



Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Educación Básica

**Las actividades lúdicas en el rendimiento académico de Lengua y Literatura, sexto B,
Unidad Educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso de Loja, 2021- 2022.**

**Trabajo de Integración Curricular
previo a la obtención del título de
Licenciado en Ciencias de la Educación
Básica.**

AUTOR:

Patricio Gerardo Chocho Matailo

DIRECTOR:

Lic. Segundo Abel Lozano Guaiñas, Mgtr.

Loja- Ecuador

2022

Certificación

Loja, 15 de septiembre de 2022

Lic. Segundo Abel Lozano Guailas, Mgtr.

DIRECTOR DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICO:

Que he revisado y orientado todo proceso de la elaboración del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Las actividades lúdicas en el rendimiento académico de Lengua y Literatura, sexto B, Unidad Educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso de Loja, 2021- 2022.**, previo a la obtención del título de **Licenciado en Ciencias de la Educación Básica**, de la autoría del estudiante **Patricio Gerardo Chocho Matailo**, con cédula de identidad Nro. **1150490090**, una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja, para el efecto, autorizo la presentación para la respectiva sustentación y defensa.

**SEGUNDO
ABEL
LOZANO
GUAILLAS**

Firmado digitalmente por
SEGUNDO ABEL
LOZANO
GUAILLAS

Fecha: 2022.09.15
23:21:58 -05'00'

Lic. Segundo Abel Lozano Guailas, Mgtr.

DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Autoría

Yo, **Patricio Gerardo Chocho Matailo**, declaro ser autor del presente Trabajo de Integración Curricular y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido del mismo. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja la publicación de mi Trabajo de Integración Curricular en el Repositorio Digital Institucional – Biblioteca Virtual.

Firma:



Cédula de Identidad: 1150490090

Fecha: 14/10/2022

Correo electrónico: patricio.chocho@unl.edu.ec

Teléfono: 0994768339

Carta de autorización por parte del autor, para consulta, reproducción parcial o total, y/o publicación electrónica de texto completo, del Trabajo de Integración Curricular.

Yo **Patricio Gerardo Chocho Matailo**, declaro ser autor del presente Trabajo de Integración Curricular denominado: **Las actividades lúdicas en el rendimiento académico de Lengua y Literatura, sexto B, Unidad Educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso de Loja, 2021- 2022.**, como requisito para optar el título de Licenciado en Ciencias de la Educación Básica, autorizo al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que, con fines académicos muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional, en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad. La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del Trabajo de Integración Curricular que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los catorce días del mes de octubre del dos mil veintidós.

Firma:



Autor: Patricio Gerardo Chocho Matailo

Cédula: 1150490090

Dirección: Menfis Central

Correo electrónico: patricio.chocho@unl.edu.ec

Telefono: 0994768339

DATOS COMPLEMENTARIOS

Director de Trabajo de Integración Curricular: Lic. Segundo Abel Lozano Guallas, Mgtr.

Dedicatoria

Dedico este trabajo primeramente a Dios porque siempre he recibido sus bendiciones, sobre todo en los momentos más difíciles de mi vida, al igual que, mis padres, por ser el apoyo incondicional durante todo mi proceso de formación estudiantil y porque siempre han estado en los malos y buenos momentos, por ello, mi gratitud hacia ellos por ser un gran ejemplo para mí.

A mi abuelo por ser una persona ejemplar en mi vida y siempre ha sido ese ángel de la guarda que ahora desde el cielo me cuida y me protege en cada paso de mi vida.

Finalmente, me lo dedico a mí mismo porque he puesto toda la dedicación, el esfuerzo y la superación durante toda la carrera, obteniendo los saberes impartidos por los docentes para poder desenvolverme y ser un gran docente comprometido y decidido a mejorar la calidad de la educación.

Patricio Gerardo Chocho Matailo

Agradecimiento

Agradezco a Dios por ser el principal motor de mi vida, ya que, gracias a él, mi vida tiene sentido y sé que todo lo puedo a través de sus bendiciones.

A mis padres por brindarme los recursos económicos para poder estudiar en la universidad y prepararme para ser un profesional, asimismo, sus consejos y todas sus enseñanzas me han servido para poder crecer como persona y tomar buenas decisiones para mi vida.

Agradecido con mis compañeros y amistades que fueron parte de este proceso de formación profesional, ya que, siempre me alentaron en las circunstancias más difíciles para no rendirme y poder cumplir esta meta.

Finalmente, agradezco a los docentes de la Universidad Nacional de Loja de la carrera de Educación básica, puesto que, han tenido la paciencia por impartir los conocimientos y demás saberes con base a su experiencia, además, mi gratitud va dirigida para el magíster Segundo Lozano porque, a más de ser el director del Trabajo de Integración Curricular ha sido un amigo que me ha brindado consejos valiosos para mi vida profesional y su orientación ha sido fundamental para poder cumplir uno de mis sueños.

Patricio Gerardo Chocho Matailo

Índice de contenidos

Portada	i
Certificación.....	ii
Autoría.....	iii
Carta de autorización.....	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento.....	vi
Índice de contenidos	vii
Índice de tablas	ix
Índice de figuras	ix
Índice de anexos	x
1. Título	2
2. Resumen.....	2
2.1 Abstrac.....	3
3. Introducción	4
4. Marco teórico	7
4.1. <i>Actividades lúdicas</i>	7
4.1.1. Definición.	7
4.1.2. Importancia de las actividades lúdicas en lengua y Literatura	7
4.1.3. Clasificación de las actividades lúdicas	8
4.1.3.1. Actividades lúdicas para lengua y literatura.	9
4.1.4. Beneficios de las actividades lúdicas en Lengua y Literatura.	9
4.1.4.1. Beneficios de las actividades lúdicas en la labor docente	10
4.1.5. Implementación de actividades lúdicas en Lengua y Literatura	11
4.1.5.1. Actividades lúdicas para el aprendizaje: El mundo de los cuentos.....	12
4.1.5.2. Actividades lúdicas para el aprendizaje: A construir ideas, opiniones y puntos de vista!	13
4.1.5.3. Actividades lúdicas para el aprendizaje: Leo para informarme y aprender	14
4.1.5.4. Actividades lúdicas para el aprendizaje: ¡Es la hora de escribir	15

4.2. Rendimiento académico.....	16
4.2.1. Definición	16
4.2.2 Importancia del rendimiento académico en Lengua y Literatura	16
4.2.3. Factores del rendimiento académico.....	17
4.2.4. Tipos de rendimiento académico	18
4.2.5. Evaluación del rendimiento académico	19
5. Metodología	20
5.1. Área de estudio	20
5.2. Procedimiento.....	21
5.2.1. Enfoque metodológico	21
5.2.2. Métodos.....	21
5.2.2.1. Método científico	21
5.2.2.2. Método descriptivo.....	21
5.2.2.3. Método inductivo	22
5.2.2.4. Método deductivo.....	22
5.2.2.5. Método analítico.....	22
5.2.2.6. Método sintético.....	22
5.2.2.7. Estadística descriptiva	22
5.2.3. Técnicas	22
5.2.3.1. Observación.....	23
5.2.3.2. Encuesta	23
5.2.3.3. Entrevista (estructurada)	23
5.2.4. Instrumentos.....	23
5.2.5. Tipo de diseño (No experimental)	24
5.2.6. Unidad de estudio	24
6. Resultados	25
6.1. Entrevista al docente	25
6.2. Encuesta a los estudiantes.....	28
7. Discusión	41
8. Conclusiones	43
9. Recomendaciones	44
10. Bibliografía:	45
11. Anexos	50

Índice de tablas:

Tabla 1. Conocimiento sobre las actividades lúdicas.....	28
Tabla 2. El aprendizaje en Lengua y Literatura	29
Tabla 3. Beneficios de la lúdica en el aprendizaje	30
Tabla 4. Actividades lúdicas preferidas por los estudiantes para el aprendizaje	31
Tabla 5. Actividades entretenidas en los momentos del aprendizaje	33
Tabla 6. Rendimiento académico en Lengua y Literatura.....	34
Tabla 7. Actividades de refuerzo en Lengua y Literatura	35
Tabla 8. Instrumentos empleados por el docente para evaluar Lengua y Literatura.....	36
Tabla 9. Dificultades de rendimiento académico en Lengua y Literatura.....	38
Tabla 10. Causas de bajo rendimiento escolar en Lengua y Literatura.....	39

Índice de figuras:

Figura 1. Croquis de la Unidad Educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso	20
Figura 2. Definición de actividades lúdicas	28
Figura 3. El aprendizaje en Lengua y Literatura.....	29
Figura 4. Beneficios de la lúdica.....	30
Figura 5. Actividades lúdicas preferidas por los estudiantes	32
Figura 6. La lúdica en los momentos de la clase.....	33
Figura 7. Rendimiento académico en Lengua y Literatura	34
Figura 8. Actividades de refuerzo en la clase de Lengua y Literatura	35
Figura 9. Evaluación de contenidos en Lengua y Literatura.....	37
Figura 10. Problemas de aprendizaje en Lengua y Literatura.....	38
Figura 11. Causas del bajo rendimiento escolar en Lengua y Literatura	40

Índice de anexos:

Anexo 1: Informe de estructura, coherencia y pertinencia.	50
Anexo 2: Oficio de aprobación y designación de director del Trabajo de Integración Curricular	51
Anexo 3: Ficha de observación.....	52
Anexo 4: Encuesta a los estudiantes	54
Anexo 5: Encuesta al docente	57
Anexo 6: Lineamientos Alternativos: Guía didáctica.....	60
Anexo 7: Fotografías	83
Anexo 8: Certificado de Traducción del Abstract	87

1. Título

**Las actividades lúdicas en el rendimiento académico de Lengua y Literatura, sexto B,
Unidad Educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso de Loja, 2021-2022.**

2. Resumen

La presente investigación denominada: Las actividades lúdicas en el rendimiento académico de Lengua y Literatura, sexto B, Unidad Educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso de Loja, 2021-2022, surgió a partir de la observación in situ donde se conoció que el rendimiento académico se da por muchos factores, especialmente las estrategias metodológicas empleadas por el docente, para ello, se planteó el siguiente objetivo general: Analizar la incidencia de las actividades lúdicas en el rendimiento académico de Lengua y Literatura, sexto B, Unidad Educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso de Loja, 2021-2022, el cual me permitió dilucidar con respecto a la problemática planteada, por otra parte, la metodología empleada ha sido de tipo descriptiva, enfoque mixto y se utilizaron diferentes métodos los cuales me ayudaron en la fundamentación teórica con respecto a los diferentes postulados de los autores y con base a los mismos inferir criterios con la finalidad de ahondar el tema planteado, así también, las técnicas empleadas para la recolección de datos fueron la observación, entrevista y encuesta a través de instrumentos como la ficha de observación y los cuestionarios, además, la población estuvo constituida por 27 estudiantes y un docente, los cuales me ayudaron a clarificar la problemática a través de una banco de preguntas relacionadas con el tema investigado, para lo cual se concluye que el uso de la lúdica contribuye de manera significativa a mejorar los aprendizajes en el sexto B, facilitando una mejor comprensión de los contenidos, por ello, recomiendo al docente incorporar la lúdica como un recurso alternativo para convertir el aprendizaje en una actividad dinámica y enriquecedora.

Palabras claves: Actividades lúdicas, rendimiento académico, aprendizaje.

2.1 Abstract

The current study, titled: The playful activities in language and literature academic performance of sixth grade at Manuel Ignacio Monteros Valdivieso school in Loja city, academic period 2021–2022. This searching study arose from an observation in situ, where it is known that academic performance is produced by many factors, specifically the methodological strategies used by the teacher. Taking this point as reference, it is proposed as a general objective: to analyze the incidence of playful activities in the academic performance of Language and Literature in sixth grade at Manuel Ignacio Monteros Valdivieso school in Loja city, academic period 2021–2022; this objective allowed us to elucidate the problematic. According to the methodology, it was of the descriptive type, with a mixed approach, and it is applied different methods which helped to the theoretical foundation of the different authors' postulates with bases inferred in criteria in order to deepen into the proposed topic. Moreover, the applied techniques to pick up data were the survey, interview, and observation, through the application of tools such as the observation card and questionnaires. On the other hand, the population was established by twenty-seven students and one teacher, who helped to understand the problems through the results acquired in the applied questionnaire about the topic. Finally, it is concludes that playfulness contributes in a significant way to the learning improvement in sixth grade B, facilitating a better comprehension of contents; for that reason, it is recommendable that teachers incorporate playfulness as an alternative resource to make learning a dynamic and rich activity.

Key words: playful activities, academic performance, learning.

3. Introducción

La lúdica alude a las actividades divertidas y entretenidas que permiten gozar de armonía y equilibrio emocional, por ello, constituyen una herramienta indispensable en el ámbito educativo, convirtiendo los escenarios educativos en integradores y placenteros, de modo que, los estudiantes adquieran vivencias significativas, por eso, el presente trabajo está enfocado en el aprendizaje y para abordar esta investigación se ha planteado la siguiente problemática: ¿Cuál es la incidencia de las actividades lúdicas en el rendimiento académico de Lengua y Literatura, sexto B, Unidad Educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso de Loja, 2021-2022?, por cuanto, las actividades lúdicas constituyen el recurso con mayor significatividad actualmente para mejorar la calidad de la educación, ya que, brindan la oportunidad de aprender a través de juego.

De acuerdo a la observación in situ se pudo conocer que el rendimiento académico se da por muchos factores, especialmente las estrategias metodológicas empleadas por el docente. En ese mismo contexto Sibiri (2018) sostiene: Existen múltiples estudios que abordan la temática del rendimiento escolar, sin embargo, no hay registro de investigaciones que se concreten al análisis del rendimiento escolar en la asignatura de Lengua y Literatura los mismos que coinciden en su mayoría en que los factores predisponentes del bajo rendimiento académico son la disfuncionalidad en el hogar y la carencia de técnicas metodológicas aplicadas por parte del docente (p.6).

En lo que respecta al contexto educativo específicamente de la Unidad Educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso, se ha tomado el criterio de algunos docentes y manifestaron que el bajo rendimiento académico es muy notorio en Lengua y Literatura, de la misma forma, mediante una entrevista no estructurada y una ficha de observación dirigida al docente del sexto B, se conoció la carencia de las actividades lúdicas durante el desarrollo de su clase, por ende, las clases se vuelven monótonas y los estudiantes no adquieren un buen desempeño escolar que les permita entender y reproducir los contenidos, por ello, es conveniente trabajar con esta problemática.

Asimismo, el Trabajo de Integración Curricular ayudará a mejorar el proceso educativo dando, pautas a futuros profesionales para que mejoren su práctica pedagógica y brinden espacios amenos para el aprendizaje de los estudiantes, de igual forma, mejorará la calidad de la educación en el establecimiento a través de lineamientos alternativos que

guiarán al docente en la selección como la aplicabilidad de las actividades lúdicas más significativas y acordes para el aprendizaje de Lengua y Literatura, asimismo, coadyuvará a que los estudiantes desarrollen distintas competencias y habilidades indispensables para la construcción de la identidad personal y social.

Fue posible la realización del Trabajo de Integración Curricular porque se contó con los recursos económicos, materiales, bibliográficos, asimismo, el rector de la institución educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso brindó la autorización para desarrollar la presente investigación, de igual manera, los alumnos como el docente de la asignatura de Lengua y Literatura del sexto B, proporcionaron su colaboración para la recolección de datos que fueron fundamentales para la sustentación del trabajo, finalmente para dar cumplimiento a lo anteriormente mencionado se ha planteado un objetivo general y tres específicos:

Analizar la incidencia de las actividades lúdicas en el rendimiento académico de Lengua y Literatura, sexto B, Unidad Educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso de Loja, 2021-2022; Describir la contribución de las actividades lúdicas en el rendimiento académico de Lengua y Literatura; Identificar las características de las actividades lúdicas en el rendimiento académico de los estudiantes de Lengua y Literatura; Proponer lineamientos alternativos sobre las actividades lúdicas en el rendimiento académico, sexto B, Lengua y Literatura.

Para dar cumplimiento al objetivo general se realizó una entrevista no estructurada dirigida a los docentes del establecimiento educativo y posteriormente al docente del sexto B, después se aplicó una ficha de observación que permitió orientar hacia el planteamiento de la problemática.

Para los objetivos específicos primeramente se realizó la revisión literaria mediante fuentes primarias, las cuales permitieron seleccionar la información más pertinente para desarrollo de la investigación, consecuentemente se realizó las inferencias teniendo en cuenta los postulados de los autores, de igual forma, se aplicó una encuesta para los estudiantes y una entrevista al docente para realizar un contraste y llegar a conclusiones. Para dar cumplimiento a los lineamientos alternativos se realizó una guía didáctica como un recurso optativo para sensibilizar al docente sobre la incorporación de las actividades lúdicas y sus beneficios para el aprendizaje.

Finalmente, el trabajo realizado constituye un aporte esencial para el proceso educativo de la Institución, ya que, ayudará a evitar que surja el problema a través de la implementación de actividades lúdicas como una oportunidad para mejorar la comprensión de los contenidos en Lengua y Literatura, además de eso, los conocimientos se convierten en significativos para el alumno, es por ello, que invito a los docentes y a la comunidad educativa a que tomen como referencia los lineamientos que se dan a conocer para que los puedan aplicar en su práctica profesional.

4. Marco teórico

4.1. Actividades lúdicas

4.1.1. Definición.

“Las actividades lúdicas constituyen un aliado poderoso para fomentar el aprendizaje de carácter significativo (...) es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental” (Candela y Benavides, 2020, p. 78).

Desde otra perspectiva Gonzales (2010) manifiesta:

La lúdica es, más bien, una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos donde se produce disfrute y goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego (p. 101).

Por lo tanto, lúdica es una actividad que fomenta la predisposición e interés del individuo para realizar una determinada tarea, debido a que, genera sensaciones y sentimientos positivos, provocando un equilibrio mental donde se expulsan las tensiones y todas las energías negativas que afectan al equilibrio emocional, por otro lado, también contribuye al desarrollo de habilidades y capacidades, ya que, el juego otorga significado a las diferentes cosas que realizamos.

4.1.2. Importancia de las actividades lúdicas en lengua y Literatura

Jiménez et al. (2022) manifiestan: Las actividades lúdicas (juegos tradicionales) practicadas dentro de los espacios educativos, son de suma importancia ya que estos generan un ambiente favorable para que los alumnos puedan relacionarse entre sí, creando un ambiente ameno y productivo, de esta manera se contribuye a fortalecer las relaciones interpersonales, a establecer vínculos de relaciones sociales (p. 173-174).

Desde otra perspectiva Chango (2021) manifiesta:

Consecuentemente la actividad lúdica desencadena un proceso de desarrollo del ser humano en el aprendizaje de valores, conocimientos técnicos y educativos que lo transforman en un hombre de bien para la sociedad porque ayuda a la formación de

la personalidad del ser humano, evoluciona junto a él y cumple con el ciclo de la vida (p.9).

De acuerdo con los autores la lúdica es importante en el ámbito personal como educativo, ya que, convierte el salón de clases en un espacio recreativo donde los estudiantes no solo se divierten, sino también desarrollan actitudes como valores indispensables para desarrollar un comportamiento adecuado para establecer vínculos sociales y afectivos, de la misma manera, coadyuva a fortalecer habilidades sociales entre todos los actores de la comunidad educativa, con el fin, de mejorar la calidad educativa a través de individuos que tengan la capacidad de asumir las diferentes problemáticas de la sociedad y ayudar a los demás.

4.1.3. Clasificación de las actividades lúdicas

Solórzano & Tariguano (2010) sostienen lo siguiente:

Actividades lúdicas libres: Favorece la espontaneidad, la actividad creadora, desarrolla la imaginación, libera depresiones; permite actuar con plena libertad e independencia.

Actividades lúdicas dirigidas: Aumenta las posibilidades de la utilización de juguetes, ayuda a variar las situaciones formativas, incrementa el aprendizaje, favorece el desarrollo intelectual, social, afectivo y motriz, ofrece modelos positivos para imitar y satisfacer las necesidades individuales de cada niño (p. 17-18).

Desde el enfoque del Equipo editorial, Etecé (2022) sostiene: «Actividades lúdicas, que consisten en algún tipo de juego de mesa, de salón, de video, etc., en los cuales se invierte tiempo a cambio de distracción y diversión» (párr. 5).

En concordancia con los autores, las actividades lúdicas se clasifican teniendo en cuenta la finalidad que se quiere alcanzar, para ello, se consideran las libres donde el sujeto las realiza de acuerdo a sus preferencias y a través de ellas desarrolla algunas capacidades motrices como cognitivas, mientras que, las dirigidas necesitan ser planificadas y son llevadas a cabo mediante la supervisión del docente, ya que, estas actividades poseen reglas, tiempo de duración, metodología del juego, etc.

4.1.3.1. Actividades lúdicas para lengua y literatura.

El periódico de la farmacia (2021) menciona las siguientes actividades para mejorar la significatividad de los conocimientos en Lengua y Literatura:

Leer en voz alta, relacionar imágenes con palabras, formar palabras con las letras exactas, cantar, subtítulos en las películas, habla sobre los libros que leen, organiza una biblioteca en casa (párr. 3-9).

Desde otra perspectiva Unir (2020) menciona algunas alternativas que el docente puede incorporar para el aprendizaje:

Ver obras de teatro infantil, cantar y aprender canciones, jugar a la actividad “vamos de compras”, adivinanzas y trabalenguas, juego de las imitaciones, la dinámica de los oficios, estimular el debate, el clásico “veo veo”, dinámica de adjetivos contrarios, contar cuentos cortos, usar audios específicos de comprensión oral y normalizar el uso de YouTube (párr.3-15).

Conforme a los autores hay diversas actividades lúdicas para trabajar los contenidos de Lengua y Literatura, uno de ellos son las obras de teatro y canciones que son indispensables para desarrollar la creatividad como vínculos sociales, en esa misma línea, la dinámica de los oficios y el debate contribuyen a que los niños asuman roles y expresen sus ideas, el clásico veo veo permite mejorar el vocabulario, por otra parte, la dinámica de los oficios contrarios, cuentos y los audios específicos de comprensión oral ayudan a comprender y entender los conocimientos, finalmente YouTube una herramienta que ofrece muchos videos educativos, permitiendo comprender de mejor manera la cátedra.

4.1.4. Beneficios de las actividades lúdicas en Lengua y Literatura.

Villalba (2019) manifiesta lo siguiente: “Un estudio permitió reconocer que, a través de actividades lúdico literarias, los niños y niñas mejoran su lectura comprensiva, desarrollan mejor su subjetividad y dan comienzo a un proceso de emancipación y relación con el mundo exterior” (párr. 1).

En esa misma línea Nevado Fuentes (2008) manifiesta:

“El juego genera placer, al mismo tiempo que desarrolla la creatividad y la imaginación. Favorece la comunicación, la integración y la cohesión grupal. El estudiante

pasa a ser un elemento activo del proceso de aprendizaje, lo convierte en el protagonista del acto educativo” (p. 8).

Acorde al comentario de los autores, las actividades lúdicas generan satisfacción y emociones positivas, así como, permiten que el alumno ejerza un rol activo, desarrollando habilidades como la creatividad e imaginación fundamentales para desenvolverse en situaciones adversas, del mismo modo, se adquieren competencias sociales, es decir, se pierde el miedo a expresarse y relacionarse, permitiendo establecer vínculos empáticos en el salón de clases, en ese mismo contexto, se ha evidenciado que al incorporar la lúdica en la lectura los estudiantes adquieran la capacidad de entender, al igual que, comprender mejor las cosas y el entorno que les rodea.

4.1.4.1. Beneficios de las actividades lúdicas en la labor docente

Chicaiza (2011) sostiene:

La Lúdica (...) propiciará que docentes, padres de familias y estudiantes (...) se integren como parte de un proceso, ya que estas actividades se pueden llevar a cabo tanto en la institución como en el hogar siendo esta una herramienta de pensamiento recreativo y constructivo (p. 10).

Desde el punto de vista de Loor y Mariscal (2013) sustentan lo siguiente:

En consecuencia la lúdica en el proceso educativo favorece en una perspectiva interdisciplinaria en el que intervienen tanto los estudiantes como los profesores y elimina así una interrelación vacía entre las diversas áreas. Es necesario concebir las participaciones para aumentar la integración del equipo de aula, para eliminar diferencias de formación y para incrementar la responsabilidad del estudiante en el desarrollo y el aprendizaje (p. 16).

De acuerdo a los autores, la lúdica es una oportunidad que permite integrar a toda la comunidad educativa mediante ferias escolares donde los estudiantes pueden dar a conocer sus habilidades y capacidades adquiridas a través proyectos lúdicos, de igual manera, esta estrategia de aprendizaje coadyuva a crear vínculos afectivos y emocionales para mejorar las relaciones interpersonales ya sea entre alumnos y con el medio social que los rodea.

4.1.5. Implementación de actividades lúdicas en Lengua y Literatura

De acuerdo con Canal red Educa (2019) se debe tener en cuenta 7 pasos:

Objetivo: Los resultados que se van a obtener a; Determinar las pautas para realizar la actividad: Las reglas; Determinar el destinatario: La cantidad de estudiantes y la edad, debido a que, se debe elegir un juego que se acople a las necesidades e intereses de los estudiantes; Determinar el lugar: Espacio físico adecuado para su desarrollo, ya sea en el aula, patio, canchas, etc. ; Elaborar un calendario: Planificar previamente la actividad, es decir, asignar día, fecha, hora de inicio, hora de culminación, así como, la duración de la misma, pues, es fundamental prevenir problemas; Determinar los recursos humanos o materiales: Se toman en cuenta el grado y el docente, asimismo, los recursos, ya sea didácticos previamente elaborados por los estudiantes, al igual que, físicos como cuerdas, balones, conos, etc. ; Determinar de los participantes: Finalmente, es necesario brindar instrucciones y asignar la función de los alumnos como la del docente.

En esa misma línea Venegas et al. (2021) mencionan lo siguiente:

Las actividades lúdicas deben diseñarse de acuerdo con su finalidad prevista, y adecuarse a las metas que se persiguen en el aula para lograr estas metas. Las actividades lúdicas deben encargarse de la enseñanza: metas, las reglas del juego deben ser especificadas por el instructor, la interacción entre participantes, según participación Adaptarse a la edad o personalidad de la persona para solucionar el problema es importante considerar que además de promover el aprendizaje, las actividades de entretenimiento también deben brindar: entretenimiento durante la actividad, emociones, motivación para participar en el juego, autoestima, creatividad e interacción social (p. 504).

En efecto una actividad lúdica requiere una serie de pasos que debe seguir el docente sin obviar ninguno, en vista de que, el cumplimiento de todas estas fases garantiza el resultado que se desea obtener, para ello, se comienza desde el objetivo donde se establece la destreza a desarrollar, asimismo, otros aspectos como el rol del docente, las reglas, las características de los estudiantes donde se debe tener en cuenta que a partir de sus conocimientos previos logren consolidar o adquirir los que desea el educador, de igual forma, tiempo de duración, materiales, grado de dificultad, espacio donde se va a llevar a cabo son

algunos de los más importantes que se debe tener cuenta para posteriormente poder evaluar y conocer el grado de conocimiento que se logró adquirir con la realización de esta estrategia.

4.1.5.1. Actividades lúdicas para el aprendizaje: El mundo de los cuentos

Haro (s.f) nos da a conocer que se puede trabajar las actividades que se pueden realizar a partir de un cuento:

Actividades de expresión corporal: Dramatizar una lectura ; Actividades de expresión plástica: Representar el cuento a través de material reciclado en una maqueta; Actividades de expresión musical: Imitar los sonidos de los personajes del cuento; Actividades de uso y conocimiento de la lengua: Cuentos, leyendas o mitos; Los valores que enseña el cuento: Identificar el valor; Actividades de creatividad: Inventar un cuento o realizarlo a través de un pictograma; Actividades de investigación: Buscar lecturas de su preferencia y después exponerlas; Actividades donde participen las familias: Talleres.

Desde otra perspectiva Pizarro y do Carmo Silva (2007) afirman que se puede trabajar los cuentos a través de:

Historia de palabras: La actividad consiste en crear una historia empleando palabras con respecto al tema que se está desarrollando, de igual forma, se puede pedir al estudiante que extraiga la idea principal como el mensaje del cuento; Cuento continuo: Para esta actividad un alumno empezará contando un cuento inventado y así todos sus compañeros lo han complementado para que tenga coherencia y cohesión lo mismo, fomentar la redacción; Cuento del cuento: A partir de la lectura de un cuento, el estudiante deberá crear uno de su propia autoría; Usando la imaginación: Mediante grupos de estudiantes se puede asignar el trabajo de hacer un cuento para reflexionar un valor ;Creando un cuento: Crear un cuento mediante la observación de imágenes; Telaraña: A partir de las ideas de los alumnos se puede crear una historia; Creando una historia: A través de imágenes crear una historia y exponerla.

Acorde a los autores, hay diversas actividades lúdicas para desarrollar el contenido de los cuentos y se ha conocido los beneficios en el desarrollo de habilidades como la creatividad y curiosidad, generando nuevas ideas, asimismo, la imaginación para comprender y relacionarse en el medio social, además a través de estas actividades se contribuye al desarrollo de la literatura, indispensable para comprender la intención comunicativa de diferentes textos.

4.1.5.2. Actividades lúdicas para el aprendizaje: A construir ideas, opiniones y puntos de vista!

Euroinnova (s.f) da a conocer algunas actividades como:

Canciones infantiles: Ayudan a motivar y adquirir vocabulario; Ver películas y obras infantiles: Desarrollar criterios propios sobre la película que observan y las obras coadyuvan a desarrollar la autonomía, creatividad, espontaneidad para relacionarse con los demás; Adivinanzas sencillas: Desarrollar el pensamiento y la reflexión para encontrar la respuesta, además, enriquecer de enriquecer su léxico; Jugar al “Veo, veo”: Fomenta la atención y concentración de los estudiantes; Exposiciones: Permite a los estudiantes dar a conocer sus criterios y reflexiones sobre un determinado tema.

De acuerdo con Unir (2020) se puede optar por las siguientes alternativas:

Ver obras de teatro infantil: Coadyuva para poder expresarse y relacionarse con el resto; Cantar y aprender canciones: Mejora la retención de los conocimientos; Jugar a la actividad “vamos de compras”, : adquirir vocabulario y mejorar la pronunciación de las palabras; Adivinanzas y trabalenguas: Ejercitar su pensamiento a través del razonamiento; Juego de las imitaciones: Desarrollar la imaginación y el lenguaje oral para poder expresarse; La dinámica de los oficios: Adquirir vocabulario y ampliar los conocimientos; Estimular el debate: Dar opiniones y criterios en base a su reflexión y comprensión; El clásico “veo veo”: Ampliar vocabulario; Contar cuentos cortos: Desarrollar la imaginación y creatividad; Usar audios específicos de comprensión oral: Mejorar la interpretación de ideas; YouTube: Expresar ideas, pensamientos y cuestionamientos acerca de videos.

En consecuencia, las actividades lúdicas citadas por los autores son acordes e indispensables para trabajar esta temática, puesto que, desarrollan la capacidad para comprender un texto y contribuyen a desarrollar ideas como argumentos con base a un determinado tema, para eso, es importante que el docente brinde espacios educativos donde los estudiantes puedan expresar sus dudas a través de preguntas, cuestionamientos, que son fundamentales para construir nuevos saberes.

4.1.5.3. Actividades lúdicas para el aprendizaje: Leo para informarme y aprender

Euroinnova (s.f) da a conocer los siguientes juegos lúdicos para fomentar la lectura.

El ahorcado: Consiste en adivinar la palabra mediante las letras que mencionan los estudiantes; Libros con pictogramas: Fomentan una lectura más entretenida e interesante; Crucigramas y pasatiempos: Adquirir nuevas palabras para enriquecer su vocabulario; El coleccionista de palabras: Mejorar la capacidad de razonamiento verbal. Adivinanzas: Desarrollar su autonomía para pensar y relacionar ideas.

De la misma manera, Colegium (2021) recomienda:

1. Escribir finales alternativos: Esta actividad permite que los estudiantes evidencien comprensión de texto y también expresen su creatividad, ya que deberán entender bien lo que sucede en la historia para crear un nuevo final;
2. Hacer un dibujo: Refuerza la comprensión del texto, porque la imagen puede funcionar como un complemento del mismo. Tus estudiantes tendrán que interpretar lo leído y representarlo por medio de dibujos;
3. Analizar sus canciones preferidas: Elegir su canción preferida aumentará la motivación de los estudiantes para realizar la actividad de lectura, pues integra sus gustos e intereses. Pídeles que analicen el mensaje que entrega, el contexto y sentido de la canción. También, que expresen lo que la canción los hace sentir;
4. Crear una historia en grupos: Promueve el trabajo en equipo y la comprensión lectora, haciendo que tus estudiantes lean la historia que han escrito sus compañeros y, posteriormente, escriban siguiendo la misma trama y personajes. Puedes incluir un juego de roles para interpretar la obra final;
5. Poner el título a los párrafos: Cada uno de tus estudiantes deberán leer en voz alta un párrafo del texto (literario o no literario), ojalá de difícil comprensión. Luego crear un título acorde a su sentido (párr. 3- 7).

Conforme al aporte de los autores considero que las diferentes actividades lúdicas son útiles y provechosas para fomentar la lectura, ya que, son interactivas y contribuyen a desarrollar nuevos conocimientos, para ello, el docente debe tener en cuenta sus gustos y preferencias, de modo que, el alumno tenga la predisposición para aprender, de igual forma, tener en cuenta sus deficiencias para elegir la actividad acorde para poder consolidar los conocimientos.

4.1.5.4. Actividades lúdicas para el aprendizaje: ¡Es la hora de escribir

Loriente (2019) da a conocer las siguientes actividades para fomentar la escritura.

Ejercicio 1: Finales alternativos: Escribir el final de un cuento, mito o leyenda; Ejercicio 2: Principios alternativos: El estudiante va a inventar y escribir el inicio de un cuento, leyenda o mito según su criterio; Ejercicio 3: Escritura en cadena: Escribir una historia con la participación de todos los estudiantes; Ejercicio 4: Uniendo historias: Escribir una leyenda individual y después realizar una de manera grupal; Ejercicio 5: La bolsa de palabras: Escribir un cuento con las diferentes palabras; Ejercicio 6: Las cosas que hablan: elegir un objeto y describirlo según sus características; Ejercicio 7: ¡El mundo es magia! Escribir una historia en base a su imaginación; Ejercicio 8: Inventando un animal: Elegir un animal de su preferencia y describirlo; Ejercicio 9: El parque temático: Describir el parque de sus sueños.

Educa peques (s.f) da a conocer algunas actividades para desarrollar la escritura:

Utilización de viñetas o de historietas: A partir de una historia escribir lo que entendieron; Palabras sueltas como disparadores: Inventar y escribir una historia; Datos creativos: Enumera a los estudiantes por grupos del 1 al 6 para que prosigan escribiendo la historia en el pizarrón en base al tema propuesto; Objetos que cuentan cuentos: Llevar un objeto de su preferencia para que el niño lo describa en su cuaderno; Jugando con el factor tiempo: Los niños deben escribir sobre lo que les gustaría ser en el futuro; Superhéroe personalizado: Los niños deben elegir un superhéroe de su preferencia y describirlo; Mezclando personajes clásicos: Escribir un relato mediante los personajes clásicos que menciona el docente

En concordancia con los autores, el juego no solo convierten los contenidos educativos en divertidos, sino también tiene una finalidad y en este caso es fomentar la escritura a través de una manera didáctica, por ello, el docente debe ser creativo e innovador a la hora de facilitar el aprendizaje, puesto que, hay diversos ejercicios lúdicos que se pueden implementar para el desarrollo del lenguaje escrito, de igual forma, los escenarios educativos se convierten en dinámicos, mejorando la significatividad del aprendizaje y la calidad educativa.

4.2. Rendimiento académico

4.2.1. Definición

Reyes (2003) manifiesta lo siguiente:

El rendimiento académico es un indicador del nivel de aprendizaje alcanzado por el alumno, por ello, el sistema educativo brinda tanta importancia a dicho indicador. En tal sentido, el rendimiento académico se convierte en una "tabla imaginaria de medida" para el aprendizaje logrado en el aula, que constituye el objetivo central de la educación (p. 22).

En el mismo contexto Morales et al. (2018) menciona:

El rendimiento escolar es una construcción social (...) que se sitúa en las experiencias escolares compartidas en las instituciones y en la legitimación de políticas educativas presentes en el país, alumnos y docentes miembros de las academias de las diferentes instituciones desde la educación básica hasta la superior (p. 4).

De acuerdo con los autores, el rendimiento académico es uno de los componentes más importantes del proceso educativo, permitiendo conocer el grado de conocimiento que adquirieron los estudiantes y sus experiencias desarrolladas en una determinada institución educativa, de igual forma, este indicador ha sido establecido según el sistema educativo del país teniendo en cuenta el objetivo principal de la educación.

4.2.2 Importancia del rendimiento académico en Lengua y Literatura

Carbajal (2016) manifiesta lo siguiente:

El lenguaje es factor clave en la producción de significados del mundo y en el ejercicio de los derechos del buen vivir; conduce al desarrollo de las facultades humanas, a la asimilación de la cultura y a la convivencia en sociedad. De ahí que el ejercicio interpretativo, a través del lenguaje, abre un horizonte esplendoroso en el sendero de la adquisición de conceptos y producción de significado (p. 180).

Desde la perspectiva de Gutiérrez et. al (2010) manifiestan

De esta forma, el lenguaje es un vehículo que le da sustento a las acciones y crea en el hombre un sentido de pertenencia con su entorno y lo inserta en la sociedad, o dentro de una estructura social, y señala su ubicación dentro de ella. Por esta razón

es que el uso que se haga del lenguaje permite; por un lado, conocer y comprender, pero por otro, articular un discurso que unido al conocimiento, le dará mayor sustento (p. 97).

Conforme al criterio de los autores, alcanzar el aprendizaje en Lengua y Literatura es sumamente importante, ya que, influye en la vida diaria y en las acciones que realiza el individuo, por lo tanto, gracias a estos saberes el estudiante adquiere las competencias, habilidades, destrezas para poder comprender y entender todo lo que acontece a su alrededor, asimismo, fortalece las relaciones interpersonales y los vínculos sociales, por ello, es fundamental considerar al lenguaje como una oportunidad hacia la sabiduría.

4.2.3. Factores del rendimiento académico

Garbanzo (2007) considera los siguientes factores:

“El rendimiento académico, por ser multicausal, envuelve una enorme capacidad explicativa de los distintos factores y espacios temporales que intervienen en el proceso de aprendizaje (..) que se clasifican en tres categorías: determinantes personales, determinantes sociales y determinantes institucionales” (p. 47)

En ese mismo contexto Palacio (2006) et. al mencionan lo siguiente:

Ahora bien, en la educación y rendimiento de un estudiante, son muchos los factores que pueden influir: desde su motivación e interés personal, pasando por la estrategia educativa del profesor, la disponibilidad de recursos didácticos en su institución, la alimentación, el nivel educativo de sus padres o, incluso, sus aptitudes mentales, que, por ejemplo, en un momento dado, pueden inclinarse más hacia la música que al cálculo. Como vemos, se trata de un problema multicausal que debe ir más allá de una explicación económica (p. 13)

De acuerdo a los autores son diversos los factores que condicionan e influyen en el rendimiento académico y los más predominantes son los personales, así como, la personalidad, autoestima y la motivación propia del individuo que marcan la diferencia, mientras que en los sociales la familia cumple un papel fundamental, ya que, el apoyo, el cariño, la comprensión tiene repercusión en su vida académica, en ese mismo contexto, los institucionales también afectan al desempeño del alumno, porque, muchos planteles educativos no cuentan con la infraestructura, materiales educativos y la práctica pedagógica,

por ello, dificultan alcanzar un aprendizaje significativo, finalmente los gustos y preferencias por ciertas asignaturas originan que el estudiante no se esfuerce por tener un buen dominio de conocimiento en todas las áreas.

4.2.4. Tipos de rendimiento académico

Tambo (2015) da a conocer la siguiente clasificación:

Rendimiento Individual: Es el que se manifiesta en la adquisición de conocimientos, experiencias, hábitos, destrezas, habilidades, actitudes, aspiraciones, etc. Lo que permitirá al docente tomar decisiones pedagógicas posteriores. Los aspectos de rendimiento individual se apoyan en la exploración de los conocimientos y de los hábitos culturales, campo cognitivo intelectual, así como también intervienen en el aspecto de la personalidad; **Rendimiento general:** Es el que se manifiesta mientras el estudiante va al centro de enseñanza, en el aprendizaje de las líneas de acción educativa y hábitos culturales y en la conducta del alumno; **Rendimiento específico:** Es el que se da en la resolución de problemas personales, desarrollo en la vida profesional, familiar y social que se les presentan en el futuro. En este rendimiento la realización de la evaluación es más fácil, por cuanto si se evalúa la vida afectiva del alumno, se debe considerar su conducta, las relaciones con el maestro, con sus cosas, con su vida misma y con la de los demás (p. 19).

Desde el punto de vista de Gallo (2016) sostiene los siguientes tipos:

El rendimiento individual: Se enfoca en dos etapas: la considerada primaria donde el estudiante se encuentra en el centro educativo y adquiere sus conocimientos y el llamado secundario en donde ejerce sus conocimientos una vez dejado el centro educativo y pone en práctica sus conocimientos en el recorrido de su vida cotidiana; **Rendimiento social:** Es evidente que el rendimiento social influye en el individuo, se limita de acuerdo al espacio geográfico en donde se sitúa el estudiante, dependiendo del entorno que lo rodea. El rendimiento académico social es aquel que influye el campo geográfico donde se desarrolla el estudiante, de los cuales depende a que les ayuden a enriquecer la acción educativa (p. 35-36).

En conformidad con los autores, el rendimiento individual se enfoca en las características como las habilidades, rasgos adquiridos y heredados por parte de sus padres, mientras que, el rendimiento general se determina en la institución educativa donde la

orientación del docente es fundamental para que el alumno construya sus conocimientos con base a su experiencia y conocimientos previos, en ese mismo contexto se ha considerado el rendimiento específico que se refiere a la capacidad del sujeto para poner en práctica los conocimientos y la capacidad para desenvolverse en diferentes contextos, finalmente el social que se relaciona de manera directa con el medio social del individuo y a partir de ahí el estudiante adquiere saberes como normas de conducta que son positivas o negativas.

4.2.5. Evaluación del rendimiento académico

Montero et al. (2007) señalan lo siguiente: “Por lo tanto, hay que tener presente que las calificaciones poseen un valor relativo como medida de rendimiento, ya que no existe un criterio estandarizado para todos los centros educativos, todos los cursos y todo el cuerpo docente” (p. 217).

Para complementar y conocer la evaluación del rendimiento académico Hernández (2016) sostiene lo siguiente:

El rendimiento académico se puede medir observando los resultados traducidos en calificaciones que se obtienen en exámenes y son notas que a lo largo del tiempo definen un número que de acuerdo con su escala obtenida puede ser positiva, regular o negativa (p. 1370).

En concordancia con los autores, el rendimiento académico se determina por la nota final que obtiene el estudiante a través de la aplicación de instrumentos tradicionales como los exámenes ya sea de manera oral o escrita, por cuanto, no se está priorizando el verdadero objetivo de la educación enfocado en formar sujetos capaces de pensar y que su manera de actuar este enmarcada en valores, así como, sus habilidades estén a favor de buscar el bien común, es decir, de todas las personas.

5. Metodología

5.1. Área de estudio

El Trabajo de Integración Curricular se realizó en la Unidad Educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso, código AMIE:11H00165 ubicada en la ciudad de Loja de la parroquia Sucre en la avenida Villonaco junto al subcentro de salud de Obrapia.

Figura 1. Croquis de la Unidad Educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso



Fuente: Unidad Educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso

Autor: Citado de Google Maps (Link: <https://n9.cl/ee63v>)

5.2. Procedimiento

5.2.1. Enfoque metodológico

El enfoque para el Trabajo de Integración Curricular fue cualitativo y cuantitativo, puesto que, permitió tener una mejor comprensión del objeto de estudio mediante sustentación teórica y datos estadísticos como tablas y figuras, razón por la cual, el alcance es de tipo descriptivo-explicativo porque se realizó una descripción del problema con la aplicación de una ficha de observación estructurada como el material bibliográfico que facilitó tener un conocimiento más amplio, finalmente los resultados obtenidos permitieron ahondar los conocimientos centrados en el objeto de estudio, así como, también la relación causa y efecto de las variables de estudio.

5.2.2. Métodos

Los métodos son aquellos procedimientos que permitieron obtener un resultado determinado, de igual forma, ayudaron a conocer y comprender de mejor manera el objeto de estudio, por tal motivo, es importante delimitarlos, ya que, cada uno de ellos cumple una función específica en cada una de las etapas de la construcción del Trabajo de Integración Curricular.

Los métodos a emplearse son los siguientes

5.2.2.1. Método científico

Permitió obtener la información necesaria y suficiente para la sustentación del Trabajo de Integración Curricular, permitiendo generar nuevos conocimientos mediante la recopilación de la información sustentada por los autores y el contraste que se realizó para determinar las relaciones de causa y efecto de las variables de estudio.

5.2.2.2. Método descriptivo

Contribuyó para el análisis del problema, seleccionando la información suficiente para conocer los aspectos más relevantes que permitieron adentrarse al objeto de estudio, de modo que, describirá los indicadores de las variables y los resultados obtenidos en la investigación.

5.2.2.3. Método inductivo

Posibilitó conocer y analizar la situación actual del problema en la ejecución del Trabajo de Integración Curricular, partiendo de premisas particulares hasta llegar a una noción general, es decir, a través del desarrollo de los indicadores de cada variable.

5.2.2.4. Método deductivo

Fue empleado para abordar el tema de investigación a partir de una perspectiva general hasta llegar a ideas más claras y concisas, es decir, partiendo de información bibliográfica en diferentes fuentes primarias hasta llegar a la observación del objeto de estudio en la realidad educativa, es decir, en el salón de clases, así también, permitió establecer conclusiones y recomendaciones a través de los resultados.

5.2.2.5. Método analítico

Coadyuvó a identificar, analizar e interpretar la información sobre el problema de estudio, permitiendo desagregar los conocimientos teóricos y contrastando con la realidad actual del contexto donde se efectuó la investigación.

5.2.2.6. Método sintético

Ayudó a seleccionar la información pertinente que permitió comprender el objeto de estudio, analizando los aspectos más relevantes de cada uno de los indicadores y estableciendo su relación.

5.2.2.7. Estadística descriptiva

Fue utilizado en la representación de la información obtenida mediante figuras y tablas estadísticas, facilitando el análisis e interpretación de los resultados obtenidos de manera cualitativa y cuantitativa a través de datos certeros que permitieron el planteamiento de las conclusiones y recomendaciones.

5.2.3. Técnicas

Las técnicas son aquellas que permitieron recolectar información de manera cuantitativa o cualitativa a través de diferentes instrumentos, los cuales, fueron seleccionados y empleados acordes a la investigación desarrollada, permitiendo ahondar el objeto de estudio.

5.2.3.1. Observación

La observación directa de tipo participante se utilizó bajo el consentimiento del docente y ayudó para tener un acercamiento a los problemas educativos en el salón de clases y sobre todo para conocer la metodología de aprendizaje del educador, además, esta técnica fue fundamental en el desarrollo del Trabajo de Integración Curricular.

5.2.3.2. Encuesta

Se aplicó a los estudiantes de sexto B, Unidad Educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso de Loja para conocer la realidad actual de las actividades lúdicas en el rendimiento académico, permitiendo determinar el aprendizaje que logran los estudiantes en Lengua y Literatura, finalmente, ayudó para el análisis, interpretación y representación de los resultados.

5.2.3.3. Entrevista (estructurada)

Se aplicó al docente de sexto B, Unidad Educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso de Loja, con el propósito de, conocer las actividades lúdicas en el rendimiento académico de Lengua y Literatura, permitiendo recabar información que fue indispensable para la interpretación y discusión de los resultados que permitió dilucidar el objeto de estudio, estableciendo conclusiones y recomendaciones.

5.2.4. Instrumentos

Los instrumentos son un conjunto de documentos de apoyo que contienen elementos que le sirvieron al investigador para la recolección de datos, facilitando el análisis e interpretación de los resultados.

Para identificar y plantear la problemática sobre actividades lúdicas en el rendimiento académico se utilizó la observación directa y como instrumento la ficha de observación que permitió diagnosticar el problema.

Se ha empleado la encuesta y como instrumento el cuestionario que fue aplicado al docente y estudiantes del sexto B, Unidad Educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso, mediante preguntas pertinentes y relevantes que permitieron recopilar información para dilucidar sobre el objeto de estudio.

La entrevista estructurada y como instrumento el grabador de voz fue empleado para conocer los juicios que emitió el docente para después contrastarlos con la encuesta del

estudiante permitiendo esclarecer sobre las interrogantes planteadas y conociendo los verdaderos resultados.

5.2.5. Tipo de diseño (No experimental)

La investigación realizada fue de tipo no experimental porque no se manipulo las variables, sino más bien se las observó tal y como se presentan en el contexto educativo, después con la ayuda de material bibliográfico se obtuvo la información para contrastar con los resultados obtenidos, lo cual, permitió establecer las relaciones causa y efecto.

5.2.6. Unidad de estudio

La población para quien estuvo encaminada esta investigación estuvo conformada por un docente y 27 estudiantes de los cuales 13 son de género masculino y 14 femenino, sexto B, Unidad Educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso.

6. Resultados

Aplicada la encuesta al docente de sexto B, Unidad Educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso se obtuvieron los siguientes resultados que se detallan a continuación:

6.1. Entrevista al docente

1.- ¿Cuál es su metodología para el aprendizaje de Lengua y Literatura?

R.D. Debido a la pandemia se ha priorizado los contenidos y se está trabajando destrezas auditivas, al igual que, resúmenes, trabajos grupales, dictados, organizadores gráficos para ampliar los conocimientos de los estudiantes.

R.I. De acuerdo a lo mencionado, se ha evidenciado que el docente prioriza los contenidos más indispensables, pero, no diversifica las actividades y realiza las más comunes en su práctica pedagógica por ellos las clases se tornan aburridas y poco interesantes.

2.- ¿En su plan de clase incorpora la lúdica?

R.D. Si y se realiza con el objetivo de motivar a los estudiantes y mantener su atención para la construcción del conocimiento donde se forman grupos para trabajar de forma lúdica.

R.I. El docente encuestado ha dado a conocer que emplea la lúdica en la construcción del conocimiento y menciona los beneficios de estas actividades interactivas, lo que significa, que las utiliza con poca frecuencia, ya sea por falta de conocimiento y aplicabilidad.

3.- ¿Usted conoce las fases para adaptar una actividad lúdica a los contenidos educativos en Lengua y Literatura?

R.D. Anticipación, Construcción del conocimiento, aplicación

R.I. Según el sustento del docente, existe desconocimiento sobre las fases de las actividades lúdicas y las confunde con los momentos del ciclo del aprendizaje, por eso, se concluye que no emplea las actividades lúdicas en su plan de clase.

4.- ¿Cuáles son las actividades lúdicas que usted conoce y las ha realizado para el aprendizaje en Lengua y Literatura?

R.D. Tarjetas y acertijos

R.I. En efecto, el docente emplea solamente las tarjetas y acertijos, por lo tanto, carece de originalidad y no brinda a sus estudiantes la variedad de actividades lúdicas que convierten los escenarios educativos en dinámicos.

5.- ¿Cree usted que las actividades lúdicas son una alternativa para mejorar la comprensión de los contenidos en Lengua y Literatura?

R.D. Si, a través de la lúdica se fomenta la motivación como la atención para desarrollar los contenidos educativos.

R.I. En consecuencia, el docente emplea las actividades lúdicas para estimular y motivar la atención de los estudiantes, ya que, los niños suelen aburrirse con los recursos tradicionales, por lo tanto, es importante incorporar la lúdica en la planificación microcurricular para que los estudiantes se conviertan en sujetos activos.

6.- ¿Cuál es el rendimiento académico de sus estudiantes en Lengua y Literatura

R.D. De manera cuantitativa un 90 % y cualitativa muy bien, ya que, dominan los contenidos de los diferentes bloques.

R.I. Según lo manifestado por el docente, el rendimiento académico de los estudiantes es excelente y dominan los aprendizajes requeridos, sin embargo, en la encuesta de los alumnos se evidenció que su desempeño corresponde a bueno.

7.- ¿Usted realiza actividades para mejorar el rendimiento académico en Lengua y Literatura?

R.D. Si. como la lectura y las tareas académicas para que puedan comprender los conocimientos.

R.I. Puedo mencionar que el docente no realiza actividades significativas para que los estudiantes puedan captar los contenidos y no toma en cuenta las necesidades y expectativas de los estudiantes, por lo tanto, el educador no actualiza su pedagogía.

8.- ¿De qué manera usted evalúa el rendimiento académico de los estudiantes en Lengua y Literatura?

R.D. Mediante un ejercicio individual de reflexión donde se asigna un tema para evaluar lo metacognitivo, es decir, para conocer su interpretación y de acuerdo a lo que entendió poder explicarlo.

R.I. La evaluación realizada por el docente es significativa y se enfoca en la reflexión del estudiante, pero hay una contradicción con las respuestas de los estudiantes en la encuesta, donde manifestaron que su docente mide sus conocimientos a través de instrumentos tradicionales como exámenes y lecciones.

9.- ¿Cuáles son los bloques curriculares de Lengua y Literatura donde sus estudiantes tienen dificultades de bajo rendimiento académico?

R.D. No tienen dificultades de rendimiento académico en ningún bloque de Lengua y Literatura.

R.I. El docente menciona que sus alumnos logran el aprendizaje deseado, pero hay una contradicción porque los estudiantes en la encuesta afirmaron sus deficiencias, especialmente en el bloque de Comunicación Oral.

10- ¿Qué causas usted considera que originan el bajo rendimiento escolar en Lengua y Literatura?

R.D. Descuido de los padres de familia que no se preocupan por los hijos y la falta de recursos económicos condicionan que los estudiantes no puedan sobresalir.

R.I. Se ha podido conocer las principales causas que originan el mal desempeño escolar de los estudiantes y específicamente las que se presentan en el sexto B, para ello, hay que recalcar la importancia de los padres en el proceso educativo, sin embargo, no todos asumen este rol cuando se ausentan y no supervisan a sus hijos, asimismo, los recursos económicos son un problema que afectan notablemente a la sociedad.

6.2. Encuesta a los estudiantes

Aplicadas las encuestas a los estudiantes de sexto B, Unidad Educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso se obtuvieron los siguientes resultados que se detallan a continuación:

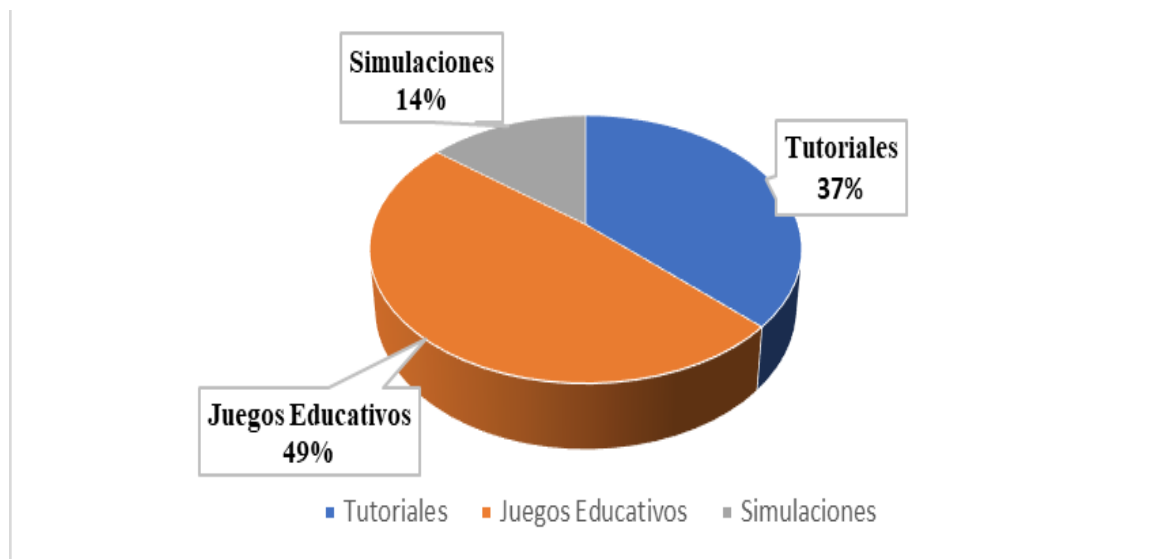
1. Las actividades lúdicas son:

Tabla 1. Conocimiento sobre las actividades lúdicas

Acepciones	f	%
Tutoriales	13	37%
Juegos Educativos	17	49%
Simulaciones	5	14%
Total	35	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes, sexto B, Unidad educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso.

Figura 2



Mediante la encuesta aplicada a los estudiantes se pudo evidenciar un 49% de alumnos sostuvieron que las actividades lúdicas son juegos educativos, sin embargo, el 37 % las denominan tutoriales, mientras que, el 14 % simulaciones.

Alverca (2016) sustenta: “La actividad lúdica es toda actividad que realizamos con la finalidad de recrearnos (...) las podemos realizar acoplándolas a ciertas asignaturas y temas de clase que deben ser dirigidas por el maestro/a” (p.21).

Según los resultados, los estudiantes tienen una noción clara sobre las actividades lúdicas clasificándolos en juegos educativos y de acuerdo al autor es necesario considerar a la lúdica en el plan de clase como una alternativa para que los contenidos tengan mayor relevancia y sean más dinámicos y significativos.

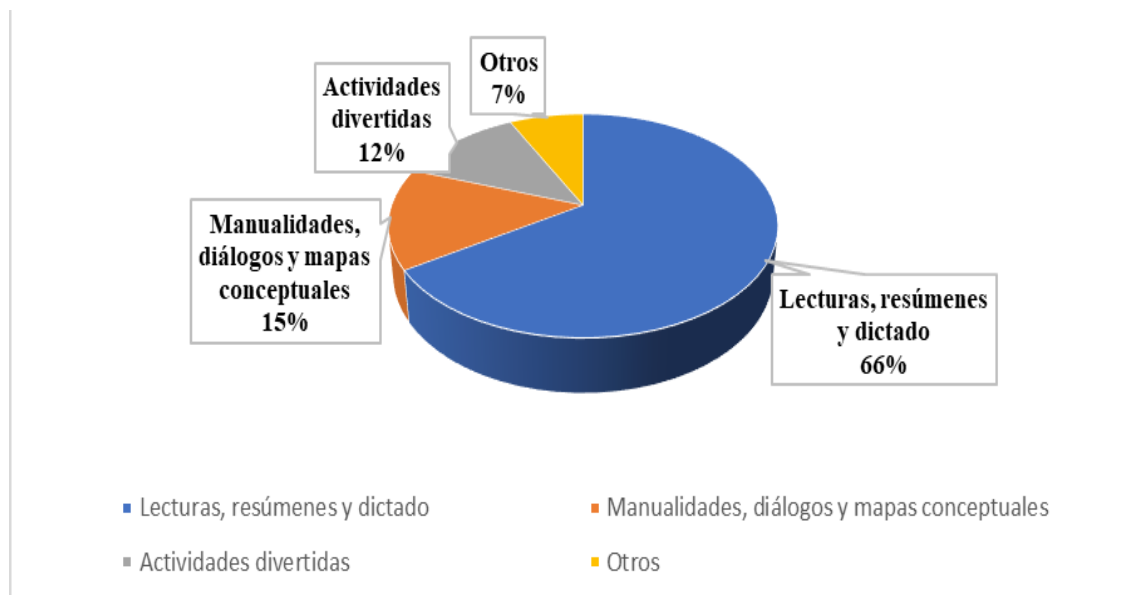
2. ¿Qué realiza tu docente para el aprendizaje de Lengua y Literatura?

Tabla 2. El aprendizaje en Lengua y Literatura

Acepciones	f	%
Lecturas, resúmenes y dictado	27	66%
Manualidades, diálogos y mapas conceptuales	6	15%
Actividades divertidas	5	12%
Otros	3	7%
Total	41	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes, sexto B, Unidad educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso.

Figura 3



El 66 % de estudiantes encuestados manifestaron que su aprendizaje es a través de lecturas, resúmenes y dictado, 15 % mediante manualidades, diálogos y mapas conceptuales, 12 % actividades divertidas y finalmente el 7 % indicaron otras actividades como canciones, adivinanzas, cuentos, historias.

Paredes (2020) sostiene: “Las actividades lúdicas están orientadas a la formación integral necesaria para el desarrollo humano, asimismo rompen con los esquemas conductistas (...) y dinamizan los ambientes de aprendizaje, virtud de lo cual son grandes motivadores intelectuales” (p.35).

A manera de conclusión, el docente emplea actividades rutinarias como lecturas, resúmenes y dictado para el aprendizaje de Lengua y Literatura, de modo que, el conocimiento carece de significatividad, ya que, los recursos empleados no despiertan el interés ni la motivación del estudiante, por este motivo, y basándome en lo que sustenta el autor es necesario que el educador incorpore la lúdica en su práctica educativa para actualizar su pedagogía.

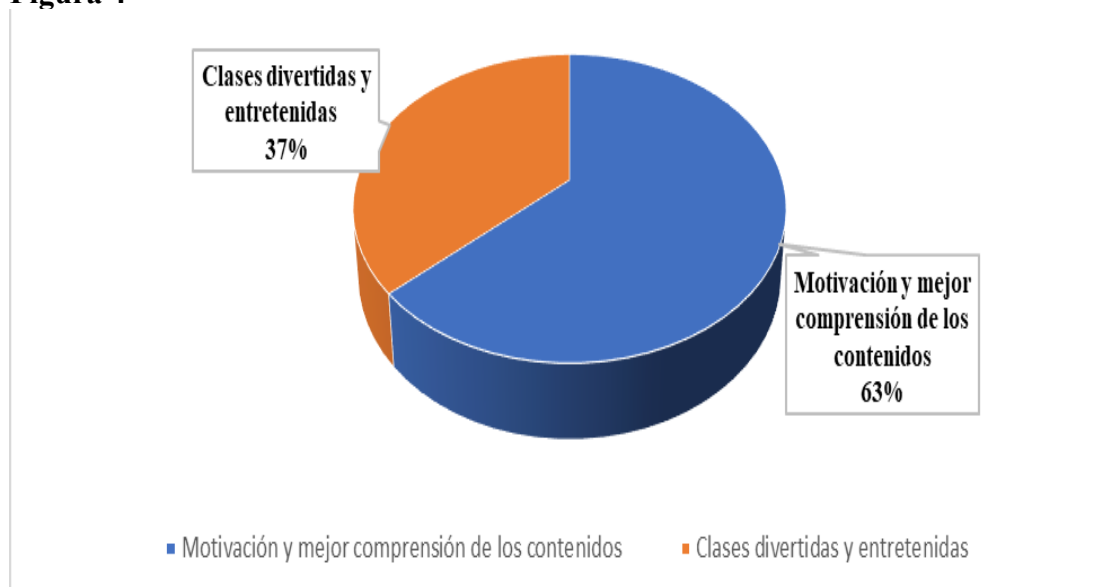
3. El aprendizaje mediante juegos lúdicos ofrece muchos beneficios, ¿Cuáles consideras tú?

Tabla 3. Beneficios de la lúdica en el aprendizaje

Acepciones	f	%
Motivación y mejor comprensión de los contenidos	19	63%
Clases divertidas y entretenidas	11	37%
Total	30	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes, sexto B, Unidad educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso.

Figura 4



En respuesta a los datos obtenidos un 63 % de estudiantes afirmaron que la lúdica coadyuva a la motivación y mejor comprensión de los contenidos, mientras que, el 37 % consideran que con esta metodología las clases son divertidas y entretenidas.

Villalva (2019) manifiesta: “Un estudio permitió reconocer que, a través de actividades lúdico literarias, los niños y niñas mejoran su lectura comprensiva, desarrollan mejor su subjetividad y dan comienzo a un proceso de emancipación y relación con el mundo exterior” (párr. 1).

En consecuencia, los estudiantes consideran que la lúdica contribuye a su formación académica, debido a que, despierta su motivación, asimismo, consideran que los contenidos educativos se vuelven más dinámicos y fáciles de comprender, además de eso, de acuerdo al autor se ha evidenciado los beneficios en la lectura comprensiva, por ende, permite al estudiante ser un sujeto activo y coadyuva a que los conocimientos se conviertan en sustanciales, adquiriendo la capacidad de establecer vínculos comunicativos en diversos contextos.

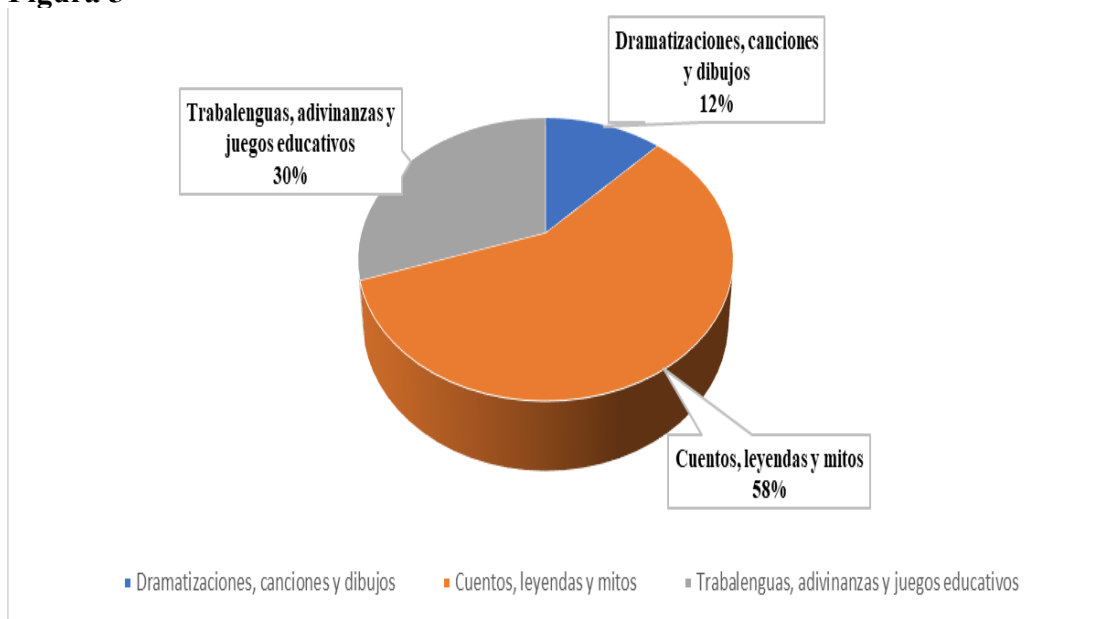
4. De las siguientes actividades lúdicas, cuáles te gustaría que tu docente realice para el aprendizaje de Lengua y Literatura.

Tabla 4. Actividades lúdicas preferidas por los estudiantes para el aprendizaje

Acepciones	f	%
Dramatizaciones, canciones y dibujos	4	12%
Cuentos, leyendas y mitos	19	58%
Trabalenguas, adivinanzas y juegos educativos	10	30%
Total	33	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes, sexto B, Unidad educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso.

Figura 5



De los estudiantes encuestados el 58 % afirmaron que los cuentos, leyendas y mitos como su actividad lúdica preferida para su aprendizaje, mientras que, un 30 % elige a los trabalenguas, adivinanzas y juegos educativos, finalmente, las dramatizaciones, canciones y dibujos que representan el 12 %.

De acuerdo con Unir (2020) se puede optar por las siguientes alternativas:

Ver obras de teatro infantil: Coadyuva para poder expresarse y relacionarse con el resto; Cantar y aprender canciones: Mejora la retención de los conocimientos; Jugar a la actividad “vamos de compras”, : adquirir vocabulario y mejorar la pronunciación de las palabras; Adivinanzas y trabalenguas: Ejercitar su pensamiento a través del razonamiento; Juego de las imitaciones: Desarrollar la imaginación y el lenguaje oral para poder expresarse; La dinámica de los oficios: Adquirir vocabulario y ampliar los conocimientos; Estimular el debate: Dar opiniones y criterios en base a su reflexión y comprensión; El clásico “veo veo”: Ampliar vocabulario; Contar cuentos cortos: Desarrollar la imaginación y creatividad; Usar audios específicos de comprensión oral: Mejorar la interpretación de ideas; YouTube: Expresar ideas, pensamientos y cuestionamientos acerca de videos.

Según la información obtenida, el 58 % de estudiantes prefieren aprender con cuentos, leyendas, y mitos porque son actividades entretenidas y divertidas, generando satisfacción como predisposición al momento de ejecutarlas, por tal razón, considero

trascendental el papel del docente, ya que, debe acoplar su metodología a las preferencias de los estudiantes y conocer que mediante estas actividades los estudiantes adquieren habilidades de creatividad, imaginación, curiosidad, etc.

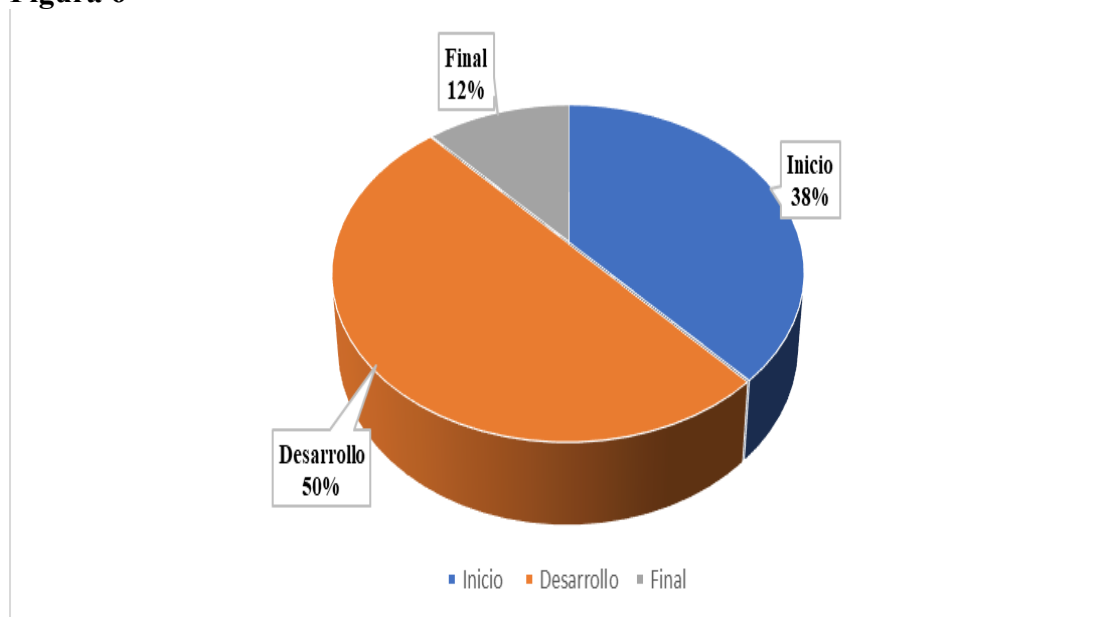
5. ¿En qué momento de la clase de Lengua y Literatura tu docente lleva a cabo una actividad entretenida?

Tabla 5. Actividades entretenidas en los momentos del aprendizaje

Acepciones	f	%
Inicio	13	38%
Desarrollo	17	50%
Final	4	12%
Total	34	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes, sexto B, Unidad educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso.

Figura 6



Los datos evidencian que el 50 % de los alumnos afirmaron que el docente realiza una actividad entretenida en la etapa de construcción del conocimiento, es decir, el desarrollo, un 38 % para conocer los conocimientos previos, ósea, al inicio, por último el 12 % en la consolidación de los conocimientos, esto es, al final de la clase.

Pizarro & Carmo (2006) manifiestan lo siguiente: “No existe un momento específico o único para desarrollar una actividad lúdica en clase. Cualquier momento es válido. Sí se

debe planear de antemano todas las actividades con el fin de que exista una continuidad lógica durante toda la clase” (p. 9).

El docente alude que es propicio realizar este tipo de actividades en la construcción del aprendizaje, puesto que, es el momento donde se desarrolla la destreza con criterio de desempeño y es adquirida por parte de los estudiantes, pero, tomando el sustento del autor considero que esta estrategia puede ser planteada en cualquiera de los momentos del aprendizaje y esto queda a consideración del profesor.

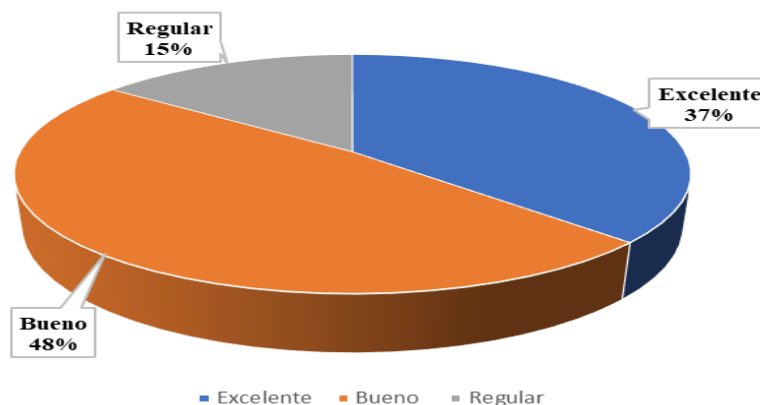
6. ¿Cuál es tu rendimiento académico en Lengua y Literatura?

Tabla 6. Rendimiento académico en Lengua y Literatura

Acepciones	f	%
Excelente	10	37%
Bueno	13	48%
Regular	4	15%
Total	27	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes, sexto B, Unidad educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso.

Figura 7



A través de la información obtenida de los estudiantes se pudo evidenciar que un 48 % poseen un rendimiento académico bueno en Lengua y Literatura, esto quiere decir que, hay dificultades de aprendizaje, de igual manera, un 37 % corresponde a excelente y 12 % regular.

Chillogallo (2017) sostiene lo siguiente: “El rendimiento académico ha sido, es y será importante debido a su estrecha relación con las evaluaciones de los conocimientos adquiridos durante el proceso educativo en cualquier de los niveles” (p.22).

Con respecto a los resultados obtenidos los estudiantes logran adquirir un aprendizaje bueno y de acuerdo con el autor deben ser múltiples las causas que originan que tengan ese problema educativo, una de ellas corresponde a la muy poca utilización de las actividades lúdicas y su inadecuada utilización que se corroboró mediante una entrevista con el docente.

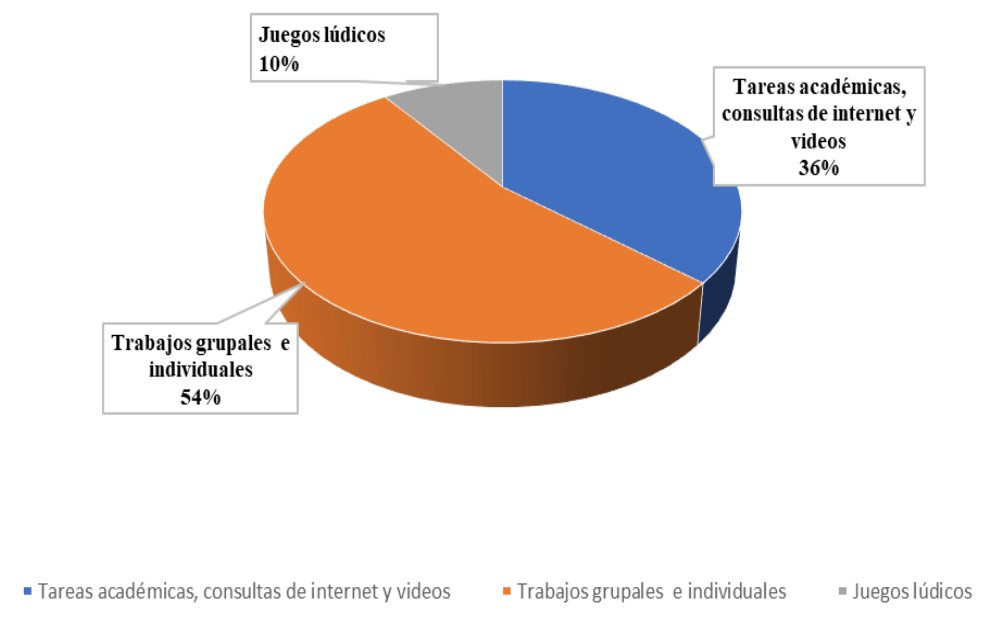
7. ¿Cómo realiza tu docente el refuerzo académico en Lengua y Literatura?

Tabla 7. Actividades de refuerzo en Lengua y Literatura

Acepciones	f	%
Tareas académicas, consultas de internet y videos	15	37%
Trabajos grupales e individuales	22	54%
Juegos lúdicos	4	10%
Total	41	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes, sexto B, Unidad educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso.

Figura 8



Los resultados determinaron que 54% de estudiantes realizan actividades individuales como grupales para consolidar los conocimientos en Lengua y Literatura, 36% con tareas académicas, consultas de internet y video, al final un 10 % mediante juegos lúdicos.

De acuerdo al Instructivo para la aplicación de la evaluación estudiantil tomado del Ministerio de Educación (2016), el docente puede optar por estrategias metodológicas para realizar el refuerzo académico como el refuerzo individual desarrollado en un espacio adecuado mediante actividades propuestas, asimismo, el grupal consiste en seleccionar estudiantes con las mismos problemas de aprendizaje, por otro lado, las tareas enviadas a casa tienen la finalidad de consolidar conocimientos, pero se debe tomar en cuenta algunos aspectos como la orientación de una persona en el hogar, contar con los recursos y materiales, etc. También se considera a la tecnología como una oportunidad para aprender mediante videos y juegos educativos que facilitan la comprensión de los contenidos, pero se debe tener en cuenta que no todos tienen el acceso a este beneficio

En efecto, los estudiantes reciben el refuerzo académico en Lengua y Literatura mediante trabajos grupales e individuales, lo que significa, que el docente toma en cuenta los lineamientos del Ministerio de Educación y realiza estas actividades que son tradicionales, careciendo de innovación y creatividad, por eso, se recomienda a la lúdica donde los conocimientos cobran sentido siendo más fáciles de entender.

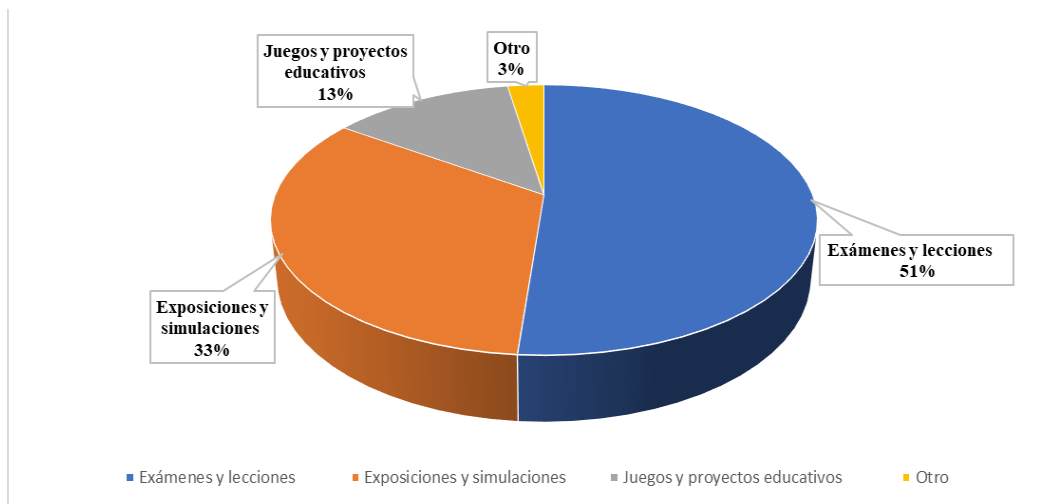
8. ¿Cómo evalúa tu docente los conocimientos en Lengua y Literatura?

Tabla 8. Instrumentos empleados por el docente para evaluar Lengua y Literatura

Acepciones	f	%
Exámenes y lecciones	20	51%
Exposiciones y simulaciones	13	33%
Juegos y proyectos educativos	5	13%
Otro	1	3%
Total	39	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes, sexto B, Unidad educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso.

Figura 9



Se evidencia en la gráfica un 51 % de estudiantes sostuvieron que su docente emplea los exámenes y las lecciones para evaluar el rendimiento académico, 38% exámenes y simulaciones, 13 % juegos y proyectos educativos, mientras que, el 3% mediante actividades lúdicas como las adivinanzas.

Hernández (2016) sostiene lo siguiente:

El rendimiento académico se puede medir observando los resultados traducidos en calificaciones que se obtienen en exámenes y son notas que a lo largo del tiempo definen un número que de acuerdo con su escala obtenida puede ser positiva, regular o negativa (p. 1370).

En efecto, los estudiantes manifestaron que su docente emplea únicamente los exámenes y lecciones para medir su rendimiento académico, por lo tanto, emplea los instrumentos sugeridos por el autor, fomentando la memorización de los contenidos dando relevancia a la nota y no al objetivo que se quiere alcanzar, por ello, vale la pena recalcar que las notas no garantizan que los conocimientos adquiridos se conviertan en significativos.

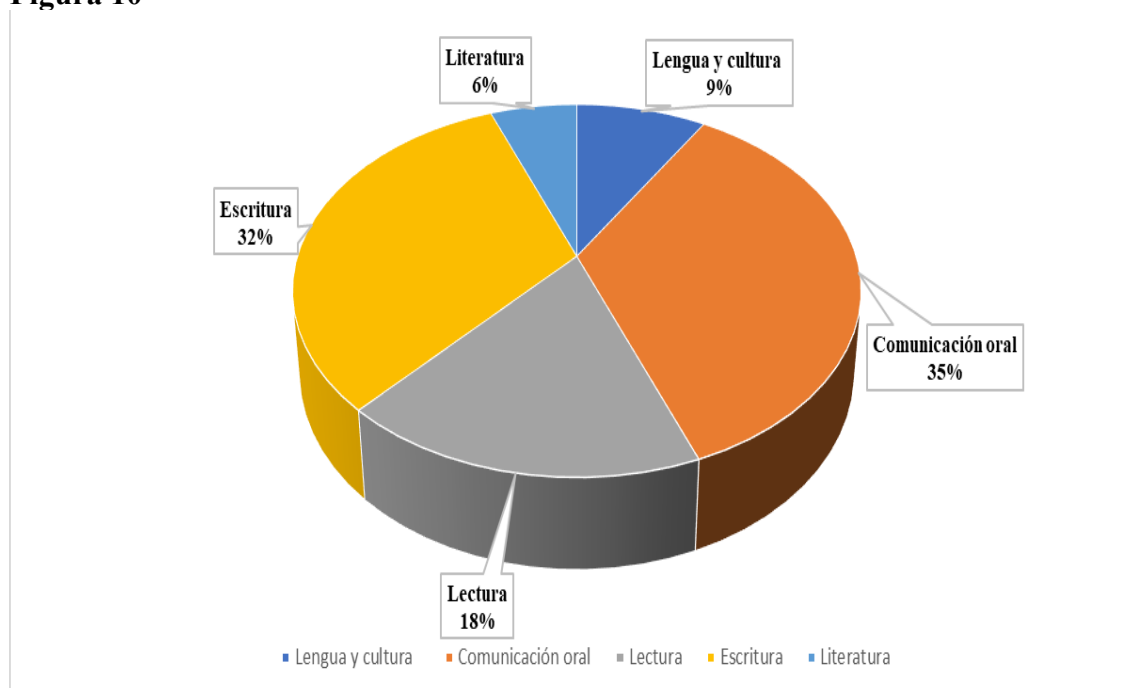
9. ¿En qué bloques de Lengua y Literatura tienes dificultades de rendimiento escolar?

Tabla 9. Dificultades de rendimiento académico en Lengua y Literatura

Acepciones	f	%
Lengua y cultura	3	9%
Comunicación oral	12	35%
Lectura	6	18%
Escritura	11	32%
Literatura	2	6%
Total	34	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes, sexto B, Unidad educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso.

Figura 10



En efecto, el 35 % de estudiantes dieron a conocer sus dificultades de aprendizaje en el bloque de Comunicación oral, mientras que, en distintos porcentajes otros bloques como, un 32% escritura, 18% lectura, 9 % lengua y cultura, finalmente el 6% en Literatura.

Yanzapanta (2009) sostiene lo siguiente:

La gran parte de los estudiantes presentan deficiencias en la lecto-escritura, lo cual les causa problemas en la comprensión lectora y en la forma de comunicarse, es por

ello, que los maestros/s deben estar capacitados para identificar tales falencias y emplear los correctivos necesarios para que el estudiante supere sus dificultades en la expresión oral y escrita, deletreo y caligrafía, problemas que pueden superarse y alcanzar el dominio de los niveles requeridos en el grado que se encuentran cursando (p.5).

En realidad, los estudiantes tienen dificultades de aprendizaje especialmente en el bloque de comunicación oral, esto quiere decir, que el docente no actualiza su práctica educativa para poder mejorar las deficiencias de aprendizaje, además, de acuerdo al autor el educador debe estar capacitado, pero, considero que su compromiso es autocapacitarse para brindar una educación de calidad mediante nuevas alternativas.

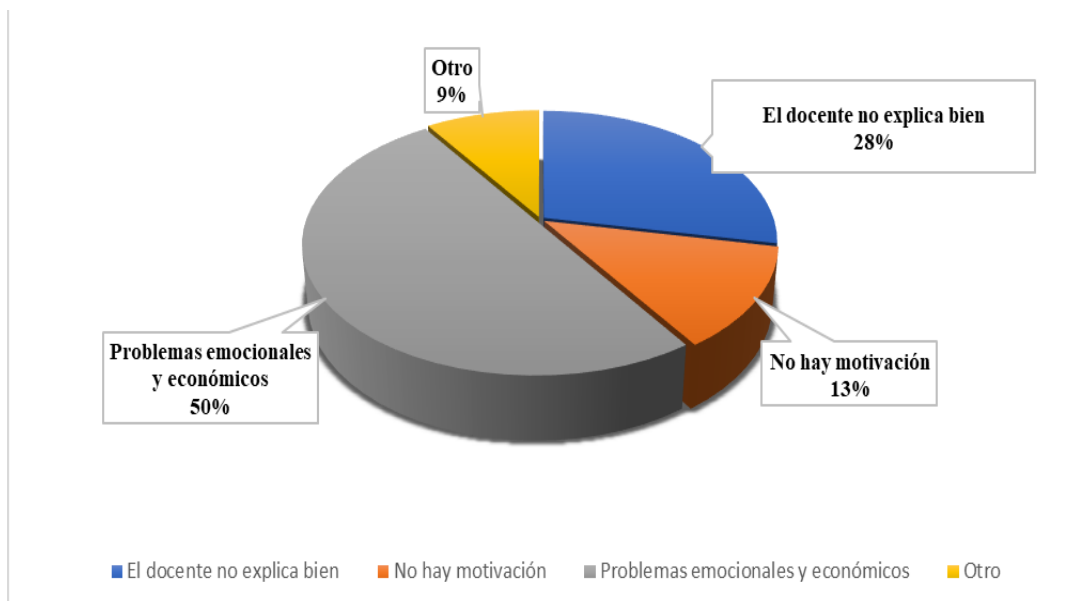
10. ¿Cuáles crees que son las causas del bajo rendimiento escolar en Lengua y Literatura?

Tabla 10. Causas de bajo rendimiento escolar en Lengua y Literatura

Acepciones	f	%
No entiendes como explica tu docente	9	28%
No hay motivación	4	13%
Problemas emocionales y económicos	16	50%
Otro	3	9%
Total	32	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes, sexto B, Unidad educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso.

Figura 11



Los datos obtenidos sostienen que el 50 % de los encuestados consideraron que la principal causa son los problemas emocionales y económicos, 28 % cuando el docente no explica bien, 13 % no hay motivación y el 9% manifiesta que se origina porque el déficit de atención y la práctica del docente.

Garbanzo (2007) considera los siguientes factores:

“El rendimiento académico, por ser multicausal, envuelve una enorme capacidad explicativa de los distintos factores y espacios temporales que intervienen en el proceso de aprendizaje (..) que se clasifican en tres categorías: determinantes personales, determinantes sociales y determinantes institucionales” (p. 47)

En consecuencia, los estudiantes afirmaron que los problemas emocionales y económicos son uno de los factores principales que condicionan su aprendizaje, debido a que, actualmente la sociedad atraviesa una de las peores crisis económicas y el desempleo es muy notorio, por ende, los padres de familia no pueden brindar todos los recursos necesarios para la educación de sus hijos y de ahí surge la deserción escolar, por otro lado, en el aspecto emocional surgen dificultades cuando al niño no le brindan la atención necesaria, es decir, la falta de amor, cariño y apoyo de sus progenitores, asimismo, en concordancia con el autor son múltiples causas y para tener un acercamiento a estos inconvenientes se deben realizar nuevas investigaciones de manera minuciosa y exhaustiva.

7. Discusión

Las actividades lúdicas son fundamentales para el aprendizaje de Lengua y Literatura, ya que, les dan otro sentido a los contenidos educativos impartidos por el educador, convirtiéndolos en motivacionales y agradables, generando satisfacción plena en los estudiantes y su predisposición por aprender.

Para esta investigación se consideró el planteamiento de tres objetivos específicos y se realizó un contraste en base a los resultados obtenidos por los instrumentos aplicado a los estudiantes y al docente, consecuentemente se hizo el análisis donde se determinó lo siguiente:

Describir la contribución de las actividades lúdicas en el rendimiento académico de Lengua y Literatura.

De acuerdo al criterio del docente, a través de la lúdica se fomenta la motivación como la atención para desarrollar los contenidos educativos, de igual forma, el 63 % de los estudiantes consideran que la lúdica contribuye a su formación académica, debido a que, los motiva y los contenidos educativos se vuelven más dinámicos y fáciles de comprender. En efecto, el educador y los estudiantes sostienen que la lúdica contribuye notablemente a mejorar el aprendizaje, ya que, constituye una metodología innovadora que convierte al escenario educativo en un espacio vivencial donde los conocimientos cobran sentido y son más fáciles de asimilarlos, por ello, es importante sensibilizar al docente para que considere esta herramienta como una posibilidad para erradicar los problemas de rendimiento académico.

Identificar las características de las actividades lúdicas en el rendimiento académico de los estudiantes de Lengua y Literatura.

El docente ha manifestado que emplea únicamente los acertijos y tarjetas didácticas como las únicas actividades lúdicas para el aprendizaje de la Lengua y Literatura, por ello, sus estudiantes afirmaron que les gustaría aprender mediante otras actividades como cuentos, leyendas, mitos, las cuales son más dinámicas, convirtiendo el aprendizaje en actividades divertidas y significativas, asimismo, el educador aseguro que el rendimiento de sus estudiantes representa un 90 % de manera cuantitativa y cualitativamente muy bien, sin embargo, el 35 % de estudiantes dieron a conocer sus dificultades de aprendizaje en el bloque

de Comunicación oral, mientras que solamente 48 % poseen un rendimiento académico bueno.

En consecuencia, el educador no prioriza las actividades lúdicas como un medio educativo para el aprendizaje, asimismo, el rendimiento académico de sus estudiantes no es excelente, puesto que, sus alumnos expresaron sus insatisfacciones que dan como resultado un desempeño bueno a nivel general, debido a que, tienen dificultades en el bloque de comunicación oral, asimismo, demuestran su inconformidad por el uso de actividades muy comunes y poco significativas, por ello, expresaron que les gustaría aprender mediante cuentos, leyendas, y mitos porque el nivel de comprensión de conocimiento es más fácil y sobre todo placentero.

Proponer lineamientos alternativos sobre las actividades lúdicas en el rendimiento académico, sexto B, Lengua y Literatura.

De 27 estudiantes encuestados, solamente el 49 % de los estudiantes tienen una noción clara sobre las actividades lúdicas clasificándolos en juegos educativos, así también, el docente tiene una confusión con respecto a las fases de la lúdica, manifestando que son anticipación, construcción del conocimiento y consolidación.

En efecto, los estudiantes no poseen una concepción clara con respecto a la lúdica, de igual forma, se ha evidenciado que el docente tiene una confusión con respecto a los momentos de la clase y las fases de las actividades lúdicas que son totalmente diferentes, esto quiere decir, que hay contradicción por parte del educador y que posee escaso conocimiento sobre esta estrategia metodológica, por ello, se ha considerado la realización de los lineamientos alternativos basados en una guía con diversos talleres lúdicos como un referente para mejorar la calidad de los aprendizajes en Lengua y Literatura.

8. Conclusiones

En efecto, estudiantes y el docente consideraron que las actividades lúdicas sí contribuyen a mejorar los aprendizajes en Lengua y Literatura porque son dinámicas, entretenidas e interesantes, despertando la motivación, una pieza fundamental para desarrollar emociones positivas para lograr la predisposición, concentración e interés por aprender, de igual forma, los contenidos educativos pasan a ser divertidos, comprensibles, significativos, por cuanto, resulta muy beneficioso para los estudiantes poder conseguir los objetivos propuestos y superar sus propias expectativas.

Acorde a los resultados obtenidos se pudo contrastar que existe escaso conocimiento por parte de los estudiantes y del docente con respecto a la lúdica, por lo tanto, no se ha empleado esta alternativa y se evidenció que se sigue priorizando actividades rutinarias que resultan aburridas y poco significativas para el aprendizaje de los alumnos, por cuanto, el rendimiento académico en Lengua y Literatura de manera general corresponde a bueno.

La realización de la guía con talleres lúdicos es un aporte realizado con el propósito de suprimir el problema educativo, evitando que vuelva a surgir en otras ocasiones y será un referente que ayudará al docente a familiarizarse con esta temática y adquirir el conocimiento necesario para su aplicabilidad, transformando el salón de clases en un espacio de vivencias significativas, mejorando la calidad de los aprendizajes que adquieren los estudiantes de Lengua y Literatura, así como, su práctica profesional.

9. Recomendaciones

Recomiendo al docente a incorporar la lúdica como una alternativa para mejorar el aprendizaje en Lengua y Literatura, ya que, estas actividades transforman las clases monótonas en divertidas, motivando a los estudiantes y desarrollando su autonomía por aprender, de igual manera, los conocimientos impartidos serán más fáciles de comprenderlos, captarlos y reproducirlos, fomentando un aprendizaje significativo y evitando que surjan los problemas de desempeño académico.

Se recomienda al docente a familiarizarse con la lúdica mediante distintas fuentes de información, ampliando sus conocimientos sobre los beneficios como la contribución en el mejoramiento del rendimiento académico y posteriormente tener cuenta esta herramienta como una oportunidad para hacer del escenario educativo un espacio ameno para aprender y mejorar la significatividad de los aprendizajes en Lengua y Literatura.

Se sugiere al docente a tomar como referente el lineamiento, para lo cual se ha elaborado una guía didáctica con diferentes talleres lúdicos para Lengua y Literatura que le servirán para trabajar temáticas de una manera integradora como participativa, así como, adquirir los saberes necesarios, al igual que, suficientes para poder acoplar cualquier contenido educativo que no sea comprendido y desarrollarlo en función de las necesidades de los estudiantes, facilitando una manera más entendible de asimilar los conocimientos y evitando vacíos de aprendizaje que condicionan el desempeño académico.

10. Bibliografía:

- Abad, M. y Gonzales, M. (2021). Guía de actividades lúdicas para potenciar la creatividad literaria.... [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación]. Repositorio Digital de la Universidad Nacional de Educación. <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/123456789/1973/1/Gu%C3%ADa%20de%20actividades%20l%C3%ADcas%20para%20potenciar%20la%20creatividad%20literaria.pdf>
- Alverca, M. (2016). Actividades lúdicas para mejorar la lectoescritura..... [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Loja]. Repositorio Digital de la Universidad Nacional de Loja. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/15150>
- Barboza, J. (2017). La Literatura Infantil como Estrategia Lúdica para desarrollar una Cultura de Paz. [Tesis de especialidad, Fundación Universitaria los Libertadores]. <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1219/barbozayennyth2017.pdf?sequence=2>
- Candela, J., y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de básica superior. REHUSO, 5(3), 78-86. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/3194>
- Carbajal, S. (2016). El aprendizaje del lenguaje y los saberes necesarios para la educación. SOPHIA. Colección de Filosofía de la Educación, 20(1), pp. 177-194. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=441846839008>
- Chango, A. (2021). Actividades lúdicas para el fortalecimiento del razonamiento matemático en los estudiantes de noveno grado [Tesis de posgrado, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/3220/1/77379.pdf>
- Chillogallo, F. (2017). Influencia de la motivación en el rendimiento académico en la asignatura de matemáticas. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Loja]. Repositorio Digital de la Universidad Nacional de Loja. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/19273>

- Chicaiza, M.E. (2011). Actividades lúdicas para potenciar el aprendizaje de Lengua y Literatura. [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio Digital de la Universidad Técnica de Ambato.
https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/2677/1/tebp_2011_214.pdf
- Gallo, E. (2016). Las técnicas de aprendizaje en el rendimiento académico..... [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio Digital de la Universidad Técnica de Ambato.
<https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/19970>
- Garbanzo, G. (2007). Factores asociados al rendimiento académico en estudiantes universitarios, una reflexión desde la calidad de la educación superior pública. Revista Educación, 31 (1),43-63
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44031103>
- Gonzales, W. (2016). Actividades lúdicas para fortalecer el rendimiento académico..... [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Loja]. Repositorio Digital de la Universidad Nacional de Loja.
<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/15726>
- Gutiérrez, M y Landeros, I. (2010). Importancia del lenguaje en el contexto de la aldea global. Revista Horizontes Educativos, 15 (1),95-107.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=97916218008>
- Hernández, C. (2016). Diagnóstico del rendimiento académico de estudiantes de una escuela de educación superior en México. Revista Complutense de Educación, 27(3), 1369-1388. https://doi.org/10.5209/rev_RCED.2016.v27.n3.48551
- Haro, O. (s.f). Propuesta de actividades para trabajar los cuentos en el aula.
<https://actividadesinfantil.com/archives/6994>
- Jiménez, R., Ludeña, L y Medina, C. (2022). Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales. TEJEDORA. Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social, 5(9), 172-185.
<https://publicacionescd.uileam.edu.ec/index.php/tejedora/article/view/285/468>

- Lloor, E. y M, M. (2013). Actividades lúdicas y su animación en la comprensión lectora..... [Tesis de licenciatura, Universidad Estatal de Milagro]. Repositorio Digital de la Universidad Estatal de Milagro.
<https://1library.co/document/yerppe4q-actividades-animacion-comprension-literatura-estudiantes-educacion-velasquez-cevallos.html>
- Loriente, S. (11 de enero de 2019). Diez ejercicios de escritura creativa para niños con los que hacer volar su imaginación. <https://liceumgm.com/diez-ejercicios-de-escritura-creativa-para-ninos/>
- Marin, Y., Montes de la Barrera, O., Hernández, H y Lopez, J. (2010). Validación de la lúdica como herramienta metodológica complementaria en la enseñanza del método de producción tradicional y del método de producción de la teoría de restricciones (TOC) para el manejo de los entornos multitarea. Ingeniería y Universidad, 14 (1), 97-115. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=47715438005>
- Ministerio de educación. (2016). Instructivo para la aplicación de la evaluación estudiantil [Archivo PDF].
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/07/Instructivo-para-la-aplicacion-de-la-evaluacion-estudiantil.pdf>
- Morales, L., Morales, V. y Quiñones, S.O. (2018). Rendimiento escolar. Revista electronica Humanidades, Tecnología y Ciencia, 1-5.
http://revistaelectronica-ipn.org/ResourcesFiles/Contenido/16/HUMANIDADES_16_000382.pdf
- Montero, E., Villalobos, J., y Valverde, A. (2007). Factores institucionales, pedagógicos, psicosociales y sociodemográficos asociados al rendimiento académico en la Universidad de Costa Rica: Un análisis multinivel. RELIEVE, 13(2), 215-234.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=91613205>
- Nevado, C. (2008). El componente lúdico en las clases de ELE. MARCOELE. Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera, (7), 1-14.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=92152390006>

- Paredes, E. (2020). Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje. [Tesis de maestría, Universidad Andina Simón Bolívar]. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>
- Palacio, J., Martinez, Y., Luz, N y Tirado, E. (2006). Relación del rendimiento académico con las aptitudes mentales, salud mental, autoestima y relaciones de amistad en jóvenes universitarios de atlántico y bolívar. PSICOGENTE, 9 (15),11-31. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=497552137001>
- Pizarro, E. G y do Carmo, M. (2007). Orientaciones para la enseñanza de ELE. <https://sede.educacion.gob.es/publiventa/orientaciones-para-la-ensenanza-de-emas-de-100-actividades-para-dinamizar-la-clase-de-espanol/ensenanza-lengua-espanola/13169>
- Reyes, J. (2003). Relaciones entre el rendimiento académico, la ansiedad, ... [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional San Marcos]. <https://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/20.500.12672/590>
- Sibri, S. (2019). Bajo rendimiento académico en la asignatura de Lengua y Literatura...[Tesis de licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana]. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/18089/1/UPS-CT008598.pdf>
- Solórzano, J. y Tariguano, Y. (2010). Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la matemática [Tesis de licenciatura, Universidad Estatal de Milagro]. Repositorio Digital de la Universidad Estatal de Milagro. <http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/1237>
- Tambo, L. (2015). Las actividades lúdicas para mejorar el rendimiento académico. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Loja]. Repositorio Digital de la Universidad Nacional de Loja. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/15073>
- Venegas, G., Castro, S., Proaño, C y Tello, G. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. HORIZONTES. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 5 (18), 502-514. <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/191/452>

Villalba, M. (2019). Conjugan literatura y juegos para potenciar la comprensión lectora de los niños y niñas. <https://unciencia.unc.edu.ar/lenguas/conjugan-literatura-y-juegos-para-potenciar-la-compension-lectora-de-los-ninos-y-ninas/>

Yanzapata, A. (2019). Influencia de las estrategias metodológicas en el rendimiento escolar en la asignatura de lengua y literatura ... [Tesis de licenciatura, Universidad Estatal de Milagro]. Repositorio Digital de la Universidad Estatal de Milagro. <http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/4934>

Webgrafía:

Colegium. (6 de abril de 2021). ¡5 Actividades lúdicas para trabajar la comprensión lectora en el aula virtual o presencial!. <https://www.colegium.com/5-actividades-ludicas-para-trabajar-la-compension-lectora-en-el-aula-virtual-o-presencial/>

Educapeques.(2018). Escritura creativa: Actividades para fomentar la escritura creativa. <https://www.educapeques.com/estimulapeques/escritura-creativa-infantil.html>

El periódico de la farmacia. (22 de abril de 2021). 7 actividades para fomentar la lectura en los niños. <http://www.elperiodicodelafarmacia.com/articulo/noticias/7-actividades-fomentar-lectura-ninos/20210422150805004353.html>

Euroinnova. (s.f). Blog de Actividades de expresión oral para niños de preescolar. <https://www.euroinnova.ec/blog/actividades-de-expresion-oral-para-ninos-de-preescolar>

Euroinnova. (s.f). Blog de Juegos para fomentar la lectura. <https://www.euroinnova.ec/blog/juegos-para-fomentar-la-lectura>

Equipo editorial Etecé. (1 de febrero de 2022). Actividades recreativas. <https://concepto.de/actividades-recreativas/#i%20zz7TC0Th%20dLO>

Quicios, B. (4 de Mayo de 2017). La importancia del juego en la escuela. <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/la-importancia-del-juego-en-la-escuela/>

Unir. (20 de mayo de 2020). Actividades de expresión oral: algunas ideas para llevar a cabo en el aula. <https://www.unir.net/educacion/revista/actividades-expresion-oral/>

11. Anexos

Anexo 1: Informe de estructura, coherencia y pertinencia.



Universidad
Nacional
de Loja



Facultad
de la Educación,
el Arte y la Comunicación

Loja, 08 de abril de 2022

Magíster

Manuel Polivio Cartuche Andrade

GESTOR ACADÉMICO DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

En su despacho.-

De mis consideraciones:

En respuesta al Of. No. 051-CEB-FEAC-UNL, de fecha 04 de abril de 2022, me es grato dirigirme a usted con la finalidad de informarle, que he revisado con rigurosidad el Proyecto de Investigación de Integración Curricular titulado: Las actividades lúdicas en el rendimiento académico de Lengua y Literatura, sexto B, Unidad Educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso de Loja, 2021-2022., presentado por el Sr. Patricio Gerardo Chocho Matailo, estudiante de la Carrera de Educación Básica, sede Loja, de la Modalidad Presencial, previa a optar por la investigación planteada, debo indicar lo siguiente:

La estructura del proyecto presentado contiene los elementos mínimos indicados en el Art. 226 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja que son: tema, planteamiento del problema, justificación, objetivos, marco teórico, metodología, cronograma, presupuesto y financiamiento, bibliografía y anexos.

El tema planteado guarda absoluta coherencia con el problema de investigación indicado y con el objetivo general, asimismo, los objetivos específicos enunciados contribuyen al cumplimiento del general.

Además, el tema es pertinente porque se vincula directamente a las líneas de investigación de la carrera y los contenidos mínimos de la malla curricular vigente.

En tal virtud y de conformidad con lo establecido en los artículos 225 y 226 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, me permito extenderle el INFORME DE ESTRUCTURA, COHERENCIA Y PERTINENCIA, recomendando continuar con los procesos consiguientes hasta su graduación.

Atentamente,

Lic. Segundo Abel Lozano Guallas Mgtr.
DOCENTE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA UNL



Anexo 2: Oficio de aprobación y designación de director del Trabajo de Integración Curricular



**UNIVERSIDAD
NACIONAL DE LOJA**

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

OF. No. 118-CEB-FEAC-UNL

Loja, 25 de Abril de 2022.

Magister:

Segundo Abel Lozano Guaillas.

DOCENTE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA.

Ciudadela universitaria. -

De mi consideración:

De conformidad al Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, en vigencia, en lo referente **Art. 225**, que expresa: “Si el informe fuera favorable, el/la aspirante presentará el proyecto de investigación al Coordinador de la Carrera, quién designará al Director del Trabajo de Integración Curricular o de titulación y autorizará su ejecución.” y el **Art. 228** que expresa: “El director del trabajo de integración curricular o de titulación tiene la obligación de asesorar y monitorear con pertinencia y rigurosidad científica la ejecución del proyecto, así como revisar oportunamente los informes de avance de la investigación, devolviéndolo al aspirante con las observaciones, sugerencias y recomendaciones necesarias para asegurar la calidad de la misma. Luego de receptor el informe favorablemente interpuesto por la *Mgtr. Segundo Abel Lozano Guaillas*, docente designado para analizar la estructura y coherencia del proyecto de investigación denominado **Las actividades lúdicas en el rendimiento académico de Lengua y Literatura, sexto B, Unidad Educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso de Loja, 2021-2022. Lineamientos Alternativos.**”, de la autoría del Sr. **Patricio Gerardo Chocho Matailo**, aspirante del Ciclo Licenciatura de la Carrera de Educación Básica, modalidad de estudios presencial. Sede Loja. De conformidad al cuerpo legal referido, me permito designar como **DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**, del mencionado proyecto investigativo que se adjunta, para que se dé estricto cumplimiento a la parte reglamentaria a fin de proceder con los trámites de graduación correspondientes, a partir de la fecha la aspirante laborará en las tareas investigativas para desarrollar el trabajo bajo su asesoría y responsabilidad, de acuerdo al cronograma establecido.

Particular que pongo en su conocimiento para los fines legales pertinentes. Atentamente,

Atentamente,



**MANUEL POLIVIO
CARTUCHE ANDRADE**

Mgtr. Manuel Polivio Cartuche Andrade.

GESTOR DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA.

MPCA/jcag

Anexo 3: Ficha de observación

DATOS DE IDENTIFICACIÓN				
Nombre de la escuela	Unidad Educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso	Número de ficha	1	
Grado	Sexto «B»	Hora	INICIA 09H00 am	TERMINA 11H00 am
Año lectivo	2021-2022			
PLANEACIÓN DEL APRENDIZAJE				
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN			
El docente:	SI	NO	OBSERVACIONES	
Presenta plan de clase.	X			
Inicia puntualmente.	X			
Planifica tomando en cuenta el enfoque de la asignatura.	X			
Dosifica adecuadamente el tiempo.	X			
INTERACCIONES ENTRE LOS ALUMNOS				
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN			
El docente:	SI	NO	OBSERVACIONES	
Desarrolla actividades para evocar conocimientos previos.	X			
Realiza dinámicas al inicio de la clase.		X		
Se muestra respetuoso con el alumnado.	X			
Propicia cuestionamientos en el alumnado.	X			
Da importancia al mantenimiento de las normas en la clase.	X			
Llama por su nombre a los alumnos.	X			
RELACIÓN DE LOS ALUMNOS CON EL APRENDIZAJE NUEVO				
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN			
El docente:	SI	NO	OBSERVACIONES	
Emplea el juego como estrategia de motivación		X		
Realiza actividades lúdicas que aporten al aprendizaje de las asignaturas.		X		
Plantea situaciones introductorias previas al tema que se va a tratar (trabajos, diálogos, lecturas, etc.).	X			
Diversifica las actividades.		X		
Propone actividades divertidas para la transferencia del conocimiento.		X		

Realiza un conversatorio con la finalidad de reforzar los conocimientos de los estudiantes.	X		
PREPARACIÓN DEL AMBIENTE DE APRENDIZAJE			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN		
El docente:	SI	NO	OBSERVACIONES
Estimula la participación del alumnado.	X		
Alterna los recursos (pizarra, Power Point, preguntas, etc.).		X	
Uso de medios audiovisuales dinámicos (TIC) pertinentes y de modo adecuado.		X	
Articula de forma correcta y clara.	X		
Fluidez verbal, riqueza y precisión en el vocabulario.	X		
Emplea una buena ortografía y usa eficientemente los signos de puntuación.	X		
Evalúa el conocimiento del tema de clase, con la finalidad de conocer el aprendizaje de los estudiantes.	X		
Evalúa el proceso, es decir si las estrategias resultaron eficientes y si se cumplió con los objetivos.	X		
Observaciones			

Anexo 4: Encuesta a los estudiantes



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA
COMUNICACIÓN



CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES

Estimado estudiante: Reciba un cordial saludo y pido comedidamente su aporte para responder las preguntas de la presente encuesta sobre las actividades lúdicas en el rendimiento académico, cuya finalidad es realizar mi trabajo de integración curricular como requisito previo a la obtención del título de licenciado en Ciencias de la Educación mención Educación Básica. De antemano agradezco su apoyo.

Instrucciones:

Lea atentamente la pregunta y marca con una X la respuesta que usted crea conveniente en el respectivo paréntesis.

1. Las actividades lúdicas son:

- a. Tutoriales ()
- b. Juegos educativos ()
- c. Simuladores ()

2. ¿Qué realiza tu docente para el aprendizaje de Lengua y Literatura?

- a. Lecturas, resúmenes y dictado. ()
- b. Manualidades, diálogos y mapas conceptuales. ()
- c. Actividades divertidas. ()
- d. Otros ()

¿Cuáles?.....

3.El aprendizaje mediante juegos lúdicos ofrece muchos beneficios, ¿Cuáles consideras tú?

- a. Motivación y mejor comprensión de los contenidos ()
- b. Clases divertidas y entretenidas ()

4.De las siguientes actividades lúdicas, cuáles te gustaría que tu docente realice para el aprendizaje de Lengua y Literatura.

- a. Dramatizaciones, canciones y dibujos. ()
- b. Cuentos, leyendas y mitos. ()
- c. Trabalenguas, adivinanzas y juegos educativos. ()

5. ¿En qué momento de la clase de Lengua y Literatura tu docente lleva a cabo una actividad entretenida?

- a. Inicio ()
- b. Desarrollo ()
- c. Final ()
- d. No realiza ()

6. ¿Cuál es tu rendimiento académico en Lengua y Literatura?

- a. Excelente ()
- b. Bueno ()
- c. Regular ()

7. ¿Cómo realiza tu docente el refuerzo académico en Lengua y Literatura?

- a. Tareas académicas, consultas de internet y videos ()
- b. Trabajos grupales e individuales ()
- c. Juegos lúdicos()
- d. No realiza refuerzos ()

8. ¿Cómo evalúa tu docente los conocimientos en Lengua y Literatura?

- a. Exámenes y lecciones()
- b. Exposiciones y simulaciones ()
- c. Juegos y proyectos educativos ()
- d. Otro. ()

¿Cuál?.....

9. ¿En qué bloques de Lengua y Literatura tienes dificultades de rendimiento escolar?

- a. Lengua y cultura ()
- b. Comunicación oral ()
- c. Lectura ()
- d. Escritura ()
- e. Literatura ()

10. ¿Cuáles crees que son las causas del bajo rendimiento escolar en Lengua y Literatura?

- a. El docente no explica bien ()
- b. No hay motivación ()
- c. Problemas emocionales y económicos ()
- d. Otro ()

¿Cuál?.....

Gracias por su colaboración

Anexo 5. Encuesta al docente

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA



FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA
COMUNICACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA ENTREVISTA
AL DOCENTE



Estimado docente: mucho agradeceré a usted se digne apoyar en el desarrollo de la siguiente entrevista relacionado con las actividades lúdicas en el rendimiento académico cuya finalidad es realizar mi trabajo de Integración Curricular como requisito previo a la obtención del título de licenciado en Ciencias de la Educación mención Educación Básica.

Fecha:

-Objetivo: Conocer acerca de las actividades lúdicas en el rendimiento académico de Lengua y Literatura.

Preguntas:

1. ¿Cuál es su metodología para el aprendizaje de Lengua y Literatura?

.....
.....

2 ¿En su plan de clase incorpora la lúdica?

Si. ()

¿Cuál es la fase donde ejecuta la actividad: anticipación, construcción o consolidación?

.....

No. ()

¿Porqué?.....
.....

3. ¿Usted conoce las fases para adaptar una actividad lúdica a los contenidos educativos en Lengua y Literatura?

Si. ()

¿Cuáles?.....

.....

No. ()

¿Porqué?.....

.....

4. ¿Cuáles son las actividades lúdicas que usted conoce y las ha realizado para el aprendizaje en Lengua y Literatura?

.....

.....

5. ¿Cree usted que las actividades lúdicas son una alternativa para mejorar la comprensión de los contenidos en Lengua y Literatura?

Si. ()

¿Por qué?.....

.....

No. ()

¿Por qué?.....

.....

6. ¿Cuál es el rendimiento académico de sus estudiantes en Lengua y Literatura?

.....

.....

7. ¿Usted realiza actividades para mejorar el rendimiento académico en Lengua y Literatura?

Si. ()

¿Cuáles?.....

.....

No. ()

¿Por qué?

.....

.....

8. ¿De qué manera usted evalúa el rendimiento académico de los estudiantes en Lengua y Literatura?

.....

.....

9. ¿Cuáles son los bloques curriculares de Lengua y Literatura donde sus estudiantes tienen dificultades de bajo rendimiento académico?

.....

.....

10. ¿Qué causas usted considera que originan el bajo rendimiento escolar en Lengua y Literatura?

.....

.....

.....

.....

Gracias

Anexo 6: Lineamientos Alternativos: Guía didáctica



Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Educación Básica

Guía de talleres lúdicos didácticos

Actividades lúdicas en el rendimiento académico de Lengua y Literatura



Autor:

Patricio Gerardo Chocho Matailo

Director del Proyecto de Integración Curricular:

Lic. Segundo Abel Lozano Guailas, Mgtr.

Loja – Ecuador

2022

Presentación:

La educación es la herramienta para erradicar los problemas actuales y cambiar la sociedad, por cuanto, el proceso enseñanza y aprendizaje debe efectuarse de la mejor manera posible. Desde esta perspectiva el escenario educativo necesita transformarse en un espacio de convivencia armónica y en un medio interactivo convirtiendo las clases monótonas en significativas, para ello, el docente debe facilitar el conocimiento a través de diferentes estrategias metodológicas adaptadas a las necesidades y expectativas de los estudiantes.

En este mismo contexto, se ha considerado a las actividades lúdicas como la principal alternativa para mejorar los aprendizajes que adquieren los agentes educativos, debido a que, los contenidos se convierten en dinámicos e interesantes permitiendo ser comprendidos y asimilados de una manera más sencilla, para ello, el docente necesita desarrollar las siguientes características: creativo, ingenioso, innovador, investigador y sobre todo comprometido con su rol, de modo que, adquiera la capacidad para facilitar los conocimientos para que estos puedan ser captados y reproducidos significativamente por sus alumnos.

Finalmente cabe recalcar que el uso de la lúdica otorga muchos beneficios como el desarrollo de la motricidad gruesa, sentimientos, emociones, mejorar la función de los sentidos sensoriales y el más importante esta direccionado a cambiar el paradigma de la educación tradicional permitiendo a los estudiantes adquirir un rol protagónico de sus saberes y desarrollando la capacidad de construir sus conocimientos a través la experiencia como las relaciones sociales afectivas enmarcadas en valores y principios fundamentales en su desarrollo integral.

Objetivo General:

Proponer talleres lúdicos para el aprendizaje de Lengua y Literatura mejorando la asimilación de los contenidos y significatividad de los conocimientos.

Contenido:

Los siguientes talleres propuestos están direccionados a los bloques de:

- Lectura
- Escritura
- Comunicación oral

El propósito es cambiar el escenario escolar convirtiéndolo en un ambiente placentero y agradable acoplando los contenidos educativos a las actividades lúdicas facilitando entender y captar los conocimientos de una manera más sencilla y divertida, asimismo, sensibilizar al docente para que tome estos talleres como una referencia para innovar su práctica pedagógica y mejorar constantemente la calidad de los aprendizajes de los agentes educativos. A continuación se detallan cada una de las actividades con su procedimiento.

A decorative rectangular frame with a dashed border. At the top center is a yellow book icon. The corners are marked with stars: a yellow star at the bottom-left, a pink star at the top-right, and a blue star at the bottom-right. Two light blue clouds are positioned on the left side of the frame.

TALLER 1



Estrategia lúdica	Bloque:	Tiempo:	Objetivo:	Materiales:	Nota
Historia de palabras	Literatura	30 minutos	Crear un cuento palabras sueltas.	-Caja de cartón -Papelitos doblados con diversas palabras	Las palabras deben tener relación con una determinada temática.

Desarrollo:

1. Presentación del tema de clase.
2. Indicaciones sobre la estrategia lúdica a desarrollarse.
3. El docente iniciará el cuento con una breve introducción.
4. Posteriormente seleccionará un estudiante para que saquen un papel de la caja de cartón y añada una redacción lógica con la palabra extraída.
5. Asimismo, todos los estudiantes irán participando en la construcción del cuento, pero teniendo en cuenta que sus ideas son en base a su imaginación y tengan concordancia como coherencia en la narración.
6. Finalmente el último alumno en participar tiene la función de realizar el final en base a su creatividad

Ejemplo:

- Pobladores
- Embrujada
- Brujería

Alumno 1: y sus **pobladores** comenzaron a sospechar de que se trataba

Alumno 3: porque hace tiempo atrás vivía una familia que se dedicaba a la brujería.



ACTIVIDAD N 2

Estrategia lúdica	Bloque:	Tiempo:	Objetivo:	Materiales:
Telaraña	Literatura	30 minutos	Crear un cuento en base a la imaginación	-Ovillo de lana

Desarrollo:

1. Pedir a los estudiantes salgan al patio y se sienten círculo.
2. Explicar cómo se realizará las instrucciones para la actividad
3. Después el docente tendrá en su mano el ovillo de lana e iniciará el cuento, después, le lanzará el ovillo de lana a otro estudiante, manteniendo la una punta
4. El alumno debe proseguir e ir añadiendo elementos al cuento, de igual forma, sostendrá el hilo y lanzará a otro compañero.
5. Y así sucesivamente todos participaran formando una telaraña muy grande.

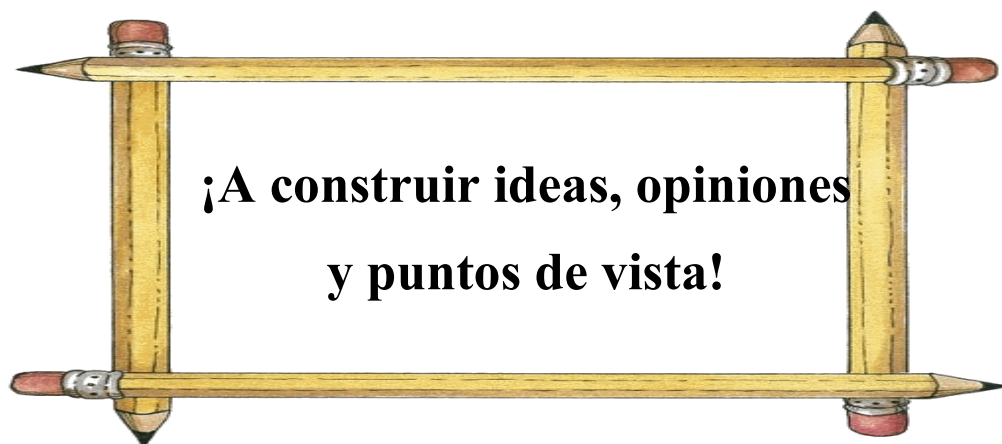
Propósito: Promover el trabajo en grupo mediante la telaraña para contribuir a desarrollar su pensamiento creativo

Variante:

En vez de un cuento se puede implementar esta actividad para trabajar los trabalenguas, adivinanzas, etc.







Estrategia lúdica	Bloque:	Tiempo:	Objetivo:	Materiales:
Confrontación de ideas	Comunicación oral	40 minutos	Emitir opiniones y argumentos	-Micrófono

Desarrollo:

1. Elegir un tema para debatir (Redes sociales, aborto)
2. Seleccionar a un estudiante como mediador
3. Formar grupos de 5 estudiantes o 4 según el número total de estudiantes.
4. Definir los grupos que van estar a favor y los otros que estarán en contra.
5. Asignar tiempo de 15 minutos para que cada grupo discuta sus ideas y defienda su postura.
6. El mediador presentará a los integrantes de los dos grupos y se deberán ubicarse en el lugar asignado.
7. El mediador dará inicio al debate dando una breve introducción sobre el tema a debatir
8. Seguidamente el moderador dará la palabra a los integrantes de los grupos.
9. Los que van a debatir deberán respetar su turno y pedir la palabra a la moderadora para añadir comentarios si fuesen necesarios.
10. De esta manera van a participar todos los grupos, es decir todo el curso.
11. La moderadora dará por terminado el debate cuando todos los grupos hayan participado.
12. Para finalizar el docente del curso deberá agradecer y decir unas palabras finales con respecto a la participación y colaboración de sus estudiantes en el debate.

Propósito: Participar activamente mediante sus propias ideas y valorar la de sus compañeros con la finalidad de llegar a conclusiones.



ACTIVIDAD N 2

Estrategia lúdica	Bloque:	Tiempo:	Objetivo:	Materiales:
La Guerra	Comunicación Oral	20 minutos	-Emitir opiniones y argumentos	-Pedazos de papel -Lapiceros -Caja de cartón

Desarrollo:

1. El profesor dice a sus alumnos que se va a realizar la actividad denominada la guerra
2. Pues como es una guerra hay que salir del país
3. Deben elegir 5 cosas más importantes que llevarían y escribirlas en un papel (víveres, medicina, ropa, etc.)
4. Cada alumno debe escribir en un pedazo de papel 5 cosas que considera más importantes y doblarlo.
5. El docente pasara por cada asiento y los alumnos depositaran su papel doblado en la caja de cartón.
6. De esta manera todos los pedazos de papel se mezclarán
7. Después el docente pedirá al azar que cada estudiante pase a sacar un papel de la caja y decir si está de acuerdo o no con las cosas que eligio su compañero.
8. Si al sacar el papel sale el mismo de él o ella, deberá volver a sacar otro que no sea el suyo.
9. La finalidad es discutir pero respetando las cosas que selecciono su compañero

Propósito: Estimular su espíritu crítico para que puedan expresar sus opiniones a través de argumentos, valorando la opinión de los demás.



Leo para informarme y aprender

Estrategia lúdica	Bloque:	Tiempo:	Objetivo:	Materiales:
Karaoke	Lectura	30 minutos	-Fomentar la lectura y adquirir vocabulario	-Portátil -Parlante -Plataforma YouTube

Desarrollo

1. Indicar a los estudiantes que se llevara a cabo la actividad del karaoke
2. Explicar las instrucciones de la actividad
3. Formar grupos de 5 estudiantes
4. Pedir a cada grupo se pongan de acuerdo y elijan una canción favorita.
5. Explicarles que van a cantar mediante karaoke la canción seleccionada.
6. Reproducir la canción y los estudiantes tienen que ir leyendo y entonando la letra de la canción.
7. Pedir a cada uno de los estudiantes del grupo el mensaje de la canción.
8. De esta manera participaran todos los grupos.
9. La finalidad es motivar la lectura en base a sus gustos y preferencias.

Propósito: Incentivar a la lectura para ejercitar sus habilidades y capacidades esenciales para comunicarse con los demás



ACTIVIDAD N 2

Estrategia lúdica	Bloque:	Tiempo:	Objetivo:	Materiales:
El running dictation	Lectura	30 minutos	- Fomentar la lectura y mejorar la ortografía	- Recortes de refranes - Cinta - Marcadores - Caja didáctica

Desarrollo

1. El docente explicara sobre la actividad del running dictation consiste en aprenderse los refranes populares y escribirlos en la pizarra.
2. Para eso se debe formar grupos de trabajo de 2 estudiantes y salir fuera del aula.
3. Para comenzar con la actividad el **estudiante A** debe estar afuera con el docente y **el estudiante B** debe estar ubicado en la pizarra.
4. El docente extrae de su caja un refrán al azar y se lo muestra al estudiante A para que se aprenda y seguidamente corre donde su compañero B para que los escriba correctamente.
6. De esta manera realizaran la actividad las demás parejas
7. Las parejas que escribieron correctamente el refrán y sin faltas de ortografía son las ganadoras.

Propósito: Desarrollar la atención y la concentración, al igual que, la capacidad para retener ideas e información.



*** A quien madruga, dios lo ayuda**

Ayudémonos, no hay que esperar lo todo de Dios.



*** Dios aprieta pero no ahorca.**

Significa que nunca se debe perder la esperanza.



*** Quien dice lo que no debe, oye lo que no quiere.**

Aquél que dice imprudencias, debe atenerse a que se le conteste de manera poco amable.





¡Es la hora de escribir!

Estrategia lúdica	Bloque:	Tiempo:	Objetivo:	Materiales:
Redacción en cadena	Escritura	30 minutos	- Fomentar la escritura y mejorar la ortografía	-Lapiceros -Hojas de papel

Desarrollo

1. El docente indicara a sus estudiantes que se va a desarrollar una redacción sobre una leyenda con base a su creatividad.
2. Pedir a sus estudiantes que elijan un nombre para su leyenda.
3. Para ellos todos los estudiantes participaran aportando ideas claras con respecto al nombre de la leyenda.
4. El docente entregara una hoja a un determinado estudiante para que inicie con la redacción de la leyenda.
5. Una vez que el primer estudiante termino su redacción procederá a pasarle la hoja a otro compañero y así sucesivamente a todos.
5. De esta manera todos los estudiantes participaran en la creación de una leyenda.
6. Finalmente el profesor procederá a dar lectura a la leyenda para evaluar la estructura y concordancia.

Nota: Cabe destacar que una leyenda tiene introducción, desarrollo y final.

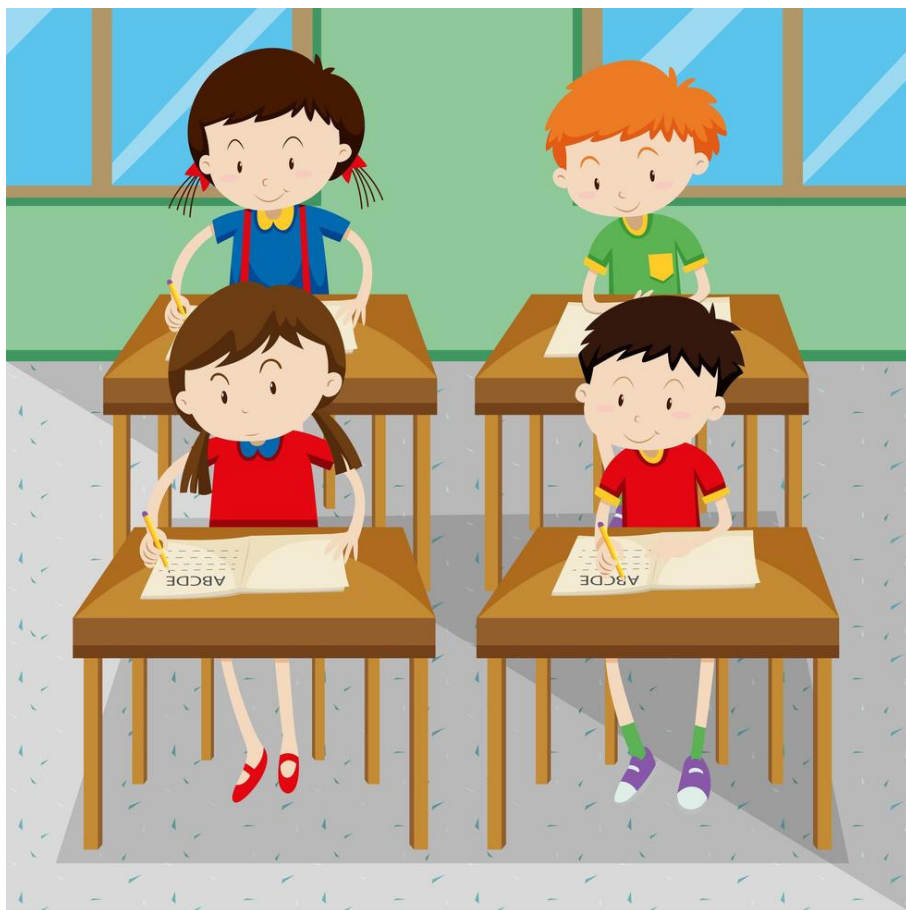
Ejemplo:

Alumno 1: Había una vez un estudiante que le apasionaba leer libros sobre brujerías.

Alumno 2: porque estaba enamorado de una chica llamada María y quería hacerle un hechizo

Alumno 3: ya que, esta chica estaba conociéndose con otro chico de su barrio.

Propósito: Estimular a la escritura de textos mediante la fantasía y el ingenio de los estudiantes, mejorando su ortografía como redacción, la cual, es importante para expresar ideas pensamientos y emociones.



ACTIVIDAD 2

Estrategia lúdica	Bloque:	Tiempo:	Objetivo:	Materiales:
Bolsa de imágenes	Escritura	30 minutos	Incentivar a la escritura	-Recortes o imágenes sobre la interculturalidad -Bolsa

Desarrollo

1. El docente pedirá a cada uno de los alumnos que traigan un recorte de una imagen sobre la interculturalidad
2. Los estudiantes van a poner su recorte en la bolsa del docente
3. Todos los recortes se van a mezclar
4. Pedirá a cada uno de sus estudiantes que saque al azar uno de los recortes de la bolsa y proceda a describirlo según su interpretación.
5. De esta manera todos los estudiantes describirán la imagen que les toco.
6. Si al momento de extraer el recorte pertenece al mismo estudiante deberá elegir otro.
7. Para esta actividad se les asignara 15 minutos.
8. Después cada estudiante tendrá que compartir su trabajo con el resto de la clase, es decir amstrar el recorte y leer lo que escribió.

Propósito: Impulsar a desarrollar el hábito de la lectura para que desarrollen la capacidad de ver e interpretar el mundo que les rodea, al igual que, sus habilidades de pensamiento lógico.



Tutty frutty

Dinámica	Bloque:	Tiempo:	Objetivo:	Materiales:
Tutty frutty	Escritura	10 minutos	Incentivar a la escritura	-Hojas preelaboradas -Lapiceros

Desarrollo

1. El docente va entregar a cada uno la hoja preelaborada denominada tutty frutti
2. Para esta actividad el docente va a decir 5 letras del abecedario al azar y los estudiantes tienen que llenar los datos según la hoja.
3. En la hoja consta el nombre de la letra, nombre, animal, fruta, país, etc.
4. El tiempo que tienen los estudiantes para llenar los datos de las 5 letras es de 10 minutos.
5. Una vez culminado el tiempo se retirarán las hojas.
6. Los estudiantes con más aciertos serán los ganadores

Propósito: Desarrollar la agilidad mental y el razonamiento del estudiante.

Tutti Frutti

Letra	Nombre	Animal	Comida	País	Profesión	Fruta	Objeto	Puntos
S	Sara	Sapo	Sopa	Serbia	Soldador	Sandia	Silla	14

Conclusiones

Los talleres lúdicos de la presente guía contribuirán a cambiar el escenario educativo, generando espacios participativos, interactivos y dinámicos para el desarrollo de aprendizajes significativos, asimismo, coadyuvarán al desarrollo de emociones y sensaciones positivas, originando una satisfacción plena, para ello, los estudiantes ejercerán un rol activo y el educador será el facilitador de los conocimientos.

Sensibilizar al docente al empleo de los talleres lúdicos como una alternativa para facilitar de mejor manera el aprendizaje, ya que, los contenidos educativos se convierten en interactivos, dinámicos y sobre todo más fáciles de comprender, captar y reproducir, mejorando el rendimiento académico de sus estudiantes, al igual que, su práctica profesional.

Webgrafía:

<https://es.slideshare.net/renbarzol/actividades-ldicasparafomentarlalecturayescritura>

<https://www.hacerfamilia.com/ocio/bingo-letras-manualidades-educativas-ninos-20200617164933.html>

<https://www.youtube.com/watch?v=hQX5ma263m0>

[https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/edublog/ceipantoniopadron/2021/11/04/the-running-dictation/#:~:text=El%20running%20dictation%20consiste%20en,b%20o%20con%20v\)%20C%20etc.](https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/edublog/ceipantoniopadron/2021/11/04/the-running-dictation/#:~:text=El%20running%20dictation%20consiste%20en,b%20o%20con%20v)%20C%20etc.)

Anexo 7: Fotografías



Educativa Manuel Ignacio Monteros Valdivieso



Freddy Santorum (Docente de sexto B)



Rector (Franco Orlando Cobos Sanmartín)



Clases virtuales (sexto B)



Aplicación de la entrevista estructurada (Docente de sexto B)



Retorno progresivo a clases (sexto B)



Cases presenciales (sexto B)



Aplicación de encuestas (sexto B)

Anexo 8: Certificado de Traducción del Abstract

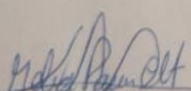
Melva María Paucar Chamba, *Master's Degree in Teaching English as a Foreign Language*. (Master en la Enseñanza del Idioma Inglés como Lengua Extranjera), Registro Senescyt 7241191889 con número de cédula 1103992317.

CERTIFICA QUE:



He revisado la traducción en inglés del apartado de resumen (Abstract), trabajo de investigación de la Sr. Patricio Gerardo Chocho Matailo, con número de cédula: **1150490090**; estudiante de la facultad de Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja, en la especialidad de Educación Básica.

La traducción que se incluye es el equivalente del resumen en español, tomando en cuenta la comprensión del texto, y el contexto donde se desarrolla la problemática del trabajo de investigación.

Loja, 15 de septiembre del 2022


Mtr. Melva María Paucar Chamba
1103992317

Reviewed

 **15 SEP 2022** 

Melva María Paucar Ch.
Máster U. in Teaching
English