papiers”



Duración:5 minutos

Participan: 20.....

Este juego infantil, y se desarrolla la lectura en alta voz y la expresión escrita.

Desarrollo del juego:

1.-Se trata de escribir unas historias con la participación de todos

2.- El profesor y los alumnos forman un círculo

3.- El profesor distribuye una página y le da consignas

1. Vamos a escribir una historia con la colaboración de todos. Poned en la parte superior de la página el título de esta historia (tres palabras). Para que no se vea, doblad, dos veces, la parte escrita de la página, y pasadla al compañero de vuestro lado. Las páginas tendrán que circular siempre en el mismo sentido.
2. Ahora, sin mirar lo que hay escrito, escribid el nombre de un hombre; tiene que estar vivo y debe ser conocido por todos.
Doblad...
3. Ahora escribid el nombre de una mujer, viva y conocida por todos.
Doblad...
4. Ahora escribid el nombre del lugar donde el hombre y la mujer se han encontrado.
Doblad...
5. Ahora escribid lo que él le ha dicho.
Doblad...
6. Ahora escribid lo que ella le ha contestado.
Doblad...
7. Ahora escribid cómo se ha acabado la historia.
Doblad...

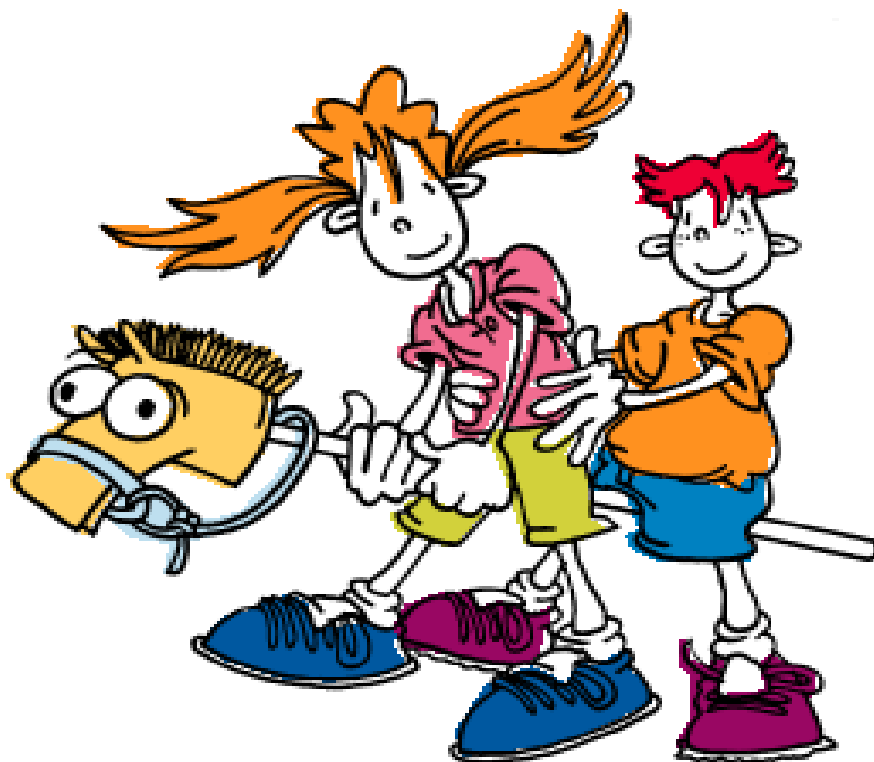
Evaluación

El maestro observara el desempeño de cada uno de los estudiantes, tomando en cuenta lo que hayan escrito debe estar lo más claro posible para facilitar la lectura.

Generalmente la historia debe ser disparatada

GUÍA IV

JUGAR ES APRENDER



LOS JUEGOS EDUCAN Y CONSTRUYEN NIÑOS CREATIVOS.

HUIZINGA

GUÍA DIDÁCTICA LÚDICA IV

1. DATOS INFORMATIVOS

1.7 **ÁREA:** Lenguaje Y Comunicación

1.8 **AÑOS DE BÁSICA :** 3º y 4º

2. **TEMA:** Amistad

3. **OBJETIVO:**

- ✦ Los juegos orientados para la fluidez verbal, ampliación del vocabulario, memoria auditiva y verbal activarán la comunicación, expresión y habilidades para analizar, comparar, relacionar, describir, narrar, juzgar, narrar, crear.

4. DESTREZA GENERAL



HABLAR

4.1. Destrezas específicas:

Recitar

- ✦ Articular y pronunciar correctamente las palabras
- ✦ Expresar emociones, sentimientos, dudas, suposiciones
- ✦ Participar activamente en diálogos, conversaciones
- ✦ Adecuar la entonación, el ritmo, el gesto y el tono de voz según la intencionalidad y la circunstancia comunicativa.

ESTRATEGIA METODOLOGICA

Motivación el juego:” La gaviota”



Desarrollo del juego:

1.-El profesor explica la siguiente historia

Un hombre hace turismo por las islas del Caribe. Va de puerto en puerto, solo con tristeza en el cuerpo .Un día a la hora de comer, se para frente a un restauran que anuncia en la carta”Gaviota a la parrilla”. El hombre entra al restauran y sin mirar más pide una gaviota a la parrilla por favor.

2.- Para resolver el enigma, los alumnos tienen que hacer preguntas, a las cuales el profesor solo puede responder con sí y no
¿Viajaba con frecuencia? ¿Era vegetariano?

3.- El juego no puede durar más de veinte minutos. Si los alumnos tienen muchas dificultades, el profesor puede proporcionar pista sobre el tipo de preguntas que pueden hacer para encontrar la solución.

Si el hombre había comido anteriormente gaviota, gaviota, si había estado antes en las islas del Caribe, si era viudo

La historia, tal como ocurrió

Este hombre, hace unos años, viajó por los mares del Caribe en velero. Le acompañaban su mujer, bella y joven, y unos amigos.

El velero naufragó y se refugiaron en un islote, sin nada para comer (sólo había agua y rocas). La mujer tuvo un accidente (le cayó una roca en la cabeza) y murió. El hombre, loco de dolor, no se dio cuenta de que sus compañeros (para sobrevivir) habían guisado a su mujer. Todos comieron, incluso su marido. Le dijeron que habían cazado gaviotas. Bien alimentados, pudieron resistir hasta que un barco que pasaba los recogió.

De todas maneras, el hombre siempre había tenido sus dudas: no recordaba ninguna gaviota en los alrededores del islote. Por este motivo, cada año hacía turismo por las islas del Caribe buscando una explicación. Por fin, había comprobado que la carne de gaviota no tenía nada que ver con el guisado de gaviota del islote... ¡Se había comido a su mujer! Este hecho explica la razón de su suicidio.

¡La historia tal vez es macabra pero con un poco de humor –negro– se ligiere muy bien!

Evaluación

El maestro debe observar y registrar el desempeño de los participantes

4. DESTREZA GENERAL



ESCUCHAR

4.1. Destrezas específicas:

- **Reconocer la intencionalidad explícita del emisor**
- **Respetar los turnos en la conversación**
- **Interpretar signos paralingüísticos en la conversación (entonación, gestos)**
- **Entender instrucciones orales, narraciones, informaciones**

ESTRATEGIA METODOLOGICA

Motivación el juego:” El teléfono”



Duración 5 minutos

Participan: 8 a 9.....

Recurso para ejercitar: el oído

El juego desarrolla la agudeza auditiva

Desarrollo del juego:

1.-Formarán una fila.

2.- El primero, rápidamente, dice una palabra al oído de sus compañero, esté dice lo que hay entendido al siguiente compañero, y así hasta llegar al último de la fila

3.- Cuando la palabra llega al final, cada niño empezando por el último dice lo que ha entendido.

Evaluación

El maestro evalúa a través del mensaje entendido por sus alumnos

4. DESTREZA GENERAL



ESCRIBIR

4.1. Destrezas específicas:

- ✦ Generar ideas para escribir
- ✦ Escribir de manera legible
- ✦ Revisar la ortografía en el escrito
- ✦ Signos de puntuación
- ✦ Controlar la presentación del escrito

ESTRATEGIA METODOLOGICA

Motivación el juego:” Carrera de palabras”



Duración 2 minutos

Participan: 20.....

Desarrollo del juego:

1.-Los jugadores tienen dos minutos para escribir tantas palabras como se les ocurra que comiencen con una letra determinada, como la j, o la ch

Evaluación

El maestro observara el desempeño de cada uno basándose en la velocidad y legibilidad de la letra.

6.7 IMPACTOS

Impacto educativo

Es muy importante dotar a los docentes que trabajan el sector rural con la mayor cantidad de herramientas que le sirvan para el desarrollo del estudiante de forma integral, a un más si el niño/a esta cerca de culminar su educación es fundamental que tenga un buen soporte

Impacto Social

Al contar con los niños/as con un elevado índice de desarrollo de las competencias lingüísticas en el materia de Lenguaje y Comunicación que le servirán fuera y dentro del aula.

6.8 DIFUSIÓN

La propuesta se socializará mediante la ejecución de talleres, en los cuales tendrá una participación activa todos y cada uno de los docentes que forman parte importante del mejoramiento de la calidad del la educación en la institución tomando en cuenta que la misma ha sido considerada como escuela gestora de cambio.

4.3 BIBLIOGRAFÍA

1. ANTUNES, C., Juegos para estimular las inteligencias múltiples. (2006). Madrid .Ed. Narcea
2. BAQUÉS, M., 600 Juegos para Educación Infantil.(2004). España. Ediciones Ceac
3. BIGAS, M. & CORRIEGE, M. Didáctica de la lengua en la educación infantil. (2000) Madrid. Síntesis
4. CLEMENTE, M., Enseñar a leer. (2001). Madrid. Pirámide
5. CHOMSKY, N., Reflexiones sobre el lenguaje. (1985). Barcelona. Ariel.
6. ESPINOZA, I., Problemas del Aprendizaje. (2003). Quito Miraflores.
7. FISHER, R., Juegos para pensar 2ª. (2004) Barcelona. Ediciones Obelisco
8. GILB S., Juegos para Escolares 10. (1997). México. Pax
9. GUITART R., 101 Juegos no competitivos. (2003). España. Graó.
10. GÓMEZ E. El desarrollo de las capacidades de los alumnos de educación primaria en el área de Lengua Castellana y Literatura. (2000). Ed. Universitario Granada.
11. HIDALGO, M., Cómo evaluar competencias. (2003). Lima. INADEP
12. JACQUET J.,& CASULLERAS S., 40 Juegos para practicar la Lengua Española 1ª ed. (2004). España. Ed Graó

13. LALALEO O., (s/f) Estrategias y Técnicas constructivas de aprendizaje. Quito. Gráficas Duque
14. PUGLIESE M., Las competencias lingüísticas en la educación infantil: escuchar, hablar, leer, escribir. (2005). Buenos Aires
15. PUGLIESE, M., La lectura y la escritura en la educación inicial. (1998). Buenos Aires. Colihue
16. MENDOZA, A., Didáctica de la Lengua y la Literatura para Primaria. (2006). España. Gráficas Rógar
17. MONTOLIO, E., Conectores de la lengua escrita.(2001) Barcelona. Ariel.
18. NARVÁEZ, T., Técnicas activas y participativas en la formación de Competencias 1ª ed. (2007). Quito Gráficas Fénix.
19. SARLÉ, P., Juego y aprendizaje escolar: los rasgos del juego en la Educación infantil. (2001). Buenos Aires. Ediciones Novedades Educativas
20. SÁNCHEZ CORRAL, L. Lenguaje infantil y lenguaje literario. (2001) Barcelona. Ed. Piados
21. SOLE, E., Estrategias de lectura. (2000). Barcelona. Graó.
22. SUÁREZ, A., Iniciación escolar a la escritura y lectura. (2000). Madrid. Pirámide.
23. Diccionario enciclopédico de educación (2003). España. Ceac.
24. Diccionario océano de sinónimos y antónimos (1992). Barcelona. Emege.

25. JIMÉNEZ Carlos Alberto La integralidad del juego...una visión holoárquica www.geocities.com/lúdico peilúdico@ulibrepei.edu.co
26. DELGADO, Arturo, Competencias Educativas. (2006)
file:///C:/Documents and Settings/PC/Mis documentos/El Porvenir
Opinión Compete...01/06/2007
27. www.Eeducador.com
28. www.norma.com
29. educación@fundacionelcomercio.org

ANGLOS



ANEXO 2

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CURSO DE PROFESIONALIZACIÓN

ENCUESTA PARA DOCENTE

Estimado Compañero:

La sociedad exige una EDUCACIÓN DE CALIDAD en la que se debe participar activamente por lo que solicitamos a usted colaborar con las respuestas para diseñar una Manual Metodológico para la aplicación de las Técnicas Lúdicas en el área de Lenguaje y Comunicación.

La encuesta es anónima para que usted la responda con toda confianza.

1.- Las actividades que Ud. realiza en clase con sus alumnos, son dinámicas y participativas

Siempre () A veces () Nunca ()

2.- Después del terminar la clase de Lenguaje y Comunicación los niños/as. puede contestar preguntas del tema con facilidad.

Siempre () A veces () Nunca ()

3. Conversa Ud. con sus estudiantes antes, durante y después de una narración

Siempre () A veces () Nunca ()

4.-En la clase de Lenguaje y Comunicación Ud. establece diálogos después de realizar una lectura.

Siempre () A veces () Nunca ()

5.- Después de dar una clase Ud. desarrolla debates que le permitan al estudiante expresar sus ideas sobre el tema

Siempre () A veces () Nunca ()

6.-Considera importante la utilización del juego para mejorar la redacción de los estudiantes.

Muy importante ()

Importante ()

Nada importante ()

7.- De los siguientes juegos cuales ayudan a desarrollar el pensamiento e incrementan nuestro vocabulario

El mundo al revés ()

Trompo ()

Rayuela ()

8.- Considera Ud. Importante que se aplique en tercero y cuarto año una propuesta sobre técnicas lúdicas que mejoren tus Competencias Lingüísticas

Siempre () A veces () Nunca ()

9.- Utilizan en el aula diferentes recursos (textos, revistas) para mejorar el proceso de enseñanza de la ortografía

Siempre () A veces () Nunca ()

10.- El juego desarrollar valores en los estudiantes dentro del aula

Siempre () A veces () Nunca ()

ANEXO 3

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CURSO DE PROFESIONALIZACIÓN

ENCUESTA PARA EL ESTUDIANTE

Como estudiante de la Universidad Técnica del Norte solicitamos muy comedidamente contestar las preguntas que ha continuación le formulamos.

1.- Las actividades que realiza tu profesor/a en clase, son dinámicas y participativas

Siempre () A veces () Nunca ()

2.- Al terminar la clase de Lenguaje y Comunicación Ud. puede contestar preguntas del tema con facilidad.

Siempre () A veces () Nunca ()

3. Conversas con tu maestro/a, antes, durante y después de una narración

Siempre () A veces () Nunca ()

4.-En la clase de Lenguaje y Comunicación tu maestro/a. establece diálogos después de realizar una lectura.

Siempre () A veces () Nunca ()

5.- Después de una clase se desarrolla debates que le permitan expresar tus ideas sobre el tema.

Siempre () A veces () Nunca ()

6.- Consideras importante la utilización del juego para mejorar la redacción.

Muy importante ()

Importante ()

Nada importante ()

7.- De los siguientes juegos cuales te ayudan a desarrollar el pensamiento e incrementan nuestro vocabulario

El mundo al revés ()

Trompo ()

Rayuela ()

8.- Considera Ud. Importante que se apliquen en tu grado una propuesta sobre técnicas lúdicas que mejoren tus Competencias Lingüísticas

Siempre () A veces () Nunca ()

9.- Utilizan en el aula diferentes recursos (textos, revistas) para mejorar el proceso de enseñanza de la ortografía.

Siempre () A veces () Nunca ()

10.- El juego te permite desarrollar valores dentro del aula

Siempre () A veces () Nunca ()

ANEXO 4 MATRIZ DE COHERENCIA	
PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
¿Cuál es el nivel de desarrollo de las Competencias Lingüísticas en la materia de Lenguaje y Comunicación y de qué manera las técnicas lúdicas contribuyen a su realización?	Desarrollar las Competencias Lingüísticas en la materia de Lenguaje y Comunicación de terceros y cuartos años de básica de la escuela Ciudad Guayaquil, de la parroquia Ascázubi, cantón Cayambe, durante el año lectivo 2009– 2010
INTERROGANTES SUBPROBLEMAS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<p>¿Qué nivel de desarrollo en competencias lingüísticas presentan los estudiantes del tercero y cuarto año</p> <p>¿Cuál es el nivel de información que tiene el docente que le permitan mejorar las competencias lingüísticas área en el Lenguaje y Comunicación?</p> <p>¿Cómo mejora el proceso de interaprendizaje de Lenguaje y Comunicación a través de un Guía metodológico de Técnicas Lúdicas</p>	<p>1.- Diagnosticar el nivel de Competencias Lingüísticas que tienen los niños y niñas del tercero y cuarto año de Básica</p> <p>2. Determinar cuáles son las técnicas que utilizan los docentes para construir aprendizajes significativos en la materia de Lenguaje y Comunicación.</p> <p>3.- Identificar y jerarquizar las técnicas lúdicas que se utilizan para mejorar las competencias lingüísticas en la materia de Lenguaje y comunicación</p> <p>4. Elaborar una guía metodológica de técnicas lúdicas para mejora el proceso de Interaprendizaje de lenguaje y comunicación.</p> <p>5.- Socializar la guía de trabajo con los miembros de la comunidad educativa.</p>



