



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
Departamento de Arte y Tecnología Educativa



**PROPUESTA SOBRE JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA
INSTRUCCIONAL PARA LA ENSEÑANZA DE ARTES PLÁSTICAS EN LA
ESCUELA BÁSICA "ISIDRO RAMÍREZ". VALENCIA ESTADO
CARABOBO.**

(Caso de Estudio: Estudiantes de 6° grado)

Autor: Br. Elvis D. Romero N

Tutor: Dr. Miguel Ángel Correa Feo

Valencia, Mayo 2014



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE ARTE Y TECNOLOGÍA



Trabajo Especial de Grado titulado: "PROPUESTA SOBRE JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA INSTRUCCIONAL PARA LA ENSEÑANZA DE ARTES PLÁSTICAS EN LA ESCUELA BÁSICA "ISIDRO RAMÍREZ". VALENCIA ESTADO CARABOBO. (Caso de Estudio: Estudiantes de 6° grado)" presentado a la Universidad de Carabobo por el bachiller Elvis D. Romero N., como requisito de mérito para optar al título de Licenciado en Educación Mención Artes Plásticas. Realizado con la asesoría del Prof. Miguel Ángel Correa Feo.

Prof. Miguel Ángel Correa Feo (Ph.D.)
Tutor

Valencia 2014

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTOS

ÍNDICE GENERAL

	PAG.
DEDICATORIA	i
AGRADECIMIENTOS	ii
ÍNDICE GENERAL	iii
RESUMEN	v
ABSTRACT	
INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I	
• EL PROBLEMA	
Planteamiento del Problema	00
Formulación del Problema	00
Justificación de la Investigación	00
Objetivos de la Investigación	00
Objetivo General	
Objetivos Específicos	
CAPITULO II	
• MARCO TEÓRICO	
Antecedentes de la Investigación	00
Bases Teóricas	00
Definición de Términos Básicos	00
CAPITULO III	
• MARCO METODOLOGICO	
Tipo de Investigación	00
Diseño de Investigación	00
Población y Muestra	00
Técnicas e instrumentación Recolección de Datos	00
Validez	00
Juicio de Expertos	00
CAPITULO IV	
• DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	
Interpretaciones y Representaciones Gráficas	00
Discusión de los Resultados	00
CAPITULO V	
• CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
Conclusiones	00
Recomendaciones	00

Información que contendrá el Catálogo Informativo	00
BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA	00
ANEXOS	00



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
ESCUELA DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE ARTE Y TECNOLOGÍA



**PROPUESTA SOBRE JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA
INSTRUCCIONAL PARA LA ENSEÑANZA DE ARTES PLÁSTICAS EN LA
ESCUELA BÁSICA "ISIDRO RAMÍREZ". VALENCIA ESTADO
CARABOBO.**

(Caso de Estudio: Estudiantes de 6° grado)

Autor: Br. Elvis D. Romero N

Tutor: Prof. Miguel Ángel Correa Feo

Año: 2014

RESUMEN

El propósito de la investigación fue proponer juegos didácticos como estrategia instruccional para la enseñanza de artes plásticas en la Escuela Básica "Isidro Ramírez". Valencia Estado Carabobo. (Caso de Estudio: Estudiantes de 6° grado). Teóricamente se fundamentó en los postulados de Díaz-Barriga y Hernández (2001) para el diseño de estrategias didácticas. El tipo de investigación es descriptiva, con modalidad de proyecto factible y diseño de campo, no experimental transeccional descriptivo. La población estuvo representada por veintisiete (27) alumnos cursantes del 6° grado del ciclo básico, a los cuales se les aplicó un instrumento para identificar las necesidades educativas que presentan con relación a la aplicación de los juegos didácticos. Entre los resultados se obtuvo que existan acentuadas necesidades educativas por parte de los alumnos que apoyan la aplicación de dichos juegos como estrategias didácticas. Como conclusión se sostiene que un manual instruccional apoyaría directamente la labor de los practicantes y profesores en ejercicio, al momento de diseñar sus propias estrategias didácticas, ya que las mismas se enfocarían directamente a atender las necesidades individuales de aprendizaje de sus estudiantes.

Palabras claves: Estrategias de Enseñanza, Juegos didácticos, Creatividad, Aprendizaje Significativo



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
ESCUELA DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE ARTE Y TECNOLOGÍA



**PROPOSAL ON TEACHING AS A STRATEGY GAMES FOR TEACHING
INSTRUCTIONAL ARTS SCHOOL IN BASIC "ISIDRO RAMIREZ."**

Valencia Carabobo.

(Case Study: Students in 6th grade)

Author: Elvis D. Romero N

Tutor: Dr. Miguel Ángel Correa Feo

Year: 2014

ABSTRACT

The purpose of the research was to propose educational games as an instructional strategy for teaching art at the "Isidro Ramirez" Basic School. Valencia, Carabobo State. (Case Study: Students in 6th grade). Theoretically it was based on the principles of Diaz-Barriga and Hernandez (2001) for the design of instructional strategies. The research is descriptive, with mode of feasible project and design field, non-experimental descriptive transeccional. The population was represented by twenty (27) trainees 6th grade students the basic cycle, to which was applied a tool to identify the educational needs presented in relation to the implementation of educational games. Among the results obtained there accented educational needs of students by supporting the implementation of such games as teaching strategies. In conclusion, an instructional handbook must directly support the work of practitioners and teachers in the field, when designing their own teaching strategies, since they would focus directly addressing the individual learning needs of their students.

Keywords: Teaching Strategies, Educational Games Creativity, Meaningful Learning

CAPÍTULO I

PROBLEMA

Planteamiento del Problema

La educación de artes plásticas a nivel mundial, en las diferentes organizaciones educativas como fenómeno personal, histórico, cultural, social, emerge en la sociedad y es garantía de su supervivencia y progreso sostenido. Se fundamenta en la realidad social por tanto no debe ser un asunto separado de su contexto sino vinculado a su propia dinámica histórica. Como proceso socio cultural, facilita y hace posible el desarrollo integral de la persona, lo cual resulta indispensable para el desarrollo socioeconómico de un país. Por ello debe asumirse como una política de estado y una necesidad sentida por quienes entienden y desean confrontar los desafíos del desarrollo de un país.

De lo mencionado, se evidencia así los desafíos que plantea la actualidad, teniendo en cuenta que aunque términos como danza, música, artes plásticas se utilizan en todo el mundo, su significado profundo varía de una cultura a otra. Lo cual conllevan dificultades para su integración plena en la educativa básica, lo cual ha alertado a la comunidad internacional en cuanto a la búsqueda de estrategias instruccionales para la enseñanza de educación

orientados a vincular la educación universitaria con los organismos del Estado, empresas y organizaciones sociales, en función de la pertinencia de la enseñanza, la creación intelectual, en educación aplicada con instrumentos jurídicos en todas sus instituciones, dando viabilidad y confiabilidad en la metodología que ellos han creado.

Se puede señalar que la a pertinencia es un factor clave en la educación universitaria, puesto que dicta las pautas en cuanto a los cambios y ajustes que deben asumir las instituciones educativas, para mantener y apoyar el desarrollo de la sociedad y el mejoramiento de su calidad de vida. Al respecto se encuentran organismos internacionales como la Organización de Estados Americanos (O.E.A) y la UNESCO, que promocionan eventos, investigaciones y compromisos, todos apuntando hacia el engranaje del sistema educativo con el sector social receptor, al cual van dirigidas sus acciones, políticas y lineamientos. Sobre la pertinencia de la Educación Universitaria, La UNESCO (2003) expone:

En un mundo en constante y rápida evolución, la educación superior debe participar de una manera diversificada al desarrollo. En ese sentido, la pertinencia es un factor determinante que tiene en cuenta la concordancia entre las misiones y visiones de las instituciones de Educación Superior y las expectativas de la sociedad en cuanto aprendizaje, enseñanzas y responsabilidades en el mundo del trabajo y los servicios prestados a la comunidad (p.5).

Por consiguiente, la importancia del arte en la enseñanza integral del ser humano y sobre todo en la primera infancia, se reconoce un ímpetu creciente por demostrar que el arte, como toda manifestación cultural se constituyen como pilares fundamentales en la construcción de una sociedad nueva, con otra visión de desarrollo vinculado a la calidad de vida. Por ello, se considera imprescindible incidir en políticas culturales y educativas locales, regionales y nacionales como se menciona en la declaración de la conferencia de la Unesco en el Congreso mundial de Educación por el arte, (2006). Expone:

“Aplaudimos las decisiones de los gobiernos del mundo de colocar en el centro de sus agendas las reformas educativas y el desarrollo cultural. Sin embargo sabemos que no siempre hay voluntad política y profesional para integrar las artes en una efectiva “educación para todos”, como instrumentos vitales para aprender derechos humanos, responsabilidad ciudadana e inclusive democracia”.

De allí, la necesidad de vincular las artes plásticas en el nuevo contexto de producir conocimientos, esto es, el énfasis en tener en cuenta el entorno en el cual están insertas las instituciones educativas y por lo tanto, la necesidad de un estrecho acercamiento entre los que producen y los que se apropian del conocimiento, al respecto García Guadilla (1997) expresa “Por un lado, los que se apropian, o sean los usuarios: estudiantes, comunidades en la que están insertas las instituciones, y de manera muy importante, los otros niveles del sistema educativo” (p. 64). Implica, entonces, que los conocimientos que se producen en las instituciones deben estar vinculados

con las necesidades sociales y con las que demandan las otras instituciones de los diferentes niveles del sistema educativo.

En este orden de ideas, la diversidad de los distintos enfoques teóricos que van del mundo occidental hasta el de los aborígenes latinoamericanos, y nuevos lenguajes en el arte contemporáneo que respaldaron de alguna manera las nociones básicas de la Educación de Artes Plásticas enunciadas precedentemente impulsaron los aportes valiosos para la construcción de esta área de estudio. Sin embargo, estos enfoques en las últimas décadas plantean un contexto inmensamente distinto del escenario moderno que les diera origen.

Por otra parte, evidentemente las nuevas concepciones conducen a cambios estructurales y manera de abordar los procesos formativos. Es por ello, que en la República Bolivariana de Venezuela apuntan al desarrollo de innovadoras estrategias instruccionales para la enseñanza que contribuyan a constituir redes de conocimiento y aprendizaje para la generación, transformación y apropiación social del conocimiento, en función de las líneas estratégicas de la nación y como ocurre con otros campos del conocimiento y el desarrollo profesional, la producción artística resulta indispensable para el desarrollo socioeconómico de un país.

Respecto al contexto de la Escuela Básica "Isidro Ramírez", el cual es objeto del presente estudio, algunas de sus características más significativas son: se imparte educación desde el 1er grado hasta el 6to grado, en dos turnos, teniendo una población de 633 alumnos en la mañana y 537 alumnos en la tarde, la población de docentes es de 30; la de alumnos de 6to grado está conformada por cinco secciones, con un total de 190 alumnos y cinco docentes. Tiene un Director que dirige en la mañana y un Subdirector en la tarde; este plantel está ubicado en la Bocaína 1, al Sur de la Ciudad de Valencia.

En base a todo esto, se propone entonces una investigación que valla dirigida hacia la importancia de las artes plásticas, pues se puede evidenciar en los diferentes Consejo de Docentes de la Escuela Básica "Isidro Ramírez" donde un alto nivel de ellos se quejan de la situación que se presenta en la institución en los diversos grados en cuanto a la necesidad de nuevas estrategias de enseñanza en esta área, específicamente en los niños de sexto grado de la mencionada escuela.

Por tal razón, el docente podría propiciar en la Escuela Básica "Isidro Ramírez", la enseñanza de las artes plásticas a través de las actividades lúdicas como estrategia instruccional que contribuya al descubrimiento del conocimiento del educando, esto permitiría el desarrollo de aprendizajes en el

área de artes plásticas en el niño, con la utilización de una didáctica más activa tanto para el docente como para el alumno. Es por ello, que se propusieron los juegos didácticos como estrategia de enseñanza, que pudieran tener resultados muy efectivos y provechosos en el mejoramiento de la enseñanza de las artes plásticas en los alumnos de sexto grado de la Escuela Básica "Isidro Ramírez".

Objetivo General

Proponer juegos didácticos como estrategia instruccional para la enseñanza de Artes Plásticas en la Escuela Básica "Isidro Ramírez". Valencia Estado Carabobo. (Caso de Estudio: Estudiantes de 6° Grado)

Objetivos Específicos

- Identificar los métodos utilizados para la enseñanza de los estudiantes de 6° grado sobre las artes plásticas de la Escuela Básica "Isidro Ramírez".
- Estudiar la factibilidad en relación a los contenidos estratégicos de enseñanza en la Escuela Básica "Isidro Ramírez". Valencia Estado Carabobo.

- Diseñar juegos didácticos como estrategia instruccional para la enseñanza de las Artes Plásticas para estudiantes del 6° grado en la Escuela Básica "Isidro Ramírez". Valencia Estado Carabobo.

Justificación

En este orden de ideas, se confiere desde un punto de vista práctico la necesidad de vincular las artes plásticas en el nuevo contexto de producir conocimientos, esto es, el énfasis en tener en cuenta el entorno en el cual están insertas las instituciones educativas y por lo tanto, la necesidad de un estrecho acercamiento entre los que producen y los que se apropian del conocimiento. Propiciando en la Escuela Básica "Isidro Ramírez", la enseñanza de las artes plásticas a través de juegos didácticos como estrategia instruccional que contribuya al descubrimiento del conocimiento del educando.

En ese caso, desde una perspectiva social, la importancia de realización de juegos didácticos como estrategia instruccional para la enseñanza de Artes Plásticas, se basa en la influencia del arte en la formación integral del ser humano y de manera relevante en la primera infancia, reconociéndose el ímpetu creciente por demostrar que el arte como toda manifestación cultural se constituyen como pilares fundamentales en la construcción de una

sociedad nueva, con otra visión de desarrollo vinculado a la calidad de vida, lo cual resulta indispensable para el progreso de un país.

De tal manera, desde un enfoque económico es esencial, tener en cuenta las estrategias instruccionales para la enseñanza que contribuyan a constituir redes de conocimiento, en función de las líneas estratégicas de educación del país, basándose en que las nuevas concepciones conducen a cambios estructurales y manera de abordar los procesos de enseñanza. Por eso se considera necesaria la preparación e incorporación de recursos indispensable para el educando necesarios que si bien generan gastos (inversión), son utilizados para aumentar la educación de los estudiantes. Y como ocurre con otros campos del conocimiento y el desarrollo profesional, la producción artística resulta indispensable para el desarrollo socioeconómico de un país.

De igual manera, tomando en cuenta la parte legal, en cuanto al objeto de estudio se podría mencionar La Constitución de la República Bolivariana de Venezuela, Ley Orgánica de Educación, Ley Orgánica para la Protección de Niños, Niñas y adolescentes, además la educación básica en nuestro país, también está sujeta a tratados y convenios internacionales, así como a otras leyes y planes tal como el Plan de Desarrollo Económico y Social de la Nación.

Alcance

La Propuesta estratégica instruccional de enseñanza en el Ámbito de las Artes Plásticas en la Escuela Básica "Isidro Ramírez". Valencia Estado Carabobo, aplica a un caso de estudio de 46 estudiantes del 6º grado. Así mismo, abarcara las diversas tareas en acciones dirigidas a la capacitación, concientización y desarrollo de procesos de gestión, destinados a los procesos de formación por medio de la realización de los juegos didácticos.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la Investigación

El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. Garrido (2006).

Estrategias: Según Castillo y Pérez (1998) "las estrategias han sido consideradas como una guía de acciones que hay que seguir. Por lo tanto, su aplicación debe ser consciente e intencional, dirigidas a alcanzar un objetivo específico".

Estrategias de Enseñanza: Díaz y Hernández (1999) plantean que las estrategias de enseñanza son todas aquellas ayudas planteadas por el docente que se proporcionan al estudiante para facilitar un procesamiento más profundo de la información. A saber, todos aquellos procedimientos o recursos utilizados por quien enseña para promover aprendizajes significativos. (pág. 65). El énfasis se encuentra en el diseño, programación, elaboración y realización de los contenidos

a aprender por vía verbal o escrita. Las estrategias de enseñanza deben ser diseñadas de tal manera que estimulen a los estudiantes a observar, analizar, opinar, formular hipótesis, buscar soluciones y descubrir el conocimiento por sí mismos. Organizar las clases con ambientes agradables para que los estudiantes aprendan a aprender, ya que esto implica la capacidad de reflexionar en la forma de aprender y actuar frente a la educación.

Por lo tanto, el docente en el proceso enseñanza-aprendizaje debe hacer uso de estrategias flexibles y apropiadas que se transfieran y adapten nuevas situaciones en el campo educativo. De esta manera, el objetivo central que persigue la educación desde hace muchos siglos es que el alumno se convierta en un aprendiz autónomo e independiente de su propio aprendizaje.

Además, el juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización para el logro de objetivos del aprendizaje, y cuyo objetivo último es la apropiación por parte de los estudiantes, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad.

Tirapegui (1994), señala que si los juegos son seleccionados cuidadosamente para el momento y nivel oportuno pueden ayudar a

desarrollar actitudes favorables en estudiantes que a menudo ven la matemática como una asignatura tediosa y aburrida.

Para poder emplear con éxito el juego como estrategia en la enseñanza de integrales es importante que el docente participe en los juegos de los estudiantes, que lo sepa observar y que tenga habilidad para hacerlo jugar, y que a él mismo le guste jugar .(García de clemente, 1994).

Szczurek (1999), hace una serie de recomendaciones para aplicar el juego como técnica instruccional. Cabe destacar que este autor divide la aplicación del juego en cuatro fases o etapas: preparación preliminar, inicio, desarrollo, actividades integrativas o de cierre.

CAPITULO III

MARCO METODOLOGICO

Tipo de Investigación

De acuerdo al método de estudio manejado, la investigación es de tipo Descriptiva, bajo la modalidad de Proyecto Factible; con un diseño no experimental, transversal, transeccional descriptivo y de Campo.

POBLACIÓN Y MUESTRA: La población objeto de estudio estuvo constituida por los alumnos cursantes de la escuela básica "Isidro Ramírez"

En este sentido, la población quedó constituida por dos secciones con un total de cuarenta y seis (46) alumnos, a la cual se le aplicó la fórmula planteada por Sierra (1992) y la muestra quedó conformada por veintisiete (27) sujetos al final.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS:

Como técnica de recolección de datos se utilizó la observación mediante la aplicación de juegos didácticos.

A este respecto, se aplicaron varios juegos didácticos relacionados con las artes plásticas. Los mismos quedaron constituidos por 5 juegos a saber:

- Adivinanzas
- Encontrar diferencias
- Creación de mapas mentales
- Ensalada de letras
- Juego de memoria

Los juegos fueron aplicados una sola vez a la población objeto de estudio seleccionado y de allí, se tabularon los datos que dieron lugar a los resultados y conclusiones de esta investigación.

CAPITULO IV

DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

APLICACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS

(Estrategias, técnicas e instrumentos).

Adivinanzas:

Comienzo: se explicó al grupo en qué consistía la actividad lúdica en cuestión.

Desarrollo: los alumnos desarrollaron y asociaron las palabras, en el transcurso de la actividad se dieron palabras claves referidas a la temática de la adivinanza y ellos notaban características en estas que relacionaban con actividades de la plástica.

Cierre: al culminar con las adivinanzas se hizo una especie de debate acerca de la importancia de las artes plásticas. Fue una retroalimentación ya que cada alumno dio su punto de vista acerca de lo que es bueno y malo y compartimos experiencias vividas.

Instrumento utilizado:

El ave que ni vuela ni come	ABECEDARIO
Insecto alado muy salado y muy dulce porque hace la miel. Sólo come flores, y después se aleja,	ABEJA
Adivina quién soy, adivina quién soy que cuanto más y más lavo más sucia estoy	AGUA
Dieciséis personajes, con el rey y la reina, se enfrentan a otros tantos: si juegas mal te encontrarás perdido ¡y ganará el contrario!	AJEDREZ
Un combate que se entabla muy lento o con rapidez; ninguno de los dos habla; las piezas son más de diez.	AJEDREZ
El rey y la reina con ocho peones, caballos y torres, combaten y comen.	AJEDREZ
Anda, corre y salta y no tiene pies va de mano en mano y no tiene manos tiene cara de sandía y no tiene tía le quiere el niño y el mayor y no tiene corazón	BALÓN
Todos dicen que me quieren para hacer buenas jugadas, y, en cambio, cuando me tienen me tratan siempre a patadas.	BALÓN
Juegan en la cancha más altos que bajos; meten la pelota dentro de los aros.	BALONCESTO
La pones sobre la mesa, la partes y la repartes pero nadie se la come.	BARAJA
Me componen cuatro palos impresos en cartulina. Tengo reyes y caballos, seguro que me adivinas.	BARAJA
Es barba y no de viejo,	BARBACOA

es coa y no de hierro	
Sin ser de Lisboa en Lisboa vive en Lisboa mora, de Lisboa sale la devoradora	BOA
Angosto, angosto como el mes de Agosto	CAMINO
Adivina, adivinareja no tiene traje y sí faltriquera	CANGURO
No hago ruido al caminar, ando sin piernas. Tengo cuernos y no soy toro, yo no me mojo aunque llueva. Nunca salgo de mi casa, sólo asomo la cabeza. Duermo mucho, como hierba, me gusta el sol, ¿quién soy?	CARACOL
Bajo mi carpa gigante, acojo a chicos y grandes; payasos y trapevistas son típicos en mis pistas.	CIRCO
Verde nace, verde se cría y verde sube los árboles arriba	COBRA
Tengo cadenas sin ser preso, si me empujas voy y vengo, en los jardines y parques muchos niños entretengo.	COLUMPIO
Cómete la "e" y pon una "a". Mírala muy bien y échala a volar.	COMETA
Cubo que seis caras tiene, veintiún puntos en total en el parchís interviene y en la oca... pues igual	DADO
Cubo que seis caras tiene, veintiún puntos en total, en el "Parchís" interviene y en la "Oca"... pues igual.	DADO
Si sumas uno más uno evidente que da dos, y si da dos te descubro dos veces la solución de este juego de salón.	DADOS
Uno es largo,	DEDOS

dos son bajitos el cuarto flaco y el otro, gordito	
¿Cuál es el animal que siempre llega al final?	DELFIN
Veintiocho caballeros, espaldas negras y lisas, delante, todo agujeros, por dominar se dan prisa.	DOMINÓ
Todo lo lleva delante los colmillos para la lucha y la trompa para la ducha	ELEFANTE
Tiene la nariz muy larga y no es Pinocho. Una tonelada pesa y no es una ballena. Tiene muy buena memoria y no es un maestro. Nació en la selva y hoy vive preso. Adivina, adivinante, ¿quién es?	ELEFANTE
Aunque él no es violento, de guerrero se disfraza convirtiéndose en esfera cuando el enemigo ataca y recubriendo de púas su piel, como una coraza	ERIZO
Soy liso y llano en extremo y aunque me falte la voz respondo al que me consulta sin agravios ni favor	ESPEJO
En una sábana blanca, dos agujeros haré que coincidan con los ojos, y así me disfrazaré ¿Sabes decirme de qué?	FANTASMA
No existe, pero cuando existía llevaba la sábana de la abuela y la vela de la tía. Sólo salía de noche, nunca salía de día.	FANTASMA
De doce hermanos que somos el segundo yo nací y soy el más pequeñín; ¿Cómo puede ser así?	FEBRERO
Todos corren, uno pita, dos detienen, muchos gritan.	FÚTBOL
Adivina adivinanza. ¿quién puso el huevo en la paja?	GALLINA
Pico de cuerno, ala de ave la rodilla para atrás, y anda adelante	GALLINA
¿Qué animal de buen olfato,	GATO

cazador dentro de casa, rincón por rincón repasa y lame si pilla un plato?	
Cuanto más y más lo llenas, menos pesa y sube más.	GLOBO
Si vas a la feria te puedes montar; vueltas y vueltas subiendo y bajando, unas contento y otras gritando.	GRAN RUEDA
Abrazado a sus caderas y rascándole el ombligo juntamos nuestras cabezas y ella me canta al oído	GUITARRA
Cien damas en un camino y no hacen polvo ni remolino	HORMIGAS
Una cajita muy chiquitita y blanca como la cal que todos saben abrir pero ninguno cerrar	HUEVO
Blancos son, la gallina los pone con manteca se frien y con pan se comen	HUEVOS
Antes de nacer la madre, ya anda el hijo por la calle	HUMO
Entré en tu cuarto, te lo pedí. Te arregazaste, te lo metí. Tu llorabas y yo reía al ver la sangre cómo corría	INYECCIÓN
¿Qué cosa es que hace espuma, quita las manchas y huele muy bien?	JABÓN
Plumas de muchos colores y un madroño en la cabeza. Canta alegre si está libre y en la jaula con tristeza	JILGUERO
En medio de la pradera un poste va a la carrera.	JIRAFÁ
Gaspar, Baltasar y Melchor los transportan en camellos y los dejan en enero,	JUGUETES

a todos los niños buenos.	
Si vas a la tienda y pides mil gramos te darán uno de estos en tus manos	KILO
Rey de los gorilas, fuerza y corazón rompía ciudades, causaba terror. Al Empire State trepando subió, y al final moría sólo por amor.	KING-KONG
Soy fruto chiquito verde y peludo estoy muy rico si me comes crudo	KIWI
Trepando despacio sube a su bebé. Oso de peluche parece y no es. Del tronco a la rama su nombre veréis	KOALA
Una señorita, muy aseñorada siempre va en coche y siempre va mojada	LENGUA
Soy chiquitita y en la frente tengo una mosquita	LETRA I
Soy un palito muy derecho sobre la frente tengo un mosquito	LETRA I
Soy un palito muy derecho encima de la frente llevo un mosquito que ni pica, ni vuela, ni toca la vihuela.	LETRA I
La última soy en el culo, y en Dios en tercer lugar siempre me ves de paseo y nunca estoy en el mar	LETRA O
Metida va en un baúl el burro la lleva a cuestras yo nunca la llevo puesta y siempre la llevas tú	LETRA U
Es de mediano tamaño, pero de grandes orejas. Tiene fama de veloz recorriendo las praderas. Aunque un día, ya lejano una tranquila tortuga la venció en una carrera	LIEBRE
Este ave singular, lo que le cuentan repite y al igual que muchos hombres, no comprende lo que dice	LORO
Pequeña cómo una almendra y toda la casa llena	LUZ
Cierta personita tan buena será que nada nos pide y todo nos da	MADRE
No soy ave, pero de mis huevos	MAIZ

se hacen palomitas para los niños buenos	
Entro por el mar y salgo por la garita	MARGARITA
Amarillo por fuera, amarillo por dentro y con un corazón en el centro	MELOCOTÓN
Adivíname esa	MESA
Bolitas pequeñas, de metal o de cristal, mételas en el hoyo y nunca perderás.	METRAS
No huyen porque sea fea ni desprecien su color. El asunto es bien sencillo, huyen por su mal olor.	MOFETA
Sobre un camino de hierro, muchas sorpresas tendrás, subo y bajo bruscamente, a mucha velocidad.	MONTAÑA RUSA
Con la nieve se hace y el sol lo deshace.	MUÑECO DE NIEVE
Vuelo de noche, duermo de día nunca verás plumas en el ala mía	MURCIÉLAGO
Era un sol en diminuto y en la hierba la encontré. Cuando sin piel la dejé me fascinó su frescura	NARANJA
De bronce el tallo, las hojas de esmeralda de oro el fruto, las flores de patata	NARANJO
Cartas van y cartas vienen pasan por el mar y no se detienen	NUBES
Alcé los ojos y vi, en lo más alto del cielo caballos en pleno vuelo y un alado jabalí, diez mil formas diferentes: palacios, montañas, gentes	NUBES
Dos niñas asomaditas lo ven y lo cuentan todo sin decir una palabra	OJOS
Hermanos inseparables, las cosas inexpresables las podemos expresar sin hablar todo el placer y el dolor caben en nuestro fulgor. Puedes ver nuestro reflejo en tu espejo	OJOS
Adivina, adivinanza, ¿quién es el rey de la panza?	OMBLIGO
Tengo ojos y no veo, me crié bajo la tierra me puedes comer asada, frita o cómo quieras	PAPA
Por come empieza y volar sabe, no es un avión, ni tampoco un ave.	PAPAGAYO
Atada a un cordel volaba y volaba y desde la tierra un niño la sujetaba.	PAPAGAYO
Tiene dientes pero no muerde, ¿qué es?	PEINE
Blanca por dentro, verde por fuera si quieres que te lo diga, espera	PERA
Pi, pi se llama a los pollos, miento si digo verdad y el que no me lo adivine un tonto grande será	PIMIENTO

Oro parece, plata no es abre la cortina y verás qué es	PLATANO
Quiere leche y no es lechera, ¿qué será?	QUESERA
Se hace con leche de vaca, de oveja y de cabra y sabe a beso, ¿qué es?	QUESO
Que soy redondo, que salí de leche que soy de vaca, que soy de cabra, que soy de oveja Si quieres me tomas y si no me dejas	QUESO
Entre todas las cosas, ¿cuál puede ser Esta que tiene dientes y no sabe comer?	RASTRILLO
Tiene lecho pero no duerme tiene boca pero no habla	RÍO
Junto a la jara y el tomillo en el monte me arrodillo	ROMERO
Soy una santa con nombre de flor y a pesar de este retrato me confunden con zapato	SANDALIA
Fruta carnosa de negra semilla por dentro es muy roja, bien fría es muy rica	SANDÍA
Culebrinas de papel de varias tonalidades, las tiramos en las fiestas y también en carnavales.	SERPENTINAS
Mis dientes son afilados brillan cuando les da el sol y aunque me falta la boca soy un fiero comilón	SERRUCHO
Si lo llamas, se va	SILENCIO
Cuando yo subo, tú bajas; si tú subes, bajo yo: a la misma altura nunca podemos estar los dos.	SUBE Y BAJA
Dicen que tiene y no tiene mucho pincha, poco retiene	TENEDOR
Dos compañeras van al compás con los pies delante y los ojos detrás	TIJERAS
Tengo caballos que suben y bajan, dan vueltas y vueltas y nunca se cansan.	TIOVIVO
Soy rojo, muy rojo y cuando te pones rojo se dice que estás como él	TOMATE
Sólo una faja es mi vestido, cuando me lo quitan arranco a bailar. Pies y manos no tengo, pero a los más jóvenes entretengo.	TROMPO
Para bailar me pongo la capa y para bailar me la vuelvo a quitar, porque no puedo bailar con la capa y sin la capa no puedo bailar.	TROMPO
Si la dejamos, se pasa si la vendemos, se pesa si se hace vino, se pisa si la dejamos, se posa	UVA
A veces blanquita, a veces negrita y siempre redondita	UVA
Redondita y pequeñita para matarme me aplastan y un caldo precioso hacen con el jugo que me sacan	UVA

De una madre nacidos, somos de agrio sabor. Refrescamos el calor. Más después de bien crecidos, damos sabroso licor.	UVAS
En lo más alto me ponen para que el aire me dé. El aire me zarandea y siempre le miro a él	VELETA
Vuela sin alas, silba sin boca, pega sin manos y no se toca	VIENTO
Soy el jugo de la uva de la copa el contenido de la mesa el gran señor de todos apetecido	VINO
Soy una letra formada por dos no nos separes o no seré yo.	W
Puedes meter una cinta y colgártelos también escuchar música andando y corriendo también	WALKMAN
Dos palitos que juntos están forman una letra difícil de encontrar	X
Tengo muchas teclas sobre un armazón tócame con palos y oirás una canción	XILÓFONO
En el puerto hay tres barquitos: el primero, una gabarra el segundo, un bergantín y el otro ya te lo he dicho	YATE
Yo-yo me subo yo-yo me bajo; si lo adivinas eres muy sabio	YO-YO
Yo-yo me subo, yo-yo me bajo; si lo adivinas eres muy majo.	YO-YO
Vestidos de negro venían dos caballeros uno al otro le decía: ¡Yo primero, yo primero!	ZAPATOS
Larga como una sogas y muerde como una loba	ZARZA
Ladino y astuto va por los senderos buscando incansable algún gallinero	ZORRO

Encontrar diferencias

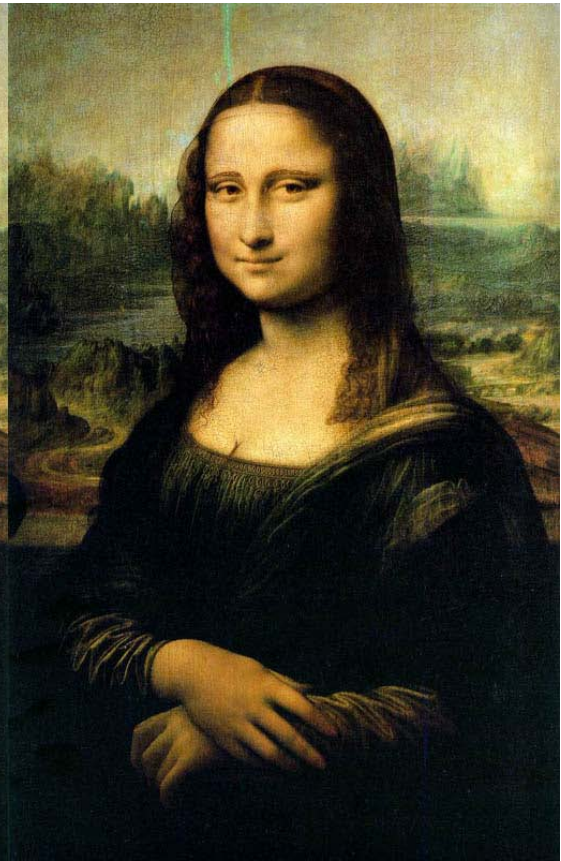
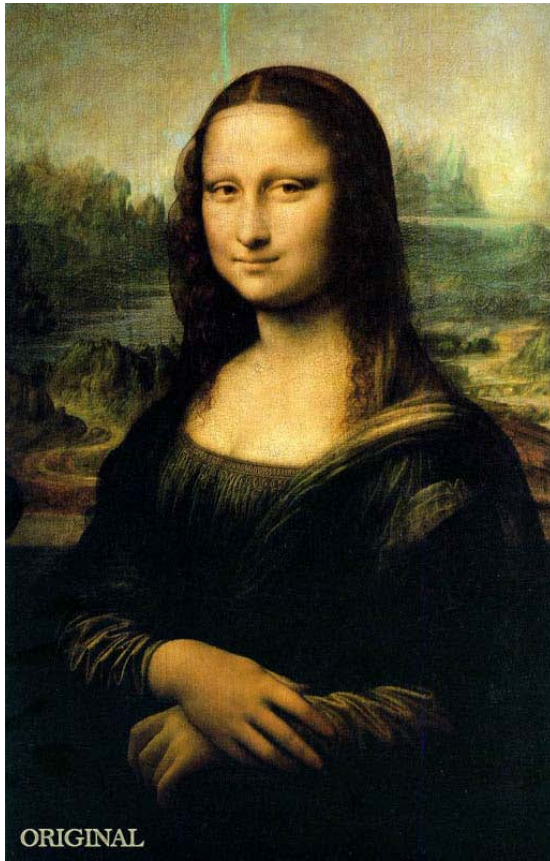
Comienzo: se dispuso a los equipos como mesas de trabajo, para iniciar una especie de debate para reforzar los conceptos explicados en las imágenes de la clase interactiva.

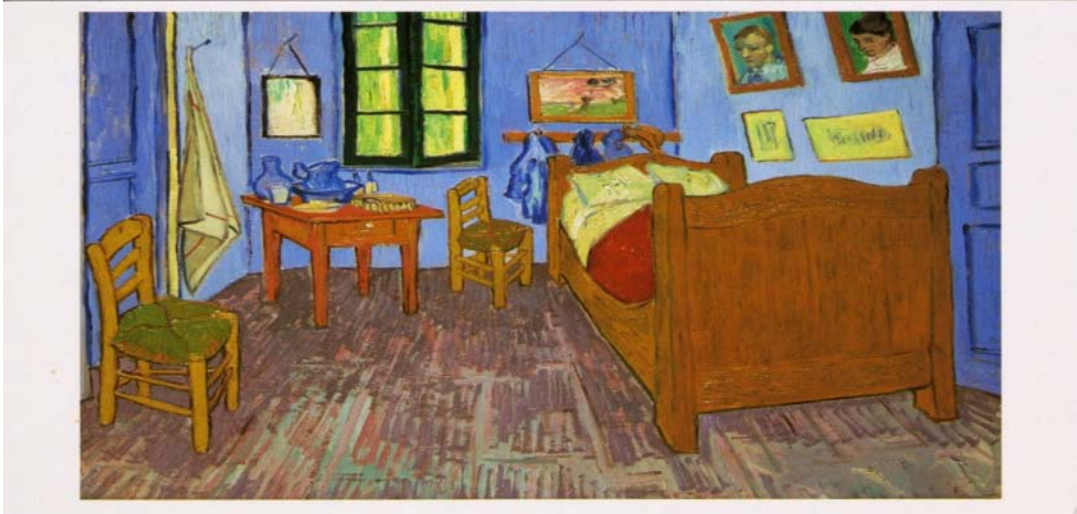
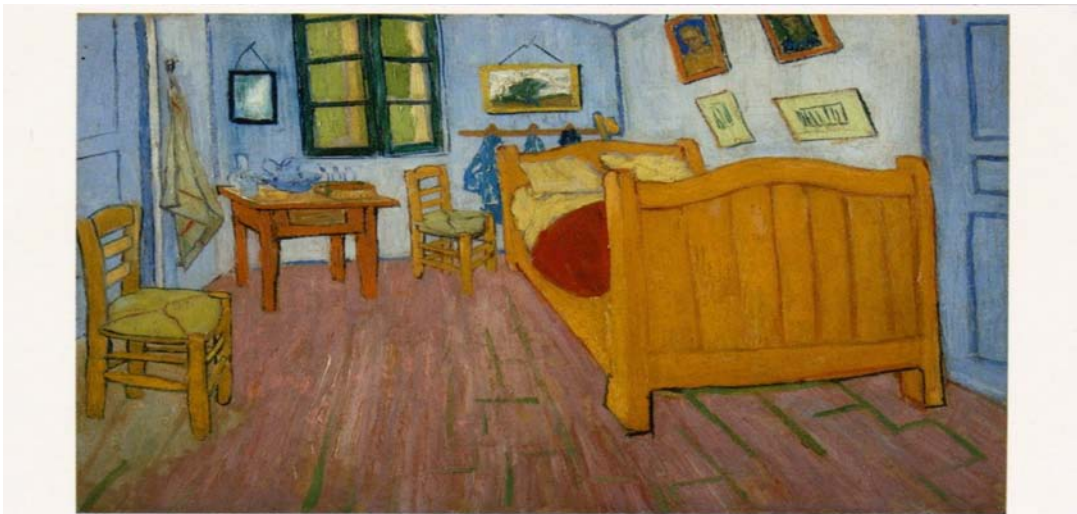
Desarrollo: se dio la clase donde los alumnos expresaron sus impresiones y conclusiones acerca de las diferencias entre los cuadros de pintores famosos.

Se llevaba el orden en la pizarra y los jóvenes tomaban notas en sus cuadernos.

Cierre: se culminó la clase con las conclusiones de los pasantes quienes aclararon los conceptos expresados por los alumnos.

Los recursos utilizados fueron varios cuadros famosos donde su réplica tenía ciertas diferencias, tuvo una duración de 60 minutos, el rol asumido por el pasante fue de facilitador participante y el instrumento evaluativo fue la escala de estimación.





Creación de mapas mentales

Comienzo: se agruparon los alumnos en equipos y se procedió a entregar hojas ilustradas con mapas mentales sin completar donde los participantes completaron con información suministrada por el guía.

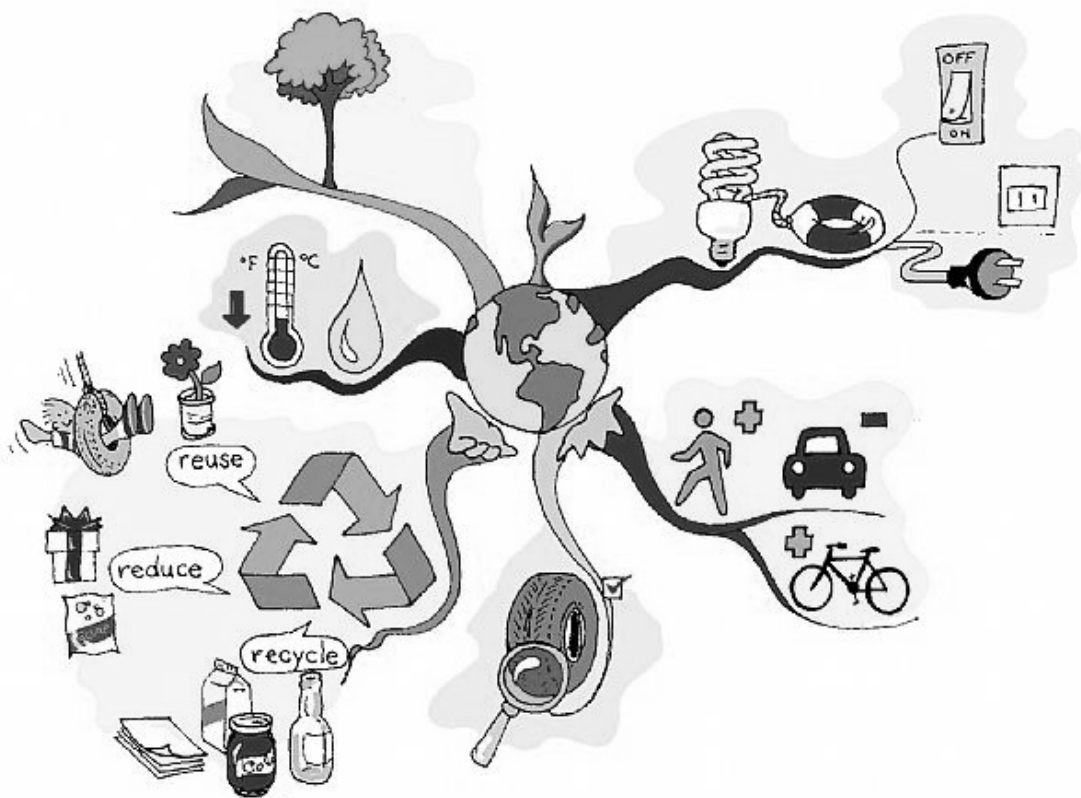
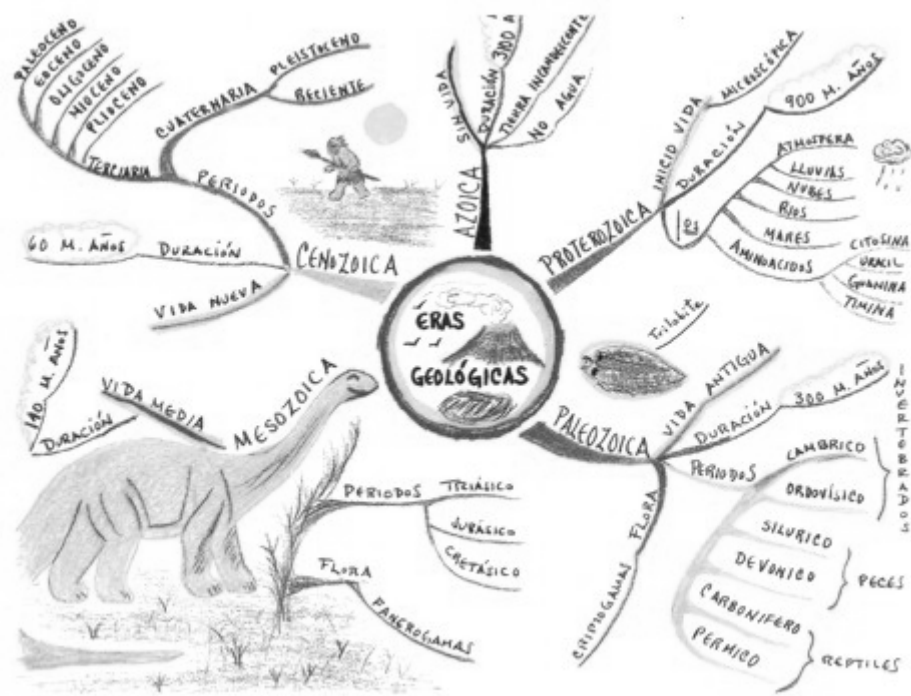
Desarrollo: no todos habían realizados mapas mentales por lo que les costó adaptarse pero por medio de la asociación de imágenes con experiencias y recuerdos pudieron darse una idea e ir completando los mapas.

Cierre: finalizada la actividad pudieron definir las palabras y resaltar la importancia de estos valores artísticos contrastada con sus propias experiencias y realidades.

Los recursos utilizados fueron mapas mentales y algunos colores, el rol fue de facilitador participante, la actividad duro cerca de 45 minutos y la evaluación utilizada fue la escala de estimación.



Mapa mental "La fruta"- Tony Buzan



Ensalada de letras Sapa de letras:

Comienzo: se reunieron los alumnos en sus respectivos equipos y se les entregó una ensalada de letras ilustrada con palabras alusivas al arte

Desarrollo: la actividad era de completación, al conseguir una palabra tenían que colocarla en un párrafo que las integraba todas, se desarrollo con total normalidad y los practicantes los ayudamos en las más complicadas. Cuando no sabían que significaba alguna, utilizaban como ayuda un diccionario para buscar el concepto de las palabras.

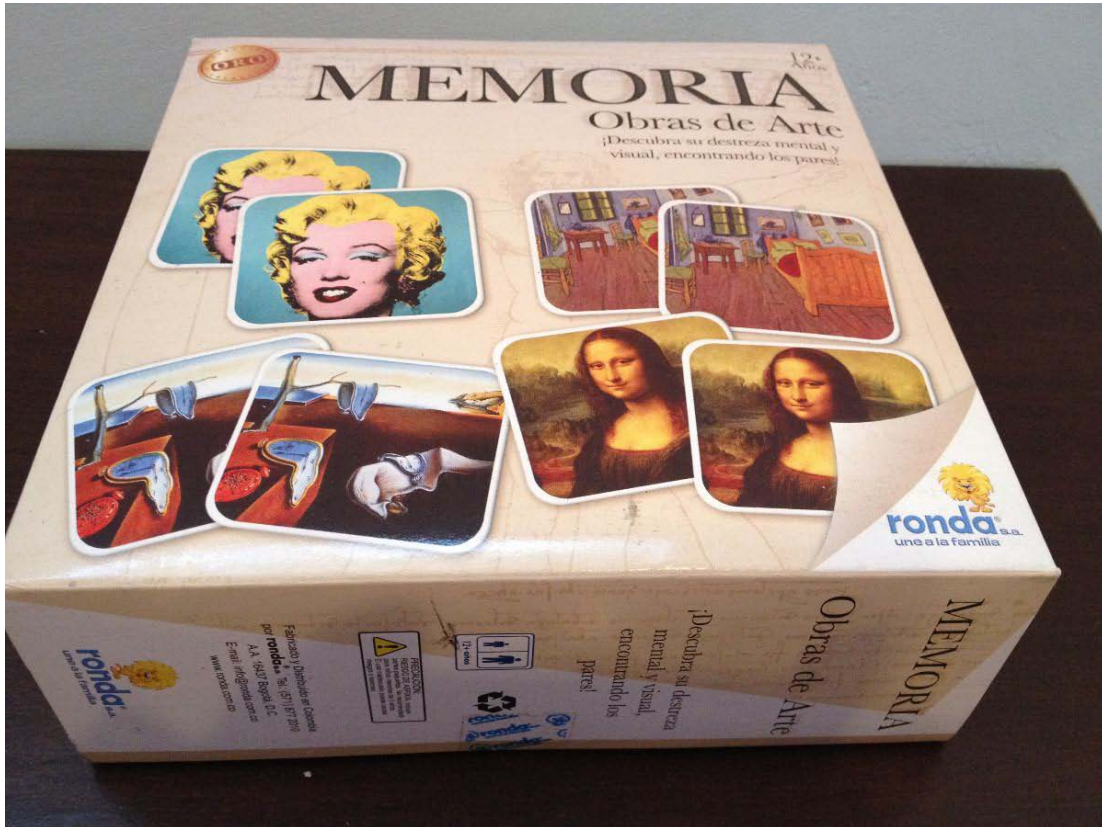
Cierre: los alumnos leyeron los párrafos ya completados con las palabras de la ensalada de letras y se reflexionó acerca de su contenido.

Los recursos utilizados fueron una hoja con la ensalada de letras, colores y un diccionario, el rol fue de facilitador participante, la actividad duró cerca de 30 minutos y la evaluación utilizada fue la escala de estimación.

Ejemplo de ensalada de letras:

PALABRA	
ARTE	
COMBINACIONES	PUNTAJE
RETA	4
TARE	4
TRAE	4
ARE	3
ATE	3
ERA	3
ETA	3
RAE	3
REA	3
TEA	3
TER	3
AR	2
EA	2
ET	2
RE	2
TA	2
TE	2

Juego de Memoria



Comienzo: se dispuso del material con cartones representativos de obras de arte famosas como material didáctico ilustrativo.

Desarrollo: los alumnos jugaron buscando los pares iguales en las representaciones. Reconociendo la imagen que buscaban y llegando el mensaje que se quería dar.

Cierre: al terminar la jornada se dispuso de las imágenes por todos los participantes del salón para su conocimiento.

Los recursos utilizados para la clase fueron cartones con representaciones de las obras más relevantes del mundo artístico mundial, teniendo una duración de 60 minutos. El rol asumido por el pasante fue de facilitador participante y el instrumento evaluativo fue la escala de estimación.

Evaluación Integral de la actividad

Posteriormente, al ejecutar el plan de acción, el cual fue crear estrategias didácticas creativas por medio de métodos ilustrativos que afiancen la comprensión en clase de los alumnos del 6° grado de la etapa básica, se pudo concretar y ver los resultados positivos de cada una de las actividades.

Las estrategias planteadas tenían como finalidad afianzar la comprensión en los alumnos por medio de ejercicios lúdicos y teniendo como base las ilustraciones, donde los jóvenes por medio de la Asociación construyeran el conocimiento, aunado a que todas fueron parte del juego captando el interés y la atención de los alumnos que se dispusieron a prestar la mayor atención posible.

En este orden de ideas, el plan de acción se llevó a cabo con éxito dejando un aprendizaje en los niños y alumnas y método de enseñanza diferente a los docentes por grupos de alumnos tipo debate sencillo

CAPITULO VI

CONCLUSIONES

1.- El diseño de estrategias didácticas representa un eje integrador de los procedimientos que permiten al estudiante construir sus conocimientos a partir de la información que se suministra en el encuentro pedagógico; de esta afirmación se denota la importancia en la enseñanza y el aprendizaje escolar, además de la responsabilidad del profesor en el manejo de los elementos esenciales para su diseño.

2.- La secuencia didáctica posee cuatro momentos esenciales: el inicio, el desarrollo, el cierre y la evaluación. Todos ellos integrados de una manera lógica y sistemática que permite al profesor generar un clima lógico de clase que promueva en el estudiante un aprendizaje significativo. La secuencia es en presencia un referente de los procedimientos de clase que el profesor de manera deliberada pretende desarrollar; sin embargo, es un procedimiento flexible que se adapta a las necesidades y expectativas del grupo.

3.- El manejo de los elementos esenciales que conforman una estrategia didáctica junto a la clasificación de las misma, en pleno siglo XXI, es una exigencia que todo profesor debe atender en beneficio de una autentica

educación de calidad. Fue necesario evaluar luego de cada actividad los elementos surgidos y los resultados arrojados por las estrategias realizadas

4.- Se pudo observar que los alumnos responden mejor a un programa educativo, dinámico e innovador, no basándose en el conductismo.

El plan de acción ideado rompió con este proceso que venían trayendo, fue dinámico, participativo lo cual logro captar con creces el interés de los alumnos y por medio de las actividades ilustradas se logro la comprensión de los temas a desarrollar de una manera lúdica, interactiva y fresca que motivo a los estudiantes y les despertó los ánimos y el interés en las clases.

RECOMENDACIONES

La educación cada día debe ir adaptándose y mejorando los procesos de enseñanza para que el aprendizaje se dé correctamente.

Durante la ejecución de las estrategias se logró afirmar en gran medida que los estudiantes se motivan cuando el aprendizaje llega de manera diferente innovadora, no clásica y estética. No con esto se quiere decir que ese tipo de educación no funciona, sino que en muchas ocasiones y por diversos factores, se vuelve una educación repetitiva y tediosa.

Se observó que la educación clásica que no es del todo inadecuada, pero se torna lenta y poco motivadora por eso es necesario romper los paradigmas y darle un poco de dinamismo a los procesos y las estrategias de enseñanza, debemos ser docentes integrales y por esto la innovación en la forma de dar las clases y aplicar estrategias diferentes es sumamente importante.

Al aplicar las diversas estrategias mediante juegos y constructos ilustrativos, y darle a los estudiantes el material y soporte para que armaran su aprendizaje, los jóvenes se sintieron atraídos y les llegue el conocimiento de una manera diferente y divertida, por lo que es recomendable, tener en cuenta el goce y disfrute que puede generar el aprender con diversas formas y no solo escuchando instrucciones y escribiendo en un papel, sino probando nuevas maneras y métodos que incentiven a los alumnos para una mejor educación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDER-EGG, E. (1978). Técnicas de investigación social. Buenos Aires, El Cid editor.

AUSUBEL, D. J. y otros. (1982). Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo. México, Trillas.

CAÑEQUE, H. (1993). Juego y vida. Buenos Aires, El Ateneo.

CHARRÍA DE ALONSO, M.E. y A. González. (1993). Hacia una nueva

Pedagogía de la lectura. Bogotá, Procultura- Cerlalc.

DÁVILA , R. J. (1987). El juego y la ludoteca. Importancia pedagógica. Mérida, Talleres Gráficos de la ULA.