



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

INSTITUTO DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA MENCIÓN CURRÍCULO

**ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA Y
LITERATURA PARA ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**

DIRECTOR: PhD: Ramón Jesús Aranguren Carrera

AUTOR: Lic. Elvia Marlene García Narváez

IBARRA - ECUADOR

2022

ACEPTACIÓN DEL TRABAJO

Ibarra, 19 de abril de 2022

Dra. Lucia Yépez
Directora
Instituto de Postgrado

ASUNTO: Conformidad con el documento

Señora Directora:

Nos permitimos informar a usted que revisado el Trabajo final de Grado **“ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA Y LITERATURA PARA ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA”** de la maestrante **ELVIA MARLENE GARCÍA NARVÁEZ**, de la Maestría de Pedagogía mención currículo, certificamos que han sido acogidas y satisfechas todas las observaciones realizadas.

Atentamente,

	Apellidos y Nombres	Firma
Tutor/a	PhD. Jesús Ramón Aranguren Carrera	
Asesor/a	PhD. José Alí Moncada Rangel	



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	0401344064		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Elvia Marlene García Narváez		
DIRECCIÓN:	Pilanqui Pasaje C 3-93 Manzana 28		
EMAIL:	marienegarcia1988@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO:	0993391947	TELÉFONO MÓVIL:	0993391947

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA Y LITERATURA PARA ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA"
AUTOR (ES):	Elvia Marlene García Narváez
FECHA: DD/MM/AAAA	12/04/2022
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	Maestría en Pedagogía Mención Currículo
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Magister en Pedagogía Mención Currículo
ASESOR /DIRECTOR:	PhD. Jesús Ramon Aranguren Carrera

2. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 12 días del mes de abril de 2022

EL AUTOR:

(Firma)


Nombre: Lic. Elvia Marlene García Narváez

DEDICATORIA

Todo esfuerzo tiene su recompensa, a un paso de culminar mi trabajo de tesis quiero dedicar este trabajo a toda mi familia en especial a mi hijo Gandhi Zamora quien es mi motor de lucha y superación diaria, también a mis amigos/as que me brindaron su apoyo incondicional para poder cumplir este lindo sueño y conseguir mis logros y a todas las personas que están día a día en mi vida.

Marlene

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a Dios por darme salud y vida para formarme como profesional. Un agradecimiento muy especial al PhD. Jesús Aranguren quien, con su arduo trabajo, profesionalismo, calidad humana y sus valiosos conocimientos supo guiarme acertadamente para poder lograr finalizar mi trabajo de titulación, a la Universidad Técnica del Norte y a la Facultad de Posgrado por haberme permitido una vez más conseguir uno de mis sueños el de obtener un título de Educación Superior.

Agradezco a mi familia y a mis amigas de carrera quienes me brindaron su amistad y su gran apoyo incondicional en este trayecto.

También agradezco al PhD. José Ali Moncada quien con mucha paciencia supo guiarme en este trabajo de investigación para poder culminar con éxito mi trabajo de titulación.

Marlene

ÍNDICE DE CONTENIDOS

RESUMEN	xi
UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE	xii
INSTITUTO DE POSTGRADO	xii
MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA: MENCIÓN CURRÍCULO	xii
ABSTRACT	xii
CAPÍTULO I	1
EL PROBLEMA.....	1
1.1. Planteamiento del Problema	1
1.2 Antecedentes	4
1.3 Objetivos	7
1.3.1 Objetivo general	7
1.3.2. Objetivos específicos.....	7
1.4 Justificación	7
CAPÍTULO II.....	10
MARCO TEÓRICO	10
2.1. La lúdica en la Educación: una opción para la enseñanza –aprendizaje.....	10
2.2. La lúdica y las teorías educativas.....	10
2.2.1. La Lúdica como Mecanismo de Intervención Pedagógica	11
2.3. Teorías del juego como recurso educativo	12
2.4. La lúdica un espacio metodológico en la enseñanza de la Lengua y Literatura en Educación General Básica	14
2.5. Marco Legal	19
CAPÍTULO III	23
MARCO METODOLÓGICO	23
3.1. Descripción del área de estudio/Grupo de estudio	23

3.2. Enfoque y tipo de investigación.....	27
3.2.1. Enfoque.....	27
3.2.2. Tipos de Investigación.....	27
3.3. Procedimiento de investigación	29
Fase 1. Estrategias didácticas que utilizan los docentes del área de Lengua y literatura del segundo año Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa.	29
Fase 2. Percepción de los docentes de segundo año de Educación General Básica en la utilización de la estrategia lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura del segundo año Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa.	30
3.4. Sujetos.....	30
3.5. Técnicas e Instrumentos	30
3.6. Aspectos Bioéticos	32
CAPÍTULO IV	33
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	33
Fase 1. Estrategias didácticas que utilizan los docentes del área de Lengua y literatura del segundo año Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa.....	33
Fase 2. Percepción de los docentes de segundo año de Educación General Básica en la utilización de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura del segundo año Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa.	40
CAPÍTULO V.....	53
PROPUESTA	53
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	75
CONCLUSIONES.....	75

RECOMENDACIONES	76
REFERENCIAS	77
ANEXOS	83
Anexo 1. Guion de Entrevista para Docentes.....	83
Anexo 2 Cuestionario a docentes	93
Anexo 3 Cuestionario a Estudiantes.....	101

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Teoría del Juego.....	13
Tabla 2. Destrezas y habilidades de Lengua y literatura en el subnivel elemental	17
Tabla 3. Organización del ambiente para el desarrollo del lector	37
Tabla 4. Principales Recursos Lúdicos	43
Tabla 5. Anécdotas o cuentos	48
Tabla 6. Dinámicas, dramatizaciones y juegos lúdicos	51
Tabla 7. Estrategia 1: El mundo de los pictogramas.....	59
Tabla 8. Estrategia 2: Me muevo con las rimas	62
Tabla 9. Estrategia 3: El maravilloso mundo de los cuentos	66
Tabla 10. Estrategia 4: Leer es jugar	69
Tabla 11. Estrategia 5: El hábito lector, la mejor diversión.....	72

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa	23
Figura 2. Ubicación de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa, Ibarra.....	24
Figura 3. Ubicación de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa, Ibarra.....	24
Figura 4. Actividades lúdicas en la introducción de la Clase	34
Figura 5. Estrategias lúdicas para la motivación y comprensión	36
Figura 6. Organización del contenido de estrategias lúdicas	39
Figura 7. Apoyo del proceso de construcción del Conocimiento.....	40
Figura 8. Mejora de procesos de la Institución Educativa.....	45
Figura 9. Estudio o lectura en casa.....	50

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
INSTITUTO DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA: MENCIÓN CURRÍCULO

**ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA Y
LITERATURA PARA ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN
GENERAL BÁSICA**

Autor: Lic. Marlene García
Tutor: PhD Jesús Aranguren
Año: 2021

RESUMEN

Las estrategias lúdicas son la herramienta idónea para motivar la participación y el aprendizaje de los estudiantes, en especial en los primeros años de escolaridad. Por tal razón la investigación tiene por objetivo diseñar estrategias lúdicas que motiven el aprendizaje del área de Lengua y Literatura en los estudiantes del segundo año Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa, priorizando el bloque de lectura, pues la comprensión lectora conlleva a la adquisición de conocimientos de toda índole. Se trabajó bajo un enfoque cualitativo, investigación documental, descriptiva y de campo, en tres fases de estudio por medio de una entrevista y encuesta. Los resultados obtenidos muestran que los docentes aplican estrategias tradicionales en la enseñanza, por lo cual los estudiantes no tienen predisposición por participar activamente en el proceso lector, pues la lectoescritura es la parte primordial de la enseñanza en segundo año en el área de Lengua y Literatura, esto conlleva a que los estudiantes presenten falencias en la comprensión lectora desde tempranas edades, por otro lado, los mismos docentes consideran que las estrategias lúdicas son herramientas pertinentes para mejorar los procesos de enseñanza en este año de básica y muestran su predisposición por participar en capacitaciones sobre este tema. En consecuencia, se diseñó una propuesta de capacitación docente sobre estrategias lúdicas que permitan mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de segundo año.

Palabras clave: estrategias lúdicas, estudiantes, docentes, Lengua y Literatura

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
INSTITUTO DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA: MENCIÓN CURRÍCULO

**PLAYFUL STRATEGIES IN THE LANGUAGE AND LITERATURE TEACHING
FOR SECOND YEAR STUDENTS OF BASIC GENERAL EDUCATION**

Autor: Lic. Marlene García
Tutor: PhD Jesús Aranguren
Año: 2021

ABSTRACT

Playful strategies are the ideal tool to motivate student participation and learning, especially in the first years of schooling. For this reason, the research aims to design playful strategies that motivate the learning of the area of Language and Literature in the students of the second year Basic General Education of the Pensionado Atahualpa Private Educational Unit, prioritizing the reading block, since reading comprehension leads to the acquisition of knowledge of all kinds. We worked under a qualitative approach, documentary, descriptive and field research, in three phases of study through an interview and survey. The results obtained show that teachers apply traditional strategies in teaching, for which students do not have a predisposition to actively participate in the reading process, since reading and writing is the essential part of teaching in the second year in the area of Language and Literature, this leads to the present shortcomings in reading comprehension from early student ages, on the other hand, the same teachers considering that playful strategies are relevant tools to improve teaching processes in this basic year and show their willingness to participate in training on this topic. Consequently, a teacher training proposal on playful strategies was proposed to improve reading comprehension in second-year students.

Keywords: playful strategies, students, teachers, Language and Literature

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del Problema

En América Latina existen múltiples políticas para promover el desarrollo de la educación dentro de cada una de las naciones. Este continente es considerado como la región que presenta un mayor contraste y desequilibrios, por lo que el PIB per cápita donde se proporciona una buena imagen en cuanto a las distintas situaciones económicas, sin embargo, es importante recalcar la existencia de múltiples desigualdades. Existe insatisfacción en cuanto a las necesidades educativas, gracias a las inequidades sociales y las carencias, donde los modelos educativos corresponden a la sociedad, su cultura y el entramado de relaciones impuesto por la política y la economía para la región y cada país en particular (Escribano, 2017).

La educación ecuatoriana ha presentado diversos cambios gracias al nuevo modelo educativo implementado que garantiza la igualdad y la inclusión social para las nuevas generaciones fomentando primordialmente el buen vivir. En la historia, el sistema ecuatoriano ha presentado un desarrollo desigual fruto de las distintas inequidades socioeconómicas y la falta de servicios públicos dentro del territorio. Es importante mencionar, que se fomentó la enseñanza gratuita, la inclusión, financiamiento entre otros (Ministerio de Educación , 2018).

Por observaciones de la investigadora existen falencias lingüísticas en los estudiantes en la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa, lo cual puede ser considerado como parte de la responsabilidad de los docentes encargados del área de Lengua y Literatura, debido al uso de técnicas de enseñanza y estrategias didácticas tradicionales, además, de no considerar los requerimientos y necesidades de los educandos. La formación del docente debe reformarse para alcanzar la aplicabilidad acorde a la era actual, utilizando nuevas estrategias lúdicas como una alternativa del proceso educativo, para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

La calidad de la educación se encuentra fundamentada en la necesidad y respuesta del proceso educativo, donde interactúan diversos recursos con el propósito de transmitir conocimientos, mediante herramientas pedagógicas que dentro del aula generen un ambiente óptimo para el desarrollo y crecimiento educativo (Azas, 2015). La motivación es uno de los factores que intervienen en el desarrollo del proceso educativo, pues el estudiante desarrolla de forma intrínseca la curiosidad e interés por el aprendizaje y es aún más importante cuando este está en sus primeras etapas de desarrollo (Chumillas, 2018). A partir de las estrategias lúdicas se podría motivar al estudiante en el aprendizaje del área de Lengua y Literatura.

A partir de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2015) en su artículo 2 respecto a los principios en el literal w, se garantiza una educación de calidad y se expresa:

Se garantizará el derecho de las personas a acceder a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada durante todo el proceso educativo, en sus sistemas, grados, sub grados o modalidades; y que contenga exámenes permanentes. Como también, garantice la concepción del estudiante como el centro del proceso educativo, con una elasticidad y particularidad de contenidos, procesos y metodologías que se acomode a sus necesidades y realidades básicas (p.10).

Es en este contexto, se requiere que el cuerpo docente sea parte y ente generador de nuevas estrategias para mejorar el desarrollo del sistema educativo, como se expresa en el Currículo Nacional de Educación General Básica (2016), donde el área de lengua y literatura es fundamental, ya que trabaja la comprensión y producción de textos, la reflexión y el uso de recursos. Además, el área de Lengua y Literatura desarrolla habilidades fundamentales para el aprendizaje de todas las áreas, convirtiéndose así en un eje transversal, el cual despierta y potencia la sensibilidad estética, desarrolla la imaginación y creatividad en la recreación de diferentes textos literarios, incluyendo códigos alfabéticos (correspondencia de fonemas); el desarrollo de la conciencia lingüística, formada por la conciencia semántica, léxica, sintáctica y fonológica. En este sentido la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa no escapa a esta necesidad de diseñar estrategias que permitan al estudiante adquirir habilidades lingüísticas en los

estudiantes de segundo año de la Educación General Básica (Ministerio de Educación, 2012).

Por observación en el aula de la investigadora se detectó también que, los estudiantes presentan dificultades al momento de escribir un dictado, no consiguen identificar adecuadamente la correcta organización de las palabras, se presentan casos de unión de palabras en la redacción y tienden a confundir las mayúsculas con las minúsculas, repercutiendo en una actitud temerosa cuando se les solicita realicen la lectura de un texto, además, cuando consiguen leer, muchos de los estudiantes no pronuncian de manera correcta las palabras, no acatan los signos de puntuación establecidos, su escritura es un poco confusa, escriben muy despacio y con dificultad.

Al analizar las falencias lingüísticas se considera que en parte es la responsabilidad de los docentes encargados del área de Lengua y Literatura ante el desactualizado uso de técnicas de enseñanza y estrategias didácticas, como las lúdicas. Como lo expresa Sánchez (2015) el proceso educativo debe adaptarse a los requerimientos y necesidades de los educandos, así como también, la formación del docente debe reformarse para alcanzar la aplicabilidad acorde a la era actual.

Las estrategias lúdicas son un método que busca que los estudiantes se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego. Los docentes deben familiarizarse con el juego para desarrollar actividades que permitan integrar al estudiante y desarrollar un vínculo de apoyo emocional, en este proceso de apoyo el profesor observará de mejor forma las actitudes de los mismos, sobre todo en la adquisición de nuevo vocabulario, enriqueciendo el área lingüística.

A través de la lúdica se potencia el 80% de la capacidad de aprendizaje. Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano, inclusive en la edad adulta. Las actividades lúdicas, además, contribuyen al desarrollo de las habilidades y competencias del educando y se logra una atmósfera creativa en una comunión de objetivos, para convertirse en instrumentos eficientes en el desarrollo de procesos de aprendizaje (Azas, 2015).

Por lo tanto, existe la necesidad de conocer cuáles son las estrategias lúdicas de aprendizaje que podrán motivar al estudiante de segundo año de básica de la Unidad Educativa Pensionado Atahualpa en el proceso de enseñanza aprendizaje del área de Lengua y Literatura, que permita adquirir habilidades lingüísticas.

De este problema de investigación emergen las siguientes preguntas de investigación:

- ¿Cuáles son las estrategias didácticas que utilizan los docentes del área de Lengua y literatura del segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa actualmente?
- ¿Qué percepción tienen los docentes en cuanto a la aplicación de estrategias de aprendizajes lúdica en el área de Lengua y Literatura del segundo año educación general básica de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa?

1.2 Antecedentes

Espinosa, Lomelí, Heras, López y Arriaga (2015) en su experiencia sobre los proyectos lúdicos en las aulas universitarias sobre la enseñanza de la literatura concluyen que la metodología de trabajo en el aula debe fundamentarse en una mejora constante y permanente, desarrollando procedimientos en diferentes plataformas educativas con un abanico de posibilidades donde docentes y alumnos a través de la diversidad en las didácticas ayuden al proceso de aprendizaje.

La investigación demuestra un incremento en el entusiasmo y motivación a través del desarrollo de las actividades lúdicas proyectadas para la consecución del objetivo y la utilización del método sistémico, permitiendo una interacción entre los integrantes de los equipos. Además, en la etapa de presentación a la colectividad de su juego se manifestaron participativos y alegres de interactuar con estudiantes y los docentes demostraron que también se aprende jugando.

Báez (2016) realizó una investigación sobre la implementación de una estrategia lúdico -literaria como aporte a la transformación integral de los niños de primero y quinto de E.B.P. del Colegio Sagrado Corazón (C.S.C.) y evidencio como los procesos

literarios toman cada vez mayor influencia en los estudiantes en la construcción de la sociedad, logrando mayor interés en los estudiantes hacia la comprensión lectora. Además, se logró mantener la atención de los estudiantes más inquietos sobre el área de lengua castellana, ya que compone la columna vertebral de toda instrucción para un desarrollo integral del individuo. La aplicación de la estrategia lúdica, cercana y contextualizada se consiguió contar con el soporte de toda la comunidad educativa, demostrando acogida y excelente disposición hacia al desarrollo estas actividades.

La investigación desarrollada por Ocaña (2016) sobre las actividades lúdicas y el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes del séptimo año de educación básica, unidad educativa “Provincia de Chimborazo” del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua” concluye que, el desarrollo de las actividades lúdicas se ha transformado en una metodología casi obligatoria dentro de la educación, debido a que brinda a los docentes una herramienta que permite al estudiante ser más creativo y despierte su interés hacia la investigación. Además, señala que los conocimientos de los docentes son muy restringidos al momento de realizar trabajos grupales en el aula, obteniendo como resultado una baja motivación en el participante de la acción educativa. El mismo autor señala que el aprendizaje en la última década ha sufrido un gran declive, producto de que los docentes no están adecuadamente capacitados y existiendo de fondo una ignorancia parcial en las nuevas estrategias, que permita la adquisición de conocimientos al estudiante. También concluye que existe la necesidad de la creación de un manual de actividades lúdicas que comprenda los procesos apropiados en la enseñanza para mejorar el aprendizaje de Lengua Literatura, para el aprendizaje en el salón de clase y suministrar a los docentes una herramienta para capacitarse para mejorar la de calidad de la educación.

Taipicaña (2016) en su investigación sobre estrategias lúdicas creativas en el desarrollo emocional de los niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “La Inmaculada”, en la ciudad de Latacunga, durante el período 2015-2016, concluye que, el uso de estrategias lúdicas en el aprendizaje del niño o niña es fundamental, mencionando que su utilización adquiere mayor significancia en la etapa preescolar, para ello es necesario identificar cuáles de estas estrategias son las que aportan mayor

efectividad en el aula, en este sentido encontró que los juegos de roles en especial, con la sistemática de juego-trabajo, permitieron que los estudiantes desarrollaran sus emociones y sentimientos. Además, señala que las estrategias lúdicas son de mucha ayuda para la unificación de los niños a un conjunto, pero, es necesario que el docente seleccione de forma adecuada dichas estrategias para optimizar los lazos de amistad entre los niños.

Moyolema (2015) en su investigación sobre las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico-reflexivo de los niños de los quintos grados identificó que las actividades lúdicas educativas se ejecutan con los estudiantes de los quintos años de una forma muy poco frecuente, por lo que estos manifestaron que no son motivados de una manera adecuada para expresar sus ideas, dictámenes y puntos de vista de forma espontánea. También señala que es obligatorio desarrollar actividades lúdicas multimedia interactivas, que ayuden al docente en el proceso de aprendizaje y se haga más fácil y entretenido aprender.

Pasmiño y Velasco (2017) en su investigación sobre la influencia de las estrategias lúdicas en las actitudes de los niños de 5 a 6 años de Educación Básica Elemental, sostiene que es obligatorio no confundir lúdica con juego, debido a que el juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es un juego, también representa imaginación, motivación y habilidad didáctica, lo cual forma un complemento flexible para que el estudiante adquiera un aprendizaje significativo. Además, señala que en determinadas instituciones se ocupa como metodología el aprendizaje repetitivo, el cual no consigue una experiencia vivencial del ambiente, propone que se debe utilizar juegos que vayan acorde a la edad del estudiante, obteniendo un desarrollo más completo en el aspecto socio afectivo, favoreciéndolo mejorar la probabilidad de aprendizaje.

La investigación desarrollada por Delgado (2016) sobre estrategias lúdicas para el proceso de enseñanza aprendizaje de matemática de los estudiantes de la Educación General Básica elemental concluye que, se debe utilizar un manual de apoyo para una correcta aplicación de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje para incrementar el interés por las diferentes materias y permita fortalecer la capacidad de aprendizaje en los estudiantes.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Diseñar estrategias lúdicas que permitan el aprendizaje del área de Lengua y Literatura en los estudiantes del segundo año Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa.

1.3.2. Objetivos específicos

- Analizar las estrategias didácticas que utilizan los docentes del área de Lengua y Literatura del segundo año Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa.
- Determinar la percepción de los docentes de segundo año de Educación General Básica en la utilización de la estrategia lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura del segundo año Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa.

1.4 Justificación

Las estrategias lúdicas aplicadas a los estudiantes del segundo año Educación General Básica pertenecientes a la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa, contribuyen en el desarrollo de capacidades y destrezas lingüísticas y en el desempeño académico de estos, así también, mejoran significativamente la percepción e imagen de la calidad educativa de la institución, cómo lo expresa el currículo vigente (Ministerio de Educación, 2016) en donde expresa que el área de la Lengua y Literatura es eminentemente procedimental, por lo que se motivará a los estudiantes a que ejerciten de manera lúdica y ordenada habilidades lingüístico-comunicativas, que les permitan el uso eficiente de la lengua. Por tanto, estas habilidades demostradas facilitan a los estudiantes el proceso de aprendizaje para que, con la orientación del maestro, explore, use, ejercite e internalice un conjunto de procesos lingüísticos involucrado en el uso de un enunciado particular con el fin de que se conviertan en usuarios competentes de la cultura oral y escrita, por lo cual será indispensable que los docentes mantengan capacitaciones y actualización respecto a su área y las estrategias

lúdicas.

La investigación proporcionó un apoyo para el personal docente de la institución educativa al diseñar estrategias lúdicas que permita en los estudiantes un aprendizaje lingüístico (comprensión oral, comprensión lectora, expresión oral y expresión escrita), mediante la creación de un ambiente alentador y motivante para el estudiante, reflejando verdaderos procesos de formación integral y crecimiento educativo.

La investigación tuvo concordancia con el Plan Nacional de Desarrollo 2021-2025, que señala que el acceso a la educación básica y bachillerato será universal, lo que garantiza la eliminación de la discriminación permitiendo que todo niño o niña acceda a una educación de calidad sin importar su raza, religión o condición social. En el objetivo 1: Garantizar una vida digna con iguales oportunidades para todas las personas, el cual señala; se requiere, claramente, de docentes dispuestos a cambiar la metodología de enseñanza en las escuelas y colegios, y la forma de entender su papel en el proceso de aprendizaje comprometidos con la educación donde el estudiante modifica su rol y pasa de ser un simple receptor de conocimientos a ser protagonista del proceso de aprendizaje, la educación posibilita el crecimiento individual y el desarrollo social, económico y cultural de la sociedad en su conjunto, en cuanto que la educación se relaciona con la salud, la cultura, la recreación y la actividad física, el trabajo y propicia un libre desarrollo personal (Plan Nacional de Desarrollo, 2017).

Además, este plan indica que, “existe la necesidad de propiciar y fortalecer una educación con pertinencia cultural, lingüística y ambiental, que atienda las necesidades educativas específicas de los pueblos y nacionalidades” (p. 55). Desde este enfoque, se puede afirmar que mantener y aumentar la dignidad, la capacidad y el bienestar del ser humano en relación con los demás y con la naturaleza, debe ser la finalidad fundamental de la educación en el siglo XXI

También se debe garantizar la permanencia del educando en el sistema escolar, al brindar una educación de calidad y calidez de acuerdo a lo que se establece en los principios del Sistema Educativo y el currículo vigente.

La investigación motivó a los docentes a capacitarse en cuanto a métodos innovadores para beneficiar a los estudiantes en la formulación de un pensamiento crítico. El desarrollo de la presente investigación se enmarcó en la línea de investigación de Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e idioma de la Universidad Técnica del Norte, considerando que al estudiar las estrategias didácticas para reforzar la enseñanza en el área de Lengua y Literatura, se podrá profundizar en la necesidad de generar metodologías innovadoras, para lograr reforzar los contenidos, así como también la postura de los estudiantes frente a la necesidad de interactuar con actividades didácticas que llamen su atención y les permitan construir nuevos conocimientos.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. La lúdica en la Educación: una opción para la enseñanza –aprendizaje

La convivencia escolar es un elemento básico de las actividades educativas en las instituciones del país, por lo tanto, la institución educativa es considerada como un programa de interacción y desarrollo permanente que debe garantizar los procesos de enseñanza aprendizaje en un entorno apto para su desarrollo. Las habilidades sociales permiten que los sujetos se vuelvan parte de la comunidad y, por tanto, del proceso participativo que produce la educación (Arroyave, Barrera, y Restrepo, 2016).

La lúdica está asociada con la dimensión humana de la emoción, es decir, como ser biológico psicosocial, en todos los ámbitos de su actuación, por lo tanto, es necesario sentir, expresar, comunicar y producir con los otros en un contexto social dado. Las actividades lúdicas favorecen la formación de la autoconfianza, la autonomía y la personalidad en la infancia, por lo que se ha convertido en una de las principales actividades de entretenimiento y educación. Durante el proceso de enseñanza aprendizaje se establece a la lúdica como una actividad que incluso se puede utilizar como herramienta educativa en muchos casos para que los participantes se diviertan y disfruten. Las actividades de recreación pueden ser variadas, tales como: ejercicio físico y mental, agilidad, y equilibrio (Tamayo y Restrepo, 2017).

Según Pérez y La Cruz (2014), es necesario que los docentes pongan en práctica diferentes estrategias enfocadas en la enseñanza-aprendizaje tales como atención, comprensión, memorización, repetición que incluso son gestoras para el desarrollo de la lectura y la escritura. La estrategia de enseñanza se define como un conjunto de decisiones. Se necesitan maestros o facilitadores para guiar la enseñanza y promover el aprendizaje de los estudiantes. Se expresan como para obtener pautas generales sobre cómo enseñar contenido y tenga en cuenta lo que quiere que sus alumnos comprendan.

2.2. La lúdica y las teorías educativas

Las teorías educativas se enmarcan en el bienestar de los estudiantes, que establece un proceso de enseñanza eficiente coloca a los estudiantes en una situación en la que desafían

sus pensamientos, sentimientos y acciones. El proceso de enseñanza y aprendizaje tiene lugar en el contexto creado para el aprendizaje de los estudiantes. Por lo tanto, es necesario brindar un nuevo lugar para el aprendizaje, y se debe prestar especial atención al proceso de enseñanza de sus asignaturas. Desde la educación primaria los niños se encuentran en medio de procesos de desarrollo complejos, tanto en el ámbito físico como cognitivo; la posibilidad de establecer una conexión entre los dos ámbitos para favorecer el proceso (Rodríguez, 2017).

La planificación educativa se asocia con la lúdica del plan educativo, determinar la estrategia de enseñanza, su punto de partida específico está íntimamente relacionado con los conocimientos previos que los alumnos deben dominar antes de aprender a equilibrar conceptos, procedimientos y actitudes; orientar el aprendizaje a la resolución de problemas generados por el contexto del alumno, en lugar de adquirir conocimientos mecánicos y adoptar un punto de vista global e interdisciplinario, entre ellos (Varela, García, Menéndez y García, 2017).

Una de las teorías educativas es la presentada por Galton y Catell donde se estableció un acuerdo parcial con respecto al factor g entendido como aquel valor único que, en teoría, permitía dar cuenta de la totalidad de las habilidades intelectuales de un sujeto. Así, inicialmente se atribuyeron tres características fundamentales a la inteligencia: (1) constituía el techo para el desempeño educativo, (2) representaba un concepto estático no sensible a la acción del medio exterior y (3) ocupaba el lugar de la variable independiente en los modelos comprensivos del logro escolar (Escobar, Tenorio y Rosas, 2014).

2.2.1. La Lúdica como Mecanismo de Intervención Pedagógica

En este mundo en constante cambio, la educación enfrenta grandes desafíos, especialmente en un mundo relacionado con la información disponible, por lo que la lectura es un elemento clave en el camino hacia el conocimiento. A partir de los resultados de su intervención con un fin específico y siempre desde el punto de vista psicológico se difunde la idea de que el aprendizaje grupal es mejor que el aprendizaje individual (Benavides, Insfrán, y Viniegra, 2007).

Según Acosta (2017), manifiesta que la lúdica es un referente que ayuda al desarrollo de los niños y niñas ayudando a la intervención pedagógica:

- Es una actividad libre
- Produce placer en quien la práctica
- Implica movimientos
- Es practicada durante toda la vida, ya que no tiene edad determinada para su práctica
- Es innata
- Permite al infante conocer el entorno
- Ayuda en la formación de la personalidad
- Es un ente socializador
- Es fuente regeneradora de tensiones
- Ayuda a expresar necesidades
- Es una actividad que ayuda al desarrollo motor

Finalmente, la lúdica ayuda en la intervención pedagógica y el desarrollo de los niños al ser actividades que implican movimientos libres, promoviendo un placer, el niño puede identificar el medio que la rodea, evitando estrés y favoreciendo principalmente al desarrollo motriz.

2.3. Teorías del juego como recurso educativo

Según Gallardo (2018) las principales teorías del juego son las siguientes, dentro de la presente investigación se utilizó la teoría dinámica infantil donde el juego es innato y está presente en la vida de todo niño con el fin de divertirse y realizar actividades de exploración.

Tabla 1.

Teoría del Juego

TEORÍA	AUTOR	ÁMBITO RELEVANTE
Teoría del excedente energético	Spencer (1885)	A través del juego los niños pueden bajar la energía que está caracterizada en la supervivencia y al ser liberada se evita tensiones en el organismo fortaleciendo el equilibrio interno.
Teoría de la relajación	Lazarus (1883)	Desde esta perspectiva se ve al juego como una actividad de descanso que permite el desenvolvimiento autónomo.
Teoría del pre ejercicio	Groos (1898)	Se descubre que la niñez es una etapa en la que el individuo se prepara para ser adulto, practicando, a través del juego, las diferentes funciones que realizará cuando sea adulto.
Teoría de la recapitulación	Granville Stanley Hall (1904)	El desarrollo del individuo desde una recapitulación de la especie, pues adapta acciones del paralelismo en los grandes periodos de evolución de la cultura.
Teoría del juego de Freud	Freud (1898, 1906, 1920)	El juego es una expresión de los instintos del ser humano. Mediante este mecanismo las personas satisfacen el placer, ya que puede dar salida a diferentes elementos inconscientes. El juego tiene un destacado valor terapéutico, catártico, de salida de conflictos y preocupaciones personales
Teoría de la derivación por ficción	Claparède (1932)	Desde esta teoría se concibe al juego como un fin ficticio para realizar actividades de acceso que lo ayudan en la etapa adulta.
Teoría de la dinámica infantil	Buytendijk (1935)	El juego es innato y está presente en la vida de todo niño con el fin de divertirse y realizar actividades de exploración.

Nota: Adaptado de Gallardo (2018)

2.4. La lúdica un espacio metodológico en la enseñanza de la Lengua y Literatura en Educación General Básica

La lúdica como un espacio metodológico en la enseñanza de la lengua y literatura se basa en la importancia de la representación del juego como una actividad fundamental para el desarrollo integral de las personas, mediante esta práctica se fomenta la comunicación como una herramienta de interacción social cuya práctica permite la adquisición de normas, actitudes y valores que coadyuvan a su convivencia. Desde la perspectiva de los expertos todo lo que se aprende a través del juego se aprende de forma rápida y eficaz (Gallardo, 2018).

La enseñanza de la Lengua y Literatura en Educación General Básica radica su importancia de acuerdo con las características de diversas situaciones comunicativas en las que los interlocutores expresan sus intenciones, el aprendizaje de la lengua no es solo gramática, sino también la forma más eficaz de utilizar el lenguaje: el tono de expresión de su lenguaje (formal o informal); el uso de canales (oral , escrito, gestos); mediante el uso de diferentes géneros discursivos, como diálogo, entrevista, enunciado, narración, descripción, argumentación) además utilizarlo según las reglas que se deben seguir en cada situación comunicativa (Ministerio de Educación, 2016).

El currículo es cuidadosamente diseñado por un país o sus miembros para promover el desarrollo de una nueva generación e incluso resaltan la expresión de proyectos educativos socializados. Se refleja las intenciones educativas para señalar la acción directrices o pautas, explique cómo continuar logrando estos propósitos y verifique que realmente se hayan logrado. Un currículo sólido, con una base sólida, técnica y coherente se puede ajustar de acuerdo con las necesidades de aprendizaje de la sociedad de referencia, además de las condiciones mínimas requeridas para asegurar la continuidad y continuidad al lograr la intención educativa, puede asegurar un proceso de enseñanza de alta calidad (Ministerio de Educación, 2016).

Es importante abordar estrategias de aprendizaje como la lúdica, porque estas estrategias requieren un nuevo enfoque en el aula y en las acciones de los docentes para todos los estudiantes. Este enfoque considera todos los niveles de aprendizaje y trata de una manera eficaz de resolver este problema y minimizar la influencia de la motivación, los juegos se

pueden utilizar como un método para el autoaprendizaje significativo (Monsalve, 2016).

La función del plan de estudios es presentar a los docentes los objetivos que deben alcanzarse y orientarlos y orientarlos sobre cómo lograrlos. Por otro lado, es el sistema de referencia de la rendición de cuentas educativa y la evaluación de la calidad del sistema, que debe entenderse como su capacidad para lograr de manera efectiva la intención educativa establecida (Ministerio de Educación, 2016).

En la práctica, el docente y las nuevas técnicas o estrategias son de vital importancia para contemplar los conocimientos previos del estudiante y poder enlazarlos con las ideas nuevas, para ser aplicados en la vida cotidiana y poder conseguir un aprendizaje real (Monsalve, 2016).

Como profesionales dedicados a las tareas educativas, los docentes siempre están dispuestos a innovar nuevas estrategias o métodos de trabajo que puedan mejorar la calidad de la educación y mejorar la calidad de los servicios educativos. En la tarea de mejorar las deficiencias y problemas en la educación, las personas se han esforzado y presentado sugerencias metodológicas encaminadas a mejorar el proceso de enseñanza en los campos de la lengua y la literatura (Duchimasa, 2016).

Con respecto al Currículo Nacional se refleja según el Ministerio de Educación (2016):

Existen dos reformas curriculares de la Educación General Básica y una del Bachillerato General Unificado que sirven de punto de partida a la actualización del currículo que se presenta. La primera reforma del currículo de la Educación General Básica a la que nos referimos, tuvo lugar en el año 1996. Esta propuesta proporcionaba lineamientos curriculares para el tratamiento de las prioridades transversales del currículo, las destrezas fundamentales y los contenidos mínimos obligatorios para cada año, así como las recomendaciones metodológicas generales para cada área de estudio. Sin embargo, esta no presentaba una clara articulación entre los contenidos mínimos obligatorios y las destrezas que debían desarrollarse. Además, carecía de criterios e indicadores de evaluación (p.25).

En Lengua y Literatura de Educación General Básica las estrategias posibilitan la práctica lingüística y aprende a usarla y ser más efectivos en su manejo; por esos motivos

enseñar y aprender lengua debe aportar habilidades y conocimiento mínimos para desenvolverse en el mundo estructurado y dirigido a personas alfabetizada (Duchimasa, 2016).

Echeverri y Gómez (2012) la actividad lúdica desarrolla aspectos importantes en los niños y de las niñas para el desarrollo personal y social, conociendo que existen varios tipos de actividades y juegos inmersos en la actividad lúdica en esta investigación la autora considerará los necesarios por ella para el desarrollo personal y social, los cuales se detallan a continuación:

- Juegos infantiles
- Canciones
- Dinámicas
- Poesías
- Cuentos
- Arte plástica

Desarrolla habilidades comunicativas básicas para leer comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en lengua castellana y también en la lengua materna en el caso de los grupos étnicos con tradición lingüística propia, así como el fomento de la afición para la lectura y el desarrollo de la capacidad para apreciar y utilizar la lengua como medio de expresión estética (Ministerio de Educación, 2016)

Tabla 2.**Destrezas y habilidades de Lengua y Literatura en el subnivel elemental**

Bloque	Destrezas Con Criterios De Desempeño	Contenidos Conceptuales
Literatura	LL.2.5.1. Escuchar y leer diversos géneros literarios (privilegiando textos ecuatorianos, populares y de autor), para potenciar la imaginación, la curiosidad y la memoria.	<ul style="list-style-type: none"> Literatura oral: canciones, adivinanzas, trabalenguas, retahílas, nanas, rondas, villancicos, chistes, refranes, coplas, loas. Literatura escrita: cuentos, fábulas, poemas y leyendas. Uso de temas para propiciar el diálogo alrededor de los textos leídos. Por ejemplo: preferencia de autores, temas, ilustraciones y otros. Elementos para jugar con las palabras: homofonía, repetición, aliteración, cacofonía, analogías y otros. Recreación lúdica de los elementos del texto literario (acciones claves, personajes, escenarios, finales sorpresivos y otros). Recursos para recrear los textos de la literatura oral y escrita (dramatización, canto, baile, multimedia, entre otros). Recursos digitales para acceder a textos y bibliotecas virtuales.
	LL.2.5.2. Escuchar y leer diversos géneros literarios (privilegiando textos ecuatorianos, populares y de autor), para desarrollar preferencias en el gusto literario y generar autonomía en la lectura.	
	LL.2.5.3. Recrear textos literarios con nuevas versiones de escenas, personajes u otros elementos.	
	LL.2.5.4. Explorar y motivar la escritura creativa al interactuar de manera lúdica con textos literarios leídos o escuchados (privilegiando textos ecuatorianos, populares y de autor).	
	LL.2.5.5. Recrear textos literarios leídos o escuchados (privilegiando textos ecuatorianos, populares y de autor), con diversos medios y recursos (incluidas las TIC).	

Nota: Adaptado de (Educación General Básica Elemental, 2016)

Según Domínguez (2015) manifiesta que la lúdica presenta cinco características de las estrategias lúdicas:

1. **Principio de significatividad.** El juego está lleno de significado, porque surge por motivo de procesos internos, que es necesario provocar, inclusive propiciar de manera intencionada debido a que, en los individuos con bajo aprovechamiento académico, su nivel de desarrollo lúdico se encuentra carente, inclusive ausente, por lo que el juego llega a desarrollar el conocimiento que necesitan para que se conecten de manera significativa con los retos que se encuentran.
2. **Principio de funcionalidad.** El juego, al ser el primer contexto para el desarrollo de la inteligencia, la curiosidad y la iniciativa del infante (López y Montero, 2000, p. 4), permite eliminar de manera inconsciente aquellos bloqueos que le impiden un cambio de actitud mental, lográndose durante el juego la innovación efectiva en los rastros mnemónicos del cerebro.
3. **Principio de utilidad.** El juego refuerza la motivación (soporte entre una actitud activa y el conocimiento) hacia un final satisfactorio: ganar. En ese sentido, el binomio juego-aprendizaje alcanza un estatus holístico que potencia los resultados docentes. Se juega para ganar, se gana si se aprende y si aprendes, ganas.

4. **Principio de globalidad.** El juego permite en el individuo facilitar la organización global de contenidos, procedimientos y experiencias diversas, a través de la asimilación, la comprensión con significado y la adaptación de la realidad externa, pues surge como consecuencia de la imitación diferida (es en ese imitar, que se produce la asimilación de las situaciones y relaciones que se observan al partir de los modelos concretos datos) impulsando la creación de campos de acción, para que el niño organice sus conocimientos sobre el mundo y acerca de los otros, al permitir desarrollar el conocimiento que necesita para conectarse de manera significativa con los retos que se encontrará; al lograr experimentar el sentido de poder, que surge de tener control y facilitar el desarrollo de una actitud positiva hacia el aprendizaje
5. **Principio de culturalidad.** El juego es para el ser humano una importante herramienta de cultura, un vínculo generacional, pues en los primeros años es desarrollado en compañía de un adulto, estableciéndose una relación con éste que conlleva a la formación de vínculos afectivos con significación social.

Las Fases de las actividades lúdicas según el Ministerio de Educación (2016) son las siguientes:

1. Soporte socioemocional y actividades recreativas
2. Apertura y desarrollo lúdico del currículo forma
3. Currículo ajustado a la emergencia

Entre los juegos más populares se tienen:

- Busca tu color
- Construyendo con formas
- Cuentos
- Juegos interactivos

El juego permite un desarrollo intelectual en los estudiantes de Educación General Básica al generar situaciones y relaciones que se observa en el mundo del cual el forma parte, considerando los modelos que permiten fortalecer la concentración, potenciando la práctica del juego espontáneo para tener buenos resultados en la etapa evolutiva (Guía infantil, 2016).

La actividad lúdica se desprende de acciones y expresiones referentes del juego, pero no quiere decir que todo tiene que ser juego ya que existen otros indicadores de esta dimensión. Por ello a continuación exponemos algunos tipos de actividades lúdicas (Acosta, 2017).

2.5. Marco Legal

La presente investigación se apoya en las siguientes leyes, con el fin de promover su cumplimiento. La educación se encuentra garantizada como deber primordial del estado en la Constitución de la República del Ecuador (2008) en el artículo 3 numeral 1, y se reitera esta garantía para los jóvenes en el artículo 39 inciso dos:

Art. 3.- Son deberes primordiales del Estado:

1. Garantizar sin discriminación alguna el efectivo goce de los derechos establecidos en la Constitución y en los instrumentos internacionales, en particular la educación, la salud, la alimentación, la seguridad social y el agua para sus habitantes.

Art. 39.- El Estado garantizará los derechos de las jóvenes y los jóvenes (...). El Estado reconocerá a las jóvenes y los jóvenes como actores estratégicos del desarrollo del país, y les garantizará la educación, salud, vivienda, recreación, deporte, tiempo libre, libertad de expresión y asociación.

Así mismo, la educación como derecho se encuentra plasmada en el art. 26 de la Constitución de la República del Ecuador (2008):

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

El objetivo y el enfoque en que la educación estará direccionada se mencionan en el artículo 27 de la misma normativa legal:

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente

sustentable y a la democracia; (...) impulsará el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar (...) es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

En cuanto a la educación como interés público, su obligatoriedad, su interculturalidad y a la accesibilidad a la educación pública el artículo 28 de la Constitución de la República del Ecuador (2008) menciona que:

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente. Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones (...) La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

Además, en el artículo 29 se menciona que el estado será el responsable de garantizar la libertad de enseñanza, además que, serán los padres los encargados de escoger una educación para sus hijos acorde a sus principios:

Art. 29.- El Estado garantizará la libertad de enseñanza, (...) y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural. Las madres y padres o sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

En cuanto al sistema nacional de educación, y su finalidad, el artículo 343 de la máxima normativa legal menciona que:

Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje (...) El sistema nacional de educación integrará una visión

intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

En el artículo 346, se menciona que:

Art. 346.- Existirá una institución pública, con autonomía, de evaluación integral interna y externa, que promueva la calidad de la educación (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

A lo cual actualmente, es el Ministerio de Educación dicha institución autónoma.

El artículo 347 además señala las responsabilidades del Estado respecto al ámbito de Educación, se destacan las consideradas más relevantes:

Art. 347.- Será responsabilidad del Estado:

1. Fortalecer la educación pública y la coeducación; (...).
2. Garantizar que los centros educativos sean espacios democráticos de ejercicio de derechos y convivencia pacífica (...).
3. Garantizar modalidades formales y no formales de educación.
6. Erradicar todas las formas de violencia en el sistema educativo y velar por la integridad física, psicológica y sexual de las estudiantes y los estudiantes.
9. Garantizar el sistema de educación intercultural bilingüe, (...).
11. Garantizar la participación activa de estudiantes, familias y docentes en los procesos educativos.
12. Garantizar, bajo los principios de equidad social, territorial y regional que todas las personas tengan acceso a la educación pública (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

Así mismo, respecto al financiamiento de la educación pública, el artículo 348 señala que (Constitución de la República del Ecuador, 2008):

Art. 348.- La educación pública será gratuita y el Estado la financiará de manera

oportuna, regular y suficiente. La distribución de los recursos destinados a la educación se regirá por criterios de equidad social, poblacional y territorial, entre otros.

Debido a la necesidad de armonizar la normativa que rige el sistema educativo nacional con los principios definidos en la Constitución de la República, el 31 de marzo de 2011 en el Segundo Suplemento, en el Registro Oficial N° 417, se publica la Ley Orgánica de Educación Intercultural. Los ámbitos de esta ley se muestran explícitos en su artículo 1:

Art. 1.- Ámbito. - La presente Ley garantiza el derecho a la educación, determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad; así como las relaciones entre sus actores. Desarrolla y profundiza los derechos, obligaciones y garantías constitucionales en el ámbito educativo y establece las regulaciones básicas para la estructura, los niveles y modalidades, modelo de gestión, el financiamiento y la participación de los actores del Sistema Nacional de Educación.

De tal forma, dicha normativa pretende dar cumplimiento a todos los artículos antes señalados respecto a los derechos y las garantías plasmadas en la Constitución de la República.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural establece:

La presente investigación se basa en la Ley Orgánica de Educación Intercultural la cual garantiza tanto la protección como el apoyo a cada uno de los estudiantes frente a la violencia, maltrato, explotación sexual y de cualquier forma de abuso, para fomentar el uso de cada una de sus capacidades, derechos y mecanismos con respecto a su educación.

Art. 2.- Principios. - La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo:

(dd) Articulación. - Se establece la conexión, fluidez, gradación curricular entre niveles del sistema, desde lo macro hasta lo micro curricular, con enlaces en los distintos niveles educativos y sistemas y subsistemas del País.

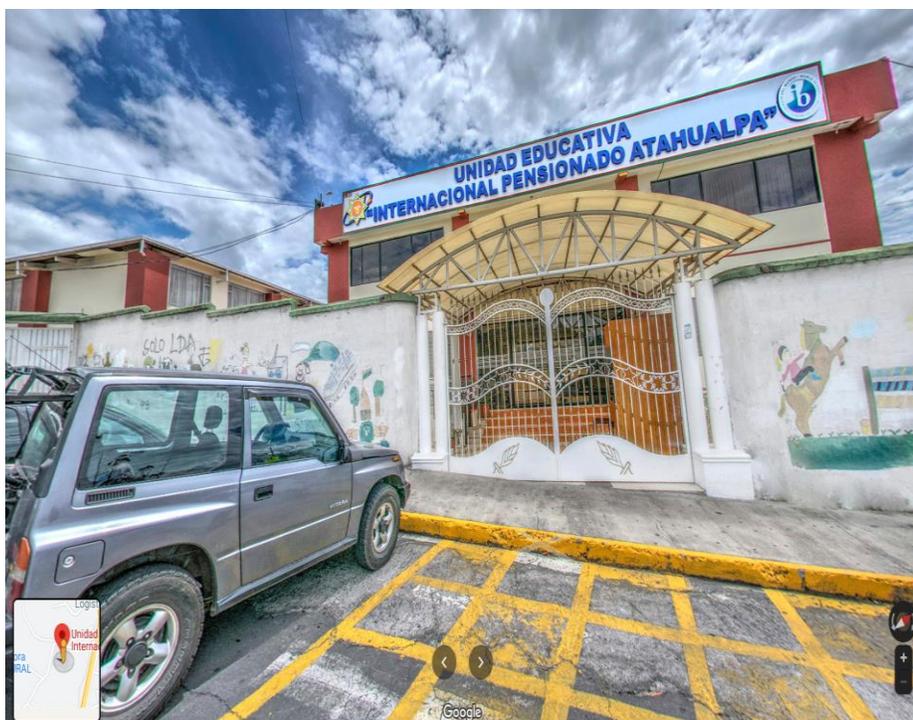
CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Descripción del área de estudio/Grupo de estudio

El estudio se desarrolló en la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa, se encuentra ubicado en San José de Cananvalle, vía Urcuquí, barrio el Milagro, en la ciudad de Ibarra, de la provincia de Imbabura.

Figura 1. *Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa*



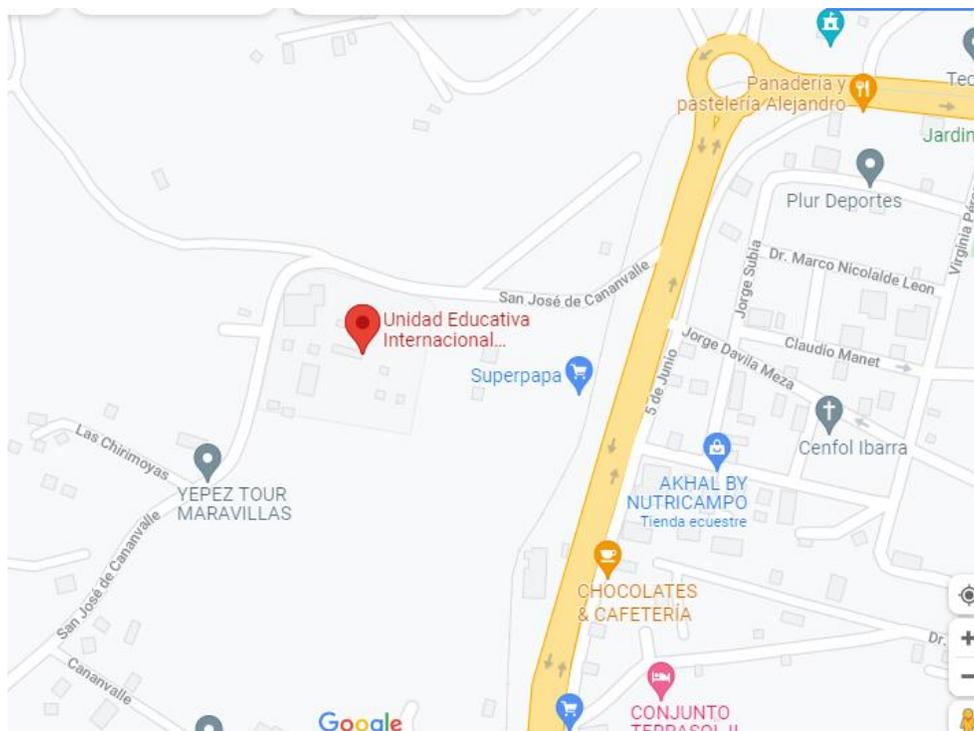
Nota: Adaptado de (Google Maps, 2020)

Figura 2. *Ubicación de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa, Ibarra*



Nota: Adaptado de (Google Maps, 2020)

Figura 3. *Ubicación de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa, Ibarra*



Nota: Adaptado de (Google Maps, 2020)

La Unidad Educativa “Particular” Pensionado Atahualpa nació en 1958 motivada por el entusiasmo y la buena voluntad de nueve padres, quienes descontentos con el sistema educativo de la época, decidieron crear un establecimiento educativo que se encuentre a la vanguardia pedagógica y administrativa en el ámbito escolar. El nombre de la institución es un homenaje al último Inca del Tahuantinsuyo, nacido en las entrañas de Caranqui: Atahualpa. Luego de 60 años de esfuerzo y fructífera labor, se ha consolidado como una Unidad Educativa al servicio de la niñez y juventud de Imbabura, brindando los servicios de: Educación Inicial, Educación Básica General, Bachillerato General Unificado y Bachillerato Internacional. Sus alumnos han dejado en alto el nombre de la institución en el ámbito académico, cultural y deportivo, con grandes logros y reconocimientos. Pensionado Atahualpa se proyecta como una institución con una excelente educación para formar mejores seres humanos, capaces de generar cambios positivos en la sociedad moderna (Unidad Educativa “Particular” Pensionado Atahualpa, 2021).

La misión de la institución es detallada a continuación:

Somos una institución particular laica sin fines de lucro que forma estudiantes con nivel académico internacional, investigadores, solventes en la comunicación en idiomas, reflexivos, críticos, creativos, autónomos en el aprendizaje, con valores humanistas y cultura de paz que influyen asertivamente en la vida de las personas y la sociedad (Unidad Educativa “Particular” Pensionado Atahualpa, 2021).

De tal forma, también se detalla su visión:

Seremos una Institución Educativa del Mundo, líderes en educación inicial, básica y bachillerato, comprometidos con el desarrollo local y regional e internacional en el ámbito de la ciencia, tecnología, cultura y paz; con infraestructura funcional y reconocimiento social (Unidad Educativa “Particular” Pensionado Atahualpa, 2021).

Así, con respecto al Modelo Pedagógico de la institución, se puede mencionar que el objetivo primordial del Pensionado Atahualpa es formar seres humanos con habilidades de aprendizaje, autogestión y metacognición que les permitan continuar aprendiendo a lo largo de su vida. En línea con este objetivo, el modelo de enseñanza-aprendizaje se basa en el modelo pedagógico constructivista, basado en el desarrollo cognitivo que se produce por la

relación entre la experiencia que se tiene con el entorno circundante y las estructuras de pensamiento que se desarrollan a partir de esta relación con adaptarse al mundo (Unidad Educativa “Particular” Pensionado Atahualpa, 2021).

Es de suma importancia mencionar que Pensionado Atahualpa es una organización sin fines de lucro. El modelo de gestión establece que todos los padres de los alumnos matriculados son propietarios y socios de la institución. La Unidad Educativa es administrada por un Comité Ejecutivo y su Junta Directiva (cuyos miembros son los padres) y está representada por los presidentes de padres de todos los grados y cursos de la institución. Esto permite que se establezcan prioridades de acuerdo a las necesidades de la comunidad educativa y que el 100% de los excedentes de ingresos generados por la autogestión y el cobro de matrículas y pensiones, se reinviertan en mejoras permanentes en la infraestructura educativa, equipamiento, mantenimiento y una enseñanza de primer nivel. La participación real y activa de los padres en el proceso educativo fortalece los lazos y aporta un valor agregado a la formación de niños y jóvenes, siendo parte fundamental de la gran familia educativa del Pensionado Atahualpa (Unidad Educativa “Particular” Pensionado Atahualpa, 2021).

En cuanto a su sección de Educación Básica, la institución busca:

Desarrollar el pensamiento, crítico, creativo en construcción de nuevos aprendizajes. Estimular el desarrollo del razonamiento y los procesos lógicos y analíticos. Resolver conflictos desde una perspectiva positiva. Fortalecer el protagonismo de los estudiantes en el proceso educativo, en la interpretación y solución de problemas. Desarrollar, en términos intensivos el aprendizaje de una segunda lengua: INGLÉS, mediante un proceso de inmersión total en el idioma. Complementarlo con la enseñanza del idioma FRANCÉS, para desarrollar la agilidad mental e incentivar que a futuro sean ciudadanos del Mundo, con mentes abiertas para acercarse a los pueblos y culturas. Insertar a los niños en las más avanzadas tecnologías, como un medio para su desarrollo académico y científico. Promover la sensibilidad, gusto y comprensión de las diferentes manifestaciones artísticas y deportivas (Unidad Educativa “Particular” Pensionado Atahualpa, 2021).

3.2. Enfoque y tipo de investigación

3.2.1. Enfoque

El enfoque a utilizarse en el presente estudio es mixto. Según Urbina (2020) la investigación cualitativa por definición está orientada a la producción de datos descriptivos, como las palabras y los discursos de las personas, quienes los expresan en forma hablada y escrita, además de comportamientos observables. La investigación cualitativa evita la cuantificación, los investigadores cualitativos hacen registros narrativos de los fenómenos que se estudian a través de técnicas como la observación participante y las entrevistas no estructuradas (Herrera, 2017).

La investigación cuantitativa corresponde a un método estructurado que permite la recopilación y análisis de información obtenida de diversas fuentes. Por medio de este proceso se da uso de las herramientas estadísticas y matemáticas para cuantificar cierto problema de investigación (Herrera, 2017).

3.2.2. Tipos de Investigación

- **Documental**

La investigación documental se puede definir en primera instancia, como una serie de métodos y técnicas para la búsqueda, procesamiento y almacenamiento de información contenida en documentos, y en segunda instancia, la presentación sistemática, coherente y, suficientemente argumentada de nueva información en un documento científico. Así, la investigación documental no debe entenderse ni agotarse como la simple búsqueda de documentos relacionados con un tema (Tancara, 1993).

El diseño documental es aquel en el que el investigador recurre a diversos documentos como fuente de recogida de datos que le permitirán dar respuesta a su pregunta de investigación. El proceso de documentación es la revisión bibliográfica organizada y exhaustiva que todo investigador realiza, en cualquier tipo de investigación y en cualquier diseño, para construir una base neológica acorde y coherente con los objetivos y hechos del estudio (Hurtado, 2010).

Este tipo de investigación será utilizada en el presente estudio con la finalidad de buscar, procesar y almacenar información referente a estrategias lúdicas utilizadas en el proceso de enseñanza de la Lengua y Literatura para estudiantes de segundo año de

Educación General Básica, la cual representará una base para la subsiguiente investigación planteada en el siguiente apartado.

- **De campo**

La investigación de campo es una investigación en la que el investigador obtiene datos de fuentes directas en su contexto natural. Este diseño no es exclusivo de un tipo de investigación, sino que es aplicable a cualquiera de los diez holotipos. Los diseños de campo se utilizan ampliamente en antropología social para aprender sobre ciertas costumbres y culturas; en educación, para identificar problemas educativos en escuelas e instituciones; en biología, al estudiar determinadas especies en su hábitat; en investigación de mercado, para conocer las preferencias de determinados sectores o grupos sociales; también se utilizan en sociología, psicología y en general en cualquier área del conocimiento en la que el investigador requiera información de fuentes directas en su contexto (Hurtado, 2010).

La investigación de campo elaborada en el presente estudio, permitirá obtener datos sobre las estrategias lúdicas utilizadas en el proceso de enseñanza de la Lengua y literatura para estudiantes de segundo año de Educación General Básica y estudiarlos tal y como se presentan, en donde, no se manipularán variables. De tal forma, la información será recolectada mediante una encuesta a ocho docentes de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa.

- **Descriptiva**

La investigación descriptiva tiene como objetivo lograr la precisión y caracterización del evento de estudio dentro de un contexto particular. Los estudios descriptivos son aquellos que buscan concretar las propiedades de personas, grupos, comunidades, objetos o cualquier otra unidad bajo investigación. Son aquéllas cuyo objetivo es caracterizar un hecho o situación concreta, indicando sus rasgos peculiares o diferenciadores (Hurtado, 2010).

Los estudios descriptivos buscan precisar las propiedades, características y perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno bajo análisis. Es decir, solo buscan medir o recopilar información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o variables a los que se refieren, es decir, su objetivo no es indicar cómo se relacionan entre sí (Hernández, Collado, y Baptista, 2014).

La importancia de la investigación descriptiva radica, entre otras cosas, en el hecho de que, junto con la investigación exploratoria, constituye la base y el punto de partida para tipos de investigación más profundos. En la medida en que existan descripciones precisas de los hechos, es más fácil avanzar a niveles superiores de complejidad, como comparativo, explicativo, proyectivo y evaluativo (Hurtado, 2010).

En el presente estudio se pretende describir la situación actual en la que las estrategias lúdicas son utilizadas durante el proceso de enseñanza de la Lengua y literatura para estudiantes de segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa.

3.3.Procedimiento de investigación

Fase 1. Estrategias didácticas que utilizan los docentes del área de Lengua y Literatura del segundo año Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa.

Se realizó un inventario de las estrategias lúdicas que utilizan los docentes para el desarrollo de las actividades en el área de Lengua y Literatura, para ello se aplicó una encuesta a los docentes del área de Lengua y Literatura.

Para la recolección de la información, se utilizó como instrumento un cuestionario, que para Folgueiras (2019) “es un instrumento de investigación que consiste en un conjunto de preguntas u otros tipos de indicaciones con el objetivo de recopilar información de un encuestado. Éstas son típicamente una mezcla de preguntas cerradas y abiertas. Esta herramienta se utiliza con fines de investigación que pueden ser tanto cualitativas como cuantitativas.” (pág. 3). Fueron aplicadas de forma virtual a ocho docentes del área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “Pensionado Atahualpa”, con la herramienta Forms de Microsoft, la cual es una herramienta muy para realizar cuestionarios, que permite en muy poco tiempo crear encuestas con preguntas de opción múltiple, abiertas y clasificaciones, entre otras. La información obtenida se procesó a través de una matriz, que contenía los siguientes criterios: nombre de la estrategia lúdica, descripción de la actividad, grado de dificultad, estructura gramatical del material y adecuación a nivel educativo, entre otros.

Fase 2. Percepción de los docentes de segundo año de Educación General Básica en la utilización de la estrategia lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura del segundo año Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa.

Se aplicó una entrevista a profundidad, utilizando un guion de entrevista a ocho docentes de la Unidad Educativa, la cual es una herramienta, que permitirá indagar el punto de vista del docente en su contexto, logrando en lo posible que no exista ninguna alteración artificial. Para lo cual se construirá un guion de entrevista (Carrera, 2014). Posteriormente se aplicó el método de categorización, el cual es un proceso que buscará la reducción de la información con el fin de expresarla y describirla de manera conceptual, que responderá a una estructura sistemática de forma clara para cualquier persona (Tous, 2005).

A partir de los resultados de la fase uno y dos se considera pertinente la implementación de estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, esto, por medio de la propuesta presentada en el Capítulo V de la presente investigación.

3.4.Sujetos

Se tomó en cuenta para el presente trabajo a ocho docentes de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa, todos provenientes de los alrededores del mismo, y profesionales de la educación, quienes con gran entusiasmo participaron en las actividades las cuales al presente trabajo con su información. Además, se tomó cuenta a los alumnos de segundo año Educación General Básica de dicha institución.

3.5. Técnicas e Instrumentos

a. Entrevista:

La entrevista implica la interacción verbal entre dos o más personas. Es una actividad en la que una persona (el entrevistador) obtiene información de otras personas (entrevistados) sobre una determinada situación o tema en base a ciertos esquemas o pautas. La entrevista es una actividad en la que dos personas (a veces más de una) se enfrentan, una de ellas haciendo preguntas (obteniendo información) y la otra respondiendo (brindando información).

Asimismo, la entrevista es una "situación" de "conversación" entre dos o más personas, en la que se produce un intercambio de opiniones, actitudes e información. Además de la intención de recabar información, la entrevista puede tener otros propósitos, tales como: brindar información al entrevistado e influir en el entrevistado (Hurtado, 2010).

La entrevista planteada se encuentra dirigida a los docentes participantes antes mencionados, con la finalidad de realizar el diagnóstico de la institución respecto a las estrategias lúdicas para el aprendizaje del área de Lengua y literatura en los estudiantes del segundo año Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa, para lo cual se utilizó un guion de entrevista.

b. Encuesta:

La técnica de la encuesta corresponde a un ejercicio de búsqueda de información sobre el evento en estudio, a través de preguntas directas a varias unidades o fuentes. Es conveniente utilizar la técnica de la encuesta cuando el evento en estudio no puede ser percibido directamente por el investigador, ya sea porque pertenece a la experiencia interior de otra persona, o porque el evento ya ocurrió y quienes tuvieron acceso a él fueron otros. Los instrumentos propios de la técnica de la encuesta son el cuestionario, la escala y los test (Hurtado, 2010).

La encuesta se considera en primera instancia como una técnica de recogida de datos a través de la interrogación de los sujetos cuya finalidad es la de obtener de manera sistemática medidas sobre los conceptos que se derivan de una problemática de investigación previamente construida. La recogida de los datos se realiza a través de un cuestionario, instrumento de recogida de los datos (de medición) y la forma protocolaria de realizar las preguntas (cuadro de registro) que se administra a la población o una muestra extensa de ella mediante una entrevista donde es característico el anonimato del sujeto (López-Roldán y Fachelli, 2015).

Un cuestionario es un instrumento que agrupa una serie de preguntas relacionadas con un evento, situación o tema particular sobre el que el investigador desea obtener información. La diferencia radica en que en la entrevista son preguntas formuladas de forma

oral, mientras que para el cuestionario las preguntas se pueden formular por escrito (Hurtado, 2010).

La encuesta propuesta en el estudio supone aplicar un cuestionario a los docentes y uno a los estudiantes del segundo año de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa, con la finalidad de conocer las necesidades de los estudiantes.

A partir de los resultados de las fases 1 y 2 se diseñó las estrategias didácticas lúdicas, con el objetivo de promover el interés y motivación en los estudiantes que permitan mejorar la comprensión lectora en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes del segundo año Educación General Básica.

3.6. Aspectos Bioéticos

La investigación se desarrolló considerando los principios bioéticos de beneficencia, no maleficencia y autonomía. El trabajo investigativo se llevó a cabo con la autorización explícita de las autoridades educativas del plantel, de los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa.

A los sujetos participantes de la investigación, se les informará de forma oral, los aspectos más relevantes de la investigación: objetivos, procedimientos, la importancia de su participación, tiempo de duración, leyes, códigos y normas que lo amparan, carácter voluntario en la participación y beneficios. Así mismo, se tramitarán todos los permisos respectivos para tener acceso a la comunidad educativa y se respetará el anonimato de los involucrados.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Fase 1. Estrategias didácticas que utilizan los docentes del área de Lengua y Literatura del segundo año Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa.

Los docentes del segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa indican que la comprensión lectora de sus estudiantes es excelente en un 62%, pero hay una deficiencia el 38% por lo cual se debe incrementar nuevas estrategias didácticas en el área de Lengua y Literatura para mejorar la comprensión lectora.

Wood (1988) menciona que la mayoría de los profesores ha tenido alguna vez que verse en problemas debido a las desigualdades de comprensión y aprendizaje de los estudiantes, se debería también permitir a los estudiantes que demostrasen tanto sus capacidades para la lectura oral como silenciosa, ya que muchos de ellos son competentes en una modalidad. En base a la información recabada se puede acotar que en la Unidad Educativa existe más de la mitad de los estudiantes que poseen una excelente comprensión lectora que conlleva a un avance pedagógico por parte de las docentes, pero también deben buscar posibles soluciones para lograr que el resto de los alumnos lleguen a adquirir una buena comprensión lectora y demás aprendizajes.

1. Aplicación de estrategias lúdicas para la comprensión lectora

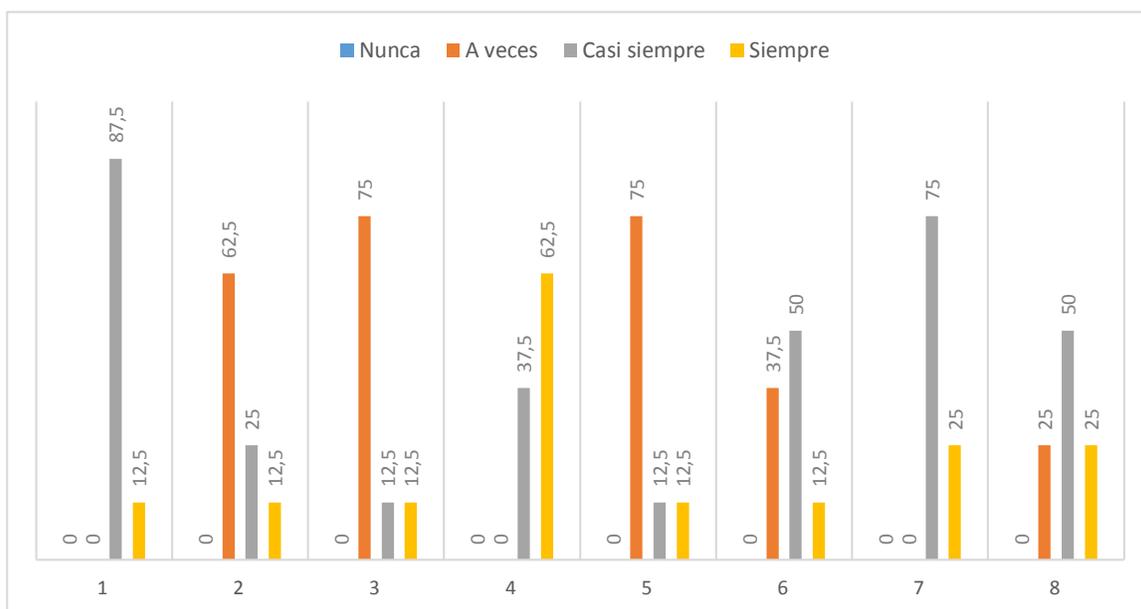
En cuanto a la aplicación de estrategias lúdicas para la comprensión lectora, el 75% de docentes manifiestan que es mejor leer varias veces, un 12% dicen que es importante dibujar para mejor la captación y comprensión y un 13% sostiene que es mejor realizar resúmenes de las partes más importantes para un mejor entendimiento. En este sentido Fernández y Ruiz (2018) manifiestan que la lúdica es una estrategia idónea para incentivar la comprensión lectora de los estudiantes, pues surge efecto como una necesidad sentida frente a la violencia en las relaciones interpersonales, falta de tolerancia y respeto, agresiones físicas y verbales, entre niños y niñas de la instituciones educativas, es por esta razón que la lúdica se convierte en una forma de contribuir en la construcción de bases sólidas de respeto, responsabilidad y compañerismo entre los estudiantes, implementando acciones para la

comprensión y actuación de los estudiantes. Con base al criterio de la autora se puede acotar que es importante la implementación de nuevas estrategias lúdicas que permita al estudiante desenvolverse de mejor manera en el aprendizaje al igual que le ayudará a mejorar su comportamiento y poseer una mejor calidad de vida enriqueciendo su mentalidad.

2. Actividades lúdicas que realizan los docentes en la introducción de su clase para la enseñanza de la Lengua y Literatura de sus estudiantes.

Los gestos, canciones y juegos son las estrategias utilizadas por los docentes en la introducción a las clases de Lengua y Literatura, el 62.5% de docentes utilizan siempre estas estrategias y el 37.5% las utilizan casi siempre. También los docentes mencionan que para impartir sus enseñanzas motivan a los estudiantes realizando lecturas por cuenta propia e indican que un 75% lo hacen casi siempre y el 25% lo realizan siempre, por ende, representa una motivación lúdica breve, pertinente y relevante a sus estudiantes.

Figura 4. *Actividades lúdicas en la introducción de la clase*



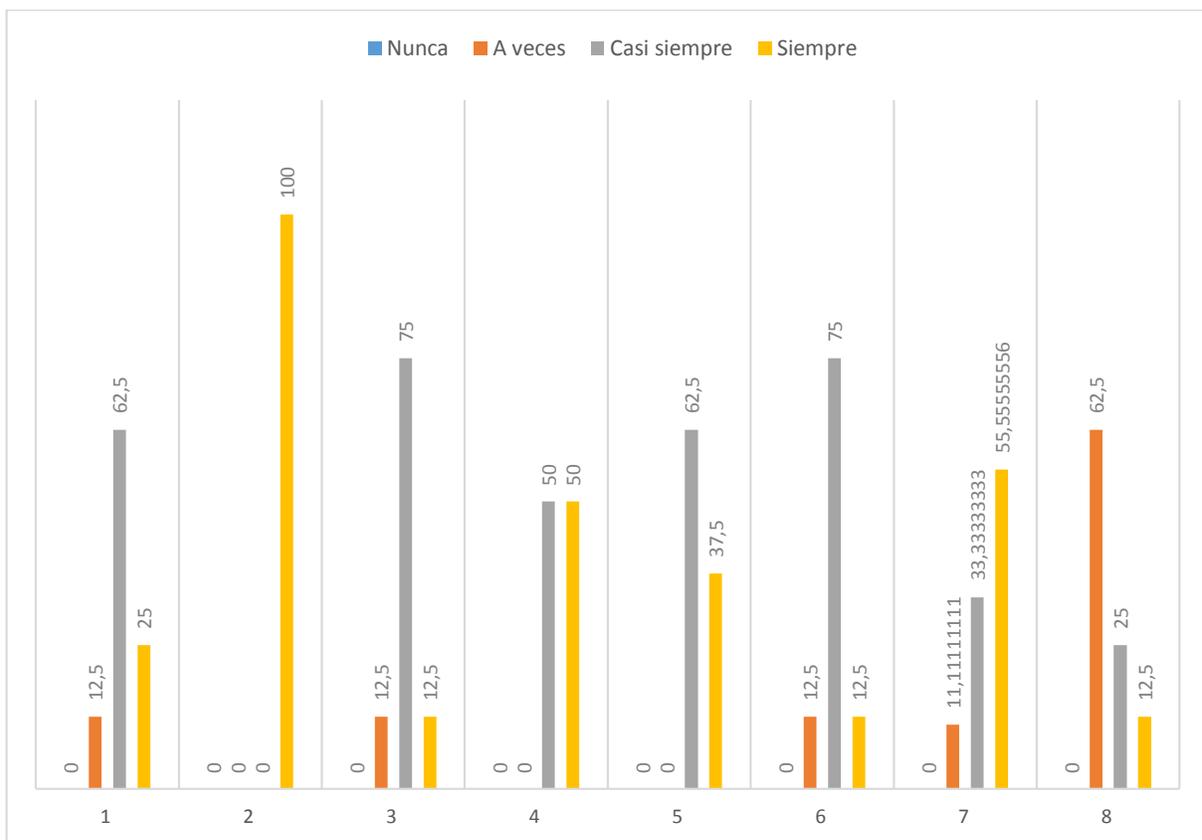
En el ámbito pedagógico se aplican varias actividades con la finalidad de que los estudiantes exploren sus capacidades e incrementen su aprendizaje y comprensión en la

materia. En la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa los docentes no se enfocan en su totalidad en realizar cuentos acordes a la edad de los estudiantes, cuentos que llamen la atención y curiosidad, tampoco se han centrado en aplicar nuevos métodos que motiven la participación activa de los estudiantes en su aprendizaje. Con relación a este tema, cabe rescatar que Jiménez (1990) dice que una de las actividades más provechosas son implementar juegos productivos que implica el cambio radical en clase, o también el trabajo en grupos pequeños, que es un ambiente de cooperación y no de competencia, además fomenta la confianza que facilite la integración de los individuos en donde todos los participantes actúan por igualdad.

3. Estrategias lúdicas que utilizan los docentes en la motivación y comprensión lectora de los estudiantes.

Los datos obtenidos en cuanto a la relación del juego con el aprendizaje dentro de las clases muestran que un 12.5% de docentes utilizan juegos didácticos a veces, un 62.5% casi siempre y un 25% siempre, además, se recabaron otras opciones que detallan las estrategias lúdicas utilizadas en el proceso enseñanza aprendizaje, entre las cuales están la ubicación estratégica de niños y niñas, preguntas generadoras, música, lectura de cuentos e historietas acordes a la edad, uso de libros coloridos e ilustraciones llamativas para captar el interés por leer y la práctica diaria de la lectura.

Figura 5. Estrategias lúdicas para la motivación y comprensión



Según Correa y Londoño (2017) las estrategias lúdicas permiten mejorar el proceso de la lectura y escritura de una forma divertida y significativa, logrando con ello estimular los procesos mentales, haciendo más significativo el acto de enseñanza a través de la elaboración de material didáctico propio de la institución y la fabricación o representación gráfica de objetos y/o personajes de las lecturas realizadas, son estímulos muy significativos para incentivar estos procesos. Por otra parte, en la Unidad Educativa no se enfatizan en implementar durante sus clases nuevas actividades lúdicas por lo cual solo están en el mejoramiento básico de enseñanza al no ofrecer alternativas para el mejoramiento del mismo fomentando actividades como lectura en voz alta, maratón de lectura, lectura cómica, por lo que es importante atribuir a mejorar la enseñanza con la implementación de la enseñanza lúdica en la Institución.

5.-Rincón de lectura en aula de clase.

En la Unidad Educativa existe el rincón de lectura, lo que permite a los estudiantes ampliar sus conocimientos a través de la investigación y la lectura individual o guiada por los docentes.

Mayorga (2019) interpreta que el interés por leer es muy poco, la falta de tiempo y el desinterés son las razones que mayoritariamente exponen las personas que han sido objeto de observación en sus hábitos de lectura. Sin duda, es necesario inculcar el amor por la lectura desde temprana edad, además de generar un hábito necesario para ser practicado durante toda la vida. Con base al comentario del autor, se puede mencionar que en la Unidad Educativa sí existe el rincón de lectura, pero no es aprovechado en beneficio de la enseñanza, hay que considerar que hoy en día utilizan más la parte tecnológica y por ende el hábito de lectura se ha ido decayendo año tras año, por lo cual se pretende enfatizar a los docentes y estudiantes en realizar actividades lúdicas que les llamen la atención por la lectura en forma nata.

6. Organización del ambiente para desarrollar el proceso lector de sus estudiantes.

En la tabla 3 se muestra que la organización del ambiente para el desarrollo del proceso lector de los estudiantes se cumple en un 75% y se trabaja en un espacio adecuado, el 25% restante de docentes manifiestan que siempre organizan el ambiente para la enseñanza de lengua y literatura.

Tabla 3.

Organización del ambiente para el desarrollo del proceso lector

ITEM	CANT.	%
SI	6	75
NO	2	25
TOTAL	8	100

Menciona Trimino (2016) que la manera de organizar un ambiente para desarrollar el proceso lector es con el debate de libros, mesas redondas y simposios literarios, también es pertinente facilitar la elaboración de sistematizaciones y fundamentaciones teóricas, así como la elaboración de artículos como parte del contenido de las asignaturas. En base a esto es

necesario adecuar los lugares para el desarrollo de la lectura con el fin que sea armoniosa para los estudiantes y puedan entender con mayor facilidad, enfatizando estas técnicas por parte de los docentes.

7.- Recursos lúdicos que utilizan los docentes para la actividad de lectura

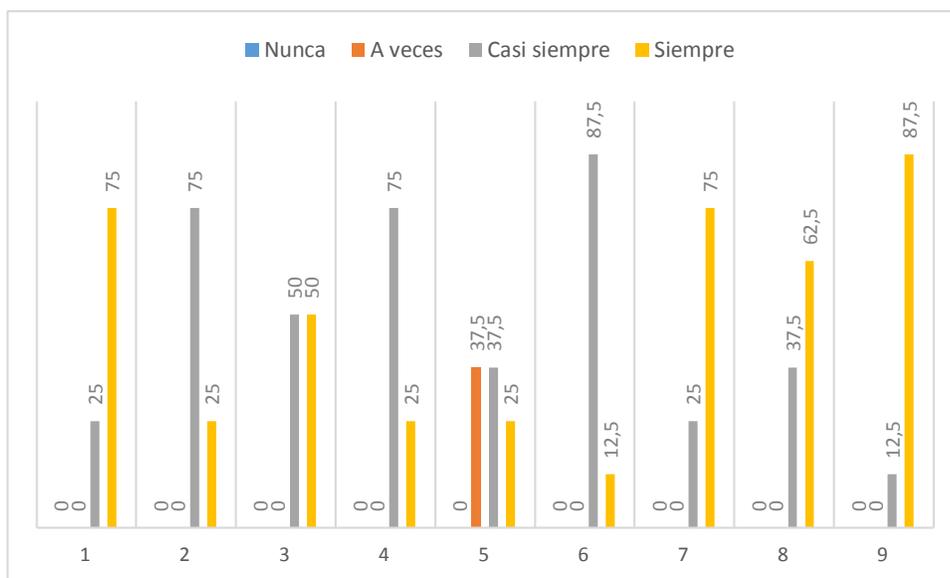
Los docentes manifiestan en un 75% que sí propician actividades lúdicas en las clases de lectura, actividades como el uso de material didáctico llamativo, lectura dinámica y uso de sonidos al hablar.

Rivas (2016) menciona que, para mejorar el trabajo en el aula es necesaria la actualización y acompañamiento a los docentes con el fin que se pueda trabajar la metodología de recursos lúdicos y contribuir a convertir el aprendizaje en un momento creativo, dinámico y divertido. En la Unidad Educativa los docentes en su totalidad no aplican nuevas técnicas o métodos de enseñanza que ayuden a mejorar el aprendizaje de sus alumnos, por lo cual con esta investigación se pretende buscar nuevas alternativas de enseñanza.

8.- El contenido y las estrategias lúdicas para la enseñanza de la Lengua y Literatura

En cuanto a la organización del contenido y las estrategias lúdicas para la enseñanza de lengua y literatura un 75% de docentes manifiestan que siempre trabajan en un espacio adecuado para la enseñanza de lengua y literatura y un 50% manifiestan que lo hacen casi siempre, para dicha organización elaboran tarjetas para que los estudiantes practiquen y después puedan identificar las letras. El 75% de docentes casi siempre juega con los niños a identificar las letras en diferentes lugares, mientras un 37.5% siempre realiza dramatizaciones de cuentos con sus personajes favoritos, además que el 87.5% casi siempre organiza adecuadamente equipos de trabajo con lecturas grupales o individuales y siempre la docente celebra cuando su estudiante logra identificar las letras y corrige sutilmente errores conceptuales oportunamente.

Figura 6. Organización del contenido de estrategias lúdicas

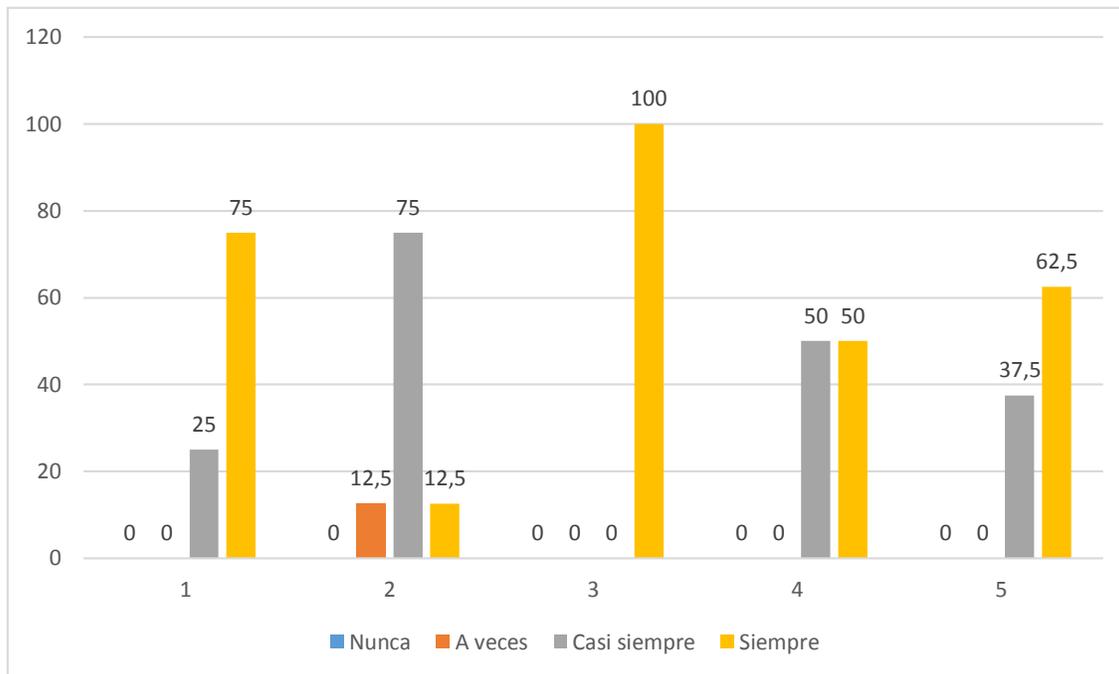


Como se muestra en la figura 6, los docentes tienen una buena organización de las estrategias lúdicas, en este sentido Rivas (2016) especifica cómo la organización de la parte lúdica en la rutina del aprendizaje de cuatro paredes, hojas y crayones, por un entorno motivador de placer y autonomía, es importante para que el niño pueda tener sus propias y directas experiencias, en las que toma espacios para su adecuado desarrollo y para sus propias inclinaciones. Hay que acotar que se busca ampliar estrategias lúdicas para la enseñanza, salir de lo cotidiano para que los estudiantes se motiven en el aprendizaje haciendo el uso de materiales que disponga en el lugar y expanda su creatividad y habilidades en el desarrollo intelectual del alumno y de quienes lo rodeen.

9.- Proceso de construcción del conocimiento en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes del segundo año de Básica.

La figura 7 refleja que un 75% de docentes siempre guía las actividades desde la parte lúdica hasta la construcción de conocimientos literarios, mientras que un 12.5% siempre realiza un cierre o reflexión metacognitiva, además, el 100% de docentes impulsan el uso de las TIC para el aprendizaje y el apoyo con canciones, juegos lúdicos para la lectura y utilizan habilidades de comunicación lúdicas en el área de la lengua y literatura.

Figura 7. Apoyo del proceso de construcción del Conocimiento



Según Rivas (2016) la motivación es una de las principales emociones que el docente debe manejar dentro de su labor, el trabajo dinámico y el clima afectivo en la clase son los aspectos importantes que se deben tomar en cuenta para llevar a cabo la intervención educativa, pues así se hace posible un aprendizaje motivacional que permite conseguir nuevas formas de actuación, para despertar la motivación y el interés de los alumnos. De acuerdo con la información obtenida (figura 7) se evidencia que en la Unidad Educativa los docentes no le dan una importancia relevante a la aplicación de nuevos métodos de aprendizaje, por lo que se busca la implementación de nuevo material de apoyo y orientar en la implementación de metodología lúdica en su proceso de enseñanza.

Fase 2. Percepción de los docentes de segundo año de Educación General Básica en la utilización de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura del segundo año Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa.

La escasez de recursos didácticos innovadores en el área de lengua y literatura y la falta de capacitación docente son factores determinantes que condicionan el bajo rendimiento escolar y la desmotivación por la lectura en los estudiantes.

1. Estrategias lúdicas que los docentes de la asignatura de Lengua y Literatura del segundo año Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa utilizan con sus estudiantes.

Un 62% de los docentes casi siempre aplican las estrategias lúdicas en las clases diarias y un 38% las aplican siempre. Se debe motivar a los estudiantes para que desarrollen una buena capacidad lectora, Rivas (2016) en su trabajo hace énfasis que, en las Instituciones por cuestión de recursos económicos no ofrecen a sus estudiantes una metodología lúdica que favorezca la motivación en el aprendizaje, es por ello que se hace necesario trabajar de forma interactiva con los estudiantes, a través de la implementación de metodología lúdica que contribuya al trabajo docente en el aula, por tal razón en esta institución se pretende desarrollar nuevas estrategias lúdicas conjuntamente con los docentes, para el beneficio de los estudiantes, buscar alternativas para adquirir los recursos que faciliten la aceptación y compromiso por la lectura en los estudiantes.

2. Principales estrategias lúdicas los docentes utilizarían para enseñar en el área de Lengua y Literatura a sus estudiantes.

En cuanto a las principales estrategias lúdicas que los docentes utilizarían para enseñar en el área de lengua y literatura a sus estudiantes se mencionó que es fundamental el uso de material didáctico adecuado, felicitar por a sus méritos a los estudiantes, jugar o realizar actividades recreacionales y leer de forma adecuada realizando sonidos cuando se crea conveniente. En este sentido Rivas (2016) señala que se instruye a través de una amplia gama de juegos que favorecen el sentido educativo y que guían el momento didáctico para saber cuándo, cómo y porqué utilizarlos, plantea también objetivos que refuerzan el aprendizaje. De modo que el docente puede incrementar los juegos por medio de su experiencia para atender las características, necesidades de los estudiantes, y en este sentido promover la metodología que, a través del juego, pone de manifiesto una de las expresiones más importantes de la infancia y de todo ser humano.

3. Logro de aprendizaje en los estudiantes en el área de Lengua y Literatura con las estrategias lúdicas.

Los docentes enfatizan que el uso de nuevos modelos de enseñanza propiciaría mejores logros de aprendizaje en los estudiantes, ya que para llegar a la excelencia educativa es necesario garantizar que todos los estudiantes aprendan de una u otra forma y para ello las estrategias lúdicas son consideradas las más pertinentes para los estudiantes en los primeros años de escolaridad.

Sobre este tema Rivas (2016) dice que la metodología lúdica es la más adecuada para los más pequeños de la escuela, e incita a los docentes para que aprovechen este gran recurso educativo, para que puedan aplicarlo con sus alumnos en todos los niveles y en todos los contenidos escolares, para traer consigo cambios importantes de lo que debe ser el proceso educativo, para poder instruir con deleite, con una educación activa y participativa en donde los estudiantes dejen de ser objetos de educación y pasen a ser protagonistas de su propio aprendizaje, es decir que gocen del momento educativo.

4.- Principales recursos lúdicos con los que cuenta en la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa para la enseñanza de la Lengua y Literatura

Los recursos lúdicos en la Unidad Educativa son escasos por lo cual los docentes hacen uso de lo que tienen y no pueden ejecutar correctamente las estrategias lúdicas en clases, por tal razón es necesario incentivar a los maestros a buscar nuevas alternativas para la adquisición de nuevos recursos y así mejorar las enseñanzas. Rivas (2016) menciona que unas de las estrategias para mejorar la educación es entregar al docente una guía que contenga juegos y actividades que orienten la actividad lúdica, para favorecer el proceso educativo y acompañar a los docentes en la aplicación de la metodología lúdica y en el uso adecuado del manual, pero esto no es considerado por los docentes de esta institución pues priorizan los recursos que se detallan en la tabla 4.

Tabla 4.

Principales Recursos Lúdicos

Nº	Descripción
1	Proyector
2	Títeres
3	Papelógrafos

5. Conocer sobre otro método lúdico para lograr aprendizajes significativos en el área de Lengua y Literatura en sus estudiantes.

En la unidad Educativa, al 100% de docentes les gustaría conocer sobre más estrategias lúdicas para lograr aprendizajes significativos en el área de lengua y literatura, por lo tanto, los docentes deben considerar en mejorar día a día su labor pedagógica, ya que dentro del trabajo docente esta la aplicación de la metodología lúdica como una estrategia para la educación participativa, pues esta prepara al estudiante para la vida y desarrolla conocimientos, actitudes y destrezas.

Menciona Rivas (2016) que en el proceso de enseñanza aprendizaje la motivación juega un papel importante en la actuación del individuo, al igual que en todas las esferas de actuación del hombre. La motivación ayuda al logro de los objetivos de dicho proceso. Los alumnos realizan una u otra actividad satisfactoriamente si el nivel de motivación hacia la misma es adecuado.

6. Creación de nuevas estrategias lúdicas y estrategias pedagógicas que contribuyan a la formación y fortalecimiento de hábitos de lectura de sus estudiantes.

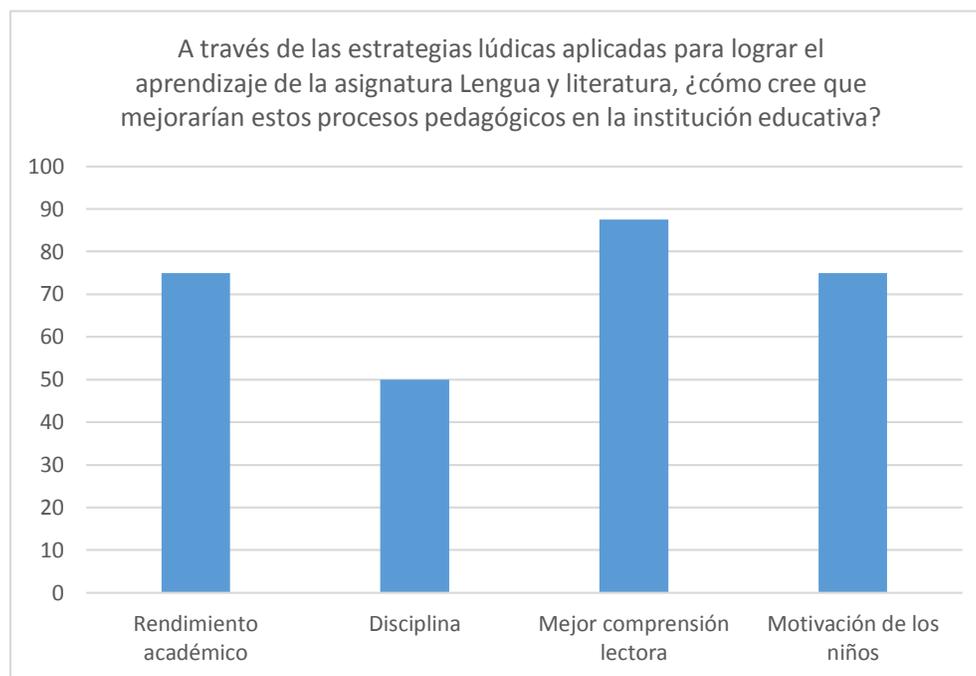
Según los datos obtenidos se considera necesario la orientación sobre nuevas estrategias lúdicas y estrategias pedagógicas que contribuyan a la formación y fortalecimiento de hábitos de lectura de los estudiantes, en concordancia a estos resultados la se desarrolla la presente investigación, pues se pretende buscar nuevos métodos de enseñanza e implementar la motivación a través de un proceso interactivo, socializador y dinámico en donde los docentes ganen campo de esfuerzo e interés de los alumnos.

Menciona Rivas (2016) que es importante la implementación de metodologías lúdicas que motiven el aprendizaje a través del momento espontáneo que produce el juego, por lo tanto, esta investigación también facilitará al docente mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje con estrategias acordes a los intereses de los niños y a su forma natural de aprender.

7. Lograr el aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura, para mejorar estos procesos pedagógicos en la institución educativa a través de la aplicación de las estrategias lúdicas.

Los docentes sostienen que a través de la aplicación de estrategias lúdicas en la enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y literatura se mejoraría en los siguientes aspectos: el rendimiento académico, la disciplina del estudiante, la ortografía y la comprensión lectora, permitiendo reforzar las habilidades de escritura, habla y razonamiento y así se podría formar alumnos más activos. En este sentido Rivas (2016) sostiene que la lúdica se convierte en una herramienta importante, la cual contribuye en gran medida a la maduración psicomotriz, facilita el desarrollo afectivo y es un vehículo fundamental para la socialización de los niños. Por eso, el juego se convierte en uno de los medios más poderosos que tienen los niños para aprender nuevas habilidades y conceptos a través de su propia experiencia como se detalla en la figura 8.

Figura 8. *Mejora de procesos de la Institución Educativa*



8.- Aprender más sobre estrategias lúdicas para compartir con sus estudiantes

De los docentes encuestados, el 100% coinciden en que les gustaría aprender más sobre estrategias lúdicas. Si bien es cierto, hay la necesidad de que los docentes se sigan instruyendo para impartir las clases de manera excelente y así logren alcanzar los objetivos educativos en donde los estudiantes desarrollen importantes destrezas como lo es la comprensión lectora. Rivas (2016) menciona que es importante enriquecer la parte pedagógica mediante un espacio dinámico que propicia lo significativo de aquello que se aprende al combinar la participación, la colectividad, la comunicación, el entretenimiento, la creatividad, la competición, el trabajo cooperativo, el análisis, la reflexión, el uso positivo del tiempo y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales, y el resultado es un proceso de enseñanza y aprendizaje efectivo.

9.- Consideración que a través de estas estrategias los estudiantes se interesarán más por aprender esta materia.

Un 75% de los docentes considera que a través de estrategias lúdicas los estudiantes se interesarían más en aprender los conocimientos de la asignatura de Lengua y Literatura,

mientras el 25% no considera que se logre que los alumnos se interesen por la materia. Los niños aprenden a través del juego, por lo tanto, es necesario utilizar herramientas o formas distintas de enseñanza que se relacionen con los intereses de los estudiantes, ya que esto hace que el alumno ponga mayor empatía en dicha asignatura y en cuanto a la comprensión lectora se podría motivar a los estudiantes con la utilización de sonidos al momento de leer, utilizar personajes cómicos, juegos de palabras, realizar debates dentro de clases, estas son estrategias que contribuyen a que el estudiante mantenga el interés. Rivas, (2016) considera que el juego propicia un aprendizaje significativo, porque brinda participación, flexibilidad y contextualización donde el niño y la niña tienen directamente sus propias experiencias.

10.- Con la ejecución de actividades lúdicas se desarrolla mejor la lectura en los estudiantes.

Para los docentes encuestados la ejecución de actividades lúdicas es necesaria para motivar el aprendizaje del niño, por el contrario, las rutinas tradicionales oscurecen la imaginación y el goce del conocimiento. Por eso es recomendable cambiar la rutina del aprendizaje de cuatro paredes, hojas y crayones, por un entorno motivador de placer y autonomía, incrementando actividades lúdicas que eviten el desinterés del estudiante por la asignatura.

Considerando que los estudiantes son el centro de la enseñanza aprendizaje es pertinente recabar sus opiniones en cuanto a las estrategias lúdicas, opiniones que se obtienen gracias a la aplicación de una encuesta cuyos resultados se detallan a continuación.

Las estrategias lúdicas en el área de Lengua y Literatura según la opinión de los estudiantes

De acuerdo con las encuestas realizadas a los estudiantes de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa, sobre las estrategias lúdicas en el área de lengua y literatura se obtuvo los siguientes resultados:

1. Información sobre qué son estrategias lúdicas.

El 83% de estudiantes mencionaron que sí saben lo que son las estrategias lúdicas y un 17% desconocen del tema, pero es necesario considerar que los aportes de Rivas (2016) quien manifiesta que los estudiantes no cuentan con el conocimiento necesario de estrategias lúdicas, ya que en la actualidad el medio tecnológico a invadido ciertos aspectos en la enseñanza, en donde no les prestan atención a clases y sus actividades son estar en la utilización de medios electrónicos y por ende se ve reflejado en su comportamiento y desarrollo académico. En este sentido es importante fomentar en los estudiantes una correcta conceptualización sobre la lúdica en la educación, pues no debe ser vista como solo un juego, sino que también hay que rescatar los objetivos educativos.

2. Los docentes fomentan el trabajo en equipo.

Un 60 % de los estudiantes mencionan que sus docentes fomentan el trabajo en equipo mientras un 40% indican que no, debido a estas circunstancias es necesario recalcar que los docentes se han vuelto monólogos en la enseñanza y no buscan alternativas para que sus clases sean llamativas y busquen la atención de los alumnos, es por ello que se evidencia la necesidad de capacitar en este tema a los docentes.

Según Rivas (2016) existe un nivel desfavorable en cuanto a fomentar el trabajo en equipo y en cuanto a educación se trata, razón por la cual se pretende mejorar el círculo educativo para favorecer el aprendizaje a través del uso de una metodología lúdica que favorezca el proceso de enseñanza aprendizaje.

3. Aporte de la lectura y escritura al desarrollo del conocimiento.

Un 33% de estudiantes indica que casi siempre la lectura y la escritura aportan al desarrollo del conocimiento y el 67% sostienen que la lecto-escritura aporta siempre para su aprendizaje. Rescatando la importancia que la mayoría de los niños le dan a la lectura y la escritura, es pertinente conocer más estrategias lúdicas que permitan desarrollar estos procesos de manera placentera para el estudiante, de tal manera que se conserve ese valor que los estudiantes le dan a las destrezas de leer y escribir. En este sentido Rivas (2016)

menciona que utilizar la lúdica es de suma importancia, ya que es fundamental para el desarrollo armónico humano, no se trata de un ciencia, de una moda ni de algo extraordinario, sino que la lúdica en su calidad de motivación es una actitud, o más bien una predisposición del ser frente a la vida y a la cotidianidad.

4. Anécdotas o cuentos.

Como se muestra en la tabla 5 un 27% los estudiantes mencionan que en su casa sus padres o abuelitos nunca conversan de sus anécdotas o cuentos, el 50% mencionan que a veces, un 13% mencionan que casi siempre y un 10% dicen que siempre, en este sentido se debe considerar que en la actualidad los alumnos pasan solos en sus domicilios, lo que afecta la comunicación con su familia por lo que se les dificulta entablar alguna conversación, es por ello que es fundamental que los padres de familia conozcan la importancia de las estrategias lúdicas para que aprovechen sus beneficios y las puedan utilizar en el hogar, todo esto con el objetivo de mejorar las habilidades comunicativas de los niños.

Tabla 5.

Utilización de anécdotas o cuentos

FRECUENCIA	CANT.	%
Nunca	8	26,67
A veces	15	50
Casi siempre	4	13,33
Siempre	3	10

La comunicación recuerda a todos que nadie puede vivir solo y aislado porque al hacerlo estaría aislándose del mundo y también desconociendo la presencia de los otros. Es preciso reconocer que la existencia de cada uno de nosotros exige la presencia y la compañía de los otros. De suerte que vivimos juntos para comunicarnos, para compartir la existencia, las expectativas, los deseos, las alegrías y también los problemas y los sufrimientos (Educacion, 2019).

5. Fomento de la lectura en la escuela.

Sobre la promoción de la lectura en la escuela los estudiantes mencionaron en un 49% que sus profesores sí lo realizan y un 51% manifiestan que no lo hacen. Es necesario destacar que muchos alumnos leen por obligación, ya que no han adquirido la vocación para realizarlo de forma voluntaria, es por ello que se ve necesario en clases fomentar estos valores por la literatura con estrategias lúdicas.

Rivas (2016) concluye que la metodología lúdica es un instrumento educativo que influye positivamente en los alumnos, puesto que a través de esta metodología los alumnos muestran gran interés por el proceso de aprendizaje.

6. Lectura en casa.

Se logra identificar el poco interés que prestan tanto padres como estudiantes al no fomentar la lectura o el estudio en casa, el problema es que se dedican al ocio y la distracción en aparatos tecnológicos y solo la ponen en práctica en los casos que se muestran en la figura 9.

Rivas (2016) sostiene que las estrategias lúdicas influyen positivamente en el gusto por acudir a clases, por participar y por ser protagonista del proceso educativo, para ello es necesario brindar aprendizajes apegados a la realidad del mundo que le rodea, a través de hechos y experiencias propias. Es preciso no olvidar que se deben reconocer esfuerzos e incitar mejoras, significa entonces que esto va a tener un efecto positivo sobre la motivación de cada uno de los estudiantes. Por consiguiente, es necesario que los maestros analicen las pautas específicas de actuación docente y el trabajo en casa.

Figura 9. Estudio o lectura en casa



7. Clases de Lengua y Literatura.

Los estudiantes mencionan que un 87% les gustaría que sus clases de lengua y literatura sea más dinámicas para mejorar su aprendizaje y un 13% mencionan que está bien la metodología en la actualidad.

Lo que los alumnos buscan es que sus clases de lengua y literatura sean más fáciles y divertidas, sin necesidad de hacer tedioso el aprendizaje, que las clases permitan la comunicación, interacción, diversión, en conclusión, sentirse bien psicológicamente en el aula sin temor alguno a represarías en notas, en concordancia a esto, Rivas (2016) manifiesta que la manera de implementar la armonía en las clases es la actividad lúdica, pues es favorable para potenciar la autoconfianza y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. Todas las actividades culturales se han desarrollado de forma natural, espontánea y como parte importante del proceso de enseñanza aprendizaje.

8. Dinámicas, dramatizaciones y juegos lúdicos en clase para comprender mejor la asignatura.

Las actividades lúdicas según los estudiantes las realizan de vez en cuando, esto debido a que los docentes muchas veces priorizan el cumplimiento a sus cronogramas y mas no la comodidad del estudiante al aprender, por lo cual se pretende implementar las

estrategias lúdicas para un mejor aprendizaje.

Tabla 6.

Dinámicas, dramatizaciones y juegos lúdicos

FRECUENCIA	CANT.	%
SI	24	80
NO	6	20

Según Rivas (2016) la lúdica hace que el docente analice y reflexione sobre su manera de enseñar y crea en él la necesidad de enseñar de manera atractiva, con actividades en la que los estudiantes se sientan con libertad de acción a través del goce que dicha metodología brinda, de este modo permite satisfacer la curiosidad, explorar al y experimentar.

9. Materiales necesarios para el manejo de la clase.

El 90% de estudiantes indican que sus docentes cuentan con los materiales necesarios para impartir sus clases y un 10% menciona que les hace falta algunas cosas, es por ello que se busca la creatividad de los docente y estudiantes en buscar alternativas para el desarrollo de las clases de lengua y literatura. Actualmente se puede utilizar materiales de reciclaje o buscar un área verde, ya que no es necesario permanecer en un aula de cuatro paredes que no ayuda a que el estudiante se encuentre relajado en clases.

Según Rivas (2016) existe un nivel desfavorable en cuanto a educación se trata por cuestión de recursos, razón por la cual se pretende mejorar el círculo educativo para favorecer el aprendizaje a través del uso de una metodología lúdica que favorezca el proceso de enseñanza aprendizaje, por lo tanto, los docentes deben considerar en mejorar día a día su labor pedagógica, dentro de este trabajo docente esta la aplicación de la metodología lúdica.

10. Gusto por la Lengua y Literatura.

Los estudiantes en un 87% se sienten a gusto y aprenden la materia de lengua y

literatura con los distintos métodos y estrategias utilizadas por su docente y el 13% de estudiantes no sienten gusto por aprender esta asignatura, les gustaría que sus clases sean más participativas y llamativas lo que se busca hoy en día a pesar de la baja de recursos que dispone la institución.

Rivas (2016) sostiene que es difícil que a los alumnos llegue a gustarle una materia, por ello es necesario propiciar el interés de los estudiantes y es necesario que los docentes se involucren en la aplicación de la metodología lúdica para mejorar el trabajo dentro de las aulas e indagar acerca de las nuevas tendencias educativas y estar actualizados en la aplicación de las distintas metodologías que promueven una educación activa y divertida.

A partir de los resultados de las fases 1 y 2 se considera pertinente la elaboración de un programa virtual de capacitación docente, con la finalidad de contribuir en el mejoramiento de la comprensión lectora, pues la lectura es un bloque fundamental de segundo año de básica, se considera pertinente realizar la capacitación a través de la aplicación de recursos y estrategias didácticas lúdicas que promuevan el interés y motivación en los estudiantes, de tal manera que se mejore el aprendizaje de este bloque del área de Lengua y Literatura en los estudiantes del segundo año Educación General Básica.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

Título

Estrategias lúdicas para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de segundo año de Educación General Básica.

Presentación

Esta capacitación va dirigida a los docentes de segundo año de Educación General Básica, la cual les permitirá aplicar estrategias lúdicas para el mejoramiento de la comprensión lectora, pues es un eje fundamental para fortalecer los hábitos de lectura de los estudiantes y contribuir en la formación de individuos competentes y con habilidades lectoras indispensables para adquirir los conocimientos de las otras áreas de estudio.

La motivación es parte fundamental del aprendizaje y en el caso de los niños el juego es la manera natural de aprender, por lo tanto, la lúdica se convierte en una estrategia pertinente para la motivación del aprendizaje. Este programa de capacitación está construido con recursos potencialmente significativos para orientar al docente a mejorar su labor pedagógica al momento de abordar la comprensión lectora, pues contarán con estrategias aptas para el desarrollo de una enseñanza-aprendizaje motivante.

El programa de capacitación “Estrategias lúdicas para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de segundo año de Educación General Básica” brinda al docente una variedad de estrategias lúdicas enfocadas al mejoramiento de la comprensión lectora en los niños de segundo año, quienes inician el proceso lector y por lo tanto requieren un aprendizaje apegado a sus características en donde el uso de estrategias que les generen placer, diversión, entretenimiento, son claves para motivar su gusto y por ende comprensión lectora. Es así que se propone capacitar a los docentes en el uso de pictogramas, juegos, cuentos, rimas y lecturas cortas como estrategias acordes a la edad e intereses de los estudiantes.

Las estrategias están estructuradas de la siguiente manera:

- **Título:** Corresponde al nombre de la estrategia lúdica
- **Objetivo:** Se relaciona directamente con las finalidades del programa de capacitación y su influencia en la motivación para la comprensión lectora y guía el proceso de capacitación.
- **Actividades:** Se propone iniciar con una reflexión sobre la relevancia de la comprensión lectora como medio para acceder al mundo del conocimiento, a continuación se presenta un resumen claro y conciso de los fundamentos teóricos de la estrategia, para quienes desean ampliar el conocimiento en torno a cada estrategia se propone la actividad “más información” en donde se proponen documentos que ampliarán la fundamentación teórica, luego se encuentra la sección de aplicación en donde se presentan posibles mecanismos para guiar al docente a aplicar las estrategias, posteriormente se proponen más recursos con el fin de que el docente conozca y adquiera más opciones en torno a la estrategia para aplicarlas en la enseñanza de sus estudiantes, aprovechando las bondades de la tecnología, la cual hoy en día es parte fundamental del sistema educativo.
- **Evaluación:** Se plantean actividades para valorar el grado de comprensión del docente, es decir, llegar a la aplicación de los aprendizajes que ha obtenido en el programa de capacitación. Las actividades realizadas por el docente serán recibidas en un correo de la creadora de esta capacitación, quien agradecerá la participación, rescatará los aspectos positivos de los trabajos y comentarios recibidos y de ser necesario retroalimentará con sugerencias constructivas para garantizar la comprensión y satisfacción del docente en torno a esta temática.

Fundamentación

- **Fundamentación curricular**

La propuesta va en directa concordancia con el Currículo Nacional vigente, en donde el área de Lengua y Literatura presenta el bloque de lectura en donde se sostiene que “El principal propósito de este bloque es formar personas usuarias de la lectura que la disfruten y la practiquen de manera autónoma. Enfrenta su enseñanza desde dos aspectos: la comprensión de textos y el uso de recursos” (Educación, 2016, p. 196). En este sentido, el programa de capacitación se ve fundamentado en tales principios pues la lúdica busca fomentar ese disfrute y práctica voluntaria de la lectura y se convertirá en una estrategia que

ayude a lograr la comprensión lectora desde tempranas edades.

- **Fundamentación pedagógica**

En el plano pedagógico la Teoría del aprendizaje socio cultural de Lev Vygotsky se convierte en uno de los principales fundamentos de esta propuesta, pues el lenguaje se convierte en el recurso indispensable para la interacción y adquisición de saberes, el lenguaje es la herramienta por excelencia para propiciar el aprendizaje. Chaves S., (2001) En este sentido, este programa de capacitación propicia el intercambio de conocimientos con los docentes estableciendo herramientas y recursos que permiten establecer la comunicación ya sea con videos y audios (lenguaje oral) o con documentación (lenguaje escrito).

También la propuesta se fundamenta en la teoría del cognitivismo, que asume que la mente interpreta, procesa y almacena la información en la memoria, se interesa por la forma en que la mente humana piensa y aprende, donde el individuo es un agente activo en el proceso de aprendizaje, construyendo y adaptando esquemas mentales. Brunner (2015) afirma que el aprendizaje ocurre por descubrimiento, aprendizaje por descubrimiento donde el sujeto descubre conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su proceso cognitivo.

El aprendizaje consiste esencialmente en la categorización (que ocurre para simplificar la interacción con la realidad y facilitar la acción). La categorización está estrechamente relacionada con procesos como la selección de información, la generación de propuestas, la simplificación, la toma de decisiones y la construcción y verificación de hipótesis. El alumno interactúa con la realidad organizando los insumos de acuerdo con sus propias categorías, posiblemente creando nuevas o modificando las preexistentes. Las categorías determinan conceptos diferentes, por lo que el aprendizaje es un proceso activo de asociación y construcción (Valdez, 2012).

Marco Legal

La presente propuesta se encuentra fundamentada principalmente bajo el siguiente marco legal, en el cual, el artículo 3 de la Constitución de la República del Ecuador se reconoce lo siguiente:

Art. 3.- Son deberes primordiales del Estado:

1. Garantizar sin ninguna discriminación el goce de cada uno de los derechos

que se encuentran en la conclusiones e instituciones de tipo internacional, siendo fundamental la educación, salud, alimentación, seguridad social y agua a cada uno de sus habitantes.

2. Garantizar y defender la soberanía en la nación.
3. Fortalecer la unidad nacional en la diversidad (Artículo 3)

Así mismo, en base a que el artículo 26 de la Carta Magna se reconoce a la educación como derecho de las personas a lo largo de su vida:

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

Además, con base a los incisos a, d, g, h, t, u del artículo 3 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural:

Art. 3.- Fines de la educación. - Son fines de la educación:

a. El desarrollo pleno de la personalidad de las y los estudiantes, que contribuya a lograr el conocimiento y ejercicio de sus derechos, el cumplimiento de sus obligaciones, el desarrollo de una cultura de paz entre los pueblos y de no violencia entre las personas, y una convivencia social intercultural, plurinacional, democrática y solidaria;

d. El desarrollo de capacidades de análisis y conciencia crítica para que las personas se inserten en el mundo como sujetos activos con vocación transformadora y de construcción de una sociedad justa, equitativa y libre;

g. La contribución al desarrollo integral, autónomo, sostenible e independiente de las personas para garantizar la plena realización individual, y la realización colectiva que permita en el marco del Buen Vivir o Sumak Kawsay;

h. La consideración de la persona humana como centro de la educación y la

garantía de su desarrollo integral, en el marco del respeto a los derechos educativos de la familia, la democracia y la naturaleza;

t. La promoción del desarrollo científico y tecnológico; y,

u. La proyección de enlaces críticos y conexiones articuladas y analíticas con el conocimiento mundial para una correcta y positiva inserción en los procesos planetarios de creación y utilización de saberes (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2011).

Objetivo de la propuesta

Diseñar un programa de capacitación docente para el fortalecimiento de los hábitos de lectura en el área de Lengua y Literatura a través de recursos y orientaciones pertinentes para un aprendizaje entretenido y placentero en los estudiantes del segundo año Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa.

Justificación

La presente propuesta se centra en la capacitación docente sobre estrategias lúdicas que permitan el mejoramiento de la comprensión lectora en los estudiantes del segundo año Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa, ya que se requiere que el estudiante interactúe en el aula de clases de forma creativa y colaborativa para mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Esta propuesta promueve el uso de estrategias lúdicas en actividades dentro del aula de clases, para incentivar el aprendizaje del estudiante, y facilitar el dominio de técnicas necesarias para el área de lengua y literatura, que involucre, motive y anime a los estudiantes mediante la adaptación e inclusión de elementos de juego en el aula, de esta manera, el proceso de aprendizaje se vuelve atractivo y alentador.

Las clases lúdicas son fundamentales para que los estudiantes, puedan desarrollar mejor sus capacidades intereses y voluntad, ampliar los conocimientos relacionándose con todos los compañeros, desarrollando actitudes y destrezas adquiriendo seguridad e independencia, reconociendo la necesidad de asumir una actitud ética y reconocerla como el conjunto de normas de comportamiento y responsabilidad, valores de solidaridad y respecto como característica constante de la relación con otros, destacando la importancia de la

interacción con los demás para el desarrollo de las actividades cotidianas.

Descripción del grupo beneficiario

Los beneficiarios de la presente propuesta son estudiantes del segundo año Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa.

Estrategias

A continuación, se establecen las estrategias en las que se capacitará al docente para su aplicación en los procesos de comprensión lectora de los estudiantes:

Estrategia 1: Pictogramas

Estrategia 2: Rimas

Estrategia 3: Cuentos

Estrategia 4: Juegos

Estrategia 5: Lecturas cortas

Desarrollo de la propuesta

Estrategias lúdicas para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de segundo año desde su manera natural de aprender.

Sitio web: <https://bit.ly/3sEkRME>

Introducción

La presente capacitación está dirigida a los docentes de segundo año de educación básica, considerando que lectura abre la puerta del mundo del conocimiento y que desde el inicio del desarrollo, los infantes se desenvuelven en entornos de lectura, ya sea con imágenes, símbolos o letras la lectura está presente en sus vidas, en tal virtud este programa orientará al docente en el uso de estrategias para mejorar la comprensión lectora desde los primeros años de escolaridad, estrategias apegadas a la manera natural de aprender de un niño de segundo año, es decir, actividades que les causen placer, diversión, entretenimiento.

¡Bienvenidos!

Tabla 7.

Estrategia 1: El mundo de los pictogramas

Sesión 1. Pictogramas



Sol solecito luna lunera
Que , que
la está en la
los cantan
la vieja se levanta
que caiga un chaparrón
con y turrón

Imágenes Educativas.com
<https://www.imageneseducativas.com/>

Objetivo: Orientar al docente en el uso de pictogramas como herramienta para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes contextualizando los cuentos, canciones, rimas y cualquier otro material que los estudiantes conozcan.

Actividades:

- ✓ **Reflexión:** Escuche el siguiente audio sobre la importancia de la comprensión lectora y responda la interrogante
<https://bit.ly/3B1cluP>



¿Cómo pueden contribuir los pictogramas en la comprensión lectora?
Ingrese su respuesta aquí: <https://ee.humanitarianresponse.info/x/sZuXtu2v>

- ✓ **Fundamentos teóricos:** Lea la información y sintetice una idea sobre la importancia de los pictogramas en la comprensión lectora

Los pictogramas son imágenes comunicativas muy específicas, y que expresan algún

mensaje que se desea transmitir, por eso es un recurso muy utilizado por adultos y maestros para darle información a los niños sobre algún concepto, objeto o alguna información concreta.

Los pictogramas son recursos que se usan para la comunicación visual. Adoptan muchas ideas u objetivos con propósitos educativos y comunicativos; los encontramos en nuestra rutina diaria y nos aportan información importante y del día a día. Por ejemplo: una señal de tráfico o la indicación de un restaurante cercano, entre otros.

Los pictogramas son físicos y tangibles, además de muy fácil obtención, ya que los mismos pueden estar siempre presentes en todo tiempo y en cualquier lugar.

El canal sensorial que se utiliza para procesar un pictograma es la vista, que finalmente, comprenderá y conservará el mensaje que se desea transmitir

Fuente: <https://bit.ly/3rsHp3u>

Escriba aquí su idea

- ✓ **Más información:** Lea el siguiente documento para despejar dudas y ampliar los conocimientos acerca de los pictogramas

<https://bit.ly/3gtW6gB>



- ✓ **Aplicación:** Aprenda formas de utilizar los pictogramas en la comprensión lectora
Pictotraductor: Es una aplicación que genera pictogramas en base a frases que son introducidas, con esta herramienta el docente puede convertir las historias, canciones y lecturas favoritas de los estudiantes en divertidos pictogramas.

<https://www.pictotraductor.com/>



- ✓ **Más recursos:** Observe la variedad de pictogramas y analice cuáles podría usar con su grupo de estudiantes de acuerdo a sus intereses y necesidades

<https://bit.ly/3L9cell>

<https://bit.ly/3sD2ub9>



<https://bit.ly/3J6gh0d>



FREE 25 Cuentos con Pictogramas en PDF gratuitos

<https://bit.ly/3Hz7fbG>



Evaluación: Se propone el uso de pictogramas para el desarrollo de la destreza: LL.2.3.5. Desarrollar estrategias cognitivas como lectura de paratextos, establecimiento del propósito de lectura, relectura, relectura selectiva y parafraseo para autorregular la comprensión de textos.

- ✓ Construya un pictograma sobre un cuento, canción, fábula de gusto de sus estudiantes y cargue su trabajo

Subir la imagen del pictograma

Tabla 8.

Estrategia 2: Me muevo con las rimas

Sesión 2. Rimas			
			
<p>Objetivo: Guiar al docente en el uso de rimas como herramienta para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes potenciando la expresión verbal y corporal en un ambiente de sana diversión.</p>			
<p>Actividades:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Reflexión: Observe el siguiente video sobre el valor de la comprensión lectora y responda la interrogante✓ https://bit.ly/3L9hbei  <p>¿Cómo pueden contribuir las rimas en la comprensión lectora de los niños de segundo año?</p> <tr><td colspan="2"><ul style="list-style-type: none">✓ Fundamentos teóricos: Lea la información y sintetice una idea sobre la importancia de las rimas en la comprensión lectora</td></tr>		<ul style="list-style-type: none">✓ Fundamentos teóricos: Lea la información y sintetice una idea sobre la importancia de las rimas en la comprensión lectora	
<ul style="list-style-type: none">✓ Fundamentos teóricos: Lea la información y sintetice una idea sobre la importancia de las rimas en la comprensión lectora			

Rojas Zuñiga (2017) manifiesta que; “Las rimas son figuras escritas con lenguaje simple. Esta misma igualdad es la que le hace ideales para reforzar la estructura sonora y la entonación de las palabras que estimula a los niños crear juegos verbales, en concordancia a esta afirmación Saavedra (2016) sostiene que las rimas contribuyen significativamente a mejorar la comprensión lectora en los niños de segundo año, pues el ritmo y la igualdad de sonidos permite captar la atención de tal manera que el nivel literal se ve muy favorecido y da paso a la realización de inferencias y formulación de criterios en torno al texto leído.

Las rimas al ser un juego de palabras se convierten en una estrategia creativa y motivadora para presentar un texto a través de la igualdad de sonidos, por tal razón es una herramienta propicia para aplicarla desde tempranas edades.

Escriba [aquí](#) su respuesta

- ✓ **Más información:** Observe el siguiente video para despejar dudas y ampliar los conocimientos acerca de las rimas
- ✓ <https://bit.ly/3rtSO35>



- ✓ **Aplicación:** Aprenda formas de aplicar rimas en la comprensión lectora
Rima y movimiento: <https://bit.ly/3sjYdJh>



Conciencia de rima: <https://bit.ly/3B3ppjj>



- ✓ **Más recursos:** Observe la variedad de aplicaciones sobre rimas y analice cuáles podría usar con su grupo de estudiantes de acuerdo a sus intereses y necesidades.

<https://bit.ly/3HwG1ma>



<https://bit.ly/3rDDOjv>

educapeques.com

Rimas. Uso de la rima en la educación

El uso de las rimas en educación. La rima es un elemento que forma parte de las estructuras literarias, básicamente de lecturas cortas, se trata de una repetición parcial o total de los sonidos...

Más

 Educapeques
173 mil seguidores

Seguir

<https://bit.ly/3HvlnD5>

Completa lo que come cada animal
La comida tiene que rimar con su nombre

manzana	quindilla		
lechuga	quisantes		
melón	sandía		

<https://bit.ly/3rrQABp>

00/10 Arrastra con el ratón cada palabra sobre la imagen correspondiente. Si has acertado, desaparecerán las dos.

					Coraje
					Feliz
					Cerro
					Garra
					Contento

Evaluación: Se propone el uso de rimas para el desarrollo de la destreza:

LL.2.3.8. Aplicar los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.

- ✓ Busque o elabore una rima para el desarrollo de la destreza propuesta, cargue su trabajo [aquí](#)

Tabla 9.

Estrategia 3: El maravilloso mundo de los cuentos

Sesión 3. Los cuentos



Objetivo: Orientar al docente en el uso de cuentos como herramienta para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes como recursos que captan el interés y estimulan la imaginación.

Actividades:

- ✓ **Reflexión:** Observe el siguiente video sobre la importancia de los cuentos para los niños y responda la interrogante
- ✓ <https://bit.ly/3IYpw2C>



¿Cómo pueden contribuir los cuentos en la comprensión lectora de los niños de segundo año?

Escriba [aquí](#) su respuesta

- ✓ **Fundamentos teóricos:** Lea la información y sintetice una idea sobre la importancia de los cuentos en la comprensión lectora

Aguilar *et al.*, (2015) sostienen que leer cuentos es una excelente estrategia para

mejorar la comprensión lectora de los niños, pues los cuentos les permiten potenciar su creatividad e imaginación, lo cual los acerca más al maravilloso mundo de la lectura, de ahí que sea tan importante la lectura de cuentos con los docentes y la familia, pues son una herramienta pertinente para fortalecer las competencias lectoras de manera divertida, sin que el niño sienta presión, sino que le resulte natural. Es importante también que el docente asuma su rol pedagógico y vaya reorientando la reflexión de los estudiantes y la exploración de los niveles literal, inferencial y crítico valorativo, los cuales garantizarán la comprensión lectora.

Escriba [aquí](#) su respuesta

- ✓ **Más información:** Lea el siguiente documento para despejar dudas y ampliar los conocimientos acerca de los cuentos y su influencia en la comprensión lectora <https://bit.ly/3uyQVUK>
- ✓ **Aplicación:** Aprenda formas de aplicar cuentos en la comprensión lectora **Educación 3.0:** <https://bit.ly/3shuCQR>

Comprensión lectora y recursos docentes



- ✓ **Más recursos:** Observe la variedad de aplicaciones sobre cuentos y analice cuáles podría usar con su grupo de estudiantes de acuerdo a sus intereses y necesidades.

<https://bit.ly/35TIIH7>

Cuentos infantiles con Pocoyo

Accede a los mejores cuentos educativos y fábulas para niños



Capercuica Roja

Los tres cerditos

Pinocho

Blancanieves

La cenicienta

<https://bit.ly/34Gdc8p>



Cuentos para dormir

Hermanos Grimm

Cuentos clásicos

<https://cuentosparadormir.com/>

**Cuentos infantiles para educar
niños alegres y con valores**

la mejor colección de cuentos cortos

... cuentos sobre los temas más variados ...



<https://bit.ly/3J8XOQE>



Evaluación: Se propone el uso de cuentos para el desarrollo de la destreza:

LL.2.3.6. Construir criterios, opiniones y emitir juicios sobre el contenido de un texto al distinguir realidad y ficción, hechos, datos y opiniones

- ✓ Proponga una actividad para la evaluación de esa destreza y cargue su documento [aquí](#)

Tabla 10.

Estrategia 4: Leer es jugar

Sesión 3. Juegos	
	
<p>Objetivo: Orientar al docente en el uso de juegos como la forma natural de aprender y mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de segundo año.</p>	
<p>Actividades:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Reflexión: Observe el siguiente video sobre la importancia del juego como herramienta de aprendizaje y responda la interrogante✓ https://bit.ly/3gLMgXw <div style="text-align: center;"></div> <p style="text-align: center;">¿Cómo podría contribuir el juego en la comprensión lectora de los estudiantes?</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 60%;"><p>Escriba aquí su respuesta</p></div> <ul style="list-style-type: none">✓ Fundamentos teóricos: Lea la información y sintetice una idea sobre la importancia del juego para la comprensión lectora <p>Para Morales (2006) el juego propicia el desarrollo de un aprendizaje por placer, por lo tanto, es una herramienta idónea para que los estudiantes desarrollen habilidades de comprensión lectora, entonces los docentes pueden aprovechar los beneficios del juego</p>	

en el desarrollo de potencialidades de maduración y de personalidad. Una adecuada comprensión lectora permitirá a los estudiantes moverse con autonomía en el entorno alfabetizado en el se desenvuelven, sin olvidar que la comprensión lectora garantiza la adquisición de nuevos saberes, por lo tanto, se debe gestionar desde la manera natural de aprender de los estudiantes, es decir, mediante el juego.

Escriba [aquí](#) su respuesta

- ✓ **Más información:** Lea el siguiente artículo para despejar dudas y ampliar los conocimientos en cuanto al juego en el mejoramiento de la lectura <https://bit.ly/3sEE7tw>
- ✓ **Aplicación:** Conozca diferentes juegos que puede utilizar con sus estudiantes para mejorar la comprensión lectora <https://bit.ly/3HQga93>



- ✓ **Más recursos:** Observe la variedad de juegos para motivar la lectura y analice cuáles podría usar con su grupo de estudiantes de acuerdo a sus intereses y necesidades.

<https://bit.ly/3HSzzG7>

<https://bit.ly/3GJMHMp>



Juego de comprensión lectora

Ej



<https://bit.ly/3BjnUxE>



<https://bit.ly/3Bp3Nym>



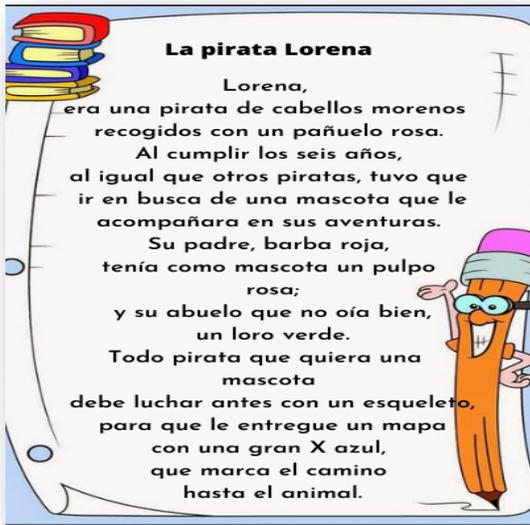
Evaluación: Se propone el uso de lecturas cortas para el desarrollo de la destreza:

LL.2.5.2. Escuchar y leer diversos géneros literarios (privilegiando textos ecuatorianos, populares y de autor), para desarrollar preferencia en el gusto literario y generar autonomía en la lectura.

- ✓ Explique cómo implementaría un juego para el desarrollo de esta destreza y cargue su trabajo [aquí](#)

Tabla 11.

Estrategia 5: El hábito lector, la mejor diversión

Sesión 3. Lecturas cortas	
 <p>La pirata Lorena</p> <p>Lorena, era una pirata de cabellos morenos recogidos con un pañuelo rosa. Al cumplir los seis años, al igual que otros piratas, tuvo que ir en busca de una mascota que le acompañara en sus aventuras. Su padre, barba roja, tenía como mascota un pulpo rosa; y su abuelo que no oía bien, un loro verde. Todo pirata que quiera una mascota debe luchar antes con un esqueleto, para que le entregue un mapa con una gran X azul, que marca el camino hasta el animal.</p>	
<p>Objetivo: Guiar al docente en la implementación de lecturas cortas como herramienta para mejorar la comprensión lectora a través de textos acordes a los intereses de los estudiantes de tal manera que resulte una actividad motivadora para el aprendizaje.</p>	
<p>Actividades:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Reflexión: Observe el siguiente video sobre los aspectos positivos del hábito lector y responda la interrogante✓ https://bit.ly/3LAJn9Y  <p>¿Qué características deben tener las lecturas para que sean motivadoras y comprendidas por los estudiantes de segundo año?</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;">Escriba aquí su respuesta</div> <ul style="list-style-type: none">✓ Fundamentos teóricos: Lea la información y sintetice una idea sobre la importancia	

de la motivación del hábito lector

En la Guía de metodológica para desarrollar el gusto por la lectura se sostiene: “el concepto de lectura como una competencia sociocultural gracias a la cual, el lector, conforme lee, otorga sentido al texto según sus conocimientos y experiencias sociales y culturales” (Educación, 2019). En este sentido las lecturas para segundo año deben ir de acuerdo con los conocimientos de los estudiantes, quienes prácticamente inician su vida académica y requieren información precisa y motivadora, de tal manera que la lectura resulte agradable y significativa, porque además debe relacionarse con la realidad del educando, por tal razón las lecturas en segundo año deben ser cortas y contextualizadas a la realidad e intereses de los estudiantes.

Escriba [aquí](#) su respuesta

- ✓ **Más información:** Descargue la Guía metodológica para desarrollar el gusto por la lectura para despejar dudas y ampliar los conocimientos acerca de diferentes estrategias que le permitirán utilizar correctamente las lecturas cortas y propiciar la comprensión lectora
- ✓ <https://bit.ly/3rO6XbC>
- ✓ **Aplicación:** Conozca diferentes recomendaciones para motivar el hábito lector a través de lecturas cortas <https://bit.ly/3gHzYzv>



- ✓ **Más recursos:** Observe la variedad de aplicaciones sobre lecturas cortas y analice cuáles podría usar con su grupo de estudiantes de acuerdo a sus intereses y necesidades.

<https://bit.ly/33pPpcA>



<https://bit.ly/3JmFGTq>

Colección de Lecturas cortas para niños con preguntas

Este estupendo material es para niños quienes ya saben leer y necesitan practicar la lectura. son ejercicios de comprensión lectora para imprimir

<https://bit.ly/3Bj2tNa>



<https://bit.ly/3HRT8yz>

Lecturas cortas para niños: Elige la tuya



Evaluación: Se propone el uso de lecturas cortas para el desarrollo de la destreza:

LL.2.3.5. Desarrollar estrategias cognitivas como lectura de paratextos, establecimiento del propósito de lectura, relectura, relectura selectiva y parafraseo para autorregular la comprensión de textos.

- ✓ Explique qué estrategias utilizaría para que los niños lean lecturas cortas por placer.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

Existen falencias lingüísticas en los estudiantes de segundo año de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa, parte de esta problemática tiene que ver con las estrategias aplicadas por los docentes, pues en el caso del uso de estrategias lúdicas hay más probabilidad de que los estudiantes se motiven y tengan una participación activa que contribuya en el aprendizaje.

Los docentes perciben a las estrategias lúdicas como los mecanismos idóneos para motivar el aprendizaje y con ello mejorar la comprensión, pues los niños por naturaleza disfrutan del juego y aprenden a través de este, por tal razón existe la predisposición de los docentes del segundo año por participar en capacitaciones en cuanto al uso de estrategias lúdicas, priorizando el bloque de lectura.

Actualmente la virtualidad se ha convertido en una herramienta fundamental del sistema educativo, por tal razón, brindar capacitaciones virtuales en torno a temas tan importantes como las estrategias lúdicas para la comprensión lectora, resulta pertinente y eficiente, pues las herramientas tecnológicas son un excelente recurso para motivar la comprensión lectora y el aprendizaje en general.

RECOMENDACIONES

Se recomienda el fomentar este tipo de investigaciones ya que con esto se apoya al desarrollo desde primeras etapas para un mejor desempeño en el proceso de aprendizaje y enseñanza.

Asimismo, se recomienda que el área de Lengua y Literatura del segundo año Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa, implementen las estrategias lúdicas propuestas y fomentar a otras áreas a buscar la innovación en los procesos de aprendizaje.

Por otro lado, es importante el apoyo de los padres de familia para el respectivo apoyo a la implementación de nuevas estrategias en el centro educativo y desarrollo.

REFERENCIAS

- Acosta, A., (2017). *La lúdica en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 a 6 años de edad en la escuela de aplicación del instituto pedagógico "Manuela Cañizares"*. Quito: Universidad Central del Ecuador. Obtenido de La lúdica en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 a 6 años de edad en la escuela de aplicación del instituto pedagógico "Manuela Cañizares", en la ciudad de Quito.
- Aguilar, X., Cañate, S., y Ruiz, Y., (2015). El cuento: Herramienta para el aprendizaje de la comprensión lectora en preescolar y básica primaria. *Licenciatura En Pedagogía Infantil*, 36, 37. <https://bit.ly/3svo53K>
- Arroyave, L., Barrera, A., y Restrepo, M., (2016). La Lúdica como Mecanismo de Intervención Pedagógica para el Fortalecimiento de la Convivencia en el Aula. *Federación Universitaria los Libertadores*. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1083/BarreraVeraAlexandra.pdf?sequence=2>
- Azas, E., (2015). Las estrategias lúdico-didácticas y la lectoescritura durante el proceso educativo de los estudiantes del segundo y tercer año de educación general básica de la escuela "Trinidad Camacho". *Universidad Estatal de Bolívar*, 1-169.
- Báez, M. C., (2016). Implementación de una estrategia lúdico-literaria como aporte a la transformación integral de los niños de primero y quinto de E.B.P. del Colegio Sagrado Corazón (C.S.C.) (Tesis de pregrado). *Universidad Santo Tomás*, 1-62.
- Benavides, T., Insfrán, M., y Viniegra, L (2007). Discusión en pequeños grupos. Su influencia en el camino del conocimiento. *Revista Médica del Instituto Mexicano del Seguro Social*, 45(2), 141-148. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4577/457745526007.pdf>
- Chaves S., A. L., (2001). Implicaciones educativas de la teoría sociocultural de Vigotsky. *Revista Educación*, 25(2), 59-65. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025206>
- Chumillas, A., (2018). El juego como recurso didáctico en lengua castellana y literatura. . *Universidad Internacional de La Rioja*, 1-77.
- Constitución de la República del Ecuador (2008). *Asamblea Constituyente*. Obtenido de <https://www.wipo.int/edocs/lexdocs/laws/es/ec/ec030es.pdf>
- Correa A. y Londoño L., (2017). *La lúdica como estrategia de motivación para mejorar el*

- proceso de lectura y escritura en los estudiantes del grado segundo de la Institución Educativa La Gabriela.* Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1214/correaadriana2017.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Currículo de los niveles de educación obligatoria (2016). *Introducción general.* Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Curriculo1.pdf>
- Domínguez, C., (2015). *La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada.* México: Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.
- Duchimasa, F., (2016). *Propuesta metodológica para enseñanza de lengua y literatura en el quinto año de educación general básica (EGB) de la Unidad Educativa Gabriel Cevallos García, año 2015:2016.* Cuenca. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/12983/1/UPS-CT006761.pdf>
- Echeverri, J. y Gómez, G., (2012). Obtenido de *Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana:* <https://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>
- Educación General Básica Elemental (2016). *Lengua y literatura en el subnivel elemental.* Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/12/GUIAS-DE-IMPLEMENTACION-DEL-CURRICULO-DE-LENGUA-SUBNIVEL-ELEMENTAL.pdf>
- Escobar, J., Tenorio, M., y Rosas, R., (2014). Impacto de la calidad educativa sobre el desempeño en pruebas de inteligencia de niños con dificultades lectoras. *Ciencias Psicológicas*, VIII(1), 17-29. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4595/459545412003.pdf>
- Escribano, E., (2017). La educación en América Latina: desarrollo y perspectivas. *Actualidades Investigativas en Educación*, 17(2), 1-23. Obtenido de <https://www.scielo.sa.cr/pdf/aie/v17n2/1409-4703-aie-17-02-00355.pdf>
- Espinosa, A., Lomelí, C., Heras, R., López, J., y Arriaga, F. J (2015). Proyectos lúdicos en la enseñanza de la literatura. Una experiencia en el aula universitaria. *Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa* 1-55.
- Fernández, D. y Ruiz, R., (2018). *Comprensión lectora mediante el uso de la lúdica y la*

- investigación como estrategia pedagógica* Obtenido de <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:RbSPamHuIjQJ:https://revistascientificas.cuc.edu.co/culturaeducacionysociedad/article/download/2149/1891/+ycd=1yhl=es-419yct=clnkygl=ec>
- Gallardo, J., (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *Conference Paper*. Obtenido de <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Google Maps (2020). Obtenido de <https://www.google.com.ec/maps/place/Unidad+Educativa+Internacional+Pensionado+Atahualpa/@0.3532837,-78.1425904,486m/data=!3m1!1e3!4m2!1m6!3m5!1s0x8e2a3c91a7214b9f:0x25a0c0f80ac90e13!2sUnidad+Educativa+Internacional+Pensionado+Atahualpa!8m2!3d0.3540533!4>
- Guerrero, M., (2016). La investigación cualitativa. *Innova*, 1-9.
- Guía infantil (2016). *Importancia del juego en la infancia*. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/educacion/juegosinfancia.htm>
- Hernández, R., Collado, C., y Baptista, P., (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill.
- Jimenez, P., (1990). *Actividades lúdicas en la clase de lengua*. Obtenido de https://www.persee.fr/doc/equiv_0751-9532_1990_num_19_1_1128
- López-Roldán, P., y Fachelli, S., (2015). *Metodología de la investigación social cuantitativa*. Universidad Autónoma de Barcelona.
- Mayorga, N., (2019). *El rincón de lectura y su influencia en el aprendizaje de los valores de los niños..* Obtenido de <http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/3425/1/T-ULVR-3005.pdf>
- Ministerio de Educación (2016 a). *Currículo de EGB y BGU Lengua y literatura*. Ministerio de Educación. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/LENGUA.pdf>
- Ministerio de Educación (2016 b). *Escuela para todos, juntos nos levantamos*. Quito. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/05/Fase2-desarrollo-ludico.pdf>

- Ministerio de Educación (2016 c). *Curriculo de los Niveles de Educación Obligatoria*. MINEDUC.
- Ministerio de Educación (2018). *La educación en Ecuador: logros alcanzados y nuevos desafíos Resultados educativos 2017-2018*. Obtenido de https://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/02/CIE_ResultadosEducativos18_20190109.pdf
- Ministerio de Educación (2019 a). *Comunicación en familia*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/10/Guia-de-Comunicacion-en-Familia.pdf>
- Ministerio de Educación (2019 b). *Guía metodologica para desarrollar el gusto por la lectura*. 2019, 61. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/11/guia-metodologica-para-desarrollar-el-gusto-por-la-lectura.pdf>
- Monsalve, M., (2016). *La lúdica como instrumento de la enseñanza - aprendizaje*. Medellín. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/910/MenaC%C3%B3rdobaSamuelEgidio.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Morales, G., (2006). *El juego como medio para lograr comprensión lectora en alumnos de 2º grado de educación primaria*.
- Moyolema, C., (2015). *Las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico-reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos "C" y "D" de la unidad educativa Francisco Flor-Gustavo Egüez de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua*. Universidad Técnica de Ambato, Ambato. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/13868/1/TESIS%20ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20EDUCATIVAS.pdf>
- Ocaña, E., (2016). *Las actividades lúdicas y el aprendizaje en el área de lengua y literatura de los niños/as del séptimo año de educación básica, unidad educativa "Provincia de Chimborazo" del Cantón Ambato*, Provincia de Tungurahua. Universidad Técnica de Ambato, 1-136.
- Pazmiño, N., y Velasco, M., (2017). *Influencia de las estrategias lúdicas en las actitudes de los niños de 5 a 6 años propuesta: Guía Didáctica con enfoque ético para el docente*.

- Universidad de Guayaquil , Guayaquil. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/28206/1/Pazmi%20Erazo%20-%20Velasco%20Calle.pdf>
- Pérez, V., y La Cruz, A., (2014). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje de la lectura y escritura en educación primaria*. Zona Próxima (21), 1-16. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/853/85332835002.pdf>
- Rivas, A., (2016). *Metodología lúdica para la motivación del aprendizaje*. Obtenido de <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2016/05/84/Rivas-Lisbeth.pdf>
- Rodríguez, Y., (2017). El cuerpo y la lúdica: herramientas promisorias para la enseñanza y aprendizaje de las. *Sophia*, 13(2), 46-52. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4137/413751844006.pdf>
- Rojas Zuñiga, T. M., (2017). Los juegos verbales y el lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N.º 552 “Hermacia Payet”, de Villa María del Triunfo, 2017. *Universidad César Vallejo*.
- Saavedra, P., (2016). Rimas como estrategias para mejorar la comprensión lectora. *Tesis*, 1–59. <https://doi.org/10.1016/j.anl.2009.06.007>
- Sánchez, E., (2015). La formación lingüística de los profesores de primaria: el reto de enseñar español . *Universidad Nacional Autónoma de México*, 1-26.
- SENPLADES (2017). *Plan Nacional de Desarrollo 2017-21021*. Obtenido de https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/PNBV-26-OCT-FINAL_0K.compressed1.pdf
- Taipicaña, J., (2016). *Estrategias lúdicas creativas en el desarrollo emocional de los niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “La Inmaculada”, en la ciudad de Latacunga, período 2015-2016*. Universidad Central del Ecuador , Quito. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/6950/1/T-UCE-0010-1090.pdf>
- Tamayo, A., y Restrepo, J (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 13(1), 105-128. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>
- Tancara, C., (1993). La investigación documental. *Temas Sociales*, 91-106
- Trimino, B., (2016). *Estrategia didáctica para el fomento de la lectura en las clases*.

Obtenido de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/4757/475753050015/html/index.html>
Unidad Educativa “Internacional” Pensionado Atahualpa (2021). *Historia del Pensionado Atahualpa*. Obtenido de Unidad Educativa “Internacional” Pensionado Atahualpa :
<https://www.pensionadoatahualpa.edu.ec/web/historia/>
Urbina, E. (2020). Investigación Cualitativa. *Applied Sciences in Dentistry*, 1(3).
<https://doi.org/10.22370/asd.2020.1.3.2574>
Varela, H., García, M., Menéndez, P., y García, G (2017). Las estrategias de enseñanza aprendizaje desde la asignatura “Análisis Químico. *Revista Cubana de Química*, 29(2), 266-283. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4435/443551310008.pdf>
Wood, K., (1988). *Técnicas para evaluar el potencial de comprensión y aprendizaje a los estudiantes*. Obtenido de file: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/126156.pdf>

ANEXOS

Anexo 1. Guion de Entrevista para Docentes.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
INSTITUTO DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA MENCIÓN CURRÍCULO



GUIÓN DE ENTREVISTA PARA DOCENTES

Lineamientos Generales

Estimado validador le saluda Elvia Marlene García Narváez estudiante de la Maestría en Pedagogía mención Currículo del Instituto de Posgrado de la Universidad Técnica del Norte. Le solicitó comedidamente validar el presente instrumento, que forma parte del Trabajo de Grado de maestría titulado: **“Estrategias lúdicas en la enseñanza de la Lengua y Literatura para estudiantes de segundo año de Educación General Básica”** el mismo que permitirá conocer sobre las estrategias lúdicas aplicadas por los docentes para lograr el aprendizaje en la enseñanza del área de Lengua y literatura en los estudiantes del segundo año educación general básica de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa.

La información que proporcione en la entrevista será manejada con total criterio de responsabilidad y confiabilidad.

Estimado validador a continuación se presenta el sistema de objetivos de la investigación con la finalidad de proporcionar información para la evaluación de la pertinencia, redacción y coherencia del presente instrumento

Objetivo General

- Conocer sobre las estrategias lúdicas aplicadas para lograr el aprendizaje en la enseñanza del área de Lengua y Literatura en los estudiantes del segundo año educación general básica de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa.

Objetivos específicos

- Analizar las estrategias didácticas que utilizan los docentes del área de Lengua y Literatura del segundo año Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa.
- Determinar la percepción de los docentes de segundo año de Educación General Básica en la utilización de la estrategia lúdicos en el proceso de enseñanza y aprendizaje del área de Lengua y Literatura del segundo año Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa.

GUIÓN DE ENTREVISTA PARA DOCENTES

ENTREVISTA A PROFUNDIDAD

Objetivo: Se aplicará la entrevista a profundidad, utilizando un guion de entrevista a los docentes de la Institución, la cual es una herramienta, que permitirá indagar el punto de vista del docente en su contexto, logrando en lo posible que no exista ninguna alteración artificial para encontrar y proponer estrategias lúdicas para lograr el aprendizaje del área de Lengua y Literatura en los estudiantes del segundo año educación general básica de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa.

Guion de Entrevista

1. Presentación de Entrevistado

Buenos días, estoy hablando con el/la Lic....., mi nombre es Marlene García, soy estudiante de la Maestría de Pedagogía Mención Currículo de la Universidad Técnica del Norte.

El motivo de mi llamada es para solicitarle información que me pueda ayudar para el desarrollo de mi trabajo de titulación. Me comuniqué con el Mgs. Juan Carlos Salas rector de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa y mencionó que usted podría ayudarme con una entrevista sobre temas de educación y estrategias lúdicas en el área de Lengua y Literatura en el segundo año de E.G.B que ustedes conocen y serán de gran utilidad

para el desarrollo de este estudio.

En este sentido, siéntase libre de compartir sus ideas en este espacio; aquí no existen respuestas correctas o incorrectas, lo más importante es que su opinión sea lo más sincera posible.

2. Consentimiento de uso de Información

Me permito de la manera más atenta, solicitarle su autorización, para ser grabada la entrevista, la información recopilada por este medio será netamente confidencial y su información será manejada solo para fines académicos.

¿Está usted de acuerdo? O ¿Existe algún inconveniente en que le grabe esta conversación?

Respuesta: NO (fin de la entrevista)

Respuesta: Afirmativa (se procede con la entrevista).

Tipología de la Entrevista:

- 1.- ¿Me puede proporcionar sus nombres, apellidos y edad?
- 2.- ¿Cuál es su sexo?
- 3.- ¿En qué año de E.G.B es docente?
- 4.- ¿Cuántos años de experiencia tiene como docente?
- 5.- ¿Cuántos años ha laborado o tiene laborando como docente en la U.E.P.P.A?
- 6.- ¿Cuál es su nivel educativo? (Título y especialidad)



Estrategias lúdicas en el área de lengua y literatura

1.- ¿Cómo calificaría la comprensión lectora general de sus estudiantes?				
Excelente ()	Muy bueno ()	Bueno ()	Regular ()	Bajo ()
2.- ¿Qué tan útil o importante es la aplicación de estrategias lúdicas para la comprensión lectora en su campo de actuación? Especificar				
.....				
3.- Desde su rol de docente. ¿Qué actividades lúdicas realiza en la introducción a su clase para la enseñanza de la lengua y literatura de sus estudiantes?				
Actividades	Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Leer cuentos o libros de acorde a su edad.				
Antes de la lectura llamar su atención y curiosidad sobre la lectura con pictogramas, crucigramas, otros.				
Desarrolla micro habilidades lingüísticas (escuchar, hablar, leer y escribir).				
Utiliza gestos, canciones y juegos.				
Leer varias veces el texto.				

Utiliza varios tonos de voz de acuerdo a los personajes.				
Motivar a los estudiantes para que realicen lecturas.				
Presenta una motivación lúdica breve, pertinente.				



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
INSTITUTO DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA MENCIÓN CURRÍCULO



Instituto de
Posgrado

4.- ¿Qué estrategias lúdicas utiliza mejorar la motivación y comprensión lectora de los estudiantes?				
Actividades	Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Relaciona el juego con el aprendizaje dentro de su clase.				
Trata de igual manera a todos los estudiantes.				
Determinar la ubicación de niños y niñas en el aula desde una perspectiva estratégica.				
Realizar de forma clara y eficaz las actividades lúdicas propuestas.				
Estimula a los estudiantes para que participen con preguntas generadoras.				
Leer cuentos e historietas acorde a su edad.				

Utiliza libros coloridos que tengan ilustraciones llamativas y sonidos.				
Lee a diario sus libros o historietas favoritas.				



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
INSTITUTO DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA MENCIÓN CURRÍCULO



Instituto de
Posgrado

5. ¿Cuenta con el rincón de lectura dentro de su institución?				
SI ()		NO()		
6. ¿Dónde organiza su ambiente para desarrollar el proceso lector de sus estudiantes?				
Actividades	Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Utiliza siempre recursos lúdicos para la lectura (métodos y técnicas).				
Plantea ejemplos de vinculación con el estudiante.				
Trabaja en un espacio adecuado para la enseñanza de lengua y literatura.				
7.- ¿Utiliza siempre recursos lúdicos para la lectura (métodos y técnicas)?				
SI ()		NO()		
Describe cuales:				
.....				
.....				
.....				



8.- ¿Cómo organiza el contenido y las estrategias lúdicas para la enseñanza de la Lengua y Literatura?

Actividades	Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Elige estrategias y recursos lúdicos adecuados para el desarrollo de la lectura de los estudiantes.				
Trabaja en un espacio adecuado para la enseñanza de lengua y literatura.				
Realiza tarjetas para que practiquen y después puedan identificar las letras.				
Juega a identificar las letras en diferentes lugares.				
Realiza dramatizaciones de cuentos con sus personajes favoritos.				
Organiza adecuadamente equipos de trabajo con lecturas grupales o individuales.				
Celebra cuando su estudiante logra identificar las letras.				



Celebra cuando su estudiante logra identificar las letras.				
Celebra cuando su estudiante logra identificar las letras.				
Corrige sutilmente errores conceptuales oportunamente.				

9.- ¿Cómo Apoya al proceso de construcción del conocimiento en el área de Lengua y Literatura de sus estudiantes?

Actividades	Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Guía las actividades desde la parte lúdica hasta la construcción de conocimientos literarios.				
Promueve un cierre o reflexión meta cognitiva.				
Uso de las TIC para el aprendizaje.				
Apoyo con canciones y juegos lúdicos para la lectura.				
Utiliza habilidades de comunicación lúdicas en el área de la lengua y literatura.				



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
INSTITUTO DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA MENCIÓN CURRÍCULO



10.- Si usted utiliza otras actividades, describa cuales son:

.....

.....

.....

.....

MUCHAS GRACIAS POR SU VALIOSA COLABORACIÓN.



INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

Instrucciones: En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítem Nro.	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	B	B	B	
2	B	B	B	
3	B	B	B	
4	B	B	B	
5	B	B	B	
6	B	B	B	
7	B	B	B	
8	B	B	B	
9	B	B	B	
10				
11				
12				

Observaciones generales: Hay 15 preguntas, no 12. Solo califique los 9 referentes a estrategias lúdicas

Datos del Validador

JOSE ALI MONCADA RANGEL

Magister en Educación Ambiental / PhD. en Desarrollo Sostenibl



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
INSTITUTO DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA MENCIÓN CURRÍCULO



Anexo 2 Cuestionario a docentes

GUION DE ENCUESTA PARA DOCENTES

Lineamientos Generales Estimado validador: Le saluda Elvia Marlene García Narváez estudiante de la Maestría en Pedagogía mención Currículo del Instituto de Posgrado de la Universidad Técnica del Norte. Le solicitó comedidamente validar el presente instrumento, que forma parte del Trabajo de Grado de maestría titulado: **“Estrategias lúdicas en la enseñanza de la Lengua y Literatura para estudiantes de segundo año de Educación General Básica”** el mismo que permitirá conocer sobre las estrategias lúdicas aplicadas por los docentes para lograr el aprendizaje en la enseñanza del área de Lengua y literatura en los estudiantes del segundo año educación general básica de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa.

La información que proporcione en la entrevista será manejada con total criterio de responsabilidad y confiabilidad. Estimado validador a continuación se presenta el sistema de objetivos de la investigación con la finalidad de proporcionar información para la evaluación de la pertinencia, redacción y coherencia del presente instrumento.

Objetivo General

- Conocer sobre las estrategias lúdicas aplicadas para lograr el aprendizaje en la enseñanza del área de Lengua y literatura en los estudiantes del segundo año educación general básica de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa.

Objetivos específicos

- Analizar las estrategias didácticas que utilizan los docentes del área de Lengua y Literatura del segundo año Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa.
- Determinar la percepción de los docentes de segundo año de Educación General Básica en la utilización de la estrategia lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje del área de

Lengua y Literatura del segundo año Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa.

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR PENSIONADO ATAHUALPA

El presente cuestionario forma parte del Trabajo de Titulación de maestría: “Pedagogía Mención Currículo”, tiene como propósito obtener información de aspectos relevantes de la escuela sobre las estrategias lúdicas aplicadas para lograr el aprendizaje del área de Lengua y Literatura en los estudiantes del segundo año educación general básica de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa, a través de la cual se detecten los puntos fuertes y las posibles áreas de mejora y sea la base para la toma de decisiones en el desarrollo de esta investigación.

Estimado validador la información que usted proporcione en el cuestionario, será manejada con total criterio de responsabilidad y confiabilidad. El cuestionario está conformado por 10 preguntas que pretenden recoger información fidedigna del objeto de estudio.

A continuación, se presenta el sistema de objetivos de la investigación con la finalidad de proporcionar información para la evaluación de la pertinencia y coherencia del presente instrumento.

Objetivo: Conocer sobre las estrategias lúdicas aplicadas para lograr el aprendizaje en la enseñanza de la asignatura Lengua y Literatura en los estudiantes del segundo año educación general básica de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa.

Objetivos específicos

- Analizar las estrategias didácticas que utilizan los docentes del área de Lengua y Literatura del segundo año Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
INSTITUTO DE POSTGRADO
UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
INSTITUTO DE POSTGRADO



MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA MENCIÓN CURRÍCULO

- Determinar la percepción de los docentes de segundo año de Educación General Básica en la utilización de la estrategia lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura del segundo año Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa.

3. ¿Considera que sus estudiantes logran aprender Lengua y Literatura con las estrategias lúdicas?

Nunca

A veces

Casi siempre

Siempre

¿Por qué?

.....

4. ¿Cuáles son los principales recursos lúdicos con los que cuenta en la Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa para la enseñanza de la Lengua y Literatura?

.....

.....

5. ¿Le gustaría conocer sobre otro método lúdico para lograr aprendizajes significativos en el área de Lengua y Literatura en sus estudiantes?

Nunca

A veces

Casi Siempre

Siempre

6. ¿Considera usted necesario la creación de nuevas estrategias lúdicas y estrategias pedagógicas que contribuyan a la formación y fortalecimiento de hábitos de lectura de sus estudiantes?

Si

No

Porque.....

7. A través de las estrategias lúdicas aplicadas para lograr el aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura, ¿cómo cree que mejorarían estos procesos pedagógicos en la institución educativa?

- Rendimiento académico
- Disciplina
- Mejor comprensión lectora
- Motivación de los niños
- Otra especifique:

8. ¿Le gustaría aprender más sobre estrategias lúdicas para compartir con sus estudiantes?

- Si
- No

9. ¿Considera que a través de estas estrategias los estudiantes se interesarán más por aprender esta materia?

- Si
- No

10. ¿Cree que con la ejecución de actividades lúdicas se desarrolla mejor la lectura en los estudiantes?

- Si
 - No
- Porque.....
.....

MUCHAS GRACIAS POR SU VALIOSA COLABORACIÓN.



INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

Instrucciones: En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítem Nro.	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	B	B	B	
2	B	B	B	
3	B	B	B	
4	B	B	B	
5	B	B	B	
6	B	B	B	
7	B	B	B	
8	-	-	-	Sugiero eliminar la pregunta - Este aspecto ya se aborda en las preguntas 5 y 6. Además no es muy adecuado lo de Le gustaría interesarse?
9	M	M	M	La veo muy similar a la 10
10	M	M	M	La veo muy similar a la 9

Observaciones generales

Algunas preguntas en el instrumento son redundantes

Datos del Validador

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'JMR', is centered on the page. The signature is fluid and cursive.

JOSE ALI MONCADA RANGEL

Magister en Educación Ambiental / PhD. en Desarrollo Sostenible



Anexo 3 Cuestionario a Estudiantes

ENCUESTA A ESTUDIANTES

Objetivo: Conocer la percepción de estudiantes sobre el uso de estrategias lúdicas utilizadas para el aprendizaje de la asignatura Lengua y Literatura Unidad Educativa Particular Pensionado Atahualpa.

Tipología

Nombres y apellidos:

Sexo: Femenino () Masculino ()

Año que cursa:

Edad:

Fecha:

Instrucciones: Lea detenidamente cada pregunta, y señale con un X en el casillero que considere pertinente.

1. ¿Sabe que son estrategias lúdicas?

<input type="checkbox"/>	Si
<input type="checkbox"/>	No

2. ¿Sus docentes fomentan el trabajo en equipo?

<input type="checkbox"/>	Nunca
<input type="checkbox"/>	A veces
<input type="checkbox"/>	Casi Siempre
<input type="checkbox"/>	Siempre



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
INSTITUTO DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA MENCIÓN CURRÍCULO



Instituto de
Posgrado

3. ¿Crees que la lectura y la escritura aportan al desarrollo del conocimiento?

- Nunca
 A veces
 Casi Siempre
 Siempre

4. ¿En su casa sus padres o abuelitos conversan anécdotas o cuentos?

- Nunca
 A veces
 Casi Siempre
 Siempre

5. ¿En la escuela se fomenta la lectura?

- Si
 No

6. ¿Tú estudias o lees en casa cuándo?

- Tienes tareas
 Tienes exámenes
 Tienes tiempo libre
 Tus padres o maestros te obligan

7. ¿Cómo te gustaría que sean tus clases de Lengua y Literatura?

- Si
 No



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
INSTITUTO DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA MENCIÓN CURRÍCULO



8. ¿Su docente realiza dinámicas, dramatizaciones y juegos lúdicos en clase para comprender mejor la asignatura?

<input type="checkbox"/>	Si
<input type="checkbox"/>	No

9. ¿El docente cuenta con todos los materiales necesarios para el manejo de la clase?

<input type="checkbox"/>	Si
<input type="checkbox"/>	No

10. ¿Se siente a gusto y siente que aprende en esta materia?

<input type="checkbox"/>	Si
<input type="checkbox"/>	No

MUCHAS GRACIAS POR SU VALIOSA COLABORACIÓN.