Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Educación Básica

Estrategias lúdicas en la enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura del sexto grado "A" de la Escuela "9 de octubre", Zaruma, 2021-2022.

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

AUTOR:

Marcos Augusto Loja Arévalo

DIRECTOR:

Lic. Miguel Enrique Valle Vargas Mg. Sc.

Loja - Ecuador

2022

Certificación

Loja, 23 de septiembre del 2022

Lic. Miguel Enrique Valle Vargas Mg. Sc.
DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Certifico:

Que he revisado y orientado todo el proceso de elaboración del Trabajo de Integración Curricular denominado: **Estrategias lúdicas en la enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura del sexto grado "A" de la Escuela "9 de octubre", Zaruma, 2021- 2022,** previo a la obtención del título de **Licenciado en Ciencias de la Educación Básica**, de autoría del estudiante **Marcos Augusto Loja Arévalo**, con **cédula de identidad Nro.0705655959,** una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja, para el efecto, autorizo la presentación del mismo para su respectiva sustentación y defensa.

Firmado electrónicamente por:
MIGUEL ENRIQUE VALLE VARGAS

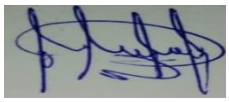
- -

Lic. Miguel Enrique Valle Vargas Mg. Sc.

DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Autoría

Yo, **MARCOS AUGUSTO LOJA AREVALO,** 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 misma. 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: 0705655959
Fecha: 31/10/2022
Correo electrónico: marcos.loja@gmail.com
Teléfono : 0989390566

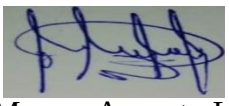
Carta de autorización por parte del autor, para la consulta, producción parcial o total, y/o publicación electrónica de texto completo, del Trabajo de Integración Curricular.

Yo **Marcos Augusto Loja Arévalo**, declaro ser autor de la Trabajo de Integración Curricular, denominado: **"Estrategias lúdicas en la enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura del sexto grado "A" de la Escuela "9 de octubre", Zaruma, 2021-2022",** como requisito para optar el título de **Licenciado en Ciencias de la Educación**, 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 treinta y un días del mes de octubre del dos mil veintidós.

Firma: 

Autor: Marcos Augusto Loja Arévalo
Cédula: 0705655959
Dirección: Loja, Ciudadela Julio Ordoñez
Correo electrónico: marcos.loja@unl.edu.ec
Teléfono: 0702157058 **Celular:** 0989390566

DATOS COPLEMENTARIOS:
Director del Trabajo de Integración Curricular: Lic. Miguel Enrique Valle Vargas Mg. Sc.

Dedicatoria

Agradezco infinitamente a Dios por darme la sabiduría para elegir siempre el camino correcto. Este y todos los logros que alcance en mi vida se los dedico a toda mi familia que han sido mi mayor inspiración que tengo y por quien me levanto todos los días con ánimo y entusiasmo, y con la proyección de ser mejor ser humano cada día.

Con amor me lo dedico a mí, porque este es el resultado de mucho esfuerzo que me demuestra que todo lo que me proponga es posible; terminar la carrera es una meta que al inicio parecía imposible, pero con pasos firmes y dedicación sé que desde ahora cumpliré todos mis sueños.

A ustedes amigos y seres queridos que elegí durante el camino de la vida, por ser quienes de alguna u otra manera han motivado para culminar esta meta y a no desmayar nunca; gracias infinitas.

Marcos Augusto Loja Arévalo

Agradecimiento

Expreso mis sinceros agradecimientos a quienes, de una u otra forma, han hecho posible este gran sueño. A la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación de la Universidad Nacional de Loja; en especial, al personal directivo, administrativo y docentes que forman parte de la Carrera de Educación Básica, por haber brindado toda su colaboración e impartido sus conocimientos, lo cual ha permitido que me forme integralmente, en el ámbito personal y profesional.

Al Licenciado. Miguel Enrique Valle Vargas, Mg. Sc, director de Trabajo de Integración Curricular , quien me guio y asesoró con tenacidad y entereza a través de sus abundantes conocimientos para culminar un trabajo exitoso.

Agradezco también a la directora de la Escuela de Educación Básica “9 de octubre” y a los docentes de dicha institución por su valiosa colaboración en la investigación de campo y en el desarrollo de la propuesta.

Marcos Augusto Loja Arévalo

Índice de contenidos

Portada i

Certificación de trabajo de integración curricular ii

Autoría iii

Carta de autorización iv

Dedicatoria v

Agradecimiento vi

Índice de contenidos vii

- Índice de tablas **x**
- Índice de figuras **xi**
- Índice de anexos **xi**

1. Título 1

2. Resumen 2

2.1. Abstract **3**

3. Introducción 4

4. Marco teórico 8

4.1. Estrategias lúdicas **8**

4.1.1. Definición 8

4.1.3. Estrategias lúdicas 9

4.1.4. Clasificación de las estrategias lúdicas 10

4.1.5. La enseñanza de las estrategias 11

4.1.7. Utilidad de las estrategias 13

4.1.8. Tipos de estrategias utilidad por los docentes 13

4.1.8.1. Estrategias cognitivas 13

4.1.8.2. Estrategias sociales 13

4.1.8.3. Estrategias de autoevaluación 14

4.1.8.4. Estrategias efectivas 14

4.1.9. Estrategias para la enseñanza y aprendizaje en Lengua y Literatura 14

4.1.9.1. Anticipación 15

4.1.9.2. Construcción 15

4.1.9.3. Consolidación 15

4.1.10. Estrategias lúdicas para mejorar la enseñanza y aprendizaje. 15

4.1.10.1. Dramatización 15

4.1.10.2. Títeres 16

4.1.10.3. Diálogo 16

4.1.10.4. Noticiero histórico 17
4.1.10.5. Marionetas 17
4.1.10.6. Conferencia simulada 17
4.1.10.7. Mapa mental 18
4.1.10.8. Lectura comprensiva 18
4.1.10.9. Collage 19
4.1.11. La lúdica de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) 20
4.2. Proceso de enseñanza y aprendizaje **21**
4.2.1. Definición enseñanza 21
4.2.2. Importancia 21
4.2.3. Definición de aprendizaje 22
4.2.4. Importancia 23
4.2.5. Proceso de enseñanza y aprendizaje 23
4.2.6. Factores que intervienen en el aprendizaje 24
4.2.6.1. Familia 24
4.2.6.2. Estudiantes 24
4.2.6.3. Docentes 24
4.2.7. Estilos de aprendizaje 25
5.2.7.1. Visual 25
4.2.7.2. Auditivo 26
4.2.7.3. Kinestésico 26
4.2.8. Estrategias para mejorar el aprendizaje de un niño con ritmo lento. 27
4.2.8.1. Pocas distracciones. 27
4.2.8.2. Enseñanza constante. 27
4.2.8.3. Destrezas básicas. 27
4.2.8.4. Reforzar positivamente sus esfuerzos afianzando su interés por la escolaridad. 27
4.2.9. Dificultades de aprendizaje 27
4.2.9.1. Consecuencias de las dificultades de aprendizaje. 28
5. Metodología 29
5.1. Área de estudio **29**
5.2. Procedimientos **31**
5.2.1. Enfoque 31
5. 2.2. Diseño 31
5. 2.3. Tipo de investigación 31
5.2.4. Métodos 31
5.3. Técnicas 32

5.4. Instrumentos 32
5.5. Tipo de muestreo 33
5.6. Datos de la población 33
5.6. Procesamiento y análisis de datos **33**
6. Resultados 35
7. Discusión 63
8. Conclusiones 70
9. Recomendaciones 71
10. Bibliografía 72
11. Anexos 75

Índice de tablas:

Tabla 1 Estado de ánimo de los estudiantes 37
Tabla 2 Aprendizaje de los estudiantes 38
Tabla 3 Material didáctico para enseñar 39
Tabla 4 Actividades antes de iniciar la clase 40
Tabla 5 Estrategias para enseñar 41
Tabla 6 Dificultades de aprendizaje 42
Tabla 7 Participación en el aula de clases 43
Tabla 8 Apoyo de progenitores en el aprendizaje 43
Tabla 9 Uso de herramientas tecnológicas por la docente 44
Tabla 10 Estrategias lúdicas con mayores resultados 45
Tablas 11 Estado de ánimo de los estudiantes 47
Tabla 12 Nivel de aprendizaje 48
Tabla 13 Material didáctico para enseñar 49
Tabla 14 Actividades antes de iniciar la clase 51
Tabla 15 Estrategias lúdicas para enseñar 52
Tabla 16 Aprendizaje en el aula de clase 53
Tabla 17 Participación en la clase 55
Tabla 19 Apoyo de los progenitores en el aprendizaje 57
Tabla 20 Interacción de docente en el aula de clases 59
Tabla 21 Herramientas tecnológicas para enseñar 60
Tabla 22 Enseñanza de la docente 61
Tabla 23 Estrategias para aprender 63

Índice de figuras:

Figura 1 Ubicación geográfica de la provincia de El Oro 32
Figura 2 Lugar de desarrollo del trabajo de investigación 32
Figura 1 Estado de ánimo en el aula 47
Figura 2 Nivel de aprendizaje 48
Figura 3 Material didáctico para enseñar 50
Figura 4 Actividades antes de iniciar la clase 51
Figura 5 Estrategias para enseñar 52
Figura 6 Ambiente de aprendizaje 54
Figura 7 Participación en clases 55
Figura 8 Dificultades para aprender 56
Figura 9 Apoyo de los padres en el aprendizaje 58
Figura 10 Interacción del docente en el aula de clases 59
Figura 11 Herramientas tecnológicas para enseñar 60
Figura 12 Enseñanza de la profesora 62
Figura 13 Estrategias para aprender 63

Índice de anexos:

Anexo 1 Propuesta alternativa 78
Anexo 2 Oficio para la apertura de la institución 133
Anexo 3 Informe de estructura, coherencia y pertinencia del Trabajo de integración curricular 134
Anexo 4 Oficio de aprobación y designación del director de titulación o Trabajo de Integración curricular 136
Anexo 5 Ficha de observación 137
Anexo 6 Encuesta a docente 139
Anexo 7 Encuesta a estudiantes 141
Anexo 8 Certificado de traducción del resumen de español a inglés 144

1. Título

Estrategias lúdicas en la enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura del sexto grado “A” de la Escuela “9 de octubre”, Zaruma, 2021-2022.

2. Resumen

La presente investigación versa sobre; **Estrategias lúdicas en la enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura del sexto grado "A" de la Escuela "9 de octubre", Zaruma, 2021-2022,** para lo cual se planteó el siguiente objetivo general, Analizar el impacto de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes del sexto grado paralelo "A" de la Escuela de Educación Básica, "9 de octubre" de la parroquia Guanazán, Cantón Zaruma, sección matutina, periodo académico 2021-2022; para ello se plantearon tres objetivos específicos: el primero, Identificar los tipos de estrategias que utiliza el docente en el proceso de enseñanza aprendizaje, el segundo, Determinar las estrategias lúdicas más idóneas para el fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje y el tercero, Elaborar una propuesta mediante estrategias lúdicas para el fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje, el cual me permitió contribuir a través de las estrategias lúdicas dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, así mismo se trabajó con la siguiente metodología que fue de enfoque mixto, tipo de investigación descriptiva, de diseño no experimental, método analítico, sintético, hermenéutico, técnicas (Observación, encuesta) instrumentos(Ficha de observación, cuestionario), la población estuvo constituido por 24 estudiantes y 1 docente, lo cual me ayudaron a dilucidar la problemática a través de un banco de preguntas relacionados al trabajo investigativo, se concluye que las estrategias lúdicas aportan de manera significativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica.

Palabras claves: Estrategias lúdicas, enseñanza, aprendizaje, Lengua y Literatura.

.

2.1. Abstract

The present investigation deals with playful strategies in the teaching and learning of Language and Literature of the sixth grade "A" of the "October 9" School, Zaruma, 2021-2022, for which the following general objective was raised, Analyze the impact of the ludic strategies in the teaching and learning process in the subject of Language and Literature of the students of the parallel sixth grade "A" of the School of Basic Education, "October 9" of the Guanazán parish, Zaruma Canton, morning section , academic period 2021-2022; For this, three specific objectives were proposed: the first, Identify the types of strategies used by the teacher in the teaching-learning process, the second, Determine the most suitable playful strategies for strengthening the teaching and learning process and the third, Develop a proposal through playful strategies to strengthen the teaching and learning process, which allowed me to contribute through playful strategies within the teaching and learning process, likewise, the following methodology was used, which was a mixed approach, type of descriptive research, non-experimental design, analytical, synthetic, hermeneutical method, techniques (observation, survey) instruments (observation sheet, questionnaire), the population consisted of 24 students and 1 teacher, which helped me to elucidate the problem to Through a bank of questions related to the investigative work, it is concluded that the Playful strategies contribute significantly to the teaching and learning process in sixth grade students of Basic General Education.

Keywords: Strategies playful, teaching, learning, Language and Literature.

3. Introducción

La presente investigación tiene como finalidad dar a conocer la influencia de las estrategias lúdicas dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje de la Escuela de Educación General Básica "9 de octubre". Así mismo con esta investigación se pretende conocer cuáles son las causas que afectan el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro del aula de clases y cómo dar respuesta mediante las estrategias lúdicas.

Se ha realizado una investigación de manera exhaustiva, para ello dentro del marco teórico se desarrolló una investigación íntegra mediante diferentes fuentes bibliográficas, que me ayudó a fundamentar el tema de investigación propuesto, innovando acerca de las variables de estudio que son las estrategias lúdicas y el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que el empleo de las estrategias lúdicas dentro del aula de clase desarrolla una educación dinámica, cooperativa, con el fin de llegar a una clase armónica, para lograr el equilibrio que se necesita en el aula, proporcionando a las instituciones herramientas que ayude en el proceso de enseñanza-aprendizaje, como se menciona a continuación según varios autores;

Guamán, P (2021) define que: Las estrategias lúdicas son métodos de enseñanza de carácter interactivo y dialógica, estimulada para el uso pedagógico y consistente de métodos, ejercicios y juegos didácticos establecidos específicamente para formar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimiento como en habilidades o competencias sociales por ejemplo la incorporación de valores (p, 7).

(Cueva, S, 2017c) define que el proceso de enseñanza y aprendizaje:

> "Es el procedimiento mediante el cual se transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia, sus dimensiones en el fenómeno del rendimiento académico a partir de los factores que determinan su comportamiento"

Por esta razón el empleo de las estrategias lúdicas son de vital importancia dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje brindado una apoyo fundamental tanto a docentes como a estudiantes mediante las estrategias lúdicas, desarrollando un aprendizaje dinámico que aporte de manera significativa en las construcción del conocimiento de los individuos, dejando a un lado la educación tradicional que se centra solo en la enseñanza del docente sin dar lugar a los alumnos desarrollar su capacidad crítica, constructiva e imaginativa.

Así mismo los beneficiarios de este trabajo son la docente de la institución y los estudiantes de la Escuela de Educación General Básica, porque se contribuirá las estrategias lúdicas tanto en la enseñanza como en el aprendizaje que aporta de manera significativa a la

construcción del conocimiento desde una perspectiva dinámica, permitiendo adaptarse al nivel de aprendizaje de los estudiantes, porque dentro del aula de clases se puede evidenciar diversas formas y ritmos de aprender, aportando también a mi formación académica a conocer la realidad educativa la cual se está enfrentando de manera cotidiana dentro de las aula de clases y velar por el aprendizaje de los estudiantes.

A nivel mundial en la actualidad existe un déficit en cuanto al desarrollo de los conocimientos de los alumnos y es realmente alarmante, ya que vivimos en una sociedad en la cual prima el individualismo, sobre el bien común, debido a rechazo de las distintas culturas, lengua, costumbres, vestimenta que no se ha dado privilegio a muchos individuos al acceso a la educación, así mismo (Paguay, J, 2015), define que "La falta de empleo de las estrategias lúdicas se han visto mayoritariamente afectados en lectura, ortografía, escuchar, hablar, razonar" (pg. 15)

Así mismo en América Latina: existen dos factores problemáticos, ya antes de la crisis la región enfrentaba una crisis educativa, con muy altos niveles de pobreza de aprendizaje e inequidades persistentes; y en segundo lugar el nivel de conectividad, si bien es superior al de otras regiones, estaba por debajo de la medida. Ya que la calidad de la educación y la enseñanza en esta área es prioritaria, la aplicación de métodos tradicionales en ciertos países continúa, en donde el docente no hace caso a las estrategias lúdicas.

En nuestro país se están buscando nuevas estrategias para enseñar desde hace mucho tiempo y combatir la pobreza, entre ellas el cambio de la matriz productiva para ascender a un estatus económico más elevado y lograr que los estudiantes obtengan un servicio de calidad y calidez en la educación, mejorando el desarrollo de procesos y recursos que promuevan el estudio y el aspecto lúdico o recreación al mismo tiempo. (Tomala, G, 2011). menciona que "Las dificultades se amplían en la enseñanza de Lengua y Literatura porque no existe un dinamismo en estrategias para enseñar, y el material didáctico es usado esporádicamente para que el niño pueda orientarse a través de ese recurso, además que los docentes poseen un límite de 5 conocimientos en las diferentes actividades lúdicas que permiten desarrollar las habilidades en los estudiantes, mezclando la enseñanza y la recreación" (p, 12).

Dentro de la Escuela de Educación General Básica 9 de Octubre se ha empleado una ficha de observación a los estudiantes de sexto grado donde se ha podido evidenciar que existen grandes dificultades en el desarrollo del proceso de aprendizaje como: falta de uso de las estrategias lúdicas: videos, lecturas, carteles etc. falta de motivación, clases

tradicionales, poco conocimiento sobre la temática que va enseñar, construyendo estudiantes con pocos conocimientos, baja autoestima, poco creativos, desarrollan un aprendizaje memorístico, ya que el docente dentro del aula de clases no hace uso de los recursos didáctico necesarios haciendo las clases monótonas y aburridas. Es allí donde la lúdica juega un papel muy importante que debe llevar el docente y el empleo de las diversas estrategias que coadyuven de manera significativa en la construcción del conocimiento.

Para ello se ha planteado el siguiente objetivo general: Analizar el impacto de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes del sexto grado paralelo "A" de la Escuela de Educación Básica, "9 de octubre", de la parroquia Guanazán, Cantón Zaruma, sección matutina, periodo académico 2021-2022,

Para el desarrollo del trabajo de investigación se ha elaborado los siguientes objetivos específicos: el primero consistió en, Identificar los tipos de estrategias que utiliza el docente en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura, para dar cumplimiento, al mismo se elaboraron instrumentos tanto para la docente como para los estudiantes con la finalidad de identificar el uso de las estrategias lúdicas dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, el segundo objetivo de planteó, Determinar las estrategias lúdicas más idóneas para el fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura, para ello se indagó los tipos de estrategias utilizadas por la docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo cual se las definió teóricamente cada estrategia y para dar cumplimiento a dicho objetivo, la ejecución y aplicación de instrumentos fue exitosa, y mediante ello se logró resolver la influencia de las estrategias lúdicas en los educandos y el valor que tendría la aplicación dentro de la asignatura de Lengua y Literatura, como tercero objetivo de propuso, Elaborar una propuesta mediante estrategias lúdicas para el fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura, para dar cumplimiento al mismo se planteó una propuesta en la que se elaboró una guía didáctica con las estrategias lúdicas, en base a las necesidades de la docente de la institución para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje, seguidamente se procedió a socializar el trabajo realizado y entregar a la docente de la asignatura de Lengua y Literatura del quinto grado de Educación General Básica.

El desarrollo del trabajo ha sido factible ya que se ha contado con el permiso de la institución y la participación activa de la docente estando presente para brindarme información necesaria y los estudiantes trabajaron de manera voluntaria para el desarrollo de los instrumentos para la recolección de datos.

De manera especial, invito al público en general a leer el presente trabajo de investigación que he realizado con mucho esfuerzo, dedicación y entrega, tratándose de un tema de gran interés que involucra un apoyo pedagógico que siempre ha estado presente en el ámbito pedagógico, como son las estrategias lúdicas y su influencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la Lengua y Literatura.

4. Marco teórico

4.1. Estrategias lúdicas

4.1.1. Definición

Las estrategias es el interés de un conjunto de acciones que se llevan a cabo para lograr un determinado fin con ciertas acciones planteadas, como lo menciona (Monereo, 2007): “Que las estrategias son siempre conscientes e intencionales dirigidas a un objetivo relacionado con el aprendizaje, esto supone que las técnicas pueden considerarse subordinados a la utilización de estrategias, es decir se considera como una guía de acciones que hay que seguir y que mediante esto se puede dejar a un lado la educación tradicional y fomentar la educación constructivista” (p.24).

Las estrategias dentro del ámbito educativo son de vital importancia ya que fomenta un aprendizaje desde una perspectiva diferente, ayudando al docente a ser innovador, a buscar nuevas formas para impartir los conocimientos, donde también influyen las Tic que nos brindan un gran beneficio al cual debemos hacer uso de las mismas y tener conocimiento sobre cómo utilizarlas, dejando a un lado la enseñanza centrada solo en el docente y en el estudiante como receptor pasivo de aprendizajes.

Por otra parte, Paguay (2015a) menciona que: Las estrategias implican una connotación finalista e intencional. Toda estrategia ha de ser un plan de acción ante una tarea que requiere una actividad cognitiva que implica aprendizaje. No se trata, por tanto, de la aplicación de una técnica concreta, por ejemplo, aplicar un método de lectura. Se trata de un dispositivo de actuación que implica habilidades y destrezas que el aprendiz ha de poseer previamente y una serie de técnicas que se aplican en función de las tareas a desarrollar (p.12).

Existe una variedad de estrategias que pueden aportar al desarrollo cognitivo de los individuos, donde el docente es el protagonista principal para llegar con los conocimientos necesarios a cada alumno construyendo una capacidad crítica y constructiva para desenvolverse con facilidad dentro de la sociedad, pero sino no hay quien las emplee dentro

de la sociedad tendrán efectos negativos y por ende dificultades en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

4.1.2. Importancia

El lenguaje es el eje que atraviesa los diferentes procesos en los que los seres humanos. La educación no está alejada de esta premisa y menos aún el área de lengua y literatura, en este sentido la implementación de estrategias adecuadas ayudará a que los estudiantes mejoren las competencias relacionadas con esta área y sobre todo adquieran aprendizajes significativos.

El Ministerio de Educación del Ecuador (2018) explica que; "La importancia de Lengua y Literatura dentro del contexto escolar está dada por la capacidad de esta área intervenir en todas las asignaturas, ya que por medio de sus códigos y significados se logra una óptima transmisión de los conocimientos. Además, hace posible que los estudiantes interactúen entre sí aportando a la participación activa dentro de su formación académica y personal"

Cabe recalcar que dentro de la Lengua y la Literatura las estrategias de enseñanza-aprendizaje son fundamentales, ayudan a los estudiantes a integrar todos los recursos cognitivos para asimilar, comprender, reflexionar sobre los nuevos contenidos impartidos dentro del aula escolar y la implementación de estos instrumentos o estrategias favorecen significativamente la participación de los estudiantes y la interacción con los docentes.

4.1.3. Estrategias lúdicas

Son actividades que incluyen juegos educativos, dinámicas de grupo, empleo de dramatizaciones, juegos de mesa, etc., que utilizan los docentes para reforzar los aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos dentro o fuera del aula.

Guamán (2021a) define que; las estrategias lúdicas son métodos de enseñanza de carácter interactivo y dialógica, estimulada para el uso pedagógico y consistente de métodos, ejercicios y juegos didácticos establecidos específicamente para formar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimiento como en habilidades o competencias sociales por ejemplo la incorporación de valores (p, 7).

En la educación es importante que los docentes desarrollen su capacidad de innovación y creativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que nos lleva a pensar en la estructura de nuevos diseños de estrategias. Del mismo modo las estrategias lúdicas favorecen varias competencias en el aprendizaje, además de estar inmersa de manera inconsciente en nuestra vida cotidiana permite desafiar diversas situaciones, así como en el ámbito escolar para reforzar el aprendizaje teórico y facilitar el aprendizaje de los alumnos.

Paguay (2015b) menciona que las estrategias lúdicas en el área de Lengua y literatura son: Las capacidades internamente organizadas de las cuales hace uso el estudiante para guiar su propia atención, aprendizaje, recordación y pensamiento. Así mismo constituyen formas con las que cuenta el estudiante y el maestro para controlar los procesos de aprendizaje, así como la retención y el pensamiento (p, 27).

Como lo menciona Paguay anteriormente que, la aplicación correcta de estas herramientas metodológicas posibilita el manejo de una serie de habilidades cognitivas que permitan a la persona desenvolverse sin dificultad alguna en ciertas problemáticas como; hablar en público, escribir, comunicar etc. Así mismo los educadores y educadoras deben tener presente que ellos son los responsables de facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje, dinamizando las actividades de los y las estudiantes, los padres de familia y los miembros de la comunidad dando como resultado aprendizajes significativos.

4.1.4. Clasificación de las estrategias lúdicas

En la educación es importante conocer tantos docentes, estudiantes, administrativos y toda la comunidad educativa que las estrategias lúdicas permiten desarrollar habilidades y destrezas en el área de lengua y literatura como parte del proceso educativo, así mismo es necesario innovar las estrategias para aplicarlas en la enseñanza aprendizaje acorde a cada nivel de los estudiantes.

4.1.4.1. El juego

El juego es una actividad que contribuye al desarrollo de la acción, la decisión, la interpretación y la socialización de los infantes. Reyes (2015) explica que: La lúdica constituye una valiosa estrategia para el proceso educativo, además de ser una simple diversión. Por ello, en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura, constituye una

estrategia metodológica para desarrollar la capacidad de aprendizaje efectivo en la iniciación y reforzamiento de la misma, ya que el docente puede utilizarlo en sus diferentes variantes para lograr los objetivos de aprendizaje, así como desarrollar habilidades y destrezas de producción oral, comprensión auditiva, lectora, y escritora. (p.17).

Como todos sabemos que la primera infancia es el período en el cual los seres humanos aprenden y se desarrollan más rápido su conocimiento, por lo que resulta necesario que los niños sean atendidos con mucho afecto, con una adecuada estimulación, atención y buena alimentación para facilitar un mayor crecimiento para el mejor desarrollo en esta temprana etapa que influirá por el resto de la vida.

Robles (2015) explica que:

> El juego es considerado una de las actividades más agradables que permite facilitar el aprendizaje de cada estudiante a través de cada actividad conocida como una forma de esparcimiento antes que se vayan a desarrollar las diferentes actividades cognitivas. (p,38).

A través del juego el estudiante se apropia, conoce el mundo que lo rodea para después transformarlo y crearlo donde el docente debe hacer uso permanente de las estrategias lúdicas como actividades que estimulen en el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura, desarrollando mayor autoconfianza, autonomía y la formación de la personalidad y por medio de actividades recreativas y educativas que permite relacionarlos con los demás.

4.1.5. La enseñanza de las estrategias

Como hemos visto hasta ahora, tenemos bastantes razones para incluir la enseñanza de las estrategias que aportan en el desarrollo del aprendizaje, teniendo en cuenta las siguientes consideraciones que menciona Benítez (2010):

● Contribuyen al objetivo principal, que es la competencia comunicativa a la vez que favorecen las sub-competencias que forman parte de ella.

● Permiten un aprendizaje centrado en el proceso, en el desarrollo de capacidades o habilidades más que en la adquisición de unos conocimientos.

● Permiten a los alumnos llegar a ser más independientes, su objetivo es ayudar a los alumnos a controlar su aprendizaje.

● Apoyan el aprendizaje y ayudan a solventar problemas ya sean comunicativos o relativos al propio proceso de aprendizaje.

● Comprenden muchos factores relacionados con el propio alumno, como los factores afectivos, cognitivos, sociales, etc.

Es decir, la enseñanza de las estrategias permite un desarrollo integral de la persona, crecer en nuestro interior y exterior, disfrutar de nuestro entorno natural, de las artes, de las personas, además de uno mismo. Es decir, que por medio del juego los estudiantes aprenden las normas y pautas de comportamiento social, nuestros valores y actitudes. Guamán, (2021b). Define que:

> Las estrategias dentro de la enseñanza son herramientas que permiten al docente a tomar decisiones, lo cual consiste en acoplar las estrategias dentro de la planificación, lo que repercute más en el aprendizaje de los estudiantes.

Por esta razón debemos tomar en cuenta que dentro del aula de clases las y los docentes deben realizar un plan de clases y en ello implementar las estrategias que se vayan a utilizar dentro de la temática, lo cual será de gran apoyo tanto para los docentes como para los estudiantes, donde la enseñanza no será sólida sino interactiva y divertida. **4.1.6. Beneficio de las estrategias**

Las estrategias lúdicas brindan grandes beneficios en los aspectos emocionales, psicológicos, físicos, motrices, cognitivos y sociales. Es una herramienta útil en el aula, porque los niños son más susceptibles de adquirir conocimientos si lo hacen jugando, facilitando:

● Desarrollar su creatividad.
● Aprender a relacionarse con los demás.
● Conocer el entorno e interactuar con él.
● Explorar la realidad y la imaginación.
● Aprender a respetar normas.
● Dar rienda suelta a su curiosidad.
● Ganar autoconfianza.
● Mejorar su manejo del lenguaje.
● Aprender a organizar y tomar decisiones.

Por esta razón lo lúdico va muy unido a la forma de aprender en los primeros años de vida, donde los niños insistirán en hacer algo hasta que lo consigan y nosotros como adultos debemos respetar sus tiempos e intereses de aprender, fomentar su curiosidad y

proporcionar aquello que necesiten para desarrollar sus conocimientos acordes a su nivel de aprendizaje mediante el ambiente lúdico.

4.1.7. Utilidad de las estrategias

La utilidad de las estrategias lúdicas permite mejorar la dinámica en los procesos educativos que fortalecen la enseñanza. El conjunto de estos rasgos constituye sin duda alguna un momento fundamental en la comprensión de la pedagogía contemporánea, por ello en la actualidad se promueve la actividad lúdica en la educación.

Ya que dentro de las estrategias didácticas tenemos la más importante en el mundo infantil que es el juego lúdico, donde todo niño desde los primeros años de su vida ve en él, el goce de cada día. Por lo tanto, mediante el empleo de estas estrategias se obtendrán niños alegres y lectores por naturaleza capaces de desenvolverse con facilidad dentro de la sociedad que lo rodea.

4.1.8. Tipos de estrategias utilidad por los docentes

4.1.8.1. Estrategias cognitivas

Resulta útil conocer cómo aprenden los alumnos y que éstos puedan comparar su propio estilo de aprendizaje, así como compartir las dudas y las dificultades con las que se van encontrando, ya que siempre pueden proporcionar consejos para sortear o solucionar los problemas. Mediante el uso de estas estrategias podemos formular hipótesis, deducir o inferir reglas. Así mismo incluye aquellos juegos en los que se deben descubrir, acertar, adivinar, resolver un problema, descifrar un acertijo o encontrar una palabra oculta, permitiendo al docente ser innovador al hacer uso de estas estrategias y al alumno a desarrollar un aprendizaje crítico, reflexivo y constructivo.

4.1.8.2. Estrategias sociales

Permite la cooperación, la empatía con los compañeros, la petición de ayuda y aclaraciones, ayudan a la interacción en un contexto real donde prime la equidad e igualdad, y los estudiantes necesitan colaborar, hablar entre sí, aclarar las dudas y comprenderse mutuamente cuando participan en los juegos; por lo tanto, mientras juegan se están desarrollando las estrategias sociales con una finalidad concreta de ganar, teniendo en mente

que lo importante es participar, es por ello muy importante fomentar o reforzar la ética dentro de las aulas de clase para luego ponerlas en práctica dentro del ámbito que lo rodea.

4.1.8.3. Estrategias de autoevaluación

Son consideradas como un instrumento metacognitivo que involucra la concentración en el proceso de aprendizaje, gracias al cual el alumno se involucra activamente en su progreso. Existen algunos juegos de interacción libre como: simulaciones, representaciones o juegos de roles, que permiten al alumno comprobar el conocimiento adquirido y que permite en torno a sus limitaciones o errores para autocorregirse y conocer los puntos que debe mejorar logrando desarrollar un aprendizaje significativo.

4.1.8.4. Estrategias efectivas

Estas estrategias garantizan la motivación, el aumento de confianza del individuo, la disminución de la ansiedad, donde los juegos en parejas o en grupos pequeños permiten la participación activa de todos los dicentes, incluso de los que temen arriesgarse, ya que no se centra la atención de toda la clase en ellos. Es por ello que llevar al aula las actividades lúdicas permite que arranquen la clase los alumnos con una sonrisa, logrando desarrollar el trabajo con buen ánimo, con una actitud positiva y distrae la mente de lo que verdaderamente se hace, qué es aprender.

4.1.9. Estrategias para la enseñanza y aprendizaje en Lengua y Literatura

Las estrategias de enseñanza-aprendizaje aplicadas al área de Lengua y Literatura implica la comprensión de que esta área está atravesada por diferentes acciones y temas que son importante tomar en cuenta. Se inicia en la lectura, la expresión oral y la escritura de textos, es un proceso en el que cada una de las destrezas y habilidades se adquieren de manera secuencial, su cumplimento está determinado por la adecuada adquisición de conocimientos previos, lo cual daremos a conocer las estrategias que darán solución a las dificultades presentadas.

Para ello hacer usos de estas estrategias he considerado conveniente en cada estrategia que se va utilizar seguir los pasos de una planificación de clase, lo cual se hará constar la actividad o tema que se va enseñar:

4.1.9.1. Anticipación

Antes de iniciar la clase debe motivar a los estudiantes con una actividad ya sean juegos, cantos, bailes, u otras que permita al individuo adentrarse a la temática que se va desarrollar y mediante las actividades lúdicas subir el estado de ánimo logrando tener una mayor compresión de los conocimientos.

4.1.9.2. Construcción

Al iniciar a impartir la temática debemos tener en cuenta que no todos los estudiantes aprenden al mismo ritmo, pero si tienes la capacidad de aprender, es por ello que el/la docente deber ser innovador haciendo uso de las diversas estrategias y herramientas que nos brindan la web 2.0, para llegar desarrollar los conocimientos necesarios en los educandos, con una capacidad crítica y reflexiva, dejando a un lado la educación tradicional lo cual se centra solo en enseñar los que brinda los textos Ministerio de Educación Superior, sino llegar más allá con el estudiante relacionando los contenidos con el medio que lo rodea.

4.1.9.3. Consolidación

Este apartado permite conocer los conocimientos adquiridos por los estudiantes durante un periodo académico, lo cual se puede hacer uso de diferentes estrategias dejando a un lado las evaluaciones teóricas, sino evaluar su capacidad crítica y constructiva de los estudiantes. Así dentro de este apartado se puede hacer uso de diferentes estrategias lúdicas para la evaluación siempre y cuando haya una estrecha relación con el tema.

4.1.10. Estrategias lúdicas para mejorar la enseñanza y aprendizaje.

A continuación, se plasma las estrategias lúdicas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro de la asignatura de Lengua y Literatura:

4.1.10.1. Dramatización

En esta estrategia dos o más alumnos deben dramatizar una situación de la vida real o de una historia de ficción, asumiendo los roles o papeles necesarios para que la historia pueda ser comprendida por el resto del grupo. Esta actividad puede planificarse con

antelación o ser improvisada usando la creatividad del estudiante desarrollando un aprendizaje lúdico. Así mismo permite la relación dentro del aula de clases, desarrollando la capacidad de participar e interactuar para construir sus conocimientos.

Medrano (2016) define que; es un instrumento idóneo para desarrollar esas habilidades interpersonales, que a su vez contribuyen a mejorar las habilidades intelectuales y académicas. Por otro lado, se considera a este recurso educativo que no sólo favorece el desarrollo personal, sino también como el instrumento idóneo para trabajar y adquirir habilidades lingüísticas.

4.1.10.2. Títeres

Palomino (s,f) menciona que los títeres constituyen una forma creativa y expresiva del arte que se hace accesible a los niños y que puede reforzar el proceso educativo. Con este recurso enseñamos a estar abiertos al entorno, a vivir más intensamente a expresar mediante palabras y acciones lo que se siente, permitiendo mejorar su proceso de comunicación o expresión de manera divertida.

Ya que cada una de estas actividades fortalece en los niños la creatividad e imaginación y su lenguaje oral expresa sus emociones a través de los títeres, mediante el diálogo, la conversación y sobre todo les ayuda a ser críticos espectadores, lo cual es una estrategia fundamental dentro del aula de clases, que permite divertir y entretener, donde en la actualidad se ha convertido en un poderoso recurso didáctico debido al impacto e interés que causas dentro del ámbito académico.

4.1.10.3. Diálogo

El diálogo es la capacidad de generar conocimientos, como lo menciona Mesa (2008). Una conversación entre dos o más personas, llamadas interlocutores, que alternativamente (haciendo uso de turnos) manifiestan sus deseos, intenciones y creencias, mientras hacen parte de un proceso de negociación. (pag.2). Es por ello que hacer uso de esta estrategia permite a los individuos generar un aprendizaje crítico, reflexivo mediante la cooperación o interrelación con todos los miembros de la institución educativa u otros. Donde el diálogo es una base dentro del ser humano lo cual es utilizada para comunicar, expresar sus deseos, sentimientos dentro del mundo.

4.1.10.4. Noticiero histórico

Esta estrategia es una herramienta que permite recorrer las historias de personajes importantes, logrando profundizar los diferentes temas mediante esta actividad obteniendo mucha atención en el manejo del contenido y en la comprensión en lo que se hace y se dice.

Es decir, es un ejercicio de simulación e imaginación histórica, que se pide a las niñas y niños que se sitúen en la época y lugar donde acontecieron determinados hechos y que relatan como si fueran protagonistas o testigos presenciales. El grupo se organiza en equipos, cuyos integrantes escriben notas informativas acerca de un determinado hecho histórico.

Desarrollar estas estrategias es de vital importancia ya que contribuye a desarrollar las nociones de secuencia, causalidad histórica y propicia la empatía e interés de los niños por el pasado al ponerse en el lugar de personajes de otros tiempos.

4.1.10.5. Marionetas

Las marionetas son herramientas que permiten generar un aprendizaje dinámico centrado en la interacción e imaginación sobre el contenido a desarrollar, son fáciles de usar, económicas de hacer. Las marionetas son eficaces para conectar con todos los estudiantes en el aula de clases, así mismo pueden ser utilizadas en varios entornos, acorde a la temática que se vaya a desarrollar, mediante ello se pueda mejorar el acercamiento a la literatura y hacer que las experiencias de aprendizaje sean más significativas, es decir que los conocimientos adquiridos permitan desenvolverse a los individuos dentro de la sociedad.

4.1.10.6. Conferencia simulada

Rizo, (s,f). define que la conferencia es el tipo de clase que tiene como objetivo principal la transmisión a los estudiantes de los fundamentos científicos-técnicos más actualizados de una rama del saber con un enfoque dialéctico, mediante el uso adecuado de métodos científicos y pedagógicos, de modo que les ayude en la integración de los conocimientos adquiridos y en el desarrollo de las habilidades y valores que deberán aplicar en su vida profesional. (pag.12)

Por esta razón el uso de la conferencia desempeña una función actualizadora, orientadora, metodológica y educativa. Se puede desarrollar por cualquiera de los métodos de enseñanza existentes, aunque son recomendables los propios de la enseñanza problémica.

Permite al docente promover el desarrollo de capacidades en el estudiante, el trabajo independiente, la participación activa y consciente, así como su actividad creadora.

Así mismo este género oral tiene como base el discurso escrito, como puede serlo un ensayo de extensión limitada donde se expone un tema con la finalidad de enseñar o persuadir; sin embargo, la conferencia se distingue del discurso político, por ejemplo, está pensada como una disertación en público, donde lo ideal es establecer atención con un tema de interés a los oyentes mediante la presentación. de la conferencia.

4.1.10.7. Mapa mental

El mapa mental es una estrategia que permite recordar información, organizar ideas, visualizar un tema o una situación de manera integral, así como representar nueva información. También la metodología de construcción se basa en los principios de funcionamiento del cerebro, ya que utiliza diversos recursos para el aprendizaje como conceptos, imágenes, datos, permite recordar y sintetizar de manera más fluida e intuitiva, teniendo en cuenta los diferentes ritmos y lógicas de aprendizaje. Los mapas mentales pueden ser usados en diversos contextos: personal, académico y laboral.

El hacer uso de estas estrategias permite enseñar y generar el conocimiento de manera más resumida y concreta con el fin de lograr los objetivos y destrezas planteadas, así mismo los alumnos pueden plasmar los contenidos adquiridos en estas estrategias que permitirán recordar los aprendizajes adquiridos.

4.1.10.8. Lectura comprensiva

Liceo (2013). Define que la lectura comprensiva nace desde las teorías constructivistas y estructuralistas del desarrollo mental, “comprender” es asimilar activamente contenidos de aprendizaje. Cuando se lee comprensivamente, la nueva información que ofrece el texto, se asimila (toma y procesa) a las estructuras cognitivas del que lee; algo así como un organismo vivo asimila un alimento transformándolo y convirtiéndolo en parte intrínseca del mismo organismo. Lo cual los miembros de la institución educativa generan aprendizajes mediante la interacción, desarrollando su capacidad crítica o inferir.

En esta estrategia se pretende que los lectores puedan disfrutar los textos. Motiva la lógica de los niños ya que deberán prestar atención para que se entienda lo que nos quiera informar el mismo. Es una actividad sencilla pero efectiva para niños entre 8 a 10 años, con

la cual se pueden trabajar varios textos motivando la lectura de los mismos con el fin de que ellos puedan comenzar a adentrarse en textos de importantes autores.

De la misma manera fomentar la capacidad de comprensión, donde los estudiantes podrán dar sentido a los diferentes textos mediante la lectura, ya que mucha de las veces esta estrategia permite adaptarse a los ritmos de aprendizaje de los estudiantes, desarrollando los conocimientos necesarios y constructivos.

4.1.10.9. Collage

Es una técnica que se apoya en la utilización y aprovechamiento de materiales extra pictóricos, fundamentalmente papeles, combinados o no con otros materiales. Lo cual mediante esta estrategia permite desarrollar los conocimientos mediante la observación o las imágenes y mediante ello dar una crítica, también se puede evaluar con esta estrategia dejando a un lado lo tradicional centrado solo el evaluar los contenido donde los estudiantes se tienen que memorizar para desarrollar los contenidos, sin embargo evaluar mediante el collage permite dar el punto de vista crítico del estudiante donde tenga la capacidad de reflexionar y relacionar los contenidos con la realidad que lo rodea.

4.1.10.10. El tríptico

El tríptico es un folleto informativo cuya hoja está dividida en tres partes, de las cuales sus laterales se doblan sobre la del centro. Por eso el tríptico también abarca a las obras cinematográficas, cuentos, fábulas y entre otras, permitiendo al estudiante construir su conocimiento de manera más clara y es uno de los medios de comunicación gráfica impresa o digital que permite conocer la información de manera más detallada. lo cual permite al docente ser más innovador en hacer uso de esta estrategia para emplearlos dentro del aula de clases.

Así mismo se debe tener en cuenta que las estrategias lúdicas en los educandos generan muchas ganas de aprender y adaptarse a los conocimientos impartidos, donde el docente debe poseer un estado de ánimo positivo, donde haya una estrecha relación dentro del aula de clase.

4.1.11. La lúdica de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC)

Las actividades lúdicas desde las herramientas tecnológicas conllevan a la motivación intrínseca, elevando la potencialidad para el desarrollo y el aprendizaje significativo. Por lo tanto, las interacciones en estas herramientas producen un tipo de comunicación que les permiten indagar en su propio pensamiento, pone a prueba sus conocimientos y desarrolla habilidades progresivamente en el uso interactivo de las diferentes acciones, donde el estudiante inicia gozosamente el aprendizaje con sus compañeros e interactuar constantemente en forma grupal para acceder a herramientas educativas que ayuden a mejorar las competencias comunicativas.

Como lo explica, Moreira (2016) que; El componente lúdico puede aprovecharse como fuente de recursos tecnológicos en cuanto que ofrece numerosas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, puede servirnos de estrategia afectiva puesto que desinhibe, relaja, motiva; de estrategia comunicativa, ya que permite una comunicación real dentro del aula; de estrategia cognitiva porque en el juego habrá que deducir, inferir, formular hipótesis; y de estrategia de memorización. (p,21).

Es por ello que es fundamental hacer uso de las herramientas tecnológicas dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, donde los individuos aprenden de manera divertida y a la vez interactuar, analizar, crear, razonar y reflexionar con las misma construyendo un aprendizaje significativo. En la actualidad la pedagogía moderna reconoce cada vez más importancia a las técnicas lúdicas, los juegos didácticos contribuyen a crear un ambiente positivo en el salón de clases y proporcionan refuerzo de estructuras gramaticales y léxico, donde los juegos reflejan el carácter y el interés de los educandos. Al momento de escoger un juego es importante tener en consideración lo siguiente:

- Debe tener una relevancia lingüística.
- Debe tener un objetivo y un propósito.
- Todos los estudiantes deben estar en capacidad de participar.
- Sea de fácil ejecución
- Debe ser divertido para los estudiantes.

4.2. Proceso de enseñanza y aprendizaje

4.2.1. Definición enseñanza

La enseñanza refiere a la transmisión de conocimientos, valores e ideas entre las personas, así como lo define, Cueva (2017a): Históricamente, la enseñanza ha sido considerada en el sentido estrecho de realizar las actividades que lleven al estudiante a aprender, en particular, instruir y hacer que ejercite la aplicación de las habilidades. Es decir, este concepto es más restringido que el de educación, ya que ésta tiene por objeto la formación integral de la persona humana, mientras que la enseñanza se limita a transmitir, por medios diversos, determinados conocimientos(p,31).

De acuerdo al autor mencionado la enseñanza juega un papel importante dentro del ámbito educativo, donde un docente para poder enseñar o transmitir conocimientos debe ser planificado anticipadamente lo que se va enseñar y cómo se va enseñar (estrategias), ya que no todos los individuos aprenden al mismo nivel, ni tienen la misma capacidad para aprender, por ende, es fundamental un docente innovador que aporte de manera significativa a la construcción del conocimiento de sus educandos.

Duchimasa (2016) manifiesta que:

> "La enseñanza es el sistema de métodos e instrucción destinados a desarrollar conocimientos, habilidades, hábitos y actitudes en los individuos. En este proceso creador se utiliza las aptitudes físicas, intelectuales y efectivas de quien recibe la enseñanza".

Es muy importante tener en cuenta que para enseñar existen diversos métodos o estrategias que tienen por objeto la formación integral del ser humano y sean capaces de desenvolverse dentro de la sociedad que lo rodea con facilidad. También es muy importante centrarse en la educación moderna produciendo un aprendizaje cooperativo entre docente-alumno, dejando a un lado la educación antigua ya que en la actualidad existen grandes beneficios con el apoyo de las Tecnologías de información y comunicación (Tic).

4.2.2. Importancia

García (2009) menciona que: La enseñanza tiene como objetivo principal dentro de la educación promover el desarrollo personal de los alumnos, en todas sus capacidades

mentales: cognitivas, afectivas, morales y sociales, en la confianza y expectativa optimista de conseguir, además de vidas personales más realizadas, una sociedad cada vez más justa y solidaria.

Desde mi perspectiva la enseñanza es un punto clave dentro de la sociedad, permite un desarrollo integral y mediante ello podemos desenvolvernos y relacionarnos de la mejor manera dentro de la sociedad, mediante la crítica, la reflexión, compresión entre otros, y esto se puede lograr gracias a la formación académica que han recibido dentro de sus años de escolaridad, es por ello muy importante centrarse en el desarrollo del pensamiento del individuo y adaptarse al ritmo de aprendizaje de cada uno, logrando desarrollar las destrezas básicas.

4.2.3. Definición de aprendizaje

El aprendizaje se produce por intuición es decir a través del repentino descubrimiento de la manera de resolver problemas donde no solo se puede aprender con la ayuda de un profesional, como lo explica Cueva (2017b) que: El aprendizaje tiene una importancia fundamental para el hombre, ya que, cuando nace, se halla desprovisto de medios de adaptación intelectuales y motores. En consecuencia, durante los primeros años de vida, el aprendizaje es un proceso automático con poca participación de la voluntad, después el componente voluntario adquiere mayor importancia (p,31).

El aprendizaje se va construyendo día a día en donde se va acumulando todos los conocimientos siendo este un proceso personal en el cual cada uno tiene su forma de procesar y aplicar en las situaciones que sean necesarias, y que cada individuo tiene diferentes maneras de construir su conocimiento, buscar nuevos significados y relacionar con las ideas previas que posee cada uno.

Curipoma (2018) manifiesta que:

> "El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación" (p,21).

De acuerdo a lo que menciona el autor el proceso de aprendizaje es muy importante, ya que por medio de este proceso el estudiante recibe el conocimiento, basándose en el desarrollo de sus destrezas y habilidades. Por lo que los docentes tienen como deber conocer lo que significa el aprendizaje para buscar nuevas formas de enseñar usando nuevas

tecnologías, y es un proceso dinámico por el cual se cambian las estructuras cognitivas de los espacios vitales a través de experiencias interactivas a fin de llegar a ser útil como guía en el futuro.

4.2.4. Importancia

Gómez (2005) menciona que: Es el aprendizaje es el proceso mediante el cual se adquiere una determinada habilidad, se asimila una información o se adopta una nueva estrategia de conocimiento y acción. Así mismo, es un proceso a través del cual la persona se apropia del conocimiento en sus distintas dimensiones, conceptos, procedimientos, actitudes y valores(pag.21).

Según lo que menciona el autor el aprendizaje se puede generar mediante la interacción con la sociedad o docente-alumno, ya que el alumno es el punto clave para desarrollar este proceso e inferir los conocimientos adquiridos desarrollando un aprendizaje significativo, donde no solo es el deber de docente enseñar, buscar nuevas estrategias, motivar, sino del estudiante sobre cómo asume esos conocimientos.

4.2.5. Proceso de enseñanza y aprendizaje

Este proceso de enseñanza-aprendizaje se refiere a un proceso bilateral en el que es tan importante aprender lo que se enseña cómo enseñar lo que se aprende. Es decir, son dos conceptos que van ligados y sin el uno el otro no puede existir.

Cueva (2017c) define que:

> "Es el procedimiento mediante el cual se transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia, sus dimensiones en el fenómeno del rendimiento académico a partir de los factores que determinan su comportamiento"

Según lo antes mencionado podemos hacer una diferencia de enseñanza que es el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales y el aprendizaje es el proceso por el cual se adquieren nuevas habilidades, conocimientos o destrezas usando como base conceptos previos y a la vez reestructurando este nuevo aprendizaje comparándolo con el anterior. También el proceso de enseñanza y aprendizaje se concibe como el espacio en el cual el principal protagonista es el alumno y el profesor cumple con una función de mediador de los procesos de aprendizaje. Son los alumnos

quienes construyen el conocimiento a partir de la lectura aportando sus experiencias y reflexionando sobre ellas.

4.2.6. Factores que intervienen en el aprendizaje

4.2.6.1. Familia

La familia es un apoyo muy importante en la educación de una persona. Como lo menciona, UNIR, 2021) que:

> "Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo"

Según lo anterior mencionado la familia es la base de la sociedad y es ahí donde se reciben las primeras enseñanzas, donde se aprende a hablar, a cómo comportarse, a aprender modales y los principales valores que acompañan durante el crecimiento y desarrollo de las personas; es por ello que es un agente fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

4.2.6.2. Estudiantes

Rizo (2020) Define que: "Los estudiantes permiten la generación del conocimiento y están directamente relacionadas con la capacidad de autogestión, expresar la autodisciplina, el autoaprendizaje, el análisis crítico y reflexivo, así como en el trabajo colaborativo, fundamental para contribuir al desarrollo del ser en su interacción y aporte con y para otros desde una mirada ética que le permite tomar conciencia de las consecuencias que pueden generar sus acciones.

Lo cual el estudiante es el sujeto activo de su propio aprendizaje, con la guía de un facilitador de aprendizaje construye, analiza, reflexiona, cuestiona lo aprendido qué le servirá para un futuro dentro de la sociedad que lo rodea, También debemos tener en cuenta la variedad de aprendizaje existente de los educandos, ya que no todos aprenden de la misma manera y con el empleo de las diversas estrategias lúdicas lograrán llenar sus vacíos con nuevos conocimientos.

4.2.6.3. Docentes

Brooks (1999). menciona que: "Es necesario que el maestro pueda crear en el aula una atmósfera que invite a todos a investigar, a aprender, a construir su aprendizaje, y no

sólo a seguir lo que él hace o dice. El rol del maestro no es sólo proporcionar información y controlar la disciplina, sino ser un mediador entre el alumno y el ambiente.

Totalmente de acuerdo, ya que el docente es quien debe incentivar el aprendizaje, y reforzar los valores que se aprenden dentro de la familia, dejando a un lado la educación tradicional y fomentar el uso de las diversas estrategias que coadyuven de manera significativa dentro del proceso de formación académica. También debemos tener en cuenta que existe un apoyo fundamental que son las Tecnologías de Información y Comunicación lo cual brinda buenos resultados siempre y cuando se haga el uso correcto de las mismas.

4.2.7. Estilos de aprendizaje

El aprendizaje es una construcción humana, que implica una serie de procesos, métodos y estrategias, donde cada alumno es capaz de implementar su propio método o estrategia para construir su aprendizaje, es decir, cada alumno tiene su propio estilo de aprendizaje, como lo agrupa Díaz (2012), "en tres principales representaciones: **visual, auditivo y kinestésico**; en donde cada alumno tiene un sistema de representación dominante o primario y en algunos casos combinan dos representaciones, que se manifiestan en su conducta, la forma de comunicación y principalmente en el proceso de aprendizaje" (p.6).

5.2.7.1. Visual

Este tipo de aprendizaje consiste en la observación de imágenes muy coloridas, que llamen la atención del estudiante, aquellos que pueden desarrollar esta habilidad son capaces de retener mucha información con precisión y rapidez, además tienen la capacidad de poder resolver crucigramas, realizar resúmenes de lecturas extensas, y siempre son precavidos a tomar nota cuando el maestro está impartiendo la clase, la destreza principal de estos alumnos son la creatividad y la imaginación de crear grandes dibujos como paisajes o crear historias plasmadas en libros.

También es la representación mental que, a través del sentido de la vista y recursos visuales, se favorece la comprensión de objetos de aprendizaje, produciendo:

- Aprenden mejor cuando leen y escriben información.
- Necesitan explicaciones acompañadas de imágenes o gráficos.
- Necesitan observar y ser observados, es decir, tener contacto visual con el objeto de aprendizaje.

● Tienen la facilidad de absorber mucha información en menos tiempo.
● Desarrollan la capacidad de abstracción y planificación.
● Son organizados.
● Hacen muchas cosas a la vez.

4.2.7.2. Auditivo

En este tipo de aprendizaje las personas por lo general tienen desarrollada la escucha activa, son especialistas para resolver problemas abstractos, les fascinan que las lecturas que se realicen la ejecuten en voz alta, ya que son capaces de interpretar con facilidad el texto. Su aprendizaje aumenta gracias a las clases impartidas oralmente, tienen la facilidad de memorizar diferentes idiomas y captan con rapidez las letras de la música, ellos no pueden estudiar por sí solo, necesitan agruparse para estudiar y poder debatir los temas. Este tipo de aprendizaje se refiere a la asimilación de la información a través del oído y no por la vista donde:

● Aprenden mejor con explicaciones orales.
● Aprenden a través de la memorización.
● Necesitan que las imágenes o carteles, vayan acompañados de consignas verbales.
● Solo pueden hacer una cosa a la vez.
● Escuchan atentamente y necesitan ser escuchados, para recibir una retroalimentación.
● Mueven los labios al leer.
● Tienen facilidad de palabra.

4.2.7.3. Kinestésico

Este tipo de aprendizaje es un poco pausado, se necesita paciencia y tiempo ya que ellos aprenden por medio de sensaciones y movimientos que son percibidos por el medio exterior, su modo de aprender es por pictogramas, enlazan sus conocimientos con su vida personal, realizando una retroalimentación. Cuando se procesa información asociándose con sensaciones y movimientos, se hace referencia al sistema de representación kinestésico, el cual, potencializa el aprendizaje de un deporte, manualidades, entre otros donde:

● Requieren situaciones de aprendizaje dinámico.
● Aprenden lo que experimentan directamente.
● Aprenden con lo que tocan y lo que hacen.

● Su proceso de aprendizaje es lento, pero profundo.

● Necesitan estar involucrados directamente con alguna actividad.

● Les cuesta trabajo comprender lo que no pueden poner en práctica.

4.2.8. Estrategias para mejorar el aprendizaje de un niño con ritmo lento.

4.2.8.1. Pocas distracciones.

Use páginas de libros y otros trabajos que no tengan imágenes que puedan distraer la atención del niño. Las imágenes y el color innecesario pueden ser una distracción que puede causar frustración. Asegúrate de que el aula esté libre de ruidos y objetos que sean innecesarios.

4.2.8.2. Enseñanza constante.

Trabaje con el niño uno a uno. Él lo necesita allí con él todo el tiempo. Es incapaz de enfocarse sobre una tarea y terminarla sin que usted esté allí para ayudarle y motivar, donde los progenitores o docentes deben estar preparados para pasar tiempo con el niño y ayudarle en su proceso de formación.

4.2.8.3. Destrezas básicas.

Concéntrese en lo básico de la lectura. Puede leer una historia al niño para hacer un experimento científico con él, pero asegúrese de que esté progresando en las habilidades básicas de la lectura y estas serán las habilidades que le serán indispensables cuando sea adulto.

4.2.8.4. Reforzar positivamente sus esfuerzos afianzando su interés por la escolaridad.

Se debe concentrar en reforzar de manera positiva cada uno de sus logros y nunca lo ataque personalmente en su vida cotidiana.

4.2.9. Dificultades de aprendizaje

Romero (s, f,). menciona que: Las Dificultades en el aprendizaje. se refieren a un grupo de trastornos que frecuentemente suelen confundirse entre sí. Las razones fundamentales de tal confusión son: la falta de una definición clara, los solapamientos existentes entre los diferentes trastornos que integran las dificultades en el aprendizaje, sobre

todo cuando mediante estos aspectos de privación educativa y social, y, en tercer lugar, la heterogeneidad de la población escolar a la que se refieren. (p.27).

Según lo anteriormente mencionado las dificultades en el aprendizaje provocadas por los problemas escolares son debidas a la combinación de factores externos al alumno, de índole familiar o social y en ocasiones, también escolar, como resultado de prácticas de enseñanza inadecuadas. ya que muchas de las veces el docente suele impartir una educación tradicional volviendo las clases monótonas y memorísticas, donde en la actualidad se puede apoyar de la diversidad de estrategias lúdicas para el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje.

4.2.9.1. Consecuencias de las dificultades de aprendizaje.

Las dificultades de aprendizaje no tienen en todos los casos la misma gravedad ni tampoco se dan en los contextos familiares y escolares muchas de las veces se dan debido a que muchos educandos tienen capacidad especial (Falta de visión, Problemas al oído etc.) por ende no les permite desarrollar su conocimiento con normalidad y los estudiantes con estas dificultades no pueden desarrollar el grado de aprendizaje necesario para llevarlo a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje regulado, perjudicando en ciertas áreas del desempeño escolar, provocando lentitud, desinterés por el aprendizaje, deficiencia de atención para las actividades escolares así mismo dificultades para concentrarse al realizar las tareas entre otras anomalías que podrían presentar.

5. Metodología

Para el desarrollo de la presente investigación titulada: **Estrategias lúdicas en la enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura del sexto grado "A" de la Escuela "9 de octubre", Zaruma, 2021-2022,** se tomó en consideración el siguiente proceso metodológico.

5.1. Área de estudio

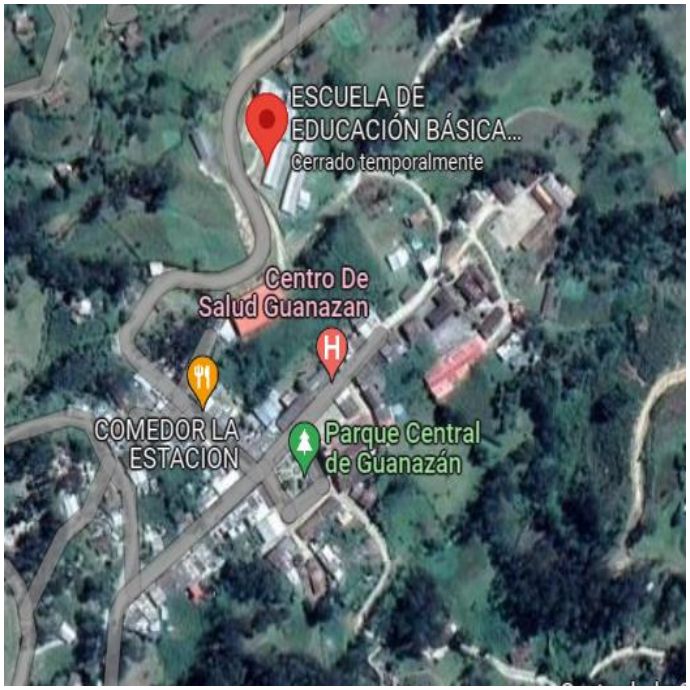
La investigación se realizó, en la Escuela de Educación General Básica "9 de octubre", de la provincia de el Oro, cantón Zaruma, parroquia Guanazán, ubicada en la calle 9 de octubre, vía a Pasaje; la misma que en su estructura organizacional cuenta con las siguientes autoridades: 1 director, 8 docentes de los cuales son 7 mujeres, 1 hombre y 174 estudiantes de los cuales son 78 se sexo femenino y 96 de sexo masculino.

Es una institución fiscal que se encuentra ubicada en una zona rural, lo cual brinda una educación hispana con modalidad presencial, sección matutina, de régimen escolar costa, cuenta con dos niveles educativos Inicial y Educación General Básica. En cuanto a su infraestructura posee lo siguiente: 7 aulas, una cancha de uso exclusivo, baterías higiénicas, una bodega para el almacenamiento de la colación otorgada por el gobierno nacional, una huerta para cultivo de hortalizas por parte de los mismos estudiantes, la misma posee la misión que pretende formar integralmente a niños y jóvenes con mentalidad creadora, solidaria, productiva y crítica, fortalecida en el desarrollo del pensamiento y educación en valores y proveer a la sociedad de seres humanos competentes, satisfaciendo las necesidades de los estudiantes, del desarrollo del país, y de sus representantes, y la misión ser una institución facilitadora de los aprendizajes significativos, detectar y desarrollar las inteligencias múltiples cimentadas en fundamentos pedagógicos holísticos, pensamientos renovadores y en tecnologías modernas.

Figura 1 Ubicación geográfica de la provincia de El Oro

Fuente: *Representación de la ubicación geográfica de la provincia de Loja. Cantones de El Oro [Figura], 2011. Recuperado de: https://n9.cl/co0wy*
Autor: Loja, M. (2022).

Figura 2 Lugar de desarrollo del trabajo de investigación



Fuente: Lugar de desarrollo de trabajo de investigación. Escuela de Educación Básica "9 de octubre" [Figura] Google Maps. Recuperado de: https://n9.cl/poeqs
Autor: Loja, M. (2022).

5.2. Procedimientos

5.2.1. Enfoque

El presente proyecto de investigación presentó un **enfoque mixto**, ya que la información que se recolectó, se analizó a través de dos métodos cualitativo y cuantitativo, por lo tanto, la primera busca descubrir, y comprender lo mejor posible el objeto de estudio, a través de la técnica de la encuesta, y la segunda nos llevó a obtener firmeza y veracidad del presente trabajo lo que se explica mediante las interpretaciones y significaciones tal y como se presenta en la actualidad.

5. 2.2. Diseño

Se tomó en consideración el diseño **no experimental**; que consistió en una investigación sistemática y empírica, en donde no se procedió a manipular variables, solo se centró en recolectar datos directos del objeto de estudio en un tiempo y espacio determinado y fueron analizados, para así dar respuesta a las preguntas planteadas dentro de la investigación y al cumplimiento de los objetivos propuestos.

Sampieri, H. (2003). Menciona que el diseño no experimental se divide tomando en cuenta el tiempo durante la recolección de datos, este es el diseño transversal donde se recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único, su propósito es describir las variables y su incidencia de interrelación en un momento dado. (pag.31)

5. 2.3. Tipo de investigación

Para el desarrollo de este trabajo académico se tomó en cuenta el tipo de investigación descriptivo; que permitió caracterizar el comportamiento de las variables e indicadores en la realidad investigada, particularmente se describieron las características de las estrategias lúdicas, su importancia y la contribución al proceso de enseñanza y aprendizaje

5.2.4. Métodos

De la misma manera para el desarrollo de la presente investigación se hizo uso de los siguientes métodos:

Analítico; aportó en el adentramiento profundo del objeto de estudio, permitiendo conocer, entender y comprender. Generando nuevas teorías que contribuyan al planteamiento del problema del proyecto de investigación.

Sintético; Contribuyó al proceso analítico, teniendo presente que este método parte del razonamiento, teniendo una síntesis de la información recopilada, rescatando los elementos más importantes que aportarán a la investigación.

Estadística descriptiva; permitió primero cuantificar los datos y representarlos mediante gráficos, tablas y/o cuadros, para posteriormente realizar una descripción de forma cualitativa y cuantitativa de los resultados encontrados.

Hermenéutico; permitió interpretar y comprender los enunciados de diferentes autores para poder argumentar la información relevante en la investigación desde diferentes puntos de vista.

5.3. Técnicas

En lo que respecta a la obtención de datos, se hizo uso de las siguientes técnicas:

Observación; permitió identificar el problema de la investigación dentro del campo de estudio, con la finalidad de obtener información clara y pertinente para el desarrollo del trabajo.

La Encuesta; permitió obtener la información relevante que se usará para diagnosticar las fortalezas y debilidades en relación al problema de investigación, para elaborar una propuesta alternativa mediante una guía didáctica que mejore el proceso de enseñanza y aprendizaje.

5.4. Instrumentos

La **ficha de observación** me sirvió de apoyo para registrar la información e identificar las principales dificultades en cuanto a la problemática.

Para la obtención de datos se hizo uso de un **cuestionario**, que permitió recolectar información puntual, necesaria para realizar su respectivo análisis y dar solución a la problemática planteada.

5.5. Tipo de muestreo

La investigación tuvo un tipo de muestreo no probabilístico ya que se seleccionó un grado por intención o por convivencia por la facilidad de acceso y también la disponibilidad de las personas de formar parte de la muestra en un intervalo de tiempo.

5.6. Datos de la población

La población en la que se efectuó el estudio fue en la Escuela de Educación General Básica "9 de octubre" que cuenta con 8 docentes de los cuales son 7 mujeres, 1 hombre y 174 estudiantes de los cuales son 78 de sexo femenino y 96 de sexo masculino. Para ello se tomó la muestra que contó con la participación de una docente, quién coadyuvó de manera constante en la investigación y los estudiantes del sexto grado de Educación General Básica.

Tabla 1 Datos de la muestra

TABLA DE DATOS				
Participantes	Paralelo	Hombre	Mujeres	Total
Estudiantes	''A''	11	11	22
Docente	''A''		1	1
Total		11	12	23

Nota: Estos datos fueron obtenido de la lista de asistencia de los estudiantes del sexto año de Educación General Básica "9 de octubre"
Autor: Marcos Loja (2022).

5.6. Procesamiento y análisis de datos

Procedimiento para el diagnóstico

- Se elaboró una ficha de observación.
- Se aplicó el instrumento dentro del aula de clases.
- Se procedió analizar los datos e identificar la problemática para desarrollar el tema de investigación.

Procedimientos para la fundamentación teórica

- Para la recolección de datos se procedió a realizar una búsqueda bibliográfica clara y confiable para dar respuesta las la variable dependiente e independiente
- Una vez recolectada la bibliografía se seleccionó la información pertinente para cada variable relacionada al tema de investigación.
- Se organizó la literatura con la finalidad de mantener un esquema organizado.

Procedimiento para la aplicación, tabulación y análisis de datos

- Se procedió a elaborar una encuesta a docente y estudiantes en base a las variables del trabajo de investigación.
- Se aplicó los instrumentos tanto al docente como a estudiantes.
- Se elaboró y validó los datos recolectados mediante tablas y figuras.
- Se fundamentó los resultados de forma cualitativa y cuantitativa para la comprensión de los resultados.

Procedimiento para el diseño del taller

- Se diseñaron las actividades con las estrategias lúdicas, dando cumplimiento de manera ordenada a cada una de las estrategias con sus respectivas actividades.
- La propuesta se diseñó con temas obtenidos del texto del estudiante de sexto grado de EGB.
- Finalmente se presentó a la docente la propuesta alternativa con las estrategias lúdicas que podría servirle en su proceso de enseñanza y aprendizaje.

6. Resultados

A continuación, se puede evidenciar los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a la docente y estudiantes del sexto grado, en la Escuela de Educación Básica “9 de octubre”, lo cual tiene como finalidad identificar la problemática planteada.

Pregunta 1 ¿Cómo se sienten sus estudiantes dentro del aula de clases?

Tabla 1. Estado de ánimo de los estudiantes

Acepciones	f	%
Positivos	1	34
Aburridos	0	0
Desmotivados	1	33
Con ganas de aprender	1	33
Total	3	100

Fuente: Encuesta aplicada a la docente de la Escuela de Educación Básica “9 de octubre”
Autor: Loja, M. (2022).

Análisis e interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos por la docente dentro del aula de clases los estudiantes se encuentran en gran parte positivos, desmotivados y con muchas ganas de aprender o realizar las actividades dentro del aula de clases.

> Rojas (2020). Menciona que el estado de ánimo es una actitud o disposición emocional. No es una situación emocional transitoria, sino un estado y una forma de permanecer, de estar, cuya duración es prolongada y distingue sobre el resto del mundo psíquico (pag.12).

Por esta razón la docente dentro del aula de clases se debe fomentar un ambiente armónico para generar el aprendizaje significativo donde los alumnos no se sientan desmotivados en el aprendizaje, mediante el uso de las estrategias lúdicas logrando interacción tanto con la docente como con los estudiantes, que sientan con muchas ganas de aprender, evitando que las clases se tornan aburridas y tradicionales.

Pregunta 2 ¿De qué manera aprenden más rápido

Tabla 2 Aprendizaje de los estudiantes

Acepciones	f	%
Jugando	0	0
Memorizando	1	50
Leyendo	0	0
Participando	1	50
Total	2	100

Fuente: Encuesta aplicada a la docente de la Escuela de Educación Básica "9 de octubre"
Autor: Loja, M. (2022)

Análisis e interpretación

Según los resultados obtenidos en lo concerniente al aprendizaje tenemos que los estudiantes aprenden en gran parte memorizando los contenidos y leyendo ya que permiten que los individuos no desarrollen su capacidad reflexiva y crítica, es decir dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, aún da mucho que hablar de la educación tradicional, que se centra solo en la enseñanza por parte del docente dejando a un lado la participación o criterios de los estudiantes.

Cueva (2017) El aprendizaje tiene una importancia fundamental para el hombre, cuando nace, se halla desprovisto de medios de adaptación intelectuales y motores. En consecuencia, durante los primeros años de vida, el aprendizaje es un proceso automático con poca participación de la voluntad, después el componente voluntario adquiere mayor importancia (p,31).

El aprendizaje se va construyendo día a día en donde se va acumulando todos los conocimientos siendo este un proceso personal en el cual cada uno tiene su forma de procesar y aplicar en las situaciones que sean necesarias, ya que cada individuo tiene diferentes maneras de construir su conocimiento y el aprendizaje consiste en buscar nuevos significados, a relacionar con las ideas previas que posee cada uno. Por esta razón es de vital importancia realizar juegos, lecturas y dar el espacio para que los estudiantes desarrollen la capacidad crítica y reflexiva, logrando desarrollar una educación de calidad y calidez.

Pregunta 3 ¿Qué material didáctico utiliza para enseñar?

Tabla 3 Material didáctico para enseñar

Acepciones	f	%
Videos	0	0
Imágenes	1	34
Fichas pedagógicas	0	0
Textos del estudiante	1	33
Carteles	1	33
Total	3	100

Fuente: Encuesta aplicada a la docente de la Escuela de Educación Básica "9 de octubre"
Autor: Loja, M. (2022).

Análisis e interpretación

En base a los resultados obtenidos la docente dentro del aula de clase hace uso de imágenes, lo cual el estudiante adquiere en gran parte mediante la observación o imágenes; el texto del estudiante permite al docente y estudiantes apoyarse en los contenidos que va desarrollar, los carteles facilitan la enseñanza mediante el resumen de los contenidos ayudando al estudiante a comprender de la mejor manera, dejando a un lado el uso de videos y fichas pedagógicas.

Poveda. E. (2018). El material didáctico es de suma importancia para el desarrollo de los niños en esta edad, pues la mejor manera de aprender es mediante el juego y la diversión a través del uso de material concreto, así se logra que los pequeños se involucren de manera interactiva a la hora de aprender(pag.12)

Es por ello que hacer uso de diversos materiales didácticos permite tanto a docente como estudiante generar nuevos aprendizajes, donde el educador se puede adaptar al ritmo de aprendizaje de cada individuo haciendo uso de las diferentes estrategias lúdicas. Así mismo es recomendable no solo centrarse en los contenidos que lleva el texto del estudiante sino construir un aprendizaje más allá de lo que nos propone la actividad de preferencia, es decir el docente debe ser innovador con los contenidos para enseñar.

Pregunta 4 Antes de iniciar la clase realiza:

Tabla 4 Actividades antes de iniciar la clase

Acepciones	f	%
Juegos	0	0
Cantos	0	0
Adivinanzas	0	0
Cuentos	0	0
Lecturas	1	100
Total	1	100

Fuente: Encuesta aplicada a la docente de la Escuela de Educación Básica "9 de octubre"
Autor: Loja, M. (2022).

Análisis e interpretación

En cuanto a la respuesta obtenida la docente antes de iniciar la clase realizar la lectura como actividad inicial para que los estudiantes se introduzcan a la temática que se va desarrollar y a la vez permite fomentar el hábito de la lectura, lo cual es usada como una motivación para los alumnos, pero también esta actividad se ha convertido en tradicional donde no hace uso de diversas estrategias lúdicas para iniciar la clase, como los juegos, cantos, adivinanzas, cuentos.

> Como lo define Guzmán (2021) que: Las estrategias lúdicas son actividades o métodos de enseñanza de carácter interactivo y dialógica, estimulada para el uso pedagógico y consistente de métodos, ejercicios y juegos didácticos establecidos específicamente para formar aprendizajes significativos.

Es decir que en la educación es importante que los docentes desarrollen su capacidad de innovación y creatividad en el proceso de enseñanza y aprendizaje, lo que nos lleva a pensar en la estructura de nuevos diseños de estrategias y nuevas formas enseñar para hacer el cambio dentro del ámbito educativo, lo cual desarrollar la lectura permite, fomentar la comprensión lectora, construir nuevas ideas y pensamientos, desarrollando un aprendizaje crítico y constructivo, así mismo no solo se debe centrar en una sola estrategias ya que los juegos, cantos, adivinanzas desarrollan un aprendizaje significativo y permite que las actividades no sean repetitivas o se vuelvan aburridas.

Pregunta 5 ¿Qué estrategias utiliza para enseñar?

Tabla 5 Estrategias para enseñar

Acepciones	f	%
Mapas conceptuales	1	34
Lluvias de ideas	1	33
Esquemas	0	0
Organizadores gráficos	1	33
Videos	0	0
Presentaciones en herramientas web.	0	0
Total	3	100

Fuente: Encuesta aplicada a la docente de la Escuela de Educación Básica "9 de octubre"
Autor: Loja, M. (2022)

Análisis e interpretación

Partiendo de los datos obtenidos la docente hace un mayor uso de los mapas conceptuales, que permite desarrollar de manera más resumida los contenidos que son muy extensos. Y además la docente desarrolla se apoya en otras estrategias, como son los mapas conceptuales, lluvias de ideas y organizadores gráficos, que permite llegar con los conocimientos necesarios a los alumnos.

Monereo (2015): "Que las estrategias son siempre conscientes e intencionales dirigidas a un objetivo relacionado con el aprendizaje, esto supone que las técnicas pueden considerarse subordinados a la utilización de estrategias, es decir se considera como una guía de acciones que hay que seguir y que mediante esto se puede dejar a un lado la educación tradicional y fomentar la educación constructivista" (p.24).

Las estrategias de enseñanza aplicadas al área de Lengua y Literatura como los mapas conceptuales, las lluvias de ideas, los organizadores gráficos, implica la comprensión de que esta área está atravesada por diferentes acciones y temas que son importantes tomar en cuenta, como son la lectura, la expresión oral y la escritura de textos, es un proceso en el que cada una de las destrezas y habilidades se adquieren de manera secuencial y esto se puede lograr con el apoyo de la diversidad de estrategias lúdicas para enseñar.

Pregunta 6 ¿Cuáles son las dificultades que presentan sus alumnos en el proceso de aprendizaje?

Tabla 6 Dificultades de aprendizaje

Acepciones	f	%
Bajo rendimiento académico	1	34
Baja autoestima	1	33
Falta de apoyo de los progenitores	0	0
Problemas de aprendizaje	1	33
Total	3	100

Fuente: Encuesta aplicada a la docente de la Escuela de Educación Básica "9 de octubre"
Autor: Loja, M. (2022).

Análisis e interpretación

Basándose en los datos obtenidos los estudiantes presentan dificultades para aprender en gran escala un bajo rendimiento académico, los problemas de aprendizaje y baja autoestima, esto se da en el ámbito familiar y por la falta de innovación por parte de la docente.

Romero (s, f,) define que las dificultades en el aprendizaje se refieren a un grupo de trastornos que frecuentemente suelen confundirse entre sí. Las razones fundamentales de tal confusión son: la falta de una definición clara, los solapamientos existentes entre los diferentes trastornos que integran las dificultades en el aprendizaje, sobre todo cuando median aspectos de privación educativa, social y en tercer lugar la heterogeneidad de la población escolar a la que se refieren, (pag.21).

También debemos tener en cuenta que no todos tienen los casos de la misma gravedad, ni tampoco se dan en los contextos familiares y escolares muchas de las veces son debido a que muchos educandos tienen capacidades especiales por ende no les permite desarrollar su conocimiento con normalidad. Por esta razón es muy importante incentivar tanto a estudiantes como a padres de familia a desarrollar buenos ambientes de aprendizaje y a la docente que haya capacitaciones de forma autónoma, por parte de la institución brindando herramientas didácticas necesarias para el desarrollo del mismo.

Pregunta 7 ¿Sus alumnos son participativos?

Tabla 7 Participación en el aula de clases

Acepciones	f	%
Siempre	0	0
Casi siempre	1	100
A veces	0	0
Nunca	0	0
Total	1	100

Fuente: Encuesta aplicada a la docente de la Escuela de Educación Básica "9 de octubre"
Autor: Loja, M. (2022).

Análisis e interpretación

La docente ha mencionado que casi siempre los estudiantes son participativos dentro del aula de clase, lo cual muchas de las veces se puede evidenciar esta problemática debido a la falta de confianza con la docente o por miedo a equivocarse.

> Robles (2015). Es una de las herramientas educativas más potente que tenemos porque cuando un alumno participa desarrolla autonomía, mejora razonamiento, se produce un aprendizaje de valores, se ayuda al alumno a tener iniciativa, responsabilidad, mejora de autoestima**.**

Es por ello que a los alumnos se le debe dar mayor facilidad de la palabra al momento de aprender, cabe señalar que mediante ello se puede desarrollar el aprendizaje crítico y reflexivo, siempre y cuando la docente debe ser la guía principal en este proceso donde permitan interactuar entre alumnos y con el docente.

Pregunta 8 ¿Cómo apoyan los progenitores a sus hijos en el proceso de aprendizaje?

Tabla 8 Apoyo de progenitores en el aprendizaje

Acepciones	f	%
Brindándoles un espacio adecuado para realizar las tareas en casa	1	50
Hablando sobre las actividades a realizar	0	0
Destinando buenos hábitos de alimentación Buena relación entre padres	1	50
Comunicación entre el docente, estudiantes y padres de familia	0	0
Total	2	100

Fuente: Encuesta aplicada a la docente de la Escuela de Educación Básica "9 de octubre"
Autor: Loja, M. (2022).

Análisis e interpretación

De acuerdo a los datos obtenidos de la docente se ha podido evidenciar que los padres de familia les brindan un espacio a sus hijos para realizar las tareas en casa, destinando buenos hábitos de alimentación para desarrollar el proceso de enseñanza y aprendizaje, lo cual se ha evidenciado que los progenitores no hablan con sus hijos sobre las actividades a realizar y no existe comunicación entre los docentes, estudiantes y padres de familia.

Cueva, (2017). Manifiesta que los progenitores son las primeras personas que educan a sus hijos y el brindarles un espacio adecuado permite el desarrollo en un ambiente más tranquilo, permitiendo absorber los conocimientos de la mejor manera. También este apoyo influye directo al aprendizaje antes y durante la educación formal, así como la facilitación indirecta de factores como la nutrición, la salud y la higiene. (pg.21)

Es de suma importancia que haya una relación efectiva entre la familia y todos los miembros de la comunidad educativa para que se desarrolle todos los conocimientos sin ninguna dificultad y la docente tenga la facilidad de hacer uso de las diversas estrategias lúdicas, ya que no todos los dicentes generan el conocimiento de la misma manera y por ende mediante la falta atención al individuo surgen las dificultades de aprendizaje.

Pregunta 9 ¿En qué herramientas tecnológicas se apoya el docente para enseñar?

Tabla 9 Uso de herramientas tecnológicas por la docente

Acepciones	f	%
Zoom	0	0
Microsoft times	1	50
WhatsApp	1	50
Facebook	0	0
Total	2	100

Fuente: Encuesta aplicada a la docente de la Escuela de Educación Básica “9 de octubre”
Autor: Loja, M. (2022).

Análisis e interpretación

Según los datos recabados el hacer uso de las herramientas tecnológicas ha dado mucho que hablar en la sociedad actual, ha permitido a la docente hacer mayor uso a la herramienta Microsoft times y WhatsApp, lo cual han sido un apoyo fundamental dentro del aprendizaje en tiempo de pandemia.

Moreira (2016) define que el componente lúdico puede aprovecharse como fuente de recursos tecnológicos en cuanto que ofrece numerosas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, puede servirnos de estrategia afectiva puesto que desinhibe, relaja, motiva; de estrategia comunicativa, ya que permite una comunicación real dentro del aula; de estrategia cognitiva porque en el juego habrá que deducir, inferir, formular hipótesis; y de estrategia de memorización. (p,21).

El uso de las herramientas tecnológicas dentro del aula de clase, generan conocimientos significativos e interactivos siempre y cuando se haga el uso adecuado de las mismas. También debe estar siempre presente la capacitación sobre el uso de estas herramientas a la planta docente, porque no todos tienen las mismas condiciones para manipularlas de la manera correcta.

Pregunta 10 ¿Cuál de las siguientes estrategias didácticas han dado mejor resultado?

Tabla 10 Estrategias lúdicas con mayores resultados

Acepciones	f	%
Videos	0	0
Juegos	1	20
Canciones	0	0
Trabajos en grupo	1	20
Imágenes	1	20
Exámenes orales	1	20
Exámenes escritos	1	20
Organizadores gráficos	0	0
Total	5	100

Fuente: Encuesta aplicada a la docente de la Escuela de Educación Básica “9 de octubre”
Autor: Loja, M. (2022)

Análisis e interpretación

Fomentar el aprendizaje dentro del aula de clases mediante el uso de las diversas estrategias lúdicas generan grandes resultados, evitando que los individuos entren en la monotonía o aburrimiento, con el uso de las mismas estrategias didácticas. Donde la docente ha mencionado que hace mayor énfasis en los juegos, trabajos en grupo, imágenes, exámenes orales y los exámenes escritos.

Guamán (2021) define que; las estrategias lúdicas son métodos de enseñanza de carácter interactivo y dialógica, estimulada para el uso pedagógico y consistente de métodos, ejercicios y juegos didácticos establecidos específicamente para formar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimiento como en habilidades o competencias sociales por ejemplo la incorporación de valores (p, 7).

Por esta razón la utilidad de las estrategias lúdicas permite mejorar la dinámica en los procesos educativos y fortalecer la enseñanza, mediante los juegos el estudiante obtiene un aprendizaje lúdico, los trabajos en grupo, generan un aprendizaje cooperativo para llegar a un determinado fin sobre la temática desarrollada, las imágenes permite interpretar el contenido mediante la observación y por último los exámenes orales y escritos para evaluar los conocimientos adquiridos durante el periodo académico, logrado generar un aprendizaje significativo que coadyuve dentro del mundo que lo rodea.

PRESENTACIÓN E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES

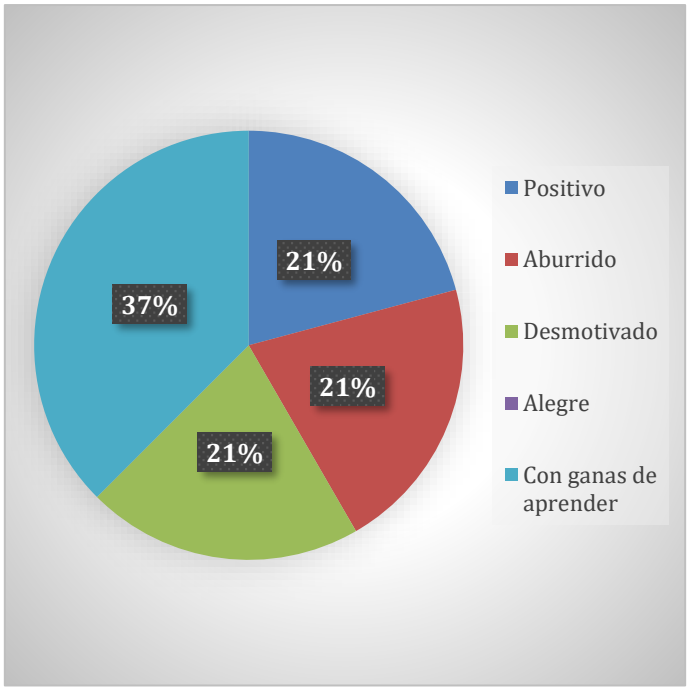
Pregunta 1 ¿Cómo te sientes dentro del aula de clases?

Tablas 11 Estado de ánimo de los estudiantes

Acepciones	f	%
Positivo	5	21
Aburrido	5	21
Desmotivado	5	21
Alegre	0	0
Con ganas de aprender	9	37
Total	24	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica "9 de octubre"
Autor: Loja, M. (2022).

Figura 1 Estado de ánimo en el aula



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes la Escuela de Educación Básica "9 de octubre"
Autor: Loja, M. (2022)

Análisis e interpretación

Según los resultados obtenidos de los estudiantes se ha podido recabar información sobre el estado de ánimo de los estudiantes con los cuáles presentan las siguientes características: tienen ganas de aprender con un 37%, son positivos, se sienten aburridos y desmotivados en un 21%.

Guzmán (2019). Los estados de ánimo forman parte de la afectividad de los seres humanos y muchas ocasiones de ellos depende el desarrollo que tienen las personas dentro

de la sociedad y a su proceso de aprendizaje; las alteraciones que presenten los estados de ánimo de los estudiantes limitarán su correcto desenvolvimiento en el área académica lo que conlleva a un bajo rendimiento escolar.

Es decir que dentro del aula de clase es fundamental que la docente sea más innovadora y desarrolle un ambiente de clases divertido, donde los estudiantes tengan muchas ganas de aprender antes de iniciar su clase, haciendo uso de las diversas actividades lúdicas para que haya un mayor desenvolvimiento de los educandos y logren generar los aprendizajes básicos, dejando a un lado la educación tradicional o que los estudiantes se sientan aburridos o desmotivados.

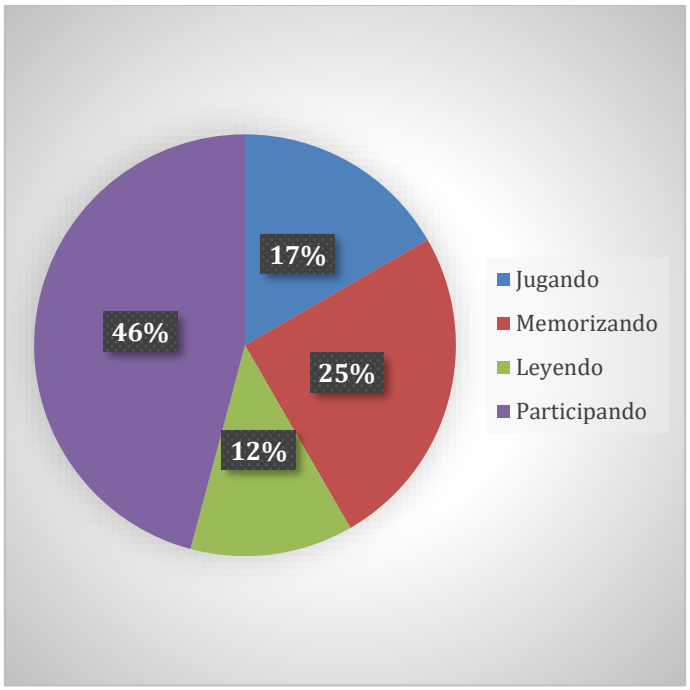
Pregunta 2 ¿De qué manera aprendes más rápido?

Tabla 12 Nivel de aprendizaje

Acepciones	f	%
Jugando	4	17
Memorizando	6	25
Leyendo	3	12
Participando	11	46
Total	24	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica "9 de octubre"
Autor: Loja, M. (2022).

Figura 2 Nivel de aprendizaje



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes la Escuela de Educación Básica "9 de octubre"
Autor: Loja, M. (2022).

Análisis e interpretación

Los estudiantes han mencionado que generan el aprendizaje, un 46% participando, 25% memorizando, 17% jugando y un 12% leyendo.

Sánchez (2016), menciona que: Los problemas se desarrollan cuando los maestros y los alumnos no coinciden en la manera de enseñar y en la forma de aprender. Pero esto radica en la capacidad del docente de poder dar más oportunidades a quién realmente lo necesita o en comprender y respetar las necesidades individuales(pag,15).

Por esta razón dentro de las instituciones educativas podemos encontrar diversas formas y ritmos de aprendizaje, es allí la obligación del docente buscar nuevas formas o estrategias para llegar con los conocimientos necesarios y desarrollar sus habilidades básicas de sus educandos como dar el espacio para que participen desarrollando su conocimiento acorde a su forma de aprender. Cabe recalcar que los individuos aprender mediante la interacción con textos, realizando actividades fuera del aula de clases, lo cual aportan de manera significativa dentro de su proceso de enseñanza.

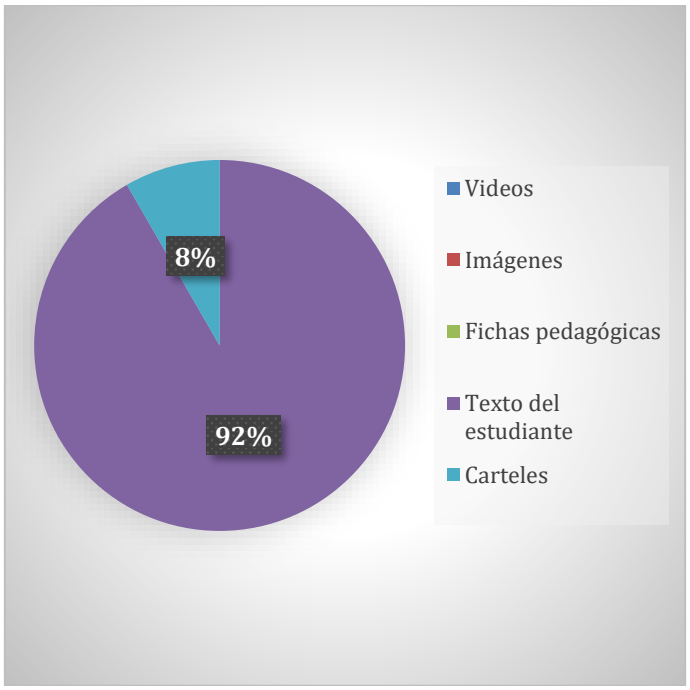
Pregunta 3 ¿Qué material didáctico utiliza tu docente para enseñar?

Tabla 13 Material didáctico para enseñar

Acepciones	f	%
Videos	0	0
Imágenes	0	0
Fichas pedagógicas	0	0
Textos del estudiante	22	92
Carteles	2	8
Total	24	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “9 de octubre”
Autor: Loja, M. (2022).

Figura 3 Material didáctico para enseñar



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes la Escuela de Educación Básica "9 de octubre"
Autor: Loja, M. (2022).

Análisis e interpretación

Según los datos obtenidos los estudiantes han mencionado que los docentes hacen un mayor uso del texto del estudiante en un 92% y un 8% de carteles educativos.

> Rodríguez (2017). Expresa que mediante el material didáctico engloban todos aquellos juegos, medios técnicos, recursos o aparatos capaces de proporcionar una ayuda al alumnado para la comprensión y consolidación de conceptos fundamentales en las fases del aprendizaje.

El material didáctico puede servir de ayuda en el proceso enseñanza-aprendizaje ya que consiguen una mayor motivación y participación de los discentes hacia el propio proceso, dando lugar a un verdadero aprendizaje significativo, en el que cada alumno lleva a cabo la construcción de su propia experiencia, donde el uso del texto de estudiante ha dado mayores resultados que la docente solo se centra en los contenidos plasmados y no en otras fuentes o estrategias que pueden darle mayor resultados en el aprendizaje, es por ello que la construcción del conocimientos debe ser innovador apoyándose en imágenes, videos, carteles o juegos que permitirá al estudiantes aprender desde una perspectiva dinámica.

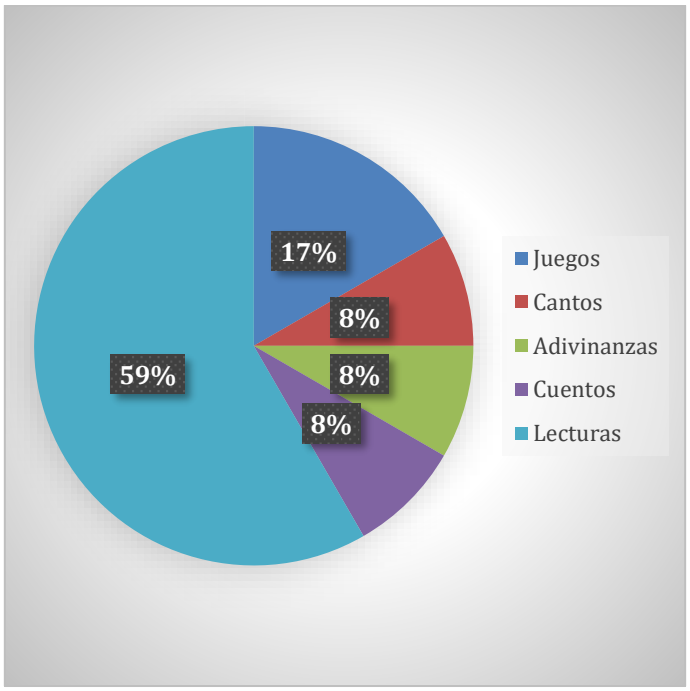
Pregunta 4 Tu profesor antes de iniciar la clase, realiza:

Tabla 14. Actividades antes de iniciar la clase

Acepciones	f	%
Juegos	4	17
Cantos	2	8
Adivinanzas	2	8
Cuentos	2	8
Lecturas	14	59
Total	24	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica "9 de octubre"
Autor: Loja, M. (2022).

Figura 4 Actividades antes de iniciar la clase



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes la Escuela de Educación Básica "9 de octubre"
Autor: Loja, M. (2022).

Análisis e interpretación

Los estudiantes han mencionado que la docente antes de iniciar las clases realiza, un 59% lecturas, 17% juegos, 8% de cantos, adivinanzas y cuentos.

Rojas (2020). Define que el plan de actividades se trata de un documento en donde se describe lo que se deberá hacer en clase y en qué momento. Es una herramienta de planificación de actividades y contenidos para que los profesores lleven una guía de los temas en el currículum.

Debemos tener en cuenta que un docente debe realizar un orden secuencial de las clases, o estrategias motivadoras antes del desarrollo de las clases y que siempre estén planificadas acorde a la temática desarrollar y que llamen la atención de los individuos,

donde pueden también influir las Tic que brindan una variedad de recursos didácticos, evitando así que la clase se torne aburrida o tradicional y logrando un aprendizaje significativo.

Pregunta: 5 ¿Qué estrategias lúdicas utiliza tu docente para enseñar?

Tabla 15 Estrategias lúdicas para enseñar

Acepciones	f	%
Mapas conceptuales	7	29
Lluvias de ideas	11	46
Esquemas	0	0
Organizadores gráficos	0	0
Videos	6	25
Presentaciones en herramientas web.	0	0
Total	24	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica "9 de octubre"
Autor: Loja, M. (2022).

Figura 5 Estrategias para enseñar

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes la Escuela de Educación Básica "9 de octubre"
Autor: Loja, M. (2022).

Análisis e interpretación

Los estudiantes han mencionado que la docente usa las estrategias lúdicas para enseñar en un 46% lluvias de ideas, 29% mapas conceptuales, 25% videos, lo cual se considera que la clase es poco interactiva por la falta del uso de estrategias lúdicas.

Las estrategias dentro del ámbito educativo son de vital importancia ya que fomenta un aprendizaje desde una perspectiva diferente, ayudando al docente a ser innovador, a buscar nuevas formas para impartir los conocimientos, donde también influyen las TIC que nos brindan grandes beneficios al cual debemos hacer uso de las mismas y tener conocimiento cómo utilizarlas dejando a un lado la enseñanza centrada solo en el docente y en el estudiante como receptor pasivo de aprendizajes.

Así mismo existen una variedad de estrategias que pueden aportar al desarrollo cognitivo de los individuos, donde el docente es el protagonista principal para llegar con los conocimientos necesarios a cada alumno construyendo una capacidad crítica y constructiva para desenvolverse con facilidad en un futuro dentro del mundo que lo rodea, la lluvia de ideas es una herramienta fundamental donde todos aprender cooperativamente con su aporte a su manera de pensar, así mismo se debe hacer un mayor uso de los mapas conceptuales y videos que también son herramientas importantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje, logrando desarrollar conocimientos significativos siempre y cuando haya mayor innovación por parte de la docente y se preocupe por el aprendizaje de sus estudiantes.

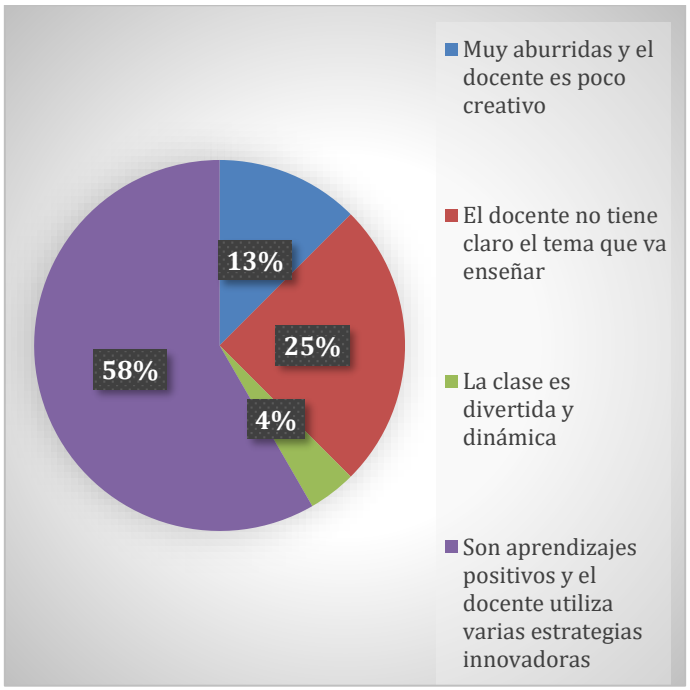
Preguntas 6: ¿Cómo es tu aprendizaje dentro del aula de clases?

Tabla 16 Aprendizaje en el aula de clase

Acepciones	f	%
Muy aburridas y el docente es poco creativo	3	13
El docente no tiene claro el tema que va enseñar	6	13
La clase es dinámica y divertida	1	4
Son aprendizajes positivos y el docente utiliza varias estrategias innovadoras	14	58
Total	24	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes e la Escuela de Educación Básica “9 de octubre”
Autor: Loja, M. (2022).

Figura 6 Ambiente de aprendizaje



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes la Escuela de Educación Básica "9 de octubre"
Autor: Loja, M. (2022).

Análisis e interpretación

Acorde a los resultados obtenidos el aprendizaje de los alumnos es, un 58% los aprendizajes son positivos y el docente utiliza varias estrategias innovadoras, 13% las clases son aburridas y la docente no tiene claro lo que va enseñar y por último el 4% la clase es dinámica y divertida.

> Curipoma (2018) El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. (pag.5).

Por esta razón, los docentes tienen como deber conocer lo que significa el aprendizaje, para buscar nuevas formas de enseñar usando nuevas estrategias lúdicas y este es un proceso dinámico por el cual se cambian las estructuras cognitivas de los espacios vitales a través de experiencias interactivas a fin de llegar a ser útil como guía en el futuro, logrando que el docente desarrolle las clases aburridas, donde se han visto afectados los estudiantes por la docente que en mayor parte no tiene claro lo que va enseñar provocado dificultades en el aprendizaje, ya que se necesita mayor innovación para desarrollar una clase dinámica que logren captar los individuos con mayor facilidad.

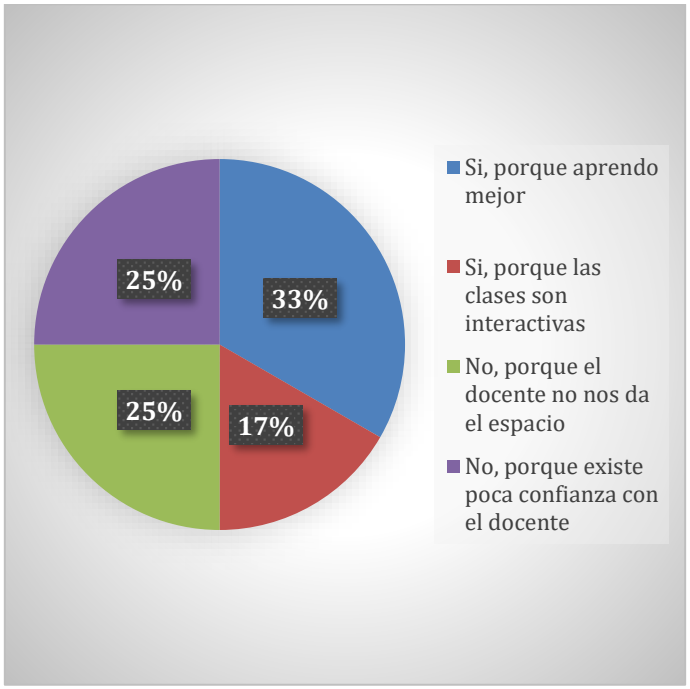
Pregunta: 7 ¿Te gusta ser participativo en la clase?

Tabla 17 Participación en la clase

Acepciones	f	%
Sí, porque aprendo mejor	8	33
Si porque las clases son interactivas	4	15
No, porque el docente no nos da el espacio	6	25
No, porque existe poca confianza con el docente	6	25
Total	24	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica "9 de octubre"
Autor: Loja, M. (2022)

Figura 7 Participación en clases



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes la Escuela de Educación Básica "9 de octubre"
Autor: Loja, M. (2022)

Análisis e interpretación

La participación dentro del aula de clase juega un papel muy importante donde un 35% los estudiantes han mencionado que si es importante la participación por que aprenden mejor, 25% no porque el docente no les da el espacio adecuado y existe poca confianza, también 15% las clases son interactivas.

Esta es una de las herramientas educativas más potente que tenemos porque cuando un alumno participa desarrolla autonomía, mejora razonamiento, se produce un aprendizaje de valores, ayuda al alumno a tener iniciativa, responsabilidad, mejora de autoestima.

La participación genera grandes oportunidades para dar ideas y ayudar al desarrollo del pensamiento del individuo, mediante la interacción permite incluirlos como protagonistas del proceso de enseñanza y aprendizaje, compartiendo junto con los docentes la toma de decisiones en los asuntos que son de su interés. Por otra parte, el no relacionarse con los estudiantes y no haya un espacio adecuado para que el estudiante pueda dar a conocer sus pensamientos, genera grandes problemáticas que se llegará a un punto donde el estudiante se va sentir aislado y ahogado en su mundo de ideas al no tener donde procesarlas, por esta razón como docentes no solo es el deber de enseñar los contenidos de forma concreta tal y como lo plantea el texto de estudiante sino identificar la realidad educativa y buscar la solución para desarrollar el pensamientos de los estudiantes.

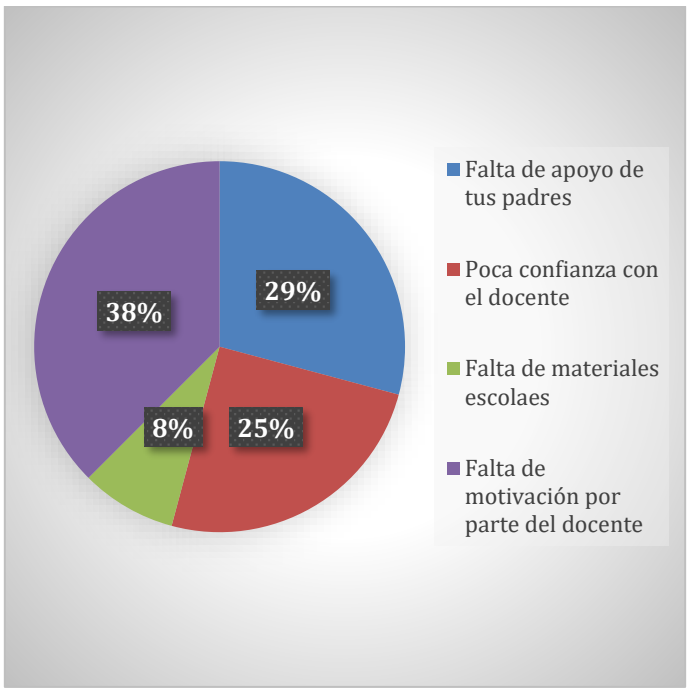
Pregunta 8: ¿Cuáles son las dificultades que se te presenta al momento de aprender?

Tabla 18 Dificultades para aprender

Acepciones	f	%
Falta de apoyo de tus padres	7	29
Poca confianza con el docente	6	25
Falta de materiales escolares	2	8
Falta de motivación por parte del docente	9	38
Total	24	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica "9 de octubre"
Autor: Loja, M. (2022).

Figura 8 Dificultades para aprender



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes la Escuela de Educación Básica "9 de octubre"
Autor: Loja, M. (2022).

Análisis e interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos los estudiantes presentan dificultades para aprender, 38% por falta de motivación por parte del docente, 29% falta de apoyo de tus padres, 25% poca confianza con el docente y un 8% por la falta de materiales escolares, lo cual ha provocado bajo rendimiento académico.

Las dificultades de aprendizaje no tienen en todos los casos la misma gravedad ni tampoco se dan en los contextos familiares y escolares muchas de las veces se dan debido a que muchos educandos tienen capacidades especiales (Falta de visión, Problemas al oído etc.) por ende no les permite desarrollar su conocimiento con normalidad.

Es por ello que dentro del aula de clases se puede evidenciar varias dificultades como la que hemos mencionado anteriormente, lo cual se debe desarrollar los conocimientos, acorde al nivel y ritmo del individuo de aprendizaje, donde todos tenemos la capacidad de generar conocimiento, siempre y cuando la docente tome la importancia de estas dificultades, ya que la falta de motivación por parte de la docente se han visto mayor afectados los estudiantes, donde debe ser el ente principal al momentos de enseñar, como por ejemplo, antes de iniciar la clase es muy importante realizar una motivación como juegos, cantos, lecturas, dinámicas entre otros, que tenga relación con lo temática que se va desarrollar, manteniendo a los estudiantes activos y con muchas ganas de aprender.

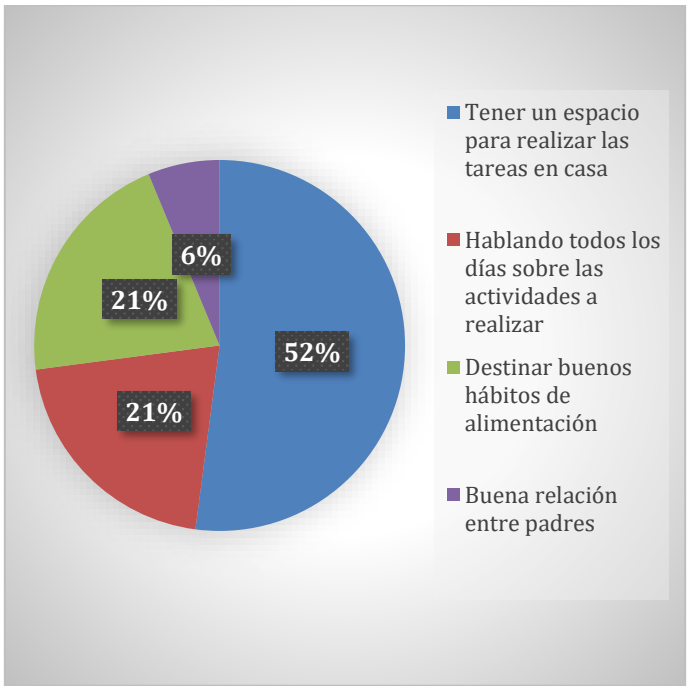
Pregunta 9: ¿Cómo te apoyan tus padres en tu proceso de aprendizaje?

Tabla 19 Apoyo de los progenitores en el aprendizaje

Ítems	f	%
Tener un espacio para realizar las tareas en casa	10	52
Hablando todos los días sobre las actividades a realizar	4	21
Destinar buenos hábitos de alimentación	4	21
Buena relación entre padres	6	6
Total	24	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “9 de octubre”
Autor: Loja, M. (2022).

Figura 9 Apoyo de los padres en el aprendizaje



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes la Escuela de Educación Básica "9 de octubre"
Autor: Loja, M. (2022).

Análisis e interpretación

Los progenitores apoyan en el proceso de aprendizaje, un 52% mediante un espacio adecuado para realizar las tareas en casa, 21% hablando todos los días sobre las actividades a realizar y destinando buenos hábitos de alimentación, por último, el 6% con una buena relación entre los padres.

> UNIR (2021) menciona que "Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo" (pag.67).

Es decir, la familia es la base de la sociedad y es ahí donde le deben brindar las primeras enseñanzas, a hablar, a cómo comportarse, aprenden modales, los principales valores que acompañan durante el crecimiento y desarrollo como persona; por esta razón la familia es un agente fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los hijos, tanto dentro como fuera del ámbito educativo, facilitándoles un espacio adecuado para realizar las actividades escolares dentro de sus hogares, ellos necesitan de materiales adecuados para desarrollar su actividades escolares, siempre que haya un diálogo sobre la actividades a desarrollarse, siendo los progenitores como un eje principal del proceso del aprendizaje de los estudiantes. De la misma manera destinar buenos hábitos alimenticios y tener una buena relación entre padres, los estudiantes van a sentirse sin ningún problema al momento de aprender.

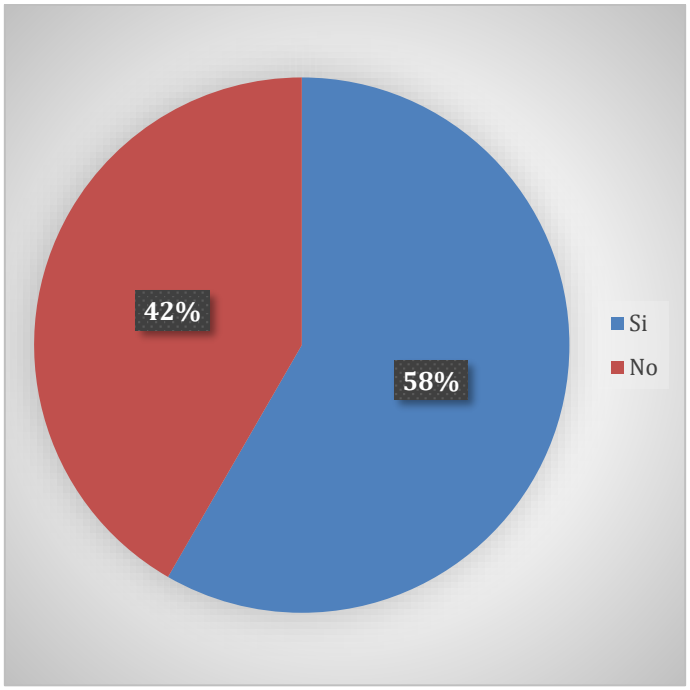
Pregunta 10: ¿Tu profesor es divertido?

Tabla 20 Interacción de docente en el aula de clases

Acepciones	f	%
Si	14	58
No	10	42
Total	24	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica "9 de octubre"
Autor: Loja, M. (2022).

Figura 10 Interacción del docente en el aula de clases



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes la Escuela de Educación Básica "9 de octubre"
Autor: Loja, M. (2022).

Análisis e interpretación

De acuerdo a los datos obtenidos los estudiantes han mencionado que un 58% el docente es divertido y el 42% no es interactivo.

Sarmiento (2019), menciona que, para el docente, "La lúdica constituye una herramienta valiosa que le facilita el camino a seguir con sus estudiantes y con la cual puede alejarse de las ya tradicionales formas de enseñanza que se utilizan en nuestro país, evitando de esta manera brindarle al niño todo, haciéndole repetir, en lugar de incentivar su imaginación y creatividad que lo llevará más allá del simple reconocimiento de lo que ya sabe(pag.23).

Por este motivo se debe fomentar las formas o estrategias para enseñar dentro de las instituciones educativas para que así todos los docentes del aula puedan hacer uso de las

mismas y desarrollar un aprendizaje de calidad y calidez, donde haya mayor interacción entre docente-alumno, logrando construir un aprendizaje crítico y constructivo, ya que si la docente no motiva a sus estudiante las clases se volverán aburridas y tradicional, lo cual en la actualidad los estudiantes necesitan formarse y aprender todos de manera colaborativa logrando desarrollar un aprendizaje de calidad siempre y cuando la docente sea una guía y facilitadora de estrategias innovadoras para enseñar.

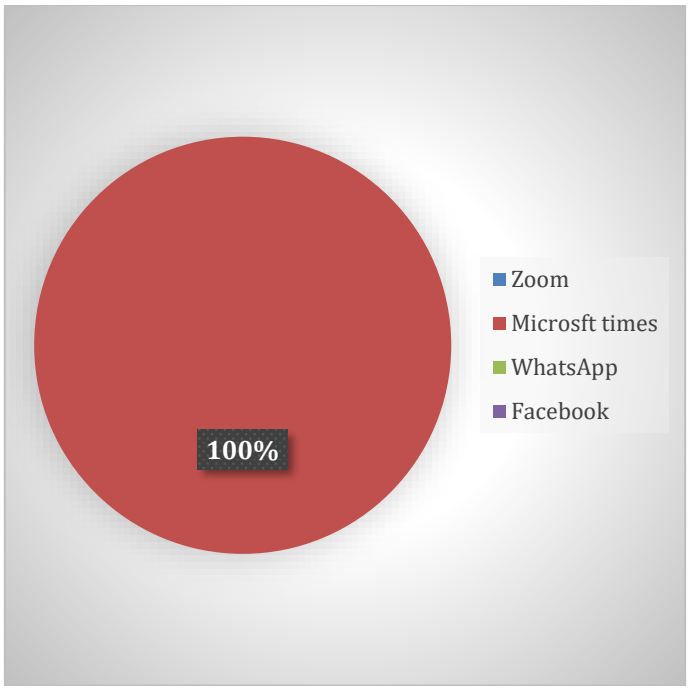
Pregunta 11 ¿En qué herramientas tecnológicas se apoya tu docente para enseñar?

Tabla 21 Herramientas tecnológicas para enseñar

Acepciones	f	%
Zoom	0	0
Microsoft times	24	100
WhatsApp	0	0
Facebook	0	0
Total	24	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica "9 de octubre"
Autor: Loja, M. (2022).

Figura 11 Herramientas tecnológicas para enseñar



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica "9 de octubre"
Autor: Loja, M. (2022).

Análisis e interpretación

Los estudiantes han mencionado que la docente hace uso de la herramienta tecnológica Microsoft times en un 100%, la cual ha sido fundamental hacer uso dentro de tiempos de pandemia.

Las actividades lúdicas desde las herramientas tecnológicas conllevan a la motivación intrínseca, elevando la potencialidad para el desarrollo y el aprendizaje significativo. Por lo tanto, las interacciones en estas herramientas producen un tipo de comunicación que les permiten indagar en su propio pensamiento, poner a prueba sus conocimientos y desarrollar habilidades progresivamente en el uso interactivo de las diferentes acciones en donde el estudiante inicia gozosamente el aprendizaje.

Por eso es fundamental hacer uso de las herramientas tecnológicas dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, donde los individuos aprenden de manera divertida y a la vez interactuar, analizar, crear, razonar y reflexionar con las misma construyendo un aprendizaje significativo mediante estas herramientas siempre y cuando se haga un buen uso de las mismas, ya que dieron mayor relevancia en la época de pandemia que permitió continuar con el desarrollo de las clases provocando varias ventajas y desventajas en algunas instituciones educativas.

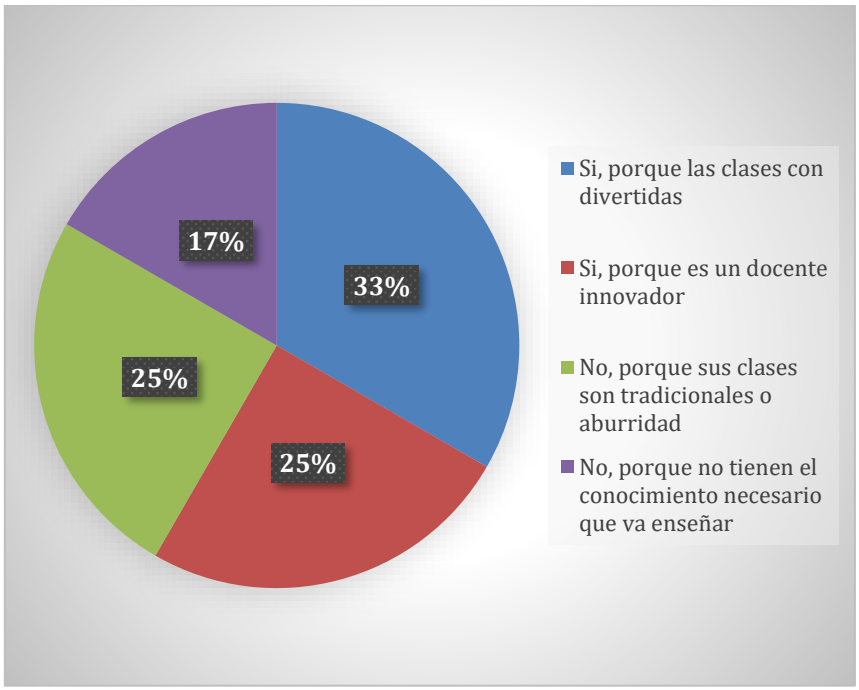
Pregunta 12: ¿Te gusta cómo te enseña tu profesor?

Tabla 22 Enseñanza de la docente

Acepciones	f	%
Si, porque las clases son divertidas	8	33
Si, porque es un docente innovador	6	25
No, porque sus clases son tradicionales o aburridas	6	25
No, porque no tiene claro el conocimiento necesario que va enseñar	4	17
Total	24	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “9 de octubre”
Autor: Loja, M. (2022).

Figura 12 Enseñanza de la profesora



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes la Escuela de Educación Básica "9 de octubre"
Autor: Loja, M. (2022).

Análisis e interpretación

De acuerdo a la encuesta aplicada, el 33% las clases, si son las clases interactivas, 25% también, porque es un docente innovador, 25% no porque sus clases son tradicionales y por último el 17% no, porque la docente no tiene el conocimiento necesario que va enseñar.

Duchimasa (2016). La enseñanza de las estrategias permite un desarrollo integral de la persona, crecer en nuestro interior y exterior, disfrutar de nuestro entorno natural, de las artes, de las personas, además de uno mismo. Por medio del juego, aprendemos las normas y pautas de comportamiento social, hacemos nuestros valores y actitudes, despertamos la curiosidad.

Cabe recalcar el aprendizaje de los estudiantes inicia desde un ambiente divertido, donde la docente antes de iniciar una clase realiza actividades motivacionales logrando desarrollar una clase dinámica o interactiva mediante el uso de diversas actividades lúdicas, pero la realidad educativa del aula de clase en mayor parte son aburridas debido muchas de las veces el docente no tiene claro lo que va enseñar provocando que los estudiantes se sientan desmotivados y al momento de resolver dudas de sus alumnos no hay respuesta alguna, es por ello que se recomienda a la docente a centrarme más a innovar y planificar las actividades para desarrollar la temática.

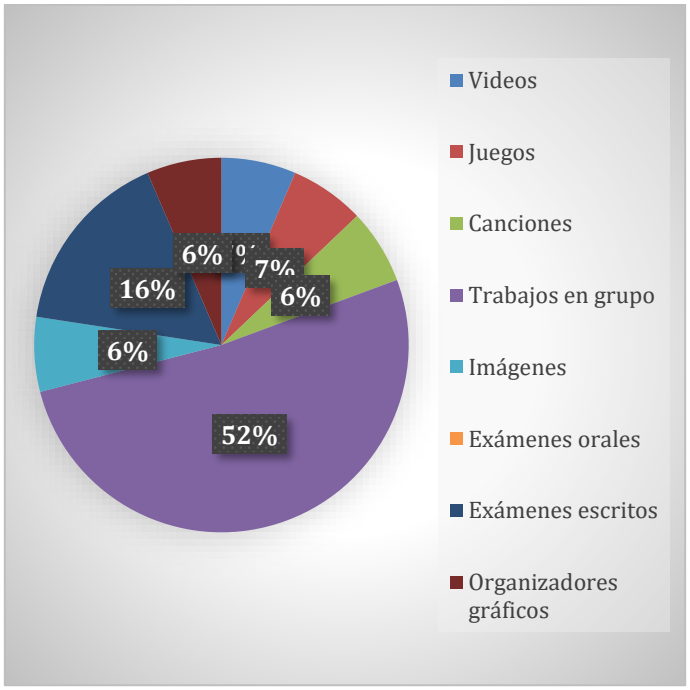
Pregunta 13 ¿Mediante qué estrategia aprender mejor?

Tabla 23 Estrategias para aprender

Acepciones	f	%
Videos	2	7
Juegos	2	7
Canciones	2	7
Trabajos en grupo	16	52
Imágenes	2	6
Exámenes orales	0	0
Exámenes escritos	5	16
Organizadores gráficos	2	6
Total	24	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica "9 de octubre"
Autor: Loja, M. (2022).

Figura 13 Estrategias para aprender



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes la Escuela de Educación Básica "9 de octubre"
Autor: Loja, M. (2022)

Análisis e interpretación

Según los resultados obtenidos la docente hace uso de las estrategias lúdicas, el 52% mediante trabajos en grupo, 16% exámenes escritos, 7% videos, juegos, canciones y el 6% en imágenes y organizadores gráficos.

Gutiérrez (2018). Las estrategias lúdicas brindan grandes beneficios en los emocionales, psicológicos, físicos, motrices, cognitivos y sociales. Es una herramienta útil en el aula, porque los niños son más susceptibles de adquirir conocimientos si lo hacen jugando.

Las estrategias lúdicas dentro de la Lengua y Literatura juega un papel muy importante, permitiendo establecer vínculos con los demás participantes de la sociedad a la que pertenecemos y por ende a comunicarnos y transmitir información de la mejor manera ya que la Lengua, es aprender a usarla, porque no supone sólo el desarrollo de la lengua oral, sino también de la lengua escrita, que cada individuo desarrolle las habilidades lingüísticas como hablar, escuchar, leer y escribir, donde está estrategias como los trabajos en grupo, exámenes escritos, juegos entre otros generan buenos resultados, logrando evidenciar los conocimientos adquiridos durante el proceso académico.

7. Discusión

Las estrategias lúdicas generan un aprendizaje significativo en los estudiantes y en los docentes, su uso mejora el proceso de aprendizaje, para lo cual se ha realizado una investigación en fuentes claras y confiables de la variable dependiente e independiente.

También se desarrolló y aplicó los instrumentos dentro de la investigación como son las encuestas tanto a docentes como a estudiantes, se procedió a ser analizados los resultados obtenidos con la finalidad de identificar el uso de las estrategias lúdicas dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, y cómo dar mejoría en la construcción del conocimiento o la forma de enseñar los contenidos dentro de la asignatura de Lengua y Literatura en el sexto grado de Educación General Básica.

Para ello se planteó un objetivo general y tres específicos que me ha permitido llevar a cabo el trabajo de investigación de manera ordenada y concreta.

En cuanto al objetivo general se propuso, Analizar el impacto de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes del sexto grado; para lo cual se plantearon tres objetivos específicos, los cuales se discuten a continuación.

En lo que concierne al **primer objetivo** tenemos: Identificar los tipos de estrategias que utiliza el docente en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura. Para ello se ha tomado en cuenta la pregunta 5 de la encuesta a la docente, orientada a las estrategias de enseñanza, sobre la cual manifiesta, que hace un mayor uso de los mapas conceptuales, que permite desarrollar de manera más resumida los contenidos que son muy extensos, además la docente se apoya en otras estrategias de vez en cuando, como son los mapas conceptuales, lluvias de ideas y organizadores gráficos, que permite llegar con los conocimientos necesarios a los alumnos.

Respecto a la encuesta a los estudiantes, se tomó en cuenta la pregunta 1, que hace referencia al estado de ánimo de los estudiantes dentro del aula, quien responde que el 37% tienen ganas de aprender, 21% se sienten positivos, aburridos y desmotivados dentro del aula de clases debido al poco uso de actividades lúdicas dentro del aula.

Al respecto Reyes (2015) explica que, la lúdica constituye una valiosa estrategia para el proceso educativo, además de ser una simple diversión. Por ello, en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura, constituye una estrategia metodológica para desarrollar la capacidad de aprendizaje efectivo en la iniciación y reforzamiento de la misma,

ya que el docente puede utilizarlo en sus diferentes variantes para lograr objetivos de aprendizaje, así como desarrollar habilidades y destrezas de producción oral, comprensión auditiva, lectora, y escritora. (p.17).

Muchas de las veces dentro de las instituciones educativa existen docentes que imparten el conocimiento acorde a lo que plantean los textos académicos y por ende los contenidos se desarrolla de forma limitada, privatizado la capacidad de aprender, dicho esto estas problemática se pueden dar debido a la falta de conocimiento del educador sobre las herramientas didácticas para emplearlas, unas de ellas son las estrategias lúdicas que lleva al estudiante a captar los aprendizajes desde otra perspectiva, construyendo un aprendizaje significativo entre sujeto-agente dentro del aula de clases.

Ahora bien, se ha considerado la pregunta 7 de docente, que se basa en las participación de los alumnos dentro del aula de clases, donde se ha identificado casi siempre los estudiantes son participativos, la mayor parte de esta dificultad se presenta debido a la de confianza con la docente o por miedo a equivocarse al momento expresar sus conocimientos u opiniones, ya que dentro del aula de clases la docente debe ser un guía principal en este proceso que permita interactuar entre docente-alumno, logrando desarrollar un aprendizaje crítico-reflexivo.

También se ha tomado en cuenta la pregunta 12, que trata sobre la enseñanza de la docente dentro del aula de clases, los estudiantes han respondido que el 33% las clases son cuando interactivas, 25% las clases son innovadoras, otro 25% las clases son tradicionales y por último el 17% el docente no tiene claro lo que va enseñar dentro del aula de clases, provocando un aprendizaje insuficiente en los estudiantes.

Monereo (2015) define que “Las estrategias son siempre conscientes e intencionales dirigidas a un objetivo relacionado con el aprendizaje, esto supone que las técnicas pueden considerarse subordinados a la utilización de estrategias, es decir se considera como una guía de acciones que hay que seguir y que mediante esto se puede dejar a un lado la educación tradicional y fomentar la educación constructivista” (p.24).

En base a lo antes mencionado el uso de las estrategias lúdicas desarrolla la comprensión, fomenta la lectura, la expresión oral y la escritura de textos que son procesos fundamentales que se van adquiriendo secuencialmente para el desarrollo de habilidades y destrezas dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura, logrando mejorar esta problemática donde se ha podido evidenciar que existe

poco uso de las estrategias lúdicas dentro del aula de clase por parte de la docente provocando efectos negativos como dificultades de aprendizaje, bajo rendimiento académico, etc. en los estudiantes, por esta razón se ha visto importante el hacer uso de estas estrategias y la docente ser más innovadora en los tema a desarrollar, aportando de manera significativa dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, permitiendo iniciar la clase con ánimo generando los conocimientos necesarios a través de la lúdica e interacción.

El hacer uso de las estrategias lúdicas dentro de las instituciones educativas permite mejorar la dinámica en los procesos educativos y fortalecer la enseñanza, desde una perspectiva lúdica, donde la interacción en un espacio abierto e interactivo permite llegar a un determinado fin sobre la temática desarrollada y el individuo pueda emplear sus aprendizajes dentro del mundo que lo rodea, con el apoyo de estrategias lúdicas (**lecturas, mapas conceptuales, videos, organizadores gráficos, trabajos en grupo, carteles, lluvias de ideas)** que producen llegar con los contenidos básicos a los individuos e incluso enseñar desde un ambiente dinámico.

En base al **segundo objetivo** me he planteado; Determinar las estrategias lúdicas más idóneas para el fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura, de esta manera se ha tomado la pregunta 2 de la encuesta de la docente, que se basa en el aprendizaje de los estudiantes dentro del aula de clase, donde se ha mencionado que aprenden en gran parte memorizando los contenidos y leyendo ya que permiten que los individuos no desarrollen su capacidad reflexiva y crítica, es decir dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, aún da mucho que hablar de la educación tradicional, que se centra solo en la enseñanza por parte del docente dejando a un lado la participación o criterios de los estudiantes.

De la misma forma, se han tomado en cuenta la pregunta 5 de la encuesta de los estudiantes, que hace referencia a las estrategias lúdicas que hace uso la docente para enseñar, donde se ha obtenido lo siguiente; la docente usa en un 46% las lluvias de ideas, 29% mapas conceptuales, 25% vídeos, considerando la clase poco interactiva por la falta del uso de estrategias lúdicas.

Gómez (2005) menciona que el aprendizaje es el proceso mediante el cual se adquiere una determinada habilidad, se asimila una información o se adopta una nueva estrategia de conocimiento y acción. Así mismo, es un proceso a través del cual la persona

se apropia del conocimiento en sus distintas dimensiones, conceptos, procedimientos, actitudes y valores. (pag.21)

El aprendizaje en el ser humano se va construyendo día a día en donde se va acumulando todos los conocimientos siendo este un proceso personal en el cual cada uno tiene su forma de procesar y aplicar en las situaciones que sean necesarias, que cada individuo tiene diferentes maneras de construir su conocimiento. Para ello existe una variedad de estrategias que pueden aportar al desarrollo cognitivo de los individuos, donde el docente es el protagonista principal para llegar con los conocimientos necesarios a cada alumno construyendo una capacidad crítica y constructiva para desenvolverse con facilidad en un futuro dentro del mundo que lo rodea.

De la misma forma la pregunta 5, de la encuesta a docente, hace referencia sobre, las estrategias que se usa para enseñar dentro del aula de clases, se han obtenido los siguientes resultados, la docente hace un mayor uso de los mapas conceptuales, que permite desarrollar de manera más resumida los contenidos que son muy extensos, dando poca importancia a los mapas conceptuales, lluvias de ideas y organizadores gráficos, que también son importante permitiendo llegar con los conocimientos necesarios a los alumnos.

Cabe resaltar que la pregunta 13 de la encuesta a estudiantes aporta a este objetivo, la misma se basa en las estrategias lúdicas que generan mayor aprendizaje, lo cual se han obtenido que el 52% mediante trabajos en grupo, 16% exámenes escritos, 7% juegos, videos, canciones y el 6% con imágenes y organizadores gráficos.

Guamán (2021). Define que las estrategias dentro de la enseñanza son herramientas que permiten al docente a tomar decisiones, lo cual consiste en acoplar las estrategias dentro de la planificación, lo que repercute más en el aprendizaje de los estudiantes.

El aprendizaje del ser humano se va construyendo día a día en donde se va acumulando todos los conocimientos siendo este un proceso personal en el cual cada uno tiene su forma de procesar y aplicar en las situaciones que sean necesarias para que cada individuo tenga diferentes maneras de construir su conocimiento. Por esta razón es de vital importancia realizar juegos, lecturas, mapas conceptuales, lluvias de ideas, organizadores gráficos, trabajos en grupo, y dar el espacio para que los estudiantes desarrollen la capacidad crítica y reflexiva, fomentando la capacidad de lectura, la expresión oral y la escritura de textos, que son procesos de destrezas habilidades que cada individuo debe poseer.

Las estrategias lúdicas contribuyen de manera significativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que como todos sabemos dentro de las instituciones educativas existen diferentes formas de aprender, por ende, el empleo de estas estrategias dinámicas (**dramatizaciones, diálogos, títeres, marionetas, mapa metal, collages, trípticos etc.)** genera grandes beneficios y en el desarrollo cognitivo de los individuos, donde los mismo tenga un lugar para reflexionar, criticar y ser creativos. Dejando a un lado las clases tradicionales donde los alumnos memorizan los contenidos, limitando los conocimientos.

Por último se ha planteado como **tercer objetivo**, elaborar una propuesta alternativa mediante estrategias lúdicas para el fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura, donde se ha considerado las pregunta 10 de la encuesta de la docente, debido al poco uso de las estas estrategias dentro del aula de clases, evitando que los individuos entren en la monotonía o aburrimiento, ya que la docente ha mencionado que se centra más en el uso de trabajos en equipo y poco uso de estrategias como: juegos, trabajos en grupo, imágenes, exámenes orales y los exámenes escritos.

De igual modo, se tomó en cuenta la pregunta 7 de la encuesta de los estudiantes, que se basa en las estrategias que usa la docente para enseñar, según los datos obtenidos la docente usa en gran parte las lluvias de ideas, dejando a un lado los mapas conceptuales, videos, esquemas, organizadores gráficos, lo cual estas también brindan un buen aprendizaje.

Guamán (2021) define que: Las estrategias lúdicas son métodos de enseñanza de carácter interactivo y dialógica, estimulada para el uso pedagógico y consistente de métodos, ejercicios y juegos didácticos establecidos específicamente para formar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimiento como en habilidades o competencias sociales por ejemplo la incorporación de valores (p, 7).

A este propósito las actividades planteadas aportan de manera significativa al desarrollo cognitivo, donde el docente es el protagonista principal para llegar con los conocimientos necesarios a cada alumno construyendo una capacidad crítica y constructiva para que sus estudiantes puedan desenvolverse con facilidad en un futuro dentro del mundo que lo rodea, fomentando la participación, ayudando a desarrollar el pensamiento del individuo, logrando establecer vínculos dentro de la sociedad, por ende a comunicarnos y transmitir información de la mejor manera.

Cabe recalcar que para dinamizar y fortalecer el aprendizaje por parte de la docente se ha considerado necesario plantear una propuesta alternativa donde se hace constar varias estrategias que permite llegar con los conocimientos necesarios a los alumnos y mantener activa el aula de clase, adaptándose al ritmo de aprendizaje de cada individuo, permitiendo generar aprendizajes autónomos, desarrollando la lectura, expresión oral, escritura, y las habilidades básicas que todo individuo debe poseer, durante el proceso académico.

Para llevar a cabo la presente investigación se realizó una revisión bibliográfica sobre problemáticas anteriormente realizadas a nivel mundial, latinoamericano, nacional y local que daré a conocer a continuación, A **nivel mundia**l en la actualidad existe un déficit en cuanto al desarrollo de los conocimientos de los alumnos y es realmente alarmante, ya que vivimos en una sociedad en la cual prima el individualismo, sobre el bien común, debido a rechazo de las distintas culturas, lengua, costumbres, vestimenta que no se ha dado privilegio a muchos individuos al acceso a la educación. Lo cual presenta una serie de dificultades de aprendizaje, bajo rendimiento académico, problemas emocionales, falta de compañerismo, distracción y a su vez desinterés entre los niños desde niveles iniciales hasta superiores, así mismo la enseñanza se basa en el supuesto que siempre el aprendizaje se ha desarrollado por la palabra escuchada o leída, lo que sustenta la clase magistral y la repetición mecánica, provocando bajos niveles de aprendizaje debido al poco uso de las estrategias y herramientas tecnológicas que se están utilizando en la educación moderna.

En América Latina: existen dos factores problemáticos, ya antes de la crisis la región enfrentaba una crisis educativa, con muy altos niveles de pobreza de aprendizaje e inequidades persistentes; y en segundo lugar el nivel de conectividad, que, si bien es superior al de otras regiones, estaba por debajo de la medida. Por tal razón dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de lengua y literatura empleada desde las Tecnologías de información es poco favorable, debido a que en gran parte de las instituciones los padres de familia no cuentan con los recursos económicos, produciendo un bajo nivel en el rendimiento escolar de los estudiantes.

En nuestro país se están buscando nuevas estrategias para enseñar desde hace mucho tiempo y combatir la pobreza, entre ellas el cambio de la matriz productiva para ascender a un estatus económico más elevado y lograr que los estudiantes obtengan un servicio de calidad y calidez en la educación, mejorando el desarrollo de procesos y recursos que promuevan el estudio y el aspecto lúdico o recreación al mismo tiempo.

Dentro de la Escuela de Educación General Básica 9 de octubre se ha empleado una ficha de observación a los estudiantes de sexto grado donde se ha podido evidenciar que existen grandes dificultades en el desarrollo del proceso de aprendizaje como: falta de uso de las estrategias lúdicas: videos, lecturas, carteles etc. falta de motivación, clases tradicionales, poco conocimiento sobre la temática que va enseñar, construyendo estudiantes con pocos conocimientos, baja autoestima, poco creativos, aprendizaje memorístico, ya que el docente dentro del aula de clases no hace uso de los recursos didáctico necesarios haciendo las clases monótonas y aburridas. Es allí donde la lúdica juega un papel muy importante que debe llevar el docente y el empleo de las diversas estrategias que coadyuven de manera significativa en la construcción del conocimiento.

Para dar por terminado al tercer objetivo he desarrollado una guía didáctica mediante una propuesta alternativa, que cuenta con diferentes estrategias lúdicas (**dramatizaciones, diálogos, títeres, marionetas, conferencia simulada, mapa metal, collages, trípticos, noticiario histórico y lectura comprensiva,)** dentro de la misma consta de estrategia lúdicas, bloque, actividad, objetivo, destreza con criterio de desempeño, metodología o pasos para desarrollar la temática de manera ordenada y por último la evaluación que permite evidenciar los conocimientos adquiridos, la misma que se podrá desarrollar en un lapso de 5 semanas con dos temas o actividades por semana, aportando de manera significativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje ya que cada estrategia posee un contenido esencial del texto del estudiante de sexto grado de Educación General Básica, por lo que se ha considerado necesario debido a la falta de uso de las estrategias lúdicas e innovación por parte de la docente, las clases se ha tornado aburridas y tradicionales, mediante este material los docentes podrán apoyarse brindando un espacio armonioso y cooperativo para aprender.

Por último existen una variedad de estrategias que pueden aportar al desarrollo cognitivo de los individuos, donde el docente es el protagonista principal para llegar con los conocimientos necesarios a cada alumno construyendo una capacidad crítica y constructiva para desenvolverse con facilidad en un futuro dentro del mundo que lo rodea, donde todos aprenden cooperativamente con su aporte a su manera de pensar, logrando desarrollar un conocimientos significativos siempre y cuando haya mayor innovación por parte de los docentes y se preocupen por el aprendizaje de sus estudiantes.

8. Conclusiones

- Se concluye que el hacer uso de distintos tipos de las estrategias lúdicas dentro de las instituciones educativas permite mejorar la dinámica en los procesos educativos y fortalecer la enseñanza, desde una perspectiva lúdica, donde la interacción en un espacio abierto e interactivo permite llegar a un determinado fin sobre la temática desarrollada y el individuo pueda emplear sus aprendizajes dentro del mundo que lo rodea, a su vez la docente utiliza como estrategias las lecturas, mapas conceptuales, videos, organizadores gráficos, trabajos en grupo, carteles, lluvias de ideas, que son estrategias que le han permitido llegar con los contenidos básicos a los estudiantes e incluso enseñar desde un ambiente dinámico.

- Se han identificado distintas estrategias lúdicas que contribuyen de manera significativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura, ya que dentro de las instituciones educativas existen una variedad de ritmos y formas de aprender, las cuales son: dramatizaciones, diálogos, títeres, marionetas, mapa mental, collages, trípticos etc. mismas que generan grandes beneficios en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, donde los mismos tengan un lugar para reflexionar, criticar y ser creativos, haciendo que el ambiente de clases sea más innovadora.

- Considerando la importancia de los resultados se elaboró una guía didáctica titulada; Estrategias lúdicas para enseñar y aprender Lengua y Literatura, cuya estructura comprende estrategias que permiten orientar la enseñanza mediante la lúdica, está planificada para un lapso de cinco semanas con un periodo de 80 minutos por actividad, esta guía puede ser usada por todos los docente de la institución como apoyo en el proceso de enseñanza para desarrollar un aprendizaje significativo, manteniendo activa el aula de clases y logrando adaptarse a los ritmos de aprendizaje de los individuos, desarrollando destrezas básicas como la lectura, expresión oral, escritura, habilidades que deben poseer durante el proceso académico.

9. Recomendaciones

- Se sugiere a la docente dentro del aula de clases hacer mayor uso de distintos tipos de las estrategias lúdicas como lecturas, mapas conceptuales, videos, organizadores gráficos, trabajos en grupo, carteles, lluvias de ideas dentro de las instituciones educativas que permitirá mejorar la dinámica en los procesos educativos y fortalecer la enseñanza, desde una perspectiva lúdica, creando un espacio interactivo y llegar a un determinado fin sobre la temática desarrollada y el individuo pueda emplear sus aprendizajes dentro del mundo que lo rodea.

- Se recomienda que estas estrategias lúdicas que se han identificado puedan ser utilizadas por todos los docente de la institución, ya que permite adaptarse todos los contenidos, contribuyendo de manera significativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura, puesto que dentro de las instituciones educativas existen diferentes formas de aprender, por ende el empleo de estas actividades dinámicas genera grandes beneficios en el aprendizaje de los estudiantes donde los mismos llegan desarrollar su capacidad crítica, reflexiva y creativa.

- Por último, se sugiere a la docente hacer uso de las estrategias lúdicas las cuales están plasmadas en la guía didáctica con base en la propuesta alternativa, para mejorar las dificultades de aprendizaje y llegar con los conocimientos necesarios a los alumnos, manteniendo activa el aula de clases, formando ciudadanos con habilidades básicas como la lectura, expresión oral, escritura, habilidades que cada estudiante deben poseer durante el proceso académico.

10.Bibliografía

Benítez, G.(2010). Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico. (11). 1885-2211

Sarmiento, E. (2021). Estrategias para mejorar el comportamiento. [Tesis de licenciatura, Universidad Politécnica SEDE de Cuenca]. https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20187/1/UPS-CT009080.pdf

Brooks, B.(1999). El rol del maestro. http://www.cca.org.mx/profesores/cursos/cep21/modulo_2/rol_maestro.htm

Palomino, M. (s,f). Los títeres, recurso de aprendizaje en un contexto lúdico. [Archivo pdf]. https://www.drelm.gob.pe/drelm/wp-content/uploads/2015/12/TITERES.pdf

Cueva, S. (2017).Estrategias lúdicas de enseñanza-aprendizaje.[Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Cotopaxi.http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/4009/1/T-UTC-0346.pdf

Curipoma, G. (2018).La motivación en el aula durante el proceso de enseñanza aprendizaje.[Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Cotopaxi]. http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/4450/1/PI-000594.pdf

Duchimasa, F.(2016). Metodología para enseñar Lengua y Literatura. [Tesis de Licenciatura. Universidad Politécnica Salesiana SEDE Cuenca]. https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/12983/1/UPS-CT006761.pdf

Escamilla, M. (s.f). Fundamentos de la metodología. [Archivo pdf]. https://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI_Presentaciones/licenciatura_en_mercadotecnia/fundamentos_de_metodologia_investigacion/PRES38.pdf

Garcia, E. (2019). Aprendizaje y construcción del conocimiento. https://eprints.ucm.es/id/eprint/9973/1/APRENDIZAJE__Y_CONSTRUCCION_DEL_CONOCIMIENTO.pdf

Gómez, D.(2005) Enseñanza y Aprendizaje de las Ciencias Sociales: Una propuesta didáctica. Bogotá. Cooperativa Editorial Magisterio.

Guamán, P.(2021). Estrategias lúdicas para mejorar el comportamiento en los niños. [Tesis de licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana SEDE Cuenca]. https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20187/1/UPS-CT009080.pdf

Gutiérrez, P. (s,f). Importancia de la lectura en el contexto educativo. [Archivo pdf]. https://rieoei.org/historico/deloslectores/632Gutierrez.PDF

Medrano, M. (2016). El uso de la dramatización como estrategia de enseñanza-aprendizaje cooperativo. 1(12). 2313-7215.

Ministerio de Educación del Ecuador. (2018). La importancia de aprender y enseñar lengua y literatura. [Archico pdf]. http://web.educacion.gob.ec/_upload/10mo_anio_LENGUA.pdf

Monereo, C.(2015). Estrategias de enseñanza y aprendizaje. Editorial Grao Colofón. https://books.google.com.ec/books?id=wV6a5OyWP74C&printsec=frontcover&dq=las+estrategias+en+la+educaci%C3%B3n&hl=es419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=las%20estrategias%20en%20la%20educaci%C3%B 3n&f=false

Mesa, J. (2008). Los modelos de diálogo y sus aplicaciones en sistemas de diálogo. Revista digital DINA. 76(160). 305-315

Moreira, J,(2016).Actividades lúdicas a través de las TIC´s, en el desarrollo de habilidades comunicativas. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica del Ecuador SEDE Esmeraldas]. https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/642/1/VERA%20MOREIRA%20DANNY%20JANETH.pdf

Paguay, C. (2015).Estrategias metodológicas lúdicas y el proceso de enseñanza y aprendizaje. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo]. http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/2393/1/UNACH-FCEHTE.BASICA-2015-000020.pdf

Reyes, T.(2015). Aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de educación primaria. [Tesis doctoral, Universidad nacional abierta universidad de

córdoba].https://helvia.uco.es/bitstream/handle/10396/13789/2016000001489.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rizo, R. (s,f). La conferencia como forma de organización del proceso de enseñanza aprendizaje en la educación médica superior. Revista ORCID. 6(12). 1561-2902

Rizo, M. (2020). Rol del docente y del estudiante. Revista Multi-ensayos. 6(12). 2412-3285.

Robles, G. (2016). Las estrategias didácticas. Revista EDUCATECONCIENCIA. 9(10). 2007-6347.

Diaz, E. (2012). Estrategias de enseñanza. [Archivo pdf]. https://www.uv.mx/dgdaie/files/2012/11/CPP-DC-Diaz-Barriga-Estrategias-de-ensenanza.pdf

Liceo, J. (2013). Lectura comprensiva y sus estrategias. [Archivo pdf]. https://jesuitas.lat/uploads/lectura-comprensiva-y-sus estrategias/Liceo%20Javier%20 %20Folleto%20lectura%20Comrpensiva.pdf

Rodríguez, J.(2017). Importancia de materiales didácticos en el aprendizaje.[Trabajo de titulación, Universidad de Jaén]. https://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/5752/1/Navarrete_Rodrguez_PedroJos_TFG_Educacin_Primaria.pdf

Rojas, I.(2020). Importancia de la planificación de clases. [Archivo pdf]. https://blog.lirmi.com/la-importancia-de-la-planificacion-de-clases

Romero, J, (s, f,). Las dificultades de aprendizaje. Consejería de educación.1(27). 234-654.

UNIR, (2021). Importancia de la familia en la educación. [Universidad del Internet, Blog educativo]. URL: https://ecuador.unir.net/actualidad-unir/familia-educacion/#:~:text=La%20familia%20es%20la%20 base,el%20proceso%20de%20ense%C3%B1anza%2Daprendizaje

Sánchez, R. (2019). Los ritmos de aprendizaje en el aula. [Archivo pdf]. https://www.etapainfantil.com/respetar-ritmos-aprendizaje

Poveda, E. (2018). La importancia del uso del material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos en la Educación Inicial. Revista UIE. 3(6). 2477-9024. https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/3778/15/La%20importancia%20del%20uso%20del%20material%20did%C3%A1ctico%20para%20la%20construcci%C3%B3n%20de%20aprendizajes%20significativos%20en%20la%20Educaci%C3%B3n%20Inicial.pdf

11. Anexos

Anexo 1 Propuesta alternativa

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA ENSEÑAR Y APRENDER LENGUA Y LITERATURA EN EL SEXTO GRADO

https://www.flipsnack.com/76778CEEFB5/estrategias-l-dicas-para-ense-ar-y-aprender-lengua-y-literatura.html

Anexo 2 Oficio para la apertura de la institución

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Of. N° 230-CEB-FEAC-UNL-2021

Loja, 13 de Diciembre de 2021

Mgtr.

Yadira Zhigue Serrano

DIRECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "9 DE OCTUBRE"

En su despacho. –

De mis consideraciones:

A través del presente me dirijo a su autoridad comedidamente para expresarle un afectuoso saludo y augurarle grandes logros en la misión a usted encomendada, aprovecho la ocasión para exponer respetuosamente lo siguiente:

Los estudiantes del Séptimo Ciclo de la Carrera de Educación Básica de la Universidad Nacional de Loja, conforme lo determina el Reglamento de Régimen Académico se encuentran diseñando un proyecto investigativo como paso previo a su proceso de titulación, para ello, siguiendo las orientaciones vertidas deben cumplir con un diagnóstico inicial en diferentes instituciones educativas con la finalidad de identificar situaciones problemáticas que amerite aportar con una investigación; con el precedente anotado respetuosamente acudo ante usted para solicitar la autorización para que el Sr. estudiante Marcos Augusto Loja Arévalo, portador de la C. I. N° 0705655959, pueda cumplir este proceso en la institución que usted acertadamente lo dirige..

Seguro de su atención, reitere a usted mis testimonios de estima personal y respeto,

Atentamente,

MANUEL POLIVIO CARTUCHE ANDRADE

Mgtr. Manuel Polivio Cartuche Andrade.

ENCARGADO DE LA GESTIÓN ACADÉMICA

DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA.

Recibido 13/12/2021

Anexo 3 Informe de estructura, coherencia y pertinencia del Trabajo de integración curricular

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

OF. No. 109–CEB-FEAC-UNL
Loja, 25 de Abril de 2022.

Magíster:
Miguel Enrique Valle Vargas.
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 de tesis, 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 receptar el informe favorablemente interpuesto por el ***Mgtr. Miguel Enrique Valle Vargas,*** docente designado para analizar la estructura y coherencia del proyecto de investigación denominado **"Estrategias lúdicas en la enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura del sexto grado "A" de la Escuela "9 de Octubre", Zaruma, 2021-2022",** de la autoría del Sr. estudiante **Marcos Augusto Loja Arévalo,** aspirante del Ciclo de 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 INTEGRACIÒN 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,

MANUEL POLIVIO CARTUCHE ANDRADE

Mgtr. Manuel Polivio Cartuche Andrade.
GESTOR DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA.
MPCA/jcag

MIGUEL ENRIQUE VALLE VARGAS

Lic. Miguel Enrique Valle Vargas Mg. Sc.
DOCENTE REVISOR

Adjunto: Proyecto analizado

Anexo 4 Oficio de aprobación y designación del director de titulación o Trabajo de Integración curricular

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

OF. No. 109–CEB-FEAC-UNL
Loja, 25 de Abril de 2022.

Magíster:
Miguel Enrique Valle Vargas.
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 de tesis, 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 receptar el informe favorablemente interpuesto por el ***Mgtr. Miguel Enrique Valle Vargas,*** docente designado para analizar la estructura y coherencia del proyecto de investigación denominado **"Estrategias lúdicas en la enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura del sexto grado "A" de la Escuela "9 de Octubre", Zaruma, 2021-2022",** de la autoría del Sr. estudiante **Marcos Augusto Loja Arévalo,** aspirante del Ciclo de 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 INTEGRACIÒN 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,

MANUEL POLIVIO CARTUCHE ANDRADE

Mgtr. Manuel Polivio Cartuche Andrade.
GESTOR DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA.
MPCA/jcag

Anexo 5 Ficha de observación

FICHA DE OBSERVACIÓN			
Docente:			
Observador			
Fecha			
Asignatura		**Curso**	

Para aplicar la presente ficha, se procederá a marcar con una X en el recuadro que considere pertinente, según su valoración.
Considerando los siguientes ítems:

- El indicador 1 corresponde a Siempre
- El indicador 2 corresponde a Casi siempre
- El indicador 3 corresponde a Rara vez
- El indicador 4 corresponde a Nunca

	1	2	3	4
ANTICIPACIÓN				
La clase ha sido planificada antes de ejecutarla.				
Posee el material necesario para el desarrollo de la clase.				
El docente realiza juegos, videos, imágenes, cuentos, etc., antes de iniciar la clase.				
Establece un diálogo de la temática con los conocimientos previos de sus estudiantes.				
El docente está seguro de sí mismo y de las actividades que va realizar.				
Posee el conocimiento necesario sobre la temática a enseñar.				
CONSTRUCIÓN				
Los estudiantes son participativos dentro del aula de clase.				
Utiliza estrategias dinámicas para desarrollar los contenidos como: mapas conceptuales, esquemas, lluvias de ideas, organizadores gráficos, videos, entre otros.				
Propone actividades individuales y grupales dentro del aula de clases.				
CONSOLIDACIÓN				
Las estrategias lúdicas empleadas favorecieron en la creatividad y construcción de nuevos conocimientos.				
Mediante las estrategias empleadas de evidencio el alcance del nivel de complejidad de la destreza propuesta.				
La clase fue creativa.				
Los estudiantes parecieron no atender al momento de la clase.				
Se distraen fácilmente por estímulos externos.				
Tienen dificultades al momento de realizar las actividades.				
Todos hablan al mismo tiempo				

Anexo 6 Encuesta a docente

ENCUESTA DIRIGIDA AL DEL SEXTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA "9 DE OCTUBRE"

Distinguido docente del sexto grado paralelo "A", les saluda Marcos Augusto Loja Arévalo, estudiante de la Universidad Nacional de Loja, de la Carrera de Educación Básica.

Le pido de la manera más comedida responder la siguiente encuesta que tiene como finalidad conocer cómo influyen las estrategias lúdicas que emplea usted dentro de su proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por la atención brindada les anticipo mis más sinceros agradecimientos.

Indicaciones: Estimado docente marque con una **X**, según su criterio.

1. **¿Cómo se sienten sus alumnos dentro del aula de clase?**

- ☐ Positivos
- ☐ Aburridos
- ☐ Desmotivados
- ☐ Alegres
- ☐ Con ganas de aprender

2. **¿De qué manera aprenden más rápido?**

- ☐ Jugando
- ☐ Memorizando
- ☐ Leyendo
- ☐ Participando .

3. **Qué material didáctico utiliza para enseñar:**

- ☐ Videos
- ☐ Imágenes
- ☐ Fichas pedagógicas
- ☐ Textos del estudiante
- ☐ Carteles

4. **Antes de iniciar la clase, realiza:**

- ☐ Juegos
- ☐ Cantos
- ☐ Adivinanzas
- ☐ Cuentos
- ☐ Lecturas

5. **¿Qué estrategias lúdicas utiliza para enseñar?**

- ☐ Mapas conceptuales
- ☐ Lluvias de ideas
- ☐ Esquemas
- ☐ Organizadores gráficos
- ☐ Videos
- ☐ Presentaciones en herramientas web.

6. **¿Cuáles son las dificultades que presentan sus alumnos en el proceso aprendizaje?**

- ☐ Bajo rendimiento académico
- ☐ Baja autoestima
- ☐ Falta de apoyo de los progenitores
- ☐ Problemas de aprendizaje

7. **¿Sus alumnos son participativos?**

- ☐ Siempre
- ☐ Casi siempre
- ☐ A veces
- ☐ Nunca

¿Por qué?_____

_____

8. **¿Cómo apoyan los progenitores a sus hijos en el proceso de aprendizaje?**

- ☐ Brindándoles un espacio adecuado para realizar las tareas en casa.
- ☐ Hablando todos los días sobre las actividades a realizar
- ☐ Destinando buenos hábitos de alimentación
- ☐ Buena relación entre padres
- ☐ Comunicación entre el docente, estudiante y padres de familia

Anexo 7 Encuesta a estudiantes

ENCUESTA DIRIGIDA LOS ESTUDIANTE DEL SEXTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA "9 DE OCTUBRE"

Distinguidos estudiantes del sexto grado paralelo "A", les saluda Marcos Augusto Loja Arévalo, estudiante de la Universidad Nacional de Loja, de la Carrera de Educación Básica.

Les pido de la manera más comedida responder la siguiente encuesta que tiene como finalidad conocer cómo influyen las estrategias lúdicas empleadas por su docente dentro del aula de clases.

Por la atención brindada les anticipo mis más sinceros agradecimientos.

Indicaciones: Estimado estudiante marque con una **X**, según su criterio.

1. **¿Cómo te sientes dentro del aula de clase?**

☐ Positivo

☐ Aburrido

☐ Desmotivado

☐ Alegre

☐ Con ganas de aprender

2. **¿¿De qué manera aprendes más rápido lo que te enseña tu profesor?**

☐ Jugando

☐ Memorizando

☐ Leyendo

☐ Participando .

3. **Qué material didáctico utiliza tu docente para enseñar:**

☐ Videos

☐ Imágenes

☐ Fichas pedagógicas

☐ Textos del estudiante

☐ Carteles

4. **Tu profesor antes de iniciar la clase, realiza:**

- ☐ Juegos
- ☐ Cantos
- ☐ Adivinanzas
- ☐ Cuentos
- ☐ Lecturas

5. **¿Qué estrategias lúdicas utiliza tu docente para enseñar?**

- ☐ Mapas conceptuales
- ☐ Lluvias de ideas
- ☐ Esquemas
- ☐ Organizadores gráficos
- ☐ Videos
- ☐ Presentaciones en herramientas web.

6. **¿Cómo es tu aprendizaje dentro del aula de clases?**

- ☐ Muy aburridas y el docente es poco creativo.
- ☐ El docente no tiene claro el tema que va enseñar.
- ☐ La clase es dinámica y divertida.
- ☐ Son aprendizajes positivos y el docente utiliza varias estrategias innovadoras.

7. **Te gusta ser participativo ¿Por qué?**

- ☐ Sí, porque aprendo mejor
- ☐ Si, porque las clases son interactivas.
- ☐ No, porque el docente no nos da el espacio.
- ☐ No, por que no existe confianza con el docente

8. **¿Cuáles son las dificultades que se te presenta al momentos de aprender?**

- ☐ Falta de apoyo de tus padres
- ☐ Poca confianza con el docente
- ☐ Falta de materiales escolares
- ☐ Falta de motivación por parte del docente
- ☐ Falta de motivación por el docente

9. **¿Cómo te apoyan tus padres en tu proceso de aprendizaje?**

- ☐ Tener un espacio para realizar las tareas en casa.
- ☐ Hablando todos los días sobre las actividades a realizar
- ☐ Destinar buenos hábitos de alimentación
- ☐ Buena relación entre padres

- ☐ Comunicación entre el docente, estudiante y padres de familia

10. ¿Tu profesor es divertido?

- ☐ Si
- ☐ No

11. ¿En qué herramientas tecnológicas se apoya tu docente para enseñar?

- ☐ Zoom
- ☐ Microsoft times
- ☐ WhatsApp
- ☐ Facebook

12. Te gusta como te enseña tu profesor ¿por qué?

- ☐ Si, porque las clases son divertidas
- ☐ Si, porque es un docente innovador
- ☐ No, porque sus clases son tradicionales o aburridas
- ☐ No, porque no tiene en conocimiento necesario que va enseñar

13. ¿Mediante qué estrategia lúdica aprendes mejor?

- ☐ Videos
- ☐ Juegos
- ☐ Canciones
- ☐ Trabajos en grupo
- ☐ Imágenes
- ☐ Exámenes orales
- ☐ Exámenes escritos
- ☐ Organizadores gráficos

Anexo 8 Certificado de traducción del resumen de español a inglés.

Colegio de Bachillerato "Guanazán"

Guanazán, 02 de agosto del 2022

Lic.
Ángel Andrade J.
DOCENTE DE INGLÉS DEL COLEGIO DE BACHILLARATO "GUANAZÁN"

A petición verbal de la parte interesada:

CERTIFICO

Que, la traducción del documento adjunto solicitado por el Sr. **MARCOS AUGUSTO LOJA ARÉVALO,** con cédula de ciudadanía No. **0705655959,** cuyo tema de investigación se titula: **Estrategias lúdicas en la enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura del sexto grado "A" de la Escuela "9 de octubre", Zaruma, 2021-2022.**, ha sido realizada por Lic. Ángel Andrade Japón, docente de la Colegió de Bachillerato "Guanazán".

Esta es una traducción textual del documento adjunto, y el traductor es competente para realizar traducciones.

Lo certifico en honor a la verdad, facultando al portador del presente documento, hacer el uso legal pertinente.

Atentamente. -

Lic. Ángel Andrade J.
DOCENTE DE INGLÉS