UNIVERSIDAD SAN IGNACIO DE LOYOLA

FACULTAD DE HUMANIDADES

Carrera de Arte y Diseño Empresarial

BAJO RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL CURSO DE COMUNICACIÓN POR FALTA DE RECURSOS DIDÁCTICOS PARA LA ENSEÑANZA HACIA LOS ALUMNOS DEL SEGUNDO GRADO DE NIVEL PRIMARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "CORAZÓN DE JESÚS" N° 7038-ARMATAMBO-CHORRILLOS

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Arte y Diseño Empresarial

ESTEFANO OVERSLUIJS FAGIASI

Asesor:

Maestro Lilian Carranza Salanitro

Lima – Perú
2017

Para mi hijo Luciano, que estuvo alentándome desde el vientre de su madre, a mi madre que estuvo pendiente de mi avance, a mi padre que estuvo en África durante el desarrollo de mi tesis y a mi psiquiatra quien me ayudó a curarme para poder desarrollar mis labores normalmente.

Índice

1. Resumen
2. Introducción
3. Capítulo I
   a. Descripción del problema encontrado
   b. Problema principal
   c. Problemas secundarios
4. Capítulo II
   a. Justificación de la investigación
   b. Objetivo Principal
   c. Objetivos Secundarios
5. Capítulo III
   a. Marco teórico conceptual
      1. Curso de comunicación en primaria
         1.2 Fundamentación
            1.2.1 Tipos de comunicación en primaria
               1.2.1.1 Comunicación oral en primaria
               1.2.1.2 Comunicación en la lectura en primaria
               1.2.1.3 Comunicación en la escritura en primaria
         1.3 Enfoque del curso de comunicación en primaria
         1.4 Enfoques transversales del curso de comunicación en primaria
         1.5 Objetivos del curso de comunicación en primaria
            1.5.1 Vinculación del curso de comunicación y su relación con las demás áreas
         1.6 Competencias del curso de comunicación en primaria
            1.6.1 Descripción del nivel oral esperado en la competencia.
            1.6.2 Descripción del nivel de la competencia esperado en la lectura.
            1.6.3 Descripción del nivel de la competencia esperado en la escritura.
         1.7 Orientación Metodológica del curso de comunicación en primaria

1.7.1 Estrategias metodológicas básicas del curso de comunicación en primaria

2. Recursos didácticos en la educación primaria

2.1 Qué es la didáctica

2.1 Qué es un recurso didáctico

2.2 Características de un recurso didáctico

2.2.1 Componente físico

2.2.1.1 Medios del componente físico

2.2.2 Componente simbólico

2.2.1.2 Medios del componente simbólico

2.3 Dimensiones de un recurso didáctico

2.3.1 Dimensión semántica

2.3.2 Dimensión sintáctica

2.3.3 Dimensión pragmática

2.4 Funciones de un recurso didáctico

2.5 Recursos didácticos del Ministerio de educación del Perú

2.5.1 Materiales concretos del Ministerio de educación del Perú

2.5.2 Roles y responsabilidades para promover el uso de los recursos didácticos del Ministerio de educación del Perú

3. El juego infantil

3.1 El juego y su rol en la infancia

3.2 Tipos de juegos del Ministerio de Educación del Perú

3.2.1 Repertorio alfabético

3.2.2 Ruleta

3.2.3 Kit de lenguaje

3.3.4 Tarjetas de secuencia temporal

4. Colegio corazón de Jesús n°7038

4.1 Situación actual del distrito de Chorrillos

4.2 La comunidad de Armatambo

b. Estado del arte

1. Antecedentes nacionales

1.1 Da un paso

1.2 Ingenium

2. Antecedentes internacionales

2.1 Graduado

2.2 Teo y Bea

6. Capitulo IV

a. Estructura del proyecto

- Concepto
- Análisis conceptual
- Moodboard

Nombre del proyecto

- Branding
- Análisis del nombre
- Fundamentación del proyecto

Público Objetivo

- Actores involucrados en el problema
- Fundamentación del público objetivo
- Descripción del público objetivo

b. Levantamiento de la información

-Fotografías

-Entrevistas

7. Capítulo V

a. Análisis del diseño

-Sintaxis

-Estética

-Simbología

-Pragmatismo

b. Diseño de la comunicación

-Fundamentación del diseño del proyecto

-Propuesta gráfica

-Etapas del desarrollo

8. Capítulo VI

Análisis de resultados

-Aplicación

-Diseño de Metodología

-Evaluación de la metodología

-Fotos de la implementación

-Conclusiones

-Recomendaciones

-Referentes bibliográficos

1. Resumen

La presente investigación hace mención al requerimiento principal que tienen los niños de 2do grado de nivel primario en la institución educativa “Corazón de Jesús” N°7038-Armatambo-Chorrillos, referido al tema de los materiales educativos en el curso Comunicación Integral. Este curso permite a los alumnos interpretar la lectura de textos y desarrollar una adecuada comunicación interpersonal. El problema encontrado es la falta de material que contenga un modelo de enseñanza de estilo didáctico, el cual se adapte al contenido del syllabus que ofrece el colegio, para el aprendizaje de los niños. La falta del material didáctico en la institución tiene una extensión de 10 años de ausencia.

La institución se encuentra en situación precaria ya que no cuenta con el material adecuado para la enseñanza del curso de comunicación integral.

Abstract

This summary makes reference to the main requirement that children have the 2nd grade of elementary level in the educational institution "Heart of Jesus" No. 7038-Armatambo-Chorrillos, is related to the subject of educational materials, , Which is the course that allows them to interpret the reading of texts and develop in themselves an adequate interpersonal communication; The problem they have is the lack of reference material containing a didactic style teaching model, in which it is adapted to the contents of the syllabus offered by the school, for the learning of the children; The lack of teaching materials in the institution has an extension of 10 years of absence.

When seeing the institution that is in a precarious situation for the teaching of the course of integral communication.

2. Introducción

La educación es un derecho fundamental y es vital para garantizar el acceso a una mayor calidad de vida.

El Perú ha ingresado a la segunda década del nuevo siglo con el convencimiento de que además de mejorar la cobertura universal de la educación primaria, debe asegurar una educación de calidad para todos sus niños y niñas, y generar las condiciones para mejorar el proceso de aprendizaje. Si bien Perú está cada vez más cerca de lograr la universalización de la educación primaria, existe el consenso de que asistir a la escuela no necesariamente se traduce en que los niños y niñas tengan una trayectoria escolar exitosa, en la que incorporen los conocimientos y capacidades que por derecho les corresponde. Cabe recalcar que el problema educativo más grave que afecta a las niñas y niños del Perú es el bajo nivel de comprensión lectora existente, se trata de la competencia básica del proceso de aprendizaje sin la cual las niñas y los niños peruanos verán limitados su desarrollo integral y sus oportunidades de llegar a la adultez como adultos productivos y ciudadanos plenos. (UNICEF-PERU, 2017)

Aún a esta temprana edad, lo que los niños necesitan son oportunidades para aprender a vivir el ahora, sostenemos en consecuencia que el rol de la educación en los niños en general, no puede ser otro que el de: contribuir a optimizar las interacciones habituales de los niños con su mundo natural, con su mundo social y consigo mismos, para que tengan la oportunidad de desarrollar desde ahí su capacidad de resolver problemas. (Guerro, L. et al., 1996)

Ortiz (citado por Martí.1975) “No debería ser toda la educación, desde su primer arranque en las clases primarias, se preguntan otros,-dispuesta tal modo que desenvuelva libre y ordenadamente la inteligencia, sentimiento y la mano de los niños”

3. Capítulo I
   a. Descripción del problema encontrado

      El curso de comunicación integral de la institución educativa “Corazón de Jesús” N°7038-Armatambo-Chorrillos no cuenta con el material didáctico adecuado para las clases, ni imágenes o artículos físicos llamativos para que el alumno de primaria preste atención y sea más amena la programación de clase. Los pocos materiales educativos con los que se cuenta son elaborados por los mismos alumnos de primaria con materiales de baja calidad. De acuerdo con la evaluación censal de estudiantes, en el año 2007, apenas el 15,9% de las niñas y niños de segundo grado de educación primaria alcanzó un nivel de desempeño suficiente en comprensión de textos. Para el año 2013, estos valores fueron de 33% en comprensión lectora. (ECE, 2007).

   b. Problema principal

      “Bajo rendimiento académico en el curso de comunicación integral por falta de recursos didácticos para la enseñanza hacia los alumnos del 2do grado de nivel primaria en la institución educativa “Corazón de Jesús” N°7038-Armatambo-Chorrillos”

   c. Problemas secundarios
      - Dificultades para leer que generan un bajo rendimiento académico en el curso de comunicación integral por falta de recursos didácticos para la enseñanza hacia los alumnos del 2do grado de nivel primaria en la institución educativa “Corazón de Jesús” N°7038-Armatambo-Chorrillos
      - Dificultades para interpretar lecturas que generan un bajo rendimiento académico en el curso de comunicación integral por falta de recursos didácticos para la enseñanza hacia los alumnos del 2do grado de nivel primaria en la institución educativa “Corazón de Jesús” N°7038-Armatambo-Chorrillos”

4. Capítulo II

a. Justificación de la investigación

El curso de Comunicación Integral de la institución educativa “Corazón de Jesús” N°7038-Armatambo-Chorrillos no cuenta con el material didáctico adecuado para las clases, según la investigación realizada para el presente proyecto. Es importante brindar el material educativo a los alumnos, que ayuden a la comprensión de lectura y a la formación de ciudadanos que en un futuro formarán parte de la comunidad de Chorrillos. Tienen que estar preparados para el ambiente laboral, donde se requiere que en sus colegios hayan desarrollado capacidades mentales y de solución de problemas, los cuales conllevarán a un mejor desarrollo como ciudadanos y bienestar para comunidad.

Debemos incluir a los colegios de bajos recursos, como la institución educativa “Corazón de Jesús” N°7038-Armatambo-Chorrillos, dentro de la modalidad de educación didáctica y buscar el medio dentro de sus posibilidades que le permita adaptarse a una plataforma de enseñanza didáctica, de modo que el alumno y el maestro sean beneficiados. “El Perú es uno de los países donde la situación socioeconómica del alumno tiene más impacto en su rendimiento escolar” (OCDE-2016)

La Asociación Peruana de Empresas de Investigación de Mercados realizó una investigación del nivel socio económico a más de 2 millones de hogares en el 2016 en Lima Metropolitana, cuyos resultados fueron:

b. Objetivo Principal

Mostrar el bajo rendimiento académico en el curso de comunicación integral por falta de recursos didácticos para la enseñanza hacia los alumnos del 2do grado de nivel primaria en la institución educativa “Corazón de Jesús” N°7038-Armatambo-Chorrillos

c. Objetivos Secundarios

-Señalar el bajo rendimiento académico en el curso de comunicación integral por falta de recursos didácticos para la enseñanza hacia los alumnos del 2do grado de nivel primaria en la institución educativa “Corazón de Jesús” N°7038-Armatambo-Chorrillos

-Comparar el bajo rendimiento académico en el curso de comunicación integral por falta de recursos didácticos para la enseñanza hacia los alumnos del 2do grado de nivel primaria en la institución educativa “Corazón de Jesús” N°7038-Armatambo-Chorrillos

5. Capítulo III

a. Marco teórico conceptual

1. Curso de comunicación en primaria

1.2 Fundamentación

Las niñas y niños de hoy, ciudadanos del tercer milenio, necesitan desarrollar las competencias comunicativas que exige la vida moderna con sus múltiples ámbitos de relación: la familia, instituciones educativas, organizaciones sociales, el mundo laboral y comercial, etc. Esta compleja red de intercambios exige una competencia comunicativa, que tiene que ser desarrollada y enriquecida especialmente por el centro educativo, debe promover variadas y auténticas experiencias comunicativas, buscando que los alumnos sean capaces de expresar y comprender mensajes orales, escritos y audiovisuales. Asimismo, el incremento de los canales de comunicación con los cuales tienen contacto, como radio, televisión, prensa, publicidad y redes de información, exigen construir una relación de complementariedad entre la práctica social de la lectoescritura y los medios de comunicación.

Todo esto exige el manejo no sólo del lenguaje verbal, sino también de otros lenguajes, como los que emplean la imagen, sonido, movimiento; además de

aprovechar todas las posibilidades expresivas, gráfico – plástico y corporales. Ministerio de educación. (Minedu, 2000)

En Educación Primaria, el área de Comunicación Integral tiene como propósito desarrollar las capacidades comunicativas de los estudiantes, las mismas que ya han sido promovidas desde el Nivel Inicial; así como desde la familia, las instituciones y la comunidad. Además, en el Nivel Primario, se busca el despliegue de tales capacidades en interacción con diversos tipos de textos, en variadas y auténticas situaciones de comunicación, con distintos interlocutores y en permanente reflexión sobre los elementos básicos de la lengua, con el fin de favorecer una mejor comunicación. Considerando que el lenguaje es el vehículo para entender, interpretar, apropiarse y organizar información proveniente de la realidad, el área de Comunicación Integral se constituye como el eje central en el desarrollo de los aprendizajes de las demás áreas, debido a la naturaleza instrumental y transversal de las competencias y las capacidades que la integran. (Minedu,2005)

1.2.1 Tipos de comunicación en primaria

1.2.1.1 Comunicación oral en primaria

> El habla es la capacidad comunicativa relacionada con la elaboración del discurso oral y se clasifica como habilidad productiva porque se refiere a la destreza de producir mensajes orales. Para Canale, según Lomas (1999a, pp. 271-274), es una forma de interacción social y es través de ésta donde las personas aprenden a comunicarse, desarrollarse y mejorar sus habilidades comunicativas. El habla no depende solamente del conocimiento del léxico y la gramática de la lengua objetivo, sino que además se debe ser consciente de que son necesarios unos conocimientos pragmáticos, ajenos a lo estrictamente

> verbal, pero cuya influencia en la comunicación es esencial. Se trata de dominar la lengua en su contexto.
>
> El lenguaje oral surge ante la necesidad de comunicarse con otros. Todos aprendemos a hablar, escuchando y hablando con las personas que nos rodean, por una necesidad fundamental del ser humano, la de comunicarse. (Minedu, 2000).

La adquisición del lenguaje oral en el niño empieza de forma espontánea y continúa durante toda la infancia y no es consecuencia sólo del desarrollo biológico y psicológico, tampoco es idéntica en todas las personas; es aprendizaje cultural relacionado con el medio de vida de cada niño. Su desarrollo está estrechamente ligado al desarrollo de la función de representación (simbolización) y a las oportunidades comunicativas que ofrezca el medio. Por esto, resulta indispensable que la escuela ofrezca experiencias significativas, que puedan ser representadas y expresadas a través del lenguaje. (Minedu, 2005)

1.2.1.2 Comunicación en la lectura en primaria

La gran cantidad de información que se produce y renueva cada minuto en el mundo, exige que la escuela logre desarrollar en niñas y niños la capacidad de identificar, procesar, organizar, producir y administrar información. El lenguaje escrito se constituye, así, en el medio de comunicación más eficaz.

La competencia de comunicación en la lectura busca que niñas y niños construyan capacidades para comprender todo texto que lean y produzcan de manera creativa textos de todo tipo, adecuados a sus respectivas situaciones de uso. (Minedu, 2000)

También se considera el lenguaje escrito, constituido por diversos tipos de texto, que responden a distintas situaciones de comunicación. El niño, desde sus primeros encuentros con materiales escritos, construye hipótesis de significado a partir de distintos indicios (títulos, subtítulos, silueta o formato del texto, etc.), pero

el indicio de mayor ayuda es la situación de comunicación, es decir, el propósito o la intención derivada de la necesidad de comunicar, la que nos lleva a construir e interactuar con un texto. (Minedu, 2005).

Según el Minedu menciona que “La lectura no es comparable con ningún otro medio de aprendizaje y de comunicación, ella tiene un ritmo propio gobernado por la voluntad del lector, la lectura es una correspondencia con nosotros mismos, no solo con el libro, sino con nuestro mundo interior a través del mundo que el libro nos abre” Minedu (Italo Calvino, 2000).

1.2.1.3 Comunicación en la escritura en primaria

Según el Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación, la escritura es un proceso social y cognoscitivo en el que el autor transforma sus ideas en un discurso escrito coherente, pensando en los posibles destinatarios o audiencias, en sus experiencias con los diferentes textos y en los contextos (escolares, recreativos, laborales, etcétera) en los que se encuentra. De esta forma, la escritura es el resultado de la interacción entre el individuo y su sociedad. La adquisición de la escritura es un proceso complejo que requiere del desarrollo de diferentes habilidades, que van desde el aprendizaje del código de lectoescritura (el conjunto de letras y sus correspondencias grafo-fonémicas) hasta su uso en un nivel avanzado de análisis e integración para producir diferentes textos. (INEE, 2008)

Según Olson (citado en Defior, 1996), la escritura cumple tres funciones básicas: comunicativa, representativa y educativa. La función comunicativa permite a las personas interactuar y conocer sus ideas, aun cuando hayan pasado varias horas, meses o tal vez siglos desde que las plasmaron en papel. En otras palabras, el lenguaje escrito permite trascender las barreras espaciotemporales. En esta propuesta se destaca la función comunicativa al sugerir que los alumnos elaboren un periódico que les permita dar información a diversos integrantes de su comunidad.

El Ministerio de educación del Perú declara que el énfasis está en el desarrollo de capacidades comunicativas para que se produzcan desde el comienzo textos completos con un propósito, un destinatario real y se tenga en claro qué se quiere comunicar: sentimientos, deseos, necesidades, ideas, entre otros. Se busca, además, que los niños escriban una versión previa, luego la revisen y corrijan, de modo reflexivo, aspectos textuales y lingüísticos, con el fin de asegurar el sentido y la claridad del escrito para compartirlo con los compañeros y que producir textos implica la construcción de significados para expresar diversos propósitos mediante variados tipos de textos. También incluye estrategias para reflexionar sobre lo producido, de tal manera que el niño sea consciente de sus propios procesos de aprendizaje. (Minedu, 2005)

1.3 Enfoque del curso de comunicación en primaria

En esta área, el marco teórico y metodológico que orienta la enseñanza – aprendizaje corresponde al enfoque comunicativo. Este enfoque se enmarca en una perspectiva sociocultural y enfatiza las prácticas sociales del lenguaje.

- Es comunicativo porque parte de situaciones de comunicación a través de las cuales los estudiantes comprenden y producen textos orales y escritos de distinto tipo, formato y género textual, con diferentes propósitos, en variados soportes, como los escritos, audiovisuales y multimodales, entre otros.

- Se enmarca en una perspectiva sociocultural porque la comunicación se encuentra situada en contextos sociales y culturales diversos donde se generan identidades individuales y colectivas. Los lenguajes orales y escritos adoptan características propias en cada uno de esos contextos. Por eso hay que tomar en cuenta cómo se usa el lenguaje en diversas culturas según su momento histórico y sus características socioculturales. Más aún en un país como el nuestro donde se hablan 47 lenguas originarias, además del castellano.

- Se enfatizan las prácticas sociales del lenguaje porque las situaciones comunicativas no están aisladas, sino que forman parte de las interacciones que

las personan realizan cuando participan en la vida social y cultural, donde se usa el lenguaje de diferentes modos para construir sentidos y apropiarse progresivamente de éste. Asimismo, el área contempla la reflexión sobre el lenguaje a partir de su uso, no solo como un medio para aprender en los diversos campos del saber, sino también para crear o apreciar distintas manifestaciones literarias, y para desenvolverse en distintas facetas de la vida, considerando el impacto de las tecnologías en la comunicación humana. (Minedu, 2017)

1.4 Enfoque transversales del curso de comunicación en primaria

Para responder al desafío de la atención a la diversidad, el área de Comunicación considera que aprender y enseñar son procesos que siempre se darán en contextos heterogéneos. Por eso es necesario tomar en cuenta los diversos ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes, así como la diversidad en términos culturales, étnicos, sociales, religiosos y de género. A esto hay que añadir que no todo estudiante tiene al castellano como lengua materna, ni todos tienen un dominio similar de esta lengua, ni todos los hablantes de castellano conocen y usan la variedad estándar. La atención a la diversidad también se traduce en la inclusión de diversos sistemas de comunicación adicionales y alternativos que utilizan los estudiantes con necesidades educativas especiales. Estas diversas formas de comunicarse les permiten desarrollar competencias comunicativas para desenvolverse en las diferentes situaciones de la vida escolar y social.

Es imprescindible valorar positivamente esta diversidad para plantear situaciones desafiantes que promuevan el trabajo en equipos heterogéneos, y donde se pueda aprender de las diferencias como una situación enriquecedora para todos. Para responder al desafío de la interculturalidad, esta área considera que el lenguaje y las competencias comunicativas son clave para contribuir al diálogo intercultural, a la valoración de las diferencias y a la construcción de la escuela como una comunidad democrática.

La diversidad cultural y lingüística del Perú, la coexistencia de diversas prácticas del lenguaje según los distintos grupos culturales y, sobre todo, la discriminación y

el racismo aún existentes plantean un gran reto que es indispensable asumir. Por este motivo, el área requiere incorporar los saberes y prácticas sociales locales, partir de situaciones comunicativas vinculadas al contexto y la realidad de los estudiantes, para introducir – de forma crítica y reflexiva– nuevas situaciones que los conecten con otros contextos.

Para responder al desafío ambiental, el área de Comunicación promueve el desarrollo de la comprensión crítica sobre la situación ambiental y la utilización adecuada de los recursos de nuestro país, permitiendo que los estudiantes aborden temas relacionados con el enfoque ambiental y accedan a conocimientos específicos sobre este tema. De esta manera el área contribuye a la promoción y fortalecimiento de acciones destinadas a cuidar, conservar y actuar responsablemente con nuestro planeta.

Para responder al desafío de reconocer a los niños, niñas y adolescentes como sujetos de derecho, el área de Comunicación considera que todo estudiante es también un ciudadano y que las competencias comunicativas son fundamentales para su formación integral. A través del uso de la lengua oral y escrita, el área promueve la autonomía, la igualdad de oportunidades y la participación en la vida social. El desarrollo de las competencias comunicativas permite establecer relaciones sociales a través de las cuales se construyen identidades, se participa en comunidades basadas en el acuerdo y el diálogo, se consolida la democracia y se distribuye equitativamente el conocimiento y el poder. (Minedu, 2017)

1.5 Objetivos del curso de comunicación en primaria

El área de Comunicación tiene por finalidad que los estudiantes desarrollen competencias comunicativas para interactuar con otras personas, comprender y construir la realidad, y representar el mundo de forma real o imaginaria. Este desarrollo se da mediante el uso del lenguaje, una herramienta fundamental para la formación de las personas, pues permite tomar conciencia de nosotros mismos

al organizar y dar sentido a nuestras vivencias y saberes. Los aprendizajes que propicia el área de Comunicación contribuyen a comprender el mundo contemporáneo, tomar decisiones y actuar éticamente en diferentes ámbitos de la vida. (Minedu, 2017)

1.5.1 Vinculación del curso de comunicación y su relación con las demás áreas

Las competencias comunicativas que desarrollan los estudiantes están estrechamente relacionadas entre sí. En la vida escolar, social y cultural, hablar, escuchar, leer y escribir son complementarias y se retroalimentan para lograr los distintos propósitos comunicativos que establecen las personas.

El uso del lenguaje es transversal a todo el currículo. Esto quiere decir dos cosas. En primer lugar, el lenguaje es una herramienta fundamental para que los estudiantes desarrollen sus competencias en distintas áreas curriculares. En segundo lugar, el uso del lenguaje no solo es un medio de aprendizaje sino que se afianza en las distintas áreas curriculares, contribuyendo con el desarrollo de las competencias comunicativas. Por ejemplo, será indispensable que los estudiantes hayan desarrollado la competencia de leer textos escritos para poder comprender y resolver un problema en el área curricular de Matemática o interpretar información de un texto de divulgación en el área de Ciencia y Tecnología.

Si los estudiantes deliberan sobre el uso de los recursos naturales de la comunidad o sobre asuntos públicos que suceden en la escuela para el área de Personal Social, usarán y afianzarán la competencia de comunicarse oralmente. Por ello, es posible decir que el uso del lenguaje permite ejercer la ciudadanía y promover la participación, el diálogo, la búsqueda de consensos o actitudes como la solidaridad y la colaboración. Asimismo, este uso ofrece la posibilidad de acceder, difundir y valorar saberes, conocimientos formales específicos y experiencias artísticas o culturales. (Minedu, 2017)

1.6 Competencias del curso de comunicación en primaria

1.6.1 Descripción del nivel oral esperada en la competencia.

Expresa oralmente sus necesidades, intereses, experiencias y emociones de forma espontánea, adecuando su texto oral a los interlocutores y contexto, de acuerdo al propósito comunicativo y utilizando recursos no verbales y paraverbales.

- Desarrolla ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede reiterar información innecesariamente. Organiza las ideas estableciendo relaciones lógicas entre ellas (en especial, de adición, secuencia y causa) a través de algunos conectores, e incorporando un vocabulario de uso frecuente.

- Interactúa en diversas situaciones orales, formulando preguntas, dando respuestas y haciendo comentarios relacionados con el tema, utilizando un vocabulario de uso frecuente y recurriendo a normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural.

- Obtiene información explícita relevante como el nombre de personas, personajes, acciones, hechos, lugares y fechas en textos orales que presentan vocabulario de uso frecuente.

- Infiere información deduciendo características de personas, personajes, animales, objetos, hechos y lugares, el significado de palabras y expresiones en contexto, así como relaciones lógicas de semejanza-diferencia y de causa-efecto a partir de información explícita del texto.

- Interpreta el sentido del texto oral según modos culturales diversos, relacionando algunos recursos verbales, no verbales y paraverbales, explicando el tema y propósito, las acciones y estados de ánimo de personas y personajes, así como adjetivaciones.

- Reflexiona como hablante y oyente sobre los textos orales del ámbito escolar, social y de medios audiovisuales, opinando sobre ideas, hechos, temas, personas y personajes, así como el uso de algunos recursos verbales, no verbales y paraverbales a partir de su experiencia y el contexto en el que se desenvuelve. (Minedu, 2017)

1.6.2 Descripción del nivel de la competencia esperado en la lectura

Obtiene información explícita y relevante ubicada en distintas partes del texto, distinguiéndola de otra cercana y semejante en diversos tipos de textos con algunos elementos complejos en su estructura y vocabulario variado.

- Infiere información anticipando el contenido del texto, a partir de algunos indicios (subtítulos, índice) y deduciendo características de personajes, animales, objetos y lugares, así como el significado de palabras en contexto y expresiones con sentido figurado, las relaciones lógicas (semejanza-diferencia y problema-solución) y relaciones jerárquicas (ideas principales) a partir de información explícita e implícita del texto.

- Interpreta el sentido global del texto, explicando el tema, propósito, punto de vista, motivaciones de personas y personajes, comparaciones y personificaciones, así como enseñanzas y valores del texto, clasificando y sintetizando la información.

- Reflexiona sobre los textos que lee, opinando acerca del contenido y explicando el sentido de algunos recursos textuales (uso de negritas, mayúsculas, entre otros), a partir de su experiencia y contexto, justificando sus preferencias cuando elige o recomienda textos a partir de sus necesidades, intereses y su relación con otros textos. (Minedu, 2017)

1.6.3 Descripción del nivel de la competencia esperado en escritura

Escribe diversos tipos de textos, considerando el tema, adecuándose al destinatario y tipo textual de acuerdo al propósito comunicativo, e incorporando un vocabulario de uso frecuente.

- Desarrolla las ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este, reiterar o contradecir información. Organiza las ideas estableciendo relaciones lógicas (en especial, de adición y secuencia) a través de algunos conectores, y utiliza recursos gramaticales y ortográficos como mayúsculas y el punto final, para contribuir con el sentido de su texto.

- Emplea fórmulas retóricas para marcar el inicio y el final en las narraciones que escribe, elabora rimas y juegos verbales.

• Reflexiona sobre el texto que escribe, opinando sobre el contenido y revisando si se adecúa al destinatario y propósito, así como el uso de algunos conectores y recursos ortográficos empleados (punto final y mayúscula en nombres propios), para mejorar y garantizar el sentido de su texto (Minedu, 2017)

1.7 Orientación Metodológica del curso de comunicación en primaria

El programa curricular de Comunicación Integral está orientado al desarrollo y logro de las competencias básicas que en esta área deben alcanzar niñas y niños al terminar el I ciclo de Educación Primaria. Para lograr dichas competencias proponemos un conjunto de estrategias metodológicas que facilitarán el trabajo del docente y permitirán que los alumnos aprendan de manera significativa. (Minedu, 2000)

1.7.1 Estrategias metodológicas básicas del curso de comunicación en primaria

- Propiciar un ambiente acogedor y organizado que permita a niñas y niños vivir en un clima de confianza y facilite su participación; para ello, sugerimos: organizar a los niños en grupos, establecer con su aporte normas de convivencia y responsabilidad, asumir diversos roles en las actividades de aula. Todo esto, sólo será posible si tú, amiga (o) docente asumes el rol de facilitador, de mediador de aprendizajes.

- Planificar un repertorio variado e interesante de situaciones comunicativas auténticas con destinatarios reales. Para que hablar, escuchar, leer y escribir tengan sentido siempre y se conviertan en aprendizajes significativos, la comunicación funcional estará presente desde el primer día de clase, en las actividades que desarrollen en los proyectos, unidades o módulos de aprendizaje.

- Establecer una rutina de reflexión sobre los aprendizajes que van logrando, para que los niños tomen conciencia sobre: qué aprendieron, cómo lo lograron, cómo se sintieron, qué estrategias les sirvieron. Identificando así las estrategias que facilitan o entorpecen sus aprendizajes. (Minedu,2000)

2. Recursos didácticos en la educación primaria

2.1 Qué es la didáctica

La teoría la proporciona la pedagogía que es la ciencia de la educación y la práctica es decir, el cómo hacerlo, lo proporciona la didáctica. Etimológicamente la palabra didáctica se deriva del griego didaskein: enseñar y tékne: arte, entonces, se puede decir que es el arte de enseñar. De acuerdo con Imideo G Nérici, la palabra didáctica fue empleada por primera vez, con el sentido de enseñar, en 1629, por Ratke, en su libro Principales Aforismos Didácticos. El término, sin embargo, fue consagrado por Juan Amos Comenio, en su obra Didáctica Magna, publicada en 1657. Así, pues, didáctica significó, principalmente, arte de enseñar. Y como arte, la didáctica dependía mucho de la habilidad para enseñar, de la intuición del maestro o maestra.

Más tarde la didáctica pasó a ser conceptualizada como ciencia y arte de enseñar, prestándose, por consiguiente, a investigaciones referentes a cómo enseñar mejor. La didáctica general, está destinada al estudio de todos los principios y técnicas válidas para la enseñanza de cualquier materia o disciplina. Estudia el problema de la enseñanza de modo general, sin las especificaciones que varían de una disciplina a otra. Procura ver la enseñanza como un todo, estudiándola en sus condiciones más generales, con el fin de iniciar procedimientos aplicables en todas las disciplinas y que den mayor eficiencia a lo que se enseña. La didáctica está constituida por la metodología abordada mediante una serie de procedimientos, técnicas y demás recursos, por medio de los cuales se da el

proceso de enseñanza- aprendizaje. (Coordinación educativa y cultural centroamericana, 2009)

2.1 Qué es un recurso didáctico

La realidad educativa del aula viene condicionada por un contexto determinado y caracterizada por toda una serie de variables que obligan al equipo de profesores de un centro escolar a diseñar tanto el proyecto educativo como el proyecto curricular del mismo. En esta tarea -fruto de un trabajo continuado, sistemático y consensuado entre otras muchas acciones y determinaciones, se definen las necesidades y el planteamiento de utilización de los materiales y recursos didácticos que se van a emplear como definidores de una línea concreta de actuación pedagógica. Dichos recursos facilitan las condiciones necesarias para que el alumno pueda llevar a cabo las actividades programadas con el máximo provecho. (Blanco, 2012)

Los materiales educativos son recursos impresos o concretos que facilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje. Motivan la expresión y comprensión oral, despiertan el interés por los aprendizajes, estimulan la imaginación, desarrollan la curiosidad, estimulan la participación activa, entre otros. Un material atractivo e interesante genera curiosidad. Además, si un docente lo usa bien motiva al niño a que aprenda y ayuda a desarrollar capacidades. (Minedu, 2012)

Los materiales didácticos son considerados, según Cebrián (Citado en Cabero, 2001) como “Todos los objetos, equipos y aparatos tecnológicos, espacios y lugares de interés cultural, programas o itinerarios medioambientales, materiales educativos que, en unos casos utilizan diferentes formas de representación simbólica, y en otros, son referentes directos de la realidad. Estando siempre sujetos al análisis de los contextos y principios didácticos o introducidos en un programa de enseñanza, favorecen la reconstrucción del conocimiento y de los significados culturales del currículum”.

“El arte es valioso porque es un medio de auto expresión, es un lenguaje para expresar sentimientos, para sacar tensiones o para expresar bienestar. El niño

pequeño necesita vías de expresión. Su lenguaje es limitado. Sus sentimientos son fuertes” (Danoff, Breitbart y Barr, 1997)

Se entiende por tales cualquier instrumento u objeto que pueda servir como recurso para que mediante su manipulación, observación o lectura se ofrezcan oportunidades de aprender algo, o bien con su uso se intervenga en el desarrollo de alguna función de la enseñanza (Sacristán, 1992)

Esto quiere decir que por su naturaleza de dinamismo dan un sentido de entretenimiento, que está diseñado para apoyar el aprendizaje. En primaria se utilizan textos escolares, cuadernos de trabajo y módulos de material concreto elaborados para desarrollar las capacidades de los estudiantes. (Minedu, 2012)

2.2 Característica de un recurso didáctico

Presentan problemáticas que pretenden trasladar al estudiante a situaciones análogas a las que enfrentará en su práctica profesional; buscan también desarrollar sus habilidades de pensamiento a través del aprendizaje por descubrimiento. (Reyes, 2011)

“El proceso de construcción del lenguaje está estrechamente ligado a la necesidad de comunicación y a la estimulación del medio; por esto, resulta indispensable que la escuela ofrezca variadas, auténticas y significativas experiencias comunicativas en diversas situaciones y con distintos propósitos e interlocutores”(Minedu,2005)

Para facilitar la enseñanza y el aprendizaje se utilizan materiales y recursos. Como dice Castro (2001), los materiales y recursos son objetos físicos, y la diferencia entre ellos se da en que los materiales han sido diseñados con intención educativa, mientras que los recursos no, existen con otras finalidades y son los docentes quienes deciden emplearlos para la enseñanza, aunque es muy difícil distinguir completamente los unos de los otros, ya que no existe una separación clara. La disponibilidad y el uso de diversos materiales educativos en las instituciones escolares es uno de los factores clave para la mejora de la educación que no siempre tenemos en cuenta. (Gonzales, 2014)

2.2.1 Componente físico

Viene a ser el soporte, material y técnico en el cual el material didáctico se encuentra “La selección de los materiales educativos está condicionada a las características de los estudiantes y del contexto. Una cuidadosa revisión de las posibles formas de uso del material nos permitirá diseñar actividades de aprendizaje eficientes que aseguren la eficacia en el logro de los aprendizajes previstos.” (Valderrama, 2013)

2.2.1.1 Medios del componente físico

En el medio impreso podemos tener como soporte el papel, como medio sonoro tendremos el CD o radio, en el medio audio visual tenemos el cine o video y en sector de tecnología se tienen los soportes digitales tales como web y redes sociales (Valderrama,2013)

2.2.2 Componente simbólico

Entendido como un sistema de símbolos o lenguaje que cada material privilegia para representar y comunicar a través de sus componentes físicos la información o los contenidos (Valderrama, 2013)

2.2.1.2 Medios del componente simbólico

En el medio impreso como simbología tenemos al lenguaje escrito, en el medio sonoro tenemos a la música o palabras, en el medio audiovisual tenemos la combinación de elementos visuales y sonoros como la naturaleza y en el medio tecnológico tenemos al lenguaje multimedia (Valderrama, 2013)

2.3 Dimensiones de un recurso didáctico

2.3.1 Dimensión semántica

Morris nos dice que se trata de la dimensión de la semiótica que estudia la relación del signo con el objeto. (Esqueda, 2003).

Salvador Carreño (2012), estudia la relación que se da entre lo que se piensa del objeto y el objeto, al ser una dimensión centrada en el pensamiento, el intelecto, la razón.

Al centrarse en lo que se piensa del objeto, podemos decir que es una dimensión totalmente humana (o en su caso primate, del delfín o la ballena), ya que al involucrar noción de futuro, lo cual remite biológicamente al uso del Neocórtex (MacLean, 1990). Es una dimensión que involucra la formación de cultura, desde una visión antropológica.

Abordar esta tercera dimensión semántica implica abordar la perspectiva del objeto y su percepción en el sujeto. Al respecto existen variadas y encontradas posturas. Nosotros nos pondremos del lado del enfoque que aleja de las manos del humano la realidad, al decir que la realidad es todo aquello que no se puede representar (Lacan, 1953).

Aclarado que el objeto es independiente y puede existir sin la visión antropocéntrica (desde el feminismo "androcéntrica") donde gracias al sujeto, existe el objeto. Podemos comenzar a hablar de que sólo el objeto es un entendimiento en el sujeto, más no el objeto en sí, según Santo Tomás ("pues si fuera el objeto en sí, le daría un golpe en la cabeza al sujeto") (Pérez Soto, 2008).

Es justo en medio del entendimiento del sujeto sobre el objeto, donde tiene cabida la semántica, lo cual la hace bastante interesante en el diseño gráfico. (Enrique, 2012)

Contenidos, informaciones y mensajes que se comunican: **lo que el material dice**, Moreira (citado por Valderrama 2013)

2.3.2 Dimensión sintáctica

Códigos y sistemas simbólicos que utiliza el material para presentar la información. Modo de organización, estructuración y simbolización de la información**: cómo lo dice.** Moreira (citado por Valderrama 2013)

Según Morris (Esqueda. 2003), se trata de la dimensión de la semiótica que estudia la relación del signo con otros signos.

En palabras de Salvador Carreño (Carreño, 2012), tenemos a la sintáctica como la dimensión más rigurosa de las 3, al ser la que estudia como las relaciones entre los signos se realizan de forma hegemónica y autoritaria, preestablecida, es decir, se conforma sin importar la opinión del intérprete (lo que importa aquí es el consenso formado durante siglos o por lo menos décadas).

Gracias a esta dimensión se conforman las lenguas articuladas y las convenciones sociales sobre sistemas de signos, como el castellano, el latín, las señales de tránsito o cualquier otro sistema que tenga ya conformado y establecido rigurosamente un patrón sígnico.

El equivalente en este caso a las disciplinas del diseño gráfico, son las que tienen con establecer el orden de los signos, como es el caso de la estética (Carreño, 2012) (regla de los tercios y estudios que tienen que ver con la rigurosidad en acomodar ciertos elementos para generar efectos concretos entre los signos, como la retícula para generar armonía) y los llamados estudios de "sintaxis de la imagen" de Donis Dondis, donde establece una serie de "reglas" en los elementos visuales de una imagen (con todo y la crítica que conlleva esto, desde perspectivas como la de Román Esqueda en "El Juego del Diseño"). (Enrique, 2012)

2.3.3 Dimensión pragmática

Uso que se hace del material: cómo y para qué será utilizado. Moreira (citado por Valderrama 2013)

En palabras de Charles Morris (Esqueda, 2003) (alumno de Peirce, quien se encargó de escribir la mayoría de la obra de su maestro), es la dimensión de la semiótica que estudia la relación del signo con sus intérpretes.

Es decir, hablamos de la dimensión que se encarga de estudiar como el sujeto interpreta el signo. Según Salvador Carreño (2012), es la dimensión del signo que el sujeto relaciona con su esfera afectiva, vivencial, personal, sensorial y en este

sentido, se aproxima a la hermenéutica y según un servidor, a la fenomenología. Es la dimensión del signo que aborda la interpretación más íntima del sujeto. Se puede decir que el equivalente a esta dimensión en las disciplinas de estudio del diseño gráfico, son los que tienen que ver con el usuario, tal es el caso de las ciencias cognitivas, los lugares comunes de la retórica, la hermenéutica y según el autor de este texto, ciertos enfoques de la psicología, como la subjetividad y en otros, disciplinas como la fenomenología ligada a la psicología. (Enrique, 2012)

2.4 Funciones de un recurso didáctico

La elaboración y la utilización de estos recursos supone todas las ventajas que he nombrado anteriormente respecto al uso de materiales y recursos didácticos. Es decir, nos ofrecen ventajas para orientar el aprendizaje; favorecer la comunicación con nuestros alumnos y alumnas; contribuyen a motivar a los estudiantes, avivando su interés y mejorando su atención; suponen un aprendizaje a través de la manipulación, por lo que el aprendizaje resulta más directo, personal, activo y profundo. Además, a través de estos materiales y recursos didácticos, podemos mejorar la actitud de los estudiantes respecto a las matemáticas y podemos hacer unas matemáticas adaptadas a las posibilidades de cada alumno y alumna.

Por otro lado, como la mayoría de estos recursos son juegos matemáticos, los estudiantes trabajan las matemáticas de una manera lúdica, casi sin ser conscientes de lo que están aprendiendo. También se trabajan las matemáticas más prácticas, es decir, las que necesitan en su día a día para cumplir tareas o superar obstáculos, ya que para los niños y niñas los juegos son lo más importante y ganar en ellos es primordial. Asimismo, debemos tener en cuenta las ventajas económicas que ofrece la elaboración de recursos didácticos para el aula, ya que los materiales con los que se elaboran tienen un coste mínimo, al

alcance de cualquiera, ya que en muchos casos son recursos didácticos elaborados con material reciclado. (Gonzales, 2014)

Enriquecen la experiencia sensorial, base del aprendizaje, facilitan la adquisición de y la fijación del aprendizaje, enriquecen el vocabulario y la capacidad de comunicación, aproximan al estudiante a la realidad de lo que se requiere enseñar, ofreciéndole una noción más exacta de los hechos o fenómenos estudiados, motivan al aprendizaje, estimulan la participación activa, la imaginación y la expresión creadora, la capacidad de observación, de abstracción. Moreira (citado por Valderrama 2013)

2.5 Recursos didácticos del Ministerio de educación del Perú

Con la finalidad de que los más de 5.5 millones de estudiantes de instituciones educativas públicas de todo el país cuenten con el material educativo al inicio del año escolar, el Ministerio) ha invertido más de S/. 552 millones para la conceptualización, elaboración, adquisición y su distribución a nivel nacional. (Minedu, 2016)

2.5.1 Materiales concretos del Ministerio de educación del Perú

El uso de materiales concretos en el aula de primaria es de suma importancia para el desarrollo de capacidades en los niños y niñas, sobre todo en los primeros grados. Esto obedece a que los estudiantes de estas edades tienen un pensamiento concreto, es decir, requieren de soportes físicos y tangibles para que a partir de actividades manipulativas puedan iniciarse en el desarrollo de la exploración de los objetos, la observación, verbalización y simbolización, activando la imaginación, desarrollando la creatividad y el trabajo en equipo. (Minedu, 2010)

Hay diversos materiales dependiendo del grado. En inicial se distribuye cuadernos de trabajo y materiales concretos, que permiten que los niños desarrollen sus habilidades mediante el juego. A su vez, los niños cuya lengua materna es originaria y que asisten a las Instituciones Educativas de Educación Intercultural Bilingüe de todas las regiones, reciben cuentos impresos en castellano y en su lengua materna: quechua chanka, quechua wanka, aymara, asháninka o shipibo. De esta manera, mostramos y acercamos a nuestros estudiantes la riqueza cultural de nuestro país. En primaria se utilizan textos escolares, cuadernos de trabajo y módulos de material concreto elaborados para desarrollar las capacidades de los estudiantes (Minedu, 2012)

2.5.2 Roles y responsabilidades para promover el uso de los recursos didácticos del Ministerio de educación del Perú

Ministerio de Educación: Asegurar la llegada oportuna de los materiales, promocionarlos y capacitar a los maestros para su uso adecuado en el aula.

Gobiernos Regionales: Asegurar que el dinero que se ha dispuesto para la distribución del material educativo se utilice adecuadamente.

Direcciones Regionales de Educación: Conformar un comité especial para asegurar el proceso de distribución de materiales, a su vez, habilitar un almacén para el resguardo del material. Direcciones Regionales de Educación

Unidades de Gestión Educativa Local: Asegurar el presupuesto y disponer de los recursos necesarios para que el material llegue a las escuelas oportunamente. Unidades de Gestión Educativa Local

Director: Verificar que el material educativo llegue a sus instituciones educativas, entregarlo a los docentes y vigilar que sean utilizados adecuadamente en el aula.

Docente: Conocer el propósito del material, utilizarlo adecuadamente para el desarrollo de capacidades de los estudiantes e informar a los padres y madres de familia sobre el avance de sus hijos e hijas**.**

Estudiante: Conocer cómo utilizar el material y sacarle provecho para la mejora de sus aprendizajes.

Padre y madre de familia: Estar informados sobre el uso óptimo de los materiales educativos en la escuela, conversar con los docentes para saber el progreso de sus hijos y dar soporte fuera de la escuela condicionando un espacio donde pueda trabajar con tranquilidad, leyendo juntos y apoyándolos en las actividades relacionadas a la mejora de sus aprendizajes.

(Minedu, 2012)

3. El juego infantil

Todos los niños del mundo juegan, y esta actividad es tan preponderante en su existencia, que se diría que es la razón de ser de la infancia. Efectivamente, el juego es vital; condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad. El niño que no juega es un niño enfermo, de cuerpo y de espíritu Una parte importante del capital cultural de cada grupo étnico reside en su patrimonio lúdico, enriquecido por las generaciones sucesivas, pero amenazado también a veces de corrupción y extinción. El juego constituye por lo demás una de las actividades educativas esenciales y merece entrar por derecho propio en el marco de la institución escolar, mucho más allá de los jardines de infantes o escuelas de párvulos donde con demasiada frecuencia queda confiado. (Unesco, 1980)

El juego es una actividad tan antigua como el hombre mismo, aunque su concepto, y su forma de practicarlo varía según la cultura de los pueblos. El ser humano lo realiza en forma innata, producto de una experiencia placentera como resultado de un compromiso en particular, es un estímulo valioso mediante el cual el individuo se vuelve más hábil, perspicaz, ligero, diestro, fuerte y sobre todo alegre, así lo definen Lacayo y Coello (1992), donde también consideran que los niños aprenden a crecer en una forma recreativa. El docente debe estar consciente de la utilidad del juego en el desarrollo de aprendizajes, su labor se va a ver facilitada en el sentido de tener objetivos de clase, actividades estructuradas

no solo de expresión libre sino de desarrollo social, emocional e intelectual. (Meneses y Monge, 2001)

3.1 el juego y su rol en la infancia

> El juego es la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante los primeros años de edad, así como lo menciona Jean Piaget y María Montessori. Por medio de él, el infante observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea. Los pequeños van relacionando sus conocimientos y experiencias previas con otras nuevas, realizando procesos de aprendizaje individuales, fundamentales para su crecimiento, independientemente del medio ambiente en el que se desarrolle (Arango, et. al.2000)

El juego estimula el desarrollo intelectual de un niño, permitiéndole hacer juicios sobre su conocimiento propio al solucionar problemas, de esta manera aprende a estar atento a una actividad durante un tiempo. Asimismo, desarrolla su creatividad, imaginación e inteligencia ante la curiosidad por descubrirse a sí mismo y a su entorno. El sentimiento de realización y las lecciones que aprende, lo motivan a ejercitar después sus ideas en situaciones de la vida real. (Sosa y Rodríguez, 2005)

3.2 Tipos de juegos

3.2.1 Repertorio alfabético

Está compuesto por un conjunto de fichas de plástico. Tienen impresas las grafías del alfabeto castellano. Este material permite que los niños y niñas puedan formar palabras, frases y oraciones que estén relacionados con los textos que lee, sus experiencias y situaciones cotidianas. (Minedu, 2010)

3.2.2 Ruleta

Es un material que consta de una caja con base de ruleta, discos desmontables e intercambiables, fichas y tarjetas con imágenes a todo color. Este material

promueve el desarrollo de la lectura, la expresión y comprensión oral, la escritura, la asociación de palabras según categorías, entre otros. (Minedu, 2010)

3.2.3 Kit de lenguaje

Está compuesto por un conjunto de láminas plastificadas e impresas a todo color, que contienen cuentos, historias, leyendas, entre otros; con imágenes atractivas para los estudiantes. Además, cuenta con tarjetas y máscaras de los personajes de las historias. Este material es versátil, ya que puede utilizarse para la dramatización de las historias o algunos de sus pasajes, la narración oral de nuevos cuentos, la presentación y descripción de personajes, entre otras estrategias para animar la lectura y escritura, así como la expresión oral. (Minedu, 2010)

3.2.4 Tarjetas de secuencia temporal

Son tarjetas plastificadas a todo color que contienen escenas de una secuencia narrativa. Las secuencias están formadas de 3 a 7 escenas o tarjetas. Con este material los niños y niñas desarrollan capacidades básicas para la lectura y escritura, como: la orientación temporal, la construcción de secuencias lógicas, la narración oral y escrita de historias, entre otras. (Minedu, 2010)

4. Colegio “Corazón de Jesús” N°7038, Armatambo-Chorrillos

4.1 Situación actual del distrito de Chorrillos

Información General:

Ubicación Geográfica: Altitud 46 msnm, Latitud Sur 12°10'27", Longitud Oeste 77°01'29"

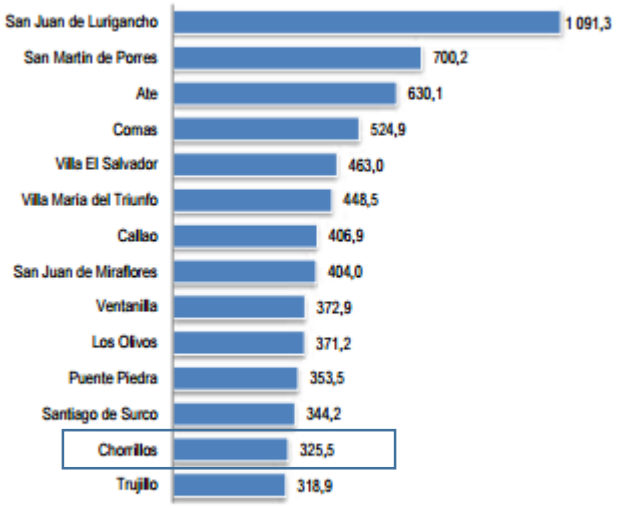
Nombre del Alcalde: Augusto Miyashiro Yamashiro

Cod. Postal: LIMA 9

(INEI, 2015)

Desarrollo e Inclusión Social: Analfabetismo (%) 2,3 Instituto Nacional de Estadística e Informática Compendio Estadístico Perú 2014 (Promedio Departamento de Lima - Estimación 2013) Población de 15 y más años de edad.

PERÚ: DISTRITOS CON MAYOR POBLACIÓN, 2015
(Miles de personas)



Fuente: Instituto Nacional de Estadística e Informática - Perú: Estimaciones y Proyecciones de Población por Sexo, Según Departamento, Provincia y Distrito, 2000 - 2015 - Boletín Especial Nº 18.

DISTRITOS DE LA PROVINCIA DE LIMA Y LA PROVINCIA CONSTITUCIONAL DEL CALLAO, 2015

	Distrito	Población 2015		Distrito	Población 2015
1	Lima	271 814	26	Punta Hermosa	7 609
2	Ancón	39 600	27	Punta Negra	7 934
3	Ate	630 085	28	Rímac	164 911
4	Barranco	29 984	29	San Bartolo	7 699
5	Breña	75 925	30	San Borja	111 928
6	Carabayllo	301 978	31	San Isidro	54 206
7	Chaclacayo	43 428	32	San Juan de Lurigancho	1 091 303
8	Chorrillos	325 547	33	San Juan de Miraflores	404 001
9	Cieneguilla	47 080	34	San Luis	57 600
10	Comas	524 894	35	San Martín de Porres	700 178
11	El Agustino	191 365	36	San Miguel	135 506
12	Independencia	216 822	37	Santa Anita	228 422
13	Jesús María	71 589	38	Santa María del Mar	1 608
14	La Molina	171 646	39	Santa Rosa	18 751
15	La Victoria	171 779	40	Santiago de Surco	344 242
16	Lince	50 228	41	Surquillo	91 346
17	Los Olivos	371 229	42	Villa El Salvador	463 014
18	Lurigancho	218 976	43	Villa María del Triunfo	448 545
19	Lurín	85 132	44	Callao	406 889
20	Magdalena del Mar	54 656	45	Bellavista	71 833
21	Magdalena Vieja	76 114	46	Carmen de la Legua Reynoso	41 100
22	Miraflores	81 932	47	La Perla	58 817
23	Pachacamac	129 653	48	La Punta	3 392
24	Pucusana	17 044	49	Ventanilla	372 899
25	Puente Piedra	353 489	50	Mi Perú 1/	59 005

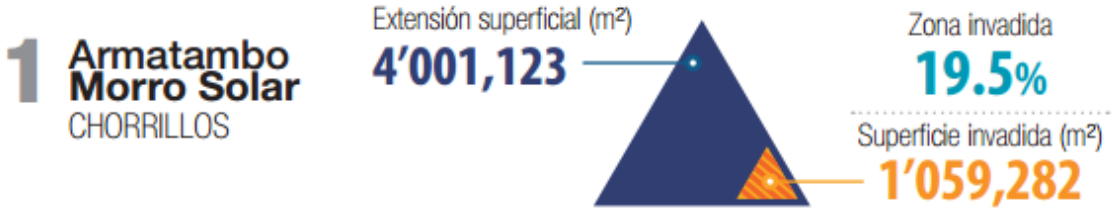
1/ Creado mediante Ley N°30197 del 16 de mayo 2014.

4.2 La comunidad de Armatambo

La antigua ciudad de Armatambo se encuentra ubicada en la margen izquierda del cono deyectivo del río Rímac. Se asienta en la ladera oriental del promontorio denominado Morro Solar, el mismo que se encuentra en el distrito de Chorrillos, al sur de la ciudad de Lima (Fig. 1). Este macizo rocoso se caracteriza por ubicarse inmediatamente al pie del mar, y dar continuidad a la geomorfología de la bahía de Chorrillos, la que se inicia en La Punta y culmina al pie de este macizo. La geomorfología del Morro Solar es rocosa y accidentada, dando origen a las playas de La Herradura y La Chira, y en su punto más

alto alcanza una altura de 281 m.s.n.m. con una extensión aproximada de 7,48 km2, que corre de Norte a Sur, paralelo al litoral. La ladera oriental del Morro Solar presenta, en su parte baja, una inclinación que va de suave a moderada, caracterizada por la presencia de suelos formados en la Era Terciaria y cubiertos por depósitos no consolidados del Cuaternario (Fernández, 1958). Estos suelos son de tres tipos: de origen aluvial, como los observados en las terrazas del Salto del Fraile y La Herradura. Son producto de factores eólicos las playas arenosas de Villa y Conchán, y los de origen fluvial, que son de elementos pocos disgregados que forman parte del abanico aluvial del río Rímac. (Díaz, 2004)

Se ha determinado que más de 1,200 km2 de zonas arqueológicas se encuentran ocupados por asentamientos humanos. El caso más grave se registra en Armatambo-Morro Solar (Chorrillos), donde 1,059 km2 han sido invadidos. Todas las parcelas intangibles de Armatambo (donde existe evidencia arqueológica y, por lo tanto, debería estar libre de invasiones) continúan siendo ocupadas parcialmente por asentamientos humanos, a pesar de que el Ministerio de Cultura tenía que adoptar acciones inmediatas para desalojarlos Las zonas críticas, debido al alto número de edificaciones de material noble y precario, son Huaca Palao (San Martín de Porres), Armatambo (Chorrillos), la Era de Ñaña (Chosica) y Cerro La Regla (Callao) . (Contraloría General de la Republica,



b. Estado del arte

1. Antecedentes nacionales

1.1 Da un paso

El proyecto “Da un paso” estuvo dirigido a los escolares del 2do grado de educación primaria del colegio 7260 “Señor de los Milagros”, ubicado en el distrito de Pachacamac, en la zona de Manchay. En el cuál los alumnos estudian en un horario regular diurno de lunes a viernes.

Los alumnos eran niños de nivel socio económico bajo, entre C y D, los cuales no cuentan con las herramientas necesarias para una educación de calidad. El objetivo del proyecto fue dar a conocer una de las causas del bajo nivel educativo en nuestro país y brindar una herramienta que permita reforzar las áreas de atención y comprensión lectora.

Se propuso un juego de habilidad educativo creado por Karla Aparicio, egresada de la universidad San Ignacio de Loyola, en el cual se pretendió ayudar a los alumnos mediante ejercicios individuales y grupales; el concepto que se planteó fue la atención, los desafíos y el aprendizaje, debido a que está enfocado en aumentar el rendimiento académico en los alumnos.

El proyecto fue una propuesta que invitaba a los alumnos a superar los obstáculos de una manera divertida.

1.2 Ingenium

Es un juego de mesa creado por Magno Aguilar en el año 2012 para pacientes con cualquier tipo de cáncer. El objetivo de este juego fue el de mejorar el estado de ánimo de los pacientes, demostrando que el color y los momentos alegres generan un cambio en la persona y en la velocidad de su recuperación

El paciente con cáncer debe someterse a múltiples sesiones de recuperación y esto produce un deterioro a nivel físico y emocional. Para lograr salir de esta situación negativa, creó Ingenium, en el cual se ofrecen preguntas y desafíos divertidos garantizando la participación de todos los familiares, logrando que el paciente disfrute los momentos con su familia.

2.2 Antecedentes nacionales

2.1 Graduado

Creado en Torrevieja-España por parte de los profesores Jesús Sáenz, profesor de tecnología, y Chelo Gonzales, profesora de geografía e historia; es un juego de mesa educativo de preguntas y respuestas. En el mes de Junio del 2011 salió a la venta y contiene 3000 preguntas, elaboradas por los mismos profesores; entre las preguntas podemos encontrar temas sobre matemáticas, comunicación, inglés, entre otros.

Su objetivo fue el de garantizar la participación de todos los alumnos, donde podían escoger la pregunta del curso que deseen, participando todos con las mismas reglas.

El juego se creó por las experiencias de los profesores, a raíz de que realizaban preguntas al finalizar la clase a manera de evaluación, de este modo crearon una herramienta didáctica que pudieran ser usadas por los profesores a manera de ayuda.

2.2 Teo y Bea

Es un juego cuyo medio de interacción es vía online, creado por el Instituto Nacional del Consumo Francés en el 2006, a consecuencia de que en el 2004 miles de niños fueron víctimas de accidentes en España, en su mayoría descuidos en el hogar. El objetivo de este juego fue el de indicar los peligros que existen dentro del hogar y brindar otras alternativas de solución, con el fin de reducir la tasa de accidentes en el hogar.

El juego consta de 2 actores principales llamados Teo y Bea, quienes son caricaturas de niños. Narran que se encontrarán con varios peligros en el hogar y el jugador debe seleccionar el lugar de la casa en el que desea entrar, como por ejemplo: la cocina, el baño, el comedor, etc. Al entrar en la habitación le señalan diferentes elementos que pueden causarles daño y al seleccionarlos, el juego les brinda otra alternativa de solución.

6. Capítulo IV

a. Estructura del proyecto

-Concepto del proyecto

“Aprendiendo con diversión”

-Análisis conceptual

La palabra aprender tiene una estrecha relación con adquirir conocimientos, sean estos datos o información. Esta adquisición se dirige hacia nuestra memoria y juicio crítico; para poder adquirir esta información, se realiza el ejercicio de aprender o aprendizaje, y como resultado de esta acción es que se crea el estudio, la experiencia y la instrucción.

La educación y desarrollo de una persona son adquiridos mediante el aprendizaje, estos deben estar orientados adecuadamente, siendo favorecidos cuando la persona está motivada; para encontrar la motivación en el aprendizaje, en especial dentro de la mentalidad de un alumno de primaria cuyo juicio crítico aún no ha desarrollado experiencia por su corta edad, se brinda a este público la información con actividades o referencias que generan alegría o entretenimiento.

La diversión es lo opuesto al aburrimiento o indiferencia, sea física o mental; introducir la diversión en los hábitos del aprendizaje es fundamental para poder siempre aprender cosas nuevas, ya que podemos fijar información de manera constante, asegurándonos de que permanecerá en nuestra memoria. Con esta mezcla de conceptos podemos tener como resultado el aprendizaje e interés por parte de los alumnos de primaria, los cuales podrán obtener una educación adecuada para su edad.

El “Colegio corazón de Jesús n°7038-Armatambo Chorrillos”, solo están recibiendo por parte del estado libros con la teoría del curso de comunicación y a este público que es el nivel 2do de primaria por su corta edad el libro es un objeto muy complejo y sin características de entretenimiento, lo cual impide la adquisición de la información por parte del estado.

-Moodboard

Nombre del proyecto

“Pega Palabra”

Pegar es una acción física, que se basa en unir piezas u objetos; es una actividad diaria que se puede desarrollar en cualquier etapa de la vida, ya que no consta de mayor simplicidad que superponer una superficie adherible con otra.

La actividad de pegar es una acción simple y recreativa por estar dentro de un acto físico y simple; esta actividad forma parte de la educación desde temprana

edad, así que los alumnos de 2do grado de primaria ya tienen contextualizada esta acción y la reconocen. Asimismo, es identificada por los alumnos ya que dentro de las actividades escolares se incluye de distintas manera el uso de la goma o pegamento, y a la vez la palabra “pegar” ya está inmersa en su vocabulario educacional a esa edad.

La palabra “palabra” está siendo usada como referencia al curso en el cual se desea emplear el proyecto, que es el curso de comunicación; de igual manera, es lo que los alumnos van a reforzar, la construcción de palabras que beneficiará la enseñanza y comprensión en el curso.

- Fundamentación del proyecto

El proyecto surge por la falta de material didáctico para la enseñanza del curso de comunicación en el grado de 2do de primaria. Es fundamental la enseñanza mediante el uso de recursos didácticos para que el alumno menor asocie o identifique lo que se le está enseñando en su programa curricular y sobre todo lo vuelva parte de su memoria.

Para fomentar la motivación del aprendizaje durante la clase de comunicación, se ha planteado realizar una activación lúdica, en la cual los alumnos puedan aprender a construir palabras mediante el uso del rompecabezas. La activación pretende que en cada sesión de clase se hable sobre la construcción de palabras usando las consonantes por ejemplo: S, Z, K, B, V. etc., promoviendo que los alumnos puedan aprender a escribir correctamente las palabras. De esta manera la activación lúdica se puede desarrollar y estar presente a lo largo del año escolar.

La activación lúdica consta de una caja de forma plana y rectangular, con el logotipo de la campaña y al reverso las indicaciones previas al juego, la cual contendrá 2 paneles con los colores que identifiquen a 2 grupos de alumnos, además del rompecabezas, que servirá como material didáctico; en este

rompecabezas estarán las palabras desarmadas que posteriormente los alumnos tendrán que armar en distintos grupos.

El rompecabezas que tienen que armar funciona como guía para los alumnos, para armar las palabras de las imágenes de manera adecuada. Por ejemplo, cuando se desee llevar acabo el aprendizaje de las consonantes, la profesora colocará las imágenes de forma aleatoria en los paneles de ambos grupos, y les dará a ambos grupos las fichas del rompecabezas, las cuales contendrán en relieve las letras a armar de la figura señalada.

A continuación los alumnos en conjunto tendrán que armar las palabras de la figura encajando las piezas del rompecabezas de manera adecuada. Dentro de las partes del rompecabezas que la profesora les dará, estarán incluidas piezas sobrantes o incorrectas que no encajarán en la palabra, y de esta manera serán de ayuda para que el alumno aprenda a reconocer el error antes de proponerlo.

Una vez armada la palabra por el grupo de alumnos uno de ellos tendrá que ir al pizarrón donde estará su panel correspondiente y pegara la palabra junto con la imagen correspondiente, el pegamento con el que se pegara las piezas al panel será el velcro por ser de un material resistente y perdurable en el tiempo. El ganador de la activación será el grupo que logre finalizar primero todas las imágenes de su panel correspondiente.

Una activación lúdica como medio de enseñanza responde a la investigación, porque se está implementando un recurso didáctico que era el problema principal que se encontró en el “Colegio corazón de Jesús n°7038”; a través del concepto de diversión es que se está usando el recurso de un rompecabezas en el cual se está adhiriendo la información teórica del curso de comunicación. Es la vía más adecuada, ya que los alumnos del 2do de primaria realizan una actividad recreativa estando dentro de las instalaciones de su salón de clase y a su vez están realizando una actividad donde ponen a prueba sus destrezas, basados en

un juego que ya han experimentado en su infancia; con esta activación lúdica podremos crear la acción de aprender a través de una experiencia divertida.

Público Objetivo

-Actores involucrados en el problema

- Director del Colegio corazón de Jesús n°7038:
  -La responsabilidad del director es la de orientar la ejecución de un proyecto institucional y aplicar decisiones del gobierno de la institución
  -Velar por el cumplimiento de las funciones de los docentes.
  -Promover el proceso continuo de mejoramiento de la calidad de la educación en el establecimiento.
  -Establecer canales de comunicación entre los diferentes establecimientos de la comunidad educativa.
  -Identificar nuevas tendencias, aspiraciones e influencias para canalizar en favor del mejoramiento del proyecto educativo institucional.
  -Ejercer las funciones disciplinarias que le atribuyan a la ley y los reglamentos de convivencia.
- Editoriales:
  Las editoriales tienen el rol de explicar de forma adecuada la información, la edición de los libros y a la producción de estos, tiene la responsabilidad de poner en circulación información para su público objetivo en forma de libro.

- Empresas privadas afines a la educación:
  Las empresas muy aparte de vender productos tienen cierta responsabilidad de informar sobre el beneficio o cuidar los percances que estos podrían causar. Las empresas que pertenecen al rubro de materiales de educación tienen el deber de brindar productos seguros y coherentes a su funcionalidad.

- Ministerio de Educación del Perú:

El Minedu tiene la función garantizar derechos, asegurar servicios educativos de calidad y promover oportunidades deportivas a la población para que todos puedan alcanzar su potencial y contribuir al desarrollo de manera descentralizada, democrática, transparente y en función a resultados desde enfoques de equidad e interculturalidad.

- Profesores del Colegio corazón de Jesús n°7038:

La función que tiene un profesor es la de crear en el aula un ambiente que invite a todos a investigar, aprender y a construir su propio aprendizaje.

El profesor no solo es un intermediario de información, también es quien vela por el bienestar del su salón y la integridad tanto física como mental de su alumnado. Debe ser flexible en el diseño de su clase, tiene que levantar el interés de sus alumnos en las intervenciones y buscar nuevas estrategias para la enseñanza del contenido.

- Los alumnos del 2do de primaria del Colegio corazón de Jesús n°7038:

  Los alumnos de primaria tienen el derecho a tener una educación de calidad, tienen la responsabilidad de ser vigilados por un adulto que les sirva de guía, tienen el deber de participar de la vida cultural y recreativa dentro del establecimiento y estar bajo un sistema objetivo y transparente.
  Lo más importante para los alumnos de primaria es que reciban una información conforme a su nivel de educación y estén situados en un lugar seguro para su integridad.

- Los padres de los alumnos del 2do de primaria del Colegio corazón de Jesús n°7038:

Los padres tienen el previo conocimiento de que el colegio es el lugar donde sus hijos adquieren destrezas y conocimientos básicos en su formación como estudiantes. Ellos tienen la misión de poder colocar a su menor hijo en un adecuado establecimiento estudiantil, pero a la misma vez ser conscientes que ellos también juegan un rol permanente en la educación de sus hijos, convirtiéndose en sus ‘maestros’ fuera del salón de clases.

- Fundamentación del público objetivo

El público objetivo principal son los alumnos de primaria, ya que ellos son las principales personas que deben ser beneficiadas bajo una enseñanza de calidad ajustada a su nivel académico; el fin principal es que los alumnos suban el rendimiento académico en el curso de comunicación y esto parte desde el mismo salón de clases, donde se le da el tiempo y espacio necesario para la enseñanza de este.

No se considera a los padres de familia como público objetivo, ya que la mayoría son empleadores y no cuentan con el tiempo necesario para poder realizar esta actividad, la cual es de carácter grupal y del nivel académico de sus hijos, para que ellos puedan aprender de manera natural e independiente. El profesor dentro de este proyecto cumple el rol de mediador entre la activación lúdica y los alumnos.

- Descripción del público objetivo

El público a considerar son alumnos menores que rodean entre los 6 y 7 años de edad, de rasgos trigueños y propios de la costa. Residentes de la zona de Armatambo, la cual hoy en día se ha convertido en una urbanización ha adquirido la cultura costeña. La mayoría de estos alumnos

vive en lugar de alta peligrosidad, ya que el mencionado sector es transcurrido por pandillas y ocurren asaltos. Son consumidores de productos de bajo nivel por los ingresos de sus padres de familia, quienes a pesar de haber construido un hogar sólido, siguen considerados dentro del sector C; los alumnos consumen la comida que encuentran dentro del colegio, entre ellos programas como “El vaso de leche” y snacks que hay en la bodega del establecimiento. También comen lo que los comerciantes ambulantes ofrecen a la salida de la institución educativa, en su mayoría comidas al paso por precios entre un sol y dos soles.

La preocupación de los alumnos de este grado es el de entretenerse, ya que son niños hábiles y muy abiertos a entablar comunicación con otras personas. La mayoría de los alumnos de primaria son niños que viven cerca al colegio, por ende interactúan con sus compañeros dentro y fuera de las hora de clase, lo cual justifica su facilidad de expresarse oralmente y mantener su actividad de juego pendiente; lo que estudian es básicamente lo que el colegio les enseña, es decir, lo que el profesor les comenta y explica, ya que no saben usar correctamente un libro o leer cosas complejas. Conocen a detalle los programas de televisión populares como “Esto es Guerra” y “Combate”, los cuales les ofrecen una referencia de lo que es la competencia, y los observan ya que se emiten en el horario en que están en casa.

Son de religión católica por decisión de sus padres. Dentro de la urbanización de Armatambo se encuentra una zona arqueológica donde podemos encontrar una gran cruz dentro en lo alto de una huaca.

Sus gastos mayormente son el dinero que el padre les da, que rodean entre los 50 céntimos y 5 soles para el consumo de snacks o comida.

b. Levantamiento de la información

-Fotografías

-Entrevistas

Sub Director Colegio Corazón de Jesús

William Timina

“El requerimiento principal que necesitan los niños, está referido siempre a lo que se refiere a los materiales educativos, llámese elaborados por los padres o los alumnos mismos, últimamente el Ministerio de Educación ha descuidado lo que es los libros de material de consulta, en todas las líneas de acción, sea comunicación, matemática e historia. Lo que adolecemos es el material de consulta en la que está toda la teoría de cada una de las asignaturas de la currícula de primaria…”

Psicólogo

Gino Curioso Magiña

“La utilización de recursos didácticos que van a facilitar el aprendizaje del niño tanto como de la escritura y de la lectura, consideramos que son de una importancia significativa, puesto que el uso de estos recursos van a facilitar; por ejemplo si hablamos del nivel de primaria, los materiales didácticos están asociados con actividades lúdicas, vamos a encontrar en el niño la motivación para aprender, sino también aquellos procesos importantes que le van a permitir integrando lo que se le está enseñando...”

Profesora de educación Pre-escolar

Mariela Camacho

“Son importantes los materiales didácticos en los primeros años de la educación primaria, ya que facilitan la adaptación del niño dentro de su etapa escolar, los alumnos en su etapa de infancia se ven rodeados de juguetes que forman parte de su niñez, por consiguiente ya tienen antecedente sobre la manipulación de estos recursos, entre ellos el rompecabezas es una de las actividades dinámicas más reconocidas por la mayoría de los niños.”

7. Capítulo V

a. análisis del diseño

-Sintaxis

El objetivo de esta campaña es mejorar el bajo rendimiento académico en el curso de comunicación por falta de recursos didácticos, luego comparar el bajo

rendimiento académico con los resultados posteriores a la realización de la actividad lúdica, con la finalidad de que las autoridades correspondientes como el director y profesores de la institución educativa puedan continuar con la permanecía de esta actividad dentro del curso de comunicación para el mejoramiento de la enseñanza de la construcción de palabras según la curricular académica de dicho grado.

Mencionado esto se debe tener en cuenta las siguientes características: el mensaje visual que se usará para conectar con el público objetivo, comprenderá colores planos y complementarios que contrasten entre ellos para su fácil memoria en los niños. A la vez, esto sirve para la identificación de la división de 2 grupos, los cuales son parte de la implementación de la actividad lúdica; el desplazamiento visual que tendrán las piezas graficas tendrán un orden y se encajarán las piezas unas con otras con sus respectivas guías en ellas; ya que el profesor y los alumnos intervendrán directamente en las piezas y esto les servirá a manera de identificación de donde irán.

La gráfica con la que se trabajará en la activación lúdica será en síntesis, para que los alumnos del 2do de primaria tengan una mayor facilidad de reconocerlos.

Estética

La estética de esta campaña de aprendizaje está definida por el público objetivo que es menores de edad que comprenden entre los 6 y 7 años de edad y que están situados en el nivel socioeconómico “C”.

El estilo grafico que tendrán las piezas será con colores complementarios e intensos entre ellos el anaranjado y el cian, para que estos sean del llamativo de los menores, con los que connotará la sensación de competitividad y energía; por otro lado las piezas gráficas serán troqueladas y de contextura solida (impresas en cartón corrugado) para que la durabilidad de las piezas sean las óptimas durante la manipulación por menores; la síntesis será utilizada en cuanto al mensaje y textos, para que el menor pueda comprender fácilmente la dinámica del juego.

En este proyecto de educación se pretende utilizar la lúdica y la diversión, con la finalidad de la mejora en la enseñanza de los alumnos del 2do de primaria, para transmitir esta idea se usaran las líneas curvas, lo cual con esto se busca enfatizar la diversión.

Simbología

El color anaranjado que simboliza de la diversión, la sociabilidad y la alegría (recordemos que el color anaranjado es la combinación de los colores: amarillo simboliza felicidad y el rojo pasión o emoción). Este color es perfecto para una

edad temprana también para las personas extrovertidas, un factor importante de este color es que fomenta la búsqueda del conocimiento. Por otro lado tenemos su color complementario que es el azul, este simboliza el favorecimiento para la concentración del estudio, por sus cualidades intelectuales de: ciencia, concentración e inteligencia; de esta manera este color se presenta para las piezas graficas institucionales, ya que fuera de la activación lúdica, muestra otra cara, que es la seriedad del mensaje que se desea transmitir que es el bajo rendimiento académico en los alumnos del 2do grado de primaria.

Pragmatismo

Esta campaña de educación primaria busca ser una herramienta de aprendizaje para los alumnos y mejorar el bajo rendimiento en el curso de comunicación a consecuencia de la falta de recursos didácticos, demostrando la necesidad de un recurso gráfico para el beneficio de la enseñanza; buscando obtener resultados gráficos sobre la situación en la que están situados.

La funcionalidad de esta campaña se basa en la activación lúdica en la que interactúan entre los alumnos del 2do grado de primaria, la ubicación de la activación lúdica es en el interior del salón de clases, ya que es un lugar donde los alumnos se desplazan cotidianamente y tienen elementos necesarios para que la implementación se dé a cabo, con esto también se busca generar en el aula una sensación de diversión y dinámica para el aprendizaje.

-Fundamentación del proyecto

La actividad lúdica es fundamental en el desarrollo de los alumnos, principalmente dentro de los primeros años como el de 2do de primaria, ya que contribuye a desarrollar sus capacidades para el aprendizaje, debido a que en esta etapa aprenden de las cosas jugando. Es por eso que se

necesita una herramienta lúdica de carácter formativo, al hacerlos competir frecuentemente, los juegos que son recomendables a los alumnos de tempranas edades son los juegos deportivos y de mesa, donde exploran el mundo por si solos y buscan alternativas de solución.

Esta actividad lúdica debe estar presente todos los años en la educación escolar de los primeros grados de primaria, ya que todos los niños pasan por esta etapa, y el juego debe estar presente como parte de su formación; es por eso que debemos incluir esta campaña dentro de la malla curricular como herramienta de enseñanza para que perdure en el tiempo y beneficie la enseñanza del curso de comunicación.

La herramienta que se usará para esta campaña de educación será una activación lúdica, que consiste en la creación del diseño de un juego educativo, las piezas graficas que construyen esta campaña son piezas solidas e impresas de carácter interactivo.

-Propuesta gráfica

Logotipo

La gráfica usada tiene un estrecho lazo con la gráfica infantil, ya que como público objetivo de esta campaña es necesario que ellos la reconozcan y recuerden plenamente, “Pega Palabra” se enfoca en los alumnos de 6 y 7 años de edad, por ello se establece un nombre corto y fácil de recordar; a su vez se una gráfica sencilla con colores planos como el amarillo, anaranjado y azul, lo cual nos da una sensación rápida de lúdica y diversión, de igual manera las letras ocupan un gran

lugar, la tipografía ocupa un gran espacio para que se aprecien las curvas en los filos de estas, están dan una sensación de amabilidad.

En el isotipo podemos ver el producto final, que son las fichas del rompecabezas, que los alumnos asociaran rápidamente al juego. En el vemos un efecto tridimensional, ya que en el producto las fichas tendrán un grosor (determinado por el material) que lo hace durable y dinámico al manipular. A su vez, vemos 2 fichas de ambos colores complementarios, las fichas demuestran que son 2 los equipos con los que se realizará esta actividad, cada ficha tiene el color con el equipo a representar.

El nombre de la campaña “Pega Palabra” consiste en dos partes con significados diferentes:
La palabra “Pega” viene de la acción “pegar” que consiste en la unir dos objetos mediante un elemento adhesivo; esta acción es la que realizaran los alumnos como dinámica, la reducción de la palabra “pegar a “pega” nos da una orden o indicación de lo que tenemos que hacer y también la hace aún más breve y amistosa, favoreciendo su rápida identificación, la innovación en esta dinámica, es que nos saltamos del libro de consulta, a aprender manualmente, donde uno construye la información pegándola.
El segundo descriptor es “Palabra”, lo que los alumnos van a aprender, que es la construcción de palabras mediante la acción de pegar. Este descriptor hace referencia al curso de comunicación, ya que en este curso aprenden el uso del lenguaje y la escritura.

El título de “Pega Palabra” tiene como fin lo que representa, es pegar palabras, como actividad lúdica para el curso de comunicación, lo cual los alumnos puedan aprender fácilmente de lo que se pretende hacer en esta campaña y se les quede como antecedente que consta de una actividad lúdica.

Paneles de la pizarra

Estos son los paneles que estaran en la parte frontal del salon (en la pizarra), los cuales estan con los colores del logotipo y de ambos grupos. Se colocó la pizarra a todo color para una mayor identificacion para los alumnos, también se está colocando guías de líneas punteadas para guiar tanto al profesor como a los alumnos donde colocar las piezas del juego.

Fichas del rompecabezas

Estas son las fichas con las que se realizaran la activacion lúdica, cada ficha tiene el color de su panel y por ende de su grupo correspondiente, estas fichas estan hechas en alto reliebe para su fácil manipulación y durabilidad, donde los alumnos podran armar las palabras que la profesora colocó en las pizarras.

Fichas

Estas fichas son las que el profesor colocara aleatoriamente en las pizarras de los grupos, estas seran colocadas dentro de las lineas punteadas que estan en la pizarra; estas son las imágenes que los alumnos tendran que armar y pegar las palabras; las imágenes que se usaran las fichas son obtenidas de la currícula del grado.

Examen control

Este examen contendrá las imágenes de las fichas que la profesora pondrá en la pizarra; estos exámenes se resolverán de manera individual.

Estos exámenes se tomarán antes y después de la activación lúdica, para tomar como muestra el nivel de aprendizaje obtenido con la activación.

-Etapas del desarrollo

<u>Antes:</u>

Contactar:

-Contactar con el director del colegio “Corazón de Jesús” Maximiliano Salazar Girón.

-Contactar con el coordinador del grado de primaria Fernando Timana.

-Pactar una reunión para presentación sobre el proyecto.

Presentación:

-Presentar el resumen del proyecto de tesis.

-Hacer el material gráfico para presentación ante las autoridades del colegio.

Hacer:

-Realizar prueba de control con el contenido del examen de la campaña.

-Pegar afiches en el colegio sobre la campaña.

Ahora:

Activación Lúdica:

-Invitación a los niños a jugar y formar parte de la activación.

-Empieza el juego que consta de piezas graficas que contienen figuras y palabras para que armen frases.

-Armarán las frases en sus mesas de grupos y se irán a la pizarra que tendrá la figura de muestra y pondrán ahí la frase.

-Consta de 2 grupos que compiten entre ellos para ver quien lo hace más rápido.

-Después:

Resultados:

-Lectura de los problemas encontrados durante la activación lúdica.

-Se realizara una prueba de control con las figuras que se usaron en la activación.

-Se contrastará esta prueba control con la prueba previa la activación para obtener las estadísticas sobre la mejoría.

-Hacer entrevistas a los niños sobre que mejorar en la activación lúdica.

-Conclusiones de todos los resultados.

-Aplicación

Consistió en una activación lúdica educativa dentro del aula; en la activación se usó el juego del rompecabezas como recurso de dinámica. El rompecabezas fue una eficaz herramienta porque facilitó el desarrollo en varios aspectos como: la construcción de palabras, usando la forma de las piezas del rompecabezas como guía de la construcción, ya que las letras impresas al no encajar en la piezas del rompecabezas, incentivaban al niño a buscar otra pieza u opción donde estaría la correcta y esa si entraría adecuadamente. Como el rompecabezas era un material totalmente perdurable, podían retirarlo y volver a intentar si se cometía un error; ya que las piezas son individuales y de material resistente.

Da inicio a la activación lúdica cuando la profesora se dispone a usar los materiales gráficos de la campaña y se realiza la actividad en la siguiente secuencia:

1. La profesora comienza la activación, primero con un examen control en el cual contendrá las imágenes que colocara en las pizarras de ambos equipos.
2. La profesora coloca las 2 pizarras de la campaña en la pizarra frontal de salón de clases e indicando que van a proseguir con el juego y que el aula se divida en 2 grupos.

3. Los alumnos del 2do grado de primaria se dividen en 2 grupos; luego la profesora indicara quien son el grupo uno y grupo dos.
4. La profesora procede a colocar aleatoriamente las fichas rectangulares en los espacios de las líneas punteadas para que los alumnos procedan a trabajar.
5. Ambos grupos de alumnos identifican las imágenes que se han colocado en las pizarras correspondientes.
6. La profesora le entrega al grupo de alumnos todas las piezas del rompecabezas con su color correspondiente para que procedan a trabajar y en equipo y armar las palabras.
7. Los alumnos mientras van terminado de armar la palabras en sus grupos, se van ir acercando a su pizarra correspondiente para ir pegando las palabras que ya tienen terminadas.
8. Una vez terminada la pizarra, sea la del grupo 1 o del grupo 2, la profesora procede a felicitar al grupo ganador.
9. Luego la profesora procede a guardar el material didáctico.
10. Finaliza con otra prueba control para verificar la efectividad de las palabras aprendidas.

El tiempo en que se realizó la activación lúdica estuvo dentro de una parte del horario de clases del curso de comunicación, lo cual le permitió a la profesora continuar con otros temas de su clase

Diseño de metodología

Los profesionales que guiaron esta campaña de educación fueron:
-Profesores de educación pre-escolar.
-Profesionales en pedagogía.
-Profesionales en psicología infantil.
-El sub-director del colegio Corazón de Jesús.

Los contenidos que eligieron en el proyecto partieron por la necesidad que tenían los alumnos sobre nuevas maneras de enseñanza, ya que carecían de libros de consulta y/o eran muy complejos para su temprana edad; la información que se deseaba enseñar a los alumnos fue obtenido de la malla curricular del curso de comunicación del 2do grado de primaria; se llegó a elegir esta metodología, ya que la profesora es la persona guía de los alumnos y ella es la que se encarga de instruir a sus alumnos sobre la dinámica del juego, en las piezas graficas en los diferentes pazos en el que se realiza la activación lúdica existen guías, tanto como para la profesora y alumnos sobre la dinámica del juego.

Evaluación de la metodología

La metodología funcionó, ya que la profesora al ser la persona que da inicio a la activación lúdica, los alumnos procedían a escuchar las indicaciones de los juegos y mantener el orden, la profesora mantenía en total control la dinámica de activación lúdica, y los alumnos procedían a armar el rompecabezas; ya que es un juego que ya tienen antecedentes de cómo es la dinámica de este juego.

Las mejoras que pudieron haberse dado: realizar una señalización dentro de los grupos en sus mesas de trabajo, quienes pertenecían al grupo 1 y grupo 2.

Los comentarios recibidos por parte de la profesora fueron óptimos, ya que la activación lúdica se dio con normalidad, fue ella quien tuvo el control de la dinámica. Al terminar la activación, se cumplió los objetivos ya que los alumnos iban a la pizarra de su equipo, a pesar de que se dieron casos en que los alumnos pegaban las fichas del rompecabezas mal escrito o no encajados, la profesora servía como guía, indicándoles que estaba mal y los alumnos procedían a despegar las fichas y volverlas a armar en grupo.

La profesora de Comunicación, procediendo a comenzar la activación entregando los exámenes control

Finalizado la actividad lúdica, se volvía a tomar el control para ver el rendimiento de lo aprendido en el juego de manera individual

Recomendaciones

Según la implementación las recomendaciones son las siguientes:

-Crear 2 depósitos con los colores de ambos grupos donde al término de la activación lúdica los alumnos puedan depositar las fichas para evitar perdidas.

-Crear 2 folders que sirvan para guardar y señalar los controles que fueron realizados antes y después de la activación lúdica, para evitar equivocaciones.

-Crear señaléticas en las mesas de los grupos identificando de que grupo son los alumnos.

Bibliografía

Blanco, M. (2012). Recursos didácticos para fortalecer la enseñanza-aprendizaje de la economía. Valladolid, España: Universidad de Valladolid.

Charles, P. (1987). Obra Lógico-semiótica.

Compañía Peruana de Estudios de Mercados y Opinión Pública (2016). Perú Población 2016.

Corral, C. (2014). La expresión oral en la Educación Primaria. Rioja, España: Universidad Nacional de Rioja.

Crespillo, E. (2010). El Juego como Actividad de Enseñanza-Aprendizaje. Málaga, España: Universidad de Málaga.

Díaz, L. (2004). Armatambo y la sociedad Ychsma.

Enrique, L. (2012). Teorías para el Diseño Gráfico. Recuperado en Abril de 2017 de: http://teorias-para-el-diseno-grafico.blogspot.pe/2012/09/pragmatica-sintactica-y-semantica.html

Evaluación Censal de Estudiantes (2010).

Gálvez, I. & Rodríguez, N. (2005). Jugando Juntos: un tercer lugar para niños de 3 a 6 años y su familia. Puebla, México: Universidad de las Américas de Puebla.

Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación (2008). México, D.F.

MacLean, P. (1990) The triune brain evolution.

Meneses, M. & Monge, M. (2001) El juego en los niños: enfoque teórico. Revista Educación, 25, 113-124.

Ministerio de Educación del Perú (2005). Diseño curricular nacional de educación básica regular.

Ministerio de Educación del Perú (2010). Catálogo de recursos y materiales educativos de Educación Básica Regular.

Ministerio de Educación del Perú (2012). Movilización nacional por la transformación de la educación y materiales educativos.

Ministerio de Educación del Perú (2016). Programa curricular de educación primaria.

Ministerio de Educación del Perú (2016). Currículo nacional de la educación básica.

Pérez, C. (2008). Curso de Introducción al Pensamiento de Hegel.

Roman, E. (2003). El juego del diseño.

Salvador, C. (2012). Diplomado de Semiótica. México D.F: Instituto Cultural Helénico.

Tamara, G. (2014). Materiales y recursos didácticos en el aula de matemáticas. Navarra, España: Universidad pública de Navarra.

Unesco (1980). El niño y el juego. Paris, Francia.

Unicef Perú (2017). Situación del país: Educación Primaria.