



UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS

Facultad de Educación Especial y Pedagogía

Escuela de Pedagogía

Trabajo de Grado para Optar por el Título de Licenciado (a) en Educación Bilingüe Intercultural

MODALIDAD

TESIS

**Actividades lúdicas efectivas en el aprendizaje del Lenguaje oral
Ngäbe V°, Centro Educativo Bilingüe Teobroma**

Presentado por
Castillo, Mariana. Cédula: 1-32-190

Asesor
Néstor Beker

Panamá, 2021

PENSAMIENTO

Los grandes genios de la humanidad crearon sus magníficas obras, partiendo de un juego o un hobby si lo quieres, al que le pusieron empeño y sobradas ganas de perfeccionarlo, sino que otra explicación cabe a tanta dedicación, pues está comprobado que el ser humano sólo dedica semejante empeño a lo que le causa agrado...

Fermín Coronado

DEDICATORIA

A mi Señor, Dios Todopoderoso, dador de vida y oportunidades, a quien le dedicamos nuestras mejores producciones como muestra de profundo agradecimiento.

A mis hijos e hijas, arcos de donde se disparan nuestros más profundos deseos de superación...

A mis familiares, apoyos y soportes que sostienen todos mis proyectos de vida, con entereza, franqueza y una entrega magnífica que no me dejan desfallecer.

(Mariana)

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mi Señor Jehová, por la vida, la salud y economía que me ha brindado a lo largo de mis años de edad, para acariciar grandes sueños y posteriormente concretarlos en su nombre.

Al máster Néstor Becker por el precioso tiempo que dedicó al asesoramiento y guía de esta tesis, de manera que hoy comparte con nosotros este triunfo profesional que nos hace crecer como expertos en EBI.

A todo el personal del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma, por la excelente disposición que mostraron a lo largo de nuestro estudio, compartiendo sus experiencias y atinadas sugerencias.

A los eminentes docentes de UDELAS que nos han formado a lo largo de nuestra carrera, soportándonos con estoica tolerancia.

(Mariana)

RESUMEN

El estudio, Actividades lúdicas efectivas en el aprendizaje del lenguaje oral Ngäbe, tiene como objetivo general determinar la efectividad de las actividades lúdicas como estrategias para aprender el lenguaje oral Ngäbe, en el nivel de V° del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma; como objetivos específicos tuvo: determinar las cifras del personal del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma; mejorar los contextos de aprendizaje del lenguaje oral Ngäbe, aplicando espacios dinámicos, atractivos, participativos y motivadores; identificar el uso de las actividades lúdicas en el aprendizaje del lenguaje oral Ngäbe; describir el cómo las actividades lúdicas desarrollan el lenguaje oral Ngäbe. La metodología utilizada tuvo un diseño no experimental-transversal y un tipo de estudio descriptivo, de enfoque mixto; la población estuvo compuesta por los miembros del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma, de la que se escogió una muestra de 30 sujetos, entre docentes (4), estudiantes (15), padres y madres de familia de V° (10) y la directora, que dieron respuestas a los instrumentos que consistieron en una tabla de cifras del personal y 3 encuestas tipo Likert. Como resultados se obtuvo que la aplicación de las actividades lúdicas facilita el aprendizaje oral del lenguaje Ngäbe e introducen variaciones con respecto a la dinámica tradicional.

Palabras claves: actividades lúdicas, lenguaje oral, lenguaje Ngäbe, estrategia, dinámica tradicional, contexto dinámico y participativo.

ABSTRACT

The study, Effective Playful Activities in the Learning of oral language, is generally aimed at determining the effectiveness of playful activities as strategies for learning the oral language of Ngäbe, at the level of the Bilingual Educational Center of Theobroma; specific objectives had: to determine the staff figures of the Bilingual Educational Center of Theobroma; improve the learning contexts of the oral language, applying dynamic, attractive, participatory and motivating spaces; identify the use of playful activities in the learning of the oral language of Ngäbe; describe how playful activities develop the oral language of Ngäbe. The methodology used had a non-experimental-transversal design and a type of descriptive, mixed-focus study; the population was composed of the members of the Bilingual Educational Center of Theobroma, from which a sample of 30 subjects was chosen, among teachers (4), students (15), parents of V° (10) and the principal, who gave answers to the instruments that consisted of a staff figure table and 3 Likert surveys. As a result, it was obtained that the application of recreational activities facilitates oral learning of the Ngäbe language and introduces variations with respect to traditional dynamics.

Keywords: playful activities, oral language, Ngäbe language, strategy, traditional dynamics, dynamic and participatory context.

Bäri Ütiate

Kuke Könän sribi jadarakä blita mikara metre ngäbere, sribikatre dirijue: dirikätre tärä jue jidokwäe, jätötikatre tärä kia te v° (tärä ketarikebätä) mosontre meye aunen rün dianinkätre, Kwetre kuke biani sribi ne rebadre täte tuarei ye metre o ñaka, monsotre jatötikaka v°(tära kedarikebätä),jadakäbiti jie ngwea näin abokän naintre mike bäri blite ngäbere tärä jue Teobroma ne te . Kuke könän ne rebare täte kräke “sribi jadarakä blita mikara metre ngäbere” ye jie mikata ño monsotre tä tära ketarikebätä dirijue nete.Kuke känän (investigación experimental no transversal) jondron tä nakenkä ño biare töere,kuke tä no ye könäna,töe ketebu bitu, kuke ne tä näin ño ja täri täri ye tuin täri: kuke blita ngäbere ño tä nemen metre näin jakäne, jadarakä kä juto te, monsotre jükrä ben;jadakä kuke meden bitu sribita abokän tä monsotre mike blite ngäbere töe juto bitu blite,jadaka kukei ne tä ño kä mike juto monsobätä blita krake ngäbere mikata gare jatäri täri,j a dakä kukei meden bäri käin diankata kwe monsotre mikare töe juto bitu blite metre ngäbere. Sribi ne kuke migani gare brä, sribi jie mika näin jadaraka ye näin kä mike juto monsotre jatötikaka v° (tära ketarikebötä) yebötäblita krake ngäbere, dirijue Teobroma te sribi ne böri nemen metre, kuke ne jie mgwean jadarakä töe ngäberebitu ye ngwane, aunen jadarekä keta kabrebitu Ka jutobitu ye nain monsotre jukrä täe mike juto blita kröke ngäbere.

Kuke jadarekä ne monsotre meye aunen run reba bäe mike ngwaere montan ben erato.

Kuke sribira metre: Sribi jadarekä blite kadabitu, kuke ngäbere, jie ngwean ño, kä mika juto Ngäbe töere, ka juto diri käe te, ni jukrä kräke.

CONTENIDO GENERAL

	Páginas
INTRODUCCIÓN	
CAPÍTULO I: ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN	15
1.1 Planteamiento del problema	16
1.1.1 Problema de investigación	25
1.2 Justificación	25
1.3 Hipótesis	27
1.4 Objetivos	27
1.4.1 Objetivo general	27
1.4.2 Objetivos específicos	27
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	33
2.1 Antecedentes del estudio	33
2.2 Bases teóricas	40
2.2.1 Lenguaje Oral	41
2.3 Funciones del lenguaje oral	42
2.4 Razones por las que debe enseñar el lenguaje oral en las escuelas	43
2.5 Actividades lúdicas educativas	45
2.5.1 Algunos principios que se le pueden apropiar a la lúdica	45
2.6 Importancia de la lúdica en el proceso de aprendizaje.	46
2.6.1 La Lúdica como Aprendizaje Significativo	47
2.7 Estrategias de Enseñanza	48
2.7.1 Clasificación	49
2.7.2 Método de Gramática y Traducción	51
2.7.3 Método Directo	52
2.7.4 Método Audio-Lingual	52
2.7.5 "Silent Way" (o método silencioso)	54

2.7.6	"Total Physical Response" (Respuesta Física Total)	55
2.7.7	Enfoque Comunicativo	57
2.7.8	"Total Physical Response" (Respuesta Física Total)	58
2.7.9	Enfoque Comunicativo	59
2.8	El Docente como Profesional Reflexivo y Crítico	61
2.9	Niveles o Tipos de Estudio	61
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO		68
3.1	Diseño de la investigación.	68
3.2	Población o universo.	69
3.3	Variable.	73
3.4	Instrumento y/o técnicas de recolección de datos y/o materiales y/o equipos y/o insumos y/o infraestructura que se va a realizar.	75
3.5	Procedimiento.	76
CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS		85
4.1	Resultados de la tabla de cifras del personal del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma, dirigido a la directora titular de esta escuela.	85
4.2	Tipo de actividades lúdicas que son efectivas para el aprendizaje del lenguaje oral ngäbe.	87
4.3	Evidencias que se hacen presentes en el lenguaje oral ngäbe de los estudiantes del V° en el Centro Educativo Bilingüe de Teobroma, luego de haber aplicado las actividades lúdicas.	101
CONCLUSIONES		125
LIMITACIONES		129
RECOMENDACIONES		130
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		131
ANEXOS		

INTRODUCCIÓN

El desarrollo del estudio investigativo, Actividades lúdicas efectivas en el aprendizaje del lenguaje oral Ngäbe, V° del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma, se realiza en una escuela de educación básica general cuya población estudiantil cuenta con una alta matrícula de estudiantes perteneciente a la etnia Ngäbe, localizado en el corregimiento de Finca 32, del Distrito de Changuinola, provincia de Bocas del Toro, cuyos marcos se contextualizan en cuatro capítulos claramente definidos.

El Capítulo I, Aspectos generales de la Investigación, ofrece el marco desde el cual la investigadora conceptualiza, introduce y define el problema socio-educativo observado y que desea dar respuesta; o sea, este capítulo trata desde el planteamiento del problema, su definición por medio de la pregunta problema; los argumentos que utiliza quien plantea el estudio para justificar la relevancia, importancia, beneficiarios de los resultados; sus objetivos previos, el general y los específicos; y la hipótesis que se busca constatar.

Capítulo II, Marco Teórico, en el que dan citas las principales ideas, teorías y planteamientos de los autores expertos en la materia, con el ánimo de dotar de científicidad la investigación; marco que rige y guía los aspectos básicos y esenciales que se deben tener en consideración al momento del diseño de los instrumentos que se aplicarán en la recolección de datos e informaciones, porque es en este capítulo donde se nombran y definen los indicadores de las variables involucradas en el análisis.

Capítulo III, Marco Metodológico, o capítulo medular de la investigación, en este espacio se define la metodología a utilizar en la recolección de datos, tratamiento de los mismos, análisis y desde que enfoque se realizará este análisis. Es desde esta perspectiva que se implica el diseño no experimental transversal, aplicado a un estudio exploratorio-descriptivo, dentro de los lineamientos del enfoque de tesis mixto; para una población indígena y una muestra de estudiantes, docentes,

padres y madres de V° del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma, a los que se le aplicarán encuestas y entrevistas.

El Capítulo IV, Análisis e Interpretación de los Resultados, es el que le da sentido a la investigación, es decir, se presentan los resultados en cuadros y gráficas para su análisis e interpretación. Es el que armó todo el andamiaje señalado en los tres capítulos anteriores. Si al III capítulo se le da el carácter medular, a este IV capítulo se le puede otorgar el carácter de concluyente, por el enfoque que indica que de los análisis e interpretaciones que aquí se obtienen, la investigación recibe las respuestas a sus objetivos e hipótesis.

De las respuestas, a los objetivos e hipótesis, se delimitan las conclusiones, limitaciones y recomendaciones. Para llevar este nivel al estudio ha de tabularse todos los datos e informaciones obtenidas mediante los instrumentos aplicados a los sujetos de la muestra, a través de los cuales se obtiene una visión general del comportamiento de las variables inmersas en la investigación y que fueron delimitadas en el capítulo III.

El trabajo escrito también da información de las referencias bibliográficas, así como de algunos anexos que le son fieles a esta investigación.

CAPÍTULO I

CAPÍTULO I: ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN

Los aspectos generales de la investigación, de una forma operativa, se pueden ilustrar con las siguientes palabras que corresponden al conjunto de elementos iniciales con los que un investigador da comienzo a su estudio, es decir, en esta sección se conjugan las ideas con las que se da forma y arranque a la investigación, en palabras de UDELAS, contenidas en el Manual de Trabajo de Grado.

El Capítulo 1, destinado a los aspectos generales de la investigación, contiene los datos que definen y delimitan el problema que se analiza, en otras palabras, desde el planteamiento del problema básico, su situación actual hasta definirlo en una o varias interrogantes. Además, este Capítulo contiene la redacción del por qué se levanta esta investigación en forma de justificación.

Dentro de este contexto, de los aspectos generales de la investigación, encuentran su espacio la hipótesis y los objetivos en sus modalidades generales y específicas, que funcionan como dínamos ya que todo lo que se actúe tiene como fin comprobar la hipótesis y dar respuestas a cada uno de los objetivos previamente planteados. Aunque dentro de este texto pueden aparecer algunas citas que dan fuerza al planteamiento del problema, lo ideal es que se realice de la manera más original posible, no se olvide que es la forma como el estudioso conceptualiza su aprendizaje. (Bosco Bernal, J. UDELAS: 2019: p.p. 25-26).

1.1 Planteamiento del problema

- Antecedentes

El estudio, Actividades lúdicas efectivas en el aprendizaje del lenguaje oral Ngäbe V°, Centro Educativo Bilingüe de Teobroma, enfrenta una situación que ofrece dos vertientes problemáticas, por un lado, exige una respuesta a las estrategias que se utilizan en el aprendizaje oral del idioma ngäbere, y por otro lado, se conduce como un aporte más a los avances de la Educación Intercultural Bilingüe (EIB), que se espera ya se esté dictando en todas las escuelas y colegios del país, incluso en las universidades.

De allí que se hace prioritario construir ambientes de aprendizajes, donde primen la dinámica creadora y recreativa del docente para formar la personalidad de sus estudiantes. En este sentido el docente tiene la responsabilidad de ser: reflexivo, organizado, tener iniciativa, creador, tenaz, motivante, pero sobre todo, respetuosos de sus colegas, estudiantes y acudientes.

Las principales evidencias, para saber si una actividad lúdica es ciertamente efectiva, se aprecia en el vuelco de toda la dinámica del ser humano, así como en la liberación energética reflejada en la alegría que sienten quienes juegan, traslucidándose el aspecto lúdico de la actividad. La alegría de aprender fue mutilada, demasiadas veces, de los hábitos de enseñanza, por la rigidez de la educación tradicional.

Existe una marcada lentitud en el avance de la EIB, ya que hay claras evidencias que las lecciones en la educación primaria, premedia, media y superior, a nivel nacional, se siguen dictando en español a pesar de que el modelo educativo de EIB impone que las lecciones se den en los dos idiomas el español y el materno de los grupos indígenas.

El interés del estudio se centra, primeramente, en el aprendizaje oral de la lengua materna de los estudiantes Ngäbe, siguiendo la línea de acción marcada para la EIB, dirigido al empoderamiento de las lenguas y culturas indígenas, un asunto que no es nuevo, mucho menos innovador, ya que llegó a Panamá hace más de medio siglo, así se evidencia de acuerdo a las legislaciones; interesa el caso de la Comarca Ngäbe-Buglé, por estarse llevando la investigación que involucra a estudiantes de la etnia Ngäbe y su idioma ngäbere.

Es positivo saber que en Panamá ya se sabe de la EIB desde mediados de la década de 1970. Así lo dan a conocer León y Jorge (2012) quienes citando a Montalbán (1982, p 118), aseguran que:

EIB en la Comarca Ngäbe-Buglé
Los inicios de la educación bilingüe en la Comarca Ngäbe-Buglé se ubican a mediados de la década de 1970 [...] pero en 1997 el Estado panameño toma la responsabilidad de desarrollar la EIB con la creación de la Comarca Ngäbe-Buglé (p 72).

A pesar de que la EIB tiene largo abolengo, no sólo en Latinoamérica sino en Panamá, no se aprecian avances significativos, algo está fallando, en algunos casos se culpa a los gobiernos que firman como signatarios de muchas leyes internacionales, sólo para ver “qué les toca” (en términos de dinero), sin ninguna intención de cumplir a cabalidad con lo que firman, por lo que los programas no se desarrollan con el grado de exigencia necesario para que introduzcan cambios evidentes a corto y mediano plazo; se piensa que ésta es una de las debilidades de la EIB en Panamá.

Otra tesis apunta a la falta de recursos, en idiomas maternos, para la implementación de estrategias efectivas en el aprendizaje de las lenguas originarias, sea de forma oral o escrita; la debilidad se da en la lectoescritura de los idiomas maternos. Hacia esta debilidad es que apunta el actual trabajo de grado que hoy se presenta.

Algunos grupos alegan que a pesar a lo señalado por León y Jorge (2012), la formación de las comarcas indígenas en Panamá no son de tan vieja data, por ejemplo, la Comarca Ngäbe -Buglé fue reconocida como tal en 1997, hace apenas dos décadas; sin embargo, se recurre a otro particular aporte de León y Jorge (2012) que señalan: “El proceso de implementación de la educación bilingüe continúa, [...], ya que siempre se le menciona como un proceso que comenzará en un futuro próximo, seguido por los problemas a los que se enfrenta” (p 72).

Lo cierto es que se hace de urgente prioridad buscar, hallar y trabajar sobre lo que está fallando, que para el criterio de esta investigadora se trata de la falta de estrategias efectivas para el aprendizaje del ngäbere, en este caso, su parte oral o pronunciación, situación que enfrenta un estado similar a lo que ocurre con el inglés, pues el que se enseña es el norteamericano, totalmente distinto al inglés de Inglaterra, pero para no ir tan lejos, véase el inglés que hablan los negros panameños, que es incluso distinto del inglés norteamericano.

El ngäbere originario, neto, no es el que hablan los jóvenes, existen marcadas diferencias entre el ngäbere que hablan los ancianos con respecto al que se pretende enseñar mediante la EIB, precisamente, con relación a la pronunciación, al punto que cuando un joven se enfrenta a un anciano, difícilmente se entienden mediante la lengua originaria.

- Situación actual:

De acuerdo con la portavoz de la UNESCO, para Centro América, Esther Kuisch Laroche: "Estamos bastante preocupados y no solamente aquí en Panamá. Es un problema mundial. Las lenguas se están perdiendo a una rapidez increíble, cada dos semanas desaparece una y Panamá no es una excepción" (párr. 2).

Además, es necesario tomar nota de lo que al respecto señala el Banco Mundial:

Según un reciente estudio del Banco Mundial, uno de cada cinco pueblos amerindios ha perdido su idioma nativo en las últimas décadas, y el 26 % de las más de 560 lenguas indígenas que aún se hablan en la región están en riesgo de desaparecer (párr.9).

Schneider (2019), por la experiencia y conocimientos que le permite el ser Miembro de la comunidad indígena de "Copán Ruinas" en Honduras, apoyado en los números que ofrece la UNESCO, recuerda que:

En el mundo actual se hablan cerca de 7.000 idiomas, de los cuales 6.700 son lenguas indígenas que poseen el cúmulo de conocimientos de los pueblos que las hablan. Esos pueblos son líderes, por ejemplo, en la protección del medio ambiente. Pero su riqueza no les sirve de seguro de vida y el 40% de esas lenguas corre el riesgo de desaparecer. Con la proclamación de 2019 como Año Internacional de las Lenguas Indígenas, la comunidad internacional busca protegerlas (p 1).

Las observaciones que han levantado los expertos le permiten concluir que la pérdida de una lengua indígena fácilmente se puede asociar a: “[...] la asimilación, reubicación forzada, migración económica, pobreza, analfabetismo, exclusión, discriminación y violaciones de los derechos humanos de quienes las hablan” (Schneider; 2019; p 3).

De cara a esta realidad, en 2016 la Asamblea General de la ONU declaró el 2019 como Año Internacional de las Lenguas Indígenas para crear conciencia sobre la cuestión y generar una labor mundial orquestada que las proteja, las promueva y revitalice y que ayude a mejorar la vida de quienes las hablan (Schneider; 2019; p 2).

La UNESCO guarda una enorme intranquilidad con relación al futuro de las lenguas originarias de Panamá, porque sus observaciones indican que estos idiomas maternos se están perdiendo con una marcada rapidez, particularmente, entre las nuevas generaciones de indígenas, que están dejando de hablar sus lenguas maternas:

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco) reconoció este martes que hay "preocupación" por la rapidez con que se están dejando de hablar las lenguas indígenas de Panamá, y dijo que la desaparición de un idioma implica "la pérdida de identidad, cultura y costumbres". (Lemos, C. EFE Panamá. Agencia EFE, 1 oct. 2019, párr. 1).

Esta inquietud, expresada por Esther Kuisch Laroche, importante figura de la UNESCO, para Centroamérica, es producto de un recelo bien justificado, ya que a nivel de Panamá, sólo se escucha hablar de los idiomas indígenas, el Guna y el ngäbere, se sabe que los Buglé cuentan con su idioma materno que es el buglere y que además de éstos, en el territorio nacional existen otras lenguas maternas que corren el riesgo de desaparecer, por ejemplo: teribe, bribri, emberá y woun meu (tomado de Lenguas de Panamá. 2019, 2 de agosto).

Con relación a la situación nacional, en este acto de lanzamiento de una campaña de sensibilización que tiene como fin "...promover el uso de los idiomas indígenas en Panamá" (Lemos, C. EFE Panamá. Agencia EFE, 1 oct. 2019, párr.3), se dijo: "En Panamá existen cerca de 400.000 indígenas, que representan alrededor del 11 % de la población total y que se agrupan en 7 etnias con sus lenguas propias: Emberá, Wounaan, Guna, Ngäbe, Buglé, Naso y Bri-Bri" (párr.4).

En este lanzamiento, de la campaña auspiciada por la "...Autoridad de Turismo de Panamá (ATP) y el Ministerio de Cultura" (Lemos, C. EFE Panamá. Agencia EFE, 1 oct.; 2019; párr. 3), se fue enfático en que: "Las lenguas no son solo una herramienta de comunicación ni un conjunto de reglas gramaticales. Es nuestra cultura, nuestra identidad, nuestros conocimientos tradicionales, hay conceptos o sentimientos que ni siquiera se pueden traducir a otra lengua", puntualizó Kuisch Laroche (párr.6).

Aún más específico y categórico lo fue Emilio Venado, un representante del pueblo ngäbe, al evidenciar una de las principales debilidades del ngäbere, idioma de este pueblo originario, él advierte: "El ngöbe no se escribe y por eso lo estamos perdiendo. Estamos trabajando en un abecedario pero aún queda mucho por hacer" (párr.8).

Otro dato, de singular importancia que salió a relucir en este acto del lanzamiento de la campaña de sensibilización, es el referente de la fecha en que Panamá hace oficial el programa de EIB en todas las comarcas nacionales:

Al igual que en otros países de la región, Panamá aprobó en 2010 una ley que implanta en las cinco comarcas originarias la conocida como Educación Intercultural Bilingüe (EIB), un modelo que reconoce la diversidad cultural y combina la enseñanza en dos idiomas. Unesco evaluará el año que viene junto con Unicef la implementación de este programa, que tiene "grandes obstáculos prácticos" como la capacitación de maestros bilingües, apuntó Laroche (párr.7).

Se dice que éste, es un dato de singular importancia porque se sabe que: “Gran parte de los indígenas panameños habitan en las cinco comarcas reconocidas legalmente y con autonomía propia (Emberá-Wounaan, Guna Yala, Ngäbe-Buglé, Madugandi y Wargandi) [...]” (Lemos, C. EFE Panamá. Agencia EFE, 1 oct. 2019, párr.5).

Y los que no viven en comarcas forman lugares poblados en el territorio nacional, que por su alto porcentaje de moradores ngäbe se les ha denominado zonas anexas, de la respectiva comarca, por ejemplo, Teobroma, a pesar de localizarse en provincia es un lugar anexo de la Comarca Ngäbe-Buglé, ya que es un lugar poblado, con más de 70% ngäbes como residentes.

Esta panorámica nacional indica que Panamá forma parte del numeroso grupo de países que corren el riesgo de ver desaparecer sus idiomas originarios, porque lo cierto es que de la mitad de las lenguas del mundo que habrán desaparecido a final del siglo, las lenguas indígenas, son las primeras que ya están desapareciendo (Laroche, párr.3. Lemos, C. EFE Panamá. Agencia EFE, 1 oct. 2019).

En la búsqueda de ofrecerle a la EIB las condiciones necesarias para que alcance sus objetivos, se realizan evidentes esfuerzos, uno de ellos es el Programa de Cooperación 2016-2020, firmado entre Panamá y la UNICEF:

Para fortalecer las competencias de educación en el país y garantizar el acceso a los servicios con calidad, UNICEF y el gobierno panameño establecieron en el Programa de Cooperación 2016 – 2020, tres componentes dentro del área de educación: desarrollo infantil temprano y educación preescolar; educación intercultural bilingüe, y niños y niñas fuera de la escuela [...] (UNICEF s.f. párr.6).

Aunque este tercer componente pierde valor en este tiempo de pandemia, cuando todos los niños están fuera de las escuelas y a saber cuándo y cuántos van a volver. La sociedad actual no está contribuyendo al rescate de las distintas lenguas indígenas que existen en Panamá, a pesar de contar con una ley que promueve esta actividad: “Ley núm. 88 de 22 de noviembre de 2010 que reconoce las lenguas y los alfabetos de los pueblos indígenas de Panamá y dicta normas para la Educación Intercultural Bilingüe” (León y Jorge; 2012; p 73).

En el aprendizaje y práctica oral del idioma ngäbere existen estímulos que desarrollan el pensamiento creativo del estudiante ngäbe, con lo que se les está encauzando hacia la construcción y reconstrucción de sus propias ideas, principio básico del enfoque constructivista, que rige actualmente la educación universal, de esta manera, estos estudiantes recuperan de manera interactiva y participa su valores lingüísticos y culturales, fortaleciendo su identidad como grupo social panameño.

Esta es una de las poderosas razones por lo que se ha vuelto la mirada, una vez más, hacia las actividades lúdicas, como estrategias eficaces en el aprendizaje del lenguaje oral del Ngäbe, por su capacidad de crear nuevas atmósferas y contextos de trabajo, en los cuales el estudiante adquiere más confianza y libertad para participar en su propio proceso de aprendizaje del lenguaje oral ngäbere, pero esta vez de forma responsable y autónoma.

Se está despertando amplia conciencia sobre la gravedad de que se están perdiendo tantas lenguas nativas, prueba de ello es el creciente número de autores expertos en lingüística y diversidad cultural que se abocan al estudio de este fenómeno, por ejemplo, Edgardo Civallero, que es citado por Silva, Muñoz Arteaga, Ponce Gallegos y Hernández Bieliukas (2012), para indicar que:

[...] se conocen estudios estimativos realizados por diferentes organizaciones vinculadas con la lingüística y la diversidad cultural (incluyendo a UNESCO), que afirman que a lo largo del siglo XXI desaparecerán el 80% de las lenguas aún vivas. La mayor parte de ellas pertenecen a pueblos aborígenes, incluyendo a aquellos que habitan América Latina. Otros estudios [...], también afirman que los niños de diversos pueblos indígenas no hablan más la lengua indígena ancestral, sino que hablan castellano como primera lengua, y en varios casos como única lengua (p 3 de 11).

Una de las principales amenazas de la educación a distancia, cualquiera que sea su modalidad, es la falta de esa interacción “cara a cara”, entre el docente y los estudiantes, particularmente, si se trata de aprender un idioma nuevo, que es el caso del ngäbere en relación a estos estudiantes de V°, que, paradójicamente, hallan nacido en una familia 100% ngäbe, no han heredado el ngäbere como lengua materna, sino el español.

Por lo tanto, en la actualidad es necesario fomentar la interacción del estudiante con el docente, independientemente del modelo educativo que se esté practicando, manteniendo una relación respetuosa con el fin de llegar a una clase armónica, para lograr así el mismo equilibrio que se necesita en la vida comunitaria, proporcionando a los pueblos indígenas una herramienta que ayude en el proceso de enseñanza-aprendizaje, referido al estudio de las lenguas originarias, tanto escrita como oral.

A pesar que los docentes realizan ingentes esfuerzos por ofrecer clases dinámicas, en las actuales aulas virtuales, la educación se está viendo insuficiente por la falta de herramientas estratégicas y conocimientos tecnológicos, que deben poseer los estudiantes y docentes, obligando a seguir dentro del mismo parámetro tradicional, seguir formando “analfabetos útiles”, enseñando determinados contenidos y simplemente, desarrollando destrezas y habilidades, cuando: “[...] el nuevo paradigma curricular busca el desarrollo de las capacidades, valores y actitudes en los estudiantes” (Briñas; 2010; p.26)

Se sabe, por experiencia, que las actividades lúdicas resultan ser un elemento activo capaz de dinamizar las potencialidades del niño, e incluso del adulto, en todas sus formas. Más ampliamente, las actividades lúdicas potencian la afinación de todos los sentidos y, de forma apropiada, adecuada y oportuna, para aquellos estudiantes que evidencian algún retraso en su desarrollo.

Desde esta perspectiva se puede tener la seguridad que a los menores se les brindan constantes estímulos, que ejercen la presión necesaria para que adquieran los aprendizajes que requieren de una manera fortalecida, lo que genera una formación que impregna las demás capacidades del alumno, incluso, aquellas que se presentan como debilidades.

Sin embargo, la vuelta a la educación humanista está colocando nuevamente ese sentimiento en el prisma educativo, especialmente, por su carga estimulante que posee, por ejemplo: la curiosidad, la exploración y experimentación, la construcción y el compartir son sólo algunas capacidades y destrezas que se ven beneficiadas con la alegría de aprender “jugando”, actividades lúdicas que conducen inexorablemente al despliegue de la iniciativa, creatividad y el emprendimiento, hoy tan deseada en los jóvenes de hoy, para que puedan vivir la nueva realidad con todos sus retos.

Esta nueva realidad aparece signada por una sociedad denominada de tecnología y conocimientos altamente exigente; que se ha visto complicada con la aparición de la globalización y su mercado de libre oferta y demanda, que está acabando con los puestos de trabajo tradicionales; la aparición de la pandemia del COVID-19, que ha impuesto espontáneamente la educación a distancia basada en la virtualidad; todo esto ha llegado para quedarse, entonces es necesario educar y formar a las nuevas generaciones para que sean emprendedores y amen lo que eligen como profesión; la mejor manera es educarlos mediante las actividades lúdicas.

1.1.1 Problema de investigación

Todo este divagar en torno a la pronunciación del ngäbere conduce al planteó de la siguiente interrogante como problema a investigar:

- ¿Qué efectividad tienen las actividades lúdicas en el aprendizaje del lenguaje oral Ngäbe, en estudiantes de quinto grado del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma?
- Subpreguntas:
 - ¿Qué tipos de actividades lúdicas son efectivas para aprender el lenguaje oral ngäbe en los estudiantes de quinto grado del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma?
 - ¿Cuáles son las evidencias presentes en los estudiantes de quinto grado en lenguaje oral ngäbe luego de aplicadas las estrategias lúdicas?

1.2 Justificación

El aprendizaje del lenguaje oral ngäbere, idioma materno u originario del grupo étnico Ngäbe, enfrenta un proceso de empoderamiento, especialmente en función a las nuevas generaciones de esta etnia, pues ocurre lo que sucede en toda cultura cuando se ha atravesado un largo período de abstinencia, por voluntad propia u obligada, aquello que no se usa se deteriora o deja de funcionar, después de 5 siglos de ser educados, cristianizados y dogmatizados por medio del español, las nuevas generaciones de Ngäbes no les queda otro camino que volver a apoderarse de su idioma materno, que le ha sido negado por tan extenso tiempo de historia.

En medio de la lucha indígena, como grupo social desfavorecido, por la adquisición de poder e independencia para mejorar su situación cultural, económica y sociopolítica, estudios como el actual Actividades lúdicas efectivas en el aprendizaje del lenguaje oral Ngäbe. V° del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma, sirve para introducir sin trauma la concienciación que debe preceder a ese empoderamiento del lenguaje oral Ngäbe, que deben realizar los jóvenes de esta etnia hacia el retorno de su identidad lingüística y cultural.

Otra de las funciones que cumple este estudio a cabalidad es extender hasta los padres y madres de familia esta suerte de concientización, sobre la importancia de las actividades lúdicas como estrategia en la adquisición y desarrollo del aprendizaje del lenguaje oral ngäbere. Enseñar y que el niño aprenda desde sus más tempranas edades, el lenguaje materno, es una misión compartida entre las familias y la escuela EIB.

Esta serie de procesos, que conforman el empoderamiento del lenguaje originario, trae consigo la total participación de los individuos y de las comunidades indígenas a la que se desea aportar datos e informaciones generados en el mismo campo de acción, en la propia realidad del pueblo indígena Ngäbe, acción que reviste de importancia el actual estudio realizado en la Comunidad de Teobroma, considerada como anexa a la Comarca Ngäbe- Buglé, por la alta población Ngäbe que posee.

La más cara intención, que se persigue con el aporte de esta investigación, es ofrecer estrategias efectivas para el aprendizaje del lenguaje oral del ngäbere, en las que sea fácilmente verificable la participación de los estudiantes de V° del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma, en el desarrollo de las actividades lúdicas o juegos, siendo posible realizar una evaluación continua de los adelantos logrados por estos estudiantes, en el aprendizaje de su lenguaje materno en su parte oral.

También se espera agregar y alcanzar un valor más, para poder brindar tablas y/o cuadros que ofrezcan de manera ordenada y organizada una serie de estrategias aprobadas en su efectividad, en este tipo de aprendizaje oral de las lenguas indígenas y que han sido aplicadas, específicamente, a estudiantes de V grado.

1.3 Hipótesis

La hipótesis que se espera constatar es la siguiente:

H₁: El uso de las actividades lúdicas, como estrategia de aprendizaje, permiten un aprendizaje óptimo y eficiente del lenguaje oral Ngäbe, en estudiantes de V° del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma.

H₀: El no uso de las actividades lúdicas, como estrategia de aprendizaje, no permite un aprendizaje óptimo y eficiente del lenguaje oral Ngäbe, en los estudiantes de V°, del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma.

1.4 Objetivos

Los objetivos que se plantean previamente para esta investigación son:

1.4.1 Objetivo general

- Determinar la efectividad de las actividades lúdicas como estrategias para aprender el lenguaje oral Ngäbe, en el nivel de V° del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma.

1.4.2 Objetivos específicos

- Determinar las cifras del personal del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma.
- Identificar los tipos de actividades lúdicas que son efectivas para aprender el lenguaje oral ngäbe en los estudiantes de quinto grado del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma.

- Reconocer las evidencias presentes en los estudiantes de quinto grado en lenguaje oral ngäbe luego de aplicadas las estrategias lúdicas.

CAPÍTULO II

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

El segundo de los marcos que conforman una investigación es el marco teórico, producto de la revisión de la literatura teórica, proceso que facilita y permite la selección de trabajos, libros, monografías y otros documentos, materiales o virtuales, en los que se contienen aquellos conceptos iguales, similares y/o de una aproximación valiosa al tema que se investiga.

Por supuesto, existe un sinnúmero de conceptualizaciones que intentan explicar lo que es y no es un marco teórico. Lo relevante y común en este concierto de definiciones es que el marco teórico resulta de un estudio documental, exhaustivo o no, de la literatura que existe referente a tema de estudio, además, mediante la extracción de citas de los principales autores, expertos en la materia analizada, se ofrece un marco científico a la investigación que se está llevando a cabo.

Como se puede observar la definición del marco teórico no sólo requiere dedicación, sino también mucho cuidado para no extender el estudio más allá de lo requerido, este ajuste inicia determinando y definiendo aquellos conceptos que se enuncian en el título de la investigación, posteriormente de ellos se ampliarán los aspectos más sensitivos al tema central de estudio.

2.1 Antecedentes del estudio

Aunque, ya algunos antecedentes fueron abordados, en el apartado referente al planteamiento del problema, para lograr una aproximación más exacta a lo que realmente se desea probar, es saludable agotar un número plural de datos que permite abrir un espacio más amplio en este Capítulo II, bajo el subtítulo antecedente.

Gómez Rodríguez, Molano y Calderón Rodríguez (2015), resaltan su consideración de que: “[...] La actividad lúdica propicia el desarrollo de las

aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas, lo que predispone la atención del niño en motivación para su aprendizaje” (p.11).

Estos autores, Gómez Rodríguez, Molano y Calderón Rodríguez (2015) han evidenciado que la lúdica introducida en las clases se transforma en una herramienta estratégica, que le ofrece tanto al docente como a los mismos estudiantes la oportunidad de una clase diferente a las monótonas lecciones en que ha caído la educación institucionalizada. Ellos insisten en que la aplicación de esta actividad permite a los niños y niñas alcanzar el aprendizaje: “[...] de manera atractiva y natural desarrollando habilidades [...]” (p.11), sus aptitudes y actitudes.

La escuela como institución enfrenta su desaparición (¿?), bien lo advirtió Iván Illich cuando en su tiempo observó que los principios de la educación humanista entraron en polémica con la educación dogmática y bancaria, y aunque fue una idea que desafiaba todo el esquema establecido hasta ese entonces, rechazada por todos los educadores, hoy cobra vigencia aquella idea de Illich.

Es notorio cómo esta idea suele ser poco aceptada entre los educadores, incluso entre aquellos que han estudiado y hasta denunciado la lógica más dura de los procesos de conformación de lo escolar. Desarrollarla, desplegarla, jugarla o apenas imaginarla provoca un vértigo singular: enfrentarse a la sola idea de una sociedad desescolarizada es como pararse en la baranda del balcón más alto de un rascacielos para intentar piruetas que sabemos, nos pueden llevar al fin (Narodowski y Botta; 2017; p 47)

No obstante, con todo el riesgo que bien señalan estos dos autores, la tan descabellada idea de una sociedad sin escuelas, parece estar a la vuelta de la esquina, pero no por ello el doble proceso de enseñanza y aprendizaje se detendrá, todo lo contrario, ahora demanda nuevas formas de seguir educando y formando a las nuevas generaciones y en estas nuevas formas muchos apuestan en serio y en fuerte por las actividades lúdicas, que ya han llegado desde hace buen rato, en forma de todo tipo de juegos, al terreno de la virtualidad.

De toda la argumentación, descrita en los párrafos anteriores, se desprende la percepción que, la escuela como institución se ha visto disminuida, en su necesidad y credibilidad, la educación institucionalizada tambalea desde sus cimientos, como única responsable de ofrecer una formación intelectual, mediante métodos de disciplina manual e industrial, que capaciten a los estudiantes menores, para que terminen siendo analfabetas funcionales o útiles como la gran parte de los adultos actuales (Coronado, 2016).

La educación actual apunta, y en serio, a formas más antiguas de enseñanza, es decir, a la educación doméstica, la que el niño y niña anteriormente tenían en su casa y en la vida social, cuando era formado por sus padres y la comunidad, en aquellos aspectos que requería para convertirse en un individuo útil, productivo y aportador al grupo, clan o familia, sino mírese alrededor, con la llegada del COVID-19 y la implementación obligatoria de la educación a distancia, existe un altísimo número de padres y madres de familia educando a sus hijos e hijas en casa.

Dentro de tan rudimentario contexto educativo, desarrollado en los hogares, la teoría pedagógica está dando un giro de 360° y volviendo a los principios de Juan Luis Vives, (1492-1540); Juan Jacobo Rousseau (1712-1778); Heinrich Pestalozzi (1746-1827); principios teóricos pedagógicos que enfatizan, según las autoras Orellana Mora y Ortiz Ninacuri (2017): “[...] la necesidad de utilizar más intensamente las actividades lúdicas, los juguetes y la ludoteca, como elementos básicos, para el desarrollo del proceso educativo semiformal a nivel de la educación general, desde preescolar hasta la superior” (p 7).

Es muy oportuno realizar un recorrido retrospectivo al aporte que realizaron grandes pedagogos en la historia de la educación, especialmente, aquellos que analizaron la importancia de las actividades lúdicas en el campo de la enseñanza y aprendizaje. Para lograr una síntesis apropiada se toma como base el trabajo de Uresti, Judith (28 de abr. De 2012) Grandes Pedagogos. Sección Educación Slideshare.

Cuadro N°1. Grandes pedagogos

Pedagogo	Era	Aportes
Juan Luis Vives	1492-1540	Humanista español.
		Considerado el pedagogo de occidente.
		Centra sus reflexiones en cómo hacer que la escuela forme un hombre virtuoso.
		En torno a la virtud se establece la institución escolar y en ella, el maestro con su ejemplo, se constituye en modelo de conducta para sus alumnos.
Juan Amós Comenio	1592-1679	Considerado el padre de la pedagogía en cuanto a su obra, La didáctica magna.
		Ordena los planteamientos de su Didáctica Magna en torno a unas nuevas categorías:
		niño y entendimiento
		¿Cómo conocer al hombre?
		¿Cómo enseñarle la ciencia?
John Locke	1632-1704	Inglés, plantea la educación como la formadora por excelencia del alma humana.
		La voluntad del educador será la que determine cuáles son las impresiones que grabará en el alma infantil.
		Y puesto que el alma sana corresponde a un cuerpo sano, el filósofo inglés se ocupa del cuidado de la salud corporal.
Juan Jacobo Rousseau	1712-1778	Centra sus reflexiones sobre cómo hacer que aquella desarrolle sin obstáculos las disposiciones naturales del hombre para garantizar su igualdad y hacer mejor la humanidad.

Fuente: Uresti, 2012

Cuadro N°2: Continuación del Cuadro N°1 grandes pedagogos.

Pedagogo	Era	Aportes
Federico Froebel	1782-1852	Uno de los discípulos más brillantes de Pestalozzi Crea los jardines infantiles y el desarrollo de las habilidades propias de este periodo como el fundamento de logros posteriores.
Juan Federico Herbart	1776-1841	La teoría pedagógica se plantea como un sistema independiente. Es posible todavía ver algunos restos de principios filosóficos y psicológicos. El saber orienta la actividad infantil cuando logra captar los intereses de los niños. Analiza los procesos básicos de la comprensión y adecua a los mismos la estructura de la instrucción donde según su contenido puede ser expositiva, analítica y sintética.
Ovidio Decroly	1871-1932	Creador de los centros de interés y promotor del medio global para el aprendizaje. A partir de los años veinte del siglo XX se acentúan las críticas a la pedagogía tradicional.
Heinrich Pestalozzi	1746-1827	Vuelve el énfasis sobre el método de enseñanza. Subordina la pedagogía a los conocimientos psicológicos sobre la infancia y sobre las relaciones primarias. Postuló que no existen diferencias cualitativas entre niños "normales" y los "anormales".
John Dewey	1859-1952	Su afán de aplicar a los métodos pedagógicos los requerimientos de los métodos científicos y su idea de la escuela-laboratorio.
Edouard Claparède	1873-1940	Centrado en el interés infantil. El proceso de aprendizaje Propone la convivencia de que los maestros fueran a la universidad a familiarizarse con los métodos psicológicos de observación de los niños.
María Montessori	1870- 1952	Quería aplicar los métodos de enseñanza para los niños con retardo mental a aquellos que no presentaban este tipo de dificultades.

Fuente: Uresti, 2012

No hay lugar a dudas, de que este es un equipo de grandes ligas para la pedagogía, sus aportes siempre dirigidos a tres importantes elementos del acto educativo, el proceso de aprendizaje, el estudiante y la metodología, superando grandes escollos de la educación en cada una de las eras en que jugaron,

apostaron y ganaron, porque sus trabajos trascendieron el tiempo y aún se mantienen. Es fundamental dejar claro que ellos no fueron los únicos, otros muchos ameritan formar parte de estos cuadros de honores, por ejemplo, Kerschensteiner, Freinet, y otros muchos, que exacerbaron lo valioso de la lúdica en los sistemas educativos.

Siguiendo con la revisión de la literatura, relacionadas con el tema planteado, actividades lúdicas en el aprendizaje del lenguaje oral ngäbere, se obtienen mayores antecedentes que dan apoyo, sostén y cientificidad al estudio investigativo que se realiza en el Centro Educativo Bilingüe de Teobroma y que dirige mayor atención a las estrategias efectivas para el aprendizaje del lenguaje oral del grupo étnico Ngäbe, o sea, la pronunciación correcta del ngäbere.

Entre estos antecedentes, los más significativos y que aportan datos importantes para el establecimiento de las relaciones necesarias que facilitan la sustentación de esta investigación, están por ejemplo, los siguientes: la tesis sobre "El Juego Didáctico como Estrategia de Enseñanza en la Primera Infancia" elaborada por Robles Medina (2019), y en la que concluyó que:

El juego es fundamental y determinante en la etapa inicial, es el motor del proceso de desarrollo del niño y se constituye en su actividad principal. Con la metodología juego el niño adquiere independencia, cultiva las relaciones con su entorno natural, social, familiar y cultural, fomenta el espíritu de la cooperación, la amistad, la tolerancia, la solidaridad y los valores (p 50).

El juego resulta un motivante en todas las etapas de desarrollo y crecimiento del ser humano, en la etapa inicial como bien los apunta Robles Medina (2019), en la cita anterior, en la adolescencia en el escarceo amoroso que inician los adolescentes en busca de su primera novia, es cuando en ellos despierta, con fuerza y determinación, la atracción por todo tipo de deportes, que le ayuden a afirmar su personalidad y le ganen un sitio entre sus iguales; en la edad adulta, nada más hay que ver la cantidad de locales y negocios que ofrecen juegos a los adultos, difíciles de resistir.

Otro aporte significativo de Roble Medina (2019) es cuando hace referencia a la importancia del juego en un contexto de aprendizaje, donde señala que:

El juego puede llevar al niño a un aprendizaje sin que sea necesario llenarlo de contenidos formales tal y como lo ha hecho la pedagogía tradicional, donde el maestro es la única autoridad en el aula y el niño un ser pasivo [...] (p 4).

Parece ser que la educación tradicional se goza en atiborrar de contenidos curriculares a sus estudiantes, temas completamente desfasados de la realidad en que vive, se desarrolla y la de edad que tiene el niño; contenidos que en la mayoría de los casos sólo llenan una cultura universal, un acervo cultural y que quizás de nada le sirvan al individuo en su vida emocional y profesional.

Roble Medina (2019) cierra su idea agregando que: “[...] Considerando que el niño es un ser que está en constante actividad, se puede decir que las experiencias que el niño adquiere al interactuar con su entorno le ayudan a desarrollarse tanto cognitiva, social y emocionalmente” (p.4).

Morales (2018) en su tesis, “Estrategias didácticas para la enseñanza del idioma inglés en estudiantes que cursan la carrera del Técnico en la Enseñanza del Inglés en la Universidad del Istmo-Sede Los Pueblos Panamá”, afirma que:

“[...] el uso de estrategias didácticas en el aula influye significativamente en el aprendizaje del idioma inglés, ya que permite el desarrollo de procesos cognitivos para conectar conocimientos previos con los nuevos y así usar la lengua meta de forma natural” (p 136).

Herrera (2012) en su tesina titulada, Importancia del juego y la ludoteca para el aprendizaje y desarrollo integral del niño que cursa el segundo grado de educación preescolar, sostiene que: “[...] el papel que desempeña el juego en el preescolar es importante para su desarrollo integral y adaptación a su entorno sociocultural [...]” (p 3).

Estos trabajos, aquí citados como antecedentes, tienen en común que todos evidencian la importancia de contar con estrategias didácticas eficaces, ya no tanto para la enseñanza, sino para el aprendizaje, y tampoco es prioridad que sea aprendizaje en el aula presencial, pues, urge la dotación de este tipo de estrategia para que los estudiantes logren aprendizajes significativos en las aulas virtuales o de cualquier otra modalidad de la educación a distancia.

Además, incorporar actividades lúdicas en cualquiera de sus modalidades, a la acción de aprendizaje de los estudiantes, sean juegos, cantos, teatro..., introducen una dosis antibiótica contra el virus del aburrimiento, la pereza y la monotonía. Toda estrategia que resulte eficaz para facilitar y permitir un aprendizaje significativo funciona como catalizador de otros elementos que imprimen a la lúdica el ser una actividad querida, deseada y propuesta a cada rato, y con variaciones originales de los propios estudiantes. Desde esta perspectiva las estrategias son efectivas para el aprendizaje oral del ngãbere, desarrolla buenos hábitos sociales y culturales en los niños.

2.2 Bases teóricas

El aprendizaje significativo se basa en la relación que el que aprende pueda establecer entre el nuevo conocimiento y las experiencias conceptuales previas, o sea, que la persona ya la tenga en su memoria, siempre es necesario que el aprendiz sepa de lo que se está hablando, es cuando entran en juego los aprendizajes y experiencias anteriores.

Igual ocurre siempre, independiente de la edad que se tenga, por lo tanto, si el propósito de esta investigación es que los principales beneficiarios de la misma, obtengan un mejor acervo verbal, mediante el aprendizaje de nuevos conocimientos a través del lenguaje oral de su idioma materno, el ngãbere, es obligatorio crear una plataforma de conocimientos ancladores, por lo que se

procede a dar definición a los principales conceptos que interrelacionan en el título.

Los términos que siguen a continuación, a los que se les da definición y significado, conjugan una serie de términos inherentes al estudio que se está llevando a cabo, pues, son conceptos que funcionan como los axones entre las neuronas, es decir, estas palabras van a permitir que se establezca la interacción necesaria entre los nuevos términos y los ya existentes en el cerebro del estudiante, para que este joven pueda internalizar el nuevo conocimiento.

2.2.1 Lenguaje Oral

En las definiciones que, a lo largo del tiempo se han ofrecido para determinar qué es el lenguaje, siempre subyacen visiones y creencias de quienes las proponen. Es posible pensar, y no muy alejado de la verdad, que las interpretaciones que se hacen del término lenguaje están atadas, casi siempre, a intereses particulares de cada proponente de la definición.

Cuadro N°3: Diferentes definiciones al concepto de lenguaje.

Autor	Época	Definición
Watson,	1924	Define el lenguaje como un hábito manipulatorio.
Chomsky	1957	El lenguaje es un conjunto finito o infinito de oraciones, cada una de ellas de longitud finita y construida a partir de un conjunto finito de elementos.
Luria	1977	Lenguaje es un sistema de códigos con la ayuda de los cuales se designan los objetos del mundo exterior, sus acciones, cualidades y relaciones entre los mismos.
Bronckart	1977	Define el lenguaje como la instancia o facultad que se invoca para explicar que todos los hombres hablan entre sí.

Fuente: Bronckart, 1977

Algunas airadas voces se alzaron en contra de la percepción propuesta por Watson, al considerar semejante definición un sin “sentido práctico”, porque si bien es cierto que el buen hablante tiene en su lengua un poder de manipular grupos y hasta masas, en su más humana aceptación, el lenguaje ofrece la oportunidad a sus dos principales elementos el emisor y/o receptor, designar significado a un texto, o sea, al conjunto de letras, palabras y frases, que contienen en sí un mensaje.

Chomsky (1957) con su definición hace énfasis sobre las características estructurales del lenguaje; Luria (1977), con su definición, es uno de los primeros autores de poner en perspectiva los interesantes e importantes códigos; Bronckart (1977) ofrece una definición un poco parca, es decir, su brevedad impide observar la importancia del lenguaje dentro de la vida cotidiana.

2.3 Funciones del lenguaje oral

Dentro del ámbito de la comunicación, oral o escrita, es de radical importancia conocer y reconocer, las funciones del lenguaje, las cuales, Según Jazmín y Jazmín (2016), son seis:

La metodología que el docente emplee en las actividades de su clase será importante en función a la expresión del lenguaje considerando al factor dominante, del cual será ejecutable ya que puede expresarse de forma emotiva, apelativa, poética, referencial, metalingüística y fática [...] (p 1).

Para conocer y reconocer cada una de las seis funciones básicas que se le asignan al lenguaje, es necesario saber a qué se refiere cada una de ellas, siguiendo los mismos autores, que las enumera, Jazmín y Jazmín (2016), cada una de estas funciones se refieren, de forma específica, a:

- **Función emotiva:** Esta función está centrada en el emisor quien pone de manifiesto emociones, sentimientos, estados de ánimo, etc.
- **Función conativa:** Esta función está centrada en el receptor o destinatario. El hablante pretende que el oyente actúe en conformidad con lo solicitado a través de órdenes, ruegos, preguntas, etc.
- **Función referencial:** Esta función se centra en el contenido o “contexto” entendiendo este último “en sentido de referente y no de situación”. Se encuentra esta función generalmente en textos informativos, narrativos, etc.

Además, Jazmín y Jazmín (2016) asignan estas otras funciones al lenguaje:

- **Función metalingüística:** Esta función se utiliza cuando el código sirve para referirse al código mismo. “El metalenguaje es el lenguaje con el cual se habla de lenguaje.
- **Función fática:** Esta función se centra en el canal y trata de todos aquellos recursos que pretenden mantener la interacción. El canal es el medio utilizado para el contacto.
- **Función poética:** Esta función se centra en el mensaje. Se pone en manifiesto cuando la construcción lingüística elegida intenta producir un efecto especial en el destinatario: goce, emoción, entusiasmo, etc. (p 6).

2.4. Razones por las que debe enseñar el lenguaje oral en las escuelas

A la edad de 13 años, el o los adolescentes que ingresan al segundo ciclo escolar ya traen consigo ciertos conocimientos acerca del lenguaje oral; por ejemplo, ha hecho suya la capacidad de utilizar el habla para satisfacer o expresar sus necesidades físicas, biológicas, materiales, emocionales, ideas y pensamiento. Ha aprendido que el lenguaje es una herramienta para influir en el comportamiento de quienes lo rodean, para relacionarse con otros, que puede crear mundos imaginarios y fantásticos a través del lenguaje. Sabe también que se usan distintas expresiones para ordenar, explicar, agradecer, etc. y comprende la importancia del uso de los formatos de cortesía.

Las anteriores son habilidades que se dan en cada niño, pero en diferente forma y dominio, debido a la influencia que ejerce el medio sociocultural al que están expuestos durante su desarrollo y crecimiento. Es decir, cuando los chicos y las chicas ingresan al proceso educativo, no lo hacen con los mismos recursos

lingüísticos desarrollados a un mismo nivel, sino que dominan el habla en distintos niveles.

Para esta edad de la adolescencia todos los niños cuentan con los mínimos recursos lingüístico, como para mantener una conversación de cierta duración, pero más formal que cuando estaba en preescolar, aun por encima de estas verdades todavía falta mucha tela que cortar o camino por andar. No obstante, es cierto que los chicos de 13 años en adelante tienen recursos lingüísticos como para iniciar un escarceo con respecto al sexo opuesto; este lenguaje dista largo kilometraje para adecuarse a una expresión más sobria y a múltiples escenarios, lo mismo ocurre con respecto al lenguaje ngäbere.

Coronado, (2016) ha convertido en un dicho, aquello de que un maestro realmente recibe su título, como tal, cuando da la promoción a su primer grupo de primer grado, con una preparación relativamente aceptable para poder expresarse en medio de la diversidad, que para ellos significan las aulas de clases presenciales o virtuales.

He allí la importancia del ámbito educacional para el desarrollo del niño; es este escenario el que se convierte en uno de provisión, espacio en el que se puede promover, adquirir y desarrollar recursos y estrategias lingüísticas necesarias para superar la desigualdad comunicativa y lograr así estimular la pronunciación, a través de actividades que no se aprenden espontáneamente, sino a partir de una práctica organizada.

De todo esto se desprende que los ámbitos de aprendizaje resultan ser ambientes privilegiados, donde los niños pueden ser los protagonistas de su propia construcción y/o reconstrucción de un repertorio lingüístico propio y personal, con la ayuda del grupo, a través de la resolución de diferentes problemas del habla y escucha.

2.5. Actividades lúdicas educativas

Las actividades lúdicas deben ser entendidas como toda programación que contiene aspectos relajantes de humor y de recreación, lo que las convierte en juegos educativos que permiten el desarrollo de determinadas habilidades y destrezas, despertando en el niño la curiosidad del mundo que lo rodea, ya que aprenden de mejor manera y su aprendizaje es significativo, logrando así un mejor desarrollo humano.

2.5.1 Algunos principios que se le pueden apropiar a la lúdica

Como dimensión humana se convierte en un factor decisivo para el desarrollo del ser humano durante todo su crecimiento, desarrollo y más allá.

- La edad lúdica es toda la vida.

Entre más se recurra a las actividades lúdicas aumentan, en proporción directa, mejores posibilidades de aprendizaje. La lúdica abarca una variadísima cantidad de métodos, técnicas, procedimientos y estrategias que responden a todo tipo de recreación y es efectiva para el aprendizaje de los niños porque además de significar juego, también se le puede aceptar como recreación y motivación.

Actualmente, muchos autores le brindan la categoría de estrategia didáctica, capaz de ayudar en el logro de la consecución de mejores y efectivas oportunidades para que el estudiante aprenda y consiga e internalice habilidades sociales y cognitivas. Lo lúdico es instructivo, por lo tanto, el alumno comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida, con semejanza en la realidad, con un propósito pedagógico.

El valor para el aprendizaje que tiene la lúdica es el hecho de que se combinan la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad, la competición y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales. Metodológicamente, la lúdica es utilizada como instrumento de generación de conocimientos, no como simple motivador, en base a la idea, de que el juego por sí mismo implica aprendizaje.

Mediante las actividades lúdicas se interiorizan y transfieren los conocimientos para volverlos significativos, porque el juego permite experimentar, probar, investigar, ser protagonista, crear y recrear. A través de los juegos es posible manifestar los estados de ánimo y las ideas propias, lo que conlleva el desarrollo de la inteligencia emocional. En el uso de las actividades lúdicas, el docente deja de ser el centro en el proceso de aprendizaje. Se reconstruye el conocimiento a partir de los acontecimientos del entorno.

2.6. Importancia de la lúdica en el proceso de aprendizaje.

De acuerdo a Castellar Arrieta, González Escorcía y Santana Ramírez (2015), las actividades lúdicas implican el reconocimiento de sí mismo y la relación con el entorno a partir de experiencias placenteras. La importancia de esta actividad radica en que permite potenciar aspectos relacionados con el pensamiento abstracto, innovador y creativo, de igual forma desarrolla habilidades comunicativas y cooperativas, así como la capacidad de entender problemáticas y buscar posibles soluciones frente a ellas.

Posada González (2014), considera que es necesario que la mayoría de las personas dejen de interpretar las actividades lúdicas como simples juegos, pues más ampliamente, estas actividades también están compuestas por sueños, cuentos, relatos, poesías, imágenes y el uso de símbolos, lo que potencia estructuras mentales, desarrollo de habilidades y destrezas de un individuo,

fortaleciendo las relaciones sociales ya que desarrolla cualidades como nobleza, generosidad y otras cualidades que propician el trabajo en cooperativo.

Existe gran variedad de juegos universales de mesa y tablero, de patio y recreo; juegos para reuniones y fiestas o juegos de ingenio y habilidad que demuestran la importancia y trascendencia que éstos han tenido, por su aportación al disfrute de la vida, como por el enriquecimiento en las relaciones sociales y en el aprendizaje.

A lo largo de la infancia y del primer contacto con la escuela la lúdica se vuelve principal para el desarrollo de distintas habilidades y destrezas que se desarrollan como parte de un proceso dinámico e interactivo. En la etapa inicial la cual se establece entre los 3 y 6 años de edad, las actividades lúdicas se convierten en la cotidianidad de los estudiantes que disfrutan de las mismas.

2.6.1 La Lúdica como Aprendizaje Significativo

Rivas Merlos (2016) está convencido que las actividades lúdicas deben formar parte del quehacer educativo, porque:

[...] en donde se involucre la metodología lúdica, ya que la lúdica es una actividad espontánea propia del niño y la niña, es la base sobre la que opera el aprendizaje y es una herramienta de comunicación que permite que el niño y la niña se interrelacionen en su ambiente, mediante actividades recreativas, de goce, placer y diversión, que despiertan su interés por el aprendizaje [...] (p.11).

Este autor, además, percibe que la escuela tradicional, en su conjunto rutinario dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, oscurece la imaginación y el goce del conocimiento. Por ello, es necesario cambiar el entorno común en que se desarrolla rutina del aprendizaje, por un entorno motivador de placer y autonomía, este cambio es importante para que los niños y niñas puedan tener sus propias y

directas experiencias, en las que toma espacios para su adecuado desarrollo y sus propias inclinaciones.

2.7. Estrategias de Enseñanza

Guardo Carval y Santoya Orozco (2015), consideran que las actividades lúdicas son procedimientos a los que recurren los docentes para facilitar el aprendizaje de los niños y niñas. Estas estrategias persiguen un solo propósito, que es facilitar a los niños y niñas la solución de problemas que les permitan lograr un aprendizaje significativo. Para el uso de éstas los docentes deben tomar en cuenta diferentes aspectos que favorezcan y promuevan una enseñanza de calidad; siempre que estas estrategias cumplan las siguientes características:

- a. La aplicación de las estrategias deben ser controladas y no automáticas;
- b. La aplicación experta de las estrategias de enseñanza requiere de una reflexión profunda sobre el modo de emplearlas.
- c. Las estrategias de enseñanzas deben ser dinámicas con el fin de motivar a que los niños y niñas sean entes activos de aprendizaje.

Dentro de las estrategias lúdicas, para el proceso de enseñanza aprendizaje, se detallan a continuación las más comunes y utilizadas.

- **Cuentos:** Estos surgen como relatos en prosa, de extensión variable que tratan de personajes y hechos ficticios o de un pasado reconocible. Se componen siempre de una secuencia corta de motivos. Son utilizados en el proceso para dar vitalidad al espíritu, motivar la imaginación creadora y sensibilizarse, entre otros aspectos.
- **Canciones:** Es una forma de expresión musical donde la voz humana desempeña el papel principal y tiene encomendada un texto. **Poemas:** Son

muy utilizados ya que acercan al niño al mundo de los cuentos. Esto es así porque su estructura es sencilla, fácil de recordar y donde abundan las repeticiones, lo cual agrada al infante.

- **Juegos grupales:** En la etapa preescolar esta estrategia es muy común, ya que por medio de este comparten, cooperan y disfrutan el acompañamiento de los otros compañeros, fortaleciendo en ellos los sentimientos de pertenencia al grupo social con el que conviven.

2.7.1 Clasificación

Existe una gran cantidad de estrategias y técnicas didácticas, así como también hay diversas formas de clasificarlas. En este caso se presentan distinciones en dos diferentes ejes de observación, según Fonseca (2010):

La participación, que corresponde al número de personas que se involucra en el proceso de aprendizaje y que va del autoaprendizaje al aprendizaje colaborativo y, por la otra, las técnicas que se clasifican por su alcance donde se toma en cuenta el tiempo que se invierte en el proceso didáctico (p.66).

Desde la perspectiva de la participación se distinguen procesos que fortalecen el autoaprendizaje, el aprendizaje interactivo y el de forma colaborativa, cuando se vincula en las tutorías académicas un espacio determinado, el concepto de consulta o revisión de exámenes se visibiliza frecuentemente. Al considerarlo

Cuadro N°4: Clasificación de estrategias y técnicas según la participación, de acuerdo con (Díaz Barriga, 1998)

PARTICIPACIÓN	CLASIFICACIÓN DE ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS (ACTIVIDADES)
Autoaprendizaje	Estudio individual.
	Búsqueda y análisis de información
	Elaboración de ensayos.
	Tareas individuales.
	Proyectos.
	Investigaciones.
Aprendizaje interactivo	Exposiciones del profesor.
	Conferencia de un experto.
	Juegos de conocimiento.
	Entrevistas.
	Visitas
	Panales
	Debates
	Seminarios
Aprendizaje colaborativo	Simulaciones
	Juego de Roles
	Canciones
	Método de Proyectos.
	Dramatización
	Elaboración de cuentos.
	Diálogo interactivo.
	Aprendizaje basado en problemas.
	Análisis y discusión en grupos.
	Discusión y debates.

Fuente: Díaz Barriga,1998.

como un espacio de enseñanza aprendizaje vinculante, de forma planeada, coordinada de equipos docentes y grupos investigativos, el trabajo del estudiante se concentra en tiempos distintos y experiencias formativas e investigativas diferentes a las consultas sobre dudas académicas.

En este orden de ideas, la clasificación de estrategias y técnicas según la participación, de acuerdo con (Díaz Barriga, 1998), es como aparece en el Cuadro N°4.

2.7.2 Método de Gramática y Traducción

Con este método, la capacidad de comunicarse oralmente con la lengua materna es un objetivo de enseñanza, mediante la lectura, que es justamente la habilidad que debe ser desarrollada. La lengua originaria no es usada en sala, sino como material de traducción, que es una meta importante para el alumno, siendo inclusive, cuestión principal en la evaluación.

Cuadro N°5: Principales técnicas de Métodos de Gramática y Traducción.

- Traducción de fragmentos literarios de la lengua meta para la materna.
- Prueba de comprensión de lectura.
- Búsqueda de sinónimos y antónimos.
- Identificación de cognatos.
- Aplicación deductiva de reglas.
- Ejercicios de rellenar espacios con palabras que faltan en el texto.
- Memorización de palabras.
- Formación de frases con palabras recién aprendidas.
- Composición escrita a través de un tópico dado por el profesor.

Fuente: Larsen-Freeman, D., & Anderson, M. (1986). *Techniques and principles in language teaching*. New York. Obtenido de Quaderns Digitals.

Se debe estar consciente de las reglas gramaticales de la lengua ngäbere, memorizar vocabulario, conjugaciones verbales y otros puntos gramaticales.

La mayor parte de la interacción en la sala de aula es del profesor con los alumnos. Hay poca iniciativa de participación del alumno y raramente ocurre interacción alumno- alumno. Las principales técnicas según Larsen-Freeman y Anderson (1986) aparece en el cuadro anterior.

2.7.3. Método Directo

Cuadro N°6: Principales técnicas del método directo.

- Lectura en voz alta de fragmentos literarios, obras o diálogos.
- Ejercicio de preguntas y respuestas realizado en la lengua meta.
- Práctica de conversación sobre situaciones reales.
- Dictado de textos en la lengua meta.
- Ejercicios de completar espacios para evaluar intuición de reglas o vocabulario.
- Dibujo inducido por dictado del profesor o de los colegas.
- Composición escrita de asuntos escogidos en sala.

Fuente: Larsen-Freeman, D., & Anderson, M. (1986). Techniques and principles in language teaching. New York. Obtenido de Quaderns Digitals.

El método directo tiene ese nombre debido a la forma de abordar la lengua meta directamente sin traducción para la lengua nativa. Las clases son realizadas totalmente en la lengua meta desde el inicio, a través de situaciones basadas en la vida real. El contenido es introducido por el profesor a través de objetos también reales o de figuras, fotos, gestos, para que el alumno asocie el significado de la lengua extranjera directamente, sin traducción para la lengua nativa.

La iniciativa de la conversación parte tanto del profesor como de los alumnos, que también conversan entre sí. La gramática nunca es presentada explícitamente, pero debe ser intuida por los alumnos. Sus principales técnicas se presentan en el Cuadro N°6.

2.7.4. Método Audio-Lingual

Son muchas las semejanzas entre el método Audio-Lingual y el Método Directo. Aunque también sean muchas las diferencias. Éste surgió a partir de las ideas generadas por la lingüística descriptiva y por la psicología conductista. Su meta es hacer que los alumnos sean capaces de usar la lengua meta comunicativamente. Para eso, ellos deben aprenderla automáticamente sin parar para pensar,

formando nuevos hábitos en la lengua meta y superando los antiguos de su lengua nativa.

El contenido es siempre estructural y presentado en diálogos iniciales. Esos son aprendidos con memorización, imitación y repetición. A partir de esto, los ejercicios son conducidos para fijación de los contenidos y el vocabulario. Tales ejercicios incluyen generalmente mucha repetición y juegos de pregunta-respuesta.

Las respuestas correctas de los alumnos son reforzadas positivamente con premios o elogios. La gramática es introducida por los elementos dados en el diálogo, pero no es común la explicación explícita de reglas. Hay una constante interacción alumno-alumno, especialmente en los ejercicios de repetición o "drills", cuando estos se alternan en los diferentes papeles del diálogo.

Pero esa interacción es dirigida por el profesor que es responsable de proporcionar a los alumnos un modelo de habla, además de dirigir y controlar su aprendizaje lingüístico de forma facilitadora. La competencia oral recibe mayor atención. La pronunciación es enseñada desde el comienzo, generalmente con los alumnos trabajando en el laboratorio de lengua y en actividades en pares. Sus principales técnicas son, según Larsen-Freeman y Anderson (1986):

Cuadro N°7: Principales técnicas del Método Audio-Lingual.

- Memorización de diálogos.
- Conversación en parejas.
- Dramatización de diálogos memorizados.
- Memorización de frases largas parte por parte.
- Juegos de repetición (para memorizar estructuras o vocabulario).
- Juegos de pregunta-respuesta (para practicar estructuras).
- Juegos de completar diálogos.
- Juego de construcción de frases a partir de pistas (palabras) dadas.
- Juego de transformación de frases negativas en afirmativas, etc...
- Juegos para diferenciar palabras parecidas (sheep / ship).

Fuente: Larsen-Freeman, 1986

2.7.5 "Silent Way" (o método silencioso)

La adquisición lingüística es vista aquí como un proceso, en el cual las personas a través del raciocinio descubren y formulan reglas sobre la lengua aprendida. Este aprendizaje busca la expresión del pensamiento, percepción y sentimiento de los alumnos. Para eso, ellos necesitan desarrollar autoconfianza e independencia. Es el alumno quien construye su aprendizaje, mientras que el profesor puede incitar su percepción y provocar su raciocinio.

El "silencio" es una herramienta para ese fin. El profesor da una situación, propone una estructura, por ejemplo: "Take a red...", (mirando para una ficha roja) y después se queda en silencio (los alumnos deben percibir que él pidió el color rojo). En todo momento los alumnos son incitados a pensar y el silencio del profesor los obliga a ayudarse mutuamente.

Son usadas constantemente fichas con colores o señales que representan sonidos. Los alumnos comienzan su aprendizaje por los sonidos de la lengua,

viendo al profesor manipular esas fichas. Cada color representa un sonido. Poco a poco los alumnos van formando palabras con la asociación de esas fichas.

El profesor crea situaciones que focalizan la atención de los alumnos para la estructura de la lengua. Con el mínimo de pistas habladas los alumnos son conducidos a producir la estructura. Las Cuatro destrezas se refuerzan mutuamente.

Cuadro N°8: Las principales técnicas del "Silent Way" (o método silencioso)

- El silencio del profesor.
- Corrección por parejas.
- Uso de fichas de colores asociadas a sonidos o palabras;
- Autocorrección.
- Uso de gestos.
- Cuadro de palabras.
- Evaluación de la lección al final de la clase por los alumnos.

Fuente: Larsen-Freeman y Anderson, 1986.

2.7.6. "Sugestopedia" (Sugestopedagogía)

El método parte del principio de que el aprendizaje lingüístico es normalmente "atrasado" debido a las "barreras" que el propio aprendiz se impone, por miedo o autosugestión. La conciliación del estudio de la "sugestión" y de la pedagogía, que da nombre al método, busca ayudar a los alumnos para que superen esas barreras. Por eso se hace mucho énfasis en el sentimiento de los alumnos y en la necesidad de activación de sus potencialidades cerebrales.

Para ellos, el ambiente de estudio debe ser relajante y confortable ya que el alumno necesita confiar en el profesor para que pueda activar su imaginación y ayudarlo en el aprendizaje. Pósteres con informaciones gramaticales son dispuestos por la sala y cambiados periódicamente para incitar al aprendizaje

periférico del alumno, o sea, su capacidad de aprender a través de estímulos externos por las cosas que lo cercan en el ambiente escolar y que no son a veces objetivamente explicadas en una lección.

Cuadro N°9: Las principales técnicas del "Sugestopedia" (Sugestopedagogía)

- Adecuación de la sala con luces, butacas y decoración adecuadas.
- Uso de carteles o pósteres en las paredes con informaciones gramaticales.
- Visualización con los ojos cerrados de escenas imaginarias.
- Creación de una nueva identidad descrita por los alumnos.
- Dramatización de situación improvisada.
- Lectura al ritmo de músicas.
- Audición de las lecturas con los ojos cerrados.
- Lectura dramatizada de pequeños textos (los alumnos leen riendo, llorando, cantando, etc.).

Fuente: Larsen-Freeman, D., & Anderson, 1986

La presentación del contenido es realizada en dos etapas. En la primera, llamada de fase receptiva, el profesor lee un diálogo al ritmo de una música de fondo. Este procedimiento no sólo ayudaría a mantener el ambiente relajante sino que también activaría los dos lados del cerebro de los estudiantes. Ellos acompañan la lectura del profesor y chequean la traducción.

Posteriormente, el profesor repite la lectura mientras que los alumnos apenas oyen y relajan. En casa, ellos releen el mismo texto antes de dormir y se despiertan con el fin de fijar su contenido. La segunda fase o fase activa, tiene como objetivo la práctica de las nuevas estructuras. En ese momento los alumnos organizan actividades de dramatización, juegos, música y ejercicios de pregunta-respuesta.

2.7.7 "Community Learning" (Comunidad de aprendizaje o Aprendizaje comunitario)

Una de las principales creencias de ese método es de que los alumnos deben ser vistos como "personas por entero", donde no sólo los sentimientos e intelecto de cada uno cuentan, principalmente el modo como relacionan sus reacciones físicas, instintivas y su deseo de aprender entre sí. El profesor necesita estar siempre alerta para la necesidad de apoyo que sus alumnos tenga con relación a sus miedos e inseguridades en el aprendizaje.

Por eso es fundamental construir una buena relación comunitaria en la clase; donde el propio profesor deberá ocupar una posición menos autoritaria y amenazadora, sentándose en la misma posición que los alumnos. Estos necesitan estar siempre bien informados sobre lo que debe ocurrir en cada actividad, y sus limitaciones individuales deben ser llevadas en cuenta a la hora de exigir. De ese modo, se sienten más seguros. Es importante que los alumnos se sientan de cierta forma con el control de la interacción para que puedan ser más responsables por su propio aprendizaje.

La cooperación y no la competición deben ser incentivadas. El aprendizaje lingüístico se dirige a la comunicación y a la expresión de ideas. La lengua nativa puede ser usada como apoyo por los alumnos que muchas veces construyen frases a partir de bloques de palabras traducidas por el profesor.

Cuadro N°10: Las principales técnicas del "Community Learning" (Comunidad de aprendizaje o Aprendizaje comunitario)

- Grabación de la conversación de los alumnos.
- Transcripción de las grabaciones.
- Uso de grabaciones para corregir o reforzar la pronunciación.
- Formulación de nuevas frases a partir de las otras ya grabadas.
- Tareas en pares o en pequeños grupos.
- Reflexión abierta sobre las actividades en sala.

Fuente: Larsen-Freeman y Anderson, 1986.

Es costumbre que los alumnos graben estas frases en pedazos y después transcribirlos por entero en textos. Nuevas frases pueden ser creadas a partir de esas iniciales y puntos gramaticales de pronunciación o de vocabulario pueden ser extraídos de ahí. Los alumnos son constantemente invitados a decir cómo se sienten y el profesor debe ser capaz de comprender sus reacciones y dirigir las hacia un aprendizaje siempre mejor.

2.7.8 "Total Physical Response" (Respuesta Física Total)

Este método está relacionado con un enfoque en la enseñanza de lenguas llamada "enfoque de comprensión". Es denominado lo contrario a otros métodos que se enfocan desde el inicio hacia las habilidades del habla, éste enfatiza la comprensión auditiva. Esa postura se debe a la observación de que los niños pasan un cierto tiempo expuestos a la lengua materna a través de la audición y sólo después de un cierto período es que comienzan entonces, a esbozar las primeras formas de conversación oral.

En muchos puntos este enfoque se asemeja al método directo, sin embargo, la diferencia básica es que aquí la lengua materna puede ser usada al inicio para facilitar el aprendizaje de los alumnos.

Una de las premisas de este enfoque es el aprendizaje placentero de la lengua. Se espera que el estudiante realmente se sienta feliz mientras aprende. Para eso, se usan muchas actividades divertidas y el movimiento corporal es un gran recurso para ayudar en la comprensión. Varias de las estructuras son aprendidas y practicadas a través de comandos.

El profesor da una orden, por ejemplo: "hands up" y muestra el gesto para que los alumnos la asimilen y hagan el movimiento correcto. Cuando ya repitieron una serie de comandos, ellos entonces, pasan a mostrarlo al resto del grupo. Al tener el dominio, de una serie de ellos, los estudiantes aprenden a leerlos y escribirlos, sólo después de una cierta exposición, a las nuevas estructuras, es que se comienza a hablar y dar otras órdenes.

Cuadro N°11: Las principales técnicas del "Total Physical Response" (Respuesta Física Total)

- Uso de órdenes dadas por el profesor para dictar un comportamiento a los alumnos.
- Uso de órdenes dadas por los alumnos para que el profesor las ejecute.
- Acción secuencia (el profesor dicta una serie de acciones de una sola vez y el alumno las ejecuta).

Fuente: Larsen-Freeman Anderson, 1986.

2.7.9 Enfoque Comunicativo

La meta de este enfoque es hacer que los alumnos se hagan competentes comunicativamente. Así, el aprendizaje lingüístico es visto como un proceso de comunicación, donde el simple conocimiento de las formas de la lengua meta, su significado y funciones, es insuficiente.

Es necesario ser capaz de usar la lengua apropiadamente dentro de un contexto social. El hablante tiene que saber escoger entre diferentes estructuras la que

mejor se aplica a las circunstancias, de la interacción entre él y el oyente o entre el escritor y el lector.

Eso envuelve el dominio no sólo de la competencia gramatical o lingüística como también de habilidades sociolingüísticas, discursivas y estratégicas. Con el objetivo de desarrollar esas habilidades, la característica más distintiva de ese método es la práctica de realizar actividades que envuelvan comunicación real. Tal comunicación ocurre cuando los sujetos son libres para intercambiar conocimientos.

En el juego de pregunta-respuesta los alumnos son motivados a repetir estructuras preestablecidas. Para usar realmente las potencialidades comunicativas los alumnos resuelven problemas, discuten ideas y posiciones, juegan, hacen dramatizaciones, etc. El uso de material auténtico como artículos de revistas, periódicos, fragmentos de programa de radio y TV, también es muy importante para que los alumnos tengan acceso a la lengua de cómo es usada efectivamente, por sus hablantes. Se explotan muchas actividades de conversación en pequeños grupos, de esa forma, se maximiza el tiempo de uso de la lengua por los alumnos.

Cuadro N°12: Principales técnicas para el Enfoque Comunicativo.

- Uso de material auténtico.
- Texto con frases desordenadas para que los alumnos las ordenen.
- Juegos con tarjetas e indicaciones para que los alumnos hagan preguntas auténticas y obtengan respuestas también personales.
- Uso de figuras en secuencia, sugiriendo historias que los alumnos intentan prever.
- Dramatización de escenas propuestas por los alumnos o el profesor.

Fuente: Larsen-Freeman, y Anderson, 1986.

2.8 El Docente como Profesional Reflexivo y Crítico

El docente debe poseer y dominar los conocimientos para brindar un buen aprendizaje, y cumplir su rol dentro de la educación, por lo que será un pilar fundamental dentro de esta estructura educativa. Varios autores definen al docente como una pieza clave en la educación; por lo que debe procurar ser reflexivo y crítico de su propia práctica, un docente debe ser reflexivo para su impartición de las clases y creativo para emplear sus conocimientos con material innovador (Paula, 2017).

2.9 Niveles o Tipos de Estudio

- Nivel Exploratorio: Su flexibilidad permite que el estudio vaya variando, según sean las condiciones de la realidad, del tiempo y la disponibilidad de los elementos muestrales o de acuerdo a las condiciones reales del problema; no tiene una normatividad de rigurosidad, simplemente se va analizando a medida que se sondea y explora el problema hasta llegar a su solución.
- Nivel Descriptivo: Este nivel de estudio sí se rige por normas y exige un conocimiento científico, para describir las características de las variables y están ordenadas en un cuadro de subordinación.
- Nivel de Asociación de Variables: Se denomina de esta manera porque se establece una relación entre dos variables, la independiente: las actividades lúdicas efectivas y la dependiente: el aprendizaje del lenguaje oral Ngäbere.

CAPÍTULO III

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1 Diseño de investigación

El estudio que se desarrolló, sobre Actividades lúdicas efectivas para aprender el lenguaje oral Ngäbe, en los Estudiantes de quinto grado, del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma, hace frente a una investigación de diseño no experimental-transversal.

Se reconoce el diseño del estudio como no experimental, por dos marcadas situaciones que están ocurriendo al momento de realizar este estudio, la cuarentena obligada e impuesta por la presencia del COVID-19, por el cual se ha declarado una pandemia; situación que genera la segunda consecuencia que impide aplicar estudios más profundos, especialmente, los estudios de campo.

Frente a la imposición obligada, de la educación a distancia, el diseño no experimental transversal, se impone como el más apropiado, por sus propiedades de no manipular las variables, su técnica ideal es la observación directa, esto desde los paradigmas investigativos tradicionales; sin embargo, desde el nuevo y revolucionario paradigma mixto la observación directa, es sustituida por la observación retrospectiva que hayan realizado los principales agentes involucrados: dirección, docentes, estudiantes y acudientes.

La transversalidad del estudio se entiende porque:

Los estudios cross-section (sección cruzada) o estudios de momento dado del tiempo, se desarrollan con datos obtenidos en un único instante de tiempo, ejemplo: una encuesta² en un establecimiento para medir la calidad del servicio que se proporciona o un sondeo de opinión de unas elecciones (Medina, Quintero y Valdez; 2013; p 4).

- Tipo del estudio

El estudio es de naturaleza y alcance exploratorio y descriptivo, véase en palabras de Medina, Quintero y Valdez (2013) porque exploratorio:

Las investigaciones exploratorias persiguen una aproximación a una situación o problema, se desarrolla cuando los investigadores no tienen conocimientos profundos de los problemas que se estudian, son menos rígidas en cuanto a la recolección de información y los objetivos de la investigación no son claros (p 4).

La revisión de la literatura no evidencia antecedentes de estudios realizados sobre el aprendizaje del lenguaje oral ngäbere, en estudiantes de V°, del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma. Puede decirse, entonces, que es el primer estudio de esta naturaleza en este centro escolar.

Basado en lo que señala Sampieri (2011), en su libro de Metodología de la investigación, sexta edición, en el que ofrece un primer avance para lo que se debe entender como estudios descriptivos: “Los estudios de alcance descriptivo buscan especificar las propiedades, características y los perfiles de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis [...]” (p 56).

3.2 Población o universo

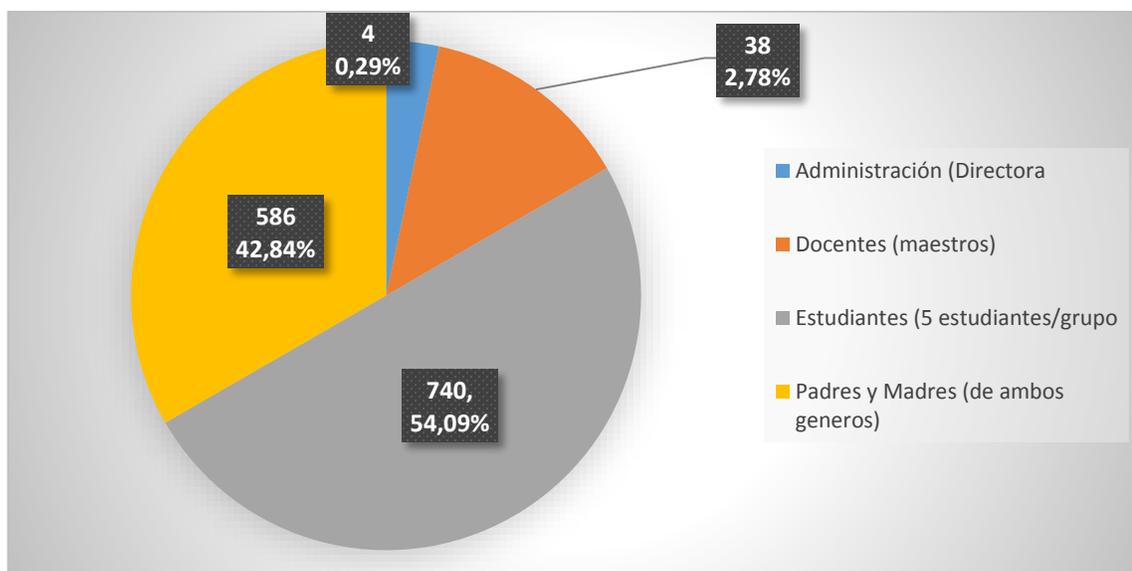
Toda investigación requiere ser aplicada a un conjunto representativo de una población mucho mayor, es decir, que la concreción del estudio está en función de establecer una población en la que se observe el fenómeno analizado. En todo caso, la población sea finita o infinita, es relativamente amplia o muy grande, por lo que se recurre al establecimiento de un grupo más reducido denominado muestra; los integrantes de reducido grupo se les conoce como “sujetos del estudio” o bien “unidad de análisis”.

Cuadro N°13: Estratos de la población

Estrato	Población (sujetos)	% dentro de la población
Administración	4	0,29
Docentes	38	2,78
Matrícula	740	54,09
Padres y Madres	586	42,84
TOTAL, GENERAL DE LA POBLACIÓN	1,368	100

Fuente: Datos ofrecidos por la directora del C.E.B.G. de Teobroma, 2020

Gráfica N°1: Estratos de la población



Fuente: Cuadro N°13, 2020

El cuadro anterior N°13 y su respectiva gráfica N°1, informa sobre la población que forma parte de la comunidad educativa del C.E.B.G. de Teobroma; conociendo que la parte administrativa está integrada por 4 personas, incluida la directora titular, conformando el 0.29% de la población general; la planta docente ya alcanza la cifra de 38 profesores, grupo que es el 2,78%.

Por otro lado, y por ser el punto blanco del estudio, se ofrecen datos detallados de los 3 grupos de V°, conociendo así, que entre los tres grupos de este grado, cada uno con 27 estudiantes, conforman un total de 81 estudiantes, o sea, un

10,95% de la planta general estudiantil, que es una matrícula de 740 estudiantes, lo que indica que el resto de alumnos es de 659, reflejando un 89,05% de los demás estudiantes. La planta general matriculada en el C.E.B.G., es de 740 alumnos, en porcentaje es de 54,09% de la población total.

Por último, se consideró un estrato que con el pasar de los años está jugando singular protagonismo, en el quehacer de los centros educativos, el equipo de padres y madres de familia que en general suman 586 personas, las que conforman los 1,368 individuos, el 100% de la población.

- Sujetos o muestra

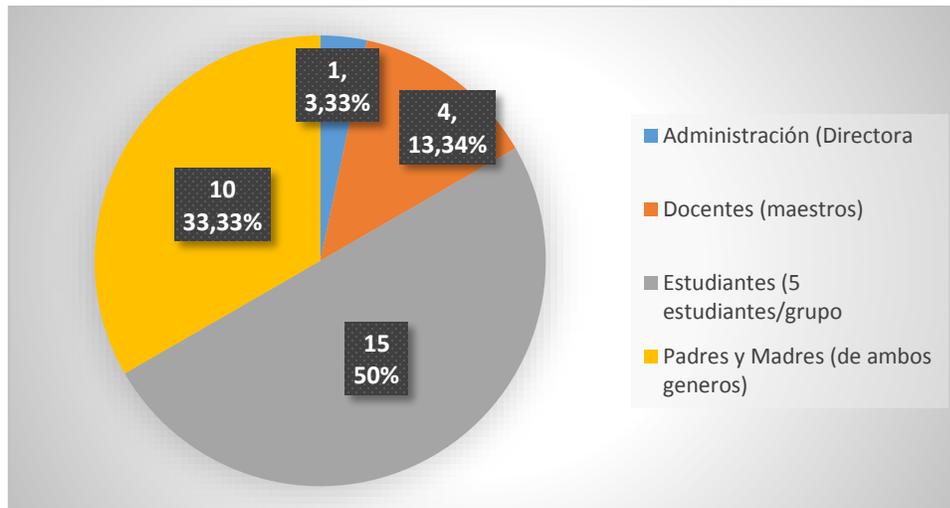
Arias (2012) define la muestra como “un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible”. Por tratarse de una población relativamente grande se procede a extraer de la misma una muestra que ajuste a la definición ofrecida por este autor.

Cuadro N°14: Estratos de la muestra

Estrato	subestratos	Población (sujetos)	% dentro de la muestra
Administración	Directora	1	3,33
Docentes	Maestros especiales	2	6,67
	Maestros regulares	2	6,67
estudiantes	5 estudiantes/grupo	15	50,00
Padres y madres	De ambos géneros	10	33,33
TOTAL, GENERAL DE LA MUESTRA		30	100

Fuente: Datos ofrecidos por la directora del C.E.B.G. de Teobroma, 2020

Gráfica N°2: Estratos de la muestra



Fuente: Cuadro N°14, 2020

• Tipo de muestra estadístico

El tipo de muestreo que se utiliza es el muestreo probabilístico, aleatorio y estratificado. Pues es un muestreo que, dentro de la educación a distancia no existe ninguna oportunidad de manipular alguna de las variables; además, la aleatoriedad queda definida por la unidad de análisis que tope con los

instrumentos en la plataforma; estas unidades de análisis pueden ser de cuatro estratos oficialmente preestipulados: dirección, docentes padres y madres de familias y estudiantes.

3.3 Variables – definición conceptual y definición operacional

- Identificación de las variables
- Variable 1, independiente: Actividades lúdicas efectivas

- Definición conceptual

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir, encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento

- Definición operacional

Operacionalmente, la lúdica se mide considerando las frecuencias con la que fue incluido en las clases diarias con el objetivo de facilitar el aprendizaje del lenguaje oral Ngäbe, en los niños de quinto grado, a través de la observación de las estrategias presentadas por los y las maestras en sus actividades académicas y por la participación activa del docente como parte del juego con sus estudiantes.

- Variable 2: Aprendizaje del lenguaje oral Ngäbe

- Definición conceptual

El aprendizaje del lenguaje se define conceptualmente como la capacidad que tiene una persona en aprender una determinada lengua y estas son adquiridas en los primeros años de vida.

- Definición operacional

El aprendizaje de la lengua Ngäbe en el aula se mide operacionalmente, mediante la observación e implementación de métodos de enseñanzas que utilizan las maestras y el desarrollo de aprendizaje de la lengua Ngäbe que aporta estas actividades a los niños.

El lenguaje oral de la lengua materna les permite a estos jóvenes interiorizar sus valores culturales; además, de aprender, transmitir y compartir con los pequeños e incluso con los más adultos, sobre todo lo que les rodea, ya que es más expedito y fácil expresar mediante una conversación, exposición oral y diálogo, las cosas nuevas que se ven y aprenden, no siempre se tiene un blog de páginas para redactar las experiencias espontáneas.

Mediante el aprendizaje codificado, que permite el lenguaje oral, el individuo que se forma queda en la capacidad de explicarla, apropiándose de ella a través de una lengua propia, perteneciente a una localidad también específica que es el mismo lugar donde él vive, estudia y se relaciona. Cada lengua representa la forma oral en que las personas organizan e interpretan la visión del mundo. La pérdida del lenguaje Ngäbe hace necesario la exploración de estrategias y técnicas que ayuden al aprendizaje más armónico de la lengua.

Cuadro N°15: Operacionalización de Variables

Variables	Categorías	Indicadores
Variable independiente Actividades lúdicas educativas.	Autoaprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Estudio individual. • Análisis de información. • Elaboración de ensayos. • Investigaciones.
	Aprendizaje interactivo	<ul style="list-style-type: none"> • Exposiciones del profesor. • Conferencia de un experto. • Entrevistas. • Debates.
	Aprendizaje colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> • Simulaciones. • Juego de Roles. • Canciones. • Método de proyectos. • Dramatización. • Elaboración de cuentos.
Variable dependiente Aprendizaje del lenguaje Ngäbe	Método de Gramática y traducción	<ul style="list-style-type: none"> • Traducción de fragmentos literarios. • Comprensión lectora. • Búsqueda de sinónimos y antónimos.
	Método Directo	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura en voz alta. • Preguntas y respuestas. • conversación sobre situaciones reales.
	Método Lenguaje Audio	<ul style="list-style-type: none"> • Memorización de diálogos. • Conversación en parejas. • Memorización de frases largas parte por parte.
	Método silencioso camino	<ul style="list-style-type: none"> • El silencio del profesor. • Corrección por parejas. • Uso de fichas de colores asociadas a sonidos o palabras. • Autocorrección
	Enfoque Comunicativo	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de material auténtico. • Uso de figuras en secuencia.

Fuente: creado por Castillo, M.

3.4 Instrumentos y/o herramientas de recolección de datos y/o materiales y equipos.

Aprender una lengua y expresarse oralmente a través de ella es interpretar el mundo exterior e interior de la persona y percibir y explicar la realidad desde su interior y compartirlas con los demás. El dominio de la lengua Ngäbe, derivada del lenguaje ngäbere, comprende habilidades en el uso de un código de símbolos: la

adquisición de un vocabulario, conocimiento del significado de las palabras y de una elaboración adecuada de frases, uso de conceptos y una correcta pronunciación, etc.

Estas habilidades son parte de los indicadores que deben tomarse en cuenta al momento de estructurar aquellos instrumentos que van a ser básicos para la recogida de los datos e informaciones, que tienen a bien compartir y evidenciar; ya adquiridas necesitan una guía para su mejor dominio y mejor empleo de acuerdo al contexto. Por eso, el ambiente educativo cumple con el rol vital al mejorar estas destrezas expresivas a través del enfoque comunicativo textual.

- Técnicas e Instrumentos de Recolección de la Información

Para la obtención de información se utilizará una encuesta diseñada para efectos de esta investigación, la cual estará previamente validada por un grupo de especialistas, luego se presentará a los docentes y estudiantes de los quintos grado. La misma contendrá 10 preguntas de las cuales se podrá conocer las actividades lúdicas que usan los docentes en sus clases, con el fin de responder a las interrogantes planteadas al inicio de la investigación.

Este cuestionario contiene los aspectos fundamentales, el cual se desarrolla acorde con los objetivos. Por otro lado, se aplicará distintas estrategias lúdicas en el salón para determinar cuál de estas son efectivas al momento de aprender el lenguaje Ngäbe.

3.5 Procedimiento.

Para la ejecución de esta investigación se procedió de la manera siguiente: Toda la acción protocolar fue cubierta, desde la selección del título, con sus 15 palabras,

y el señalamiento del problema de investigación, el establecimiento de sus objetivos, justificación e hipótesis.

Una ardua, pero no exhaustiva, revisión bibliográfica permitió definir y delimitar el marco teórico, básico para el establecimiento de los indicadores que se estudiarán de cada una de las variables involucradas en el estudio. Con estos indicadores, organizados en tablas, se diseñan los instrumentos que se aplican en la recolección de datos e informaciones.

Obedeciendo las normas de bioseguridad impuestas por el MINSA, por motivo de la pandemia, la aplicación de los instrumentos se realizó de forma virtual. Es decir, los cuatro instrumentos se subieron a la plataforma del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma, notificando a la directora de este centro escolar, para con ello y por su intermedio, dar a conocer a los docentes, acudientes y estudiantes de V° de la existencia de estos instrumentos.

Alcanzadas las cifras de participantes, preestablecidas en la muestra, se procede a la tabulación de los datos e informaciones ofrecidas por sujetos muestrales. Se crean matrices generales y de ellas se derivan cuadros y gráficas, con el ánimo de hacer más expedito los conocimientos que aportan las unidades de análisis.

Cada cuadro se acompaña de gráficas, así como de su respectivo análisis e interpretación, sección en la que debe prevalecer, de la forma más pura posible, la objetividad del o la investigadora, es la parte del trabajo que mayormente evidencia la ética del estudioso.

CAPÍTULO IV

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

El análisis y la interpretación de los resultados obtenidos mediante la aplicación de los instrumentos utilizados para la recolección de estos datos e informaciones, es la parte más sensible del trabajo de investigación, en el sentido de que en este momento se debe aplicar la ética investigativa lo más fino posible, para no tergiversar lo que quisieron decir los participantes de la muestra, o sea, el estudioso debe ser eminentemente objetivo, dejar de lado lo subjetivo.

En este capítulo IV, se han de buscar las conclusiones, limitaciones y recomendaciones que derivan en la mejor interpretación de los objetivos previamente establecidos y de la hipótesis que se pretendía comprobar. Los números y porcentajes son exactos, no mienten y en esa medida se puede determinar el nivel de logro de cada objetivo y si la hipótesis es verdadera o falsa, de allí, se deja abierta la posibilidad de que el trabajo se pueda mejorar.

4.1 Resultados de la tabla de cifras del personal del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma, dirigido a la directora titular de esta escuela.

De acuerdo con la información, vertida por la Señora Directora del C.E.B. de Teobroma, bajo su administración, existen, 1,368 personas, incluidos los acudientes que integran la Asociación de Padres y Madres de Familias, por ser los colaboradores más próximos a los planes de desarrollo de este centro educativo.

Cuadro N°16: Tabla de cifras del personal del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma dirigido a la Directora

Estrato	subestratos	Población (sujetos)	% dentro de la población
Administración		4	
TOTAL, ADMINISTRATIVO	4		0,29
Docentes	Maestros de preescolar	4	
	Maestros especiales	12	
	Maestros regulares	22	
TOTAL, DOCENTES	38		2,78
Estudiantes	3 grupos De V°		
	V° A	27	
	V° B	27	
	V° C	27	
TOTAL, DE ESTUDIANTES V°	81		
	% de la matrícula general	10,95	
	Resto de la matrícula	659	
	% de la matrícula general	89,05	
TOTAL, DE MATRÍCULA	740		54,09
Padres y madres		586	42,84
TOTAL, GENERAL DE LA POBLACIÓN	1,368		100

Fuente: Datos ofrecidos por la directora del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma, 2020

Directamente, existen 4 personas que trabajan en la dirección de la escuela, los que conforman un 0,29% del gran total de 1,368 personas. Las 4 personas tienen responsabilidades de secretaría, limpieza y aseo, celadores.

La planta docente, responsable de los servicios educativos del centro, está conformada por 38 docentes, lo que representa un 2,78% del gran total; estos maestros/as se subclasifican así: maestras de preescolar cuatro (4); maestros especiales doce (12) y veintidós (22) maestros /as regulares.

La planta estudiantil queda constituida por 740 estudiantes, conformando el porcentaje más alto de la población, un 54,09%; como los sujetos que más interesan de esta población estudiantil son los alumnos/as de V°, de ellos se puede decir, de forma muy particular, que están agrupados en tres grupos de 27 estudiantes cada uno, o sea, que en V° existen 81 estudiantes, representando un 10,95% de la matrícula general, que sumados al restante de los estudiantes 659, que en porcentaje reflejan un 89,05%, hacen el 100% de los estudiantes, o sea, 740, entre alumnos y alumnas.

El total de los acudientes, que integran la Asociación de Padres y Madres de Familias del Centro educativo Bilingüe de Teobroma está dado por la cifra de 586, complementando el 42,84% del resto de los 1,368 individuos que conforman la población de la comunidad educativa más próxima al C.E.B. de Teobroma.

4.2 Tipo de actividades lúdicas que son efectivas para el aprendizaje del lenguaje oral ngäbe.

Aplicada a 10 padres y madres, es decir, que entre los 10 acudientes había representantes de ambos géneros, ellos representaban un 33,33% de la muestra y 1,71% del total de los padres y madres de este centro educativo.

El objetivo era determinar la efectividad de las actividades lúdicas como estrategias para aprender el lenguaje oral Ngäbe.

El formato del instrumento consistió en tres columnas, en la primera aparecían enumerados los indicadores que se rastreaban, actividades lúdicas que practicaban los estudiantes de V° y su maestro (a); en la segunda, se ofrecía la escala de alternativas de respuestas, intentando conocer la frecuencia con que una actividad lúdica se utilizaba; y, en la tercera columna, aparecía la escala de respuestas esperadas, con lo que averiguaba el grado de eficacia que merecía cada actividad practicada para aportar factores en contextos educativos.

Este mismo formato responde a las consideraciones de las tres encuestas aplicadas, padres y madres de familia, docentes y estudiantes.

El conjunto de los indicadores contenidos entre los 10 ítems que se hallan en la estructura de la matriz de tabulación, recibieron un tratamiento especial con base a los siguientes criterios de la investigadora:

- A. Actividades lúdicas que permiten pleno contacto con la naturaleza: En el que entran los ítems
 - 1. Juegos al aire libre: goce; actividades en pleno contacto con la naturaleza; en tierra, en el medio acuático y el aire.
 - 8. Excursiones: experimenta con la naturaleza; explorar

- B. Actividades lúdicas que facilitan el autoconocimiento, formación de la personalidad y de la identidad y el modo de ser; entre las cuales se cuentan los ítems.
 - 2. Juegos de destrezas mentales: conocer desde significados; autoconocimiento; identidad

Cuadro N°17: Tipo de actividades lúdicas que son efectivas para el aprendizaje del lenguaje oral ngäbe. Matriz de tabulación.

Dimensión: Actividades Lúdicas. Eficacia que genera durante el aprendizaje del lenguaje oral ngäbe											
		Frecuencia o nivel de uso					Grado de eficacia,				
N°	Actividad lúdica	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Juegos al aire libre: goce; actividades en pleno contacto con la naturaleza; en tierra, en el medio acuático y el aire.			5	3	2			1	4	5
2	Juegos de destrezas mentales: conocer desde significados; autoconocimiento; identidad	6	2	1	1		8	2			
3	Hacer manualidades: potencial creativo; estética			3	3	4			2	2	6
4	Ejercicios físicos: entretenimiento; Competición para obtener resultados en situaciones difíciles; la variedad de deporte para todos, deporte popular o masivo.					10					10
5	Actividades culturales participativas: formación de la personalidad; asistencia a espectáculos			8	2				6	4	
6	Actividades de pasatiempos, aficiones o hobbies: modo de ser	2	4	2	2		2	5	1	1	1
7	Juegos de mesa: conocimiento de los otros; autoconfianza; autonomía	7	1	3			8			2	
8	Excursiones: experimenta con la naturaleza; explorar	10					10				
9	Juegos que permitan disfrutar aprendiendo			6	3	1			1	1	8
10	Actividades que estimulen la participación y colectividad					10					10

Fuente: Datos obtenidos de las encuestas respondidas por los padres y madres de los estudiantes de V° del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma, 2020

5. Actividades culturales participativas: formación de la personalidad; asistencia a espectáculos

6. Actividades de pasatiempos, aficiones o hobbies: modo de ser

C. Actividades lúdicas que desarrollan el potencial creativo, la estética y el disfrute de aprender: dentro de este grupo se cuentan los ítems.

3. Hacer manualidades: potencial creativo; estética

9. Juegos que permitan disfrutar aprendiendo

D. Actividades que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza, autonomía, participación y colectividad: Éstas aceptan los ítems.

4. Ejercicios físicos: entretenimiento; Competición para obtener resultados en situaciones difíciles; la variedad de deporte para todos, deporte popular o masivo.

7. Juegos de mesa: conocimiento de los otros; autoconfianza; autonomía

10. Actividades que estimulen la participación y colectividad

De la información general que ofrecen los padres y madres de familias, de los estudiantes de Vº, se desprende que, en su apoyo a la educación de sus hijos e hijas, las actividades que utilizan con mayor frecuencia están, en primer lugar los ejercicios físicos, como entretenimiento, porque estimulan la competición para obtener resultados en situaciones difíciles, de estas actividades tienen especial atractivo la variedad de deporte para todos, deporte popular o masivo.

El segundo tipo de actividades lucrativas, que interesan a los padres y madres de familias, de los niños/as de este grado, están aquellas actividades que estimulan la participación y colectividad, que igual que a la anterior fueron elegidas por los 10 acudientes, es decir, el 100% de estos señores y señoras.

Además, para ambos grupos de actividades lucrativas, los padres y madres consideran que merecen un máximo nivel eficacia, pues, según ellos y ellas, el

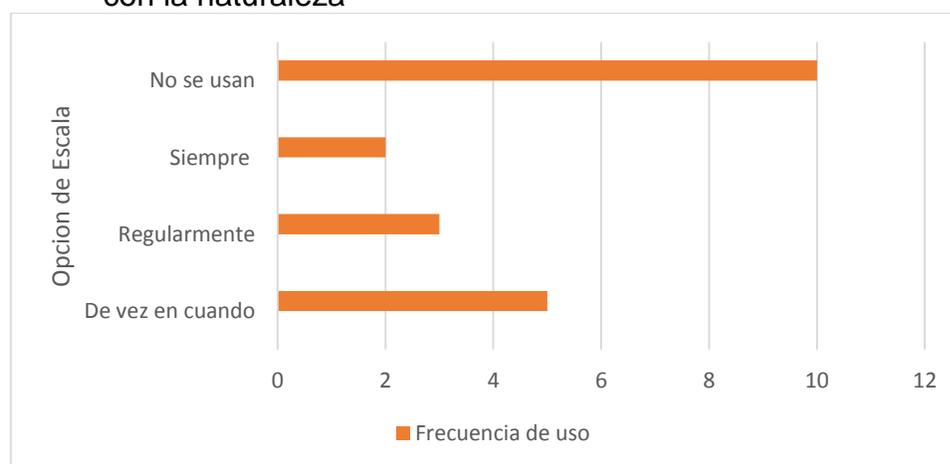
100%, califican el grado de efectividad para el aprendizaje del lenguaje oral ngäbere con un 5, lo que significa que siempre logran que los niños/as aprendan nuevos conceptos en este idioma, jugando.

Cuadro N°18: Frecuencia y eficacia de las Actividades lúdicas que permiten pleno contacto con la naturaleza, según los padres y madres de familias de los estudiantes de V° del C.E.B. de Teobroma.

Dimensión: Actividades Lúdicas. Eficacia que genera durante el aprendizaje del lenguaje oral ngäbe							
N°	Actividad lúdica	Totales					
1	Juegos al aire libre:	Opción Escala	Frecuencia De uso	%	Opción Escala	Grado Eficacia	%
		De vez en cuando	5	50	Raramente	1	10
		Regularmente	3	30	Casi Siempre	4	40
		Siempre	2	20	Siempre	5	50
8	Excursiones:	No se usan	10	100	Nunca	10	100

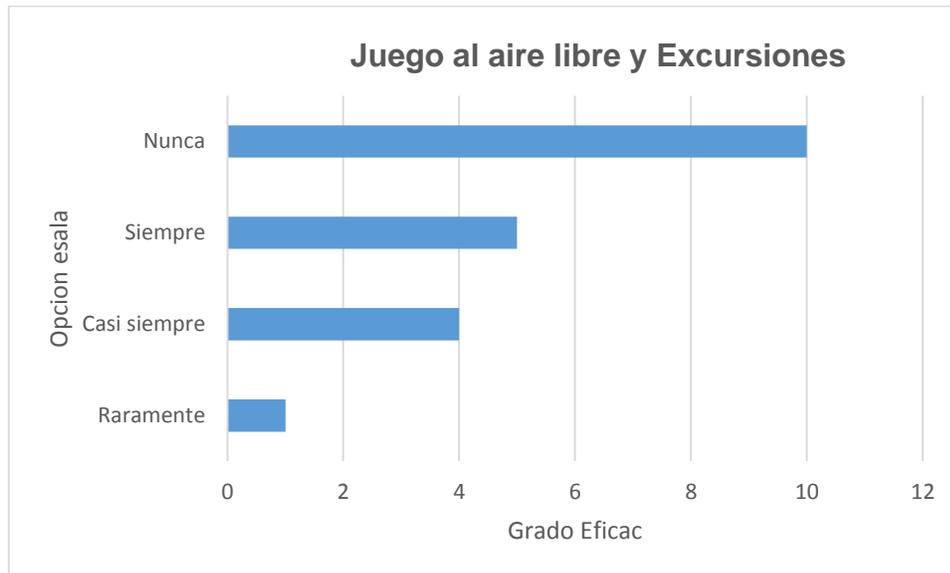
Fuente: Datos obtenidos de las respuestas emitidas en el instrumento N°2, encuesta cerrada dirigida a los padres y madres de los estudiantes de V°, del C.E.B. de Teobroma. 2020

Gráfica N°3: Frecuencia de las actividades lúdicas que permiten pleno contacto con la naturaleza



Fuente: Cuadro N° 17, 2020

Gráfica N°4: Eficacia de las actividades lúdicas que permiten pleno contacto con la naturaleza



Fuente: Cuadro N° 17, 2020

El análisis aplicado al Cuadro N°18, y a las Gráficas N°3 y N°4, conducen a la siguiente interpretación:

Con respecto a los juegos al aire libre, los padres y madres de familias, aseguran que son utilizados de vez en cuando, en un 50%; el 30% de estos señores, dicen que estos juegos son utilizados regularmente; mientras que el resto, un 20%, afirman que estos juegos al aire libre son utilizados siempre.

Con respecto a las excursiones, el 100% de los participantes en dar respuestas a la encuesta, o sea, los 10 padres y madres de familias, dicen que prefieren no usar las excursiones; por lo tanto, desde esta realidad, las excursiones tienen 0 grado de eficacia en el aprendizaje del lenguaje oral ngäbere. En otras palabras las excursiones, como estrategia de aprendizaje nunca tienen eficacia.

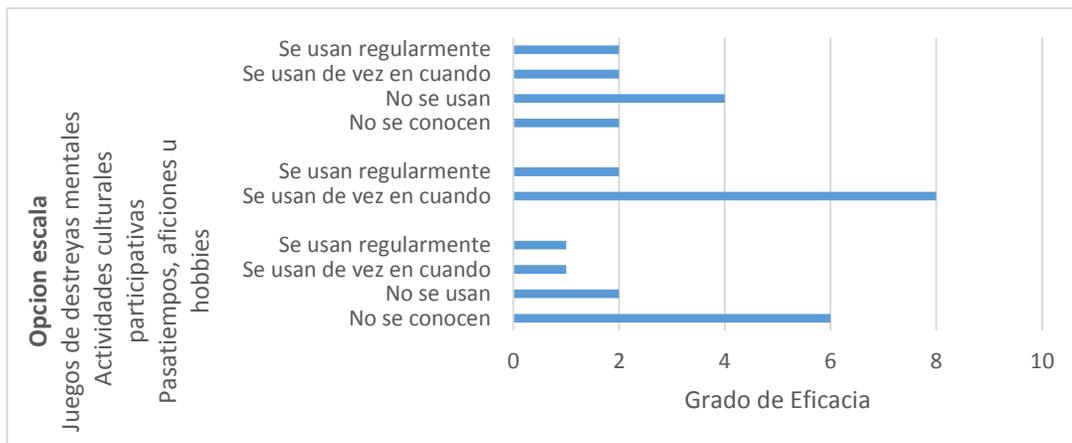
Con relación al grado de eficacia de los juegos al aire libre, los señores acudientes, el 10% de ellos raramente observan algún aprendizaje; el 40% de estos encuestados casi siempre perciben algún aprendizaje; es significativo el 50% de los padres y madres de familias, que consideran que los juegos al aire libre siempre tiene eficacia en el aprendizaje del lenguaje ngäbere oral.

Cuadro N°19: Frecuencia y eficacia de las actividades lúdicas que facilitan el autoconocimiento, formación de la personalidad y de la identidad y el modo de ser, según los padres y madres de familias de los estudiantes de V

Dimensión: Actividades Lúdicas. Eficacia que genera durante el aprendizaje del lenguaje oral ngäbere							
N°	Actividad lúdica	Totales					
		Opción Escala	Frecuencia De uso	%	Opción Escala	Grado Eficacia	%
2	Juegos de destrezas mentales	No se conocen	6	60	Nunca	8	80
		No se usan	2	20	Muy raramente	2	20
		Se usan de vez en cuando	1	10			
		Se usan regularmente	1	10			
5	Actividades culturales participativas	se usan de vez en cuando	8	80	Raramente	6	60
		Se usan regularmente	2	20	Casi siempre	4	40
6	Actividades de pasa-tiempos, aficiones o hobbies	no se conocen	2	20	Nunca	2	20
		no se usan	4	40	Muy raramente	5	50
		se usan de vez en cuando	2	20	Raramente	1	10
		Se usan regularmente	2	20	Casi siempre	1	10
						Siempre	1

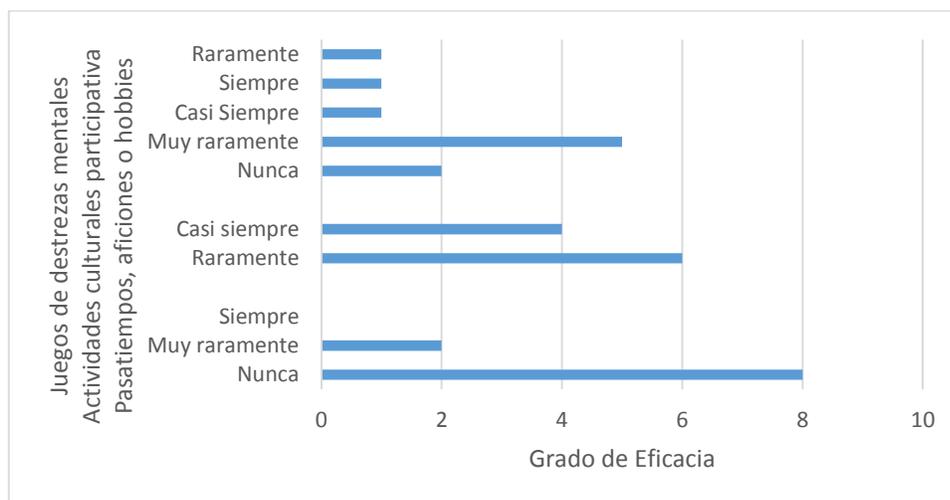
Fuente: Datos obtenidos de las respuestas emitidas en el instrumento N°2, encuesta cerrada dirigida a los padres y madres de los estudiantes de V°, del C.E.B. de Teobroma. 2020

Gráfica N°5: Frecuencia de uso de las actividades lúdicas que facilitan el autoconocimiento, formación de la personalidad y de la identidad y el modo de ser, según los padres y madres de familias de los estudiantes de V°



Fuente: Cuadro N°19. 2020

Gráfica N°6: Eficacia de las actividades lúdicas que facilitan el autoconocimiento, formación de la personalidad y de la identidad y el modo de ser, según los padres y madres de familias de los estudiantes de V°



Fuente: Cuadro N°19.2020

El Cuadro N°19, referido a la frecuencia y eficacia de las actividades lúdicas que facilitan el autoconocimiento, formación de la personalidad y de la identidad y el modo de ser, según los padres y madres de familias de los estudiantes de V°,

apoyado en las gráficas N° 5 y 6, indican que estos dos indicadores, frecuencia y eficacia, se presentan de la siguiente manera:

Los juegos de destrezas mentales no son frecuentes, según el 60% de los padres y madres encuestado, dentro de las actividades lúdicas que se practican con estos estudiantes; 20% de estos adultos aseguran que no se usan; 10 % reconocen el uso de las mismas actividades de vez en cuando; no obstante, aún queda un 10% que las usan regularmente.

Por lo tanto, estos porcentajes se pueden interpretar en cuanto a su grado de eficacia de: 80% de los acudientes consideran que nunca tienen eficacia; 20% aseguran que raramente logran algún grado de eficacia.

Las otras actividades consideradas dentro de esta potencialidad, que facilitan el autoconocimiento, formación de la personalidad y de la identidad y el modo de ser, son las actividades culturales participativas, cuyo nivel de frecuencia de uso, se considera de 80% de vez en cuando y 20% de uso regular. Obteniendo un grado de eficacia de 60% raramente tienen eficacia y 40% casi siempre.

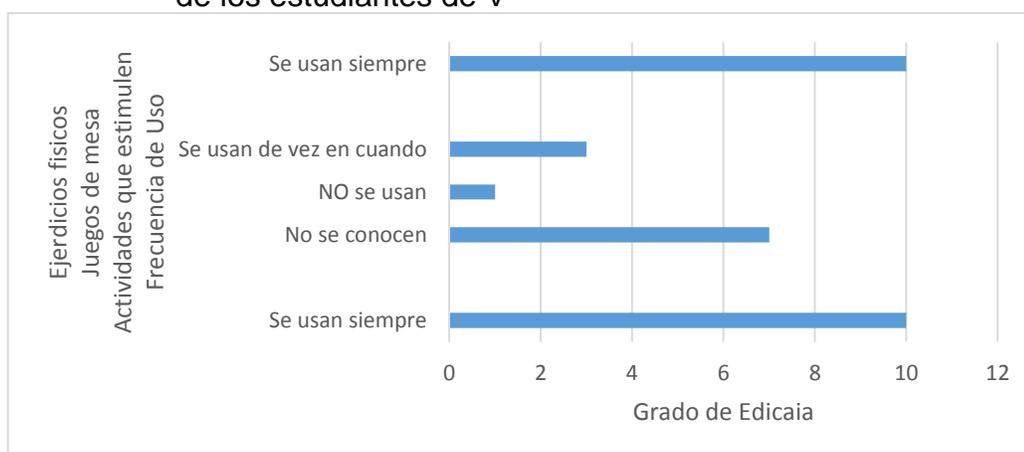
Las tercera y últimas actividades medidas en dentro de este grupo son las actividades de pasa-tiempos, aficiones o hobbies, 20% de los padres y madres de familias no la conocen; 40% de estos señores no la usan; 20% la usan de vez en cuando y 20% la usan más regularmente.

Cuadro N°20: Frecuencia y eficacia de las actividades que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza, autonomía, participación y colectividad, según los padres y madres de familias de los estudiantes de V°

Dimensión: Actividades Lúdicas. Eficacia que genera durante el aprendizaje del lenguaje oral ngäbe							
N°	Actividad lúdica	Totales					
4	Ejercicios físicos	Opción Escala	Frecuencia De uso	%	Opción Escala	Grado Eficacia	%
		Se usan siempre	10	100	Siempre	10	100
7	Juegos de mesa	No se conocen	7	70	Nunca	8	80
		No se usan	1	10	Casi siempre	2	20
		Se usan de vez en cuando	3	30			
10	Actividades que estimulen participación y colectividad	Se usan siempre	10	100	Siempre	10	100

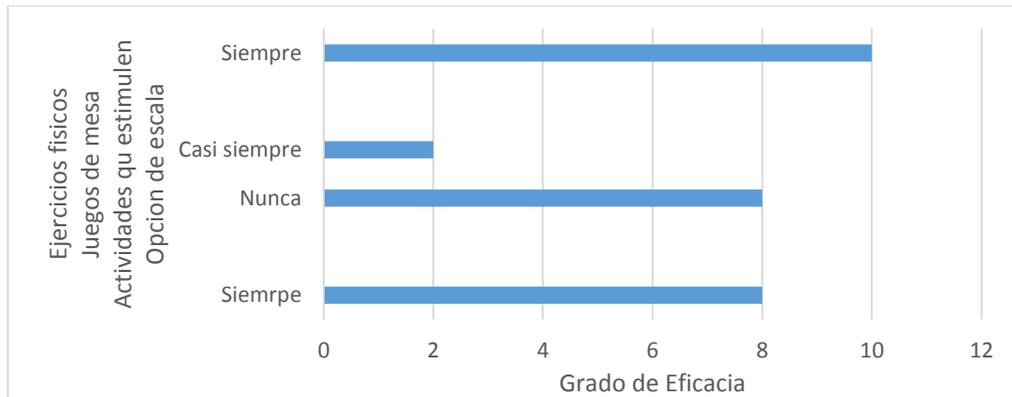
Fuente: Datos obtenidos de las respuestas emitidas en el instrumento N°2, encuesta cerrada dirigida a los padres y madres de los estudiantes de V°, del C.E.B. de Teobroma, 2020

Gráfica N°7: Frecuencia de uso de las actividades que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza, autonomía, participación y colectividad, según los padres y madres de familias de los estudiantes de V°



Fuente: Cuadro N°20, 2020

Gráfica N°8: Eficacia de las actividades que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza, autonomía, participación y colectividad, según los padres y madres de familias de los estudiantes de V°



Fuente: Cuadro N°20, 2020

Con el Cuadro N°20 y sus respectivas gráficas N°7 y 8, se rastrean la frecuencia y eficacia de las actividades que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza, autonomía, participación y colectividad.

Según los padres y madres de familias de los estudiantes de V°, dando su opinión sobre ejercicios físicos, juegos de mesa y actividades que estimulen participación y colectividad, le brindan los siguientes valores:

Cuadro N°21: Datos ofrecidos por los padres y madres de familias actividades que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza, autonomía, participación y colectividad.

Actividades	Escala	Frecuencia de uso en %	Escala	Grado de eficacia en %
Ejercicios físicos	Se usan siempre	100	Siempre	100
Juegos de mesa	No se conocen	70	Nunca	80
	No se usan	10	Casi siempre	20
	Se usan de vez en cuando	30		
Actividades que estimulan participación y colectividad	Se usan siempre	100	Siempre	100

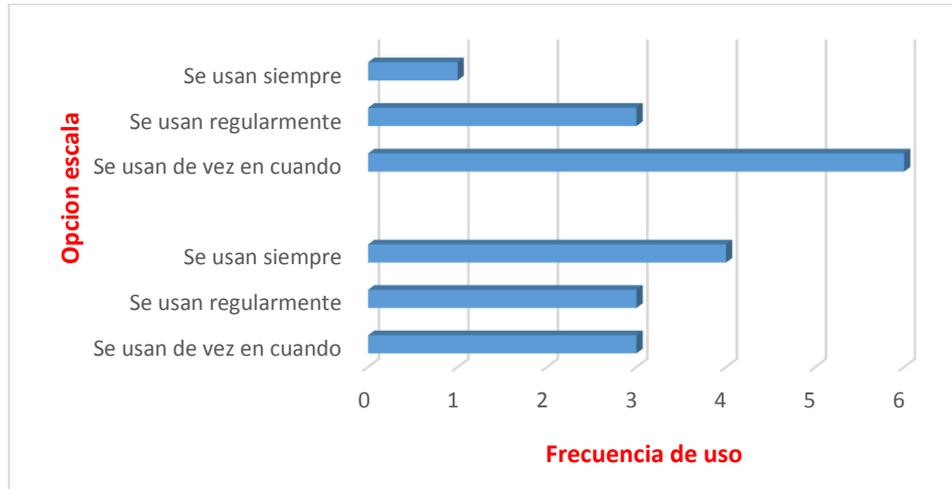
Fuente; Cuadro N°20, 2020

Cuadro N°22: Frecuencia y eficacia de las actividades lúdicas que desarrollan el potencial creativo, la estética y el disfrute de aprender, según los padres y madres de familias de los estudiantes de V°

Dimensión: Actividades Lúdicas. Eficacia que genera durante el aprendizaje del lenguaje oral ngäbe							
N°	Actividad lúdica	Totales					
3	Hacer manualidades	Opción Escala	Frecuencia De uso	%	Opción Escala	Grado Eficacia	%
		Se usan de vez en cuando	3	30	Raramente	2	20
		Se usan regularmente	3	30	Casi siempre	2	20
		Se usan siempre	4	40	Siempre	6	60
9	Juegos que permitan disfrutar aprendiendo	Se usan de vez en cuando	6	60	Raramente	1	10
		Se usan regularmente	3	30	Casi siempre	1	10
		Se usan siempre	1	10	Siempre	8	80

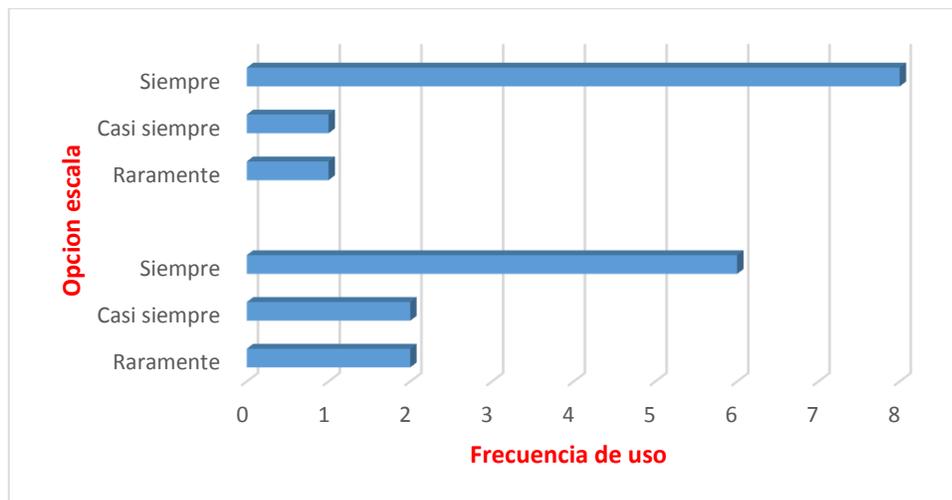
Fuente: Datos obtenidos de las respuestas emitidas en el instrumento N°2, encuesta cerrada dirigida a los padres y madres de los estudiantes de V°, del C.E.B. de Teobroma

Gráfica N°9: Frecuencia de uso de las actividades lúdicas que desarrollan el potencial creativo, la estética y el disfrute de aprender, según los padres y madres de familias de los estudiantes de V°



Fuente: Cuadro N°22, 2020

Gráfica N°10: Eficacia de las actividades lúdicas que desarrollan el potencial creativo, la estética y el disfrute de aprender, según los padres y madres de familias de los estudiantes de V°



Fuente: Cuadro N°22, 2020

El Cuadro N°22 sirvió para conocer la frecuencia y eficacia de las actividades lúdicas que desarrollan el potencial creativo, la estética y el disfrute de aprender, los siguientes son los puntos de vista de los padres y madres de familias de los estudiantes de V°; para ellos/as, la frecuencia de uso del hacer manualidades, merecen un 30% de uso de vez en cuando; pero, otros, 30% consideran que se deben usar regularmente; aunque se tiene un 40% que las usan siempre. Obteniéndose un 20% que logra regularmente eficacia; 20% alcanzan eficacia casi siempre; y, 60% siempre tienen eficacia.

Con relación a los juegos que permitan disfrutar aprendiendo, hacen uso de los mismos de la siguiente forma: 60% los usan de vez en cuando; 30% lo hacen regularmente; y, 10% los usan siempre. Para alcanzar una eficacia de 10% raramente; 10% casi siempre; y, 80% siempre.

4.3 Evidencias que se hacen presentes en el lenguaje oral ngäbe de los estudiantes del V° en el Centro Educativo Bilingüe de Teobroma, luego de haber aplicado las actividades lúdicas.

Como se ha venido señalando, el instrumento N°3 consiste, igualmente, en la misma encuesta que ya se ha utilizado con los padres y madres de familias, sólo con leves cambios en la redacción de los ítems, con el fin de adecuar el nivel a los docentes. La clasificación de los ítems para cada uno de los indicadores estudiados es la misma que se aplicó en la encuesta anterior.

Siendo este instrumento respondido por 4 docentes de los que trabajan directamente con los estudiantes de V°, siendo representativos del 0,29% de la población general y del 2,78% del total de docentes. Dentro de la muestra representan el 13,33% de los 30 individuos que participaron de la misma.

Cuadro N°23: Principal matriz de tabulación para el instrumento N°3, encuesta aplicada a los docentes de V°, del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma.

Dimensión: Actividades Lúdicas. Eficacia que genera durante el aprendizaje del lenguaje oral ngãbe											
		Frecuencia o nivel de uso					Grado de eficacia,				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Juegos al aire libre: goce; actividades en pleno contacto con la naturaleza; en tierra, en el medio acuático y el aire.				2	2					4
2	Juegos de destrezas mentales: conocer desde significados; autoconocimiento; identidad		1	1	2				3	1	
3	Hacer manualidades: potencial creativo; estética					4					4
4	Ejercicios físicos: entretenimiento; Competición para obtener resultados en situaciones difíciles; la variedad de deporte para todos, deporte popular o masivo.					4					4
5	Actividades culturales participativas: formación de la personalidad; asistencia a espectáculos				3	1				4	
6	Actividades de pasatiempos, aficiones o hobbies: modo de ser			4					4		
7	Juegos de mesa: conocimiento de los otros; autoconfianza; autonomía			4					4		
8	Excursiones: experimenta con la naturaleza; explorar				3	1				4	
9	Disfrutar aprendiendo				4					4	
10	participación; colectividad				4					4	

Fuente: datos e informaciones obtenidas de las respuestas ofrecidas por los docentes de los estudiantes de V° del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma, 2020

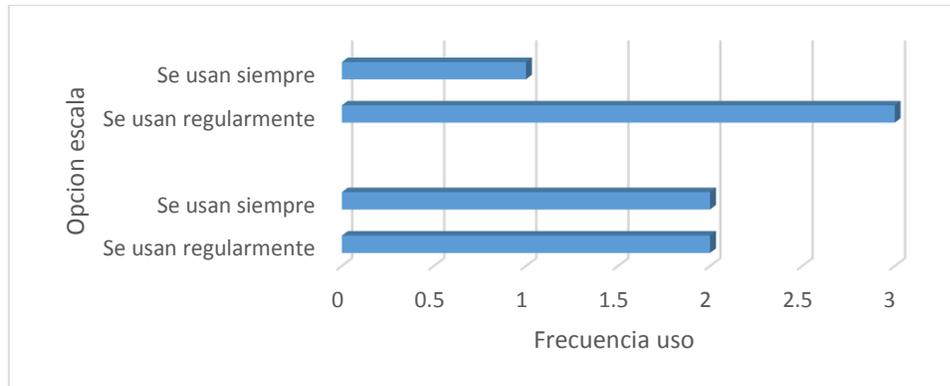
Esta matriz recoge la tabulación realizadas a las 4 encuestas respondidas por los docentes, de la misma, al igual que en las otras dos encuestas, derivan los demás cuadros que sustentan la creación de las gráficas.

Cuadro N°24: Frecuencia y eficacia de las actividades lúdicas que permiten pleno contacto con la naturaleza, según los **docentes de los** estudiantes de V° del C.E.B. de teobroma

Dimensión: Actividades Lúdicas. Eficacia que genera durante el aprendizaje del lenguaje oral ngäbe							
N°	Actividad lúdica	Totales					
		Opción Escala	Frecuencia De uso	%	Opción Escala	Grado Eficacia	%
1	Juegos al aire libre	4. Se usan regularmente	2	50	5. siempre	4	100
		5. Se usan siempre	2	50			
8	Excursiones	4. Se usan regularmente	3	75	4. Casi siempre	4	100
		5. Se usan siempre	1	25			

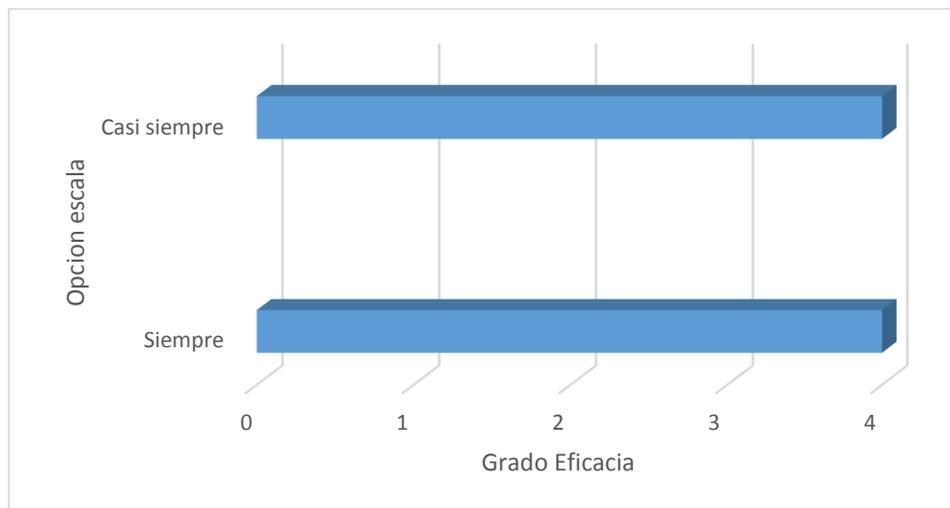
Fuente: Datos obtenidos de las respuestas emitidas en el instrumento N°3, encuesta cerrada dirigida a los docentes de los estudiantes de V°, del C.E.B. de Teobroma.2020.

Gráfica N°11: Frecuencia de uso de las actividades lúdicas que permiten pleno contacto con la naturaleza, según los docentes de los estudiantes de V° del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma.



Fuente: Cuadro N°24, 2020

Gráfica N°12: Eficacia de las Actividades lúdicas que permiten pleno contacto con la naturaleza, según los docentes de los estudiantes de V° del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma.



Fuente: Cuadro N°24, 2020

En el Cuadro N°24 y las Gráficas N°11 y 12, se observan las respuestas emitidas al grupo A de actividades lúdicas, que corresponden a la frecuencia y eficacia de las actividades lúdicas que permiten pleno contacto con la naturaleza, según los docentes de los estudiantes de V° del C.E.B. de teobroma.

A. Actividades lúdicas que permiten pleno contacto con la naturaleza: En el que entran los ítems:

1. Juegos al aire libre: goce; actividades en pleno contacto con la naturaleza; en tierra, en el medio acuático y el aire.
8. Excursiones: experimenta con la naturaleza; explorar

Los docentes aseguran que los juegos al aire libre se utilizan en un 20% de forma regular y un 20% dice que siempre se usan, con un grado de eficacia de un 100% las veces que se usan.

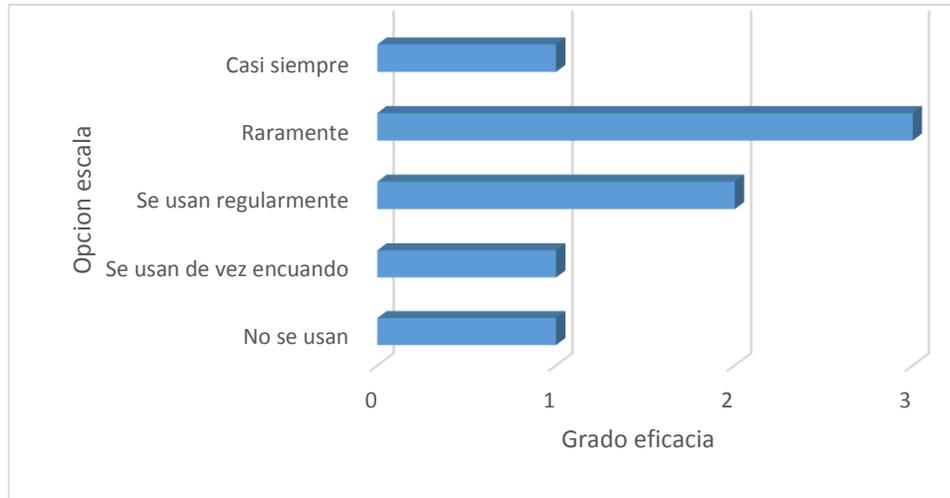
Los docentes, contrario a la percepción de los padres y madres de familias, consideran que las excursiones tienen un nivel de frecuencia de 75% regularmente, y de 25% siempre; alcanzando casi siempre un 100% de eficacia en la enseñanza- aprendizaje del lenguaje oral ngäbe.

Cuadro N°25: Frecuencia y eficacia de las actividades que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza, autonomía, participación y colectividad, según los docentes de los estudiantes de V°

Dimensión: Actividades Lúdicas. Eficacia que genera durante el aprendizaje del lenguaje oral ngäbe							
N°	Actividad lúdica	Totales					
		Opción Escala	Frecuencia De uso	%	Opción Escala	Grado Eficacia	%
2	Juegos de destrezas mentales	2. no se usan	1	25	3. Raramente	3	75
		3. se usan de vez en cuando	1	25	4. Casi siempre	1	25
		4. Se usan regularmente	2	50			
5	Actividades culturales participativas	4. Se usan regularmente	3	75	4. Casi siempre	4	100
		5. Se usan siempre	1	25			
6	Actividades de pasatiempos, aficiones o hobbies	3. se usan de vez en cuando	4	100	3. Raramente	4	100

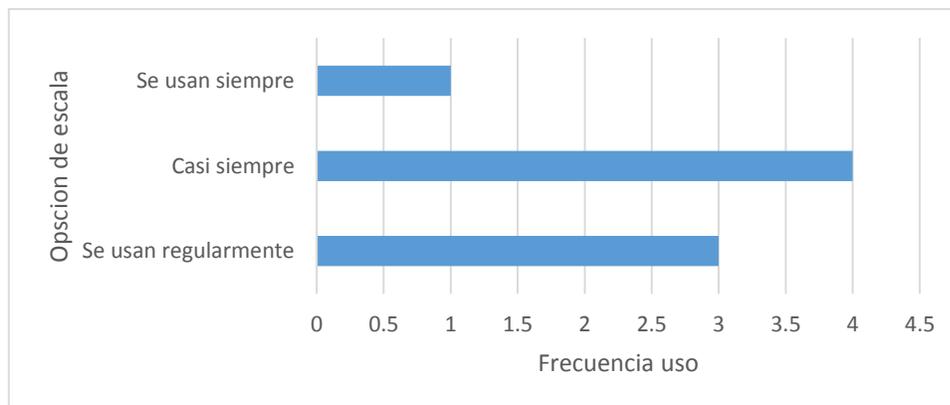
Fuente: Datos obtenidos de las respuestas emitidas en el instrumento N°3, encuesta cerrada dirigida a los docentes de los estudiantes de V°, del C.E.B. de Teobroma. 2020

Gráfica N°13: Frecuencia de uso de las actividades que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza, autonomía, participación y colectividad, según los docentes de los estudiantes de V°



Fuente: Cuadro N°25, 2020

Gráfica N°14: Eficacia de las actividades que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza, autonomía, participación y colectividad, según los docentes de los estudiantes de V°



Fuente: Cuadro N°25, 2020

Con el Cuadro N°25 y las respectivas gráficas N°13 y 14, se analizan actividades lúdicas reconocidas como indicadores de la variable dependiente frecuencia y eficacia de este tipo de actividades que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza, autonomía, participación y colectividad, según

los docentes de los estudiantes de V°, es decir, las actividades referidas al grupo B, que está constituido por:

B. Actividades lúdicas que facilitan el autoconocimiento, formación de la personalidad y de la identidad y el modo de ser; entre las cuales se cuentan los ítems

2. Juegos de destrezas mentales: conocer desde significados; autoconocimiento; identidad
5. Actividades culturales participativas: formación de la personalidad; asistencia a espectáculos
6. Actividades de pasatiempos, aficiones o hobbies: modo de ser.

La verdad de los profesores de V° para los juegos de destrezas mentales, es que tienen una frecuencia de no uso, de 25%, de uso ocasional, o sea, de vez en cuando, de 25% más, para que el 50% de los profesores del V° del Centro Educativo Bilingüe reconozcan un uso regular. Todo este razonar conduce a la percepción de que estas actividades logran en un 75% rara vez alcanzar una eficacia aceptables; pero, un 25% parece usar los juegos mentales, de forma más productiva, pues dicen lograr casi siempre una eficacia aceptable.

Por otro lado, los docentes evalúan la frecuencia de uso de las actividades culturales participativas, de un 75% de uso regular y un 25% de uso continuo, o sea siempre. Para estos educadores, estas actividades logran alcanzar casi siempre un 100% de eficacia.

Finalmente, sometidas las actividades de pasatiempos, aficiones o hobbies a la consideración de este equipo de formadores de V°, el 100% de estos maestros dicen que la frecuencia de uso es de vez en cuando, obteniendo raramente, el 100% están en común acuerdo, algún grado de eficacia.

Cuadro N°26: Frecuencia y eficacia de las actividades lúdicas que desarrollan el potencial creativo, la estética y el disfrute de aprender, según los docentes de los estudiantes de V°

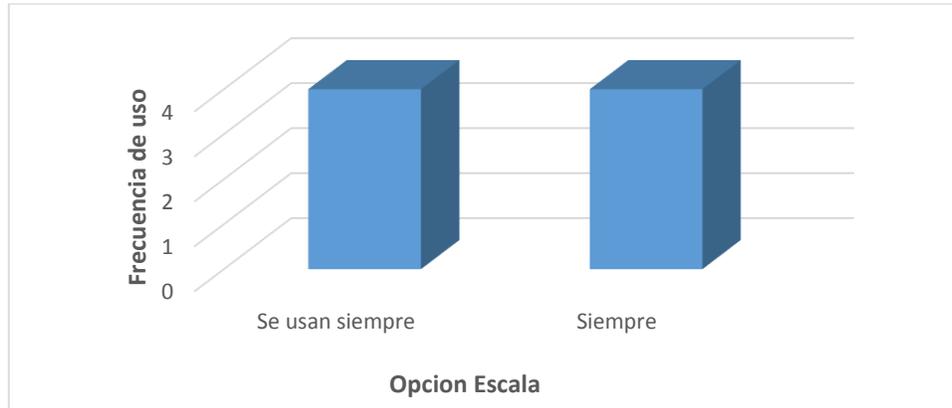
Dimensión: Actividades Lúdicas. Eficacia que genera durante el aprendizaje del lenguaje oral ngäbe							
N°	Actividad lúdica	Totales					
3	Hacer manualidades	Opción Escala	Frecuencia De uso	%	Opción Escala	Grado Eficacia	%
		5. Se usan siempre	4	100	5. siempre	4	100
9	Juegos que permitan disfrutar aprendiendo	4. Se usan regularmente	4	100	4. Casi siempre	4	100

Fuente: Datos obtenidos de las respuestas emitidas en el instrumento N°3, encuesta cerrada dirigida a los docentes de los estudiantes de V°, del C.E.B. de Teobroma.

El anterior Cuadro N°25, dedica atención al grupo C de actividades lúdicas, entre las que se encuentran:

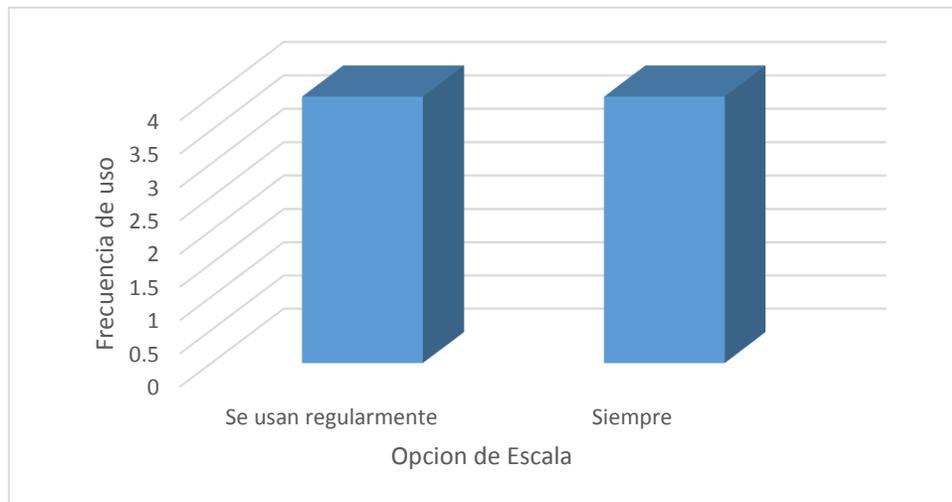
- C. Actividades lúdicas que desarrollan el potencial creativo, la estética y el disfrute de aprender: dentro de este grupo se cuentan los ítems.
 - 3. Hacer manualidades: potencial creativo; estética
 - 9. Juegos que permitan disfrutar aprendiendo

Gráfica N°15: Frecuencia de uso de las actividades que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza, autonomía, participación y colectividad, según los docentes de los estudiantes de V°



Fuente: Cuadro N°26. 2020

Gráfica N°16: Eficacia de las actividades que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza, autonomía, participación y colectividad, según los docentes de los estudiantes de V°



Fuente: Cuadro N°26, 2020

Las Gráficas N°15 y 16 son el complemento del Cuadro N°26, con lo que se refuerza la información contenida, estos recursos técnicos estadísticos informan que, la actividad de hacer manualidades tiene una frecuencia de uso, del 100%, de ser utilizadas siempre. Con un grado de eficacia del 100% de logro siempre.

Mientras que los juegos que permitan disfrutar aprendiendo, con una frecuencia de uso del 100% de forma regular, permitiendo un grado de eficacia del 100% casi siempre.

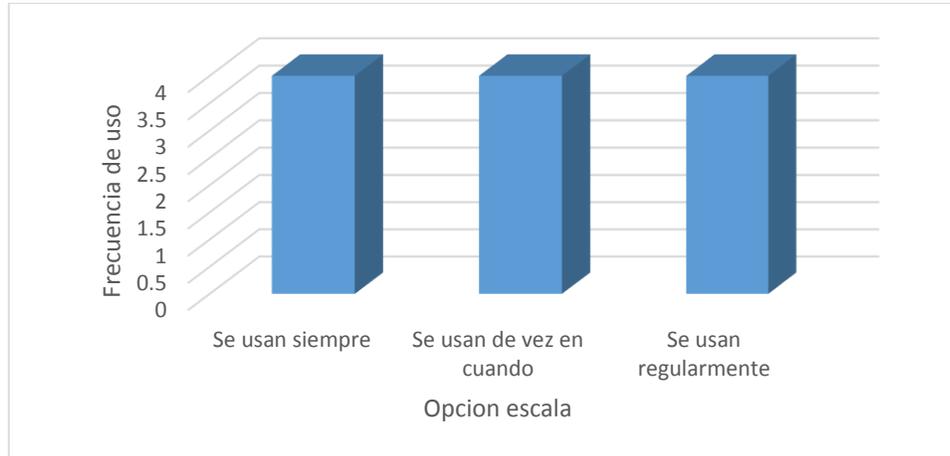
Cuadro N°27: Frecuencia y eficacia de las actividades que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza, autonomía, participación y colectividad, según los docentes de los estudiantes de V°

Dimensión: Actividades Lúdicas. Eficacia que genera durante el aprendizaje del lenguaje oral ngäbe							
N°	Actividad lúdica	Totales					
4	Ejercicios físicos	Opción Escala	Frecuencia De uso	%	Opción Escala	Grado Eficacia	%
		5. Se usan siempre	4	100	5. Siempre	4	100
7	Juegos de mesa	3. se usan de vez en cuando	4	100	3. Raramente	4	100
10	Estimulan participación, colectividad	4. Se usan regularmente	4	100	4. Casi siempre	4	100

Fuente: Datos obtenidos de las respuestas emitidas en el instrumento N°3, encuesta cerrada dirigida a los docentes de los estudiantes de V°, del C.E.B. de Teobroma. 2020

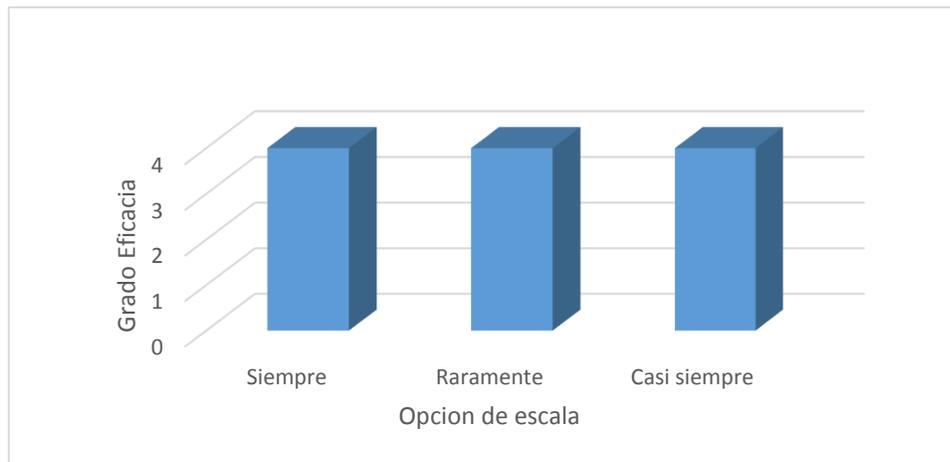
El Cuadro N°27, se acompaña de las Gráficas N°17 y N°18, para informar sobre el IV grupo de indicadores que se midieron en esta investigación, el grupo D, que incluye actividades que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza, autonomía, participación y colectividad: Estas actividades aceptan los ítems:

Gráfica N°17: Frecuencia de uso de las actividades que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza, autonomía, participación y colectividad, según los docentes de los estudiantes de V°



Fuente: Cuadro N°27, 2020

Gráfica N°18: Eficacia de las actividades que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza, autonomía, participación y colectividad, según los docentes de los estudiantes de V°



Fuente: Cuadro N°27, 2020

- Ejercicios físicos: entretenimiento; Competición para obtener resultados en situaciones difíciles; la variedad de deporte para todos, deporte popular o masivo.

7. Juegos de mesa: conocimiento de los otros; autoconfianza; autonomía
10. Actividades que estimulen la participación y colectividad.

De ellas, al igual que a lo largo del estudio, interesó saber su nivel de frecuencia y grado de eficacia, recibiendo las siguientes opiniones de los docentes:

Los ejercicios físicos, son de las pocas actividades que se practican siempre, con lo están de acuerdo el 100% de los docentes, porque reportan una eficacia siempre del 100%.

Los juegos de mesa, resultan actividades lúdicas que sólo se usan de vez en cuando, así lo expresan el 100% de los docentes; son juegos que alcanzan una eficiencia raramente, en el 100% de las veces que se utilizan. Otra actividad que goza de la confianza, de los docentes, son aquellas que estimulan la participación y colectividad, a las cuales recurren de forma regular, así lo plasman el 100% de estos educadores, ya que casi siempre se logra eficacia con los mismos, evidencia del 100%.

El siguiente cuadro N°28, responde a la matriz organizadora, de los resultados obtenidos por el instrumento N°4, dirigido a los estudiantes de V°, que un total de 15, seleccionados 5 por cada grupo de este grado que existe en el Centro Educativo Bilingüe de Teobroma, lo que sugiere que existen 3 grupos de V°, todos conformados por 27 alumnos, lo que define una matrícula de 81 estudiantes que cursan el V°.

Estos 15 estudiantes, también representan un 1,10% de la población total, que forman parte de la muestra, además, es el 18,52% de los 81 estudiantes que cursan el V° y un 50% de la muestra que ofrece datos e informaciones.

A partir de esta matriz, derivan los demás cuadros y gráficas que auxilian la aclaración de las informaciones contenidos en las encuestas respondidas, por lo tanto, hasta allí alcanza la función de las matrices principales.

El seguimiento que se le da a la información, sigue siendo en base a los cuatro grupos, A, B, C, D, que contienen dentro de sí los indicadores que se investigaron y que definían y caracterizaban a las variables involucradas.

Cuadro N°28: Principal matriz de tabulación para el instrumento N°4, encuesta aplicada a los padres y madres de familias del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma.

Dimensión: Actividades Lúdicas. Eficacia que genera durante el aprendizaje del lenguaje oral ngäbe											
		Frecuencia o nivel de uso					Grado de eficacia,				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Juegos al aire libre: goce; actividades en pleno contacto con la naturaleza; en tierra, en el medio acuático y el aire.			3	7	5				3	12
2	Juegos de destrezas mentales: conocer desde significados; autoconocimiento; identidad		3	6	4	2		3	3	3	6
3	Hacer manualidades: potencial creativo; estética				2	13				13	
4	Ejercicios físicos: entretenimiento; Competición para obtener resultados en situaciones difíciles; la variedad de deporte para todos, deporte popular o masivo.					15				15	
5	Actividades culturales participativas: formación de la personalidad; asistencia a espectáculos				6	8				9	6
6	Actividades de pasatiempos, aficiones o hobbies: modo de ser	2	1	12			3	7	5		
7	Juegos de mesa: conocimiento de los otros; autoconfianza; autonomía		13	2		13			2		
8	Excursiones: experimenta con la naturaleza; explorar		15				15				
9	Disfrutar aprendiendo				6	9				15	
10	participación; colectividad				8	7				12	3

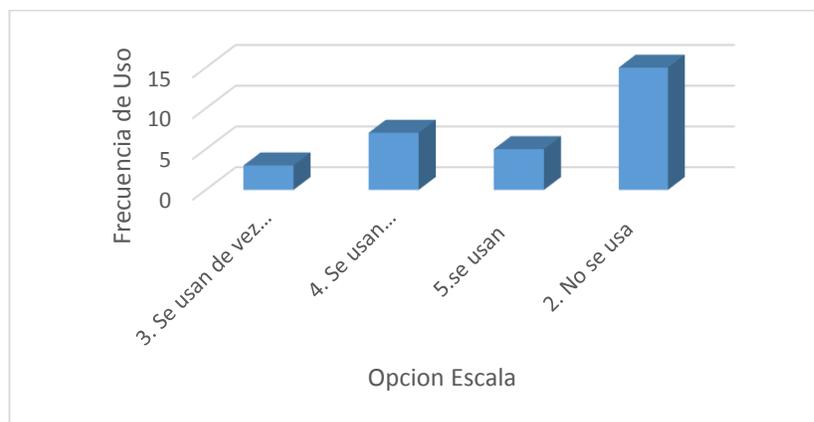
Fuente: Datos e informaciones aportados por los estudiantes de V° del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma.

Cuadro N°29: Frecuencia y eficacia de las actividades lúdicas que permiten pleno contacto con la naturaleza, según los estudiantes de V° del C.E.B. de teobroma

Dimensión: Actividades Lúdicas. Eficacia que genera durante el aprendizaje del lenguaje oral ngäbe							
N°	Actividad lúdica	Totales					
1	Juegos al aire libre	Opción Escala	Frecuencia De uso	%	Opción Escala	Grado Eficacia	%
		3. de vez en cuando	3	20	4. casi siempre	3	20
		4. regularmente	7	46,67	5. siempre	12	80
		5. siempre	5	33,33			
8	Excursiones	2. No se usan	15	100	1. nunca	15	100

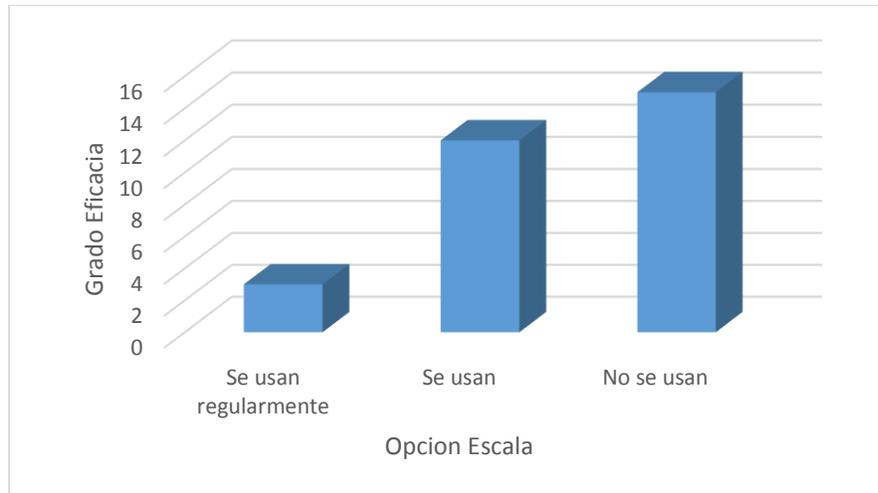
Fuente: Datos obtenidos de las respuestas emitidas en el instrumento N°4, encuesta cerrada dirigida a los estudiantes de V°, del C.E.B. de Teobroma.

Gráfica N°19: Frecuencia de uso de las actividades lúdicas que permiten pleno contacto con la naturaleza, según los estudiantes de V° del C.E.B. de teobroma



Fuente: Cuadro N°29, 2020

Gráfica N°20: Eficacia de las actividades lúdicas que permiten pleno contacto con la naturaleza, según los estudiantes de V° del C.E.B. de Teobroma



Fuente: Cuadro N°29, 2020.

Este Cuadro N°29, inicia la ronda de análisis e interpretaciones que se le brinda al material ofrecido por los estudiantes de V°, siempre prestando especial atención a las respuestas que ya han brindado los padres, madres y docentes, con el fin de conocer cuáles son las actividades lúdicas que presentan un mejor o mayor grado de eficacia.

Para la realización de una interpretación mejor depurada, se confeccionan las gráficas N° 19 y N°20. Teniendo en vista estos tres estadísticos, se concluye que, para los estudiantes de V° del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma, los juegos al aire libre gozan de una frecuencia marcada a tres niveles: de vez en cuando 20%; regularmente 46,67%; y, siempre con 33,33%, de los estudiantes escogiendo esta opción de respuesta.

El grado de eficacia que los estudiantes le asignan a los juegos al aire libre, dentro de un contexto de aprendizaje del lenguaje oral del idioma ngäbere, estriba entre casi siempre con un 20% y siempre, con un 80% de los estudiantes percibiéndolo así.

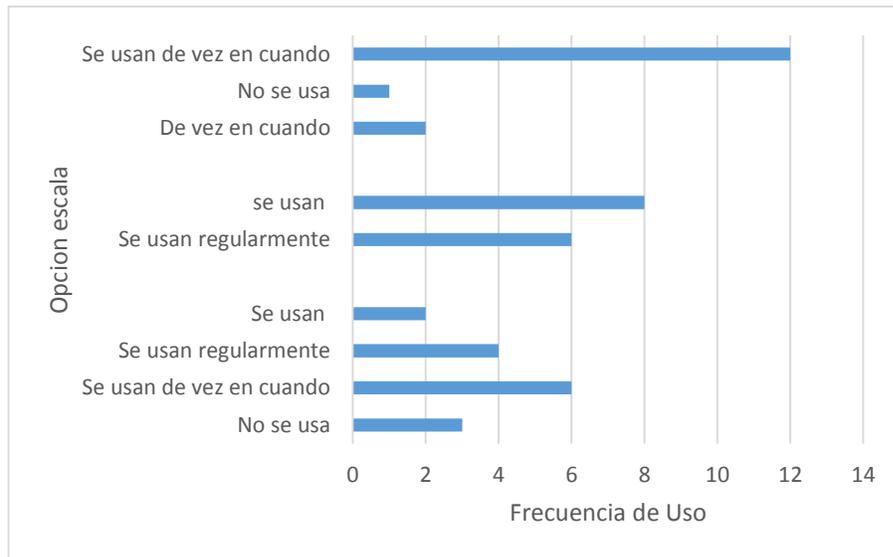
Los estudiantes coinciden 100% con sus padres y madres de familias, con relación a las excursiones, ya que en esta ocasión, el 100% de los estudiantes aseguran que las excursiones no se usan como actividades de aprendizaje. Por lo tanto, de esta actividad nunca reporta grado de eficacia.

Cuadro N°30: Frecuencia y eficacia de las actividades que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza, autonomía, participación y colectividad, según los estudiantes de V° del C.E.B. de Teobroma

Dimensión: Actividades Lúdicas. Eficacia que genera durante el aprendizaje del lenguaje oral ngäbe							
N°	Actividad lúdica	Totales					
		Opción Escala	Frecuencia De uso	%	Opción Escala	Grado Eficacia	%
2	Juegos de destrezas mentales	2. No se usan	3	20	2. muy raramente	3	20
		3. de vez en cuando	6	40	3. rara-mente	3	20
		4. regular-mente	4	26,67	4. casi siempre	3	20
		5. siempre	2	13,33	5. siempre	6	40
5	Actividades culturales participativas	4. regular-mente	7	46,67	4. casi siempre	9	60
		5. siempre	8	53,33	5	6	40
6	Actividades pasatiempos, aficiones u hobbies	1. no se conocen	2	13,33	1. nunca	3	20
		2. no se usan	1	6,67	2. muy raramente	7	46,67
		3. de vez en cuando	12	80	3. rara-mente	5	33,33

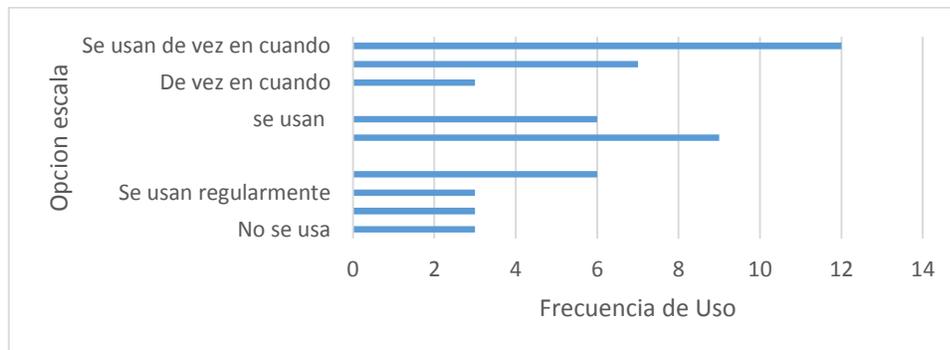
Fuente: Datos obtenidos de las respuestas emitidas en el instrumento N°4, encuesta cerrada dirigida a los estudiantes de V°, del C.E.B. de Teobroma. 2020

Gráfica N°21: Frecuencia de uso de las actividades que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza, autonomía, participación y colectividad, según los estudiantes de V° del C.E.B. de Teobroma



Fuente: Cuadro N°30, 2020

Gráfica N°22: Eficacia de las actividades que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza, autonomía, participación y colectividad, según los estudiantes de V° del C.E.B. de Teobroma



Fuente: Cuadro N°30, 2020

Corresponde al Cuadro N°30 y a sus gráficas aliadas, N°21 y N°22, realizar las interpretaciones pertinentes a la frecuencia y eficacia de las actividades que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza,

autonomía, participación y colectividad, desde la perspectivas de los estudiantes de V° del C.E.B. de Teobroma.

Según estos alumnos, los juegos de destrezas mentales, no ocurren o no se usan de acuerdo con el 20%; y de usarse de vez en cuando ocurre un 40%; mientras que un grupo considerable de 26,67% aseguran que hay una frecuencia de uso regular; pero, el resto, 13,33%, sostienen que siempre se usan.

Estos grupos de estudiantes, perciben la eficacia de los juegos de destrezas mentales por el orden de: muy raramente 20%; raramente 20%; casi siempre 20%; casi siempre 20%; y, siempre hay eficacia un 40%

Con respecto a las actividades culturales participativas, su frecuencia es de: regularmente 46,67% y siempre 53,33%. Para alcanzar una eficacia casi siempre de 60%, de siempre 40%. Este 100% de respuestas positivas sugieren que las actividades culturales participativas deben ser utilizadas con mayor frecuencia.

El tercer grupo de actividades a las que fueron enfrentados los estudiantes son las actividades que aluden a pasatiempos, aficiones u hobbies, como forma de saber cómo son estos menores. Sin embargo, un relativo amplio 20%, o no la conocen (13,33%), o no la usan (6.67%); incluso, en restante 80% percibe la presencia de estas actividades sólo de vez en cuando.

Estos aprendices, sienten que la eficacia de este tipo de actividades, es muy bajo, 20% nunca han alcanzado alguna eficacia; 46,67% muy raramente; y, 33,33% raramente.

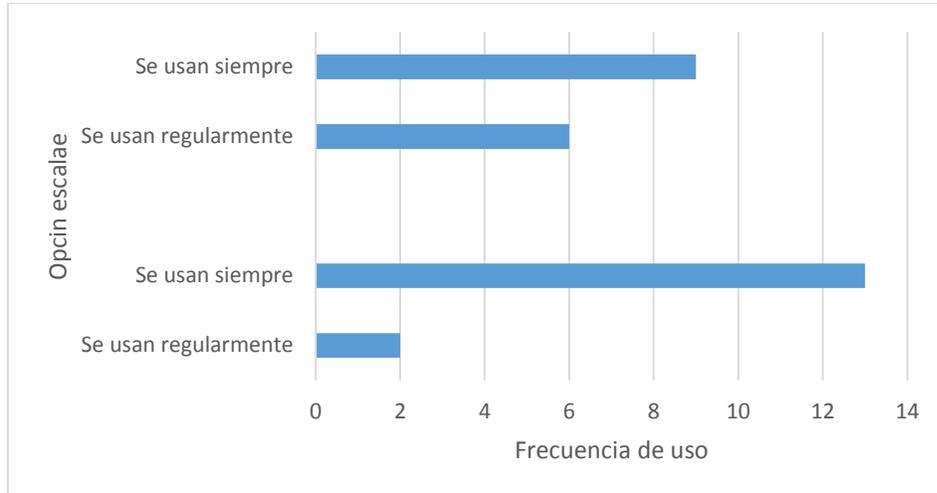
Cuadro N°31: Frecuencia y eficacia de las actividades lúdicas que desarrollan el potencial creativo, la estética y el disfrute de aprender, según los estudiantes de V° del C.E.B. de Teobroma

Dimensión: Actividades Lúdicas. Eficacia que genera durante el aprendizaje del lenguaje oral ngäbe							
N°	Actividad lúdica	Totales					
3	Hacer manualidades	Opción Escala	Frecuencia De uso	%	Opción Escala	Grado Eficacia	%
		4. regularmente	2	13,33	4. casi siempre	13	86,67
		5. siempre	13	86,67	5. siempre	2	13,33
9	Juegos que permitan disfrutar aprendiendo	4. regularmente	6	40	4. casi siempre	15	100
		5. siempre	9	60			

Fuente: Datos obtenidos de las respuestas emitidas en el instrumento N°4, encuesta cerrada dirigida a los estudiantes de V°, del C.E.B. de Teobroma. 2020

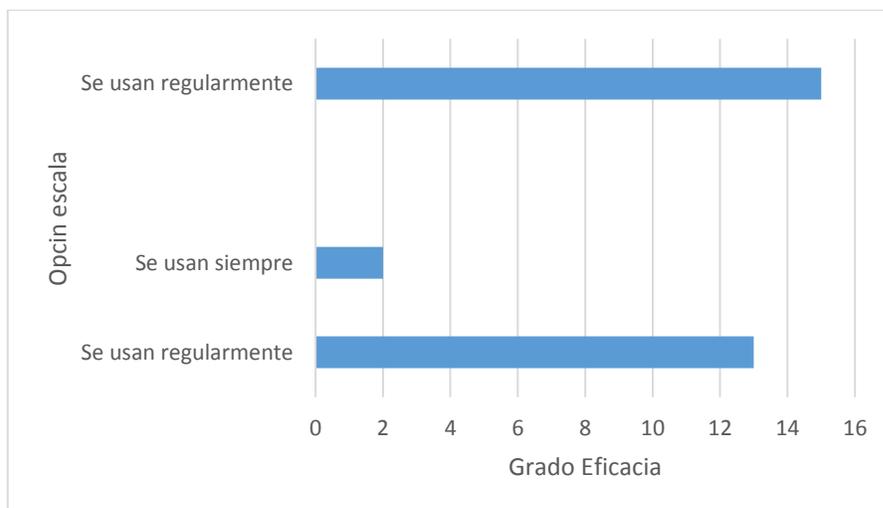
Con el Cuadro N°31 y las Gráficas N°23 y N°24, se realiza el análisis de la frecuencia y eficacia de las actividades lúdicas que desarrollan el potencial creativo, la estética y el disfrute de aprender, desde el enfoque de los estudiantes de V° del C.E.B. de Teobroma. Las actividades investigadas son el hacer manualidades y los juegos que permiten aprender disfrutando.

Gráfica 23: Frecuencia de uso de las actividades lúdicas que desarrollan el potencial creativo, la estética y el disfrute de aprender, según los estudiantes de V° del C.E.B. de Teobroma



Fuente: Cuadro N°30, 2020

Gráfica N°24: Eficacia de las actividades lúdicas que desarrollan el potencial creativo, la estética y el disfrute de aprender, según los estudiantes de V° del C.E.B. de Teobroma



Fuente: Cuadro N°30, 2020

Como era de esperarse, las manualidades son actividades que pertenecen al programa escolar, por lo que obligatoriamente deben practicarla, es por ello que las respuestas a la frecuencia con que se usan fueron las siguientes:

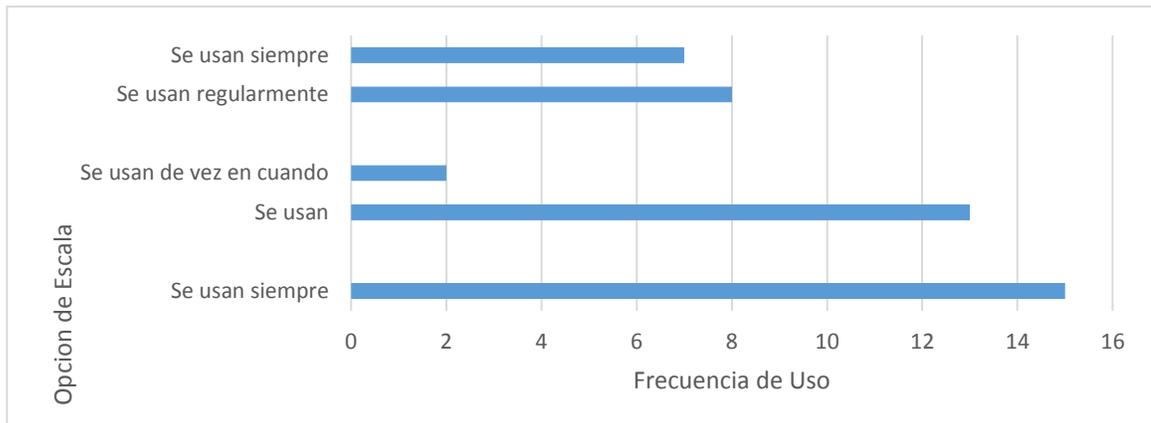
Regularmente, un 13,33% eligió esta opción de uso; no obstante, el 86,67% de los estudiantes, aseguró que siempre usan manualidades. Obteniéndose un alto grado de eficacia, 86,67% casi siempre se logran los objetivos, y, 13,33% lo alcanzan siempre.

Cuadro N°32: Frecuencia y eficacia de las actividades que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza, autonomía, participación y colectividad, según los estudiantes de V° del C.E.B. de Teobroma

Dimensión: Actividades Lúdicas. Eficacia que genera durante el aprendizaje del lenguaje oral ngäbe							
N°	Actividad lúdica	Totales					
4	Ejercicios físicos	Opción Escala	Frecuencia De uso	%	Opción Escala	Grado Eficacia	%
		5. se usa siempre	15	100	4. casi siempre	15	100
7	Juegos de mesa	2. no se utiliza	13	86,67	1. nunca	13	86,67
		3. de vez en cuando	2	13,33	3. raramente	2	13,33
10	Estimulan participación, colectividad	4. regularmente	8	53,33	4. casi siempre	12	80
		5. siempre	7	46,67	5. siempre	3	20

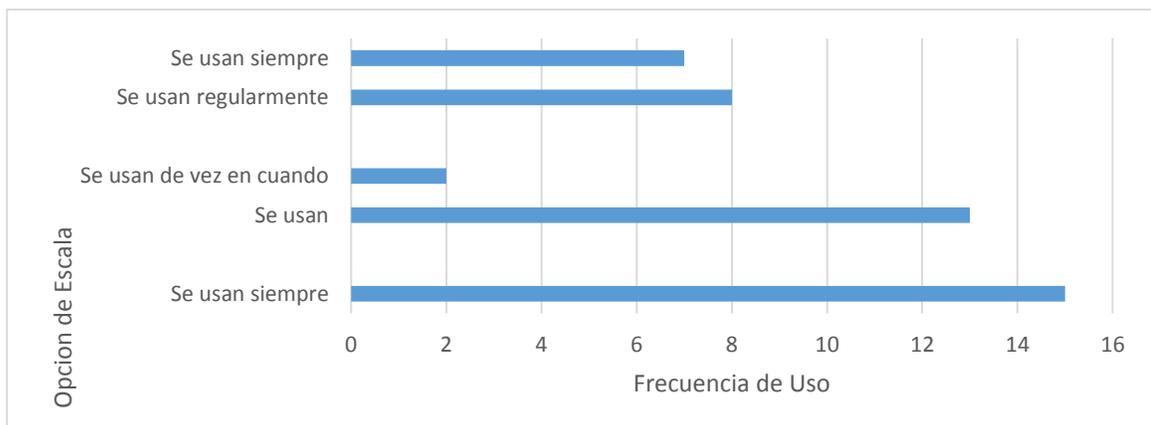
Fuente: Datos obtenidos de las respuestas emitidas en el instrumento N°4, encuesta cerrada dirigida a los estudiantes de V°, del C.E.B. de Teobroma. 2020

Gráfica N°25: Frecuencia de uso de las actividades que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza, autonomía, participación y colectividad, según los estudiantes de V° del C.E.B. de Teobroma



Fuente: Cuadro N°32, 2020

Gráfica N°26: Eficacia de las actividades que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza, autonomía, participación y colectividad, según los estudiantes de V° del C.E.B. de Teobroma



Fuente: Cuadro N°32, 2020

Finalmente, se somete a la consideración de los estudiantes las actividades del grupo D, es decir, aquellas actividades que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza, autonomía, participación y colectividad, los resultados emitidos por estos niños/as de V°, se contemplan en el **Cuadro**

N°31, y las Gráficas N°25 y N°26, con las cifras que describen la frecuencia y eficacia de estas actividades.

El grupo de actividades lo constituyen los ejercicios físicos, juegos de mesa y aquellas que estimulan la participación y la colectividad. Las respuestas de estos alumnos, de edades entre 10 y 12 años, ya tienen la seriedad para determinar conductas, preferencias y comportamientos, especialmente porque son estudiantes que ya utilizan la lógica formal.

Ellos dicen que los ejercicios físicos se utilizan siempre, en un 100%. Que son actividades que han evidenciado eficacia casi siempre en un 100%.

Por su lado, los juegos de mesa, el 86,67% asegura que no se usan, pero, un 13,33%, defienden la tesis que se usan de vez en cuando. Para el 86,67% nunca se obtiene ninguna eficacia de los juegos de mesa; el 13,33%, perciben raramente alguna eficacia.

La percepción que tienen estos estudiantes del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma, de aquellas actividades que estimulan la participación y la colectividad es que; tienen regularmente frecuencia, así lo ven el 53,33% de los menores; además, el 46,67% dicen que la frecuencia de estas actividades es que se usan siempre.

La eficacia de las actividades participación-.colectividad, es, por lo general, de un 80,00% casi siempre; y, de un 20% siempre.

CONCLUSIONES

Al finalizar la tabulaciones respectivas a cada grupo de instrumentos que fueron respondidos por los participantes de la muestra, convertidos en unidades de análisis, de cuyas percepciones, opiniones y experiencias se interpreta la idea central que quisieron expresar con cada selección de respuesta que ofrecieron, y como corolario, de este análisis e interpretaciones se extraen las siguientes conclusiones, limitaciones y recomendaciones.

- En la determinación de la efectividad de las actividades lúdicas como estrategias para aprender el lenguaje oral Ngäbe, en el nivel de V° del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma, establece una escala del 1 al 5, en la se revisaron los puntos de vista de los padres de familias, docentes y estudiantes calificando esta efectividad según el grado de ocurrencia: nunca, muy raramente, raramente, casi siempre y siempre.
- Para los padres y madres de familias, las actividades lúdicas con mayor eficacia en el aprendizaje del lenguaje oral ngäbere, con un 100% de siempre lograr los objetivos, fueron las aquellas actividades que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza, autonomía, participación y colectividad, más específicamente, los ejercicios físicos, que incluyen entretenimiento competición para obtener resultados en situaciones difíciles; deportes de todo tipo. Con una frecuencia de uso de 20% siempre y 40% de regularmente.
- Otro grupo de actividades seleccionadas con los mismos marcadores del grupo anterior, fueron las actividades que estimulen la participación y colectividad, con un nivel de frecuencia de 10 veces siempre y un nivel de eficacia del 100% siempre.
- Actividades lúdicas que merecen atención son: las actividades culturales participativas, que favorecen la formación de la personalidad; asistencia a

espectáculos, que obtuvieron un 80% de frecuencia de vez en cuando y un 40% de eficacia casi siempre.

- Los docentes por su parte, arriesgan a medias a 2 actividades, una del grupo A y una del grupo C, hacer manualidades: potencial creativo; estética y ejercicios físicos: entretenimiento; Competición para obtener resultados en situaciones difíciles; la variedad de deporte para todos, deporte popular o masivo; ambas con un 40% de uso siempre y un nivel de eficacia del 40% siempre, cada una.
- Los estudiantes, sí arriesgan todo por las actividades lúdicas del grupo D, en especial por aquellas que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza, autonomía, participación y colectividad, a estas actividades le dan un grado de frecuencia de 100% de uso de siempre y un nivel de eficacia de 100% siempre.
- El segundo grupo que colocan, los estudiantes, como auxiliar es el grupo C, actividades lúdicas que desarrollan el potencial creativo, la estética y el disfrute de aprender, con un 86,67% de uso siempre a hacer manualidades: potencial creativo; estética, y un nivel de confianza, en términos de eficacia, de 86,67% casi siempre.
- Los tres grupos, padres y madres, docentes y estudiantes, coincidieron en que las excursiones, como actividad lúdica que permiten pleno contacto con la naturaleza, están proscritas del pensum escolar, es decir, las 29 personas, el 100%, en cada caso, dicen que las excursiones no se usan, por lo tanto, nunca se les puede asignar un nivel de eficacia.
- Para implementar cualquier mejora en los contextos de aprendizaje a distancia, se puede trabajar sobre los módulos de estudio bien en el logro de softwares con las implementaciones del lenguaje oral Ngäbe, que apliquen espacios dinámicos, atractivos, participativos y motivadores. También se tiene la convicción de que la

metodología que se aplique cubre un gran espacio en este sentido, por lo que el trabajo se dotó de una variada metodología y su resumen en cuadros.

- Para el logro de este objetivo identificar el uso de las actividades lúdicas en el aprendizaje del lenguaje oral Ngäbe, sobre la base del instrumento, se clasificaron las actividades más comunes que se han observado en la educación y junto con esta clasificación se resaltan los factores que cada grupo de actividad aporta al proceso de aprendizaje. Esta clasificación fue la siguiente:

A. Actividades lúdicas que permiten pleno contacto con la naturaleza: En el que entran los ítems:

- Juegos al aire libre: goce; actividades en pleno contacto con la naturaleza; en tierra, en el medio acuático y el aire.
- 8. Excursiones: experimenta con la naturaleza; explorar

B. Actividades lúdicas que facilitan el autoconocimiento, formación de la personalidad y de la identidad y el modo de ser; entre las cuales se cuentan los ítems:

- 2. Juegos de destrezas mentales: conocer desde significados; autoconocimiento; identidad
- 5. Actividades culturales participativas: formación de la personalidad; asistencia a espectáculos
- 6. Actividades de pasatiempos, aficiones o hobbies: modo de ser.

C. Actividades lúdicas que desarrollan el potencial creativo, la estética y el disfrute de aprender: dentro de este grupo se cuentan los ítems.

- 3. Hacer manualidades: potencial creativo; estética

- 9. Juegos que permitan disfrutar aprendiendo

D. Actividades que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza, autonomía, participación y colectividad: Éstas aceptan los ítems:

- 4. Ejercicios físicos: entretenimiento; competición para obtener resultados en situaciones difíciles; la variedad de deporte para todos, deporte popular o masivo.
 - 7. Juegos de mesa: conocimiento de los otros; autoconfianza; autonomía
 - 10. Actividades que estimulen **la participación y colectividad**
- Jugando es como las actividades lúdicas desarrollan el lenguaje oral ngäbere, por ejemplo, se pueden traducir las rondas tradicionales a ngäbere y luego Monter una coral virtual, en donde todas las voces de los estudiantes canten la ronda. Así, en cada juego no puede ni debe faltar la respectiva traducción en el lenguaje ngäbere y a lo largo del desarrollo del juego o la actividad siempre se hablará en el lenguaje que se aprende.
 - Los resultados obtenidos indican que las actividades lúdicas de mayor significatividad para el desarrollo del lenguaje oral Ngäbe son las del grupo D, es decir, aquellas actividades que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza, autonomía, participación y colectividad: ejercicios físicos: entretenimiento; competición para obtener resultados en situaciones difíciles; la variedad de deporte para todos, deporte popular o masivo; juegos de mesa, conocimiento de los otros; autoconfianza; autonomía.

LIMITACIONES

- Existe una gran variedad de actividades lúdicas, tanto es así que su selección para este trabajo puede verse limitado por esta variedad, sin embargo, centrando los hallazgos en los factores familiares, resulta una buena estrategia para superar esta limitación.
- Otro elemento limitante del trabajo, es determinar los factores que las actividades lúdicas aportan a los contextos educativos, pues, una lista básica ha permitido enumerar más de 30 factores asociados con el uso de las actividades lúdicas en los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Es notorio el freno que impone una clasificación bastante eficaz para el estudio de los factores familiares como estrategia eficaz en el aprendizaje de la lengua oral ngäbere, en estudiantes de Vº, de un Centro Educativo Bilingüe, esto puede hacerse considerando según el tipo de competencia que motiva (técnicas, ciudadanas, etc.); de acuerdo a las que aparecen en estudios antecedentes como de mayor frecuencia de uso; las que más se repiten en los discursos; u otros criterios.

RECOMENDACIONES

- Dentro de los factores familiares, adquieren una gran significatividad los factores relacionados al aprender a ser y convivir, los que a su vez estimulan la mejora continua del conocer y del hacer, por lo tanto, en la familia es necesario fomentar la tolerancia y la empatía, con lo que se estará motivando la cooperación y el trabajo en equipo, factores que en conjunto favorecen la solución de problemas comunitarios, sobre la base de que la creatividad del conjunto es mejor que la de uno solo.
- En un mundo donde se señorea una pandemia, causa por la cual se ha tenido que volver a la educación a distancia, con varias de sus modalidades, pero, con la gran diferencia de la presencia de la educación virtual, es un momento histórico, capaz de trascender el tiempo, convirtiéndose en una punta de lanza para que vuelvan a la palestra educativa la educación permanente, la autodidaxia, el autoaprendizaje o autoconocimiento, todas ellas con el potencial de marcar las debilidades y fortalezas del que aprende, dándoles las armas estratégicas al ser humano de saber buscar la ayuda que necesita (debilidad) y ayudar a los semejantes (fortaleza), y entre todos hacer una sociedad de emprendedores.
- Señores formadores de formadores, futuros docentes y docentes en servicio y el resto de la humanidad, porque todos son maestros desde distintos puestos de trabajos, dejen el temor a lo nuevo de lado, y abracen los conceptos que han llegado a la educación con el paradigma del constructivismo, empoderamiento del aprendizaje por el mismo estudiante, educación y formación integral, ambos elementos esenciales para la formación y desarrollo humano; es un excelente momento para romper esquemas tradicionales y dinamizar los ambientes de aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, O. C., Posada, R., & Peña, N. B. s/f. **Aspectos generales de la investigación. el estrés**, 1.
- Briñas, L. T. (2010). **Las competencias básicas: el nuevo paradigma curricular en Europa**. Foro de Educación, 8(12), 25-44.
- Calapaqui Oña, L. E. (2019). **Las actividades lúdicas y su influencia en el aprendizaje de los Estudiantes de Tercer Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa “Chipe Hamburgo” año lectivo 2016-2017** (Bachelor's thesis, Ecuador: La Maná: Universidad Técnica de Cotopaxi UTC.).
- Castellar Arrieta, G. M., González Escorcía, L. S., & Santana Ramírez, y. (2015). **LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL**. Colombia; Cartagena.
- Castillo, F. C. (s/f). **ELABORACIÓN DE MATERIALES EDUCATIVOS EN LENGUAS INDÍGENAS: “EL INTERACTIVO OTOMÍ”**.
- Chocué Chocué, J., & Peteche Trompeta, H. (2016). **Sensibilización para el aprendizaje del Nasa yuwe a través de la pedagogía y la lúdica implementando los juegos tradicionales para el fortalecimiento del idioma en la institución educativa técnica Eduardo Santos**.
- Corbetta, S., Bonetti, C., Bustamante, F., & Vergara Parra, A. (2018). **Educación intercultural bilingüe y enfoque de interculturalidad en los sistemas educativos latinoamericanos: avances y desafíos**.

- Coronado, F. (2016). **Ensayo entre la educación formadora de analfabetas funcionales y la sociedad sin escuelas**. Sociología de la Educación.
- De Gracia, I. R. (2017). **El Ngäbe-Bugle: Idioma y Territorio**. Americanía: Revista de Estudios Latinoamericanos, 69-85.
- Díaz Barriga, F. (1998). **Estrategias de enseñanza para la promoción de aprendizajes**. 62-112: McGrawHill.
- Gómez Rodríguez, T., Molano, O. P., & Rodríguez Calderón, S. (2015). **La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga**.
- Guardo Carval, Y., & Santoya Orozco, A. V. (2015). **Implementación de la lúdica como herramienta para fortalecer el aprendizaje de las operaciones básicas de los estudiantes del grado primero de la institución educativa ambientalista Cartagena de Indias**. Cartagena.
- Herrera, M. G. (2012). **La importancia del juego y la ludoteca para el aprendizaje y desarrollo integral del niño que cursa el segundo grado de educación preescolar** (Doctoral dissertation, UPN-099).
- Jazmín, R. A. M., & Jazmín, M. (2016). **Las funciones del lenguaje en el proceso de la comunicación pedagógica y la interacción alumno–docente**.
- Jiménez Vélez, C. A. (2002). **Lúdica y Recreación: Pedagogía del siglo XXI**. Santa Fe: Colección Aula Alegre.

Larsen-Freeman, D., & Anderson, M. (1986). **Techniques and principles in language teaching**. New York. Obtenido de Quaderns Digitals.

León, . L. R., & Jorge, L. (2012). **Educación Intercultural Bilingüe en la Comarca Ngäbe-Buglé**. HUMANITATES, 71.

Luna, L., Benavides, P., Gutiérrez, P., Alchao, M., & Dittborn, A. (2014). **Aprender lengua y cultura mapuche en la escuela: Estudio de caso de la implementación del nuevo Sector de Aprendizaje Lengua Indígena desde un análisis de " recursos educativos"**. Estudios pedagógicos (Valdivia), 40(2), 221-240.

Martínez, L. (2008). **Lúdica como estrategia didáctica**.

Masaquiza Masaquiza, M. R. (2019). **Pictogramas para el aprendizaje del idioma kichwa de niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa " Manzanapamba" de la parroquia Salasaka del cantón Pelileo** (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Carrera de Parvularia).

Medina, M. I. R., Quintero, M. D. S. B., & Valdez, J. C. R. (2013). **El enfoque mixto de investigación en los estudios fiscales**. Tlatemoani: revista académica de investigación, (13), 8.

Mora, M. C. G., De La Rosa, V. A., Vera-Monroy, S. P., Mejía-Camacho, A., & Romero, J. C. (2020). **Marco metodológico**. Libros Universidad Nacional Abierta ya Distancia, 149-152.

Morales, F. (2018). **Estrategias didácticas para la enseñanza del idioma inglés en estudiantes que cursan la carrera del técnico en la enseñanza del**

inglés en la Universidad del Istmo-Sede Los Pueblos Panamá (Doctoral dissertation, Universidad de Panamá).

Narodowski, M., & Botta, M. (2017). **La mayor disrupción posible en la historia de la pedagogía moderna: Iván Illich**. *Pedagogía y saberes*, (46), 45-54.

Orellana Mora, M. E., & Ortiz Ninacuri, F. M. (2017). **Incidencia de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes del subnivel medio de educación general básica, periodo lectivo 2017-2018** (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.).

Palma, I. (2015). **Reflexiones sobre la elaboración curricular para la enseñanza de idiomas indígenas en Chile**. *Synergies Argentine*, (3), 49-63.

Pauta, K. J. (2017). **Estrategias lúdicas el desarrollo del Pensamiento Crítico Reflexivo**. Tabacundo.

Posada González, R. (2014). **La lúdica como estrategia didáctica**. Instituto de Investigación en Educación (IEDU).

Raffino, M. E. (17 de 11 de 2020). **Concepto.de**. Obtenido de <https://concepto.de/investigacion-cualitativa-y-cuantitativa/>

Rivas Merlos, L. (2016). **Metodología lúdica para la motivación del aprendizaje**. (Estudio dirigido a docentes del Colegio Privado Mixto Americano San Antonio Suchitepéquez)

- Robles Medina, V. I. (2019). **El Juego Didáctico como Estrategia de Enseñanza en la Primera Infancia.**
- Rodríguez, E. M. R. (2017). **Competencias didácticas-pedagógicas del docente, en la transformación del estudiante universitario.** Orbis: revista de Ciencias Humanas, 13(37), 41-55.
- Sampieri, R. H. (2011). **Metodología de la Investigación 6.** México: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Schneider, E. (2019). **El año internacional de las lenguas indígenas busca proteger un universo de conocimientos.**
- Silva, A., Muñoz Arteaga, J., Ponce Gallegos, J. C., & Hernández Bieliukas, Y. C. (2012). **Desarrollo de Objetos de Aprendizaje Etnoculturales Lúdicos para la Preservación de la Lenguas, Costumbres y Tradiciones Indígenas.** Conferencias LACLO, 3(1).
- Pérez Trigo, J. (2019). **Introducción a los sistemas móviles de comunicaciones.**
- Vera, S. E. P. (2018). **Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos.** Revista Cognosis. ISSN 2588-0578, 3(2), 93-108.
- Zerpa, H., & Gimón, J. (2019). **Estrategias lúdicas para el fortalecimiento del idioma Pemón-Taurepan.** Prohominum, 1(1), 8-27.

INFOGRAFÍAS

Bosco Bernal, J. UDELAS (2019). **Manual de Trabajo de Grado. Licenciatura. Maestría. Doctorado.** Decanato de investigación. Segunda Edición. Editorial IMPREUDELAS.

Bronckart, J. (1977). **Theories du langage...** Bruselas: Pierre Mardaga: Trad. cast. Teorías del lenguaje Barcelona Herder 1980

Gaceta oficial. (26 de nov de 2010). Obtenido de Asamblea nacional: <http://www.ilo.org/dyn/natlex/docs/ELECTRONIC/85681/96061/F1642372752/PAN85681.pdf>

Trigo, B. (07 de enero de 2019). © unprofesor.com 2020. Obtenido de <https://www.unprofesor.com/lengua-espanola/funciones-del-lenguaje-segun-roman-jakobson-resumen-3040.html#:~:text=Estas%20son%20las%20funciones%20del,se%20centra%20en%20el%20emisor.&text=La%20expresiva%20es%2C%20por%20lo,se%20centra%20en%20el%20receptor.>

Lemos, C. EFE Panamá. Agencia EFE, (1 oct. 2019). **PANAMÁ INDÍGENAS.** Unesco dice estar "preocupada" por la pérdida de lenguas indígenas en Panamá. Edición América Sociedad <https://www.efe.com/efe/america/sociedad/unesco-dice-estar-preocupada-por-la-perdida-de-lenguas-indigenas-en-panama/20000013-4077099>

UNICEF, P. (s.f.). **UNICEF Panamá.** Obtenido de <https://www.unicef.org/panama/educaci%C3%B3n>

Uresti, J. (28 de abr. De 2012). **Grandes Pedagogos.** Sección Educación.

ANEXOS

ANEXO N°1
INSTRUMENTOS

Instrumento N°1: Tabla de cifras del personal del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma dirigido a la Directora Titular



**UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS
FACULTAD DE EDUCACION SOCIAL Y ESPECIAL
Escuela de Pedagogía
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BILINGÜE INTECULTURAL**

**INSTRUMENTO N°1
TABLA DE CIFRAS DEL PERSONAL**

DESTINARIOS: Profesora titular de la dirección del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma.

OBJETIVO: Obtener información sobre las cifras del personal que está bajo su administración.

CONSIDERACIÓN: Respetada directora, del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma, se le agradece sincera y profundamente los minutos que usted tome, de su valioso tiempo para considerar la siguiente tabla. La información que usted brinde será utilizada como parte fundamental del trabajo de grado para optar por el título de Licenciada en Educación Bilingüe Intercultural, le garantizo que dicha información será manejada con entera confidencialidad.

INSTRUCCIONES: Respetada señora, exprese sus conocimientos sobre el número de personal que labora en esta institución educativa, bajo su administración.

A. Información general

Nivel Educativo que usted ostenta (bachiller, licenciado, maestría):

_____.

Años laborados en la dirección: _____.

Grupo Étnico a que Ud. pertenece: _____.

B. Se agradece la siguiente información:

Instrumento N°1: Tabla de cifras del personal del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma dirigido a la Directora

Estrato	subestratos	Población (sujetos)	% dentro de la población
Administración			
TOTAL, ADMINISTRATIVO			
Docentes	Maestros de preescolar		
	Maestros especiales		
	Maestros regulares		
TOTAL, DOCENTES			
Estudiantes			
TOTAL, DE ESTUDIANTES V°			
	% de la matrícula general		
	Resto de la matrícula		
	% de la matrícula general		
TOTAL, DE MATRÍCULA			
Padres y madres			
TOTAL, GENERAL DE LA POBLACIÓN			

Instrumento N°2: Encuesta cerrada. Dirigida a padres y madres de familias de los estudiantes de V° del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma



UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS
FACULTAD DE EDUCACION SOCIAL Y ESPECIAL
Escuela de Pedagogía
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BILINGÜE INTECULTURAL
Técnica: encuesta
Instrumento: cuestionario 2

Destinatarios: Padres y madres de familias

Objetivo: Determinar la efectividad de las actividades lúdicas como estrategias para aprender el lenguaje oral Ngäbe.

Palabras de Respeto: Padres y madres de familias, de los estudiantes Ngäbe del V°, del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma, se les agradece, muy profundamente, sus respuestas a esta encuesta, garantizándoles que sus declaraciones sólo serán utilizadas como datos de mi trabajo de grado, dándoles una garantía de la completa confidencialidad.

Instrucción: El formato de la encuesta, consta de dos secciones. A continuación, se presenta una Sección A. Generalidades, en la que investigan datos de usted y de su acudido/a. Seguidamente, la Sección B, que corresponde a la serie de preguntas, cuyas respuestas se realizan en una escala del 1 a 5, con la intención de medir la eficacia de los recursos lúdicos, utilizados en la enseñanza-aprendizaje del lenguaje oral ngäbe, con su hijo/a. Marque en la columna de la opción que usted cree que es lo que usted piensa, siente o percibe (ve).

TABLA DE ESCALAS

Actividad lúdica		Grado de efectividad (nivel de confianza).	
1	No se conoce	1	Nunca
2	No se usa	2	Muy raramente
3	Se usa de vez en cuando	3	Raramente
4	Se usa regularmente	4	Casi siempre
5	Se usa siempre	5	Siempre

A. Generalidades:

Residencia: _____

Grado que cursa su acudido: _____

Edad cumplida de Ud.: _____ De su hijo: _____
 Género: De su hijo: _____ (M o F) De usted: _____ (M o F)
 Etnia de usted: _____
 Etnia de su hijo: _____ (indique si es mestizo)
 Etnia de su pareja: _____

B. Cuerpo de preguntas o cuestionario

Dimensión: Actividades Lúdicas. Eficacia que genera durante el aprendizaje del lenguaje oral ngäbe											
		Frecuencia de uso					Grado de eficacia				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Juegos al aire libre: goce; actividades en pleno contacto con la naturaleza; en tierra, en el medio acuático y el aire.										
2	Juegos de destrezas mentales: conocer desde significados; autoconocimiento; identidad										
3	Hacer manualidades: potencial creativo; estética										
4	Ejercicios físicos: entretenimiento; Competición para obtener resultados en situaciones difíciles; la variedad de deporte para todos, deporte popular o masivo.										
5	Actividades culturales participativas: formación de la personalidad; asistencia a espectáculos										
6	Actividades de pasatiempos, aficiones o hobbies: modo de ser										
7	Juegos de mesa: conocimiento de los otros; autoconfianza; autonomía										
8	Excursiones: experimenta con la naturaleza; explorar										
9	Disfrutar aprendiendo										
10	participación; colectividad										
ETERNAMENTE AGRADECIDO POR SU PARTICIPACIÓN ¡¡¡MUCHAS GRACIAS!!!											

2	Juegos de destrezas mentales: conocer desde significados; autoconocimiento; identidad																			
3	Hacer manualidades: potencial creativo; estética																			
4	Ejercicios físicos: entretenimiento; Competición para obtener resultados en situaciones difíciles; la variedad de deporte para todos, deporte popular o masivo.																			
5	Actividades culturales participativas: formación de la personalidad; asistencia a espectáculos																			
6	Actividades de pasatiempos, aficiones o hobbies: modo de ser																			
7	Juegos de mesa: conocimiento de los otros; autoconfianza; autonomía																			
8	Excursiones: experimenta con la naturaleza; explorar																			
9	Disfrutar aprendiendo																			
10	participación; colectividad																			
<p>ETERNAMENTE AGRADECIDO POR SU PARTICIPACIÓN ¡¡¡MUCHAS GRACIAS!!!</p>																				

ANEXO N°2
FOTOGRAFÍAS E IMÁGENES



1. Cuerpo docente del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma



2. Estudiantes del V°B del Centro Educativo de Teobroma



3. Estudiantes del V° C en una actividad lúdica

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N°	Descripción	Páginas
1	Tabla de cifras del personal del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma dirigido a la Directora	84

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N°	Descripción	Páginas
1	Grandes pedagogos	35
2	Continuación del Cuadro N°1 grandes pedagogos.	36
3	Diferentes definiciones al concepto de lenguaje.	41
4	Clasificación de estrategias y técnicas según la participación, de acuerdo con (Díaz Barriga, 1998)	50
5	Principales técnicas de Métodos de Gramática y Traducción	51
6	Principales técnicas del método directo	52
7	Principales técnicas del Método Audio-Lingual	54
8	Las principales técnicas del "Silent Way" (o método silencioso)	55
9	Las principales técnicas del "Sugestopedia" (Sugestopedagogía)	56
10	Las principales técnicas del "Community Learning" (Comunidad de aprendizaje o Aprendizaje comunitario)	58
11	Las principales técnicas del "Total Physical Response" (Respuesta Física Total)	59
12	Principales técnicas para el Enfoque Comunicativo.	60
13	Estratos de la población	70
14	Estratos de la muestra	72
15	Operacionalización de Variables	75
16	Estratos de la población en números reales según la directora titular del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma	86

17	Principal matriz de tabulación para el instrumento N°2, encuesta aplicada a los padres y madres de familias del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma.	89
18	Frecuencia y eficacia de las Actividades lúdicas que permiten pleno contacto con la naturaleza, según los padres y madres de familias	91
19	Frecuencia y eficacia de las actividades lúdicas que facilitan el autoconocimiento, formación de la personalidad y de la identidad y el modo de ser, según los padres y madres de familias	93
20	Frecuencia y eficacia de las actividades que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza, autonomía, participación y colectividad, según los padres y madres de familias	96
21	Datos ofrecidos por los padres y madres de familias actividades que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza, autonomía, participación y colectividad.	98
22	Frecuencia y eficacia de las actividades lúdicas que desarrollan el potencial creativo, la estética y el disfrute de aprender, según los padres y madres de familias	99
23	Principal matriz de tabulación para el instrumento N°3, encuesta aplicada a los docentes de V°, del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma.	102
24	Frecuencia y eficacia de las actividades lúdicas que permiten pleno contacto con la naturaleza, según	

	los docentes de los estudiantes de V° del C.E.B. de teobroma	103
25	Frecuencia y eficacia de las actividades que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza, autonomía, participación y colectividad, según los docentes de los estudiantes de V°	106
26	Frecuencia y eficacia de las actividades lúdicas que desarrollan el potencial creativo, la estética y el disfrute de aprender, según los docentes	109
27	Frecuencia y eficacia de las actividades que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza, autonomía, participación y colectividad, según los docentes de los estudiantes de V°	111
28	Principal matriz de tabulación para el instrumento N°4, encuesta aplicada a los padres y madres de familias del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma.	114
29	Frecuencia y eficacia de las actividades lúdicas que permiten pleno contacto con la naturaleza, según los estudiantes de V° del C.E.B. de teobroma	115
30	Frecuencia y eficacia de las actividades que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza, autonomía, participación y colectividad, según los estudiantes de V° del C.E.B. de Teobroma	117
31	Frecuencia y eficacia de las actividades lúdicas que desarrollan el potencial creativo, la estética y el	117

	disfrute de aprender, según los estudiantes de V° del C.E.B. de Teobroma	120
32	Frecuencia y eficacia de las actividades que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza, autonomía, participación y colectividad, según los estudiantes de V° del C.E.B. de Teobroma	122

ÍNDICE DE GRÁFICAS

Gráfica N°	Descripción	Página
1	Estrato de la población	70
2	Estrato de la muestra	72
3	Frecuencia de las actividades lúdicas que permiten pleno contacto con la naturaleza	91
4	Eficacia de las actividades lúdicas que permiten pleno contacto con la naturaleza	92
5	Frecuencia de uso de las actividades lúdicas que facilitan el autoconocimiento, formación de la personalidad y de la identidad y el modo de ser, según los padres y madres de familias de los estudiantes de V°	95
6	Eficacia de las actividades lúdicas que facilitan el autoconocimiento, formación de la personalidad y de la identidad y el modo de ser, según los padres y madres de familias de los estudiantes de V°	95
7	Frecuencia de uso de las actividades que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza, autonomía, participación y colectividad, según los padres y madres de familias de los estudiantes de V°	96
8	Eficacia de las actividades que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza, autonomía, participación y colectividad, según los padres y madres de familias de los estudiantes de V°	97
9	Frecuencia de uso de las actividades lúdicas que desarrollan el potencial creativo, la estética y el	

	disfrute de aprender, según los padres y madres de familias de los estudiantes de V°	100
10	Eficacia de las actividades lúdicas que desarrollan el potencial creativo, la estética y el disfrute de aprender, según los padres y madres de familias de los estudiantes de V°	100
11	11: Frecuencia de uso de las actividades lúdicas que permiten pleno contacto con la naturaleza, según los docentes de los estudiantes de V° del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma.	104
		104
12	Eficacia de las Actividades lúdicas que permiten pleno contacto con la naturaleza, según los docentes de los estudiantes de V° del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma.	104
13	Frecuencia de uso de las actividades que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza, autonomía, participación y colectividad, según los docentes de los estudiantes de V°	107
14	Eficacia de las actividades que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza, autonomía, participación y colectividad, según los docentes de los estudiantes de V°	107
15	Frecuencia de uso de las actividades que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza, autonomía, participación y colectividad, según los docentes de los estudiantes de V°	110

16	Eficacia de las actividades que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza, autonomía, participación y colectividad, según los docentes de los estudiantes de V°	110
17	Frecuencia de uso de las actividades que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza, autonomía, participación y colectividad, según los docentes de los estudiantes de V°	112
		112
18	Eficacia de las actividades que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza, autonomía, participación y colectividad, según los docentes de los estudiantes de V°	112
19	Frecuencia de uso de las actividades lúdicas que permiten pleno contacto con la naturaleza, según los estudiantes de V° del C.E.B. de teobroma	115
20	Eficacia de las actividades lúdicas que permiten pleno contacto con la naturaleza, según los estudiantes de V° del C.E.B. de Teobroma	116
21	Frecuencia de uso de las actividades que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza, autonomía, participación y colectividad, según los estudiantes de V° del C.E.B. de Teobroma	118
22	Eficacia de las actividades que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza, autonomía, participación y	

	colectividad, según los estudiantes de V° del C.E.B. de Teobroma	118
23	Frecuencia de uso de las actividades lúdicas que desarrollan el potencial creativo, la estética y el disfrute de aprender, según los estudiantes de V° del C.E.B. de Teobroma	121
24	Eficacia de las actividades lúdicas que desarrollan el potencial creativo, la estética y el disfrute de aprender, según los estudiantes de V° del C.E.B. de Teobroma	121
25	Frecuencia de uso de las actividades que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza, autonomía, participación y colectividad, según los estudiantes de V° del C.E.B. de Teobroma	123
26	Eficacia de las actividades que estimulan el aprendizaje de factores como competición sana, autoconfianza, autonomía, participación y colectividad, según los estudiantes de V° del C.E.B. de Teobroma	123

ÍNDICE DE FOTOGRAFÍAS E IMÁGENES

Fotografías e imágenes N°	Descripción	Páginas
1	Cuerpo docente del Centro Educativo Bilingüe de Teobroma	132
2	Estudiantes del V° B del Centro Educativo de Teobroma	132
3	Estudiantes del V° C en una actividad lúdica	132