

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN



CARRERA DE PARVULARIA

PROYECTO DE TITULACIÓN:

**JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DE
LOS FONEMAS DE PRIMERO DE BÁSICA CON RECURSOS DE
EXPRESIÓN PLÁSTICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA “FEDERICO
GONZALES SUAREZ” DE LA PROVINCIA DE LOS TSÁCHILAS DEL
CANTON SANTO DOMINGO DE LA PARROQUIA RÍO VERDE EN EL
PERIODO NOVIEMBRE 2018 - ABRIL 2019**

Autora

Carla Estefanía Delgado Guillen

Proyecto de Titulación previo a la obtención del título de
TECNÒLOGA EN PARVULARIA

Directora:

Lcda. Jessica Lucia García García, Msc.

Santo Domingo, 2019

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

En calidad de tutora del proyecto de grado sobre el tema: Juegos didácticos como estrategia para la enseñanza de los fonemas de primero de básica con recursos de expresión plástica en la unidad educativa “Federico Gonzales Suarez” de la provincia de los Tsáchilas del Cantón Santo Domingo de la parroquia Río Verde en el periodo noviembre 2018 – abril 2019.

Como requisito para obtener el título de Tecnóloga en Educación Parvulario en el año 2019, me permito afirmar que el presente trabajo de investigación reúne los requisitos desarrollados en el año y que, mediante mi revisión, está en condiciones de que el proyecto pueda ser sometido a la evaluación correspondiente por parte del tribunal calificador nombrado por la institución educativa.

En la ciudad de Santo Domingo, 03 julio de 2019

.....
Msc. Jessica Lucia García
TUTOR DEL PROYECTO DE GRADO

DERECHO DE AUTOR

Yo Carla Estefanía Delgado Guillen, autora del proyecto de titulación, con cédula de ciudadanía N. 1721001285 libre y voluntariamente DECLARO, que el trabajo académico titulado: Juegos didácticos como estrategia para la enseñanza de los fonemas de primero de básica con recursos de expresión plástica en la unidad educativa “Federico Gonzales Suarez” de la provincia de los Tsáchilas de la parroquia Rio Verde en el periodo noviembre 2018 – abril 2019.

Las opiniones, resultados y conclusiones expuestos en el presente trabajo son de total y exclusiva responsabilidad de la autora, original y no forma parte de plagio o copia alguna, constituyéndose en documento único como mandan los principios de investigación científica; de ser comprobado lo contrario me someto a las disposiciones legales pertinentes.

Es todo lo que puedo decir en honor a la verdad.

Atentamente,

.....
CARLA ESTEFANÍA DELGADO GUILLEN
CC: 1721001285
Correo: carla_delgado.10@hotmail.com

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación va dedicado a Dios por darme salud, paciencia y valor de cumplir mis sueños, a mis queridos docentes, quienes me han enseñado tanto en estos años de camino estudiantil, al Instituto Tecnológico Superior Japón por regalarme experiencias necesarias para mi vida, a mi hija pilar fundamental desde el primer momento, en especial a mis padres y a mi pareja quienes han sido mi motivación más grande para lograr esta meta.

Con mi más sincero amor

La autora

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por todo lo bueno que nos regala cada día, a mis padres quienes siempre me han apoyado y brindado su amor, a todos los docentes que me han enseñado y ayudado a crecer profesionalmente y personalmente desde el primer día, en especial a mi tutora: Msc. JESSICA LUCIA GARCIA quien me ha ayudado arduamente y sobre todo al Instituto Tecnológico Superior Japón sede Santo Domingo por haberme formado como profesional con competencias, habilidades y valores para poderme desempeñar en el campo educativo.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación se realizó con la finalidad de aplicar juegos didácticos para la enseñanza- aprendizaje de los fonemas , tomando en consideración que a esta edad los niños del nivel inicial son encaminados hacia la etapa escolar por ello se debe aprovechar el juego como la herramienta indispensable para lograr este objetivo, en el ámbito de expresión y comunicación y esta conduce hacia el proceso de lecto- escritura, dicha investigación se cumplió en la Unidad Educativa, “Federico Gonzales Suarez” tomando como muestra a los niñas y niños de educación inicial en el periodo noviembre 2018 – abril 2019.

La investigación se condujo por un enfoque mixto, donde se utilizaron distintos instrumentos: una encuesta a la docente del grado que permitió constatar como la docente utiliza los juegos didácticos para enseñar los fonemas a los educandos y por último, se finalizó con el diseño de la guía misma que es un modelo de diversas actividades que los docentes pueden utilizar para que la enseñanza sea más dinámica logrando que los niños y niñas creen su propio aprendizaje a largo y mediano plazo. Los resultados obtenidos muestran que, al ejercitar la enseñanza y el aprendizaje de los fonemas mediante la utilización del juego didáctico, se lograron consolidar los conocimientos. Al mismo tiempo, se fortaleció la creatividad y el trabajo en equipo.

Palabras Clave:

Fonemas, Didáctica, Juego, Artes plástica

SUMMARY

The following research was carried out with the purpose of applying didactic games for the teaching-learning of the vowels, taking into consideration that at this age the children of the initial level are directed towards the school stage that should take advantage of the game as the tool essential to achieve this goal, in the field of expression and communication and this driving to the reading and writing process, this research was carried out in the Educational Institute, “Federico Gonzales Suarez” taking as an example about the girls and boys of initial education in the period November 2018 at April 2019.

The research was conducted by a mixed approach, where well-known instruments are used: a survey to the grade category that allowed the use of didactic games to teach the phonemes vowels to the students and finally, was finalized with the design of the What is this? What is that? What is that? The results showed that, by exercising the teaching and learning of the phonemes by the use of the didactic game, knowledge was consolidated. At the same time, creativity and teamwork were strengthened.

Keywords:

Phonemes, Didactic, Game, Plastic Art

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARATULA.....	i
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	ii
DERECHO DE AUTOR.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
RESUMEN.....	vi
SUMMARY.....	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS.....	xii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xiv
ÍNDICE DE ANEXOS.....	xvi
INTRODUCCIÓN.....	1
ANTECEDENTES.....	2
Justificación de la investigación.....	3
Planteamiento del problema de investigación.....	4
Objetivo de la investigación.....	5

CAPÍTULO I

MARCO REFERENCIAL

1.1. Revisión de la literatura o fundamentos teóricos.....	7
1.1.1. ¿Qué es un fonema?.....	7
1.1.2. Clasificación de los fonemas.....	9
1.1.2.1. Clasificación de fonemas vocálicos.....	9
1.1.2.2. Clasificación de los fonemas consonánticos.....	10
1.1.3. MOMENTOS Y NIVELES A DESARROLLAR DURANTE LA ADQUISICIÓN DE LA LECTO ESCRITURA.....	11
1.1.3.1. Primer momento (conciencia lingüística).....	11
1.1.3.2. Segundo momento (relación fonema-grafía).....	12
1.1.3.3. Tercer momento (escritura fonológica).....	12
1.1.3.4. Cuarto momento (escritura ortográfica).....	12

1.1.4.	Didáctica en el primer año de EGB.....	13
1.1.4.1.	Definición de didáctica.....	13
1.1.5.	Enseñanza-aprendizaje de primer año.....	14
1.1.6.	Artes Plásticas	15
1.1.6.1.	Definición	15
1.1.6.2.	Artes plásticas en los niños.....	16
1.1.6.3.	Importancia de la metodología de la educación plástica	16
1.1.6.4.	Etapas evolutivas gráfico-plástico	17
1.1.7.	Artes plásticas en la Educación General Básica.....	19
1.1.8.	El juego	20
1.1.8.1.	Definición	20
1.1.8.2.	Importancia del juego	20
1.1.8.3.	Utilidad en la escuela.....	22
1.1.8.4.	El juego en la educación preescolar	24
1.1.8.5.	El juego relacionado con las artes plásticas.....	24
1.1.9.	Juego didáctico.....	24
1.1.9.1.	Definición	24
1.1.9.2.	Características de los juegos didácticos.....	24
1.1.9.3.	Fases de los juegos didácticos	25
1.1.9.4.	Clasificación de juegos didácticos.....	26
1.1.9.5.	El juego didáctico: la enseñanza y el aprendizaje	26
1.2.	Metodología de la investigación	27
1.2.1.	Enfoque/ Tipo de investigación.....	27
1.2.1.1.	Enfoque.....	27
1.2.2.	Población/ Muestra.....	28
1.2.2.1.	Población	28
1.2.2.2.	Muestra	29

CAPÍTULO II

ANÁLISIS DE DATOS

2.1.	Instrumento	30
2.1.1.	Técnica	30
2.1.2.	Entrevista.....	31

2.1.3.	Observación directa.....	32
2.1.4.	Prueba de diagnóstico (pre-prueba).....	32
2.1.5.	Prueba objetiva (post-prueba)	32
2.1.6.	Técnica de análisis de datos	32
2.1.6.1.	Análisis porcentual	33
2.1.6.2.	Estadística descriptiva	33
2.2.	Resultados.....	33
2.2.1.	Discusión y Análisis de los resultados	33
2.2.2.	Primer resultado	35
2.2.2.1.	Supuestos teóricos y metodológicos existentes en función de la enseñanza y el aprendizaje de los fonemas.....	35
2.2.3.	Segundo resultado	35
2.2.3.1.	Análisis de la entrevista aplicada a la docente de primer grado paralelo “B” de la Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez previo a la intervención.....	35
2.2.3.2.	Análisis de la ficha de observación aplicada a la docente en una clase de lenguaje de primer grado paralelo “B” de la Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez.....	39
2.2.3.3.	Análisis de la preprueba o prueba diagnóstica aplicada a los estudiantes de primer grado paralelo “B” de la Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez.....	41

CAPÍTULO III PROPUESTA

3.1.	Datos informativos.....	50
3.2.	Introducción	50
3.3.	Objetivo.....	51
3.4.	Descripción de la propuesta.....	51

CAPÍTULO IV DISCUSIÓN Y RESULTADO FINAL

4.1.	Tercer resultado	66
4.1.1.	Análisis de la post-prueba o prueba objetiva aplicada a los estudiantes de primer grado paralelo “B” de la Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez.	66
4.2.	Resultados finales de la tabulación de la post-prueba	74

4.3.	Resumen general de los resultados de la post-prueba.....	76
4.3.1.	Comparación de los resultados antes y después de aplicada la propuesta	77

CAPÍTULO V
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1.	Conclusiones.....	80
5.2.	Recomendaciones	80
	Referencias bibliográficas.....	81
	Anexos	85

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	Operacionalización de la variable dependiente	30
Tabla 2.	Relación entre preguntas científicas – objetivos – resultados	34
Tabla 3.	Preguntas de la entrevista que responden a los indicadores	36
Tabla 4.	Aspectos de la ficha de observación que responden a los indicadores	40
Tabla 5.	Resultados Ficha de observación	40
Tabla 6.	Preguntas de la evaluación diagnóstica (pre-prueba) que responden a los indicadores	41
Tabla 7.	Pregunta N°1.....	42
Tabla 8.	Pregunta N°2.....	43
Tabla 9.	Pregunta N°3.....	44
Tabla 10.	Pregunta N°5.....	45
Tabla 11.	Pregunta N°5.....	46
Tabla 12.	Pregunta N°9.....	47
Tabla 13.	Pregunta N°10.....	48
Tabla 14.	Pregunta N°11.....	49
Tabla 15.	Preguntas de la pre-prueba N°4 y 9 según el indicador 1 “Juegos didácticos que se desarrollan para el eficiente empleo de los fonemas desde las Artes Plásticas.”	63
Tabla 16.	Preguntas de la pre-prueba del 3, 6 al 8 según el indicador 2 “Conocimiento de Artes Plásticas para la aplicación de juegos en función de un eficiente empleo de los fonemas.”	64
Tabla 17.	Preguntas de la pre-prueba del 2, 5 y 10 según el indicador 3 “Actitud ante el juego a partir de las Artes Plásticas para el empleo de los fonemas”.	65
Tabla 18.	“Preguntas de la evaluación objetiva (post-prueba) que responden a los indicadores”	66
Tabla 19.	Pregunta N°1.....	67
Tabla 20.	Pregunta N°2.....	68
Tabla 21.	Pregunta N°3.....	69
Tabla 22.	Pregunta N°4.....	70
Tabla 23.	Pregunta N°5.....	71
Tabla 24.	Pregunta N°6.....	72
Tabla 25.	Pregunta N°7.....	73

Tabla 26.	Pregunta de la post-prueba N°4 según el indicador 1. “Juegos didácticos que se desarrollan para el eficiente empleo de los fonemas desde las Artes Plásticas.” 74
Tabla 27.	Preguntas de la post-prueba N°1, 2, 5, 6 según el indicador 2 “Conocimiento de Artes Plásticas para la aplicación de juegos en función de un eficiente empleo de los fonemas”. 75
Tabla 28.	Preguntas de la post-prueba N°3 según el indicador “Actitud ante el juego a partir de las Artes Plásticas para un eficiente empleo de los fonemas.”. 76
Tabla 29.	Cuadro comparativo antes y después de aplicada la propuesta. Indicador 1. “Juegos didácticos que se desarrollan para el eficiente empleo de los fonemas desde las Artes Plásticas.” 77
Tabla 30.	Cuadro comparativo antes y después de aplicada la propuesta. Indicador 2. “Conocimiento de Artes Plásticas para la aplicación de juegos en función de un eficiente empleo de los fonemas” 78
Tabla 31.	Cuadro comparativo antes y después de aplicada la propuesta. Indicador 3. “Actitud ante el juego a partir de las Artes Plásticas para un eficiente empleo de los fonemas.” 78

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.	Periodos educacionales con etapas gráfico-plástico.....	18
Figura 2.	Matriz de destreza con criterios de desempeño.....	20
Figura 3.	Forma un fonema (consonante) de tu nombre y apellido con la plastilina en el siguiente cuadrado.....	42
Figura 4.	Pregunta 2: ¿Te gusta que en la escuela se hagan juegos para que aprendas mejor? Marca con una X la carita que represente mejor tu respuesta.....	43
Figura 5.	Pregunta 3: Marca con una X la figura que NO empieza con el fonema m.....	44
Figura 6.	Pregunta 5: Pinta el material que más te gusta utilizar en clase.....	45
Figura 7.	Pregunta 6: Selecciona la imagen de acuerdo a la pronunciación del fonema.....	46
Figura 8.	Pregunta 4: Une con una línea la imagen con el nombre correspondiente.....	47
Figura 9.	Pregunta 5: Encuentre el camino correcto del dibujo con el fonema y haz el recorrido con la plastilina.....	48
Figura 10.	Pregunta 11: Escribe el número del ejercicio que más te gustó resolver.....	49
Figura 11.	Indicador: “Juegos didácticos que se desarrollan para el eficiente empleo de los fonemas desde las Artes Plásticas.”.....	63
Figura 12.	Indicador: “Conocimiento de Artes Plásticas para la aplicación de juegos en función de un eficiente empleo de los fonemas.”.....	64
Figura 13.	Indicador: “Actitud ante el juego a partir de las Artes Plásticas para un eficiente empleo de los fonemas”.....	65
Figura 14.	Pregunta 1: Dibuja las vocales y fonemas según la pronunciación que escuchas.....	67
Figura 15.	Pregunta 2: Pinta los dibujos según la orden que se pide por cada fila.....	68
Figura 16.	Pregunta 3: Encierra en un círculo el animal que en su nombre contiene todas las vocales y fonemas.....	69
Figura 17.	Pregunta 4: Observa e Identifica el globo que contenga la misma vocal mayúscula y colorea con pintura utilizando el dedo índice de acuerdo al color que corresponda.....	70
Figura 18.	Pregunta 5: Pronuncie y escriba la grafía del fonema que corresponde a cada cuadrado.....	71
Figura 19.	Pregunta 6: Pronuncie y dibuje la vocal con la que comienza el nombre de cada animal.....	72

Figura 20.	Pregunta 7: Marca con una x el juego que más te gustó durante las clases demostradas.....	73
Figura 21.	Preguntas de la post-prueba según el indicador 1.	74
Figura 22.	Preguntas de la post-prueba según el indicador 2.	75
Figura 23.	Preguntas de la post-prueba según el indicador 3.	76
Figura 24.	Cuadro comparativo del antes y después de la propuesta. Indicador 1.....	77
Figura 25.	Cuadro comparativo del antes y después de la propuesta. Indicador 2.....	78
Figura 26.	Cuadro comparativo del antes y después de la propuesta. Indicador 3.....	79

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1.	Entrevista a la docente de primer grado paralelo “B” de la Unidad Educativa “Federico Gonzales Suarez”	86
Anexo 2.	Ficha de observación de una clase impartida por la docente de primer grado paralelo “B” de la Unidad Educativa “Federico Gonzales Suarez”.	91
Anexo 3.	Pre-prueba a estudiantes de primer grado paralelo “B” de la Unidad Educativa “Federico Gonzales Suarez”	92
Anexo 4.	Actividad Laberinto para estudiantes de primer grado paralelo “B” de la Unidad Educativa “Federico Gonzales Suarez”	95
Anexo 5.	Actividad Laberinto para estudiantes de primer grado paralelo “B” de la Unidad Educativa “Federico Gonzales Suarez”	96
Anexo 6.	Post-prueba a estudiantes de primer grado paralelo “B” de la Unidad Educativa “Federico Gonzales Suarez”	97
Anexo 7.	Relatoría fotográfica.....	101
Anexo 8.	Informe del Asesor	103
Anexo 9.	Plan de proyecto de titulación	104
Anexo 10.	Cronograma de actividades	106

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo demostrar si mediante el juego didáctico y el acompañamiento de las artes plásticas, se logra alcanzar el eficiente empleo del abecedario, específicamente la enseñanza de los fonemas por los niños de primer grado en la Unidad Educativa “Federico Gonzales Suarez”.

Se empleará el juego didáctico como herramienta de enseñanza-aprendizaje en la enseñanza de los fonemas, se busca que los niños se apoderen de este contenido, y qué mejor vinculación, que con las artes plásticas. Esta fusión ayudará a los niños a descubrir su mundo a través de dos grandes expresiones, que son: el arte y el juego.

Este trabajo se encuentra estructurado por los siguientes capítulos:

Introducción en la cual se reflejan los objetivos, justificación, planteamiento del problema y la hipótesis.

En el **Capítulo I:** se presenta la literatura o fundamentos teóricos consultados y que se convierten en el sustento teórico de la tesis. Se abordan los temas siguientes: los fonemas, la didáctica en el primer grado de Educación General Básica, las artes plásticas, el juego y finalmente juego didáctico. Además, se traza la metodología de investigación donde se enuncia la utilización de un enfoque mixto y un tipo de investigación cuasiexperimental; la población, la muestra a investigar; las técnicas de recogida de datos.

Capítulo II: Resultados obtenidos de los datos primarios sujeto de análisis, tipos de investigación, diferentes métodos que se utilizaron para conocer la transcendencia del problema, se determina la población, propuesta y objetivos en sí, luego de estudiar el papel del docente, la importancia del juego como una de las formas didácticas en que se logra la adquisición de determinados conocimientos y el gusto por el arte, su sistema de influencias educativas, que se encuentra estructurado, elaborado, organizado y dirigido para logros del desarrollo de todas las capacidades y habilidades de los niños.

Capítulo III: se presenta la propuesta, en esta parte se implementará una propuesta de juegos que contribuirán a la enseñanza y aprendizaje de los fonemas, en los niños de primer grado de EGB en la Unidad Educativa “Federico Gonzales Suarez”.

Capítulo IV: Análisis e interpretación de resultados, luego de aplicar un post prueba, se procede a presentar resultados obtenidos, con lo cual se pudo deducir que el rendimiento de los niños con relación al aprendizaje de los fonemas y cómo ha sido la enseñanza.

Capítulo V: Se procede a presentar las conclusiones y recomendaciones luego de haber aplicado la propuesta, puesto que la enseñanza y el aprendizaje de los fonemas a través de las artes plásticas es positivo, porque los niños crean, construyen su propio conocimiento y disfrutan realizando manualidades relacionadas con el dibujo, la plastilina, entre otras técnicas de las artes plásticas.

ANTECEDENTES

La conciencia fonológica y la lectoescritura están íntimamente relacionadas, puesto que la primera favorece la adquisición de la lectoescritura, y el aprendizaje de ésta desarrolla la conciencia de los distintos fonemas. Se produce una correlación entre fonema (sonido) y grafema (letra escrita) y viceversa. Siendo el grafema la correspondencia del fonema, es decir, el apoyo visual de los sonidos del habla.

A partir del 2010, se implantó la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica (EGB), en donde se recoge que a partir del primer grado se debe enseñar los fonemas, que según García (2012) es donde se obtienen las bases que servirán de apoyo para la educación posterior.

Según Díaz (2010), se considera que la educación plástica puede facilitar el aprendizaje relacionado con el abecedario y especialmente con la enseñanza de fonemas de una forma creativa, con el fin de no caer en la misma metodología tradicional empleada por los docentes durante mucho tiempo.

En consecuencia, con las visitas realizadas en la Unidad Educativa “Federico Gonzales Suarez” ubicada en Santo domingo de los Tsáchilas, Parroquia Rio Verde, se pudo apreciar

que predomina el empleo de métodos expositivos, dejando a un lado el rol importante de niños / niñas en la elaboración de los aprendizajes. Esto influye notablemente en el carácter memorístico del aprendizaje. Pocas veces se vinculan los contenidos con el juego y las artes.

Justificación de la investigación

En el primer grado de EGB la enseñanza y aprendizaje de los fonemas es importante porque da inicio a la lectura y escritura. En ese sentido esta investigación es necesaria puesto que llevará a la Educación General Básica a potenciar los conocimientos mediante juegos didácticos y el empleo de artes plásticas.

Según López (2008) el juego es una técnica participativa y diversa, porque a partir de ella se pueden identificar fácilmente los problemas y encontrar sus posibles soluciones. Se pretende mediante las artes plásticas elaborar y aplicar juegos didácticos que sirvan de apoyo para el desarrollo de nuevos conocimientos o la fijación de los mismos.

Ribes (2011) señala que utilizar el juego en las clases es bilateral, porque participa el docente y el estudiante. Igualmente es interdisciplinario, porque al mezclarse con otras asignaturas, especialmente con la Artes Plásticas, se mejora la vía de enseñanza y por ende se verán progresos en el rendimiento académico.

Este trabajo de titulación propone una alternativa de enseñanza y aprendizaje que beneficiará directamente tanto al docente como al estudiante. Además, se verá beneficiada la institución en general y la comunidad. Se proponen actividades de integración, participativas, con un componente motivacional muy fuerte. Todas estas acciones se vinculan entre sí y se planifican con rigor científico para garantizar un eficiente vínculo entre las artes plásticas y el aprendizaje de los fonemas.

Es un proyecto viable por su cómoda inversión económica, por su accesible información en contenidos y por la disponibilidad de quienes conforman la comunidad educativa que han facilitado en cada momento el trabajo de investigación, aportando consejos muy útiles.

El acto de educar es un proceso transformador, se crean nuevos pensamientos y formas de enseñar. Sánchez (2012) afirma que enseñar los fonemas es poder cambiar el mundo, es

lograr que las personas tengan una actitud dialogal; por ello esta investigación, además, propicia en sus espacios el cultivo de los valores humanos, pues es necesario que se desarrollen saludables y fuertes en las nuevas generaciones.

Planteamiento del problema de investigación

Las deficiencias en las habilidades fonológicas suelen estar en el origen de dificultades de aprendizaje, por lo que su práctica en la etapa de educación infantil ayuda a prevenir problemas en etapas futuras, y abordándolo se mejoran el desarrollo de la lectura y la escritura. Esta conciencia mejora el rendimiento en lectura en las etapas de infantil y de primaria, tanto en niños que progresan adecuadamente, como en el alumnado que está en riesgo de tener dificultades específicas para leer.

El nivel de calidad de enseñanza y aprendizaje puede verse afectado debido a que los docentes no siempre utilizan alternativas que respondan a las necesidades de los estudiantes, y el aprendizaje regularmente tiende a dar los mismos resultados; teniendo en cuenta esta reflexión y lo expuesto en párrafos anteriores se formuló el siguiente problema de investigación:

¿Cómo contribuir a la enseñanza y aprendizaje de los fonemas, en los estudiantes de primer grado de EGB en la Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez?

Este problema condujo plantear las siguientes preguntas:

¿Qué supuestos teóricos y metodológicos existen en función a la enseñanza y el aprendizaje de los fonemas, para estudiantes de primer grado de EGB en la Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez?

¿En qué estado se encuentra el aprendizaje de los fonemas en estudiantes de primer grado de EGB en la Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez?

¿Qué juegos didácticos diseñar para la enseñanza y el aprendizaje de los fonemas en estudiantes de primer grado de EGB en la Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez?

¿Cómo evaluar los resultados de la enseñanza y aprendizaje de los fonemas en estudiantes de primer grado de EGB en la Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez después de aplicada la propuesta?

Objetivo de la investigación

Objetivo general

Fortalecer el aprendizaje de los fonemas mediante la aplicación de juegos didácticos a partir de la Artes Plástica para la enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de primer año grado de EGB en la Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez.

Objetivos específicos

- Constatar los supuestos teóricos y metodológicos existentes en función a la enseñanza y el aprendizaje de los fonemas para estudiantes de primer grado de EGB en la Educación General Básica.
- Caracterizar el estado en que se encuentra el aprendizaje en función de los fonemas en los estudiantes de primer grado de EGB en la Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez.
- Diseñar juegos didácticos que faciliten la enseñanza y el aprendizaje de los fonemas a partir de la educación plástica para estudiantes de primer grado de EGB en la Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez.
- Evaluar los resultados de aprendizaje en función de los fonemas a los estudiantes de primer grado de EGB en la Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez después de aplicada la propuesta.

Hipótesis

Debido a las interrogantes propuestas la educación se debe enfatizar en buscar las herramientas adecuadas para lograr despertar en el niño el interés y de esta forma construya su propio aprendizaje para lograr que este sea significativo y le ayude hacia su futuro.

Por ello muchos autores como Pugmire (1996) señala que el juego permite al niño unir lo real con lo imaginario y además estimula, divierte y de esta forma influye en el desarrollo el niño por ello los grandes beneficios de aplicar los juegos didácticos, es una excelente estrategia de enseñanza- aprendizaje.

De igual forma Jean Piaget define que esta es una acción que influye en la evolución del niño desarrolla su conocimiento y razonamiento ya que asimila y procesa su conociendo en su cerebro y esto hace que se archive a largo y mediano plazo en base a las experiencias y vivencias del niño.

CAPÍTULO I

MARCO REFERENCIAL

1.1. Revisión de la literatura o fundamentos teóricos

1.1.1. ¿Qué es un fonema?

Los fonemas son unidades de análisis lingüístico que están basadas en los sonidos de una lengua, pero que no debemos confundir con estos. Un fonema es el segmento mínimo —al que llegamos por abstracción a partir de los sonidos de la cadena hablada— que es capaz de sustentar una distinción de significado careciendo de significado él mismo.

Todos tenemos la experiencia de que el habla está formada por sonidos que se van engarzando para formar una cadena. Sabemos, asimismo, que esas cadenas son portadoras de significados. Incluso somos capaces de aislar sonidos individuales en ellas y decir que boca empieza con el sonido be y poca, con el sonido pe. Los fonemas, sin embargo, no coinciden con ningún sonido particular porque se sitúan en un nivel de análisis más abstracto. Existen en español dos fonemas que representaremos como /b/ y /p/, que están basados en los sonidos anteriores, pero que no son ellos, sino que constituyen una idealización a la que llegamos a partir de ellos. Los escribimos encerrados entre barras porque esta es la convención que se utiliza para indicar que estamos representando fonemas y no grafemas, que se representan entre ángulos (<>), o sonidos, que se escriben entre corchetes ([]).

El procedimiento clásico para identificar fonemas es el establecido por los lingüistas de la Escuela de Praga en la primera mitad del siglo XX. Consiste en contraponer pares de palabras con diferente significado que compartan la totalidad de su sustancia fónica a excepción de un único segmento, o sea, un solo sonido individual. Esto es lo que ocurre con boca y poca. Su segmento inicial es el que aguanta todo el peso cuando enfrentamos una palabra con la otra. Si esa pieza falla, si por el motivo que sea no percibimos nítidamente este segmento inicial, seremos incapaces de decidir si nos han dicho lo uno o lo otro y fracasarán nuestros intentos de interpretación. Por el contrario, si la percepción es exitosa, esta nos remitirá inmediatamente al significado adecuado, es decir, seremos capaces de identificar la palabra y

de entenderla. La conclusión es clara: /b/ y /p/ se oponen en español. Acabamos de identificar dos fonemas de nuestra lengua.

Si continuamos aplicando el procedimiento a nuevos pares de palabras, comprobaremos que boca no solo se opone a poca por su segmento inicial, sino también a coca, foca, loca, moca, roca y toca. De esta forma habremos identificado de una tacada los fonemas /k, f, l, m, rr, t/. Así, por medio de contraposiciones sucesivas, se llega a establecer de manera exhaustiva el repertorio de fonemas de una lengua, que constituye un conjunto limitado y cerrado.

Es fácil comprobar que los fonemas son más abstractos que los sonidos que de hecho componen el habla. En efecto, un fonema es una idealización que admite realizaciones muy diferentes. Por ejemplo, el fonema /b/ del español tiene dos variantes en el habla. En la primera no se llegan a cerrar los labios. Estos simplemente se aproximan mientras expiramos el aire y vibran las cuerdas vocales. Esta primera versión de /b/ es la que encontramos en tubo, alba o curva. En la segunda, en cambio, los labios se juntan brevemente para interrumpir el paso del aire y liberarlo acto seguido sin que dejen de vibrar en ningún momento las cuerdas vocales.

Esta es la be que aparece en comba o cuando de repente gritamos ¡Bien! El hablante nativo no es consciente de ello porque realiza todas estas operaciones de manera automática, pero está aplicando una regla por la que siempre se realiza la primera versión, menos después de una consonante nasal o en posición inicial absoluta (al empezar a hablar o después de una pausa). La primera se representa en notación fonética con una beta [β]; la segunda, con una be [b]. Es decir, en español tenemos un solo fonema /b/ con dos alófonos.

Este es el concepto de fonema del funcionalismo praguense, tal como lo concibe Nikolái Trubetskói y lo desarrolla Roman Jakobson. Está basado en la semántica, por lo que el lingüista solo puede identificar los fonemas de una lengua que entiende. La lingüística norteamericana llegará a otro procedimiento basado en la distribución. Los fonemas se aíslan a base de analizar los contextos en que puede o no puede aparecer un sonido dado. En condiciones ideales, esto permite incluso inventariar los fonemas de una lengua que no entendemos. Pero nos quedaremos aquí de momento porque esta segunda noción de fonema nos llevaría ahora demasiado lejos.

1.1.2. Clasificación de los fonemas

Los fonemas se clasifican en dos grupos, las vocales y las consonantes, con base en las diferencias articulatorias entre ambos. A continuación, se mencionan algunos elementos descritos por Loría (2010: 161-167), que permiten entender las estructuras del lenguaje oral.

Punto de articulación: se refiere a los puntos que tocan los articuladores, al momento de emitir o articular un fonema.

Modo de articulación: la forma en que el aire sale rozando los articuladores.

Acción de las cuerdas: durante la fonación, las cuerdas vocales pueden vibrar o no vibrar. Si las cuerdas vibran se llaman fonemas sonoros y, si las cuerdas no vibran, se denominan sordos. Por convención, se clasifican según los siguientes colores, los sonoros se escriben en rojo y los sordos en azul.

Acción del velo del paladar: se origina en los fonemas orales, al elevarse el velo del paladar y producir un cierre el aire solo puede salir por la boca. En los fonemas nasales se producen cuando el velo se mantiene bajo y el aire puede salir por la nariz, por lo que al descender el velo del paladar se deja abierta la entrada a la cavidad nasal, obliga al aire a salir por las fosas nasales.

Acción de los labios: la colocación de los labios influye solamente al articular las vocales, lo que permite distinguir entre vocales labializadas como la /a/ /e/ /i/ y las vocales deslabializadas /o/ /u/.

1.1.2.1. Clasificación de fonemas vocálicos

Punto de articulación: establecidos en tres puntos, según su posición.

- Anterior /e/ /i/ La lengua es colocada en la parte más exterior de la boca.
- Central /a/ La lengua se coloca en el centro de la boca.
- Posterior /u/ /o/ La lengua se retrae y coloca hacia el velo del paladar.

Modo de articulación: describe los movimientos de la lengua, en correspondencia a la elevación entre el piso de la boca y la bóveda palatal.

- Alta /i/ /u/ La lengua está orientada hacia la zona palatal, muy elevada.
- Media /e/ /o// La lengua se encuentra a la mitad, entre el piso de la boca y la bóveda palatal.
- Baja /a/ La lengua se encuentra sobre el piso de la boca.

Acción labial: la forma que adoptan los labios, es natural a su articulación.

- Deslabializadas /a/ /e/ /i/ Los labios se retraen levemente hacia las comisuras.
- Labializadas /o/ /u/ Los labios forman un círculo abocinado durante la emisión del fonema.

Acción del velo: las vocales son orales, ya que el velo del paladar se cierra y el aire sale por la boca.

Acción de las cuerdas: las vocales son sonoras, porque las cuerdas vocálicas vibran durante su articulación.

1.1.2.2. Clasificación de los fonemas consonánticos

Punto de articulación: establecidos en siete puntos:

- Bilabial /m/ /p/ Labio con labio.
- Labiodental /f/ Incisivos superiores con labio inferior.
- Dental /t/ /s/ Lengua con incisivos.
- Alveolar /n/ /l/ /r/ /rr/ Lengua con alveolos.
- Prepalatal /ñ/ Lengua con parte prepalatal.
- Palatal /ll/ /ch/ Lengua con parte palatal.
- Velar /k/ /g/ /j/ Lengua con parte velar.

Modo de articulación: Se clasifican en siete clases:

- Oclusivas /p/ /b/ /t/ /d/ /k/ /g/ Produce una explosión al abrir y cerrar los articuladores.
- Nasales /m/ /n/ /ñ/ El aire apenas roza los órganos nasales.
- Fricativas /s/ /f/ /x/ Se produce una fricción, cuando el aire roza los articuladores orales.
- Africadas /ch/ /□/ Se articula doblemente cuando el aire sale, porque produce primero una oclusión y luego una fricción.
- Laterales /l/ El aire sale por los lados de la boca.
- Vibrante simple /r/ El aire hace vibrar una sola vez la lengua.
- Vibrante múltiple /rr/ El aire hace vibrar varias veces la lengua.

Acción de las cuerdas: se dividen en dos grupos.

- Sonoros /b/ /m/ /d/ /g/ /n/ /y/ /l/ /ñ/ /r/ /rr/ Al vibrar las cuerdas vocales. Por convención se escriben en color rojo, excepto las nasales identificadas con el color café.
- Sordos /p/ /t/ /k/ /f/ /x/ /s/ /j/ /ch/ Las cuerdas no producen vibraciones. Por convención se escriben en color azul.

Acción del velo del paladar: están segregadas en dos posiciones.

- Orales /b/ /d/ /g/ /l/ /y/ /r/ /rr/ /p/ /t/ /k/ /s/ /f/ /x/ /j/ /ch/ El velo se repliega contra la pared de la faringe y el aire sale por la boca
- Nasales /m/ /n/ /ñ/ El velo se mantiene abierto y el aire sale por la cavidad nasal. Se escriben en color café.

1.1.3. MOMENTOS Y NIVELES A DESARROLLAR DURANTE LA ADQUISICIÓN DE LA LECTO ESCRITURA

1.1.3.1. Primer momento (conciencia lingüística)

Propiciar en los estudiantes la forma de la conciencia de sonidos que forman las palabras, las escrituras y el significado de las palabras en una oración, es una etapa eminentemente oral.

- **Conciencia semántica.**- Permite reflexionar y comprender el significado de palabras, frases, oraciones y párrafos. Este es un periodo de conversación y dialogo donde los niños y niñas podrán encontrar el sentido de las palabras en el contexto de las oraciones. Eso significa que puede encontrar al significado de la polisemia.
- **Conciencia léxica:** Facilita la reflexión oral sobre las palabras que forman las oraciones y el modo como pueden cambiarlas dentro del contexto de la oración sin modificar resultados.
- **Conciencia fonológica:** Hace que el estudiante comprenda que las palabras están constituidas por sonidos (fonemas) y genera la reflexión sobre cada uno de los sonidos que forman las palabras.

1.1.3.2. Segundo momento (relación fonema-grafía)

Establece la relación entre los sonidos y las representaciones gráficas. En este momento es importante que los estudiantes conozcan los sonidos de las letras y los representen en su propio cuerpo o con materiales concretos.

Además se debe trabajar solo con el sonido (fonema) de cada grafía (letra) y no con el nombre de cada letra, puesto que esto puede generar confusiones en la producción de textos.

1.1.3.3. Tercer momento (escritura fonológica)

Representar gráficamente la lengua oral, considerado este momento escritura fonológica-reflexiva porque pretender desarrollar la habilidad de buscar información.

1.1.3.4. Cuarto momento (escritura ortográfica)

Lograr que los estudiantes construyan la ortografía convencional del lenguaje, el docente dará el acceso o información necesaria mediante reglas de transformación hallada.

1.1.4. Didáctica en el primer año de EGB

1.1.4.1. Definición de didáctica

Según el Diccionario de la Real Academia Española, la palabra didáctica proviene del gr. διδακτικός didaktikós y es el “arte de enseñar”. Según Llanos (2014) es un análisis, y un conjunto de diversos puntos importantes, como por ejemplo las estrategias y los recursos, además de tomar en cuenta a tres protagonistas: el educando, el docente y los contenidos. Es fundamental tener en cuenta, también que esta disciplina es muy compleja, por lo tanto no se le puede definir como algo técnico.

“La Didáctica es una disciplina caracterizada por su finalidad formativa y la aportación de los modelos, enfoques y valores intelectuales más adecuados para organizar las decisiones educativas y hacer avanzar el pensamiento, base de la instrucción y el desarrollo reflexivo del saber cultural y artístico. (Medina & Salvador, 2010, p.5)

En esta disciplina se ven los diferentes modelos existentes que van a servir de sustento a los docentes para poder dar una enseñanza adecuada al contexto y a las necesidades en las que nos encontramos en la actualidad.

“La didáctica es un espacio de acción sobre los procedimientos de enseñanza y de formación” (Mendoza, 2011, p.5). La autora de esta investigación, deduce que el objeto de estudio de la didáctica, es el proceso de enseñanza-aprendizaje de una forma integral. Este trabajo de investigación se enfoca en una didáctica específica, de los componentes de los ejes de aprendizaje.

Los componentes de los ejes de aprendizaje se ocupan de la enseñanza de contenidos de la lingüística teórica en cuanto tales, ni se centra en los contenidos propios de la didáctica general o de las teorías psicopedagógicas, sino que lo utiliza según sus previsiones y sus necesidades. (Mendoza, 2011, p.5)

Lo que trata esta didáctica en concreto es enfocarse en el área lingüística, además de ver las teorías de aprendizaje que sean importantes y puedan servir para su enseñanza. El mismo

autor Mendoza (2011) afirma que es una nueva didáctica por lo que ha tenido que ajustarse para poder diferenciarse de las demás. Es por esto la importancia de conocer que aún está en fase de estabilización.

1.1.5. Enseñanza-aprendizaje de primer año

Los niños y niñas, en la etapa infantil aprenden comportamientos, contenidos y destrezas; al respecto, Palacios (citado por Bassedas, Huguet & Solé, 2010) afirma que existen diferentes vías para poder aprender, como por ejemplo aprender mediante experiencias, entre otros.

Lo que el Ministerio de Educación (2016) pretende en el subnivel preparatorio es que los estudiantes adquieran esos conocimientos y habilidades necesarios para poder seguir en los posteriores grados y que todos estos sean de base para el Bachillerato General Unificado. A continuación se detallan los diferentes ámbitos que se deben aprender en este subnivel:

- **Educación Cultural y Artística.** A lo largo de este subnivel, los estudiantes participan en proyectos artísticos colaborativos, desarrollando habilidades para convivir, llegar a acuerdos y asumir distintas responsabilidades al trabajar en pequeños o grandes grupos.
- **Educación Física.** Este subnivel permite que los niños y las niñas participen en más de una práctica corporal, identificando cómo sus aprendizajes colaboran en la construcción de autoconfianza y les permiten resolver las prácticas en cuestión.
- **Ciencias Naturales.** En este subnivel los estudiantes serán capaces de desarrollar habilidades del proceso de indagación científica, como observar; explorar; indagar nuevos conocimientos; experimentar de manera práctica; analizar objetos, hechos o fenómenos; registrar información; usar modelos y comunicar los resultados obtenidos.
- **Estudios Sociales.** Los aprendizajes pertenecientes a este subnivel buscan potenciar la identidad de los estudiantes en cuanto a individuos y seres sociales, además de contribuir a los objetivos generales del área: interiorizar nociones de espacio, tiempo, cambio, permanencia y continuidad, convivencia responsable, dimensión individual auténtica y autónoma, relación solidaria y comprometida.

- **Lengua y Literatura.** En el subnivel Elemental, el docente tiene la responsabilidad de sentar las bases para la formación de lectores competentes, autónomos y críticos, así como de hablantes y escritores capaces de utilizar las herramientas de la escritura para comunicar sus ideas, aprender, profundizar sus conocimientos y enriquecerlos. Los estudiantes, gracias a la mediación docente, se introducen de manera más formal en el “mundo letrado”; es decir, disponen en el aula de los elementos físicos indispensables y representativos de la cultura escrita.
- **Matemática.** En este subnivel, los estudiantes reconocen situaciones y problemas de su entorno y los resuelven aplicando las operaciones básicas (suma, resta, multiplicación y división) con números de hasta cuatro cifras, dentro de un contexto real o hipotético relacionado con su entorno.

1.1.6. Artes Plásticas

1.1.6.1. Definición

Según el Diccionario de la Real Academia Española la etimología del término “arte” proviene de la palabra “ars” originada en la lengua latina.

Se define el arte como una manifestación humana que se expresa en forma subjetiva; es la manifestación de la creatividad, con la finalidad de establecer una comunicación entre el artista y el observado, intentando en la medida posible, la transmisión de sentimientos y sensaciones. (López, 2008, p.5)

“Las artes plásticas son aquellas manifestaciones artísticas que existen como objetivaciones en el espacio y que, por tanto, son sensorialmente perceptibles a través de los sentidos de visión y el tacto” (Delgado, 2012, p. 17).

En una definición sobre las artes plásticas, Salazar (2011) citando a Gardner (1982) considera que las artes plásticas ayudan a los niños a organizar su experiencia de vida, a conocerse a sí mismo y entender el mundo que les rodea. Al estar los sistemas simbólicos integrados a las artes, los niños experimentan con la manipulación y comprensión de los

objetos, sonidos, moldes, formas, sombras, movimientos, estructuras, que tienen la cualidad de referirse a algo, ejemplificar o expresar algunos aspectos del mundo.

1.1.6.2. Artes plásticas en los niños

En la educación infantil, según Gutiérrez (2015), el lenguaje plástico tiene como objetivo enseñar la manipulación de materiales, texturas de objetos o instrumentos ya que esto les producirá espontaneidad, estimulación de habilidades y destrezas, se resalta las artes plásticas en los niños, ya que despiertan la sensibilidad por la estética y la creatividad.

En el currículo de educación inicial, el docente inicia con su espacio de trabajo a través de intervenciones innovadoras; según Gutiérrez (2015) en esta etapa infantil se puede iniciar con proyectos, ya que el aprendizaje que se genera, es de manera interdisciplinar.

La Educación Plástica y Visual debe ser fruto de la formación sistemática que proporciona la escuela. Su presencia en las aulas de Educación Infantil supone el comienzo de un proceso de desarrollo iconográfico, imprescindible para el desarrollo humano, que empieza en torno a los 18 meses de edad como consecuencia de “la obediencia al impulso biológico que provoca de manera natural el nacimiento del arte infantil” (Martínez y Gutiérrez, 2011, p.18).

Atendiendo a lo planteado anteriormente se puede deducir que proporcionar una forma de trabajo creativo, en la que la capacidad de discernir, interpretar, comprender, representar e imaginar propia de la experiencia artística, facilita el aprendizaje y la construcción del conocimiento que pretende el sistema educativo.

1.1.6.3. Importancia de la metodología de la educación plástica

Enseñar a trabajar es la tarea del maestro. A trabajar con las manos, con los oídos, con los ojos, y después y sobre todo con la inteligencia. Enrique José Varona.

Este pensamiento parece haber sido elaborado para expresar la esencia del contenido y valor de La Metodología de la Educación Plástica en la preparación de la educadora de centros de Desarrollo Infantil y el maestro primario. Es propósito de esta didáctica especial ofrecer los conocimientos básicos para la dirección de la Educación Plástica en las

instituciones infantiles entre los que se encuentran el obtener un conocimiento profundo de los objetivos, métodos y procedimientos de la Educación Plástica en el CDI y la escuela primaria, con el fin de lograr un desarrollo, en ascenso, de las habilidades, hábitos y capacidades de los niños, la adaptación de su manos el manejo correcto de los utensilios y materiales propios de la plástica, el desarrollo de sus coordinaciones motoras finas, de su control muscular y óculo — motor necesarios en la vida.

Otro de los fines de esta metodología es el desarrollo de la cultura visual y auditiva de los niños, para apreciar integralmente los objetos y fenómenos del mundo que los rodea y el arte, así como la educación de los niños para que escuchen los cuentos, narraciones, anécdotas y canciones, entre otros, que serán motivo de inspiración para sus trabajos prácticos. Los procesos antes mencionados van desarrollando el intelecto de los niños de las diferentes edades, al poner en función sus acciones mentales, poblando su mente de imágenes nuevas que posteriormente llevará a la práctica.

La educación plástica bien dirigida, también favorece el desarrollo paulatino de las interrelaciones entre los coetáneos. Podemos decir entonces que la Metodología de la Educación Plástica es una rama de las ciencias pedagógicas que tiene como objeto estudiar los objetivos de la enseñanza de la Educación Plástica en la edad preescolar y escolar. El contenido de la enseñanza determinado para cada grupo evolutivo del centro de Desarrollo infantil radio de la escuela primaria

1.1.6.4. Etapas evolutivas gráfico-plástico

Según Piaget (citado por Benítez, 2011) el crecimiento artístico debe seguir un ordenamiento del pensamiento, además de ayudar a representar el medio social, para entender el desarrollo mental. Benítez (2011) menciona a las etapas gráfico-plástico, definiéndolas como un desarrollo, además de aclarar su importancia, ya que mediante estas el docente podrá entender como está organizada la mente del niño según su edad. Estas etapas están jerarquizadas por niveles, deben irse superando de manera paulatina ya que no se puede pasar de una a otra dejando vacíos. De igual manera, están en correspondencia con los periodos educacionales.

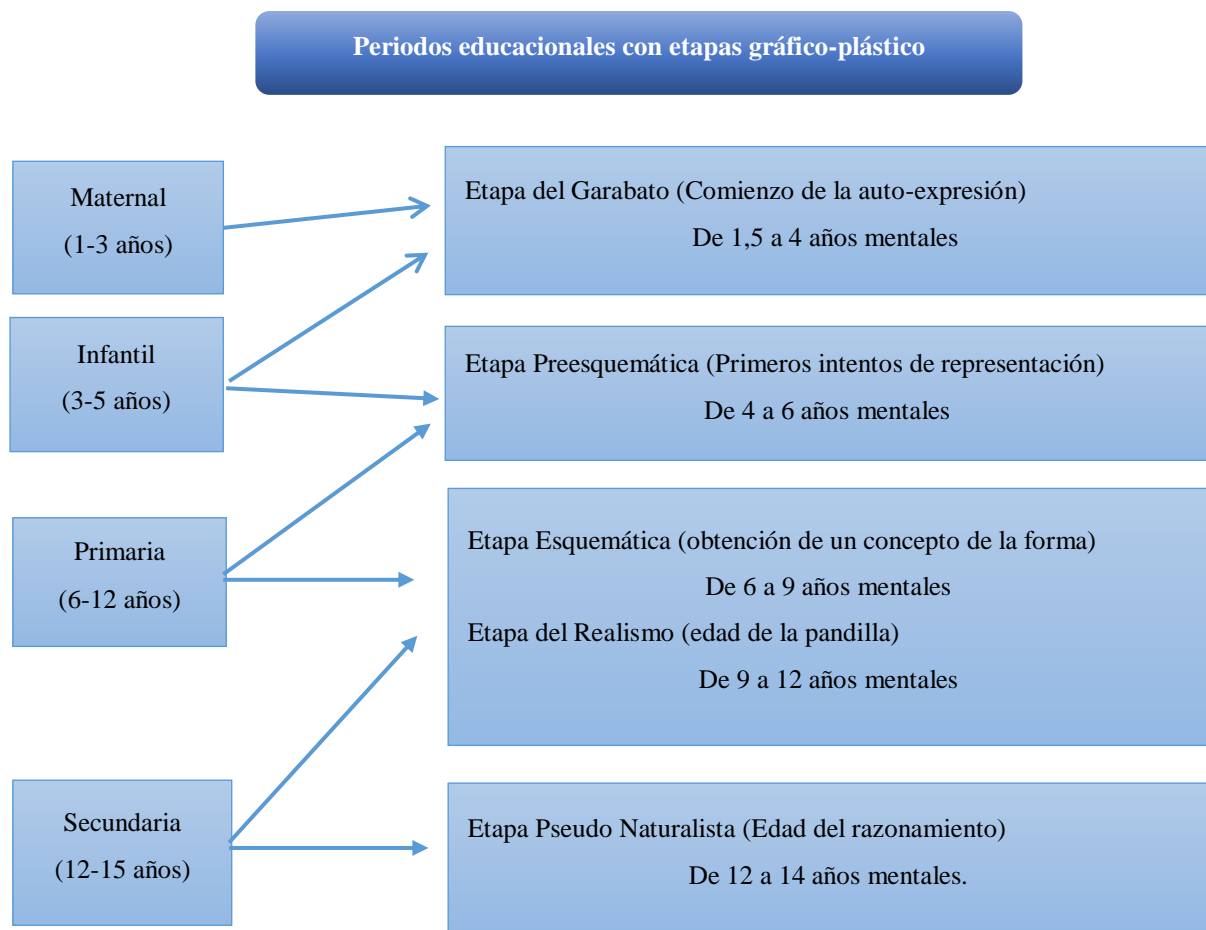


Figura 1. Periodos educacionales con etapas gráfico-plástico

Fuente: Benítez, M. (2011)

El presente trabajo de investigación está enfocado en niños de primer año de Educación General Básica, por lo que tienen entre 5 y 6 años de edad, corresponden a la etapa pre esquemático.

En estas dos etapas, se utilizan diferentes técnicas bidimensionales y tridimensionales, las cuales son consideradas como un medio que facilite la expresión del niño; como son: el troceado, rasgado, arrugado, collage, recortado, técnica de pintura directa, estampación, aplastado, amasado, esgrafiado, dátilo-pintura con plastilina, experimentación con pinturas caseras, y experimentación a partir de masa moldeables relacionadas con la vida cotidiana (Benítez, 2011). Cabe mencionar que durante la Educación Infantil y Primaria es fundamental que se trabaje la expresión libre e individual, por lo que estas técnicas deben ser exploradas como medio de experimentación, con directrices genéricas para no crear frustración en los niños, ya que el objetivo principal es la expresión y no la perfección.

1.1.7. Artes plásticas en la Educación General Básica

Vieta (2012) afirma que los estudiantes por lo general consideran que el estudio de la plástica como asignatura es muy fácil y no tiene mucha relevancia dentro de su proceso de formación, pero que se debe enseñar esta asignatura aplicando estrategias artísticas, medio por el cual se potenciará el rendimiento académico a diferencias de las asignaturas no artísticas. El autor afirma que para que se logre este objetivo, el arte se debe desarrollar no únicamente en la asignatura, sino en las demás materias tratando de ir más allá del hecho de solo enseñar a dibujar, pintar o moldear.

El arte plástica dentro del proceso escolar se entiende como un lenguaje común entre las culturas, y es que Vieta (2012) afirma que el arte beneficia a la educación en la posibilidad de aprendizaje y en el desarrollo integral del conocimiento.

La propuesta que hace Vieta sobre el uso de las artes plásticas, es emplearla como una vía de enseñanza para mejorar el rendimiento académico y dar más importancia al lenguaje visual que al lenguaje oral y escrito. Vieta (2012) se refiere a

“Ver, manipular, moverse y explorar para saber. Esa es la idea. Así se aprende y mucho. Mirando, experimentando con los materiales y con el movimiento de las manos, el aprendizaje, cualquier aprendizaje y no sólo el plástico, aumenta exponencialmente. El movimiento y la exploración visual aumentan la capacidad de concentración y, por tanto, la de memorización” p. 23.

Las artes plásticas no solo se las pueden considerar como un elemento más del currículo, y como una materia más de estudio para los estudiantes; desde un enfoque didáctico y constructivista las artes plásticas se logran convertir en un gran aprendizaje interactivo entre los alumnos e incluso entrelazándose la interdisciplinaridad con las demás materias.


MATRIZ DE DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO		
COMPREENSIÓN Y EXPRESIÓN ARTÍSTICA		
	 BÁSICOS IMPRESCINDIBLES	BÁSICOS DESEABLES
ECA.1.6.1.	Explorar las posibilidades sonoras de la voz, del propio cuerpo, de elementos de la naturaleza y de los objetos, y utilizar los sonidos encontrados en procesos de improvisación y creación musical libre y dirigida. (En Educación Cultural y Artística ECA.1.1.3.)	
ECA.1.6.2.	Utilizar la expresión gráfica o plástica como recursos para la expresión libre del yo y de la historia personal de cada uno. (En Educación Cultural y Artística ECA.1.1.4.)	
ECA.1.6.3.	Participar en situaciones de juego dramático como manera de situarse, narrarse y ponerse en “lugar del otro”, de poder contar historias con el otro y de jugar a ser el otro. (En Educación Cultural y Artística ECA.1.2.1.)	
ECA.1.6.4.	Expresar las ideas y emociones que suscita la observación de algunas manifestaciones culturales y artísticas (rituales, actos festivos, danzas, conocimientos y prácticas relativos a la naturaleza, artesanía, etc.), presentes en el entorno próximo. (En Educación Cultural y Artística ECA.1.3.2.)	

Figura 2. Matriz de destreza con criterios de desempeño

1.1.8. El juego

1.1.8.1. Definición

“A través del juego los niños van desarrollando de manera completa y armónica todas sus capacidades y habilidades individuales y sociales” (López, 2008, p.9).

Garaigordobil (citado por Ortiz, 2008) afirma que “el juego además de ser una autoexpresión para los niños, es también un autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismo y a formar conceptos sobre el mundo” (p.13).

1.1.8.2. Importancia del juego

El juego por ser una actividad variada contribuye de manera positiva a todos los aspectos del crecimiento, principalmente en el desarrollo infantil con sus cuatro dimensiones básicas que es: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional.

En el área física o psicomotor el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos, que a través de movimientos que realizan los niños y niñas a lo largo de la infancia fomentan el desarrollo de las funciones psicomotrices, como es la coordinación motriz y la estructuración perceptiva (López, 2008). En estos juegos los niños y niñas logran:

- Descubrir sensaciones nuevas
- Coordinar los movimientos de su cuerpo, que se tornan progresivamente más precisos y eficaces.
- Desarrollan su capacidad perceptiva
- Exploran sus posibilidades sensoriales
- Se descubren a sí mismo, va conquistando su cuerpo y el mundo exterior (López, 2008, p.15)

Dentro del campo intelectual el juego desarrolla la capacidad de pensamiento y creatividad, ayuda a estimular el pensamiento motriz, el pensamiento simbólico-representativo y el pensamiento reflexivo (capacidad para razonar). Estimula la atención y la memoria; potencia el desarrollo del lenguaje; estimula la discriminación fantasía-realidad.

El juego es socializador porque “entra en contacto con sus iguales, lo que ayuda a ir conociendo a las personas que lo rodean, a aprender normas de comportamiento y a descubrirse a sí mismo en el marco de estos intercambios” (Garaigordobil, 2008, p.16).

Las contribuciones del juego al desarrollo social infantil, permite ser un instrumento “importante se socialización y comunicación, es uno de los caminos por los cuales los niños y niñas se incorporan orgánicamente a la sociedad a la que pertenecen” (López, 2008, p.16)

Las conexiones que existe entre el juego y el desarrollo social citado por lo López son los siguientes:

- Con los juegos de representación los niños estimulan la comunicación y la interacción con sus iguales, fomentan de forma espontánea la cooperación y la pro-socialidad y facilitan el autoconocimiento y el desarrollo de la conciencia personal.

- En los juegos de reglas se genera un aprendizaje de interacción social, que facilita el control de la agresividad e implica ejercicios de responsabilidad y democracia.
- Con los juegos cooperativos disminuyen conductas sociales negativas, potencian la participación en actividades de clase y la cohesión grupal y mejoran el concepto de uno mismo y de los demás.

Algunos investigadores del juego han destacado que los niños desarrollan su capacidad lúdica en gran medida gracias a los tempranos juegos que los padres realizan con ellos desde los primeros meses de vida.

Como último punto el juego como desarrollo afectivo-emocional el mismo autor López (2008) comenta que “el juego es una actividad que le procura placer, entretenimiento y alegría de vivir, que le permite expresarse libremente, encauzar sus energías positivamente y descargar sus tensiones. Dentro de esta esfera el juego aumenta los sentimientos de auto aceptación, autoestima, empatía.

A partir del análisis de estos cuatro ámbitos y como el juego influye de manera significativa en los niños y niñas, conjuntamente con el autor se concluye que la importancia del juego se encamina a dos direcciones. La primera a tomar al juego como una metodología educativa especialmente en la educación inicial, primaria; y en segundo que el juego sirve como un medio de interacción y comunicación entre padres e hijos. (p.20)

1.1.8.3. Utilidad en la escuela

El pensamiento lateral se concibe como un pensamiento creativo, una forma de escapar a las ideas fijas. Para la Facultad de Diseño y Comunicación (2008) el pensamiento artístico es una habilidad mental adquirida que busca una solución mediante métodos poco utilizados, que normalmente serían ignorados por el pensamiento lógico. Los docentes no siempre manejan correctamente este método y se debería tener en cuenta que el juego como técnica de aprendizaje:

- Genera placer.
- Moviliza al sujeto.

- Desarrolla la creatividad, la curiosidad y la imaginación.
- Activa el pensamiento divergente.
- Favorece la comunicación, la integración y la cohesión grupal.
- Facilita la convivencia, etc.

“La clase como forma básica de organización de la enseñanza debe plantearse como un espacio donde el alumno se desarrolle integralmente protagonizando un verdadero papel activo en ella” (Nicolás, 2013, p.51). La clase no simplemente se considera como monotonía por parte del docente y alumno; sino que desde otra perspectiva, será una vía para la utilización de métodos con procesos creativos, artísticos y dinámicos, que a su vez propicien una enseñanza en la cual los alumnos van resolviendo problemas, organizando ideas, etc, logrando así un aprendizaje agradable y profundo.

Para López (2008) los juegos además de ser una herramienta en la clase, le permite al grupo de estudiantes descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y esta manera favorece un cambio de conducta entre el grupo y aporta como aspecto positivo a la clase y al profesor.

Algo muy importante que comenta López (2008) es la manera en como el juego rescata la fantasía, la expresión, la libertad; ese espíritu infantil tan frecuentes en la niñez. A través de explicación se deduce que los juegos, proponen un regreso al pasado, mediante el cual permite revivir y aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad de cada juego utilizado en nuestra niñez.

Al incluirse el juego en las actividades del aula, según Ribes (2011) los estudiantes conocen que es fácil y divertido aprender a partir de esta forma. Y que pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad. El mismo autor finaliza que los docentes se sienten con gran gratificación, cuando el alumno viene a clases motivado y participa activamente.

1.1.8.4. El juego en la educación preescolar

“Un indicador del desarrollo psicológico del niño y de su preparación para la escuela tiene que ver con cómo juega” (Solovieva & Quintanar, 2012, pag.289). Por esta razón, los mismos autores citando a Elkonin (1980) afirma que algunas preguntas clave en educación básica son ¿qué tanto ha jugado el niño? y ¿cómo lo hace?

Algunos estudios con preescolares de Solovieva & Quintanar (2012) indican que se ha identificado el estado deficiente de su desarrollo al ingresar a la escuela primaria, lo que motiva la necesidad de desplegar programas preventivos que garanticen el desarrollo de habilidades mínimas necesarias para hacer frente a la actividad escolar.

1.1.8.5. El juego relacionado con las artes plásticas

En relación al juego con las artes plásticas, los niños y niñas logran poner más entusiasmo y concentración debido a que despiertan sus sentidos, exploran, juegan con las pinturas, pinceles, plastilina, etc.; y más que todo sacan a relucir sus dotes artísticos que llevan por dentro.

1.1.9. Juego didáctico

1.1.9.1. Definición

“El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los niños métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación” (Ribes, 2011, p.39). Abordar el juego didáctico es enfatizar la motivación en los aprendizajes, el gusto de enseñar y aprender; en aquel medio que el docente utiliza para brindar entretenimiento y tomar decisiones a la hora de solucionar problemas.

1.1.9.2. Características de los juegos didácticos

Como todo juego posee su distintivo, el juego didáctico señala sus siguientes características a partir de dos autores. Chacón (2008) manifiesta que se caracteriza por: Intención didáctica

- Objetivo didáctico
- Reglas, limitaciones y condiciones
- Un número de jugadores
- Edad
- Trabajo en equipo
- Competición

Para Ribes (2011) las características son más fundamentadas, estas son:

- Despiertan el interés hacia los aprendizajes.
- Despiertan la curiosidad por interpretar y analizar la realidad.
- Crean habilidades del trabajo interrelacionando de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos relacionados con el juego didáctico.
- Se utiliza para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los niños.

Se considera que las características que reúnen más explicación e información es de Ribes (2011) ya que en su última característica da esa relevancia y explica fundamentalmente el por qué utilizar el juego didáctico. Como se ha mencionado, mediante el juego, el estudiante alcanza un aprendizaje potencial influenciado notablemente por la participación y dinamismo, al igual que aprende en conjunto y cooperativismo.

1.1.9.3. Fases de los juegos didácticos

Los juegos didácticos según Ortiz (2009) se los emplea específicamente para la consolidación de algún contenido, conocimiento y desarrollo de habilidades, aunque es fundamental partir desde el inicio para dicho aprendizaje. Ribes (2008) asegura que estos juegos permiten el perfeccionamiento de las capacidades y potencialidades que tienen los

niños y niñas; en breves periodos de tiempo y con diferentes habilidades el docente hace la evaluación y a partir de ahí toma decisiones colectivas.

Ortiz (2009) y concordancia con Ribes (2009) señalan que las fases de los juegos didácticos son los siguientes:

- **Introducción.** Se comprenden los pasos para establecer las normas que posibilitaran el comienzo del juego.
- **Desarrollo.** Se procede a las acciones que los niños realizan establecidas en las reglas del juego.
- **Culminación.** El juego termina cuando un jugador o grupo de jugadores alcanzó la meta, cumpliendo con las reglas del juego y logrando demostrar un mayor dominio de contenido y habilidades.

1.1.9.4. Clasificación de juegos didácticos

Para Ortiz (2009) la clasificación de los juegos didácticos resulta muy difícil, pero a partir de su experiencia docente y su estructuración y utilización los plantea de la siguiente manera:

- Juegos para el desarrollo de habilidades
- Juegos para la consolidación de conocimientos
- Juegos para el fortalecimiento de los valores (competencias ciudadanas)

Ribes (2008) afirma que esta clasificación debe estar en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, de la misma manera en la forma que se organiza el proceso pedagógico.

1.1.9.5. El juego didáctico: la enseñanza y el aprendizaje

“Los juegos didácticos son el soporte material con que se desarrolla el método para el cumplimiento del objetivo, permitiendo con su utilización el desarrollo de las habilidades, los hábitos, las capacidades y la formación de valores del niño” (Ribes, 2011, p.40).

Estos juegos tienen relación con los objetivos, contenidos y métodos de enseñanza del docente, no se los puede emplear sin fundamento, su utilización debe lograr un fin que el docente plantee a sus estudiantes. Entre los puntos de relación con el conocimiento y la pedagogía del juego se enmarca:

- Posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los contenidos
- Influencia educativa
- Correspondencia con la edad del alumno
- Disminución del tiempo en las explicaciones del contenido (Ribes,2011, p.40)

El mismo autor considera que los juegos didácticos realizan una gran labor en el cambio del papel del profesor en la enseñanza, porque su componente de participación, permite que el docente sea guía y orientador de la clase. Además, con el uso del juego didáctico se puede llegar a desarrollar nuevos contenidos, consolidarlos, ejercitar destrezas y habilidades, que ayudarán al estudiante en su formación académica y personal.

En el ámbito de aprendizaje, el juego didáctico favorece un enfoque bilateral, es así que Ribes (2011) menciona que además que el alumno aprenda a partir de estructuras participativas, el profesor logra afianzar otro método más para poder enseñar. El mismo autor considera que el incremento de este aprendizaje ayudará al alumno a superar cualquier diferencia grupal o personal, y practicará valores como la responsabilidad.

1.2. Metodología de la investigación

En el presente acápite, se explica la metodología utilizada en este trabajo: el enfoque y tipo de investigación, la población y muestra, las técnicas e instrumentos de recogida de datos, así como las técnicas de análisis de datos.

1.2.1. Enfoque/ Tipo de investigación

1.2.1.1. Enfoque

La investigación se llevó a cabo en la Unidad Educativa “Federico Gonzales Suarez”, donde finalmente se aplicó la propuesta: “Juegos didácticos para el eficiente empleo de los fonemas por niños de primer grado. Unidad Educativa “Federico Gonzales Suarez”. La investigación tiene un enfoque investigativo mixto.

Hernández Sampieri (2010) deja claro que los métodos cuantitativo y cualitativo pueden ser adaptados, alterados o sintetizados al realizar la investigación. Por lo tanto, en lo cuantitativo el trabajo contiene datos con base numérica y análisis estadístico, que sirvió para formar patrones de comportamiento y probar teorías. Por otro lado, siguiendo a Hernández Sampieri (2010) el enfoque cualitativo se evidenció al obtener datos como la descripción detallada de personas, interacciones y conductas observadas. Hernández Sampieri y Mendoza (citados por Sampieri, Fernández & Baptista, 2010) explican que el enfoque mixto se puede entender como:

“La integración sistemática de los métodos cuantitativos y cualitativos en un solo estudio con el fin de obtener una “fotografía” más completa del fenómeno.” (Sampieri, Fernández & Baptista, 2010, p. 546).

Ha sido determinado por la autora, para el desarrollo de esta investigación, “fotografiar” el contexto educativo y a los sujetos que en él intervienen.

1.2.2. Población/ Muestra

1.2.2.1. Población

La población considerada en una investigación es:

“El conjunto de individuos y objetos de los que se desea conocer algo en una investigación” (Canales, 2012, p. 145). Asimismo el autor Fayal Camel (citado por Canales, 2012) lo define como: “la totalidad de individuos o elementos en los cuales puede presentarse determinada característica susceptible de ser estudiada” (Canales, 2012, p. 145).

Según Cortes (2012) es la totalidad de elementos que tienen particularidades que son objeto de análisis.

La presente investigación se desarrolló en la Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez ubicada en el sector en la cooperativa Santa Marta sector 5, parroquia Rio Verde, distrito 23D01, Circuito C03-05. Estuvo específicamente orientada a niños de primero, por lo que la población está determinada por los cuatro paralelos de primer grado existentes en la Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez con un total de 120 estudiantes. Los alumnos de primer grado, perteneciente a la población, tienen entre 5 y 6 años de edad, con condiciones socio-económicas media baja.

1.2.2.2. Muestra

“Parte o subconjunto de la población para llevar a cabo un estudio” (Canales, 2012, p. 146). Como muestra se toma al primer grado, paralelo “A”, conformado por 31 niños/as, a los cuales se aplicó la propuesta “Juegos didácticos para el eficiente empleo de los fonemas por estudiantes de primer grado. Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez.

El primer grado, paralelo “B” está conformado por 19 niñas y 12 niños, dichos estudiantes fueron los que ayudaron para la recolección de la información que se necesitaba. Los criterios seguidos para la selección de la muestra fueron la necesidad de trabajar con un grupo íntegro de estudiantes, lo que descartó la posibilidad de utilizar muestreos aleatorios. Por otra parte, como se aclaró anteriormente, y referenciando a Hernández Sampieri (2010) el cuasi-experimento permite que los sujetos o la muestra, no sea asignada al azar, sino que dichos grupos ya estén formados antes del experimento.

CAPÍTULO II

ANÁLISIS DE DATOS

2.1. Instrumento

Según Hernández (1991), que los mismos, sirven para recoger los datos de la investigación. De la misma manera, el autor manifiesta que un instrumento de medición adecuado, es el que registra los datos observables, de forma que representen verdaderamente a las variables que el investigador tiene por objeto.

2.1.1. Técnica

En opinión de Rodríguez Peñuelas, (2008:10) las técnicas, son los medios empleados para recolectar información, entre las que destacan la observación, cuestionario, entrevistas, encuestas

Para constatar el estado de la enseñanza y el aprendizaje de los fonemas en los niños/as de la Unidad Educativa “Federico Gonzales Suarez” se realizó una ficha de observación antes de la aplicación de la propuesta, es decir, los juegos didácticos y se finalizó con una entrevista. Ambos instrumentos permiten la medición de la variable dependiente que es el eficiente empleo de los fonemas. Así mismo teniendo en cuenta la variable independiente: que es la aplicación de juegos didácticos.

Para lograr mayor objetividad en la medición, la variable se operacionalizó en indicadores, cada uno de los cuales cuenta con su respectiva escala valorativa, como se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 1.
Operacionalización de la variable dependiente

Indicadores	Variable dependiente “Eficiente empleo de los fonemas”		
	Alto	Medio	Bajo
Juegos didácticos que se desarrollan para el eficiente empleo los fonemas desde las Artes Plásticas.	Desarrollo de juegos didácticos estrechamente vinculados con las artes plásticas.	Desarrollo de juegos didácticos poco vinculados con las artes plásticas.	Desarrollo de juegos didáctico no vinculados con las artes plásticas.

Frecuencia con que se desarrollan juegos didácticos para el eficiente empleo los fonemas desde las Artes Plásticas.	Frecuente desarrollo de juegos didácticos vinculados con las artes plásticas.	Poco desarrollo de juegos didácticos vinculados con las artes plásticas.	No desarrollo de juegos didácticos vinculados con las artes plásticas.
Conocimiento de Artes Plásticas para la aplicación de juegos en función de un eficiente empleo los fonemas	Resuelven los juegos adecuadamente a partir de los conocimientos sobre las artes plásticas.	Resuelven a medias los juegos ya que tienen pocos conocimientos sobre las artes plásticas.	No resuelven los juegos adecuadamente ya que no tienen conocimientos sobre las artes plásticas.
Actitud ante el juego a partir de las Artes Plásticas para un eficiente empleo los fonemas	Disfrutan mucho de los juegos.	Disfrutan poco de los juegos.	No disfrutan de los juegos.

Elaborado por: Carla Estefanía Delgado Guillen. (2019)

En el siguiente apartado se detallarán los instrumentos empleados para tomar evidencias de los datos del trabajo investigativo, entre ellas se destacan.

2.1.2. Entrevista

Según Cortés (2012) la información que se logra obtener a través de esta técnica, sirve para efectuar un análisis del problema desde el punto de vista cualitativo. Los elementos importantes para la entrevista son:

- Guía de entrevistas: sirven para contener preguntas abiertas o temas por tratar, los cuales derivan de los indicadores que se deseen explorar
- Libretas de campo: para recopilar información
- Fichas de trabajo: que sirve para vaciar la información y facilitar su manejo
- Grabadora: cuando el investigador lo considere necesario.

El instrumento de entrevista se aplicó a la docente de primer grado para interpretar su preparación didáctica al dar tratamiento a los contenidos relacionados con los fonemas. Esta entrevista va a permitir ampliar y profundizar el tema; cabe mencionar que las preguntas fueron de respuestas abiertas. (Ver anexo 1)

2.1.3. Observación directa

“La observación es un método fundamental de toda investigación, en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos” (Deza & Muñoz, 2012, p.66).

Se ha utilizado la observación directa para poder entender mejor la enseñanza y aprendizaje actual de los fonemas en el primer grado en la Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez. Según Deza & Muñoz (2012) la observación directa es la inspección que se hace a un fenómeno en el contexto que se presenta, para de este modo poder examinar todos los aspectos. Se tuvo contacto directo con el hecho a partir del empleo de una ficha de observación, donde se destacan puntos que son necesarios para recompilar la información necesaria. (Ver anexo 2)

2.1.4. Prueba de diagnóstico (pre-prueba)

Dentro de la prueba pedagógica en primera instancia se aplicó la pre-prueba o prueba diagnóstica. Esto permitió valorar el rendimiento de los estudiantes con relación al aprendizaje de los fonemas y cómo ha sido la enseñanza. (Ver anexo 3)

2.1.5. Prueba objetiva (post-prueba)

Este instrumento se aplicó a los estudiantes miembros de la muestra para verificar si el conocimiento en los niños de primer grado se mantiene o se ha superado luego de aplicada la propuesta o sea, para contrastar si es eficiente o no el empleo de los fonemas luego del desarrollo de los juegos didácticos organizados para la intervención. Hernández (2012) citando a Weirisma y Jurs (2008) sugieren que las post-pruebas se deben administrar inmediatamente después que concluya el experimento. (Ver anexo 7)

2.1.6. Técnica de análisis de datos

A través del análisis de los datos se podrá llegar a las conclusiones o resultados que arrojan los instrumentos. Como lo dice Niño (2011) citando a Cerda (2000) se “conceptualiza las relaciones, conclusiones, consecuencias y resultados que surjan de la información obtenida p.103.

2.1.6.1. Análisis porcentual

Se procedió a realizar una revisión minuciosa de los datos empíricos obtenidos a partir de la aplicación de los instrumentos en la etapa de diagnóstico y después de la intervención con la propuesta, teniendo en cuenta los criterios de la docente y de los miembros de la muestra. Para ello se empleó el análisis porcentual. Balestrini (2003) señala que "se debe considerar que los datos tienen su significado únicamente en función de las interpretaciones que les da el investigador, ya que de nada servirá abundante información si no se somete a un adecuado tratamiento analítico". Además, se utilizará el programa Microsoft Excel que permite representar los datos obtenidos mediante tablas y gráficos.

2.1.6.2. Estadística descriptiva

Cortés (2012) afirma que la estadística descriptiva consiste en describir los datos, los valores o las puntuaciones obtenidas para cada variable; es decir organiza y resume datos.

Se ha utilizado en este trabajo de investigación la estadística descriptiva como apoyo para interpretar los resultados y poder analizarlos de una manera ordenada y eficiente, ya que comprende métodos de recolección, descripción visualización y resumen de datos.

“La estadística descriptiva es la ciencia que, sistematiza, recoge, ordena y presenta datos referentes a un fenómeno estudiado” (Deza & Muñoz, 2012, p.87).

2.2. Resultados

2.2.1. Discusión y Análisis de los resultados

En este capítulo se presentan los resultados obtenidos en la investigación. Estos están en correspondencia con los objetivos formulados y a su vez contribuyeron a responder las preguntas científicas planteadas en la delimitación del problema. De esta manera se presentan cuatros resultados. En la siguiente tabla se puede apreciar con claridad un resumen de dicha relación.

Tabla 2.
Relación entre preguntas científicas – objetivos – resultados

Preguntas	Objetivos	Resultados
¿Qué supuestos teóricos y metodológicos existen en función a la enseñanza y el aprendizaje de los fonemas para estudiantes de primer grado en la Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez?	Constatar los supuestos teóricos y metodológicos existentes en función a la enseñanza y el aprendizaje de los fonemas para estudiantes de primer grado en la Educación General Básica.	En función a los fonemas existen diferentes métodos para su enseñanza y aprendizaje los cuales son: sintético, analítico y mixto.
¿En qué estado se encuentra el aprendizaje de los fonemas en estudiantes de primer grado den la Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez?	Caracterizar el estado en que se encuentra el aprendizaje en función a los fonemas en los estudiantes de primer grado en la Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez.	En la Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez el estado del conocimiento de los fonemas en estudiantes de primer grado es medio.
¿Qué juegos didácticos diseñar para la enseñanza y el aprendizaje de los fonemas en estudiantes de primer grado en la Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez?	Diseñar juegos didácticos que puedan facilitar la enseñanza y el aprendizaje de los fonemas a partir de la educación plástica para estudiantes de primer grado en la Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez.	Se diseñan juegos didácticos a partir de las artes plásticas para una mayor comprensión los fonemas
¿Cómo evaluar los resultados de la enseñanza y aprendizaje de los fonemas en estudiantes de primer grado en la Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez después de aplicada la propuesta?	Evaluar los resultados de aprendizaje en función de los fonemas a los estudiantes de primer grado de EGB en la Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez, después de aplicada la propuesta.	Se evalúan los resultados a partir de una observación directa después de haber aplicado la propuesta.

Fuente: Investigación bibliográfica, Santo Domingo, 2019

La investigación se desarrolló en el periodo 2018-2019. Para contribuir a la enseñanza y aprendizaje de los fonemas en los estudiantes de primer grado de EGB en la Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez fue necesario desarrollar juegos didácticos en cuatro etapas. La primera etapa se desarrolló en función de los supuestos teóricos y metodológicos existentes, en función de la enseñanza y aprendizaje de los fonemas, se realizó una investigación bibliográfica para obtener toda la información necesaria.

La segunda etapa correspondió a caracterizar el estado en que se encuentra el aprendizaje en función de los fonemas, para ello se aplicó una entrevista a la docente del grado, una ficha de observación en una clase de lenguaje y comunicación y una preprueba a los estudiantes para determinar dicho estado. La tercera etapa se concibió el diseño y ejecución de juegos didácticos a partir de las artes plásticas y finalmente en la última etapa se evaluó el aprendizaje de los fonemas mediante una post-prueba.

Cabe recalcar que cada etapa se encuentra en función de los objetivos que dirigen esta investigación.

2.2.2. Primer resultado

2.2.2.1. Supuestos teóricos y metodológicos existentes en función de la enseñanza y el aprendizaje de los fonemas

Este resultado se obtuvo en correspondencia con la primera pregunta y el primer objetivo de investigación. Toda la investigación que conforma el primer resultado se encuentra plasmado en el marco teórico, cuyos fundamentos más importantes a considerar fueron: la definición, origen, evolución y enseñanza de los fonemas y la eficiencia en la educación; la didáctica en primer grado de E.G.B; las artes plásticas; el juego como importancia, utilidad en la escuela y la relación con las artes plásticas y en la E.G.B y por último el juego didáctico.

El propósito fundamental de evidenciar dentro del marco referencial los supuestos teóricos y metodológicos que existen en función de la enseñanza y el aprendizaje de los fonemas es porque nos permite orientar, guiar y ampliar el estudio de investigación, para evitar errores y descubrir las relaciones del problema con las teorías ya existentes. Schanzer (2015) citando a Hernández Sampieri comenta que la necesidad del marco referencial dentro de una investigación es el de orientar sobre cómo habrá de realizarse el estudio, para poder interpretar los resultados que arrojen dicha investigación.

2.2.3. Segundo resultado

Este resultado se obtuvo en correspondencia con la segunda pregunta y el segundo objetivo de investigación. Todas las acciones desarrolladas en esta etapa estuvieron enfocadas en caracterizar el estado en que se encuentra el aprendizaje en función de los fonemas en los estudiantes de primer grado en la Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez.

2.2.3.1. Análisis de la entrevista aplicada a la docente de primer grado paralelo “B” de la Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez previo a la intervención

Las preguntas que conforman la entrevista están en correspondencia con los indicadores formulados para medir la variable dependiente: Eficiente empleo de los fonemas, como se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 3.
Preguntas de la entrevista que responden a los indicadores

Indicadores	Preguntas que responden al indicador
Juegos didácticos que se desarrollan para el eficiente empleo de los fonemas desde las Artes Plásticas.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Tiene conocimiento sobre los juegos didácticos? Argumente con ejemplos. ➤ ¿Qué opina sobre las clases donde se enseña a partir de juegos didácticos? ➤ ¿Utiliza juegos didácticos en sus clases para la enseñanza y el aprendizaje de los fonemas? Argumente.
Frecuencia con que se desarrollan juegos didácticos para el eficiente empleo de los fonemas desde las Artes Plásticas.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Con qué frecuencia utiliza los juegos didácticos para dicha enseñanza? ➤ ¿Cuáles son las regularidades en el comportamiento de sus estudiantes durante el desarrollo de juegos didácticos vinculados con las artes plásticas?
Conocimiento de Artes Plásticas para la aplicación de juegos en función de un eficiente empleo de los fonemas.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Conoce sobre las Artes Plásticas? Argumente. ➤ ¿Qué características tienen los materiales de apoyo que más emplea en sus clases? ➤ ¿Considera que los juegos didácticos a partir de las artes plásticas son útiles para enseñar y aprender los fonemas? Argumente.
Actitud ante el juego a partir de las Artes Plásticas para un eficiente empleo de los fonemas.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Considera de utilidad que se le suministre un conjunto de juegos didácticos previamente diseñados para el adecuado aprendizaje de los fonemas a partir de las Artes Plásticas? Argumente.

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, 2019

Los resultados obtenidos a partir de la aplicación de este instrumento se describen a continuación.

1. Pregunta 1: ¿En qué rama del saber es su especialización? Argumente por qué la escogió.

Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación General Básica. Escogí la carrera de docente en primer lugar porque me agrada desde muy joven y en segundo lugar por la oportunidad de trabajo que se me presentó a temprana edad.

2. Pregunta 2: La preparación didáctica es fundamental para el docente, influye, mucho. ¿Considera que está preparada para su labor docente? Argumente teniendo en cuenta los años de experiencia.

Es muy importante la preparación didáctica, pero considero que mucho más me he formado a partir de la experiencia, el día a día donde se van adquiriendo nuevas estrategias en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

3. Pregunta 3: ¿Se siente a gusto trabajando en esta unidad educativa? ¿Por qué?

Sí, estoy muy a gusto, ya que tengo el apoyo de mis compañeros (as) y la orientación del proceso educativo de autoridades de consejo académico y del plantel.

4. Pregunta 4: ¿Tiene conocimiento sobre los juegos didácticos? Argumente con ejemplos.

Los juegos didácticos son estrategias de aprendizaje muy llamativo y divertido para los niños como: crucigramas, sopas de letras, rompecabezas, laberintos, bingos, juegos matemáticos, dominó y otros.

5. Pregunta 5: ¿Qué opina sobre las clases donde se enseña a partir de juegos didácticos?

Son clases más llamativas para los estudiantes, fomentan la creatividad y el desarrollo de habilidades a través del juego.

6. Pregunta 6: ¿Utiliza juegos didácticos en sus clases para la enseñanza y el aprendizaje de los fonemas? Argumente.

Muchas veces sí, ya que nos ayudan mucho en el trabajo con los niños de primer año. Fichas con fonemas y dibujos, actividades de escritura (rasgos caligráficos), canciones, fichas de identificación de fonemas.

7. Pregunta 7: ¿Con qué frecuencia utiliza los juegos didácticos para dicha enseñanza?

Algunas veces

8. Pregunta 8: ¿Cuáles son las regularidades en el comportamiento de sus estudiantes durante el desarrollo de juegos didácticos vinculados con las artes plásticas?

Les agrada mucho y ayuda a mantenerlos en actividad mejorando su comportamiento.

9. Pregunta 9: ¿Conoce sobre las Artes Plásticas? Argumente.

Artes plásticas son expresiones artísticas, pintura, dibujos, esculturas, dar forma y ser creativos. Uso de materiales como: plastilina, lana, papel, pinturas, etc

10. Pregunta 10: ¿Qué características tienen los materiales de apoyo que más emplea en sus clases?

Los más utilizados son: cartulinas, plastilina, revistas, carteles, mapas, colores, fotografías, láminas, cuentos, letras, números, figuras geométricas.

11. Pregunta 11: ¿Considera que los juegos didácticos a partir de las artes plásticas son útiles para enseñar y aprender los fonemas? Argumente.

Sí, es la mejor estrategia para enseñar a los niños pequeños los fonemas.

12. Pregunta 12: ¿Considera de utilidad que se le suministre un conjunto de juegos didácticos previamente diseñados para el adecuado aprendizaje de los fonemas a partir de las Artes Plásticas? Argumente.

Considero de mucha ayuda para consolidar el aprendizaje de fonemas en los niños de primer año al término del año lectivo.

- **Interpretación**

Al interpretar la información brindada por la docente de primer grado paralelo “B”, se pudo hacer un análisis cualitativo a partir de los indicadores esenciales que determinan cada pregunta.

Se puede ubicar al primer indicador, juegos didácticos que se desarrollan para el eficiente empleo de la enseñanza de los fonemas desde las artes plásticas, en un nivel medio contrastar con la ficha de observación, ya que manifiesta en la preguntas 4,5 y 6 que conoce sobre los juegos didácticos y expone ejemplos; opina que en las clases donde se utiliza el juego como medio de enseñanza se desarrollan más habilidades y la creatividad y que muchas veces

utiliza juegos didácticos para la enseñanza de los fonemas, aunque en la ficha de observación el uso de los juegos didácticos lo hace de nivel medio.

El segundo indicador de la entrevista que es la frecuencia con que se desarrollan juegos didácticos para el eficiente empleo de los fonemas desde las artes plásticas, se encuentra en nivel alto en contraste con la ficha de observación, ya que explica en las preguntas 7 y 8 que algunas veces utiliza los juegos didácticos y que el comportamiento de sus estudiantes mejora al efectuarse dichos juegos.

El tercer indicador es sobre el conocimiento de artes plásticas para la aplicación de juegos en función de un eficiente empleo de los fonemas se estima en un nivel medio en contraste con los supuestos teóricos y metodológicos, puesto que en las preguntas 9,10 y 11 a la docente se le pregunta sobre el conocimiento de las artes plásticas , si son útiles en los juegos didácticos y que caracterice algunos materiales que emplea en las clases, y ella responde en nivel medio ya que define al arte plástico como expresiones artísticas, que se la considera como estrategia de enseñanza y sus medios más utilizados son los materiales más básicos como cartulina, lana, láminas. Esto es corroborado y ampliado en el primer resultado.

El último indicador que es de actitud ante el juego a partir de las artes plásticas para un eficiente empleo de la enseñanza de los fonemas se lo ubica en nivel alto ya que en la pregunta 12 la docente manifiesta de mucha ayuda que se le suministre un conjunto de juegos didácticos previamente diseñados para el aprendizaje de los fonemas a partir de las artes plásticas.

2.2.3.2. Análisis de la ficha de observación aplicada a la docente en una clase de lenguaje de primer grado paralelo “B” de la Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez

Este resultado se obtuvo en correspondencia con la segunda pregunta y el segundo objetivo de investigación. Todas las acciones desarrolladas en esta etapa estuvieron enfocadas en caracterizar el estado en que se encuentra el aprendizaje en función de la enseñanza de los fonemas en los estudiantes de primer grado en la Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez.

Los aspectos de la ficha de observación están en correspondencia con los indicadores formulados para medir la variable dependiente: Eficiente empleo de enseñanza de los fonemas como se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 4.
Aspectos de la ficha de observación que responden a los indicadores

Indicadores	Aspectos que responden al indicador
Juegos didácticos que se desarrollan para el eficiente empleo de los fonemas desde las Artes Plásticas.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utiliza el juego didáctico y las artes plásticas en las clases de lengua. ➤ Las Actividades dentro de la clase se desarrollan de forma dinámica. ➤ Se desarrollan juegos didácticos a partir de las Artes Plásticas para el adecuado empleo de los fonemas.
Frecuencia con que se desarrollan juegos didácticos para el eficiente empleo los fonemas desde las Artes Plásticas.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realiza juegos didácticos para explicar sus clases.
Conocimiento de Artes Plásticas para la aplicación de juegos en función de un eficiente empleo de los fonemas.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Desarrolla juegos didácticos a partir del empleo de las Artes Plásticas.
Actitud ante el juego a partir de las Artes Plásticas para un eficiente empleo de los fonemas.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Motiva a los estudiantes al inicio de su clase. ➤ Hace preguntas sobre la clase anterior. ➤ Los estudiantes participan activamente. ➤ Los estudiantes se involucran más en las actividades que son vinculadas con las Artes Plásticas. ➤ Los estudiantes disfrutan las actividades cuando se desarrollan a partir de juegos didácticos.

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, 2019

Los resultados obtenidos a partir de la aplicación de este instrumento se describen a continuación en la siguiente tabla.

Tabla 5.
Resultados Ficha de observación

ASPECTOS	OPCIONES		
	Alto	Medio	Bajo
1. Motiva a los estudiantes al inicio de su clase.	x		
2. Hace preguntas sobre la clase anterior.	x		
3. Los estudiantes participan activamente.	x		
4. Realiza juegos didácticos para explicar sus clases.		X	
5. Utiliza el juego didáctico y las artes plásticas en las clases de lenguaje y comunicación		X	
6. Las Actividades dentro de la clase se desarrollan de forma dinámica.		X	
7. Desarrolla juegos didácticos a partir del empleo de las Artes Plásticas.		x	
8. Los estudiantes disfrutan las actividades cuando se desarrollan a partir de juegos didácticos.		x	
9. Los estudiantes se involucran más en las actividades que son vinculadas con las Artes Plásticas.			x
10. Se desarrollan juegos didácticos a partir de las Artes Plásticas para el adecuado empleo de enseñanza de los fonemas.		x	

- **Interpretación**

A juzgar por los resultados obtenidos se puede comprobar que la docente de primer grado paralelo “B” de Educación General Básica en la mayoría de aspectos cumple en un nivel medio la realización de actividades o juegos didácticos dentro de su clase de lenguaje y comunicación, asimismo actividades que sean relacionadas con las Artes Plásticas, aunque si presenta una valoración alta en cuanto a la motivación de sus estudiantes. En la tabla se puede observar que el único punto con una valoración baja es el desenvolvimiento que tienen los estudiantes con las Artes Plásticas, esto se da al desconocer cuál es su uso correcto.

2.2.3.3. Análisis de la preprueba o prueba diagnóstica aplicada a los estudiantes de primer grado paralelo “B” de la Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez

Este resultado se obtuvo en correspondencia con la segunda pregunta y el segundo objetivo de investigación. Todas las acciones desarrolladas en esta etapa estuvieron enfocadas en caracterizar el estado en que se encuentra el aprendizaje en función de los fonemas en los estudiantes de primer grado en la Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez.

Las preguntas que conforman la pre-prueba o prueba diagnóstica están en correspondencia con los indicadores formulados para medir la variable dependiente: Eficiente empleo de los fonemas, como se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 6.
Preguntas de la evaluación diagnóstica (pre-prueba) que responden a los indicadores

Indicadores	Preguntas que responden al indicador
Juegos didácticos que se desarrollan para el eficiente empleo de los fonemas desde las Artes Plásticas.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Forma un fonema de tu nombre y apellido con la plastilina en el siguiente cuadrado. ➤ Une las silabas para descubrir la imagen.
Conocimiento de Artes Plásticas para la aplicación de juegos en función de un eficiente empleo de los fonemas.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Marca con una X la figura que NO empieza con el fonema M ➤ Selecciona el dibujo de acuerdo al fonema mencionado ➤ Completa con la forma del fonema que falta.
Actitud ante el juego a partir de las Artes Plásticas para un eficiente empleo de los fonemas.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Te gusta que en la escuela se hagan juegos para aprender mejor? Marca con una x la carita que represente mejor tu respuesta. ➤ Dibuje el ejercicio que más te gusto resolver. ➤ Pinta el material que más te guste utilizar en clase.

Los resultados obtenidos a partir de la aplicación de este instrumento se describen a continuación en las siguientes tablas y gráficos.

1. Pregunta N° 1: Forma un fonema (consonante) de tu nombre y apellido con la plastilina en el siguiente cuadrado

Tabla 7.
Pregunta N°1

Opciones	Muestra	Porcentaje
Alto	11	42%
Medio	0	0%
Bajo	20	58%
Total	31	100%

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

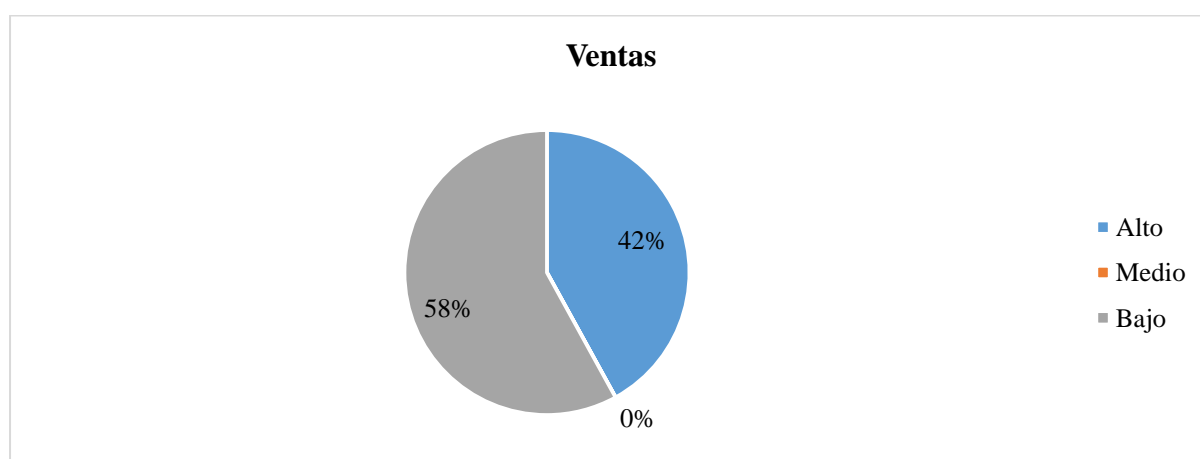


Figura 3. Forma un fonema (consonante) de tu nombre y apellido con la plastilina en el siguiente cuadrado

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

Interpretación

Al analizar los resultados obtenidos y mostrados en la tabla y gráfico anteriores se puede constatar que el estado de aprendizaje sobre la escritura de los fonemas se encuentra en un nivel bajo, ya que solo 11 miembros de la muestra, es decir un 42% lo resuelve muy bien sin mezclar las consonantes con las vocales y no confunden una vocal con otra letra del abecedario; en tanto 20 miembros de la muestra, es decir 58%, presentan dificultades para identificar y formar una consonante de su nombre y apellido con la plastilina en el cuadrado. Por lo tanto, esta primera pregunta muestra que no todos los estudiantes de primer grado, logran diferenciar las letras mayúsculas de las minúsculas.

2. Pregunta N° 2: ¿Te gusta que en la escuela se hagan juegos para que aprendas mejor?
 Marca con una X la carita que represente mejor tu respuesta.

Tabla 8.
Pregunta N°2

Opciones	Muestra	Porcentaje
Alto	31	100%
Medio	0	0%
Bajo	0	0%
Total	31	100%

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

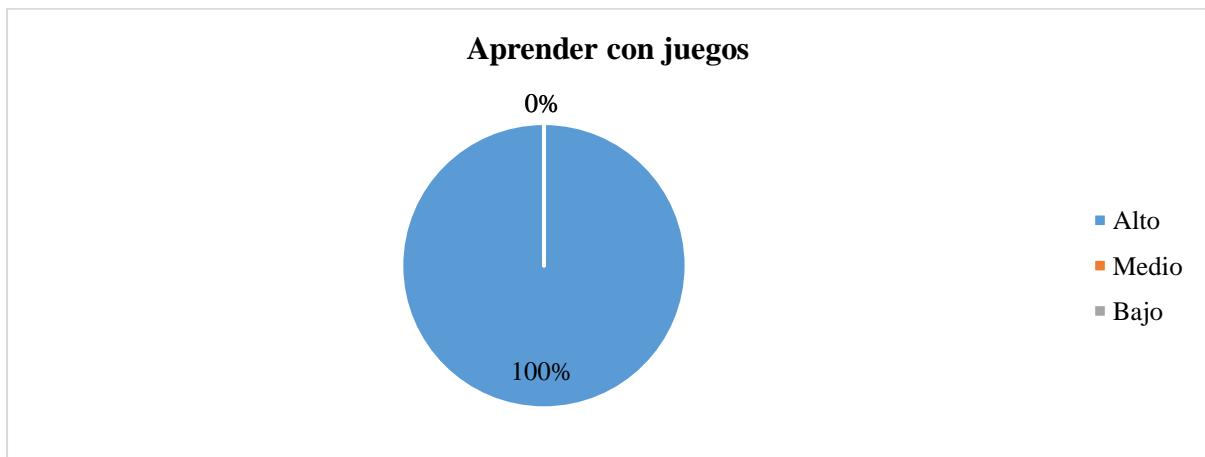


Figura 4. Pregunta 2: ¿Te gusta que en la escuela se hagan juegos para que aprendas mejor? Marca con una X la carita que represente mejor tu respuesta.

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

Interpretación

Al analizar los resultados obtenidos y mostrados en la tabla y gráfico anteriores se puede constatar que el estado de aprendizaje mediante juegos se encuentra en un nivel alto, ya que todos los 31 miembros de la muestra, en un 100% contestan mediante una cara feliz que requieren de juegos para aprender o reforzar contenidos, en este caso sobre los fonemas del abecedario. Por lo tanto, esta segunda pregunta muestra que los estudiantes de primer grado solicitan la incorporación de juegos en sus aprendizajes.

3. Pregunta 3: Marca con una X la figura que NO empieza con el fonema m.

Tabla 9.
Pregunta N°3

Opciones	Muestra	Porcentaje
Alto	30	99%
Medio	0	0%
Bajo	1	1%
Total	31	100%

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

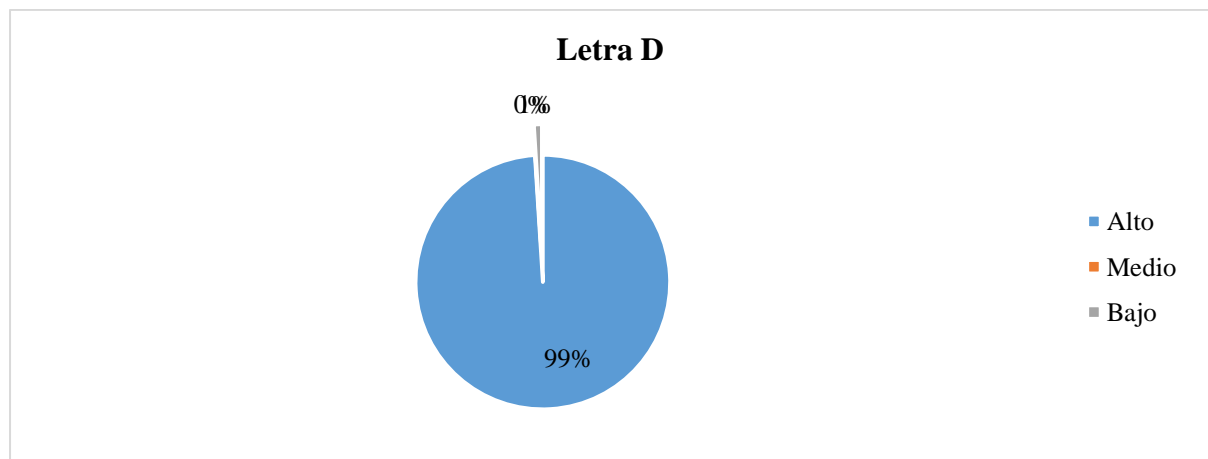


Figura 5. Pregunta 3: Marca con una X la figura que NO empieza con el fonema m.

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

Interpretación

Al analizar los resultados obtenidos y mostrados en la tabla y gráfico anteriores se puede apreciar que los 30 miembros de la muestra, en un 99% marcan la respuesta de manera correcta, colocando a la mayoría en un nivel alto, mientras que 1 miembro de la muestra, en un 1% se equivoca en la respuesta lo que denota en un nivel bajo. Por lo tanto, esta tercera pregunta muestra que los estudiantes de primer grado conocen muy bien los elementos u objetos que empiezan con el fonema m.

4. Pregunta N° 4: Pinta el material que más te gusta utilizar en clase.

Tabla 10.

Pregunta N°5

Opciones	Muestra	Porcentaje
Alto	31	100%
Medio	0	0%
Bajo	0	0%
Total	31	100%

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

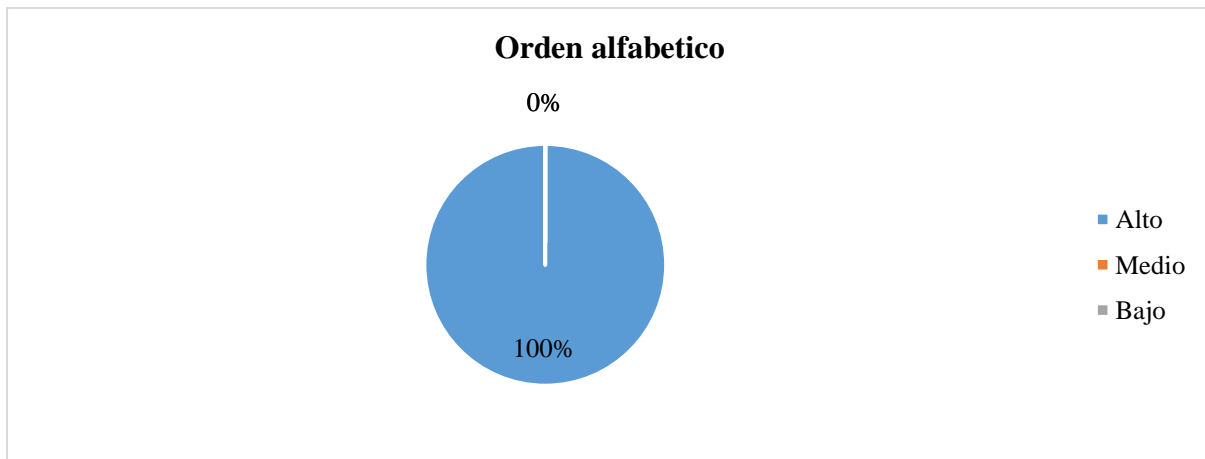


Figura 6. Pregunta 5: Pinta el material que más te gusta utilizar en clase.

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

Interpretación

Al analizar los resultados obtenidos y mostrados en la tabla y gráficos anteriores se puede evidenciar que el material de Artes Plásticas (lápices de colores, temperas y plastilina) se encuentra en un nivel alto, ya que todos los 31 miembros de la muestra en un 100% colorean los materiales de Artes Plásticas que más les gusta utilizar en clase. Por lo tanto, esta cuarta pregunta muestra que los estudiantes de primer grado si utilizan estos materiales para el desarrollo de su aprendizaje.

5. Pregunta 5.- Selecciona la imagen de acuerdo a la pronunciación del fonema

Tabla 11.
Pregunta N°5

Opciones	Muestra	Porcentaje
Alto	25	81%
Medio	4	13%
Bajo	2	6%
Total	31	100%

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

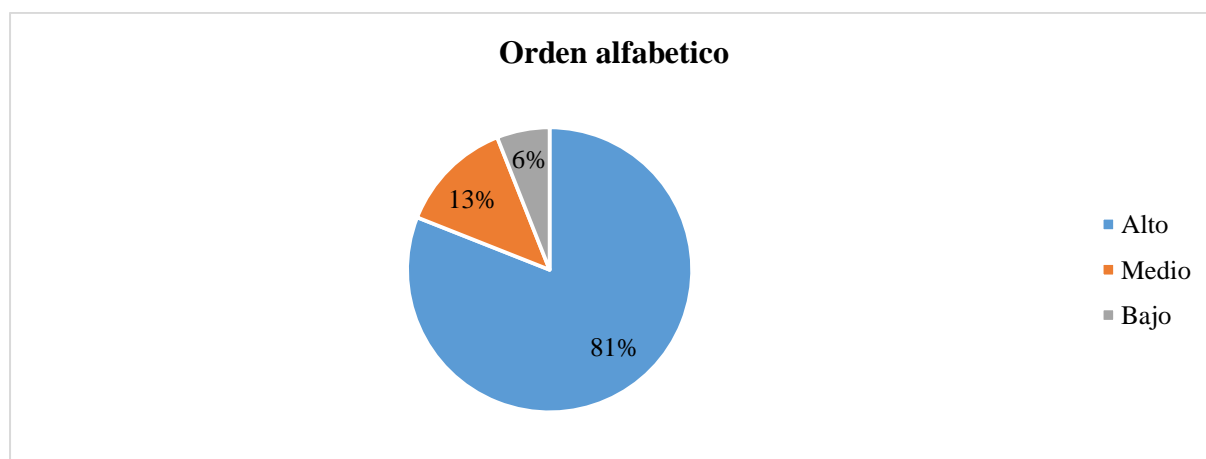


Figura 7. Pregunta 6: Selecciona la imagen de acuerdo a la pronunciación del fonema

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

Interpretación

Al analizar los resultados obtenidos y mostrados en la tabla y gráfico anteriores se puede constatar que al seleccionar los dibujos de animales los 25 miembros de la muestra, en un 81% realizan el ejercicio a nivel alto; 4 miembros de la muestra que son el 13% realizan el ejercicio a un nivel medio, es decir que se evidencian un error al identificar los fonemas de las letras y los 2 miembros de la muestra que son un 6% realizan el ejercicio a un nivel bajo que quiere decir que no identifican las consonantes de manera correcta. Por lo tanto, está quinta pregunta muestra que la mayoría de estudiantes de primer grado logran el ejercicio en un nivel alto a excepción de dos estudiantes.

6. Pregunta 6: Une con una línea la imagen con la gráfica correspondiente.

Tabla 12.
Pregunta N°9

Opciones	Muestra	Porcentaje
Alto	30	99%
Medio	0	0%
Bajo	1	1%
Total	31	100%

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

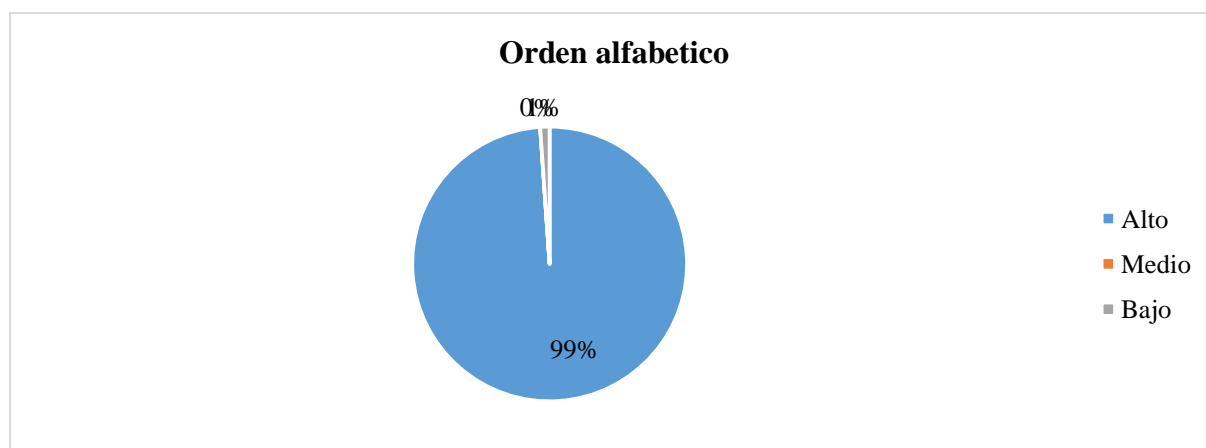


Figura 8. Pregunta 4: Une con una línea la imagen con el nombre correspondiente.

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

Interpretación

Al analizar los resultados obtenidos y mostrados en la tabla y gráfico anteriores se puede evidenciar que la unión de la imagen con el nombre se encuentra en nivel alto para los 30 miembros de la muestra, en un 99% los cuales realizan el ejercicio sin ninguna dificultad, mientras que 1 miembro de la muestra, en un 1% demuestra que no pudo realizar correctamente el ejercicio. Por lo tanto, esta sexta pregunta refleja que los estudiantes de primer grado logran en su casi totalidad la unión de la imagen con el respectivo nombre.

7. Pregunta 7: Encuentra el camino correcto del dibujo con el fonema y haz el recorrido con la plastilina.

Tabla 13.
Pregunta N°10

Opciones	Muestra	Porcentaje
Alto	31	100%
Medio	0	0%
Bajo	0	0%
Total	31	100%

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

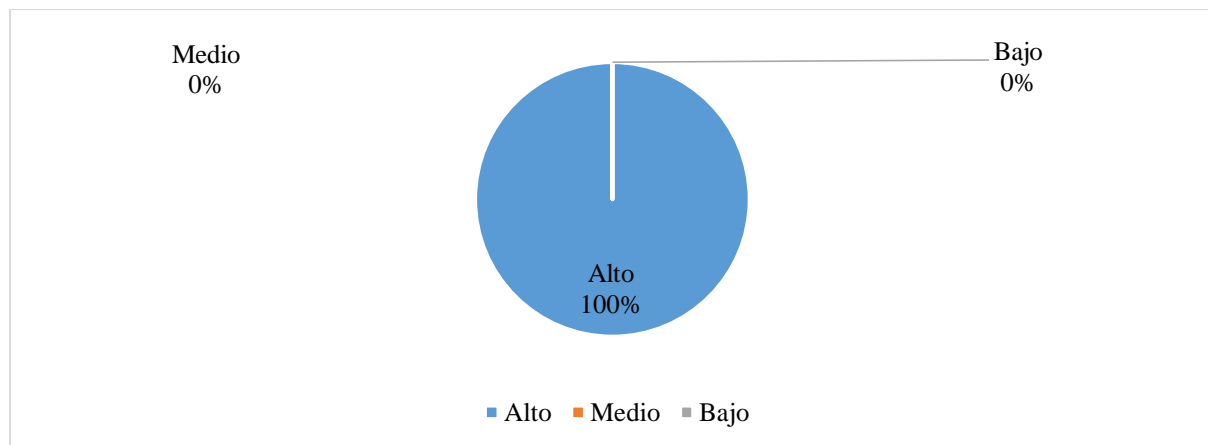


Figura 9. Pregunta 5: Encuentre el camino correcto del dibujo con el fonema y haz el recorrido con la plastilina.

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

Interpretación

Al analizar los resultados obtenidos y mostrados en la tabla y gráfico anteriores se puede constatar que al encontrar el camino correcto del dibujo con el fonema y hacer el recorrido con la plastilina, los 31 miembros de la muestra, en un 100% se encuentran en un nivel alto, ya que se ejecuta el ejercicio sin ningún problema y de manera correcta. Por lo tanto, esta séptima pregunta muestra que los estudiantes de primer grado logran en totalidad la forma del fonema del animalito con plastilina.

Pregunta 8: Dibuje la actividad que más te gustó resolver.

Tabla 14.
Pregunta N°11

Opciones	Muestra	Porcentaje
Pregunta 1	0	0%
Pregunta 2	0	0%
Pregunta 3	1	3%
Pregunta 4	2	6%
Pregunta 5	5	16%
Total	31	

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

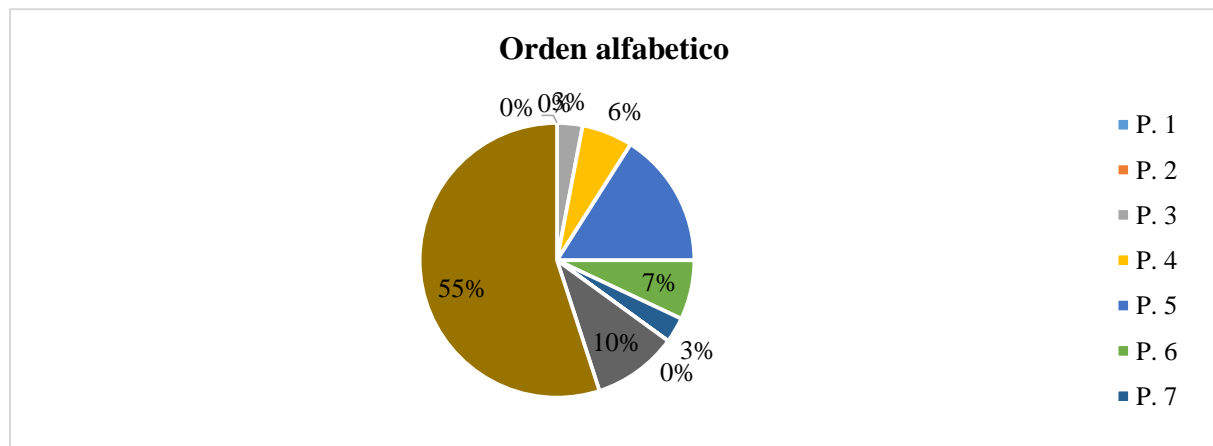


Figura 10. Pregunta 11: Escribe el número del ejercicio que más te gustó resolver.

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

Interpretación

Al analizar los resultados obtenidos y mostrados en la tabla y gráfico anteriores se puede constatar que el ejercicio que más les gustó resolver a los 17 miembros de la muestra en un 55% fue la actividad o pregunta 5 que es “Encuentra el camino correcto del dibujo con el fonema y hacer el recorrido con plastilina” Esta pregunta se realizó principalmente para saber si los estudiantes les gusta trabajar con materiales plásticos, en este caso fue la plastilina. Por lo tanto, estas cinco preguntas muestran que los estudiantes de primer grado, la mitad de los estudiantes optan por los ejercicios que involucran las Artes Plásticas.

CAPÍTULO III

PROPUESTA

PROPUESTA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL EMPLEO DE LOS FONEMAS POR ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO UNIDAD EDUCATIVA FEDERICO GONZALES SUAREZ.

3.1. Datos informativos

Institución Ejecutora

Instituto Tecnológico Superior Japón

Beneficiarios

Las niñas y los niños de primero año de preparatoria de Educación Básica

Institución

Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez

Ubicación

Ciudad: Santo Domingo de los Colorados

Cantón: Santo Domingo de los Colorados

Provincia: Santo Domingo de los Tsáchilas

Tiempo estimado de ejecución: Duración mínima 5 meses.

Responsable: Carla Delgado

3.2. Introducción

Esta propuesta fue creada en correspondencia con la tercera pregunta y tercer objetivo de investigación. Todos los juegos desarrollados en esta etapa estuvieron enfocados en cómo diseñarlos y utilizarlos para la eficiente enseñanza y aprendizaje de las vocales en estudiantes de primer grado en la Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez.

3.3. Objetivo

Ejercitar habilidades físicas e intelectuales relacionadas con el eficiente empleo de los fonemas a partir de juegos didácticos para la necesaria fijación de los conocimientos.

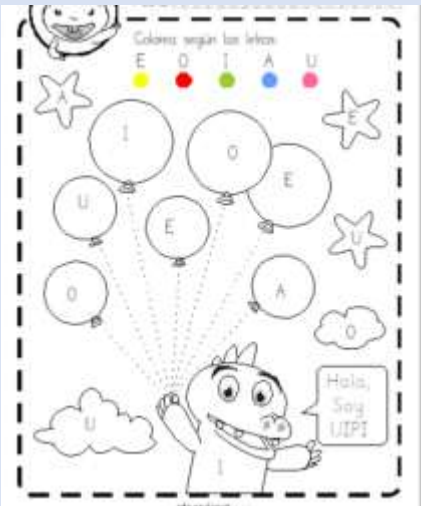
3.4. Descripción de la propuesta

Esta propuesta consiste en la integración de varios juegos que en un ambiente didáctico favorecen a el desarrollo de habilidades que el niño necesitará más adelante, se pretende brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional, y desarrollar destrezas en donde el niño posee mayor dificultad mediante los juegos didácticos, para el reconocimiento de fonemas por estudiantes de primer grado en la Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez.

JUEGOS DIDÁCTICOS


“GLOBI FONEMAS DE COLORES”

Juego “Gobi fonemas de colores”

Título de la actividad: Encuentra la pareja	
Área de Conocimiento: Comunicación Verbal y no Verbal	Contenido: fonemas vocálicos
Objetivos: Descubrir pares de las mismas vocales mayúsculas en los globitos, mediante el juego “Globi fonemas de colores” para luego colorearlas según corresponda.	
Audiencia a la cual va dirigido: Alumnos de primer grado.	Número de jugadores:
Duración: 50 minutos	Materiales utilizados: <ul style="list-style-type: none"> • Fichas de imagen de globos con los fonemas A, E, I, O, U • Pintura dactilar
Técnicas implementadas: <ul style="list-style-type: none"> • Dáctilo-pintura, Utilización del dedo índice 	
Instrucciones	
<ul style="list-style-type: none"> - Inflar varios globos grandes de colores y dibujarles los fonemas A, E, I, O, U armando pares por colores y letras y colgarlos en cordeles en el salón. - Luego invitar a los niños y niñas a buscar e identificar los pares iguales de globos que tengan dibujados los fonemas A, E, I, O, U al escuchar la consigna de la maestra. - Entregar a los niños palillos de dientes y jugar a reventar los globos que tengan los fonemas A, E, O. - Entregar afiches con la imagen de globitos con los fonemas A,E,I,O,U - Invitar a los niños y niñas a colorear los globos de colores según las letras. - Solicitar pronunciar cada vocal de acuerdo al globo que indique o muestre la maestra. 	
	
Valoración del rendimiento: Identifica fonemas A, E, I, O,U.	

“EL SONIDO FINAL”

Juego “completa el sonido final”

Título de la actividad: el sonido final del fonema m	
Área de Conocimiento: Comunicación verbal y no Verbal	Contenido: Vocales y sus sonidos
Objetivos: Reconocer cada imagen y pronunciar su nombre identificando el ultimo sonido de la palabra, mediante el juego “el sonido final” para recortar las letras y pegarla según corresponde completando el sonido final de cada palabra	
Audiencia a la cual va dirigido: Alumnos de primer grado.	Número de jugadores:
Duración: 30 minutos.	Materiales utilizados: <ul style="list-style-type: none"> • Fichas • Fichas de “Dominó imágenes vocales y fonemas”
Técnicas implementadas: <ul style="list-style-type: none"> • Recorte de letras según su sonido final 	
Instrucciones	
<ul style="list-style-type: none"> - Se entregará a cada estudiante fichas en las cuales aparece por un lado la vocal y el fonema, por el otro un animal, fruta, objeto. - El estudiante deberá colocar cada ficha sobre la mesa y buscar la última letra que se pronuncia al decir el nombre de la imagen de animal, fruto u objeto, logrando relacionar imagen, sonido, palabra. - Se divide al grado en grupos de 4 estudiantes, alrededor de una mesa o sentados en el piso. - Se reparten, a cada estudiante jugador, las fichas donde están las vocales, fonemas y las imágenes con su respectivo nombre. - Por turnos deberán pronunciar el fonema, vocal para seleccionar y pegar donde corresponda - El juego termina cuando todos los estudiantes hayan logrado pegar la letra del nombre de la imagen al identificar el último sonido completando la palabra. 	
	
Valoración del rendimiento: identificar las letras según su ultimo sonido relacionándolo con la imagen	

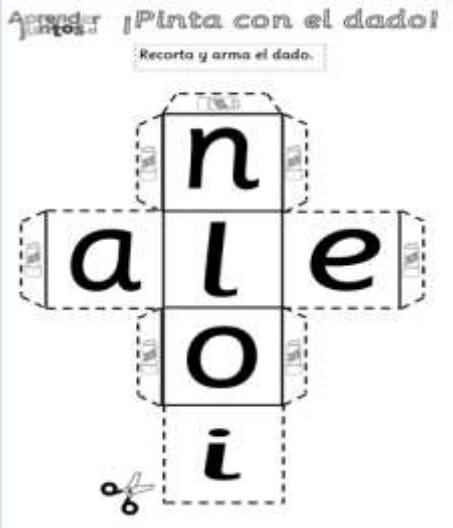
“PUZLES DE FONEMAS SILÁBICOS”

Juego “Puzles silábicos”

Título de la actividad: Puzles silábicos	
Área de Conocimiento: Expresión y Comunicación	Contenido: fonemas silabas
Objetivos: relacionar la imagen y las silaba por su sonido para luego jugar a unir los puzles y descubrir que animal es	
Audiencia a la cual va dirigido: Alumnos de primer grado.	Número de jugadores:
Duración: Primera fase: 40 minutos.	Materiales utilizados: <ul style="list-style-type: none"> • Alfombra • Puzles
Técnicas implementadas: <ul style="list-style-type: none"> • Unir puzles • armado 	
Instrucciones	
Entregar a cada estudiante varios puzles de imágenes de animales con sus nombres luego invitar a buscar la otra pieza de puzle y armar la imagen que corresponde reproduciendo el sonido de cada fonema silábico.	
Valoración del rendimiento: buscar el puzle correcto seguido de sonido de la silaba para lograr descubrir la frase y armar la imagen.	

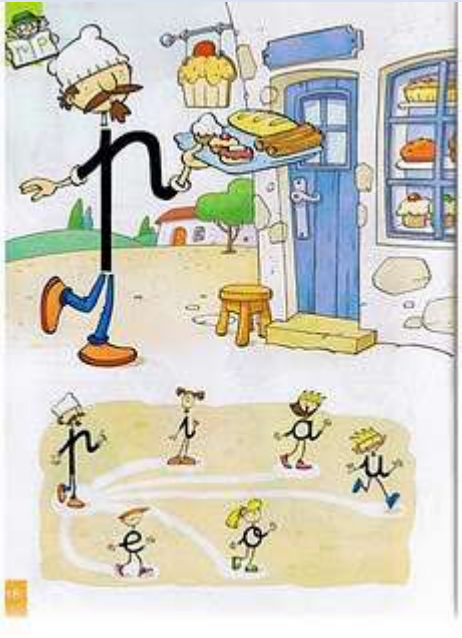
“DADO MÁGICO”

Juego “Dado mágico”

Título de la actividad: Dado Mágico	
Área de Conocimiento: comunicación verbal y no verbal	Contenido: Vocales
Objetivos: repasar sobre las vocales con pintura de colores y cotonetes reconociendo cada una de ellas y haciendo su sonido con movimientos correctos de labios	
Audiencia a la cual va dirigido: Alumnos de segundo grado.	Número de jugadores: todos los alumnos de segundo “A”
Duración: 30 minutos.	Materiales utilizados: <ul style="list-style-type: none">• dado de las vocales• alfombra• cotonetes• pintura
Técnicas implementadas: <ul style="list-style-type: none">• Pintura con cotonete• Sobre delineado	
Instrucciones	
<ul style="list-style-type: none">- Se procede a entregar a cada estudiante un dado de cartulina grande con las vocales- Se invita a los niños y niñas a repasar sobre cada vocal con el cotonete humedecido con pintura de diferente color- Se motiva a los niños a hacer los sonidos de cada vocal realizando los movimientos de labios que corresponda a cada vocal	
 <p>Plantilla de un dado mágico con las vocales n, a, l, e, o, i. El dado está diseñado como una cruz con un cuadrado adicional en la parte inferior. Cada cara del dado contiene una vocal: 'n' en la parte superior, 'a', 'l', 'e' en la fila central, 'o' en la parte inferior, y 'i' en la parte inferior más baja. Hay líneas de puntos para recortar y líneas de guión para plegar. Hay un icono de tijeras en la parte inferior izquierda. Encabezado: '¡Pinta con el dado!' y subtítulo: 'Recorta y arma el dado.'</p>	
Valoración del rendimiento: reconoce vocales, las pinta y reproduce sus sonidos realizando movimientos de labios	



“EL PANADERO DE LETRILANDIA”

Juego “El panadero de Letrilandia”

Título de la actividad: El panadero de Letrilandia	
Área de Conocimiento: comunicación verbal y no verbal	Contenido: fonemas pa, pe, pi ,po ,pu.
Objetivos: aprender a pronunciar el fonema P como se escucha su sonido al unirlo con las vocales	
Audiencia a la cual va dirigido: Alumnos de primer grado	Número de jugadores: todos los alumnos
Duración: Primera fase: 30 minutos.	Materiales utilizados: <ul style="list-style-type: none">• Lamina del panadero letrerin• Crayolas de colores
Técnicas implementadas: <ul style="list-style-type: none">• Pintar con crayolas	
Instrucciones	
<ul style="list-style-type: none">- Se procede a entregar a cada estudiante una lamina con la imagen del panadero letrerin- Invitar a los niños a hacer el sonido del fonema P- Invitar a los niños a unir el fonema P con cada vocal y reproducir como suenan al unirse las dos letras.- Utilizar crayolas para unir el fonema P con cada vocal	
	
Valoración del rendimiento: reproduce el sonido del fonema P al unirlo con cada vocal	


“SARA LA SERPIENTE”

Juego “Sara la serpiente”

Título de la actividad: Sara la serpiente	
Área de Conocimiento: comunicación verbal y no verbal	Contenido: fonema S
Objetivos: aprender el fonema S mediante la técnica de modelado	
Audiencia a la cual va dirigido: Alumnos de primer grado.	Número de jugadores:
Duración: 40 minutos	Materiales utilizados: <ul style="list-style-type: none">• Hojas de papel• Plastilina o masa casera
Técnicas implementadas: <ul style="list-style-type: none">• Modelado	
Instrucciones	
<ul style="list-style-type: none">- Se presenta la letra S en un cartel junto a la imagen de una serpiente y se juega a hacer el sonido de la letra S- se invita a los niños a jugar a modelar varias serpientes utilizando plastilina o masa casera mientras se reproduce el sonido del fonema- pegar las serpientes de plastilina sobre una hoja boom	
	
Valoración del rendimiento: Modela y reproduce el sonido del fonema S.	


“LA ESTRELLA MÁGICA”

Juego “la estrella mágica”

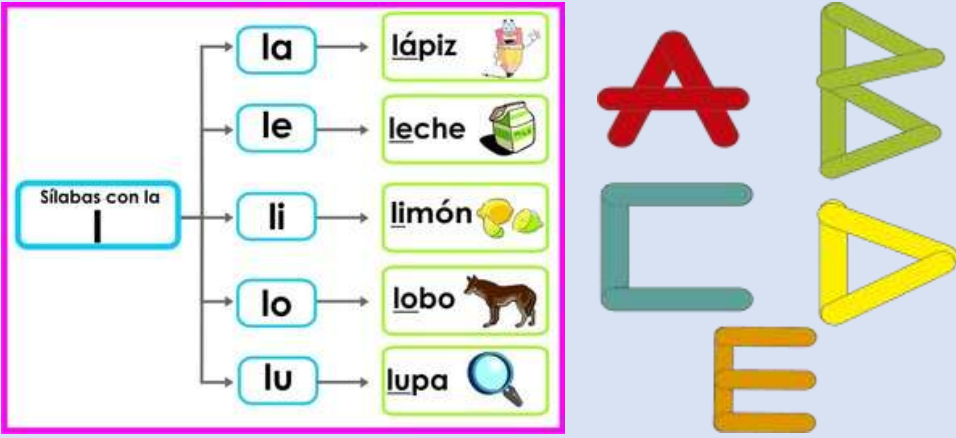
Título de la actividad: La estrella Mágica	
Área de Conocimiento: comunicación verbal y no verbal	Contenido: fonemas ma, me , mi , mo , mu
Objetivos: completar palabras con los fonemas ma, me, mi, mo, mu con el apoyo de la estrella mágica	
Audiencia a la cual va dirigido: Alumnos de primer grado	Número de jugadores:
Duración: 40 minutos	Materiales utilizados: <ul style="list-style-type: none"> • mica • palo de pincho • • fonemas ma, me,mi,mo,mu recortados en revistas • palabras que contengan los fonemas, ma,me,mi,mo,mu •
Técnicas implementadas: <ul style="list-style-type: none"> • Recortado • Pegado • Escritura 	
Instrucciones	
<ul style="list-style-type: none"> - Se invita los niños y niñas a jugar a recortar los fonemas ma, me, mi, mo, mu de revistas viejas - En entrega a cada niño una estrella de acetato (plástico transparente) - Pedir al niño que le pegué un palito y el fonema a trabajar. - Con la estrella vamos formando las palabras y al lado practicando su escritura en una hoja impresa 	
	
Valoración del rendimiento: reconoce y escribe los fonemas ma, me, mi, mo, mu	

“JUGUEMOS A ENHEBRAR LAS VOCALES”

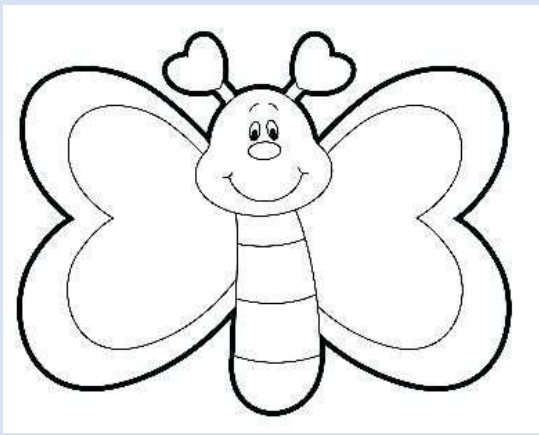
Juego “jugamos a enhebrar las vocales

Título de la actividad:	
Área de Conocimiento: comunicación verbal y no verbal	Contenido: fonemas a e i o u
Objetivos: reconocer y pronunciar.	
Audiencia a la cual va dirigido: Alumnos de primer grado	Número de jugadores:
Duración: 40 minutos	Materiales utilizados: <ul style="list-style-type: none">• Letras de fomi con perforaciones• Cordón
Técnicas implementadas: <ul style="list-style-type: none">• Enhebrado o cocido	
Instrucciones	
<ul style="list-style-type: none">- Invitamos a los niños y niñas a sentarse en círculo y entregamos plantillas de las vocales elaboradas en fomi con perforaciones- Entregamos un cordón o lana a cada niño- Invitamos a los niños a enhebrar o pasar el cordón por la s perforaciones alrededor de la plantilla de la vocal	
	
Valoración del rendimiento: reconoce fonemas vocálicos, reproduce sus sonidos a través del enhebrado	

JUEGO “PALETAS DE COLORES”

Título de la actividad:	
Área de Conocimiento: comunicación verbal y no verbal	Contenido: fonema m
Objetivos: jugar a armar palabras con el fonema la,le,li,lo,lu con el apoyo de paletas de helado de colores e imágenes de animales ,cosas.	
Audiencia a la cual va dirigido: Alumnos de primer grado	Número de jugadores:
Duración: 40 minutos	Materiales utilizados: <ul style="list-style-type: none"> • Paletas de helado de colores •
Técnicas implementadas: <ul style="list-style-type: none"> • Armado 	
Instrucciones	
<ul style="list-style-type: none"> - Invito a los niños y niñas a sentarse en círculo - Entrego varias paletas de helados de varios colores - Presento imágenes de animales y cosas que tengan en su primera silaba la , le ,li lo,lu - Ejemplo 	
	
Valoración del rendimiento: arma palabras con los fonemas la, le , li ,lo lu	

“LA MARIPOSA BAILARINA”

Título de la actividad:	
Área de Conocimiento: comunicación verbal y no verbal	Contenido: fonema m
Objetivos: recordar y dibujar la letra M dentro de la mariposa reproduciendo el sonido	
Audiencia a la cual va dirigido: Alumnos de primer grado	Número de jugadores:
Duración: 40 minutos	Materiales utilizados: <ul style="list-style-type: none">• Imagen para colorear de mariposa• Lápiz de colores• Punzón• Tablero• Goma• Palo de pincho
Técnicas implementadas: <ul style="list-style-type: none">• Dibujado• Picado o punzado• pegado	
Instrucciones	
<ul style="list-style-type: none">- Presentamos una mariposa dibujada en la pizarra y jugamos a descubrir con que letra inicia el nombre de la mariposa- Dibujo con marcador de colores una letra m dentro de la mariposa- Entrego a cada niño una hoja con la imagen de la mariposa y les invito a dibujar la letra m dentro de la imagen con lápices de varios colores- Invito a los niños a punzar por las líneas del contorno de la mariposa- Pegamos un palito de pincho en la mariposa- Jugamos a hacer volar la mariposa	
	
Valoración del rendimiento: reconoce y dibuja la letra m	

CAPÍTULO IV

DISCUSIÓN Y RESULTADO FINAL

Después del análisis de la pre-prueba que fue aplicada a los estudiantes de primer grado paralelo “B” de la Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez, se puede afirmar que el estado en que se encuentra el aprendizaje en función de los fonemas de dichos estudiantes, se encuentra en un nivel medio a alto, ya que en ciertas preguntas con valor alto o correctamente se evidencias muy bien a diferencia de otras que se encuentran en un nivel bajo y no cumplen con lo que se le pide.

Se elaboraron tablas y gráficos para interpretar con claridad cada pregunta y sus posibles opciones de respuesta. Además, se identifican con el indicador al que responde.

Para mejor comprensión se elaboró un cuadro a partir de cada indicador y las preguntas que con él se relacionan. Estos resultados permiten valorar el estado en que se encuentran los indicadores de modo general.

El análisis porcentual ha sido de vital importancia para estas actividades. No obstante, se realizó una media aritmética de los resultados de cada una de las preguntas y respuestas para comprender de mejor forma los resultados.

Tabla 15.

Preguntas de la pre-prueba N°4 y 9 según el indicador 1 “Juegos didácticos que se desarrollan para el eficiente empleo de los fonemas desde las Artes Plásticas.”

Nivel	Relación escala valorativa-opción de respuesta		Total	Frecuencia	%
	P4	P9			
Alto	22	30	26	52	84%
Medio	0	0	0	0	0%
Bajo	9	1	5	10	16%
			31	62	100%

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

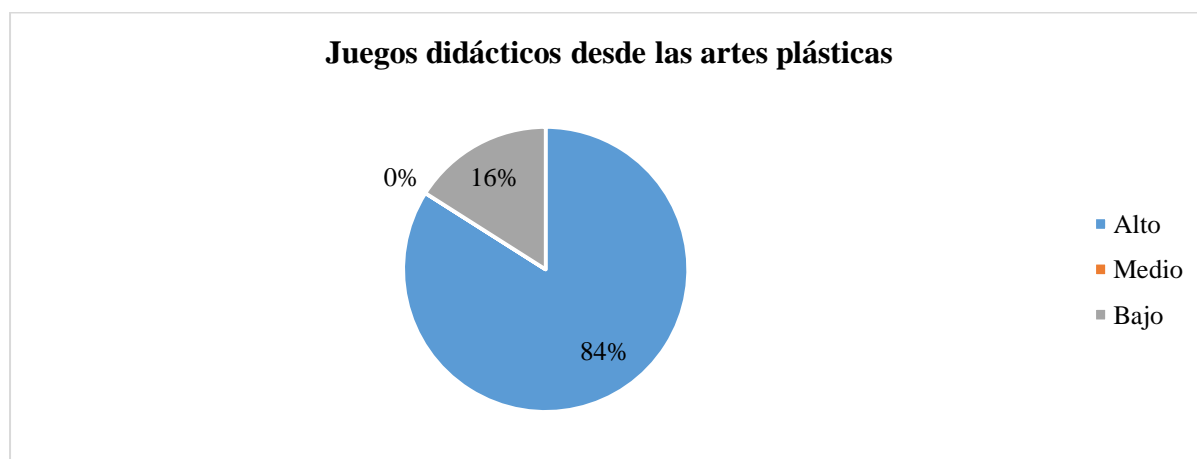


Figura 11. Indicador: “Juegos didácticos que se desarrollan para el eficiente empleo de los fonemas desde las Artes Plásticas.”

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

Interpretación

Se puede analizar aquí que un 100 % para un total de 62 de los 31 miembros de la muestra, han respondido las preguntas de la pre-prueba en base al indicador: juegos didácticos que se desarrollan para el eficiente empleo de los fonemas desde las Artes Plásticas. Siendo las preguntas del 4 y el 9 en un nivel alto. 84% de los 52 miembros de la muestra para un total de 62, han respondido para un nivel alto y el 16% para un total de 10 miembros de la muestra ha contestado las preguntas de la pre-prueba que responden a un nivel alto. Lo que evidencia que casi la mayoría de los estudiantes de primer grado paralelo “B” aprenden los fonemas con juegos didácticos desde las Artes Plásticas.

Tabla 16.

Preguntas de la pre-prueba del 3, 6 al 8 según el indicador 2 “Conocimiento de Artes Plásticas para la aplicación de juegos en función de un eficiente empleo de los fonemas.”

Nivel	Relación escala valorativa-opción de respuesta				Total	Frecuencia	%
	P3	P6	P7	P8			
Alto	30	20	25	28	26	103	84%
Medio	0	4	4	0	2	8	7%
Bajo	1	7	2	3	3	11	9%
					31	122	100%

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

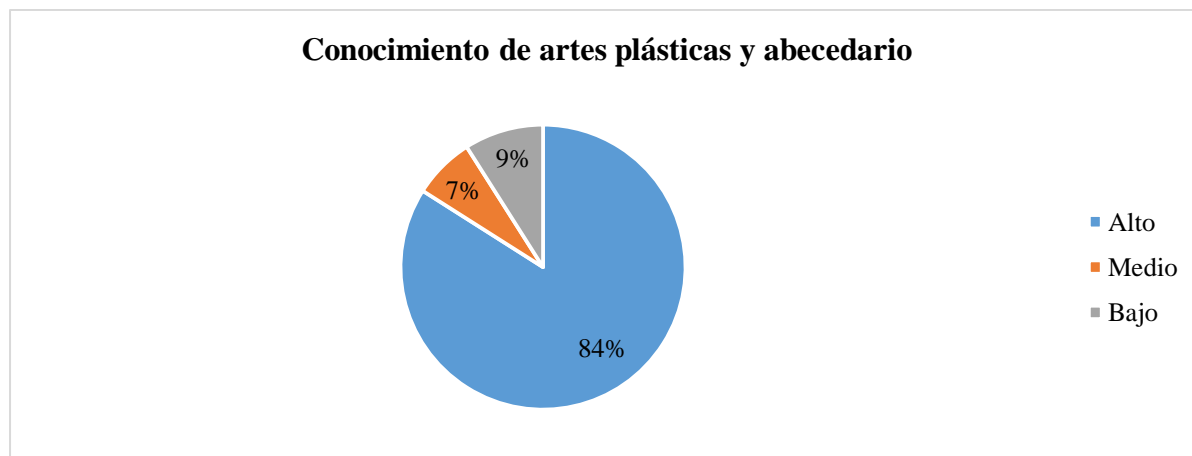


Figura 12. Indicador: “Conocimiento de Artes Plásticas para la aplicación de juegos en función de un eficiente empleo de los fonemas.”

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

Interpretación

Se puede analizar aquí que un 100 % para un total de 122 de los 31 miembros de la muestra, han respondido las preguntas de la pre-prueba en base al indicador: conocimiento de Artes Plásticas para la aplicación de juegos en función de un eficiente empleo de los fonemas. Siendo las preguntas 3, 6,7 y 8 en un nivel ato. 84% de los 103 miembros de la muestra para un total de 122, han respondido para un nivel alto; el 7% para un total de 8 miembros de la muestra ha contestado las preguntas de la pre-prueba en un nivel medio y el 9% para un total de 11 miembros de la muestra ha contestado las preguntas de la pre-prueba en un nivel bajo. Lo que evidencia que casi la mayoría de los estudiantes de primer grado paralelo “B” tienen un nivel aceptable para aprender y ejercitar los fonemas mediante juegos didácticos incluyendo las Artes Plásticas.

Tabla 17.

Preguntas de la pre-prueba del 2, 5 y 10 según el indicador 3 “Actitud ante el juego a partir de las Artes Plásticas para el empleo de los fonemas”.

Nivel	Relación escala valorativa-opción de respuesta			Total	Frecuencia	%
	P2	P5	P10			
Alto	31	31	31	31	93	100%
Medio	0	0	0	0	0	0%
Bajo	0	0	0	0	0	0%
				31	93	100%

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.



Figura 13. Indicador: “Actitud ante el juego a partir de las Artes Plásticas para un eficiente empleo de los fonemas”.

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

Interpretación

Se puede analizar aquí que un 100 % para un total de 93 de los 31 miembros de la muestra, han respondido las preguntas de la pre-prueba en base al indicador: actitud ante el juego a partir de las Artes Plásticas para un eficiente empleo de los fonemas. Siendo las preguntas 2,5 y 10 en un nivel ato. 100% de los 31 miembros de la muestra para un total de 93, han respondido para un nivel alto. Lo que evidencia que todos los estudiantes de primer grado paralelo “B” tienen una actitud ante el juego a partir de las Artes Plásticas para un eficiente empleo de los fonemas.

4.1. Tercer resultado

4.1.1. Análisis de la post-prueba o prueba objetiva aplicada a los estudiantes de primer grado paralelo “B” de la Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez.

Este resultado se obtuvo en correspondencia con la cuarta pregunta y el cuarto objetivo de investigación. Todas las acciones desarrolladas en esta etapa estuvieron enfocadas en evaluar los resultados de la enseñanza y el aprendizaje de los fonemas en los estudiantes de primer grado de EGB en la Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez después de aplicada la propuesta.

Las preguntas que conforman la post-prueba están en correspondencia con los indicadores formulados para medir la variable dependiente: Eficiente empleo de los fonemas, como se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 18.
“Preguntas de la evaluación objetiva (post-prueba) que responden a los indicadores”

Indicadores	Preguntas que responden al indicador
Juegos didácticos que se desarrollan para el eficiente empleo de vocales y fonemas desde las Artes Plásticas.	<ul style="list-style-type: none">➤ Encuentra el camino correcto de cada dibujo para llegar a su pareja, pronunciando la primera vocal de cada figura.➤ Pronuncie y escriba la grafía del fonema que corresponde a cada cuadrito.
Conocimiento de Artes Plásticas para la aplicación de juegos en función de un eficiente empleo de las vocales y fonemas.	<ul style="list-style-type: none">➤ Dibuja todas las vocales y fonemas según la pronunciación que escuches.➤ Pinta los dibujos según la orden y sonido que se pide por cada fila.<ul style="list-style-type: none">• Los objetos que contienen la vocal y fonema: a, m• Los dibujos que contienen las vocales y fonemas.• Los alimentos que contengan las letras como: e➤ Dibuje la letra que falta a los nombres de los animales.
Actitud ante el juego a partir de las Artes Plásticas para un eficiente empleo de vocales y fonemas.	<ul style="list-style-type: none">➤ Marca con una x el juego que más te gustó durante las clases demostradas.➤ Encierra en un círculo el animal que en su nombre contiene todas las vocales y fonemas. (Si quieres puedes pintar con lo que más te guste)

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

Los resultados obtenidos a partir de la aplicación de este instrumento se describen a continuación en las siguientes tablas y gráficos.

1. Pregunta N° 1: Dibuja las vocales y fonemas según la pronunciación que escuches

Tabla 19.
Pregunta N°1

Opciones	Muestra	Porcentaje
Alto	28	90%
Medio	2	7%
Bajo	1	3%
Total	31	100%

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

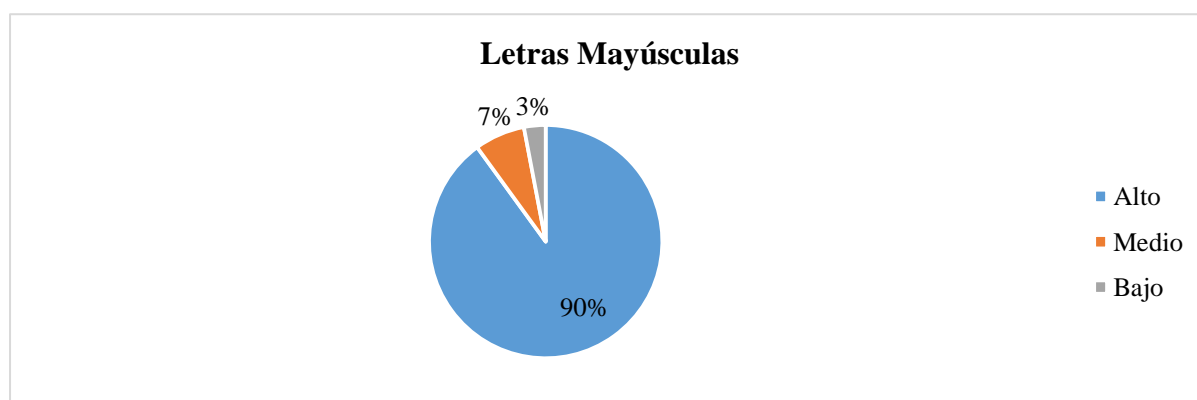


Figura 14. Pregunta 1: Dibuja las vocales y fonemas según la pronunciación que escuchas

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

Interpretación

Al analizar los resultados obtenidos y mostrados en la tabla y gráfico anteriores se puede evidenciar que los estudiantes logran dibujar todas las vocales y fonemas identificando el sonido de cada una en un nivel alto para los 28 miembros de la muestra, es decir un 90%, los cuales responden sin ninguna dificultad; mientras que 2 miembros de la muestra, en un 7% realizan el ejercicio hasta la mitad, aunque hasta donde hicieron lo hicieron correctamente; y 1 miembro, en un 3% completó el ejercicio pero aún presenta dificultades en la diferenciación de sonidos de vocales y fonemas. Por lo tanto, esta primera pregunta refleja que la mayoría de los estudiantes de segundo grado logran en su casi totalidad resolver el ejercicio.

2. Pregunta N° 2: Pinta los dibujos según la orden y sonido que se pide por cada fila.

Los objetos que contienen el fonema: a, m

- Los dibujos que contienen el fonema: e, m
- Los alimentos que contengan el fonema como: i, m

Tabla 20.
Pregunta N°2

Opciones	Muestra	Porcentaje
Alto	31	100%
Medio	0	0%
Bajo	0	0%
Total	31	100%

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

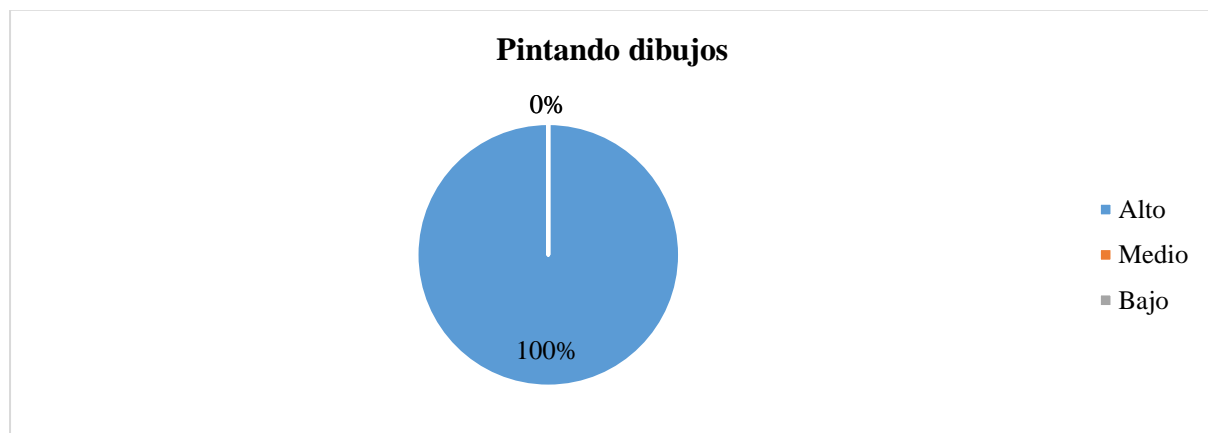


Figura 15. Pregunta 2: Pinta los dibujos según la orden que se pide por cada fila.

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

Interpretación

Al analizar los resultados obtenidos y mostrados en la tabla y gráfico anteriores se puede evidenciar que los estudiantes logran responder a la consigna correctamente, pintan los animales que empiezan con la letra requerida en un nivel alto para los 31 miembros de la muestra, es decir el 100%. Por lo tanto, esta segunda pregunta refleja que todos los estudiantes cumplen de manera sumamente satisfactoria el ejercicio.

3. Pregunta N° 3: Encierra en un círculo el animal que en su nombre contiene todas las vocales y fonemas. (Si quieres puedes pintar con lo que más te guste).

Tabla 21.
Pregunta N°3

Opciones	Muestra	Porcentaje
Alto	31	100%
Medio	0	0%
Bajo	0	0%
Total	31	100%

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

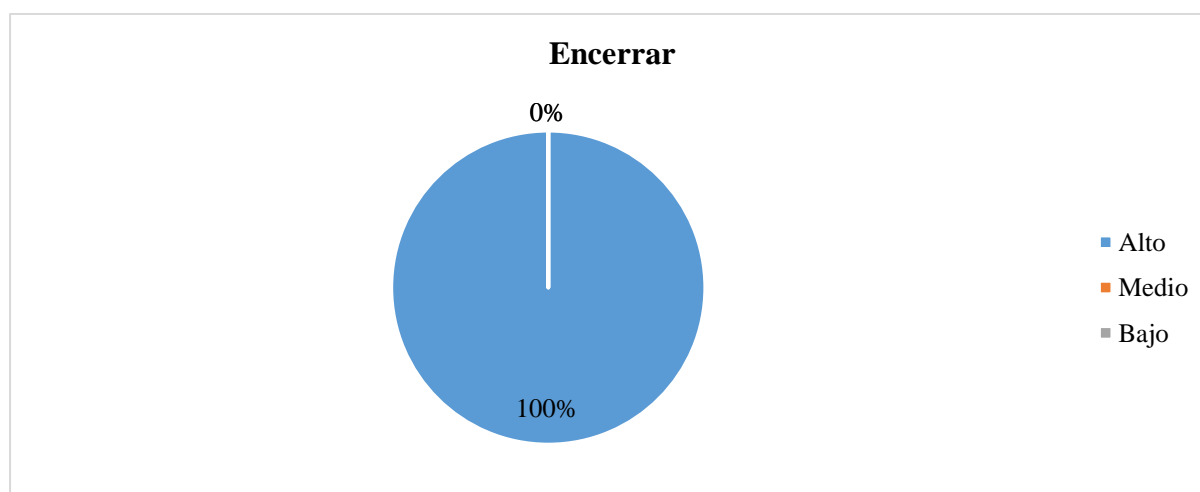


Figura 16. Pregunta 3: Encierra en un círculo el animal que en su nombre contiene todas las vocales y fonemas.

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

Interpretación

Al analizar los resultados obtenidos y mostrados en la tabla y gráfico anteriores se puede evidenciar que los estudiantes logran descifrar y encerrar en un círculo al animal que contiene todas las vocales y fonemas en un nivel alto para los 31 miembros de la muestra, es decir, toda la muestra con un 100%. Por lo tanto, esta tercera pregunta refleja que todos los estudiantes de segundo grado logran entender que el animal que contiene todas las vocales es el murciélago. Además, todos han coloreado al animal demostrando una buena actitud.

4. Pregunta N° 4: Observa e Identifica el globo que contenga la misma vocal mayúscula y colorea con pintura utilizando el dedo índice de acuerdo al color que corresponda.

Tabla 22.
Pregunta N°4

Opciones	Muestra	Porcentaje
Alto	30	97%
Medio	1	3%
Bajo	0	0%
Total	31	100%

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

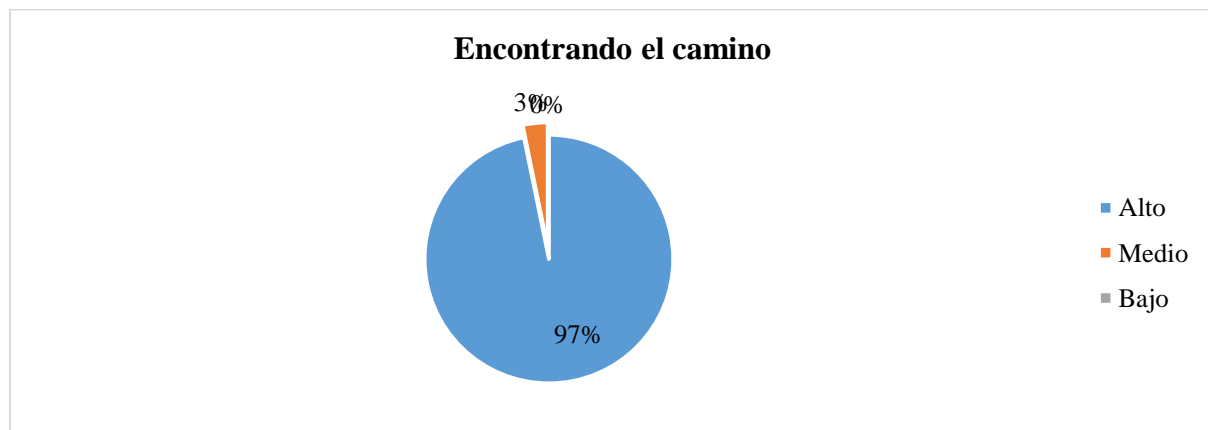


Figura 17. Pregunta 4: Observa e Identifica el globo que contenga la misma vocal mayúscula y colorea con pintura utilizando el dedo índice de acuerdo al color que corresponda.

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

Interpretación

Al analizar los resultados obtenidos y mostrados en la tabla y gráfico anteriores se puede evidenciar que los estudiantes logran identificar los fonemas vocálicos en cada globo y los pintan utilizando su dedo índice de acuerdo al color que corresponde en un nivel alto para los 30 miembros de la muestra, es decir, un 97%; mientras que 1 miembro de la muestra, en un 3% realiza el ejercicio hasta la mitad, no identificando todas las vocales y pintándolas de colores que no corresponden. Por lo tanto, esta cuarta pregunta refleja que todos los estudiantes de primer grado, menos uno logra en su totalidad la realización del ejercicio.

5. Pregunta N° 5: Pronuncie y escriba la grafía del fonema que corresponde a cada cuadrito.

Tabla 23.
Pregunta N°5

Opciones	Muestra	Porcentaje
Alto	30	97%
Medio	0	0%
Bajo	1	3%
Total	31	100%

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

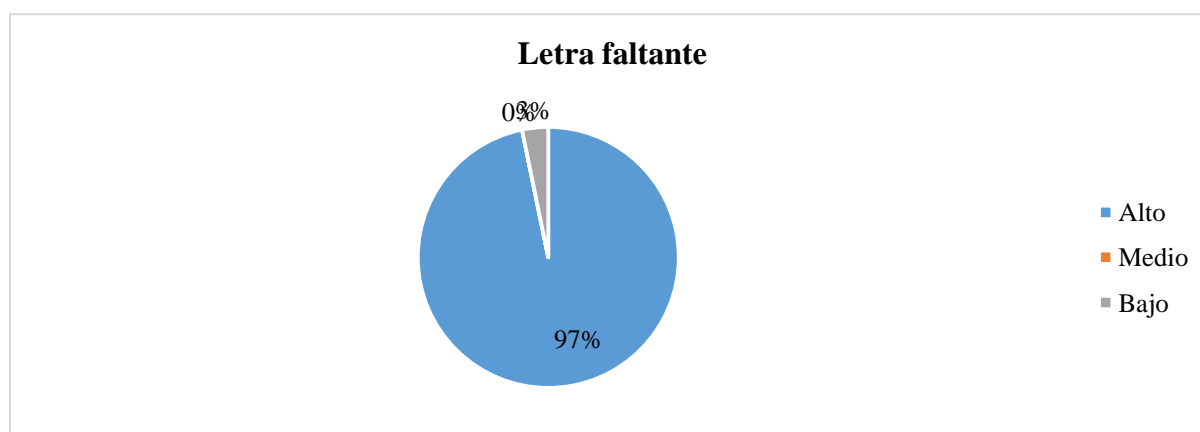


Figura 18. Pregunta 5: Pronuncie y escriba la grafía del fonema que corresponde a cada cuadrito.

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

Interpretación

Al analizar los resultados obtenidos y mostrados en la tabla y gráfico anteriores se puede evidenciar que los estudiantes logran escribir la letra faltante en un nivel alto para los 30 miembros de la muestra, es decir un 97%; mientras que 1 miembro de la muestra, en un 3% no completa el ejercicio, aunque hasta donde lo hace, lo hace correctamente. Por lo tanto, esta quinta pregunta refleja que la mayoría de los estudiantes de primer grado logran entender cuál es la letra que le falta a las imágenes de los animales.

5. Pregunta N° 5: Pronuncie y dibuje la vocal con la que comienza el nombre de cada animal.

Tabla 24.
Pregunta N°6

Opciones	Muestra	Porcentaje
Alto	28	90%
Medio	1	3%
Bajo	2	7%
Total	31	100%

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

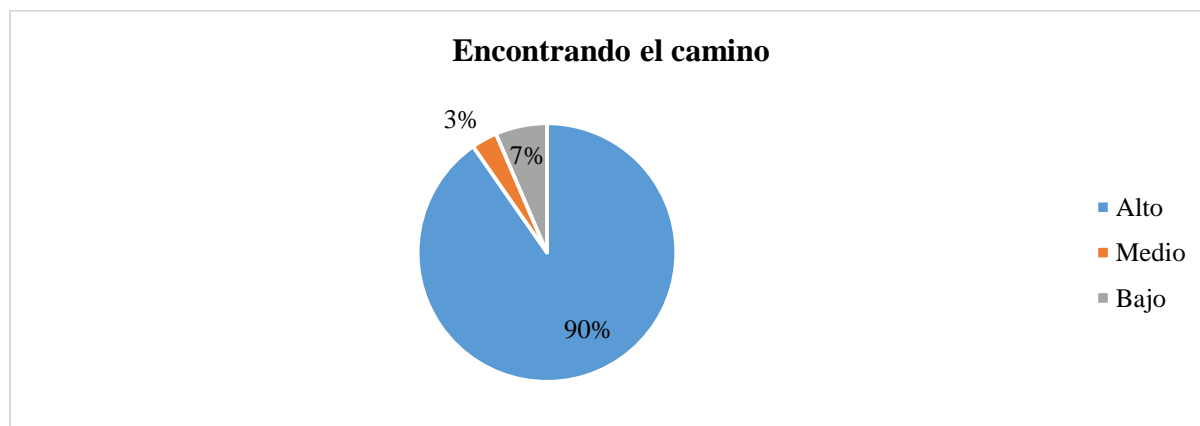


Figura 19. Pregunta 6: Pronuncie y dibuje la vocal con la que comienza el nombre de cada animal.

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

Interpretación

Al analizar los resultados obtenidos y mostrados en la tabla y gráfico anteriores se puede evidenciar que los estudiantes logran ordenar alfabéticamente los animales que se encuentran en la pregunta anterior en un nivel alto para los 28 miembros de la muestra, es decir un 90%, los cuales responden sin ninguna dificultad; mientras que 1 miembro de la muestra, en un 3% no completa el ejercicio, aunque los primeros animales escritos si están en orden alfabético; y 2 miembros, en un 7% no completa el ejercicio, y no logran ordenarlos. Por lo tanto, esta sexta pregunta refleja que la mayoría de los estudiantes de segundo grado logran en su casi totalidad resolver el ejercicio. Mientras que a los tres alumnos que no completan necesitan más refuerzo.

7. Pregunta N° 7: Marca con una x el juego que más te gustó durante las clases demostradas.

Tabla 25.
Pregunta N°7

Opciones	Muestra	Porcentaje
Encuentra la pareja	17	55%
Vocales Dominó	7	23%
Puzle de vocales	5	16%
Tiburón come vocales	2	6%
Siga el rastro	7	23%
Pintar con el color de las vocales	5	16%
Escribo sobre la arena	5	16%
Total	49	

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

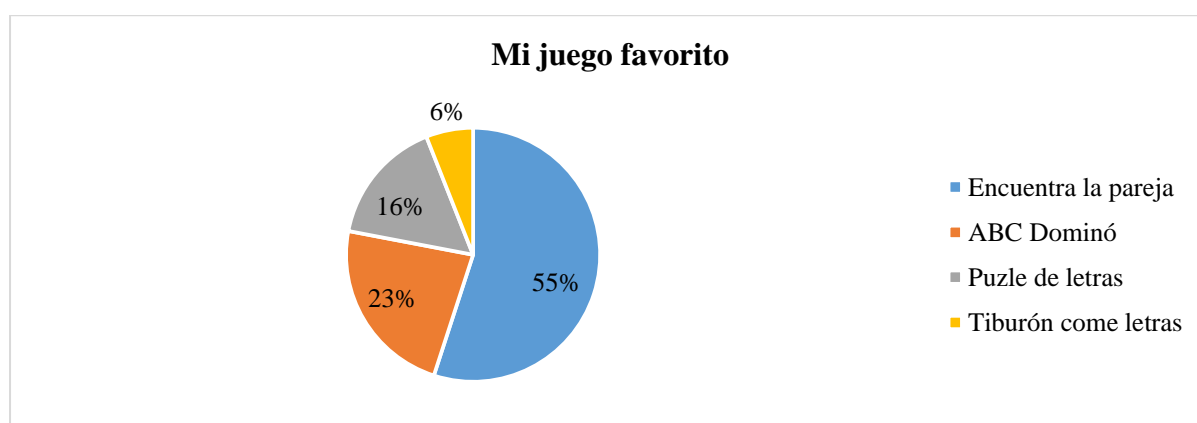


Figura 20. Pregunta 7: Marca con una x el juego que más te gustó durante las clases demostradas.

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

Interpretación

Al analizar los resultados obtenidos y mostrados en la tabla y gráfico anteriores se puede evidenciar cuales son los juegos que los estudiantes han preferido o les ha gustado más. 17 miembros de la muestra han optado por el juego “Encuentra la pareja”, 7 por el juego “Vocales Dominó”, 5 el juego “Puzle de vocales”, 5 miembros al juego “Tiburón come vocales”, 3 “Siga el rastro”, 3 “Pintar con el color de las vocales”, 2” Escribir sobre la arena”. Por lo tanto, esta séptima pregunta refleja que el juego que ha llamado y gustado más es “Encuentra la pareja”, resultando muy divertido y entretenido; mientras que el que menos les gustó fue el “Pintar con el color de las vocales” ya que les provocó cansancio.

4.2. Resultados finales de la tabulación de la post-prueba

Se elaboraron tablas y gráficos para interpretar con claridad cada pregunta y sus opciones de respuesta. Además, se identifican con el indicador al que responde.

Para mejor comprensión se elaboró un cuadro a partir de cada indicador y las preguntas que con él se relacionan. Estos resultados permiten valorar el estado en que se encuentran los indicadores de modo general. El análisis porcentual ha sido de vital importancia para estas actividades. No obstante, se realizó una media aritmética de los resultados de cada una de las preguntas y respuestas para comprender de mejor forma los resultados.

Tabla 26.
Pregunta de la post-prueba N°4 según el indicador 1. “Juegos didácticos que se desarrollan para el eficiente empleo de los fonemas desde las Artes Plásticas.”

Nivel	Relación escala valorativa-opción de respuesta	Total	Frecuencia	%
	P4			
Alto	30	30	30	97%
Medio	1	1	1	3%
Bajo	0	0	0	0%
		31	31	100%

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

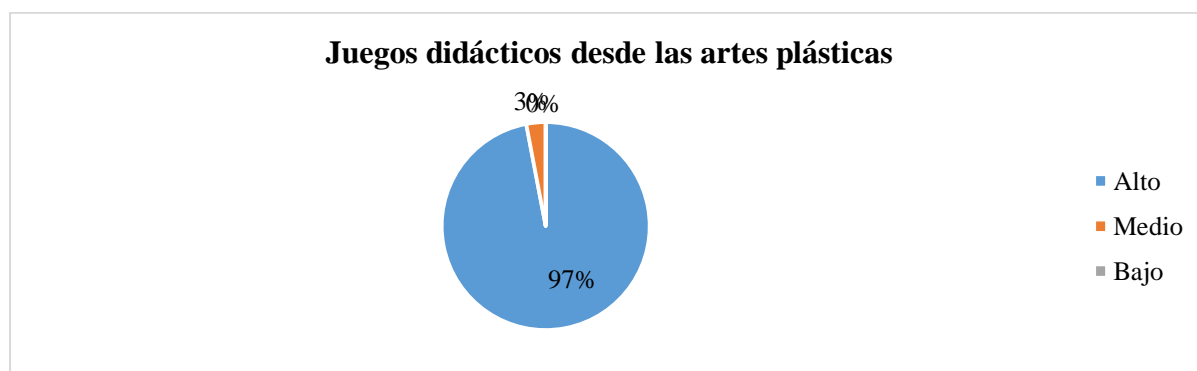


Figura 21. Preguntas de la post-prueba según el indicador 1.

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

Interpretación

Al analizar los resultados se puede evidenciar que la pregunta que responde al primer indicador se obtuvo en un nivel alto del 97%, un nivel medio del 3% y un nivel bajo del 0%. Por lo tanto, la propuesta logra implementar juegos didácticos que se desarrollen

eficientemente para el empleo de los fonemas desde las Artes Plásticas de manera satisfactoria. Además, de ejercitar el conocimiento de los estudiantes de primer grado.

Tabla 27.

Preguntas de la post-prueba N°1, 2, 5, 6 según el indicador 2 “Conocimiento de Artes Plásticas para la aplicación de juegos en función de un eficiente empleo de los fonemas”.

Nivel	Relación escala valorativa- opción de respuesta				Total	Frecuencia	%
	P1	P2	P5	P6			
Alto	28	31	30	28	29	117	95%
Medio	2	0	0	1	1	3	2%
Bajo	1	0	1	2	1	4	3%
					31	124	100%

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

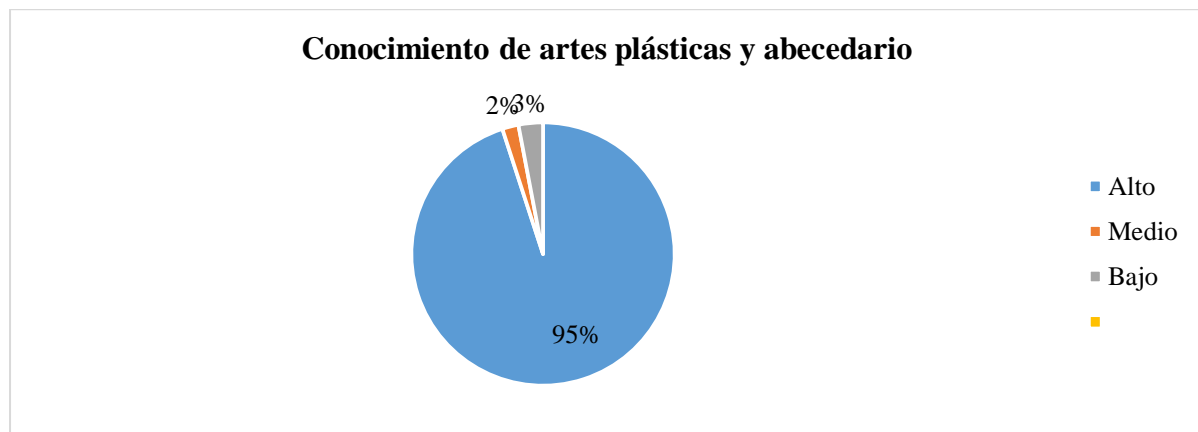


Figura 22. Preguntas de la post-prueba según el indicador 2.

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

Interpretación

Al analizar los resultados se puede evidenciar que las preguntas que responden al segundo indicador mostraron en un nivel alto del 95%, un nivel medio del 2% y un nivel bajo del 3%. Por lo tanto, se puede deducir que la propuesta ayudó para el refuerzo del conocimiento de los fonemas además de aprender acerca de las Artes Plásticas ya que en casi todas las actividades y ejercicio se ve su utilización.

Tabla 28.

Preguntas de la post-prueba N°3 según el indicador “Actitud ante el juego a partir de las Artes Plásticas para un eficiente empleo de los fonemas.”.

Nivel	Relación escala valorativa-opción de respuesta	Total	Frecuencia	%
	P3			
Alto	31	31	31	100%
Medio	0	0	0	0%
Bajo	0	0	0	0%
		31	31	100%

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

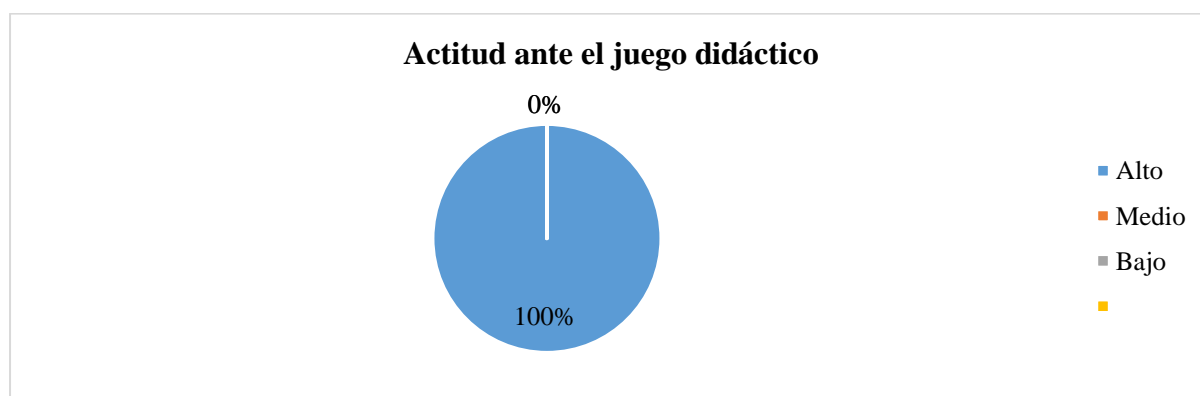


Figura 23. Preguntas de la post-prueba según el indicador 3.

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

Interpretación

Al analizar los resultados se puede evidenciar que la pregunta que responde al tercer indicador se obtuvo en un nivel alto del 100%, un nivel medio del 0% y un nivel bajo del 0%. Por lo tanto, la propuesta de implementar los juegos didácticos a partir de las Artes Plásticas crea una predisposición a trabajar mejor, a ser motivados, en consecuencia, tener una buena actitud frente a la enseñanza y aprendizaje de los fonemas.

4.3. Resumen general de los resultados de la post-prueba

Una vez aplicada la propuesta “Aplicación de juegos didácticos para el eficiente empleo de los fonemas”, se procedió a evaluar a los estudiantes de primer grado de la Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez aplicando una post-prueba o prueba objetiva. Se concluye que mediante la aplicación la propuesta anteriormente mencionada, se logra ejercitar y mejorar el conocimiento de los fonemas, comparando con los primeros resultados

en el diagnóstico. En cuanto a los resultados, se puede apreciar que fueron favorables con relación al estado del problema antes de aplicar la propuesta,

4.3.1. Comparación de los resultados antes y después de aplicada la propuesta

Luego de aplicados los instrumentos y la propuesta “aplicación de juegos didácticos para el eficiente empleo de los fonemas por estudiantes de primer grado. Unidad Educativa “Federico Gonzales Suarez”, se procedió a elaborar una tabla comparativa con los datos generales de los resultados obtenidos.

Tabla 29.
Cuadro comparativo antes y después de aplicada la propuesta. Indicador 1. “Juegos didácticos que se desarrollan para el eficiente empleo de los fonemas desde las Artes Plásticas.”

Niveles	Antes	Después
	Pre- prueba	Post--prueba
Alto	84%	97%
Medio	0%	3%
Bajo	16%	0%

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

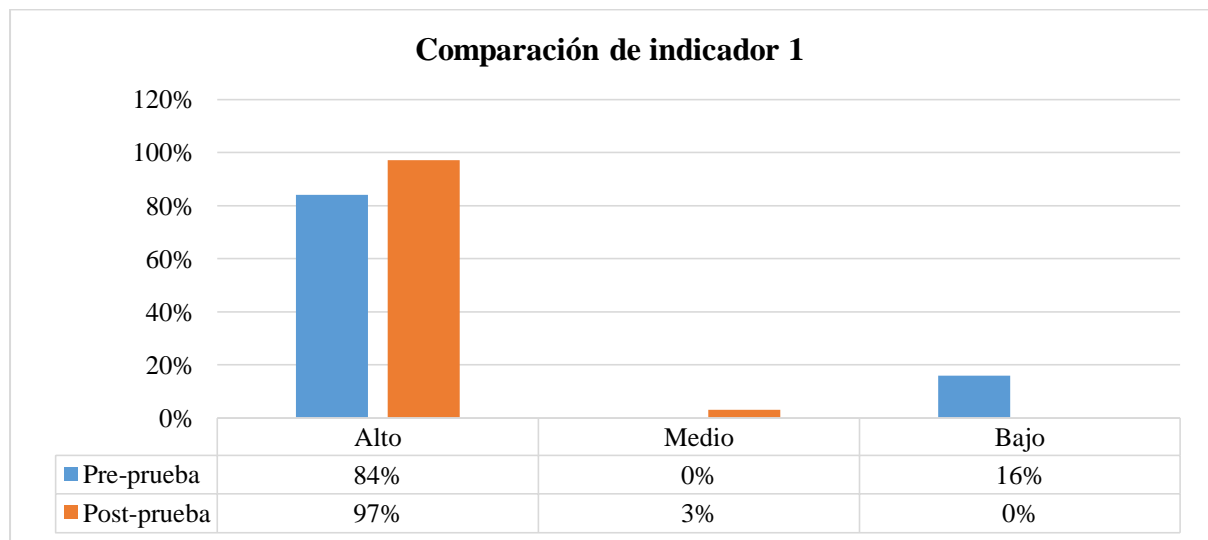


Figura 24. Cuadro comparativo del antes y después de la propuesta. Indicador 1.

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

Tabla 30.

Cuadro comparativo antes y después de aplicada la propuesta. Indicador 2. “Conocimiento de Artes Plásticas para la aplicación de juegos en función de un eficiente empleo de los fonemas”.

Niveles	Antes	Después
	Pre-prueba	Post-prueba
Alto	84%	95%
Medio	7%	2%
Bajo	9%	3%

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

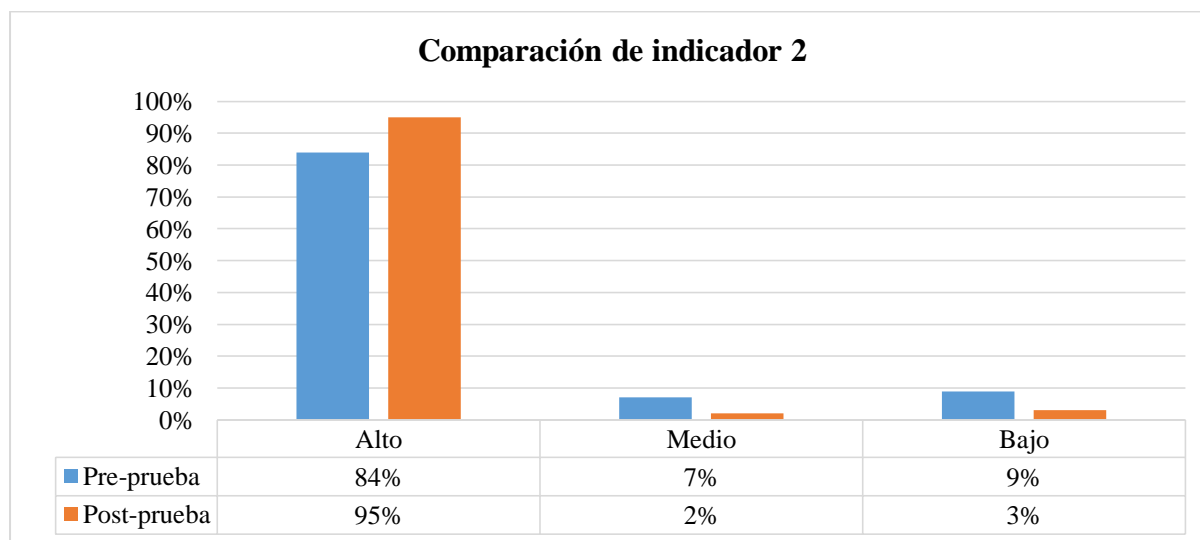


Figura 25. Cuadro comparativo del antes y después de la propuesta. Indicador 2.

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

Tabla 31.

Cuadro comparativo antes y después de aplicada la propuesta. Indicador 3. “Actitud ante el juego a partir de las Artes Plásticas para un eficiente empleo de los fonemas.”

Niveles	Antes	Después
	Pre-prueba	Post-prueba
Alto	100%	100%
Medio	0%	0%
Bajo	0%	0%

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

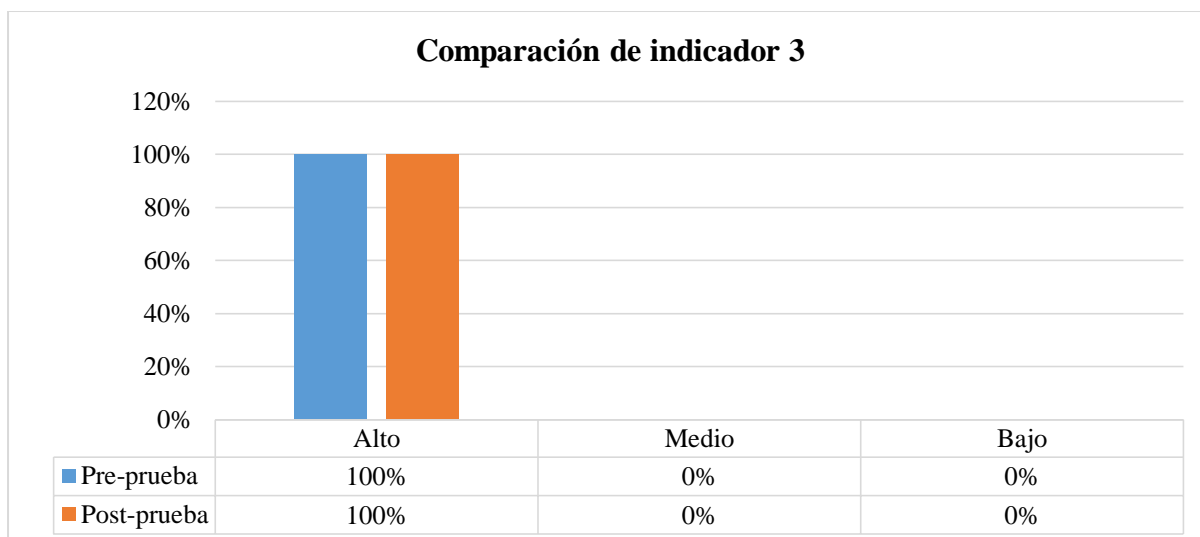


Figura 26. Cuadro comparativo del antes y después de la propuesta. Indicador 3.

Fuente: Investigación de campo, Santo Domingo, Instituto Superior Japón, 2019.

Interpretación

Se puede analizar claramente el cuadro comparativo el nivel de desarrollo de la pre-prueba en los estudiantes de primer grado, paralelo “B” de la Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez, antes de aplicar los juegos didácticos para el eficiente empleo de los fonemas. Para el indicador 1 “Juegos didácticos que se desarrollan para el eficiente empleo de los fonemas desde las Artes Plásticas”, la pre-prueba en su nivel alto mostró un 84 % frente al 97% en la post-prueba, gracias a los juegos implementados. El nivel medio en la pre-prueba mostró un 0% frente al 3% en la post-prueba. En fin, en el nivel bajo la post-prueba obtuvo un 0% frente a la pre-prueba con un 16%.

Para el indicador 2 “Conocimiento de Artes Plásticas para la aplicación de juegos en función de un eficiente empleo de los fonemas”. La pre-prueba en su nivel alto mostró un 84% frente al 95% de la post-prueba. En el nivel medio en la pre-prueba mostró un 7% frente al 2% de la post-prueba. En fin, en el nivel bajo la post-prueba obtuvo un 3% frente a la pre-prueba con un 9%.

Para el indicador 3 “Actitud ante el juego a partir de las Artes Plásticas para un eficiente empleo de los fonemas”. La pre-prueba en su nivel alto mostró un 100% frente al 100% de la post-prueba. En el nivel medio y en el nivel bajo se evidenció un 0% en la pre-prueba y post-prueba.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- Una vez presentados y analizados los resultados conseguidos, finalmente se establecen las conclusiones, las cuales están en correspondencia con el cumplimiento de cada uno de los objetivos previamente planteados.
- Existen los supuestos teóricos y metodológicos para un adecuado proceso de enseñanza y aprendizaje que permite el eficiente empleo de los fonemas por los estudiantes de primer grado en la Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez.
- En la etapa de diagnóstico se constató que no ha sido suficiente el tratamiento del aprendizaje de los fonemas por parte de la docente a los estudiantes de primer grado en la Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez.
- Los juegos didácticos diseñados responden a las necesidades identificadas en el diagnóstico a partir de los supuestos teóricos y metodológicos constatados.
- La aplicación de los juegos didácticos propuestos contribuyó al eficiente empleo de los fonemas, tanto por los estudiantes de primer grado en la Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez como por el docente frente al curso.
- El análisis y la interpretación de los datos a partir de las técnicas empleadas permitió evaluar los resultados luego de aplicada la propuesta y se demostró que la hipótesis es válida por tanto el aprendizaje en función de los fonemas luego de la intervención, es de mejor calidad.

5.2. Recomendaciones

Luego de la experiencia positiva que ha sido el desarrollo de esta investigación se recomienda:

- Socializar esta propuesta de juegos didácticos en otros espacios educativos, de manera que pueda emplearse en otras instituciones.
- Construir otros juegos didácticos en los que se interrelacione los conocimientos a alcanzar en el nivel educativo y las artes plásticas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bassedas, E; Huget, T & Sole, I. (2010). Aprender y enseñar en educación infantil. España: Graó S.L.
- Benítez, M. (2011). Desarrollo artístico-didáctico del lenguaje visual y plástico. España: Universidad de las Palmas de Gran Canaria
- Canales, F. (2012). Metodología de la investigación, manual para el desarrollo de personal de salud. México: Limusa
- Cortés, M. (2012). Metodología de la investigación. México: Trillas
- De la Herran, A& Paredes, J. (2010). Didáctica General: la práctica de la enseñanza en educación infantil, primaria y secundaria. Colombia: Mc Graw.
- Delgado, H. (2012). Artes Plásticas intersubjetividad del sistema-forma. Riobamba: Casa de la cultura ecuatoriana
- Deza, J. & Muñoz, S. (2012). Investigación científica. (4ª. Ed.). Perú: UAP
- García, J. (2012). Historia del alfabeto y de las letras del abecedario romano. España: Editorial DYKINSON, S.L
- García, C. (2008). Manual de los sonidos de las palabras. Programa para el desarrollo de la conciencia fonológica en pre lectores. España: Estugraf S.L.
- Lekve, P (2014). La educación artística en la edad escolar: características psicoinstruccionales y rendimiento académico. Alemania: Academia Española.
- López, F. (2008). El juego como estrategia didáctica. Barcelona: Grafó S.L.
- López, P. (2008). Expresión plástica para la Educación Inicial. España: Gráficas Ruiz
- Llanos, A. (2014). Didáctica general en la clase. Bogotá: Ediciones de la U
- Medina, A., & Salvador, F. (2010). Didáctica General. España: Pearson
- Mendoza, F. (2011). Didáctica de la Lengua y Literatura. Madrid: Pearson
- Ministerio de Educación. (2016). Currículo de los niveles de educación obligatoria. Ecuador: Ministerio de Educación.
- Mochán, F. (2009). Economía y turismo. Madrid: McGraw-Hill
- Navarro, A. (2012). Manual de didáctica de la educación física de la educación primaria. Valencia: Diazotec
- Nicolás, P. (2013). La diversidad en la educación infantil. Un mundo de colores. Sevilla: Punto rojo S.L.

- Ortiz, A. (2009). Educación Infantil: Afectividad, Amor y Felicidad, Currículo, Lúdica, Evaluación y Problemas de Aprendizaje. Hacia un Modelo Pedagógico Alternativo para la Escuela Primaria y Preescolar. Lima: Litoral.
- Ribes, M. (2011). El juego infantil y su metodología. Colombia: Eduforma
- Sampieri, R., Fernández. & Baptista, M. (2010). Metodología de la investigación. Ed. 5. México: McGraw Hill
- Santaella, C. (2012). Didáctica Teoría y práctica de la enseñanza. Madrid: Edición Pirámide
- Chacón, P. (2008). El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Nueva aula abierta, 6, p. 1-8.
- Facultad de Diseño y Comunicación. (2008). Experiencias y Propuestas en la Construcción del Estilo Pedagógico en Diseño y Comunicación. XV Jornadas de Reflexión Academia en Diseño y Comunicación, 8(7), 1- 353.
- Gutiérrez, R. (2015). L trabajo de proyectos para la construcción compartida del currículo de Artes Plásticas y visuales en la formación del profesorado, de Educación infantil. Ensayo, 30 (2), p. 1-11
- Salazar, R (2011). La importancia de la creatividad y el arte en la primera infancia. Inclusiones, 21(6), p. 1-54
- Schanzer, R. (2015). El marco teórico de una investigación. URL disponible en: [http://www.fhummyar.unr.edu.ar/escuelas/3/materiales% 20de% 20catedras/trabajo](http://www.fhummyar.unr.edu.ar/escuelas/3/materiales%20de%20catedras/trabajo), 2.
- Solviera, Y & Quintanar, L. (2014). El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar. Avances en Psicología Latinoamericana, 32(2), p. 287- 308. [dx.doi.org/10.12804/apl32.2.2014.08](https://doi.org/10.12804/apl32.2.2014.08)
- Vargas, A. (2009). Métodos de enseñanza. Innovación y experiencias educativas, (15), 1-9.
- Vieta, E. (2012). ¿De qué sirve la asignatura de plástica? Cervell de Sis, 7(12) pag. 20-23.
- Real Academia Española. (2016). Diccionario de la lengua española (22.a ed.). Consultado en <http://www.rae.es/rae.html>

GLOSARIO

Aflorar: Aparecer o mostrarse algo oculto o interno, especialmente una cualidad o un estado de ánimo.

Bilateral: Perteneciente o relativo a los dos lados, partes o aspectos que se consideran.

Cohesión: Acción y efecto de reunirse o adherirse las cosas entre sí o la materia de que están formadas.

Dactilopintura: Es una actividad que produce una satisfacción infinita y actúa como agente de liberación. La pintura a dedo favorece la educación de la mano para la expresión gráfica.

Desplegar: Ejercitar o poner en práctica una actividad, o manifestar una cualidad.

Dinamismo: Energía activa y propulsora.

Divergente: Se conoce como divergente el irse apartando sucesivamente unas de otras, dos o más líneas o superficies. La expresión divergente es de origen latín “divergens” o “divergentis” que expresa “separación” o “diferencia”.

Encausar: Formar causa judicial contra alguien.

Esgrafiar: Trazar dibujos con el grafito en una superficie estofada haciendo saltar en algunos puntos la capa superficial y dejando así al descubierto el color de la siguiente.

Inteligencias múltiples: La Teoría de las Inteligencias Múltiples fue ideada por el psicólogo estadounidense Howard Gardner como contrapeso al paradigma de una inteligencia única. Gardner propuso que la vida humana requiere del desarrollo de varios tipos de inteligencia.

Método Montessori: Se caracteriza por proveer un ambiente preparado: ordenado, estético, simple, real, donde cada elemento tiene su razón de ser en el desarrollo de los niños. El aula Montessori integra edades agrupadas en períodos de 3 años, lo que promueve naturalmente la socialización, el respeto y la solidaridad.

Presupuesto: Motivo, causa o pretexto con que se ejecuta algo.

Silabario: Libro pequeño o cartel con sílabas sueltas y palabras divididas en sílabas, que sirve para enseñar a leer.

Susceptible: Que tiene las condiciones necesarias para que suceda o se realice aquello que se indica.

Variable: Magnitud que puede tener un valor cualquiera de los comprendidos en un conjunto.

ANEXOS

**Anexo 1. Entrevista a la docente de primer grado paralelo “B” de la Unidad Educativa
“Federico Gonzales Suarez”**

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN



**ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTES DE PRIMER GRADO DE LA UNIDAD
EDUCATIVA “FEDERICO GONZALES SUAREZ”**

Investigadora: Carla Estefanía Delgado Guillen.

Entrevistada: _____.

OBJETIVO: Valorar las actitudes didáctico-pedagógicas del docente con relación a la aplicación del juego didáctico desde las Artes Plásticas para el eficiente empleo de los fonemas.

La información recopilada será confidencial y sus fines son únicamente pedagógicos.

Buenas tardes estimada docente:

De antemano agradezco su tiempo para contestar esta breve entrevista, necesaria para nuestra investigación, que tiene como título: “Juegos didácticos para el eficiente empleo de los fonemas por estudiantes de primer grado. Unidad Educativa “Federico Gonzales Suarez ”. Le pedimos encarecidamente su sinceridad en la solución de cada cuestión.

Gracias.

1. ¿En qué rama del saber es su especialización? Argumente por qué la escogió.

2. La preparación didáctica es fundamental para el docente, mucho influye la experiencia acumulada. ¿Considera que está preparada para su labor docente? Argumente teniendo en cuenta los años de experiencia.

3. ¿Se siente a gusto trabajando en esta unidad educativa? ¿Por qué?

4. ¿Tiene conocimiento sobre los juegos didácticos? Argumente con ejemplos.

5. ¿Qué opina sobre las clases donde se enseña a partir de juegos didácticos?

6. ¿Utiliza juegos didácticos en sus clases para la enseñanza y el aprendizaje de los fonemas? Argumente.

7. ¿Con qué frecuencia utiliza los juegos didácticos para dicha enseñanza?

8. ¿Cuáles son las regularidades en el comportamiento de sus estudiantes durante el desarrollo de juegos didácticos vinculados con las Artes Plásticas?

9. ¿Considera que los juegos didácticos a partir de las Artes Plásticas son útiles para enseñar y aprender los fonemas? Argumente.

10. ¿Qué características tienen los materiales de apoyo que más emplea en sus clases?

11. ¿Conoce sobre las Artes Plásticas? Argumente.

12. ¿Considera de utilidad que se le suministre un conjunto de juegos didácticos previamente diseñados para el adecuado aprendizaje de los fonemas a partir de las Artes Plásticas? Argumente.

FIRMA

Anexo 2. Ficha de observación de una clase impartida por la docente de primer grado paralelo “B” de la Unidad Educativa “Federico Gonzales Suarez”.

FICHA DE OBSERVACIÓN



UNIDAD EDUCATIVA “FEDERICO GONZALEZ SUAREZ”

Grado: primero “B”

Docente:

Tema:

Fecha:

Observadoras: Carla Estefania Delgado Guillen.

ASPECTOS	VALORACIÓN		
	Alto	Medio	Bajo
Motiva a los estudiantes al inicio de su clase.			
Hace preguntas sobre la clase anterior.			
Los estudiantes participan activamente.			
Realiza juegos didácticos para explicar sus clases.			
Trabajan con materiales plásticos en sus actividades.			
Utiliza el juego didáctico y las Artes Plásticas en las clases de lengua.			
Las Actividades dentro de la clase se desarrollan de forma dinámica.			
Sabe manejar la disciplina del aula cuando realiza juegos didácticos afuera o dentro del aula.			
Desarrolla juegos didácticos a partir del empleo de las Artes Plásticas.			
Los estudiantes disfrutan las actividades cuando se desarrollan a partir de juegos didácticos.			
Los estudiantes se involucran más en las actividades que son vinculadas con las Artes Plásticas.			
Se desarrollan juegos didácticos a partir de las Artes Plásticas para el adecuado empleo de los fonemas.			
OBSERVADO: _____	OBSERVADOR: _____		

Anexo 3. Pre-prueba a estudiantes de primer grado paralelo “B” de la Unidad Educativa “Federico Gonzales Suarez”.

EVALUACIÓN (PRE-PRUEBA) 2Q

SEGUNDO QUIMESTRE	Periodo	2018-2019	Evaluación	1
-------------------	---------	-----------	------------	---

DATOS INFORMATIVOS			
Ámbito	Comprensión verbal y no verbal	Fecha	
Grado/Curso	PRIMERO	Paralelo	B
E.G.B	Educación General Básica	Nº de Estudiantes	31
Investigadora	Carla Estefania Delgado Guillen.		

Nombres y apellidos del estudiante:	Calificación:

Instrucciones

La prueba tiene un aproximado de 40 min

OBJETIVO: Determinar el conocimiento adquirido a partir del juego didáctico desde las Artes Plásticas para el eficiente empleo de las vocales.

1. Dibuje las vocales.
-

2. ¿Te gusta que en la escuela se hagan juegos para que aprendas mejor? Marca con una X la carita que represente mejor tu respuesta.



3. Marca con una X la figura que **NO** empieza con el fonema, **m**



4. Pinta el material que más te gusta utilizar en clase.



5. Escribe la vocal con la cual comienza el nombre de cada animal.



6. Une con una línea la imagen con el nombre de la vocal correspondiente.



I



U



O



I

Forma la vocal de tu nombre y apellido con la plastilina

7. Dibuja el ejercicio que más te gustó resolver. _____

Anexo 4. Actividad Laberinto para estudiantes de primer grado paralelo "B" de la
Unidad Educativa "Federico Gonzales Suarez"

Nombre: _____ Fecha: _____

Laberinto Repasa cada vocal e identifica el objeto al que pertenece a cada vocal.

Nombre: _____

Vocales

estrella

india

oso

arcoíris

uvas

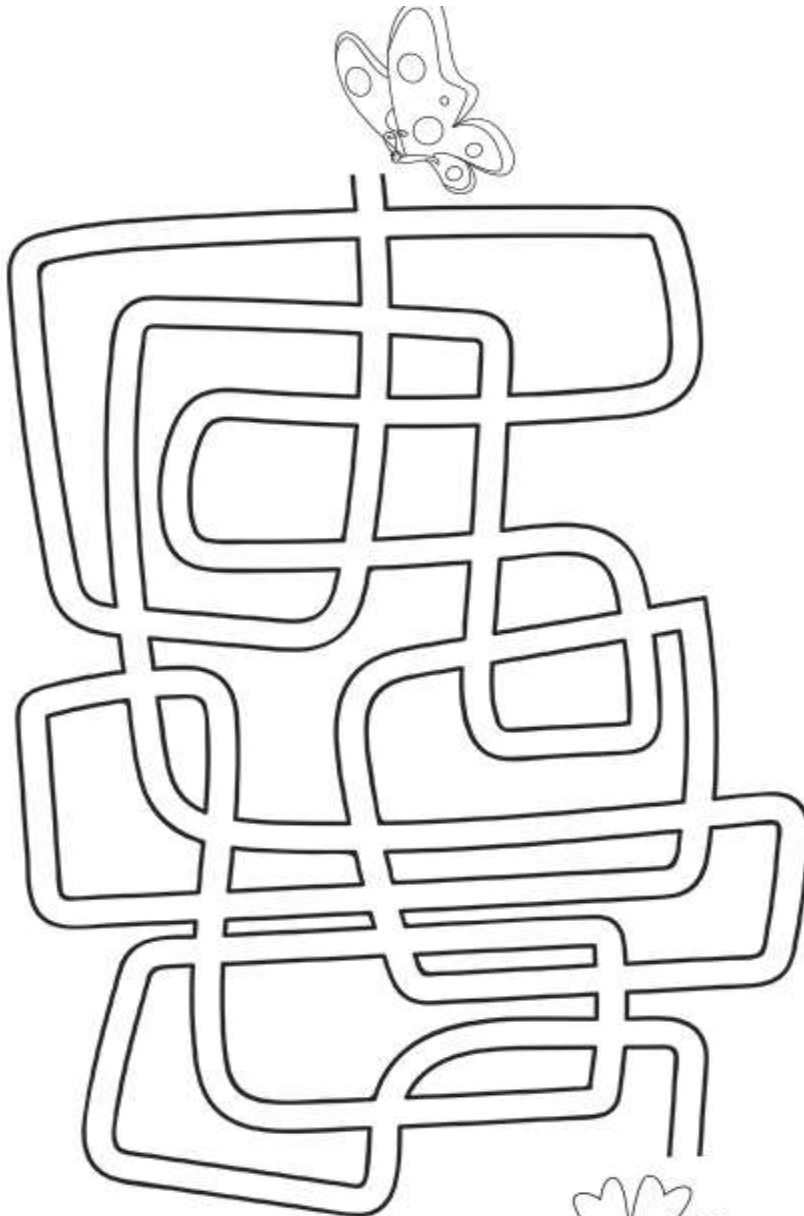
rayitodecolores.blogspot.com

**Anexo 5. Actividad Laberinto para estudiantes de primer grado paralelo “B” de la
Unidad Educativa “Federico Gonzales Suarez”**

Nombre: _____ Fecha: _____

Laberintos

- Encuentra el camino correcto del dibujo con el fonema m y haz el recorrido con plastilina. Pinta los dibujos.



Anexo 6. Post-prueba a estudiantes de primer grado paralelo “B” de la Unidad Educativa “Federico Gonzales Suarez”.

EVALUACIÓN (POST-PRUEBA)

SEGUNDO QUIMESTRE	Periodo	2018-2019	Evaluación	2
-------------------	---------	-----------	------------	---

DATOS INFORMATIVOS			
Ámbito	Comprensión verbal y no verbal	Fecha	
Grado/Curso	PRIMERO	Paralelo	B
E.G.B	Educación Preparatoria	Nº de Estudiantes	31
Investigadora	Carla Estefania Delgado Guillen.		

Nombres y apellidos del estudiante:	Calificación:

Instrucciones

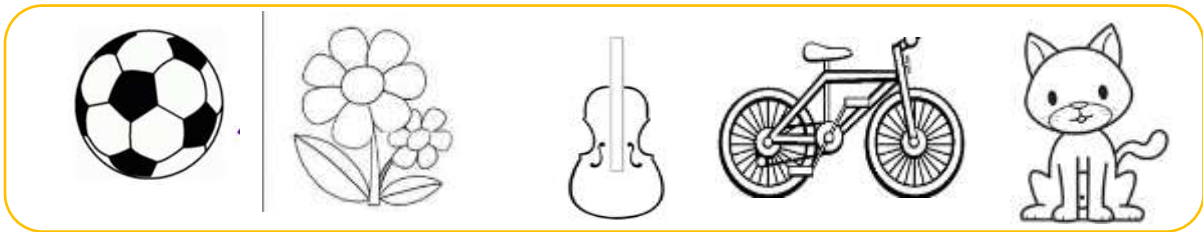
- Escribir con letra clara y legible.

OBJETIVO: Determinar el conocimiento adquirido a partir del juego didáctico desde las Artes Plásticas para el correcto empleo de los fonemas.

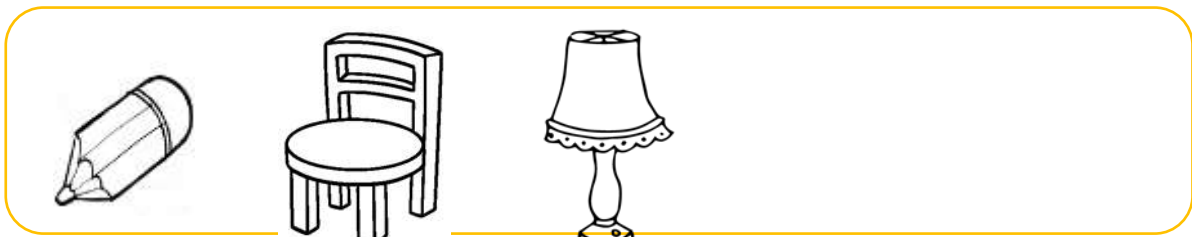
1. Dibuja las vocales y el fonema de acuerdo al sonido que escuche.

2. Pinta los dibujos según la orden que se pide la maestra.

- los objetos que contienen la vocal :



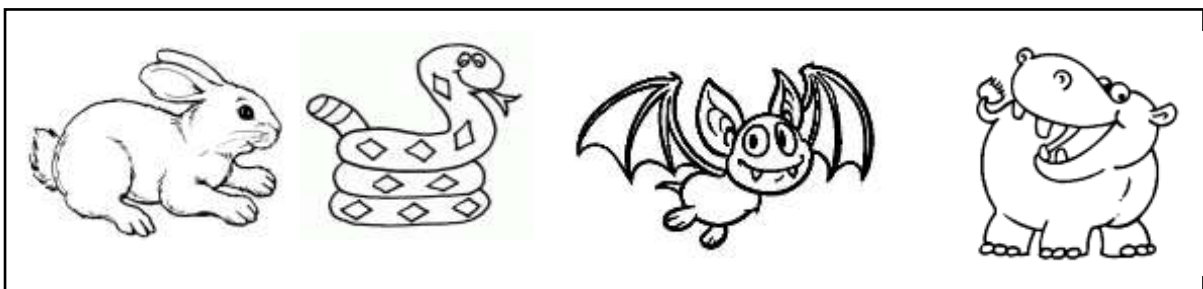
- los productos del hogar que contienen la letra: e,o,i



- los alimentos que contengan las : m

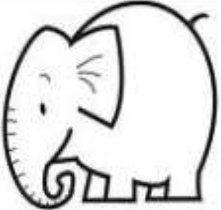
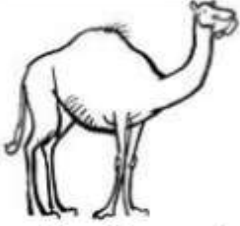






3. **Encierra** en un círculo el animal que en su nombre contiene todas las vocales: **a, o, u,**
i



4. Encuentre el camino correcto de cada dibujo para llegar a su pareja, guiándose por la primera letra de cada figura y escriba la vocal que corresponde en cada cuadrito.

5. Observa los animalitos que aparecen en la lámina

 e _ e _ a _ _ e	 _ a _ e _ _ o	 _ e _ _ a
 A _ _ _ i _ _ a	 _ e _ i _ o	 _ _ a _ _ o

Ordena las vocales según animales que se encuentran en la pregunta número 5.

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____

- 5 _____
- 6 _____

6. Marca con una X el Juego que más te gustó durante las clases demostradas.

Nombre del juego	Imagen del Juego	Marco con una X
	Encuentra la pareja	
	AEO Dominó	
	Puzle de palabras	
	Tiburón come letras	

Anexo 7. Relatoría fotográfica

Juego didáctico 1



Fuente: Estudiantes Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez 2018-2019

Finalización de la propuesta

Juego didáctico 2



Juego didáctico 3



Juego didáctico 4

Juego didáctico 5



Anexo 8. Informe del Asesor



INSTITUTO TECNOLÓGICA SUPERIOR JAPON

INFORME DEL ASESOR

Fecha: Viernes 05 de Julio de 2019

DATOS DEL ASESOR	
Nombre del ASESOR: Mgs. Jessica Lucia Garcia Garcia	Programa Académico o Carrera: Parvularia
ASESORIA DE PROCESO DE TITULACION	
JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DE LOS FONEMAS DE PRIMERO DE BÁSICA CON RECURSOS DE EXPRESIÓN PLÁSTICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA "FEDERICO GONZALES SUAREZ" DE LA PROVINCIA DE LOS TSACHILAS DE LA PARROQUIA RIO VERDE EN EL PERIODO 2018-2019	
Se realizó la asesoría durante el semestre	Cuántas sesiones de asesoría se realizaron:
Si (X) No ()	10 Tutorías
ACTIVIDADES REALIZADAS	
¿A cuál?, señala de que tipo:	Porcentaje de atención
Apoyo Académico	100 %
Formación temprana en la investigación	100 %
Asesoría en el trabajo práctico	100 %
Asesoría en el formato y trabajo escrito	100 %
Acompañamiento	100 %
Observaciones	
La egresada con apoyo del tutor culmina la realización del proyecto de titulación sin novedades relevantes y aplica conocimientos sobre metodologías investigativas, redacción científica y pensamiento analítico, discursivo.	

Certifico que el /la estudiante **CARLA ESTEFANÍA DELGADO GUILLEN**
APRUEBA el trabajo escrito y práctico en su asesoría con un puntaje de 9,5.

FIRMA ASESOR: _____

FIRMA DIRECTOR DE CARRERA _____

Anexo 9. Plan de proyecto de titulación



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPON

PLAN DE PROYECTO DE TITULACIÓN

DATOS DEL ESTUDIANTE	
Nombre: CARLA ESTEFANIA DELGADO GUILLEN	Período Académico: EGREASADA
Carrera: PARVULARIA	Dirección Domicilio: Urb Los Pambiles calle 12 de febrero
Correo electrónico: carla_delgado.10@hotmail.com	TELÉFONO
	0983128821

Fecha: VIERNES 5 DE JULIO 2019

DATOS DEL ASESOR	
Nombre del Asesor: MSc. JESSICA LUCÍA GARCÍA GARCÍA	Carrera: MAGISTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
TEMA DE PROCESO DE TITULACION	
<p>JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DE LOS FONEMAS DE PRIMERO DE BÁSICA CON RECURSOS DE EXPRESIÓN PLÁSTICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA "FEDERICO GONZALES SUAREZ" DE LA PROVINCIA DE LOS TSACHILAS DE LA PARROQUIA RIO VERDE EN EL PERIODO 2018-2019</p>	
OBJETIVO GENERAL Y JUSTIFICACIÓN	

Objetivo general

Fortalecer el aprendizaje de los fonemas mediante la aplicación de juegos didácticos a partir de la Artes Plástica para la enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de primer año grado de EGB en la Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez.

Objetivos específicos

Constatar los supuestos teóricos y metodológicos existentes en función a la enseñanza y el aprendizaje de los fonemas para estudiantes de primer grado de EGB en la Educación General Básica.

Caracterizar el estado en que se encuentra el aprendizaje en función de los fonemas en los estudiantes de primer grado de EGB en la Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez.

Diseñar juegos didácticos que faciliten la enseñanza y el aprendizaje de los fonemas a partir de la educación plástica para estudiantes de primer grado de EGB en la Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez.

Evaluar los resultados de aprendizaje en función de los fonemas a los estudiantes de primer grado de EGB en la Unidad Educativa Federico Gonzales Suarez después de aplicada la propuesta.

Una vez revisado el Plan de Proyecto de Titulación y aprobado en Junta Académica de la Carrera, se autoriza al estudiante a comenzar con su proyecto de titulación.

Atentamente,

Nombre Asesor: Jessica Gonza

Firma Asesor: 

Anexo 10. Cronograma de actividades



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPON

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Señalar el mes	Enero				Febrero				Marzo				Abril				Mayo				Junio		FIRMAS ESTUDIANTE			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2				
Marcar semana				X																						
Indicaciones y revisión general del tema, cronograma.				X																						
Objetivos, Justificación, Hipótesis				X																						
Planteamiento del Problema, Metodología				X	X	X																				
Revisión de la literatura o fundamentos teóricos					X	X	X																			
Resultados (obtenidos de los datos primarios sujeto de análisis)					X	X																				
Propuesta (Implementación de propuesta del proyecto) I parte									X	X	X	X														
Propuesta (Implementación de propuesta del proyecto) II parte													X	X	X	X										
Análisis de Resultados obtenidos luego aplicar la propuesta													X	X	X	X	X	X	X	X	X	X				
Conclusiones Recomendaciones																										
Revisión general para la aprobación del borrador final.					X	X	X						X	X	X	X	X	X	X	X	X	X				

FIRMA DEL ESTUDIANTE: _____

FIRMA ASESOR: _____

FIRMA DIRECTOR ACADÉMICO: _____



APROBACIÓN DE LECTORES

Fecha: 07/08/2019

Nombre: Carla Estefanía Delgado Guillen		Dirección Domicilio: Calle Principal Rio verde Urb: los Pambiles
Carrera: Parvularia		
Correo electrónico: carla_delgado.10@hotmail.com		TELEFONO
		0983128821

DATOS DEL ASESOR

Nombre del ASESOR: MSC JESSICA GARCÍA	Carrera: Magistral en Ciencias de la Educación
--	---

TEMA

JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DE LOS FONEMAS DE PRIMERO DE BÁSICA CON RECURSOS DE EXPRESIÓN PLÁSTICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA "FEDERICO GONZALES SUAREZ" DE LA PROVINCIA DE LOS TSACHILAS DE LA PARROQUIA RIO VERDE EN EL PERIODO NOVIEMBRE 2018 - ABRIL 2019

APROBACIÓN DE LECTORES

NOMBRE DE LOS LECTORES	FIRMA DE APROBACIÓN
MSC JESSICA GARCÍA	
MSC FABIOLA ANDRADE	
MSC KARINA FONSECA	

FIRMA DIRECTOR ACADÉMICO: _____