

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación está orientado a analizar el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de estrategias lúdicas para lograr desarrollar un aprendizaje significativo en la asignatura de Lengua y Literatura que solucione las dificultades observadas en los niños y niñas de segundo a séptimo de la escuela “Leonardo w. Berry” de la parroquia San José de Ancón del cantón Santa Elena, provincia Santa Elena, como es el hecho de expresarse y escribir correctamente las simbologías lingüísticas para comunicarse con los demás.

El interés de las lúdicas es fomentar acciones interactivas donde el educando sienta la libertad de crear, participar, cooperar, socializar e interesarse por obtener una instrucción significativa, dejando a un lado el temor, la timidez, las pocas ganas de intervenir en el proceso de enseñanza-aprendizaje, este fue el motivo de la elaboración del presente proyecto con el fin de ayudar a promover el desarrollo integral de los escolares para que exista una educación de calidad y calidez con miras al Buen Vivir dentro de la sociedad.

Esta realidad conlleva a la reflexión por parte de los docentes, fieles guías del conocimiento para reestructurar sus estrategias pedagógicas que están encaminadas a la construcción del saber cualitativo que le brinda o comparte con los niños y niñas de cada institución educativa, rompiendo paradigmas conductuales tradicionalista que solo entorpecen el avance cognoscitivo extraído de las experiencias que cada ser humano recoge a lo largo de vida y que va pasando de generación en generación.

Actualmente se conoce que las lúdicas no solo son aplicadas a un determinado grupo de personas sino a quien lo necesite por ser una estrategia motivadora, que te permite exteriorizar tus sentimientos escondidos, sentirte capaz de llegar a cumplir metas propuestas, fortalecer esos conocimientos difíciles de interiorizar con las actividades

mencionadas que en un principio fueron vistas desde el punto recreativo y no didáctico, por falta de información sobre estas estrategias, que están cambiando las jornadas académicas al acaparar la atención de los discentes involucrándolos en el quehacer educativo.

Las estrategias lúdicas son de suma importancia porque estimula en los niños y niñas su formación personal e intelectual, permitiéndole confiar en sus propias capacidades, destrezas, empujándolos a la visión de lograr una personalidad integra al final del proceso educativo. Para alcanzar los objetivos propuestos en esta tesis se realizaron investigaciones descriptivas, explicativas con metodología tipo inductivo- deductivo, que permitió diagnosticar la desmotivación por conocer más de los saberes impartidos, no solo en el área de Lengua y Literatura, sino que repercute la misma falencia en la demás asignaturas estudiadas.

Por lo tanto ideamos una propuesta que actuara como alternativa para mejorar la calidad educativa de los educandos, facilitando el aprendizaje de Lengua y Literatura, la cual consiste en un manual de estrategias lúdicas que permitirá la formación del aprendizaje significativo de segundo a séptimo año básico, fundamentándonos en lo sociológico, pedagógico, didáctico y legal que conlleve a optimizar la participación dinámica, activa de cada niño o niña de la escuela donde se obtuvo los datos investigados que se visualizan en este proyecto.

En este trabajo se permitió confirmar la hipótesis de la eficiencia que produce el utilizar las estrategias lúdicas para que puedan ser aplicadas por los docentes que quieren mejorar su participación al transformar a los pequeños en grandes profesionales del mañana. La tesis está dividida en tres capítulos, el primero comprende el diseño de la investigación, la problemática, justificación y objetivos. En el segundo encontrará el análisis, presentación de resultados, diagnóstico, situación actual, análisis comparativo, evolución, tendencias y verificación de hipótesis. El último tiene la propuesta que consiste en un manual de estrategias lúdicas, su creación, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

# CAPÍTULO I

## 1.- DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.

### 1.1.-Antecedentes.

A nivel Mundial el desarrollo de la cultura humana ha sido siempre interactivo, es decir ha utilizado todos sus sentidos para dar respuesta a los diferentes estímulos a los cuales se ha visto en la necesidad de enfrentar, empleando para esto la comunicación y al hablar de ella se conoce que es un proceso donde existe un intercambio de información que se proyecta con la interacción de sus personajes que es muy importante para que exista una relación afectiva o laboral entre los seres humanos.

Si se habla de la forma como se comunican los niños y niñas, la respuesta será por lo general a través del juego. En el país existen una gran variedad de estas actividades que son empleadas para entretener a los pequeños, pero se ha logrado detectar que no solo tienen esa utilidad sino que tiene la gran ventaja de que pueden ser empleados en el ámbito educativo.

A través de los años, se han realizado varias estrategias para resolver problemas de aprendizaje que tienen los escolares, en las diferentes áreas de conocimiento dentro de las instituciones educativas, especialmente en Lengua y Literatura producto de una limitación de tácticas pedagógicas que enfrentan los docentes, por lo cual el aprendizaje resulta una problemática que se debe analizar con el firme propósito de mejorar la calidad educativa en las y los estudiantes de educación básica, puesto que su rendimiento académico es bajo y no llena las expectativas con las que deben concluir al final del año lectivo.

Lo antes planteado puede estar relacionado con las estrategias educativas utilizadas, tomando en consideración que en el 2010 inició una nueva era de conocimientos en

donde el profesor debe desarrollar en los niños su creatividad, el pensamiento crítico y la lógica a través del juego que es el punto de atracción de los niños y niñas sin olvidar el proceso de aprendizaje evitando de esta manera que los educandos no pierdan el interés al momento de recibir un conocimiento por lo cual el maestro necesita aplicar habilidades pedagógicas interactivas que logre el propósito de educar.

Por otro lado no se debe olvidar que a través de la práctica los estudiantes interiorizan el conocimiento y mucho más cuando es aplicado en la vida diaria preparándolo así para un excelente desempeño dentro de la sociedad, que está en un constante cambio. Además el juego es un medio en el que se aprenden reglas, a buscar soluciones a los conflictos, llega a la reflexión, se estimula su imaginación, su curiosidad, se inculcan los valores que también forman parte de este proceso al respetar a los compañeros con los cuales participa.

Al hablar de juegos estamos mencionando a las estrategias lúdicas que por falta de conocimientos sobre su importancia muchos educadores no la aplican constantemente, puesto que son el agente motivador en donde los escolares se integran, socializan logrando que el aprendizaje sea significativo, tal es el caso de la escuela fiscal “Leonardo W. Berry”, ubicada en el barrio Central de la parroquia San José de Ancón del cantón Santa Elena, provincia Santa Elena. Esta institución que fue creada en 1938, debe su nombre a su creador el inglés Leonardo William Berry, hoy en la actualidad cuenta con 482 estudiantes de segundo a séptimo de educación básica, 17 maestros. Cabe resaltar que su comunidad educativa ha ido creciendo con el pasar de los años.

Es por esto que se observó aulas antipedagógicas, provocando en sus escolares el poco interés a las clases, deterioro de la percepción auditiva, distracciones constantes, abstracción, que no permite un aprendizaje significativo, haciéndose necesario utilizar herramientas variadas en donde las enseñanzas de contenidos sean interactivas, captando así la atención total de los educandos, mejorando el trabajo en equipo, estas

actividades son las lúdicas, conjunto de tácticas diseñadas para crear un ambiente favorable con los discentes donde se cumpla el proceso del inter- aprendizaje.

Las estrategias lúdicas no solo son aplicables para jugar por recrearse o diversión, sino para formar ciudadanos activos, creativos, investigativos e interesados en encontrar nuevas ideologías que permitan el desarrollo y asimilación significativa mediante el juego. Por consiguiente, las estrategias lúdicas son una herramienta clave para que los escolares se interesen en las clases especialmente de Lengua y Literatura que es una asignatura en donde aprendemos a comunicarnos, los juegos permiten que se facilite el desarrollo de conocimientos de forma interactiva entre los docentes y estudiantes de la escuela fiscal “Leonardo W. Berry”.

## **1.2.-PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.**

### **1.2.1.- Planteamiento problema.**

La necesidad de obtener y aplicar recursos para diseñar espacios de aprendizaje y fomentar el interés de los niños y niñas en la educación básica de la escuela fiscal “Leonardo W Berry “es de gran importancia para que el estudiante despierte mayor interés por el conocimiento durante el tiempo que duren las horas clases de Lengua y Literatura no solo por el hecho de mejorar su rendimiento académico sino porque es una área de suma importancia debido a su conexión con las otras asignaturas.

El beneficio de este trabajo de investigación es lograr el desarrollo integral del estudiante a través de nuevos métodos y modelos pedagógicos que serán utilizados por el docente en el proceso de la cimentación cognitiva del estudiante, objetivo que se pretende alcanzar con las estrategias lúdicas que han sido diseñadas para propiciar la reflexión de quienes intervienen en el proceso de inter-aprendizaje con el fin de

promover planteamientos y discutir puntos de vista de aspectos tales como análisis de contenidos de manera recreativa, contribuyendo con el aprendizaje significativo.

El juego es una herramienta que incentiva y crea contextos propicios, conforme a la necesidad de los educandos porque les permite compartir, experiencias, ideas y conocimientos a lo largo del proceso educativo con sano esparcimiento, condiciones que contribuyen a lograr un inter-aprendizaje significativo, mejorando la atención de los escolares y la calidad educativa.

Son evidentes los problemas que se presentan en algunas instituciones escolares, especialmente donde no hay buen manejo de estrategias pedagógicas que conduzca a los niños y niñas a llamar su total atención al momento de recibir una clase y lograr que interioricen los contenidos que se imparten, generando la confianza necesaria para superar las posibles complicaciones de aprendizaje que pueda tener y evitar las bajas calificaciones que están presentando los discentes por no recibir una adecuada motivación por parte de sus maestro que continúan impartiendo las mismas estrategias pedagógicas.

En la actualidad la calidad de nuestra educación depende de la actualización de los docentes para mantener un aprendizaje óptimo que conduzca a la renovación de la práctica educativa, que responda a las demandas de la sociedad ecuatoriana y que los discentes demuestren que los conocimientos fueron asimilados al experimentarlos en su vida diaria para lograr el buen vivir deseado, permitiendo que su rendimiento cognoscitivo sea significativo, que es la meta propuesta por todo maestro cuando recibe en sus manos a un grupo de estudiantes ávidos de conocimientos.

Un ejemplo de esta apremiante situación son los estudiantes de la educación básica de la escuela fiscal "LEONARDO W. BERRY" del periodo escolar 2014- 2015, en donde la falta de aulas pedagógicas está provocando la abstracción, poca concentración por parte de los escolares, una percepción clara de los contenidos

impartidos que propicien su formación científica, tecnológica y social, esto es lo que se quiere cambiar a través de las lúdicas en el área ya mencionada para que los educandos sientan interés, amor por la lectura y escritura; porque el aprendizaje del lenguaje en la infancia es una etapa muy importante, pues es considerada la base de todo conocimiento, haciéndose necesario una correcta enseñanza del área de Lengua y Literatura.

En la observación directa realizada en la Escuela “Leonardo W. Berry” se constató lo siguiente:

Tabla 1.1. Causas y consecuencias del problema de investigación.

<b>Causas</b>	<b>Consecuencias</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Poca concentración y atención en clases.</li> <li>❖ Las estrategias lúdicas no se emplean de acuerdo a la edad del discente.</li> <li>❖ Los docentes carecen de información sobre la aplicación de juegos y dinámico.</li> <li>❖ Desinterés por parte de los maestros de aplicar nuevas estrategias pedagógicas.</li> <li>❖ Los niños y niñas no participan de un proceso motivador basado en estrategias lúdicas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ El nivel de aprendizaje es bajo.</li> <li>❖ El desarrollo integral de los educandos no es óptimo.</li> <li>❖ La no aplicación de las lúdicas como estrategia pedagógica.</li> <li>❖ Las enseñanzas son tradicionales.</li> <li>❖ Los discentes no están totalmente motivados.</li> </ul>

Fuente: Investigación de la tesis.

Autores: Lcda. Lorena Tumbaco Reyes; Lcda. Vilma Borbor Rodríguez.

Estas observaciones impulsan a elaborar estrategias para optimizar el aprendizaje significativo, psicomotriz, social y cultural de los escolares.

### **1.2.2.-Formulación del problema de investigación.**

En relación a lo antes expuesto, se formuló la siguiente interrogante:

¿Qué estrategias lúdicas deberían ejecutarse para que el aprendizaje sea significativo en el área de Lengua y Literatura de los niños y niñas de segundo a séptimo de la escuela “Leonardo W. Berry” en el año 2014-2015?

### **1.2.3.-Sistematización del problema de investigación.**

Con el Problema general proyectado se consideran los siguientes sub problemas:

- ¿Cuál es el rendimiento académico que tienen los niños y niñas de segundo a séptimo año básico en el área de Lengua y Literatura?
- ¿Cuáles son las principales causas que limitan la participación activa de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura?
- ¿Qué conocimientos tienen los docentes sobre el uso de estrategias lúdicas que les permita motivar la formación de un aprendizaje significativo en los estudiantes de segundo a séptimo año básico?
- ¿Qué beneficios generaría la implementación de estrategias lúdicas para originar el aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura?



### **1.3.-OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.**

#### **1.3.1.-Objetivo general.**

Diseñar un manual de estrategias lúdicas que influya en el aprendizaje significativo del área de Lengua y Literatura en los educandos de segundo a séptimo año de educación básica de la escuela “Leonardo W. Berry”.

#### **1.3.2.-Objetivos específicos.**

- Analizar el rendimiento académico que tienen los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura de segundo a séptimo año básico de la escuela “Leonardo W. Berry”.
- Reconocer las principales causas que limitan la participación activa de los estudiantes en el área de Lengua y literatura.
- Establecer los conocimientos que tienen los docentes sobre el uso de estrategias lúdicas que motivan la formación de un aprendizaje significativo en la asignatura de Lengua y Literatura de la escuela “Leonardo W. Berry”.
- Identificar los beneficios que tiene el uso de estrategias lúdicas para originar el aprendizaje significativo de Lengua y Literatura.

#### **1.4.-JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.**

Este trabajo de investigación busca fomentar una educación de calidad y calidez basada en los principios del Buen Vivir que permita romper paradigmas tradicionales en donde el ser humano desarrolle capacidades intelectuales, motrices, sea creativo, autónomo, capaz de resolver los problemas que se les puedan presentar en la vida diaria convirtiéndose en un ente positivo de la sociedad que cada día exige individuos con excelentes conocimientos en el área de Lengua y Literatura, porque es a través del Lenguaje como se comunican las personas, herramienta importante por ser una asignatura donde se apoyan otras áreas del aprendizaje escolar convirtiendo al educando en un excelente comunicador .

Por lo tanto es trascendental contar con estrategias de enseñanza adecuadas para que permita al niño y niña construir con experiencias su propio aprendizaje, que se sienta estimulado al desarrollar las actividades escolares en la asignatura de Lengua y Literatura para comprender, interpretar y originar efectivamente mensajes lingüísticos, aprovechando al máximo los nuevos contenidos dados por el docente de una forma clara y concisa, generándose una educación enriquecedora, para convivir dentro de una sociedad intercultural y plurinacional.

Es lo que se pretende con los discentes de segundo a séptimo de la escuela Leonardo W. Berry que demuestran poco interés en aprender nuevas nociones en el área de Lengua y Literatura, lo cual genera preocupación en los directivos del plantel, padres de familia y docentes, porque está ocasionando bajas calificaciones en los educandos, debido a la deficiencia que presentan al momento de una lectura o escritura, formándose la interrogante ¿Cómo cambiar esta realidad?, esta es la razón que justifica realizar un análisis para determinar que estrategias son las favorables para promover la enseñanza interactiva en esta asignatura.

Esta problemática también está fundamentada por los resultados de las evaluaciones realizadas en nuestro país Ecuador por el Ineval en el 2013 a estudiantes de la región Sierra y Costa de 4º, 7º, 10º tanto en las escuelas públicas como en fiscos misionales y particulares, en las asignaturas de Matemáticas, Lengua y Literatura, Ciencias Naturales y Estudios Sociales, donde los resultados en el área de nuestro tema de investigación fueron los siguientes:

- 4º solo alcanza la mitad del nivel elemental;
- 7º el 70% es elemental y el 11% insuficiente; y
- En 10º el 26% no es elemental.

Si comparamos las región Interandina tiene mejor desempeño, que Santa Elena, Esmeraldas, Sucumbíos, Orellana y Bolívar donde están los más bajos promedio las únicas diferencias que existen en la calidad de estudio entre las instituciones privadas y públicas son la cultura y el nivel socioeconómico, estos son los factores que según el Ineval inciden en el proceso de aprendizaje en los escolares al igual que también la alimentación tiene mucho que ver con los resultados por ello es oportuno que los educadores adapten a sus currículos de trabajo estrategias interactivas que puedan aplicar para generar un aprendizaje significativo e integral y el medio para realizarlo es el juego en donde los estudiantes pueden participar en espacios abiertos o cerrados, rompiendo con las estrategias tradicionales para dar paso a una interacción eficaz en ellos, descubriendo saberes de una forma interesante y motivadora, perdiendo el miedo para ganar confianza al resolver cualquier inconveniente que se presente por difícil que sea , estos juegos lúdicos transforman la educación beneficiando a los niños y niñas a que sean entes autónomos, su aplicación es factible si se cuenta con el apoyo de la comunidad educativa.

Con la aprobación de parte de las autoridades del plantel donde vamos aplicar nuestra tesis se orientará a los estudiantes para que desarrollen habilidades y destrezas propias. Además las estrategias lúdicas permiten un acercamiento entre el educador y los discentes, que orientan las acciones del educando para alcanzar un mejor desempeño académico porque es el protagonista del proceso enseñanza aprendizaje, mientras que el profesor solo es el guía, por lo tanto el maestro debe actualizarse para no caer en la monotonía, estar predispuesto a las reformas educativas.

## **1.5.-MARCO DE REFERENCIA DE LA INVESTIGACIÓN.**

### **1.5.1.-MARCO TEÓRICO.**

Las nuevas reformas curriculares en el país tienen como finalidad mejorar las capacidades y potencialidades de cada ser humano o de una comunidad, donde el aprendizaje estará sujeto a estrategias flexibles, dinámicas, incluyente, eficaz y eficiente, esta es la meta de nuestra investigación por lo que es importante aplicar las estrategias lúdicas que son un factor determinante para el desarrollo cognoscitivo y motriz de los niños y niñas, es decir estar a la vanguardia de los nuevos estilo de educación.

Al hablar de estrategias lúdicas nos referimos a los juegos que son el nexo ideal entre la diversión y el aprendizaje, aunque muchos docentes pensaban que los juegos actuaban solo como distractores, más no como motivadores, para iniciar un conocimiento, por eso es que se debe tener claro su conceptualización al ser aplicado en clase, porque se está motivando al estudiante a interesarse no solamente en el área de Lengua y Literatura sino también en las demás si son utilizadas como un recurso para mejorar la calidad educativa.

Existe una variedad de juegos que se pueden realizar en clase para despertar el interés y llamar la atención en los escolares de segundo a séptimo con el fin de propender un ambiente agradable que facilite el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura, es por esta razón que algunas de estas actividades estarán incluidas en el manual de estrategias lúdicas para lograr un aprendizaje significativo.

### **Fundamentación filosófica.**

La mente humana es un mundo que continuamente está cambiando de acuerdo a como van ingresando las informaciones, las experiencias, las dificultades con las cuales tiene que razonar para encontrar una solución. La filosofía va de la mano con la teoría porque reflexiona sobre la problemática educativa que se observa dentro del aula. Para la filosofía los juegos han ayudado a estudiar el comportamiento de los seres humanos frente a un conflicto con respecto a su realidad.

(Saettele, 2010), **indica:**

**“La percepción de modalidades (querer, poder, saber, deber) enunciativas, es designado por el filósofo Wittgenstein como uno de los juegos con los que los niños aprenden su lengua materna” (Pág.391).**

Esta teoría menciona que los juegos de Lengua formulados en la vida cotidiana tienen mucha influencia en la vida de los niños/as porque aprende al observar la interacción de las personas de su entorno especialmente de la madre, mejorando el uso de sus palabras, podrá interactuar con los demás a lo largo de su vida su vida.

El docente tiene con los juegos una oportunidad para lograr éxito en su enseñanza porque son actividades que siempre han llamado la atención en los niños/as por ser divertidos y entretenidos., estimulando su atención para que el nuevo aprendizaje sea asimilado sin ninguna dificultad. Además el maestro observa cada comportamiento para sacar sus conclusiones sobre la conducta de los educandos. La Filosofía reúne todos

los recuerdos con los cuales el estudiante sabrá cómo actuar ante cualquier situación, volviéndose una terapia del lenguaje.

### **Fundamentación pedagógica.**

Las críticas a la enseñanza tradicional son bastantes difundidas, si queremos que nuestra sociedad avance debemos empezar por cambiar las estrategias pedagógicas como lo hizo la Pedagoga italiana María Montessori al utilizar materiales didácticos ya sea para trabajar individual o colectivamente en la narración, cuentos, diálogos, cantos, juegos al aire libre, lúdicas, asegurando así la comunicación, el intercambio de pensamientos, un inter-aprendizaje de la cultura, la ética y la moral. Para conseguir fortalecer los conocimientos significativos de cada estudiante, además de acrecentar esa parte efectiva entre educador y educando.

Cada estrategia o técnica utilizada en el desarrollo escolar del discente, le proporciona un aprendizaje significativo, le permite actuar, pensar, sentir confianza, si se equivoca aprenderá de ese error, para ser responsable de sus actos, tomar conciencia del lugar que tiene en el mundo. Las experiencias enriquecen sus saberes, el lenguaje que es el medio de comunicación, en donde la mente de cada niño es una esponja, ávida de conocer todo lo que le rodea para ser aplicado en su vida diaria. El responsable para guiar este proceso de enseñanza es sin lugar a dudas el maestro.

### **El aprendizaje.**

Es el proceso mediante el cual se adquieren destrezas motoras e intelectuales, en el intervienen el estudiante y el maestro.

(Moran, 2009), **indica:**

**“El aprendizaje es un proceso activo donde juega un papel fundamental la atención, el empeño y esfuerzo de los educandos”. (Pág. 24)-**

En este proceso se obtienen o se transforman habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores, es una de las funciones más importantes que está relacionado con la educación y la formación personal porque los seres humanos se apropian de los contenidos, procedimientos que permiten desarrollar su habilidad mental, la adaptación al medio en que vivimos que va perdurando a través del tiempo, pero si está realmente motivado para que se produzca los cambios y mejorar la calidad de la educación.

El docente es el personaje que direcciona en el aprendizaje sin olvidar enseñar las dimensiones afectivas, cognitivas y sociales, indispensables en el inter- aprendizaje, generando así un clima de trabajo agradable físico como sociológico, logrando el objetivo trazado. El aprender es interminable porque cada día hay más que conocer, existen factores que influyen en el aprendizaje como son la planificación, percepción, atención, memoria, procesamiento de la información y no solo el estudiante es el que aprende sino también el maestro.

### **Tipos de aprendizaje.**

Según estudios realizados esta división se debe a la forma como los individuos adquieren ese aprendizaje y como se desarrolla de acuerdo al medio donde vive se desenvuelven, porque cada persona tiene una capacidad única e individual de aprender, para facilitarlos intervienen los siguientes factores: Estímulos, experiencias, pre-saberes. El camino que se utiliza para llegar al niño o niña puede ser por:

- **Recepción:** Solo escucha y observa, no crea su propio conocimiento.
- **Descubrimiento:** Revela el saber, lo aprende e incorpora.
- **Mecánico-repetitivo:** Es al pie de la letra lo que sabe, muchas veces sin entenderlo.

## **Aprendizaje significativo.**

El ser humano tiene la oportunidad de ilustrarse con lo que encuentra sentido o lógica para construir nuevos conocimientos. Todo aprendizaje unido a la lúdica permitirá ampliar la adquisición de habilidades esenciales como es dialogar, oír, que posteriormente le permitirá escribir y leer, los nuevos saberes se mezclan con los ya adquiridos de acuerdo a las situaciones que vive el educando, el maestro es solo el mediador que motiva a los escolares a que sean participativos en el juego para que interiorice los contenidos aplicados en clase.

Cualquier aprendizaje unido a las estrategias lúdicas estimularán las enseñanzas aprendidas para que con las nuevas puedan crear su propio concepto de acuerdo al contenido estudiado, inclusive puede dar soluciones a los problemas que se les presenten. Si no hay correspondencia entre los saberes ya adquiridos y los que están por asimilar, no estaremos hablando de un aprendizaje significativo.

No olvidar que no todo lo que se aprende puede salir del docente, porque también lo puede adquirir del entorno, pero será primordial y útil para los discentes.

(Palmero, 2011), **dice:**

**“El aprendizaje significativo supone un proceso complejo y progresivo que se desarrolla en el dominio de las interacciones”.** (Pág. 29-30).

Es aquella enseñanza en el que los pedagogos crean un entorno educativo en el que los escolares comprenden lo que estudian, es decir se cumple con la transferencia de saberes para utilizarlos en situaciones de un contenido diferente, por lo que para hacerlo hay que entender que no se debe memorizar porque de este modo se evita el aprendizaje mecanicista, esta es la hazaña que efectúa todo maestro con sus pequeños. Las nuevas informaciones que se enlazan con las existentes le dan otras ideas, conceptos verdaderamente claros que cambian su estado cognoscitivo enriqueciendo su aprendizaje y una perspectiva más amplia del tema.



### **Ideas básicas del aprendizaje significativo.**

Lo más relevante en la adquisición de un aprendizaje significativo es que transforma el hecho de almacenar saberes al ponerlos en práctica, es la mejor forma de conseguir los objetivos pedagógicos, que no se enuncien en términos de contenidos, sino en capacidades con enfoque cognitivo más amplio que los conductuales, estimulando el deseo de educarse y conservar la atención sobre el texto en estudio que es fundamental en el proceso de aprendizaje.

### **Propósitos del docente para un aprendizaje significativo.**

El maestro debe realizar cambios enfocados en su quehacer formativo, averiguando, revelando más estrategias metodológicas para alcanzar en los niños y niñas aprendizajes notables aplicados en situaciones que presenten mayores desafíos para lograr enseñanzas de calidad con estrategias adecuadas a los diferentes grados que se imparte, puesto que esa es la misión del docente para obtener un desarrollo integral y seguro del educando.

(Perez, 2013), **expone:**

**“influye de manera significativa el estilo de trabajo, la conducta y los métodos que utiliza el profesor”. (Pág. 16-20).**

Los métodos y técnicas que se aplican para enseñar un contenido son seleccionados por el educador de acuerdo a los intereses, necesidades y edad.

Para lograr el aprendizaje significativo el maestro debe:

- Determinar la estructura de cada contenido para encontrar lo más relevante, sus cualidades al momento de enseñar.

- Conocer los saberes anteriores que tiene el escolar para poder asimilar el tema en estudio.
- Investigar qué cantidad de conocimientos posee el niño o niña para planificar lo que le va a enseñar, guiándolo a un aprendizaje significativo.
- Enseñar la adecuada aplicación de todo lo aprendido en su vida para que ese saber llegue al educando.
- Se convierte en el mediador de los conocimientos.

El rol principal de los docentes es ser el motivador porque estimula los deseos de aprender para que el educando preste su atención, interés, esfuerzos por mejorar su intelecto de forma voluntaria, se convierta en autodidacta con fines apropiados a la realización de objetivos propuestos.

Establecer estrategias pedagógicas que enlazadas la estructura cognoscitiva de los planes curriculares orienten al niño o niña a emprender, demostrar, crear, percibir un aprendizaje.

### **Condiciones que logran un aprendizaje cognoscitivo.**

- ✓ El material utilizado en una clase debe tener una estructura organizada, los contenidos que imparta el docente tendrán una secuencia lógica y ordenada para dar lugar a la formación de nuevos saberes.
- ✓ Tiene que ver con la manera como el estudiante enlazó los conocimientos previos con los recién adquiridos o de lo contrario olvidará lo aprendido, sino simplemente lo hará de memoria dejando de ser significativo el aprendizaje.
- ✓ El discente debe tener una actitud favorable para aprender, esto dependerá del estímulo que haya recibido de parte de su maestro.

## **Ventajas del aprendizaje significativo.**

(Rivera Muñoz, 2014), **explica:**

**“el proceso de aprendizaje significativo está definida por la serie de actividades significativas que ejecuta, y actitudes realizadas por el aprendiz, las mismas que le proporciona experiencia”. (Pág. 48).**

El ser humano interioriza conocimientos en base a experiencias de acuerdo a sus propios intereses y necesidades, modificando nuestra conducta social. La psicología perceptual piensa que un sujeto aprende mejor aquello que aprecia o está relacionado con su estabilidad, mientras que no asimila lo que considera improcedente o sin importancia.

David Paul Ausbel una personalidad importante del constructivismo preocupado de como aprendían los niños en su época originó lo que hoy se conoce como aprendizaje significativo basada en una reorganización de los nuevos y antiguos conocimientos, cuyas ventajas son las siguientes:

- Provoca una conservación más duradera de la investigación.
- Facilita el conseguir nuevas sapiencias relacionadas con los estudios anteriores en forma significativa.
- La nueva investigación, al relacionarse con la anterior, es consignada en la memoria a largo plazo.
- Es interactiva.
- Es importante solo para el estudiante el conocimiento, por su necesidad de aprender.

## **El aprendizaje significativo en Lengua y Literatura.**

Como es de conocimiento público en la educación se debe romper con lo tradicional para lograr un aprendizaje significativo que permita el desarrollo de destrezas, porque la escuela es una de las responsables en propiciar los medios adecuados, para alcanzar el desarrollo lingüístico de tal manera que el niño o niña pueda comunicarse correctamente con los demás y expresar sus propias ideas con detalles concretos.

Además de enriquecer su vocabulario, tiene el poder de dar una respuesta a las preguntas que le vayan a hacer en algún momento de su vida; podrá también describir con detalles el mundo que le rodea, narrar sus hazañas de una manera coherente. Pero ésta enseñanza no sería posible sin la existencia de estrategias interactivas como las lúdicas para lograr un mejor saber.

(Gòmez, 2013), **manifiesta:**

**“Desde el punto de vista cognitivo, la competencia comunicativa es fundamental para el desarrollo del aprendizaje en las demás áreas”. (Pág. 37).**

El interés de enseñar Lengua radica en el hecho de ser portadora de conocimientos y eje de todos los procesos de relación humana, si se leyera un poco más se tendría un lenguaje fluido, mayor comprensión lectora, con menos faltas ortográficas, se potenciaría la capacidad expresiva de los niños y niñas de la educación básica, serían más críticos, con el propósito de que exista una buena comunicación entre compañeros y maestro, que les admita conseguir un estilo de vida de calidad dentro de la ideología del buen vivir adjudicando como política de estado que va a la vanguardia de los cambios que vive el mundo.

### **Lengua y literatura.**

Se refiere a la lengua escrita con frases poco usuales, tiene muchas frases que la acercan al lenguaje coloquial provocando ciertos efectos expresivos que tienden a

realzar el idioma, de este modo, el receptor se siente cautivado no solo por lo que se dice, sino por la forma poética en que se utilizan las palabras al pronunciarlas constituyéndose en una comunicación completa y perfecta.

Se trata de un conjunto de letras, tanto verbales como escritas, que a través de su significado y su correspondencia acceden a la comunicación humana por lo tanto esto la define como muy importante en la actualidad para poder formar personas con habilidades comunicativas listas para saber cómo acceder a más información.

### **El lenguaje.**

Es el recurso que permite la comunicación gracias a las diferentes funciones, que elabora el cerebro, además están relacionadas con la denominada inteligencia y memoria lingüística. La complejidad del idioma es una de las grandes diferencias que separan al ser humano de los animales al utilizar secuencias sonoras y signos gráficos, mientras que en los animales su comunicación es corporal, las ideas transmitidas mediante trazos o sonidos hace posible que exista el entendimiento entre dos o más personas.

Existen diferentes tipos de lenguaje: Auditivo (palabras habladas), visual (palabras escritas), táctil (braile) y el olfativo (olores).

### **La literatura.**

Son textos escritos, hablados o contados bajo una finalidad estética o expresiva donde el ser humano plasma sus emociones, en él se incluye la poesía, gramática, retórica, basada en el uso de la lengua, definida también como la signatura que estudia las obras literarias.

Agrupar a diversos géneros con características propias de una región o época, dándole su originalidad; su atractivo es la belleza literaria del arte y la palabra, ambos son los elementos principales de la literatura.

La literatura sale de lo más profundo del ser humano para hacer vibrar de emoción a la persona que lo escucha o lee, su instrumento es la lengua, se trabaja mucho con la estética, además desarrolla el gusto por la lectura, la imaginación, la fantasía, su criticidad a lo escrito de saber por qué le gustó o si fue lo contrario, es decir sabe valorar las obras de arte.

### **Importancia del aprendizaje de Lengua y Literatura.**

Se debe priorizar la enseñanza del Lenguaje en todos los niveles educativos para que los educandos sean personas más cultas, informadas y preparadas a través del habla cada persona refleja su personalidad y la de la comunidad a la que pertenece. Existen muchas causas para el empobrecimiento del lenguaje, mencionaremos la indiferencia al estudio del idioma, durante su vida estudiantil muestran muy poco interés en aprender lenguaje y literatura, lo cual, dificultará su aprendizaje, porque no han sido adecuadamente estimulados para usar y valorar esta área como un instrumento de intercambio social y de dicción personal. En su aprendizaje están incluidos la sintaxis, ortografía y los signos de puntuación.

(Albaladejo, 2013), **indica:**

**“El uso del Lenguaje ha hecho posible a lo largo de la historia una reflexión sobre este instrumento necesario para la comunicación entre los seres humanos”. (Pág. 1-21).**

La enseñanza del lenguaje sirve para formar valores cognoscitivos, éticos y estéticos, en relación con el conocimiento la escuela debe ser un lugar donde este proceso se desarrolle y no finalice la información de las destrezas de hablar, escuchar, leer y escribir, sino que prevalezcan el deseo de aprender, despertar la curiosidad, el espíritu crítico, analítico, la responsabilidad, toma de decisiones. El maestro es el encargado de instruir para el desarrollo de la dignidad humana, esto indica que la enseñanza en la

época escolar depende de estrategias, métodos y técnicas, actividades que estimulen el aprendizaje para que no se pierda el interés por saber cada día más.

### **Problemas en el aprendizaje de Lengua y Literatura.**

Al realizarse las investigaciones de campo sobre cuáles pueden ser las posibles dificultades en el aprendizaje de Lengua y Literatura encontramos que existen varios factores entre los principales se destacan la falta de estrategias interactivas como las lúdicas, deterioro auditivo, se distraen con facilidad por no estar en un ambiente propicio para la enseñanza-aprendizaje, su alimentación, no logran coordinar para trabajar en equipo, abstracción.

Si se desea mejorar estos inconvenientes que demuestran los educandos se necesita analizar las estrategias que tengan que ver con la práctica en donde los niños y niñas estén en un medio que les brinda confianza, cargado de sorpresas, donde su imaginación esté activa, para tener como fin unas óptimas calificaciones porque estarán mezclando la teoría con la práctica lográndose un aprendizaje significativo, siempre y cuando estén motivados al inter – aprendizaje.

(Pulido, 2014), **expone:**

**“el sentido de atender acciones innovadoras, obedece no solo a hacer cosas nuevas, sino de plantearlas de manera diferente y diversa, con la intención de mantener motivados a los estudiantes para favorecer su aprendizaje”.** (Pág. 2).

Es imprescindible proyectar un quehacer educativo que ofrezca a los discentes la posibilidad real de utilizar lo que experimenta en su cotidianidad para evitar su fracaso escolar y superar su rendimiento académico, para esto se requiere de una verdadera motivación con estrategias donde todos aprendan al mismo tiempo que se divierten, con la satisfacción de obtener ese saber cultural superando las dificultades que el aprendizaje implica. Tener bien claro que tanto el maestro como el estudiante desean

un aprendizaje más efectivo, sin olvidar los diferentes comportamientos para lograr un buen vivir.

**Las complicaciones en la lecto-escritura son:**

- Dificultad en la comprensión lectora.
- El factor afectivo de la infancia influye en el desarrollo del lenguaje.
- Confusión de la simetría en letras como b por d.
- Confusión de letras por su sonido parecido como g por j.
- No hay una estimulación adecuada.
- Problemas al ordenar las ideas.
- Dificultad al separar las palabras.
- Poca fluidez al momento de leer, mal modulada y sin ritmo.

**Principales causas que limitan la participación de los estudiantes en el aula de clases:**

**Problemas familiares:** Los padres no le prestan atención a sus hijos al momento de realizar tareas por prestar más tiempo al trabajo o redes sociales y ellos no cumplen a cabalidad con el desarrollo de las mismas.

**Razones económicas:** En muchos hogares solo el padre aporta económicamente y el número de hijos no le permite brindarles una buena alimentación o no puede acceder a un empleo estable por no haber terminado el bachillerato que hoy en día exigen en cualquier puesto de trabajo. También puede darse el caso de que solo existe una figura



paterna o materna que está al frente del hogar, estas podrían ser unas de las razones que provocan malestar en el aprendizaje de los niños/as.

**No duermen lo reglamentario:** Es otra de las causas que se observa en los estudiantes en las horas de clase como no descansan las 10 horas reglamentarias llegan con pocos ánimos de trabajar a la escuela. No logran concentrarse, están bostezando, tienen pereza o en su defecto tienden a dormirse, la causa de esto es por estar frente a la televisión hasta altas horas de la noche y los adultos lo permiten sin percatarse del problema que esto conlleva.

**Mala alimentación:** En muchos hogares se da el caso que los alimentos que ingieren no contienen las vitaminas o proteínas necesarias que requiere un educando, las loncheras tienen como se dice usualmente “comida chatarra”, es por esto que la energía que necesitan no es suficiente, están propensos a enfermedades como la anemia y por último se suelen quedar dormidos en clases dando como resultado un rendimiento bajo.

### **Estrategias lúdicas en el aprendizaje de Lengua y Literatura.**

(Calvo-Hernandez, 2012), **nos dice:**

**“Enseñar es una actuación viva y compleja, abierta a múltiples riesgos”. (Pág. 10).**

Enseñar es ayudar a entender, esta es una gran responsabilidad que tiene el docente para desarrollar potencialidades. Es importante indicar cuáles son esos recursos que establecen el vínculo entre conocimiento y el aprendizaje para la enseñanza de área de Lengua y Literatura, que es el canal para obtener una excelente comunicación con los demás.

Las actividades de carácter lúdico propician la convivencia entre el educador y los escolares, así como la imaginación, la creatividad para crear soluciones, expresándose

en un ambiente de libertad y de gozo. Mediante estas estrategias se fomentan las destrezas cognitivas, motoras y afectivas. Disfrutar del aprendizaje significativo son acciones educativas diversas que favorecen eficientemente la construcción de conocimientos en los estudiantes, para mejorar la calidad educativa necesaria.

Vivir en una sociedad que cada día se transforma culturalmente para interactuar, conocer, valorar y criticar las distintas realidades de vida, descubriendo la importancia que tiene la función comunicativa que empieza desde que nace y cuando llega a la escuela todos esos aprendizajes obtenidos se reformaran y aumentarán con la ayuda del docente. Con esto se estará cumpliendo con el Plan Decenal de Educación que tiene como meta que el profesor se encuentre capacitado para lograr ser un apoyo en la educación de los niños y niñas de nuestro País.

### **Fundamentación didáctica.**

El maestro debe recordar que el juego es una de las actividades que más atrae a los niños y niñas por lo tanto debe incluirlo en las clases, esto será un excelente estímulo para el aprendizaje que se verá reflejada en las actividades que desarrollen los educandos como producto de sus necesidades.

Gracias a la manipulación o interacción en el juego los estudiantes dan rienda suelta a su imaginación porque pone en práctica situaciones comunicativas estudiadas de forma teórica y es que el hecho de comunicarse se vuelve una obligación en estas actividades. Si se reflexiona, el léxico no es un adorno cultural, sino que desempeña un papel importante en la realidad del ser humano.

(Fernandez, 2013), **comenta:**

**“La palabra es la esencia de nuestra inteligencia y que sin su cultivo es difícil que podamos mejorar ninguna otra capacidad” (Pág. 10).**

El niño o niña es capaz de expresarse correctamente, puede enriquecer su vocabulario, si se logra estimularlo, para que este aprendizaje sea significativo en su vida, uniendo lo aprendido con lo nuevo, supliendo así sus necesidades lingüísticas mediante actividades recreativas como el crucigrama, sopa de letras, adivinanzas, trabalenguas, etc.

### **El juego.**

Son actividades utilizadas para la diversión y distracción de quienes en ellos intervienen, también pueden ser empleados en el ámbito educativo. Los juegos existen desde hace 3000 años a. C., desde entonces están presentes para ir pasando de generación en generación y es que a través de estas actividades es que el ser humano se ha ido relacionando dentro de la familia como en la sociedad, al respecto de este tema Piaget indica que son actividades en donde el niño o niña se siente en libertad de expresarse, para Bruner en cambio es un medio donde aparecen las formas gramaticales. La educación escolar actual lo que pretende es que al final del año lectivo, el estudiante termine con un perfil creativo.

(Sutton-Smith, 2009), **indica:**

**“Todos jugamos alguna vez y sabemos lo que se siente al jugar”, (pág. 37).**

Los juegos están presentes en todas las partes evolutivas de nuestras vidas, estas actividades son útiles para el educando porque se convierte, en una herramienta que admite el desarrollo intelectual, motriz, afectivo, donde afloran cualidades escondidas, forja su personalidad, se sienta incentivado al momento de aprender, porque pueden manipular, componer y resolver. Su aplicación varía de acuerdo a la edad.

- De 3 a 6 años los juegos deben ser motrices y sensoriales.
- Entre 7 y 12, integradores e imaginativos.

- En los adolescentes será, competitivos y científicos.

### **La importancia del juego.**

Su utilidad aprueba que sea recomendable que el estudiante juegue cuando sienta el deseo de hacerlo, para poder expresar sus sentimientos, fantasías, aspiraciones y disfrute del momento porque más que un simple entretenimiento, el niño o niña a través de él puede crecer en diversas áreas, es decir tiene una intencionalidad pedagógica que permite un aprendizaje sumamente motivador para los escolares como dice Albert Einstein los juegos son la forma más elevada de la investigación por eso es necesario que el docente incluya el juego en sus planes de clases de todas las áreas especialmente Lengua y Literatura para crear un ambiente acogedor encaminado a lograr un aprendizaje significativo como lo demanda el Plan Decenal de educación 2006-2009, aprobado en noviembre del 2006.

(GUACHICHULCA ORTEGA, 2011-2012), **manifiesta:**

**“Jugar enriquece la comprensión y expresión del lenguaje como así también la capacidad de interactuar y relacionarse socialmente con los objetos y las personas que le rodean”, (pág. 8).**

El juego favorece en la formación de nuevos conocimientos por tener un enfoque participativo entre profesor y educando, aumenta la unión del grupo en el aula, llamando su atención para superar las diferencias de aprendizaje hacia los mismos contenidos, preparándolo para resolver conflictos que deberá afrontar a lo largo de su vida porque desarrolla integralmente la personalidad del estudiante, especialmente su capacidad creadora. Mientras juega, el niño o niña se concentra mejor y recuerda más, aprende a recapacitar de acuerdo a los juegos y a manejarlos en un plano mental, introduciéndolo al mundo de las ideas.

El juego favorece al lenguaje porque el educando debe comunicarse con los demás obligadamente, expresar claramente sus deseos, esa necesidad lo estimula para que tenga un lenguaje coherente, asimilando sin darse cuenta los conocimientos fundamentales, al mismo tiempo que crece su deseos de ilustrarse y de conocer cada día más.

### **Beneficios del juego.**

- Satisface las necesidades de las actividades físicas.
- Los estimula para poder expresarse.
- Favorece la imaginación y producción de ideas.
- Es un medio para descargar sentimientos positivos o negativos.
- A través del juego se preparan para ser adultos.
- Aprende a ser social con los demás.
- Por medio del juego se conocen comportamientos.
- Conoce normas.

### **La psicomotricidad y el juego.**

Los juegos desarrollan la psicomotricidad como moverse, correr, saltar, los estudiantes van conociendo su cuerpo, el medio en que viven, lo capaces que pueden ser al realizar las actividades encomendadas por sus maestros, la agilidad para moverse, la fuerza en sus movimientos, su resistencia ,lo importante que es cada una de las partes de su cuerpo.

Los juegos que son de movimiento pueden ser empleados en el inter-aprendizaje porque favorece el equilibrio, coordinación de espacio y tiempo.

### **La lúdica.**

Procede del latín ludus, relativo al juego, tiene muchos factores que se deben considerar, no es una ciencia, ni una nueva versión de disciplina, tampoco sirve para rellenar sin sentido una hora clase, es una forma de relacionarnos con los demás, de disfrutar, opinar, expresarse y producir emociones encaminadas a reír, gritar o llorar. Es de suma importancia que los maestros incorporen en sus planificaciones diarias las estrategias lúdicas para el mejoramiento del proceso educativo, ayuda al avance de la motricidad fina y gruesa gracias al empleo de materiales, especialmente en el área de Lengua y Literatura.

La palabra lúdica es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego ya sea solo o acompañado, es una actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones y de reglas impuestas por la cultura, los mismos que desean facilitar un aprendizaje significativo en los discentes de segundo a séptimo, creando una atmósfera afectiva entre educadores y educandos para dejar en el pasado ese adagio que dice “la letra con sangre entra”.

Por medio de estas estrategias se accede a la formación de destrezas cognitivas, afectivas y motoras, pero muchos se han tardado en reconocer a las lúdicas como un detonador del aprendizaje por creer que jugar equivale a perder el tiempo y que no tiene ningún provecho.

(Pulido, 2014), **expresa:**

**“Las estrategias lúdicas aportaran a la resolución de problemas y desarrollo cognitivo, considerando que aprender es el objetivo de las acciones planteadas por el docente en el aula”. (pág. 4).**

Las dificultades que se presentan en el proceso de aprendizaje son varias pero para poder enfrentarlas es necesario sentir el deseo de hacerlo, tener la disposición, en este panorama interviene el docente con sus metodologías interactivas como las estrategias lúdicas que sale de los procesos tradicionales, envolviendo al discente en un ambiente más agradable y participativo, es necesario indicar que su uso debe ser planificado o de lo contrario no será productivo.

Gráfico 1.1 Juegos lúdicos.



Fuente: Escuela “Leonardo W. Berry”

### **Características.**

La idea de aplicar las lúdicas no es nueva, se conoce que fue utilizada en otros países, además en el Renacimiento eran muy importantes estas actividades. El uso de las estrategias lúdicas en la formación de los futuros profesionales se aplicó al principio en la organización de la economía. El juego actúa como un agente motivador que debe ser aplicado para fines educativos en todas las instituciones para lograr un aprendizaje creativo y significativo.

- ✓ Despierta el interés por las materias.
  
- ✓ Incentiva la toma de decisiones.

- ✓ Provoca la colaboración en los discentes en el cumplimiento de las tareas.
- ✓ Permite la aplicación de los saberes teóricos en la práctica.
- ✓ Fortalece y comprueba los contenidos de las asignaturas.
- ✓ Sus actividades pedagógicas son dinámicas.
- ✓ Motiva a los pequeños en los procesos sociales dinámicos.
- ✓ Libera las potencialidades creativas de los niños y niñas.

### **Importancia de las estrategias lúdicas.**

Estas estrategias lúdicas tienen como protagonista principal a los niños y niñas, deben ser preparadas con anticipación para que propicie un ambiente estimulante y positivo para el desarrollo educativo, atrae la atención de los pequeños, los integra, evalúa sus saberes detectando las dificultades para después hacer los respectivos ajustes, es fácil la comprensión de un contenido cuando el estudiante está en contacto con el mundo que lo rodea de una manera atractiva y divertida, su profesor deja de ser el principal protagonista de ese aprendizaje al hacer que el educando sea quien lo desempeñe.

(RODRÍGUEZ ASANZA, 2014), **comenta:**

**“Existe un alto grado de porcentaje de confusión entre lo lúdico con el juego”.**

Las estrategias lúdicas son un instrumento pedagógico que va acorde con la formación integral del ser humano donde no interesa el nivel social o cultural y el docente puede tener con ello una idea de los avances reales de sus pequeños, porque actúan como instrumentos de evaluación y sus propósitos, deben explicarse de manera sencilla antes de cualquier actividad en clase. Al aplicar las lúdicas se estará implementando



estándares de calidad con miras al Buen vivir, garantizando los fines de la educación que consiste en estimular la responsabilidad, solidaridad y la cooperación social.

Estas actividades son medios de comunicación donde los estudiantes ponen en práctica las habilidades comunicativas de manera natural mucho mejor que en una conversación, esto es posible porque las estrategias lúdicas crean un ambiente ameno, donde los niños y niñas se pueden expresar libremente, es ahí donde el maestro logra detectar las dificultades en el área de Lengua y Literatura e indicarle lo que está bien y lo que puede mejorar.

### **A quienes favorece.**

Muy a pesar que se pensaba que los juegos solo era para los pequeños, la lúdica demuestra lo contrario no hay límite de edad al ser utilizada como estrategia pedagógica. Dinamiza la clase y atrae la atención del educando en el aprendizaje de nuevos contenidos, es decir que puede ser usado en todo los niveles educativos, claro que esta que debe adecuar estas actividades de acuerdo al grupo con el que va a trabajar para alcanzar el grado de motivación deseado.

Gráfico 1.2. La lúdica en adultos.



Fuente: “Leonardo W. Berry”

### **Objetivo de las estrategias lúdicas.**

- Instruir a los estudiantes en la toma de decisiones frente a las problemáticas que puedan surgir en la vida diaria.

- Certificar la posibilidad de obtener una experiencia práctica grupal y un análisis de sus comportamientos.
- Favorecer la asimilación de los contenidos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo de un aprendizaje creativo.
- Motiva a buscar soluciones a los problemas.

### **Fases de las estrategias lúdicas.**

**a.-** Introducción: Son los pasos para iniciar el juego, se da a conocer su acuerdo, normas y tipo actividad lúdica.

**b.-** Desarrollo: Se observa la actuación de los educandos de acuerdo a las reglas del juego.

**c.-** Culminación: La meta es alcanzada por uno de los grupos que cumple con las reglas del juego, demuestra dominio de los contenidos y desarrollo de las habilidades.

Los educadores se dedican a la tarea de crear estrategias didácticas que estimulen el aprendizaje significativo y las habilidades cognoscitivas de los contenidos de las diferentes asignaturas, creando contextos que permitan motivar la paciencia, autonomía en los niños y niñas, creándoles hábitos en el análisis de problemáticas, como trabajar en equipo, al momento de buscar soluciones, así es como se consolida el conocimiento adquirido.

### **Beneficios de las estrategias lúdicas.**

- ✓ Garantizan en el educando elaboración de decisiones.
- ✓ Interés y motivación por la asignatura.

- ✓ Se puede comprobar el nivel de conocimiento adquiridos para poder corregir los pequeños errores.
- ✓ Reconoce la solución de los problemas y el autocontrol de los estudiantes.
  
- ✓ Despliega habilidades y capacidades.
- ✓ Ayuda a la adquisición, profundización e intercambiar saberes al combinar la práctica con lo teórico dinámicamente.
  
- ✓ Logra desarrollar hábitos de convivencia para que las clases sean interesantes.
  
- ✓ Los discentes se preparan de manera independiente y el profesor puede analizarlos para ver el grado de aprendizaje adquirido por ellos.

(Parada Torres, 2011), **expone:**

**“Lúdico, este término se enlaza con una sola palabra, emoción, pues es una de las dimensiones que hace parte del desarrollo de los seres humanos y hace referencia a la necesidad de comunicarse.” (pág. 28).**

Las estrategias lúdicas permiten que el niño o niña estén contentos, felices al experimentar estas actividades por lo que no pueden ser aplicadas sin una previa planificación donde todos participen de este recurso que permite construir el conocimiento al mismo tiempo que se recrea transformando su realidad, es por todo esto que las lúdicas tienen un valor didáctico psicológico, si fuera utilizada solo por recreación no tendrían el mismo resultado que queremos obtener.

### **Poder socializante.**

Gracias a estas estrategias el educando logra salir de sí mismo, aprende a respetar las reglas que permiten la convivencia pacífica, comparte al socializar y cuida de su entorno.

En lo que respecta hoy por hoy la tecnología va formando parte de los cambios educativos en donde el estudiante tiene acceso a nuevas experiencias lúdicas como el ordenador o videos didácticos con un gran objetivo para elevar su desarrollo cognoscitivo, dependiendo del uso que le dé a estos.

### **Tipos de estrategias lúdicas.**

Las estrategias lúdicas pueden ser variadas su objetivo es que el niño o niña encuentre la oportunidad de expresarse, controlar sus emociones, reconocer sus propias habilidades, guiados por sus maestros. Las lúdicas de acuerdo a las actividades a desarrollarse pueden ser físicas, creativas, ejercicios mentales, destrezas, equilibrio. La selección de las actividades a utilizar tiene que ver mucho con sus objetivos, el contenido de la enseñanza, la forma en que organice el proceso pedagógico.

Para que sea exitoso el aprendizaje que se desea infundir y basándose en experiencias docentes los juegos exigen una preparación amplia que garantice el inter-aprendizaje por parte de los estudiantes por lo que es recomendable motivar a los ganadores con un premio e indirectamente los estarán estimulando para las próximas actividades lúdicas que se apliquen en el aula o fuera de ella entre las principales se encuentran:

### **De expresión corporal y movimiento.**

Estos juegos tienen que ver con el cuerpo al experimentar todo tipo de expresiones corporales para ganar confianza al desplazarse en el espacio, sintiéndose capaz de dirigir sus movimientos, sean estos gruesos que es donde actúa todo el además están los movimientos sensoriales donde se trabaja con textura, olores, sonidos, sabores o imágenes, aquí interviene la espontaneidad, pero muchos educandos a través del juego reconocen sus limitaciones y las de otros, lo cual permite experimentar vivencias reales que sean significativas en el plano educativo.

Gráfico 1.3. Niños saltando la cuerda.



Fuente: es.123rf.com

### **De expresión plástica y narrativa.**

Es un juego que actúa como terapia para los niños/as que tienen la oportunidad de constatar y reestructurar los acontecimientos suscitados en su vida personal, especialmente si han sido dolorosas, alimentando su autoestima a través de esta experiencia, es decir empieza a formar su conducta utilizando el dibujo, pinturas, medios plásticos, narraciones. Plasmando a través de estos su imaginación lo cual confiere un trabajo mental, que demanda tiempo, que además los ayudarán a expresarse mejor, construir nuevos significados, nuevas ideas, a ser sociable adaptándose al medio en que viven gracias a estas actividades se contribuye con el desarrollo y orientación en valores.

Gráfico 1.4. Actividades lúdicas para niños



Fuente: Escuela "Leonardo W. Berry".

### **Expresión sensorial.**

Los sentidos juegan un papel muy importante porque le permite a los discentes entrar en contacto con su entorno e interactuar dando sentido a la información percibida,

dándose cuenta de lo que ocurre, es decir, desarrolla sus habilidades sensoriales conforme el organismo le indica que debe utilizar ya sea el olfato, la audición, el tacto, el gusto o la visión. Estas actividades hacen que los escolares puedan diferenciar usando sus sentidos, investigar, manipular diversos materiales empleados como son la arena, agua, arcilla, pintura, sabores, olores, sonidos con los cuales puede explorar incrementando su confianza y conocer el mundo que le rodea, gracias a la percepción.

Gráfico 1.5. Actividades lúdicas



Fuente: Escuela “Leonardo W. Berry”

### **Expresión afectiva.**

Son juegos donde se demuestra la expresión afectiva porque entra en contacto con otros seres humanos, sirve como terapia para los educandos que han sufrido pérdidas o carecen de afecto, apego y comunicación. El rol del docente es fundamental para lograr que los escolares superen sus dificultades que impiden llenar las expectativas planteadas para su desarrollo intelectual, psicomotriz, además de tener la posibilidad de sentir y expresar su afecto con libertad.

Todos los seres humanos necesitan sentir afecto, es imprescindible en las relaciones humanas para evitar los conflictos, este sentimiento es un símbolo de la susceptibilidad humana que nace en la familia. Todas las emociones que de ella se desprenden están ligadas a la mente, son un proceso interactivo que involucra a dos o más individuos, que están relacionados entre sí, esto es lo que incentiva los juegos, el afecto hacia los demás.

Gráfico 1.6. El cuidado de nuestras mascotas.



Fuente: mundo perros.es

### **Descarga y expresión emocional.**

A través de estas estrategias lúdicas se ayuda al estudiante a expulsar sus emociones de enfado o ira provocadas por inseguridad, temor dentro de un ambiente seguro evitando enfrentamientos con otros niños se utilizan materiales como el barro, la espuma, la plastilina, la bolsa de boxear.

Estos juegos sirven para incrementar el desarrollo de un nivel óptimo de confianza, como terapia para controlar sus emociones y entenderlas con un pensamiento claro y positivo sin necesidad de enfrentarse con alguien, sino que descarguen esas emociones en el mismo juego, de esta manera lograr cambios productivos en su personalidad.

Gráfico 1.7. El Proyecto Esperanza



Fuente: Theesperanzaproject.org

### **Expresión creativa.**

Son una gama de actividades donde los discentes pueden explorar otras posibilidades de crear nuevas ideas, prácticas que resultarán beneficiosas, por que promueven una

sensación de seguridad en ellos, para introducirse en espacios desconocidos con fines educativos, demostrando que son capaces de construir jugando.

El educador es quien los orienta para que la iniciativa de enfrentarse y resolver las incógnitas, sea productiva con la finalidad de encontrar respuestas que los hagan sentirse seguros de lo que están desarrollando. Estos juegos están encaminados a aflorar el espíritu creativo en un ambiente propicio con los escolares que están ávidos de nuevas experiencias, incrementando la innovación en los estudiantes en todo contexto.

Gráfico 1.8. La creatividad.



Fuente: Escuela Leonardo W. Berry

### **Simbólico.**

En esta actividad cualquier objeto puede ser un elemento fundamental con el que los escolares pueden jugar dándole el uso que deseen de acuerdo a lo que se propongan hacer, reproduciendo una realidad donde son su propio director y actor al organizar tanto las acciones como los diálogos, creando situaciones con personajes que expresan lo que sienten.

La intención de estos juegos es crear seguridad al expresar sus sentimientos, los materiales empleados son títeres, máscaras, casa de muñecas, cajón de arena, agua, arcilla, que lo impulsarán a socializar con los demás.



Gráfico 1.9. Presentación de títeres.



Fuente: Escuela “Leonardo W. Berry”.

### **De construcción.**

Son las actividades que más divierten porque entretienen a los estudiantes, captando su atención por los elementos que va a emplear, por lo general son los legos de varias formas y colores. Por medio de estas acciones los discentes adquieren nociones básicas que le ayudaran a entender el mundo que les rodea, aprenden a ser organizados, distinguir colores, las formas de los objetos, el tamaño que tienen, es beneficioso para el desarrollo motriz y cognoscitivo, que además le servirá en el futuro para construir sus propios proyectos, fomentando su creatividad al jugar.

### **La motivación dentro del juego.**

El juego aleja la rutina, en él se emplean normas, una estructura organizada para crear orden, se la puede considerar como una acción fundamental en la niñez que se prolonga hasta la vida adulta porque el ser humano es inducido a descubrir, experimentar captando su atención para animarlo a que estudien, es por esto que el juego va de la mano con la motivación porque ambos son partícipes del aprendizaje interactivo, instrumentos que explican las acciones que el educador va a analizar.

### **Como factor de desarrollo.**

Las lúdicas son actividades que los discentes pueden practicar libremente, actuar en un medio que le provoca seguridad, que a pesar que tienen reglas se convierte en un proceso de comunicación social a través del cual expresa sus ideas para reformar sus

experiencias cognitivas que como dice Piaget es el mundo de la verdadera inteligencia humana que le da un verdadero sentido personal, que pueden ser explorados a través del juego sin ningún costo económico, algunas requieren de la presencia de determinados artículos, espacio, tiempo en otras actividades no.

Estas estrategias son un cofre de emociones positivas que el estudiante aprende para desarrollar tanto su personalidad como sus conocimientos.

### **La lúdica como estrategia didáctica.**

El compromiso de toda institución educativa es la formación de educandos creativos, motivados, interesados en el proceso cognoscitivo, para esto se requiere incluir estrategias didácticas donde estén mezcladas las partes afectivas, intelectuales y emociones de los estudiantes, claro está dirigidas por el maestro para propiciar el aprendizaje significativo. El elemento principal para lograrlo son las lúdicas cuyo propósito será enriquecer la enseñanza, estas estrategias pedagógicas son aprovechadas en la actualidad para incentivar la participación de los niños o niñas para obtener resultados positivos en la educación.

Una gran ventaja de los juegos es que motiva al discente a que construya sus propios conocimientos basados en las experiencias vividas por él, formando además confianza en sí mismo, su potencial para solucionar problemas, necesarios para el futuro de aquello que se aprende. Estas estrategias mejoran las posibilidades de aprendizaje al estimular la imaginación y sus estructuras psicológicas tanto emocionales como afectivas, es importante no confundir el hecho de simplemente jugar con las actividades lúdicas.

### **La lúdica en el aprendizaje de conocimientos.**

Gran parte de las actividades recreativas ayudan al desenvolvimiento libre y espontáneo, puesto que a través de él se explora, experimenta, se relaciona con su

entorno, la importancia de la lúdica es que los discentes pueden resolver las dificultades, tomar decisiones todo esto influye en la formación de su personalidad dejando en claro que se puede aprender jugando.

Cada uno de los integrantes esta consiente de que para ganar debe hacerlo en equipo, con la colaboración y apoyo de todos porque solo así se logrará el éxito deseado, pero sin olvidar que también existe el fracaso y estas situaciones lo preparan para los que el algún momento deberá enfrentar como profesional.

Las lúdicas son estrategias pedagógicas en donde se aprende a comunicar, expresar sus ideas, fomenta el liderazgo, permite interiorizar contenidos, desarrollar sus capacidades como la memoria, se vuelven creativos, autónomos, tiene una imaginación activa, el nivel de aprendizaje sube, dándole la confianza de proponerse metas que llegará a cumplir si se lo propone al mismo tiempo que se divierte obteniendo una experiencia amena.

### **Las lúdicas en el aprendizaje de los niños y niñas.**

Es el medio básico para impulsar el aprendizaje significativo, reforzando en los escolares su autonomía, sus actividades son libres, creativas, espontáneas, agradables, muy a pesar de esto el verdadero interés de su aplicación es prepararlos para la vida, que se conozcan así mismo, lo capaces que pueden ser de descubrir nuevos saberes.

Las lúdicas tienen un papel estimulador del aprendizaje en donde los pequeños exploran, experimentan, descubren su entorno adquiere las nociones de espacio, desarrolla destrezas motrices, dan rienda suelta a su imaginación, la curiosidad forma parte de estos eventos que los incentivan a descubrir lo desconocido. A medida que ellos crecen las actividades lúdicas cambian por ejemplo hasta el año y medio son juegos simbólicos, a los dos años empiezan a utilizar su imaginación a los objetos le dan otro uso como una escoba convertirla en caballo, a los tres años mejorar su expresión oral que se enriquece observando y explorando el mundo que le rodea al

jugar al aire libre, sus movimientos tratan de ser más coordinados, esto le ayudará en el desarrollo de la motricidad gruesa.

A los cuatro años son bastante diestro con sus manos, ya juegan con la pelota, se atreven a medir su fuerza al realizar pequeños ejercicios, va dejando de divertirse solo al entrar en contacto con amigos, cuando tiene cinco años su desarrollo y crecimiento ha alcanzado un nivel de habilidades motoras como son saltar, subir escaleras, andar en bicicleta, correr. Cada actividad va acorde a la edad que tienen los niños/as.

(Franco, 2010), **manifiesta:**

**“La creatividad lúdica en edad escolar es necesaria y su estímulo favorece las condiciones de calidad de vida, mejora su nivel educativo”. (pág. 27)**

Al ingresar a la escuela se desligan del vínculo familiar, logrando una paulatina madurez, tiende a ser impulsivo, todavía no sabe definir entre lo bueno y lo malo mueve sus manos al mismo tiempo que piensa la acción que va a efectuar, quiere ser el centro de atención, en conclusión todas las etapas evolutivas que tienen los educandos están cargadas de experiencias que van reestructurando ese aprendizaje a medida que van creciendo porque cada día se aprende algo nuevo, nunca dejamos de aprender.

### **Fundamentación legal.**

Los fundamentos legales aplicados en la presente tesis están enmarcados en: Los derechos del Buen Vivir de la Constitución de la República del Ecuador 2008, Ley Orgánica de Educación Intercultural, y en el código de la Niñez y Adolescencia.

Según los derechos del Buen Vivir de la Constitución de la República del Ecuador en el artículo 27 de la sección quinta dedicada a la educación afirma que la enseñanza está centrada en la formación del individuo, bajo el respeto de sus derechos humanos, con el entorno que le rodea, es interactiva, intercultural, bajo un régimen democrático, es decir todos tienen la oportunidad de educarse con calidad y calidez sin importar su

estado físico, género, permitiendo que exista la solidaridad, justicia y la paz, donde la motivación sea para desarrollar su espíritu crítico, el amor al arte, al deporte.

Crear competencias entre los estudiantes para que sean capaces de buscar soluciones a los diferentes problemas que se les puede presentar en su vida diaria, estimulando su creatividad, ampliando su intelecto, sin olvidar sus derechos y obligaciones dentro de la sociedad a la que pertenece, todo esto promoverá a que nuestro país siga progresando en la educación para un Buen Vivir que está enmarcado en el respeto y en la comunicación.

Con la Ley Orgánica de Educación Intercultural enmarcada en los principios generales capítulo único del ámbito, principios y fines, artículo 2, principios b, i, q, u, v, z, donde se define que debido a la educación que tienen los niños y niñas podemos colocar bases para el progreso de nuestro país fundamentado en valores como el respeto, la solidaridad, la responsabilidad, la democracia, una nación donde exista la igualdad de condiciones sin importar su etnia, estrato económico, creencias, donde la justicia siempre prevalezca.

El estímulo al esfuerzo que realizan tanto los discentes como los docentes en el proceso del inter-aprendizaje es considerado un derecho que debe ser apoyado para mejorar la calidad educativa porque sus proyectos representan la creatividad, una gama de conocimientos que innovaran el ámbito educativo y científico, en estas actividades pueden participar todas las personas que deseen hacerlo garantizándose así la igualdad en nuestras comunidades o grupos sociales, proponiendo una cultura incluyente que evita la discriminación.

Este país soberano tiene como reglamento sin importar la cultura de cada región que lo conforma o si pertenece a otra nación, el respeto, la valoración a la interculturalidad y plurinacionalidad, apegándose a los derechos humanos para estar unidos bajo un

mismo cielo azul. En el proceso de la educación el actor principal es el educando sujeto a cambios pedagógicos para tener una enseñanza de calidad y calidez.

A través del código de la niñez y adolescencia del libro primero los niños, niñas y adolescentes como sujetos de derechos, capítulo III que describe los derechos relacionados con el desarrollo se extrajo el artículo 37, 38 y 48 que se refiere al derecho de estudiar del que gozan los estudiante con materiales pedagógicos apropiados para su aprendizaje, en un ambiente en que participen pequeños desde 0 a cinco años, con proyectos adecuados a la necesidad del discente, con programas educativos que se imparten en la básica y en la media permiten que los conocimientos adquiridos desarrollen su personalidad, capacidad mental., creativa, crítica y autónoma al máximo en un medio lúdico, donde también se sienta el afecto. Sin olvidar sus derechos a la recreación, al deporte y demás actividades que están acordes a su edad, gracias a estos fundamentos se entiende que las estrategias lúdicas permiten adquirir un aprendizaje óptimo con desarrollo armónico, cognoscitivo e integral de los niños y niñas de cualquier institución educativa.

### **1.5.2.- Marco Conceptual.**

**Aprendizaje.-** Proceso con el que se estimula al educando para desarrollar su personalidad, su creatividad, expresar sus ideas, la responsabilidad, la curiosidad de conocer más, es decir es el conglomerado de conocimientos que va adquiriendo con el paso del tiempo y esas enseñanzas pueden ser aplicadas en el medio en el que se desarrolla.

**Aprendizaje significativo.-** La nueva información se une a la anterior para reformar los saberes, es decir está constantemente cambiando su teoría, siendo esto favorable para el niño o niña que está predispuesto a aprender satisfaciendo sus curiosidades,

dando respuestas a las diferentes interrogantes que se les formulen, satisfaciendo así sus necesidades.

**Calidad de educación.-** Se optimiza el proceso de enseñanza-aprendizaje continuamente reestructurando la información recibida en el medio en que se desenvuelve, que muchas veces se puede ver afectado por razones económicas o por problemas familiares.

**Motivación.-** Definida como el estímulo que se ejerce en un ser humano que busca satisfacer una necesidad. Con la motivación los estudiantes amplían su creatividad, son espontáneos, son capaces de cumplir con metas propuestas, de enfrentarse a las dificultades que se les presenten en su entorno.

**Educación.-** Todo ser humano forma parte de este proceso que consiste en adquirir capacidades, destrezas motoras, cognoscitivas, afectivas ya sea en la escuela, en casa o en el medio que lo rodea y van pasando de generación en generación. Los recursos utilizados complementan la educación.

**Enseñanza.-** Son instrucciones que contienen conocimientos dados por la persona que enseña, en este proceso intervienen el profesor, el educando y lo que se está estudiando, los medios utilizados son diversos. El entorno también influye en la transmisión de saberes.

**Creatividad.-** Son las nuevas ideas generadas por el cerebro para crear, es decir encontrar soluciones diversas a las problemáticas, estas soluciones quizás no hayan sido utilizadas, esa invención es empleada para transformar la realidad gracias a su capacidad intelectual.

**Desarrollo.-** Crecimiento cognoscitivo del ser humano que se adquiere mediante actividades de aprendizaje, estos cambios provocan la madurez intelectual, social, cultural que favorece al perfeccionar la calidad educativa en los discentes que constantemente están desarrollándose.

**Estrategias didácticas.-** Conjunto de decisiones, actividades o recursos utilizados en los planes de estudio por el maestro para lograr metas propuestas que tengan que ver con la enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas. Estas acciones pedagógicas son de carácter reflexivo y creativo, puestos en marcha para obtener objetivos educativos planteados.

**Experiencia.-** Producto de las vivencias de un individuo sobre lo que le ha pasado en su vida, son acontecimientos que han marcado su destino al recibir esa información, pueden ser también actividades que de tanto practicar el educando se vuelve un experto.

**Habilidades.-** Son acciones que la persona tiene como destreza para obtener un fin, definido también como competencias. Las habilidades son características que cada ser humano posee para efectuar una determinada tarea sea este entorno la escuela o el lugar de trabajo e incluso su hogar.

**Comunicación.-** Es el intercambio de ideas, experiencias, informaciones dentro un grupo de personas que las desean compartir con los demás, la manera de cómo se pueden comunicar es a través del habla, el escrito o gestos simbólicos. Hoy en día el desarrollo de la sociedad depende de la comunicación, enterarnos de los que acontece alrededor es otro de los objetivos de la comunicación. Los elementos que intervienen en la comunicación son emisor que es quien envía el mensaje, receptor, el que lo recibe, el mensaje la información transmitida y el canal utilizado en este proceso.



**Destrezas.-** Habilidad para desarrollar una actividad correctamente aunque al principio haya sido dificultoso, después de varias sesiones logrará hacerlo, si es que es constante en la práctica.

Por lo general son trabajos físicos o manuales donde puede utilizar el cuerpo o las manos de acuerdo a la actividad a realizar.

**Juego.-** El juego es empleado por lo general para la diversión de chicos y grandes, como también de manera educativa, cada actividad tiene sus reglas, promueve la comunicación entre los integrantes. Desarrollado en espacios libres, las personas sienten confianza, libertad de expresar sus emociones, donde nadie es obligado a intervenir, es gratuita la participación, es parte de la cultura, su variedad permite escoger la clase de actividad que quiere realizar y sentirse bien dentro del grupo de individuos con los cuales realizará el evento

**Lúdico.-** Derivado del latino ludus que significa juego, diversión, pasatiempo, libre de tensiones pero con reglamentos, estas actividades son para que el educando deje volar su imaginación, aprenda a expresarse sin temor a equivocarse para crecer como persona y dentro de la sociedad. La lúdica ya era empleada por los romanos, sus juegos estimulan el aprendizaje significativo, diseñadas para lograr un ambiente lleno de armonía en los niños y niñas.

**Enseñanza tradicionalista.-** Son paradigmas que se deben cambiar por el bien de la educación porque no fomenta la participación activa, participativa, más bien todo es repetitivo, la reflexión queda en manos del docente si quiere cambiar esa realidad para lograr un alto nivel académico. La formación tradicionalista evita que el estudiante sea el centro del proceso enseñanza-aprendizaje, no logra estimularlo para que pueda reflexionar, crear ideas con un sentido analítico, crítico; la confianza de poder encontrar soluciones los hace inseguros.

**Proceso.-** Son mecanismos que tienen un seguimiento ordenado de forma obligatoria para poder desarrollar correctamente una investigación, tarea, juegos. Sino continúan ese proceso el resultado será equivocado y no se llegará a una respuesta válida que sustente esa información.

**Reflexivo.-** Piensa detenidamente sobre un tema que le preocupa para buscar soluciones al problemas sea familiar, educativo o profesional, evitando actuar de manera imprudente para empeorar la situación que está provocando esa reflexión y tenga que arrepentirse de sus acciones después.

**Imaginación.-** Es una representación de la mente que se ha formado para recrearse sin necesidad de irse a otro lugar con elementos que ya conoce y ha experimentado en otro lugar, desarrollando también su creatividad mental, formando así otra realidad de algo que no existe.

**Expresar.-** Consiste en exponer lo que piensa, quiere o siente mediante palabras, movimientos o gestos ayudando a la comunicación entre dos o más seres humanos. Con libertad de expresión de sus sentimientos sin presiones de cualquier índole que eviten esta acción.

**Escritura.-** La comunicación se da a través del escrito de signos con reglas ortográficas propias de la palabra. Es un modo gráfico que emite información del lenguaje hablado por medio de códigos visuales de acuerdo a cada lengua, donde la persona expresa sus ideas o la forma de un sonido.

**Lectura.-** Es una actividad que está relacionada con los libros y para ello se debe pronunciar correctamente las palabras, identificar sus significados, extraer la esencia de la lectura, comprender lo que está escrito para emitir una opinión de lo que ha leído.

Existen varias alternativas para leer como son los pictogramas y la notación con el fin de llamar la atención del lector, además el sistema de lectura puede ser visual o táctil de acuerdo a la necesidad del lector.

## **1.6.- Formulación de la Hipótesis y variables.**

### **1.6.1.- Hipótesis general.**

El diseño de un manual de estrategias lúdicas fortalecerá el aprendizaje significativo en los niños y niñas de segundo a séptimo año de educación básica de la Escuela “Leonardo W. Berry”.

### **1.6.2.- Hipótesis Particulares.**

- Con el análisis del rendimiento escolar de los educandos de segundo a séptimo año de educación básica se podrá formular estrategias que estimulen el desarrollo de la lectoescritura en el área de Lengua y Literatura.
- Las causas que limitan la participación activa de los estudiantes podrían ser destacadas si se aplicara estrategias motivadoras que promuevan la formación de una clase interactiva más significativa.
- El grado de conocimiento que tienen los maestros sobre el uso de estrategias lúdicas que motivan la formación del aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura, permitirá establecer un plan de capacitación sobre el uso de estrategias lúdicas en los docentes.
- Los beneficios que tienen las estrategias lúdicas en el proceso del aprendizaje significativo de la asignatura de Lengua y Literatura de segundo séptimo año de

educación básica, propiciaría un ambiente interactivo donde los educandos se sientan en confianza y su aprendizaje sea fructífero.

### 1.6.3.- Variables.

Tabla 1.2 Estrategias lúdicas y su influencia en el aprendizaje significativo.

<b>Variable independiente</b>	<b>Variable dependiente</b>	<b>Indicadores</b>
Estrategias lúdicas	Influye el aprendizaje significativo	Se identifica aprendizajes significativos en los estudiantes en el área de Lengua y Literatura a través de los promedios de rendimiento de los estudiantes.
Rendimiento escolar en los niños y niñas	Establece estrategias para la lectoescritura en los educandos	Se reconoce educandos con mejor manejo de la lectoescritura de segundo a séptimo año de educación básica.
Estrategias motivadores	Incrementa la participación activa de estudiantes.	Utilizan los docentes estrategias motivadoras que estimula la participación activa en los educandos de segundo a séptimo en el área de Lengua y Literatura.
Conocimiento sobre el uso de estrategias lúdicas	Aumenta la información con un manual.	Planifica estrategias lúdicas con la ayuda de una guía didáctica que optimicen el aprendizaje significativo de los estudiantes de segundo a séptimo año de educación básica en Lengua y Literatura.
Beneficios de estrategias lúdicas	Mejora rendimiento académico	Reconoce los beneficios de la aplicación de estrategias lúdicas para originar un excelente rendimiento académico en lengua y Literatura de segundo a séptimo grado.

Fuente: Investigaciones.

Autores: Lcda. Lorena Tumbaco Reyes; Lcda. Vilma Borbor Rodríguez.

## 1.7. Aspectos metodológicos de la investigación.

### 1.7.1.- Tipos de investigación.

La presente tesis, utiliza la investigación descriptiva-explicativa que va acorde al tema de investigación sobre la importancia de las estrategias lúdicas en la formación intelectual y psicomotriz del niño o niña de segundo a séptimo, transformando la

educación de la institución “Leonardo w. Berry” de San José de Ancón, para que ellos al final del proceso educativo obtengan un aprendizaje significativo por parte de sus maestros.

### **Investigación descriptiva.**

Es lamentable conocer que la aplicación de las estrategias lúdicas no es la adecuada por falta de conocimientos sobre su uso y los resultados que se obtienen al emplearlas en los educandos especialmente cuando demuestran poco interés en las horas clases. A esta conclusión se llegó realizando una investigación descriptiva, que empezó con una recolección de datos sobre el tema tratado para despejar la hipótesis del uso de las estrategias lúdicas en los niños y niñas de segundo a séptimo.

Cumpliendo así el objetivo de llegar a conocer el ¿qué, quién, dónde, porqué, cuándo y cómo? Este método tiene las siguientes etapas:

- Examinar las características del problema.
- Definición y formulación de hipótesis.
- Enuncian los supuestos en que se basa la hipótesis.
- Eligen la fuente para elaborar el marco teórico.
- Selección de técnicas de recolección de datos.
- Establecen categorías precisas, que se adecúen al propósito de estudio y permitan poner de manifiesto las semejanzas, diferencias y relaciones significativas.

- Verificación de validez del instrumento.
- Realizar observaciones objetivas y exactas.
- Descripción, análisis e interpretación de datos.

### **Investigación explicativa.**

Consiste en análisis sobre todo lo investigado, se resume de manera minuciosa con el fin de contribuir en la calidad de educación de la escuela Leonardo W. Berry

Con estas bases se examina el porqué de los hechos, su causa y efecto a través de la investigación explicativa, comprobando de esta forma la hipótesis con situaciones verificables desde un punto de vista estructural reconocemos cuatro elementos presentes en toda investigación: sujeto , objeto, medio y fin.

Se entiende por sujeto el que desarrolla la actividad, es decir el investigador; por objeto, lo que se indaga, esto es la materia o el tema; medio, lo que se requiere para llevar acabo la actividad, se refiere al conjunto de métodos o técnicas adecuadas y el fin, que son los propósitos de la búsqueda de soluciones a una problemática detectada, como es en el caso de esta investigación con respecto a las estrategias lúdicas.

### **1.7.2.-Método de investigación.**

#### **Métodos.**

Es importante aplicar procesos sistematizados con el propósito de aprovechar las habilidades cognoscitivas, psicomotriz y afectivas fundamentales en el proceso de aprendizaje, para obtener la información se escogieron caminos que pueden cumplir

con los objetivos de esta investigación para justificar la validez de la tesis y determinar las causas de la problemática. Los métodos que se utilizaron en esta actividad son: Inductivo, deductivo y de observación.

### **Método Inductivo-Deductivo.**

Este método parte de lo general a lo particular de la circunstancias de un problema implicando el objetivo general de la tesis y la relación con los objetivos de la propuesta, esta aplicación de los métodos inductivo-deductivo verificará hipótesis planteadas en el presente trabajo investigativo al igual que dará respuestas a las preguntas planteadas en la misma, con referente a la falta de interés por aprender de los estudiantes.

### **Método inductivo.**

Esta investigación nos lleva de una parte a un todo, aquí se utiliza el razonamiento para llegar a conclusiones que se originan en lo particular para originar soluciones, el proceso comienza con la observación de los hechos que son analizados, se experimenta gracias a las entrevistas, fichas de observación, encuestas, se comparan las características, propiedades de las facetas del aprendizaje práctico para llegar a una abstracción de cada uno de los pasos que se siguieron con el método inductivo.

Gracias a este método se analizó las conductas de los educandos en la escuela "Leonardo w. Berry" frente a la enseñanza del área de Lengua y Literatura, obteniendo como respuesta problemas de atención durante las horas clases, la poca aplicación de estrategias nuevas por parte de los docentes, para romper con los paradigmas que están afectando el proceso de enseñanza-aprendizaje en dicho plantel educativo.

El proceso es el siguiente:

- Observación.
- Experimentación.
- Comparación.
- Abstracción.

### **Método deductivo.**

Este aprendizaje va de lo general a lo particular, es un método que analiza los conceptos para llegar a los elementos más relevantes formando una visión general de manera resumida y adecuada. Las ventajas de este método se cifran sobre todo en el rigor y la certeza, podemos estar seguros de que si los principios generales son verdaderos, entonces sus conclusiones también lo serán, se evidencia su importancia al ser aplicado.

Este método investigativo se aplicó en la deducción para comprender los datos en base a las técnicas empleadas en el desarrollo del presente trabajo y demostrar la información veraz y oportuna con referente a las estrategias tradicionalistas que emplean los educadores en la enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura. Mientras las propuestas del método deductivo, sus causas y efectos sean verdaderos podremos analizar lo relevante del problema que está obstruyendo el aprendizaje interactivo.

Proviene del latín *deducere* que significa sacar conclusiones. Los pasos a seguir son:



- Aplicación.
- Comprensión.
- Demostración.

### **Observación.**

Se efectuó la observación para seleccionar la información necesaria para la elaboración de la presente tesis, describiendo los sucesos percibidos en los educandos en el plantel educativo, parámetros de conducta como duración, intensidad, frecuencia, obteniendo así datos confiables que ayudaran a identificar las problemáticas del proceso educativo y llegar a una hipótesis en base al tema planteado que luego estará sujeta a una comprobación que lo confirme o refute.

Al aplicar este método se debe considerar su proceso que consiste en delimitar el problema, recolectar datos, analizar los datos, interpretar resultados de acuerdo a esto se hace una observación cualitativa o cuantitativa con la ayuda fichas de observación y de cámara fotográfica que se aplicaron en esta investigación.

#### **1.7.3.- Fuentes y técnicas para la recolección de información.**

Entre las técnicas utilizadas para recabar información están las entrevistas, encuestas, visitas de campo; la que se aplicó fue la encuesta que consiste en la elaboración de varias preguntas basadas en los objetivos que se pretende alcanzar, la cual conlleva un orden coherente para validar la información obtenida a través de este recurso.

Permite también verificar las hipótesis planteadas de acuerdo a la problemáticas observadas directamente. Las fuentes de información con las que se respaldó para la elaboración de este trabajo son las secundarias como las revistas, diccionarios, textos de varios autores, bibliotecas virtuales, útiles en la recolección de datos mediante el contacto indirecto que satisface la demanda de conocimiento requerido en la tesis, la confiabilidad radica que todas estas informaciones están al alcance de la mano para ser utilizadas de acuerdo a la necesidad del investigador.

### **Encuestas.**

La información que brinda es descriptiva que permite al investigador usar cuestionarios de preguntas abiertas o cerradas para obtener las opiniones o sugerencias de las personas encuestadas. Estas encuestas pueden ser orales o escritas aplicadas a una muestra seleccionada científicamente de la población estadística conformada por personas, empresas o instituciones educativas, las preguntas estarán dirigidas de acuerdo al tema de estudio.

A pesar que se la realiza de forma individual al momento de analizar las respuestas se hará de manera colectiva con el fin de obtener un perfil de la población con la que se está trabajando.

#### **1.7.4.- Tratamiento de la información.**

La investigación se aplicó a toda la población escolar de segundo a séptimo de la escuela “Leonardo W. Berry” de San José de Ancón, año lectivo 2014-2015. Este proceso es fundamental en la investigación estadística.

Tabla 1.3. La población.

N°	Población.	Total.
1	Directivo	1
2	Docentes.	16
3	Estudiantes.	482
	Total.	499

Fuente: Investigación de campo.

Autor: Lcda. Lorena Tumbaco Reyes; Lcda. Vilma Borbor Rodríguez.

### Muestra.

Para calcular el tamaño de la muestra se aplicó la siguiente fórmula.

$$n = \frac{N}{(e)^2(N - 1) + 1}$$

Dónde:

n= Es el tamaño de la muestra.

N= Es el tamaño de la población.

e= Límite aceptable de error varía entre el 1%(0,01) y 9% (0,09).

$$n = \frac{482}{(0,05)^2(482 - 1) + 1}$$

$$n = \frac{482}{(0,0025)(481) + 1}$$

$$n = \frac{482}{1,202 + 1}$$

$$n = \frac{482}{2,202}$$

$$n=218,891$$

Esto significa que la muestra es de 218 estudiantes.

Tabla1.4. Fracción muestra.

Estudiantes.	Docentes.	Directivo.	Total.
218	16	1	235

Fuente: Directivo de la escuela "Leonardo W. Berry".

Autores: Lcda. Lorena Tumbaco Reyes; Vilma borbor Rodríguez.

### 1.8. Resultados e impactos esperados.

Los resultados e impactos son muy necesarios porque contribuirán a la investigación de manera significativa que tiene como objetivo mejorar la calidad educativa basada en las estrategias lúdicas. Por medio de las encuestas realizadas los resultados fueron que los estudiantes poco trabajan con actividades lúdicas por cuanto los maestros no están debidamente informados sobre el uso didáctico que tienen las lúdicas en el proceso educativo.

Con la aplicación de nuevas estrategias se espera que cambie el desarrollo cognoscitivo porque al divertirse los educandos también estarán asimilando los saberes impartidos por sus maestros en las diversas áreas del curriculum escolar, además despertará su interés al prestar atención durante las horas clases, fomentando la formación de experiencias, incluso aumentará la capacidad de comunicarse o intercambiar emociones, influyendo positivamente.

Lo que se pretende es:

- ✓ Promover el aprendizaje interactivo a través de las estrategias lúdicas para que los niños y niñas se integren sin dificultad.
- ✓ Conseguir que los nuevos contenidos aprendidos perduren en sus vidas logrando una educación fundamentada en el Buen vivir.
- ✓ Lograr un aprendizaje significativo en los discentes con problemas de rendimiento académico.
- ✓ Fortalecer la relación afectiva entre educando y educador de la escuela “Leonardo W. Berry” para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El propósito principal de esta investigación es fomentar una educación de calidad y calidez en los niños y niñas que están ávidos de conocimientos, además que el maestro renueve sus estrategias metodológicas con respecto a la enseñanza-aprendizaje, que llegue con el contenido a los pequeños para que los puedan interiorizar para luego pueda ser aplicado.

## CAPITULO II

### **2. Análisis, presentación de resultados y diagnóstico.**

#### **2.1. Análisis de la situación actual.**

Vivimos en una sociedad en la que debemos esforzarnos todos los días; para eso es necesario una formación integral de la persona, lo cual será para su propio bienestar y la de los demás, por eso la educación debe ser vista como un estímulo a ser cada día mejor con aprendizajes fundamentales como aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y finalmente aprender a ser, en vista de las demandas del mundo del conocimiento es ahí que el maestro tiene el papel principal por que brinda las enseñanzas que comparte con quien lo escucha aplicando estrategias en bienestar del educando como son las lúdicas.

Con respecto a los juegos, estos contribuyen en las adaptaciones personales y sociales de los estudiantes, a relajarse, despertar el interés en lo que hacen, desarrollan sus músculos, permite aflorar esa energía que tienen, son estímulos a la creatividad cuando descubren situaciones nuevas que pueden ser satisfactorias, reconocen sus capacidades expresivas que es una pauta para el dominio de la lengua porque está aprendiendo a comunicarse con los demás.

El lenguaje es un componente que permite comunicar los sentimientos, pensamientos e ideas entre dos o más individuos por medio de símbolos fonéticos o escritos, para vivir en comunidad, varían de acuerdo a cada región, es por esta razón que siempre ha sido un tema relevante en la educación de nuestro país, entonces es imperativo modificar la enseñanza-aprendizaje porque es además el área que funciona como eje transversal donde se apoyan las otras asignaturas. Es evidente la formación del educador como mediador del conocimiento para que el aprendizaje sea significativo.

Si el docente reincide en seguir aplicando estrategias tradicionales y no rompe los paradigmas conductuales los únicos perjudicados serán los estudiantes, por este motivo, es indispensable recordar que enseñar lengua y literatura con las debidas motivaciones se estará contribuyendo al desarrollo de las habilidades y conocimientos para que los discentes puedan desenvolverse eficazmente en el mundo que lo rodea.

Al realizar el análisis del rendimiento escolar en la escuela “Leonardo w. Berry” de los últimos 5 años en la asignatura de Lengua y Literatura, se obtuvo previamente la información del promedio general de los estudiantes de segundo a séptimo año de educación básica en la asignatura mencionada anteriormente, a través de un oficio enviado al Director del plantel, la cual es la siguiente: (Anexo 3).

TABLA 2.1. Promedio de los 5 últimos años.

AREA DE ESTUDIO: LENGUA Y LITERATURA			
Año	N° de estudiantes	Porcentaje general del promedio de estudiantes en el área	Equivalencia
2010	334	17%	DAR
		34%	AAR
		49%	PAR
2011	356	19%	DAR
		38%	AAR
		43%	PAR
2012	388	20%	DAR
		44%	AAR
		37%	PAR
2013	405	21%	DAR
		39%	AAR
		40%	PAR
2014	436	23%	DAR
		47%	AAR
		30%	PAR

Fuente: Directivo de la Escuela “Leonardo W. Berry”.

AUTORAS: Lcda. Lorena Tumbaco y Vilma Borbor.

Con estos resultados se entiende que hubo un crecimiento de población en la escuela, pero el aprovechamiento en el área de estudio no ha sido tan satisfactoria, al menos en los dos últimos años el rendimiento académico no ha variado, por lo que es necesario la aplicación de estrategias que modifiquen ese resultado, no hay fórmulas mágicas.

Cada establecimiento educativo, si toma en cuenta de las características personales, didácticas de los educandos y del entorno social en el que está inmerso, debe utilizar las estrategias más apropiadas para persuadir a los discentes de que leer o escribir son acciones sociales y no solo trabajos escolares que tiene que desarrollar. Para ello hay que insistir en la estrategia lúdica en el área de lenguaje para lograr aprendizajes significativos, armonía en el aula, así como conductas del Buen vivir.

### **Diagnóstico de la situación.**

Modelo de análisis para conocer sobre la situación actual que tiene las instituciones escolares o empresas de manera interna o externa, son las oportunidades, fortalezas, debilidades y amenazas, estos sondeos se deben aplicar continuamente para en base a esa información formar proyectos que optimicen el funcionamiento de la comunidad educativa y la escuela “Leonardo W. Berry” no es la excepción de estar comprometidos en mejorar el aprendizaje.

Los objetivos principales del FODA realizado en la escuela mencionada anteriormente son:

- Conocer las causas que provocan el bajo rendimiento de los educandos en el área de Lengua y Literatura y demás asignaturas.



- Formular estrategias que vayan acorde con la mejora del proceso enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura.
- Saber que estímulos serían los esenciales para fomentar la creatividad del estudiante al mismo tiempo que se recrea.

Tabla 2.1. F.O.D.A.

FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Personal docente completo.</li> <li>- Buenas relaciones con la comunidad.</li> <li>- Colaboración de los padres de familia.</li> <li>- Servicios básicos.</li> <li>- P. C. I.</li> <li>- Colación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fundaciones colaboradoras.</li> <li>- Dirección Provincial de Educación.</li> <li>- Centro de Salud.</li> <li>- Iglesia.</li> <li>- Museo.</li> <li>- Parques didácticos.</li> <li>- Leyes y reglamentos.</li> </ul>
DEBILIDADES	AMENAZAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comité de padres desarticulado.</li> <li>- Gobierno escolar sin capacitación.</li> <li>- Falta de canchas deportivas.</li> <li>- SSHH en mal estado.</li> <li>- Falta de actualización pedagógica.</li> <li>- Falta de proyectos.</li> <li>- Bajo rendimiento estudiantil.</li> <li>- Aulas antipedagógicas.</li> <li>- Relaciones humanas tensas.</li> <li>- Poco uso de ejes transversales.</li> <li>- Falta de audiovisuales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Delincuencia.</li> <li>- Bajo nivel cultural.</li> <li>- Falta de alumbrado.</li> <li>- Pobreza.</li> <li>- Maltrato en el hogar.</li> <li>- Falta de diálogo con las organizaciones comunitarias.</li> <li>- Migración.</li> <li>- No hay control policial.</li> </ul>

Fuente: Escuela “Leonardo W. Berry”.

Autores: Directivo y docentes de la institución.

### **Misión.**

La escuela fiscal “Leonardo W. Berry”, es una institución educativa donde se brinda una educación de calidad y calidez, mediante las buenas prácticas inclusivas con la cooperación de la comunidad educativa que nos permita tener conciencia social e interactuar con sus semejantes sin ningún tipo de discriminación para desenvolverse excelentemente en la sociedad.

## **Visión.**

La escuela fiscal “Leonardo W. Berry, es una entidad educativa que proyecta elevar los niveles de aprendizaje mediante una educación de calidad y calidez, desarrollando el pensamiento lógico y reflexivo de los niños y niñas a través de la práctica de valores cívicos y morales que permitan desarrollar las buenas prácticas inclusivas atendiendo a la diversidad, sin discriminación, con el compromiso de la comunidad educativa y conocimientos científicos de los docentes, los que lo ayudarán a desenvolverse eficientemente en la sociedad.

## **Valores.**

Los valores de la institución son educar sobre la fortaleza del amor y autoestima, el respeto a la diversidad, libertad, una ciudadanía responsable, honesta, con identidad, criticidad, creatividad, calidez afectiva, basados en los lineamientos del buen vivir y concretados en la cultura inclusiva, para vivir en un ambiente lleno de paz con equidad de género.

## **Solidaridad.**

La escuela fiscal “Leonardo w. Berry”, a través de la comunidad educativa se proyecta trabajar con responsabilidad, democracia y estilo de vocación para forjar en los estudiantes una personalidad autónoma y solidaria frente a su entorno natural y social. Formar líderes participativos y entusiastas, con espíritu humanista y democrático a través del desarrollo de procesos académicos innovadores como resultado de una autoevaluación constante.

## **Compromiso.**

Fomentar una actitud emprendedora, productiva y creativa en base del conocimiento científico e investigativo, orientado al desarrollo integral no solo de los niños, niñas sino también de la comunidad en general para mejorar su calidad de vida.

## **Historia de la escuela.**

Como todas las cosas que existen en la tierra debió haber un motivo para su creación, que justificara su presencia y es así cómo, en el caso de la escuela, tenemos que por el año 1919 comenzó a operar la empresa Anglo Ecuadorian Oilfield Ltd., en lo que hoy es el campamento minero de San José de Ancón y dada la cantidad de trabajadores que laboraban en esta empresa entre otras cosas se hizo indispensable la presencia de un establecimiento educacional que viniera a capacitar la niñez, en efecto en el año de 1921 se funda una escuela, bajo dirección de la señora Laura de Suárez, oriunda de Santa Elena, quien posteriormente es reemplazada por la maestra señorita Florinda Panchana.

En el año de 1925 la dirección de estudios, atendiendo un pedido de los padres de familia del campamento, procede a nombrar al señor profesor Víctor Hugo Cabezas, director de la escuela de niñas "Diez de Agosto". En el año de 1937 son designados el profesor normalista Sr. Luis Palacios Ojeda, director de la escuela de niños y la profesora normalista Blanca Goeta de Ordoñez, directora de la escuela de niñas.

El 21 de diciembre de 1938, se inaugura el nuevo local en el que funcionaron las 2 escuelas del campamento y es en esta fecha cuando se cambia de denominación,

asignándose el nombre de “Leonardo W. Berry” N°2 a la de niñas, todo esto en homenaje a un distinguido caballero inglés, que por ese entonces desempeñaba las funciones de gerente de Anglo, por haber demostrado una profunda sensibilidad a los justos requerimientos de los trabajadores.

Luego es nombrada Directora de la escuela la Sra. María Luisa de Cepeda, quién falleció en el ejercicio de sus funciones, razón por la que se nombró a la Srta. Carlota Medina nueva directora, quien después se ausentara del país, diversos años, para luego acogerse a una merecida jubilación, de inmediato los destinos de la escuela es conducida por la Sra. Beatriz de Chávez, profesora por otros años más del plantel, quien por requerimiento de sus servicios en el Colegio Profesional “Ancón”, debe retirarse de la dirección, siendo ésta sumida por la Srta. Lucia Ching, profesora también por varios años del plantel, retirándose luego por acogerse a la jubilación, desempeñando esta función la Srta. Genoveva Núñez, quien trabajó por mucho tiempo, luego se acogió a la jubilación dejando encargada la dirección por 7 años a la Lcda. María Teresa Suárez.

Al transcurrir el tiempo la Dirección Provincial del Guayas designó como director al Lcdo. Jones Lino Borbor, quien en la actualidad ejerce este mérito con mucha responsabilidad y beneplácito para mejorar la educación de los niños en esta fervorosa institución. La escuela durante sus largos años de vida, ya como escuela mixta, ha visto pasar por sus aulas educandos que hoy son caballeros, damas de respeto y consideración, estos hechos enorgullecen, resaltando el nombre de la querida escuela con caracteres indelebles que por varias generaciones será motivo de recordación.

En la actualidad cuenta con más de 600 estudiantes entre hombres y mujeres repartidos en 16 paralelos desde inicial a séptimo año básico cada uno con más de 40 estudiantes, que vienen de diferentes localidades cercanas como son: Anconcito,

Prosperidad, El Tambo y Atahualpa, buscando la calidad de enseñanza que hay en este establecimiento educativo. (Ver anexo 4)

### Distributivo de la institución educativa.

En este distributivo se indica cómo está conformada la institución educativa, los cargos y comisiones del personal docente.

Tabla 2.2. Escuela “Leonardo W. Berry”.



## COMISIONES.

Escuela “Leonardo W. Berry”

<b>Técnico Pedagógica</b>	<b>Social- Cultural</b>	<b>Banda musical y Deportes.</b>	<b>Aseo y ornato</b>
Msc. Carlos Aquino Villón	Msc. Mercy Solano Muñoz	Prof. Carlos Hermenegildo	Lcda., Johanna Quirumbay P.
Msc. Manuel Ramos Tomalá	Lcda. Martha Reyes Panchana		Prof. Sonia Yagual Jiménez.
Prof. Sandra Borbor González.	Lcda. Adelita Lino Suárez		Lcda. Mayra Morocho Borbor
	Lcda. Luz rosales Domínguez		
<b>Disciplina.</b>	<b>Salud y medio ambiente.</b>	<b>Inclusión educativa.</b>	<b>Gobierno escolar.</b>
Lcda. Johanna Quirumbay Pozo	Prof. Janeth Suárez Toro	Lcda. Fanny García Andrade	Msc. Manuel Ramos Tomalá
Prof. Hedy Reyes Panchana.	Prof. Annabell Moreno	Prof. Sonia Yagual Jiménez.	
		Lcda. María T. Suárez	

Fuente: Escuela “Leonardo W. Berry”

Autor: Directivo y docentes de la Institución.

### **Política.**

- Orientación de las prácticas educativas hacia el modelo pedagógico social cognitivo.

- Impulso a la investigación con visión de futuro y dotación de recursos priorizando siempre la capacitación del docente y la motivación a la investigación por parte de los estudiantes.
- Se estructuran procesos participativos con una fluidez en la comunicación interna (autoridades, áreas, comisiones, departamentos, clubes) y externa de tal manera que se articulen los intereses sociales e institucionales.
- Optimización de los recursos existentes y la gestión de otros en el campo del financiamiento, infraestructura y equipamiento.
- Toda actividad, plan o proyecto institucional tendrá prevista su metodología de evaluación de modo que los resultados permanentemente se conviertan en el referente para la toma oportuna de decisiones.
- Evaluar el P.C.I. a través de reuniones periódicas con la Junta general de profesores para ampliarlo según las necesidades.
- Facilitar la participación de los docentes en los organismos internos para implementar proyectos específicos y fortalecer la educación teórica-práctica de los educadores.

## **2.2. Análisis Comparativo.**

Muy a pesar de los cambios que se han dado en el ámbito educativo y que los docentes cuentan con un mejor salario, con capacitaciones dadas por el ministerio de educación existen muchos profesionales que no están acorde con las nuevas tendencias educativas, tecnológicas demuestran resistencia a la actualización de sus

conocimientos aludiendo que ya están por jubilarse, otros que su época de estudios ya pasó, no hay tiempo por la familia, el trabajo es más exigente por parte de las autoridades educativas, son pocos los maestros que se están actualizando en sus estrategias pedagógicas eso es lo que se pudo constatar en dos escuelas como son “Leonardo w, Berry” de San José de Ancón y “Juan Alberto Panchana Padrón” de la parroquia Atahualpa a través de las entrevistas que se les hiciera a las autoridades de cada plantel educativo.

Además indicaron que los educadores que si están preocupados por brindarles un aprendizaje significativo a sus educandos lo hacen con todo el amor que sienten por su profesión en bien de los niños y niñas de cada institución, dándole la importancia para que la calidad de la educación que se está impartiendo esté a la par con los cambios tecnológicos a los que están expuestos los discentes.

Ambas autoridades terminaron diciendo que esperan que los maestros reflexionen para que incursionen por el bien de la comunidad educativa. En lo referente si aplican las estrategias lúdicas manifestaron que lo hacen pero no de manera continua porque piensan que estas actividades deben ser aplicadas al aire libre y el espacio al menos en la escuela Leonardo W. Berry no es tan amplio como en la “Juan Alberto Panchana”.

Como para que se dé apertura a la práctica de estas nuevas metodologías que consideraron de suma importancia para el desarrollo intelectual y social de los escolares como también en bien de la misma comunidad educativa.

Como evidencia la tabla 2.2 con respecto a cuantos están actualizando sus conocimientos pedagógicos en ambas escuelas.



Tabla 2.3. Análisis comparativo.

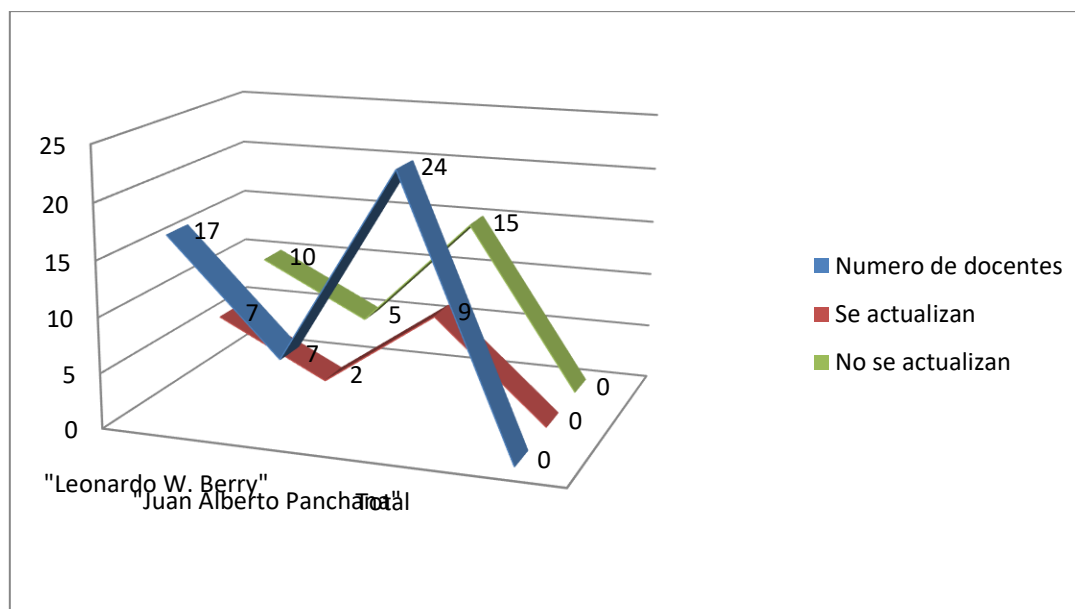
UNIDADES EDUCATIVAS	NÚMERO DE DOCENTES	SE ACTUALIZAN	NO SE ACTUALIZAN
Escuela "Leonardo W. Berry"	17	7	10
Escuela "Juan Alberto Panchana Padrón"	7	2	5
Total	24	9	15

Fuente: "Leonardo W. Berry"; "Juan Alberto Panchana Padrón"

Autores: Lcda. Lorena Tumbaco Reyes; Vilma Borbor Rodríguez.

En el gráfico 2.1. Está la tendencia sobre qué cantidad de docentes están interesados en la aplicación de nuevas estrategias didácticas.

Gráfico 2.2. Análisis comparativo.



Fuente: "Leonardo W. Berry.

Autores: Lcda. Lorena Tumbaco Reyes; Lcda. Vilma Borbor Rodríguez.

## **La evolución.**

Según el diagnóstico realizado de cinco años anteriores en la escuela “Leonardo W. Berry”, se detecta que el rendimiento de los estudiantes tiene variaciones entre muy bueno y bueno. Contando con el apoyo incondicional del personal docente y el Gobierno en función, en el 2009 se creó la básica superior pero por contar con pocos estudiantes en el octavo año básica se cerró la oferta que le había brindado el ministerio de educación.

Hoy en día el número de estudiantes ha crecido a 520, pues cuenta con personal docente responsable, y emprendedor. La falencia que tienen es que los docentes no actualizan sus conocimientos y estrategias pedagógicas influyendo en el rendimiento escolar de los discentes que no logran alcanzar ese aprendizaje significativo al que se quiere llegar.

## **Tendencia.**

El ser humano a través del tiempo ha buscado diversas formas de facilitar la comunicación para traspasar las dificultades que nos imponen el tiempo y el espacio en un mundo que cambia rápidamente, es por esto que la institución donde se lleva a efecto esta investigación su tendencia es lograr la formación integral del niño o niña, entendido como un ser humano que tiene necesidades, habilidades y potencialidades.

Sus docentes pretenden intervenir en el desarrollo cognitivo, formación de valores, habilidades y destrezas, para mejorar la calidad de vida de los estudiantes con estrategias interactivas, porque la educación es un elemento clave en la sociedad del futuro.

## **Perspectivas.**

En la escuela “Leonardo w. Berry” de San José de Ancón en vista del crecimiento de su comunidad educativa aspira a tener espacios áulicos pedagógicos donde la enseñanza-aprendizaje sea eficaz para que el educando se sienta en un ambiente acogedor, propicio para desarrollar sus destrezas cognoscitivas, creativas, que sea capaz de resolver los problemas de forma independiente o logre trabajar en camaradería y confianza con sus compañeros porque el aprendizaje es un proceso social que los docentes deben moldear.

El profesor debe proponerse reestructurar año a año su pedagogía si quiere incrementar las experiencias intelectuales, capacidades de análisis, pensamiento crítico en sus discentes para elevar así el nivel educativo, sentir que su trabajo ayudará a la generación actual y futura.

El desarrollo del uso significativo de la lectura con la escritura es una situación indispensable de superación escolar que servirá para prosperar hacia un currículo ajustado en la enseñanza, a la capacidad de aprender a aprender que es lo que nos pide las nuevas reformas curriculares.

### **2.3. Presentación de resultados y diagnósticos.**

Luego de realizar las encuestas a docentes y estudiantes de la escuela “Leonardo W. Berry” localizada en la parroquia San José de ancón del cantón Santa Elena, provincia Santa Elena, se comprobó que es factible un aprendizaje significativo utilizando las estrategias lúdicas, así se demuestra en las tablas y gráficos a continuación:

**Encuesta dirigidas a los docentes y directivo de la escuela “Leonardo W. Berry”.  
(Anexo 1).**

1.- ¿Considera que los docentes deben utilizar estrategias lúdicas para fortalecer el aprendizaje significativo?

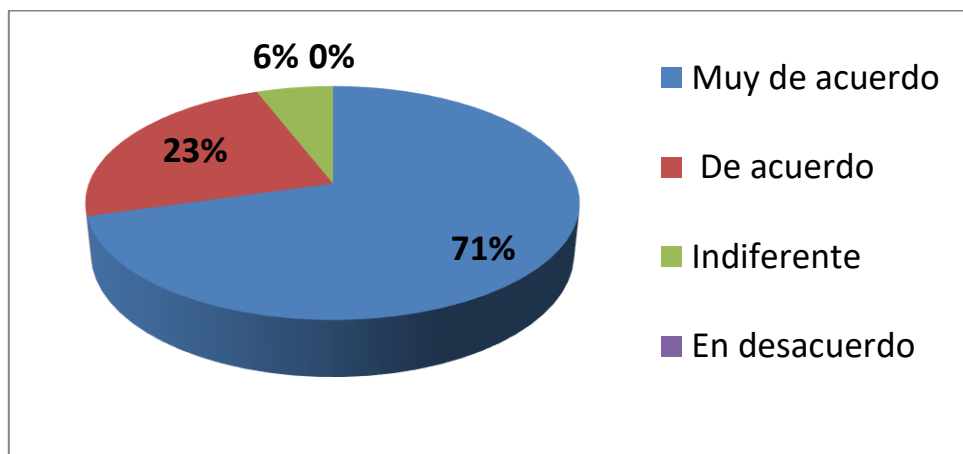
Tabla 2.4. Estrategias lúdicas para fortalecer el aprendizaje significativo.

Pregunta	Alternativas	Frecuencia	%
1	Muy de acuerdo	12	71%
	De acuerdo	4	23%
	Indiferente	1	6%
	En desacuerdo	0	0%
	<b>Total</b>	<b>17</b>	<b>100%</b>

Fuente: Docentes y directivo de la escuela “Leonardo W. Berry”.

Autores: Lcda. Lorena Tumbaco Reyes; Lcda. Vilma Borbor Rodríguez.

Gráfico 2.3 Estrategias Lúdicas para fortalecer el aprendizaje significativo.



Fuente: Docentes y directivo de la escuela “Leonardo W. Berry”.

Autores: Lcda. Lorena Tumbaco Reyes; Lcda. Vilma Borbor Rodríguez.

Análisis: El 71% de los encuestados respondieron que están muy de acuerdo que los Docentes deben fortalecer el aprendizaje significativo, basándose en las Lúdicas lo que permite mejorar la enseñanza. El 23% está de acuerdo y un 6% por ciento es indiferente.

2.- ¿Usted está de acuerdo con las estrategias que utiliza en el aula de clases?

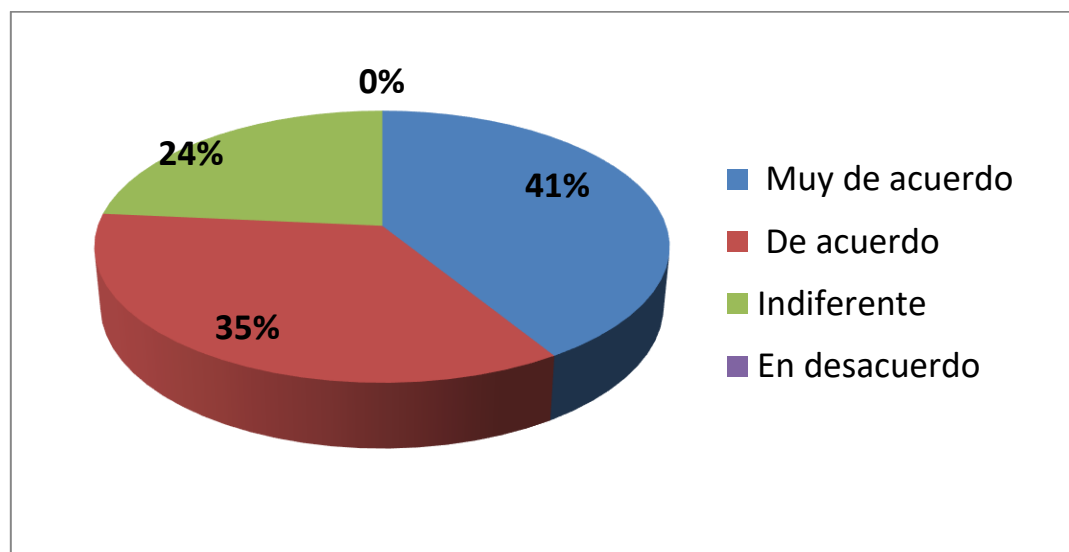
Tabla 2.5 Estrategias.

Pregunta	Alternativas	Frecuencia	%
2	Muy de acuerdo	7	41%
	De acuerdo	6	35%
	Indiferente	4	24%
	En desacuerdo	0	0%
	<b>Total</b>	<b>17</b>	<b>100%</b>

Fuente: Docentes y directivo de la escuela "Leonardo W. Berry".

Autores: Lcda. Lorena Tumbaco Reyes; Lcda. Vilma Borbor Rodríguez.

Gráfico 2.4. Estrategias.



Fuente: Docentes y directivo de la escuela "Leonardo W Berry".

Autores: Lcda. Lorena Tumbaco Reyes; Lcda. Vilma Borbor Rodríguez.

Análisis: El 41% de los docentes consultados dicen, que las estrategias utilizadas en el aula de clases son buenas pero no llegan a todos los estudiantes con el conocimiento, el 35% está de acuerdo y un 24% son indiferentes al problema.

3.- ¿Considera ventajoso que antes de iniciar el proceso de aprendizaje se aplique una actividad que estimule la enseñanza?

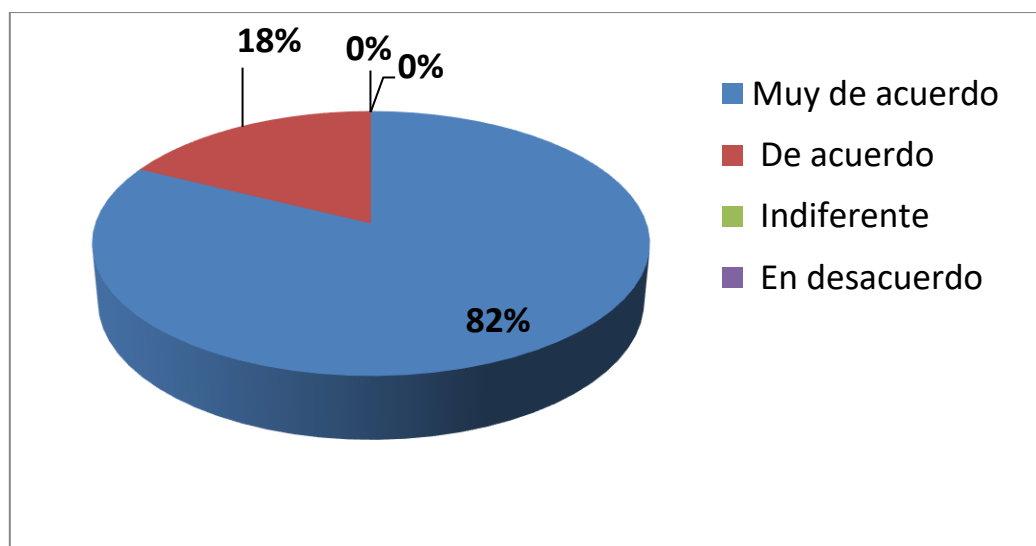
Tabla 2.6 Actividad que estimule enseñanza.

Pregunta	Alternativas	Frecuencia	%
3	Muy de acuerdo	14	82%
	De acuerdo	3	18%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	<b>Total</b>	<b>17</b>	<b>100</b>

Fuente: Docentes y directivo de la escuela "Leonardo W. Berry".

Autores: Lcda. Lorena Tumbaco Reyes; Lcda. Vilma Borbor Rodríguez.

Gráfico 2.5. Actividad que estimule enseñanza.



Fuente. Docentes y directivo de la escuela "Leonardo W. Berry"

Autores: Lcda. Lorena Tumbaco Reyes, Lcda. Vilma Borbor Rodríguez.

Análisis: El 82% de muy de acuerdo y el 18% de acuerdo es apremiante, puesto que coinciden en sus respuestas, aceptando que al aplicar una buena estrategia la enseñanza en el área de Lengua y literatura, es interesante.

4.- ¿Está de acuerdo que para cada hora clase se debe planificar juegos de motivación?

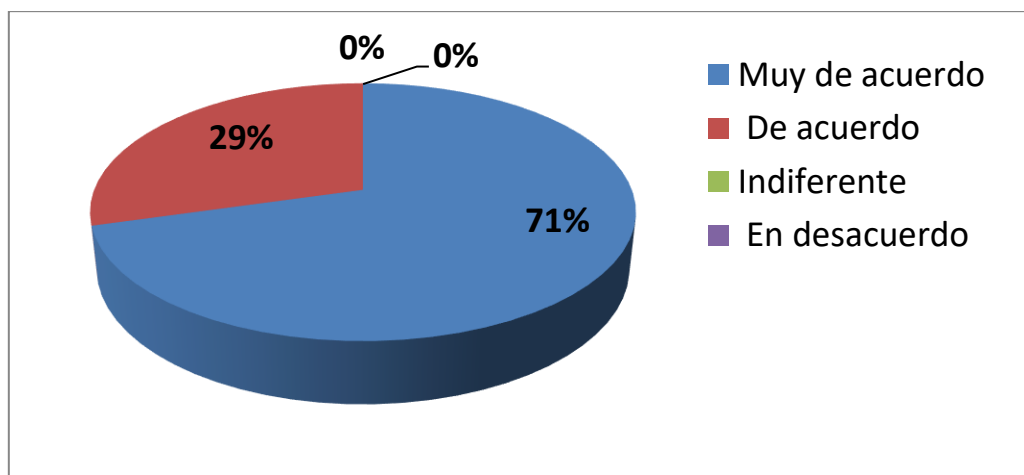
Tabla 2.7 Planificar actividades motivadoras en cada clase.

Pregunta	Alternativas	Frecuencia	%
4	Muy de acuerdo	14	71%
	De acuerdo	3	29%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	<b>Total</b>	<b>17</b>	<b>100%</b>

Fuente: Docentes y directivo de la escuela "Leonardo W. Berry".

Autores: Lcda. Lorena Tumbaco Reyes; Lcda. Vilma Borbor Rodríguez.

Gráfico 2.6. Planificar actividades motivadoras en cada clase.



Fuente: Docentes y directivo de la escuela "Leonardo W. Berry".

Autores: Lcda. Lorena Tumbaco; Lcda. Vilma Borbor Rodríguez.

Análisis: De acuerdo a las encuestas el 71% respondió que están de acuerdo que se realice una motivación al iniciar un nuevo conocimiento, mientras que el 29% se manifestó que se puede dar paso a otra clase sin necesidad de motivaciones.

5.- ¿Las estrategias lúdicas motivaran el desarrollo de habilidades, destrezas y creatividad en los discentes?

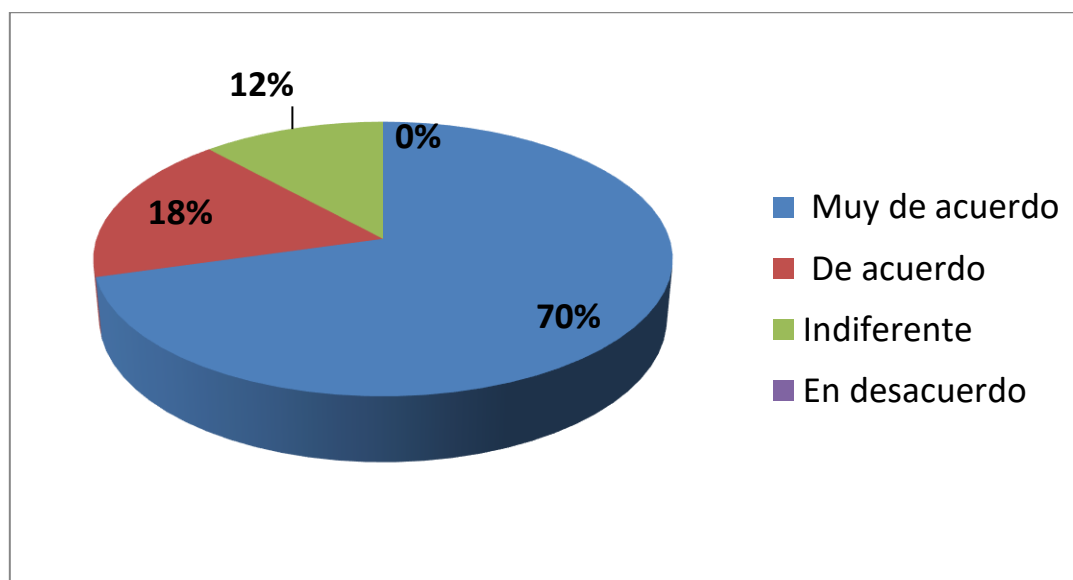
Tabla 2.8 Habilidades, destrezas y creatividad.

Pregunta	Encuestado	Frecuencia absoluta	%
5	Muy de acuerdo	12	70%
	De acuerdo	3	18%
	Indiferente	2	12%
	En desacuerdo		0%
	<b>Total</b>		<b>17</b>

Fuente: Docentes y directivo de la escuela "Leonardo W. Berry".

Autores: Lcda. Lorena Tumbaco Reyes; Lcda. Vilma Borbor Rodríguez.

Gráfico 2.7. Habilidades, destrezas y creatividad.



Fuente: Docentes y directivo de la escuela "Leonardo W. Berry"

Autores: Lcda. Lorena Tumbaco Reyes; Lcda. Vilma Borbor Rodríguez.

Análisis: El 70% de los maestros opinan que al enseñar jugando se obtiene un óptimo aprendizaje, El 18% opina que si pero con dudas y en menor porcentaje le es totalmente indiferente porque piensan que las lúdicas son solo recreativas.



6.- ¿Crecerá el deseo de aprender en los educandos, si se emplean estrategias lúdicas al recibir las clases?

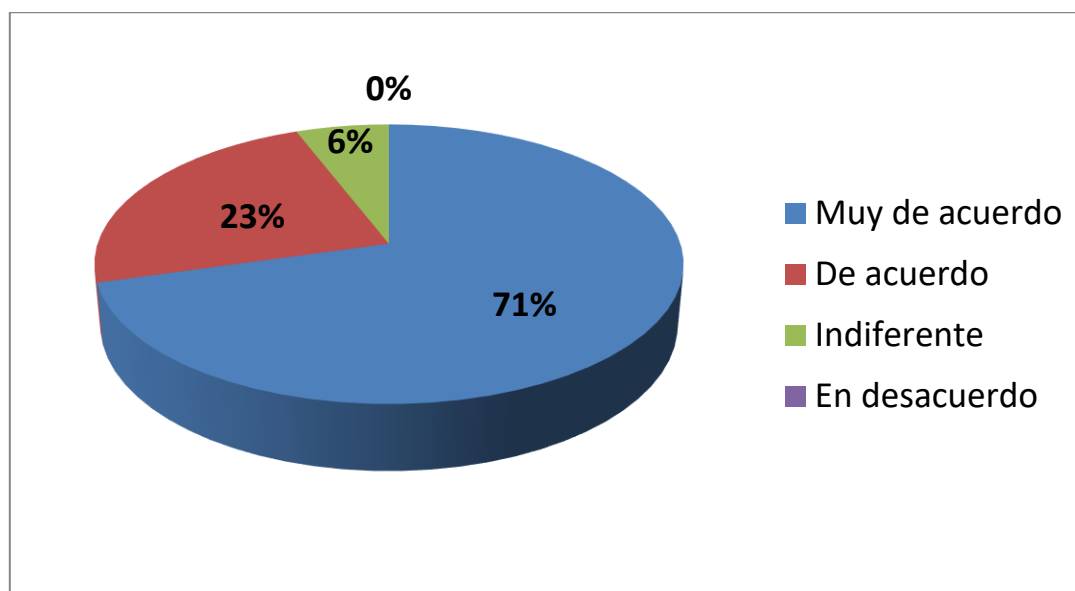
Tabla 2.9. Estrategias lúdicas en el aprendizaje.

Pregunta	Alternativas	Frecuencia	%
<b>6</b>	Muy de acuerdo	12	71%
	De acuerdo	4	23%
	Indiferente	1	6%
	En desacuerdo	0	0%
	<b>Total</b>	<b>17</b>	<b>100%</b>

Fuente Docentes y directivo de la escuela "Leonardo W. Berry".

Autores: Lcda. Lorena Tumbaco Reyes; Lcda. Vilma Borbor Rodríguez.

Gráfico 2.8. Estrategias lúdicas en el aprendizaje.



Fuente: Docentes y directivo de la escuela "Leonardo W. Berry".

Autores: Lcda. Lorena Tumbaco Reyes; Lcda. Vilma Borbor Rodríguez.

Análisis: Un 71% de personas concluye que las estrategias lúdicas si estimulan el interés de niños y niñas en el proceso de aprendizaje, el 23% piensan que un poco mientras que el 6% lo dudan.

7.- ¿Si se aplica estrategias lúdicas en el área de Lengua y Literatura mejorará el aprendizaje de los estudiantes?

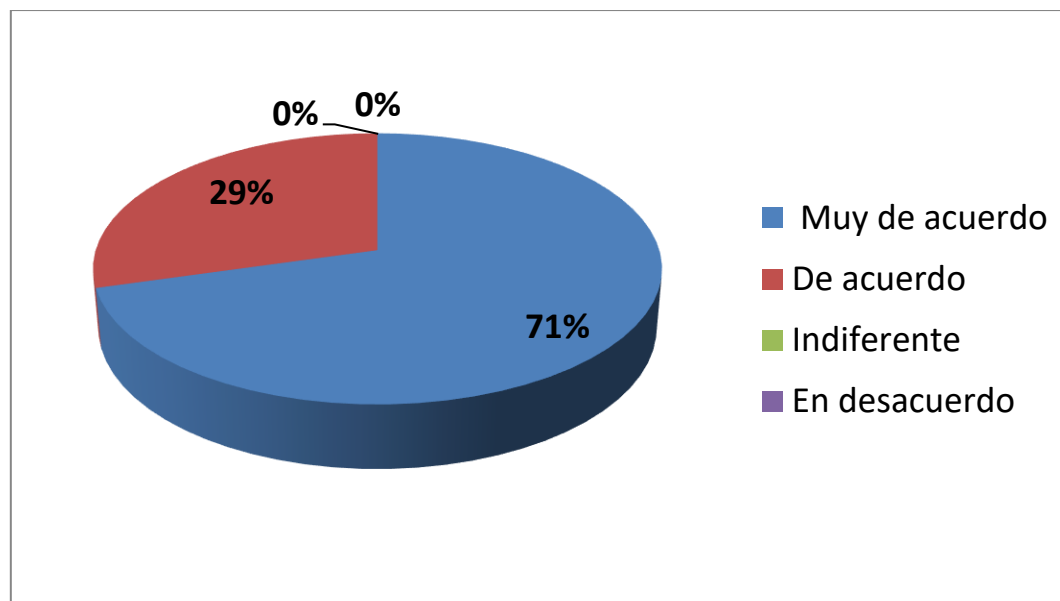
Tabla 2.10. Aprendizaje de Lengua y Literatura.

Pregunta	Alternativas	Frecuencia	%
7	Muy de acuerdo	12	71%
	De acuerdo	5	29%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	<b>Total</b>	<b>17</b>	<b>100%</b>

Fuente: Docente y directivo de la escuela "Leonardo W. Berry".

Autores: Lcda. Lorena Tumbaco Reyes; Vilma Borbor Rodríguez.

Gráfico 2.9. Aprendizaje de Lengua y Literatura.



Fuente: Docentes y directivo de la escuela "Leonardo W. Berry".

Autores: Lcda. Lorena Tumbaco Reyes; Lcda. Vilma Borbor Rodríguez.

Análisis: El 71% de los docentes comprenden que las estrategias lúdicas si influyen en el aprendizaje significativo de Lengua y Literatura, el 29% piensa que en pocas ocasiones se da ese resultado.

8.- ¿Se obtendrá aprendizajes significativos con el uso de estrategias lúdicas que mejoren el rendimiento académico de los escolares?

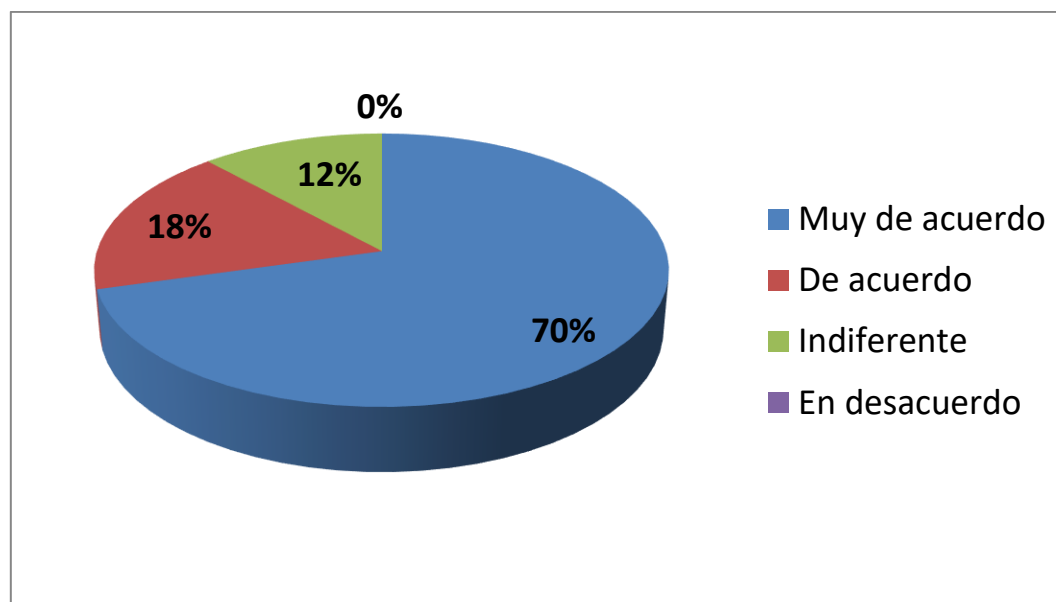
Tabla 2.11. Aprendizaje significativo.

Pregunta	Alternativas	Frecuencia	%
8	Muy de acuerdo	12	70%
	De acuerdo	3	18%
	Indiferente	2	12%
	En desacuerdo	0	0%
	<b>Total</b>	<b>17</b>	<b>100%</b>

Fuente: Docente y directivo de la escuela "Leonardo W. Berry".

Autores: Lcda. Lorena Tumbaco Reyes; Lcda. Vilma Borbor Rodríguez.

Gráfico 2.10. Aprendizaje significativo.



Fuente: Docentes y directivo de la escuela "Leonardo W. Berry".

Autores: Lcda. Lorena Tumbaco Reyes; Lcda. Vilma Borbor Rodríguez.

Análisis: Un 70% piensa que con estrategias adecuadas se logrará un aprendizaje significativo, el 18% cree que las que utilizan están bien y un 12% le es indiferente.

9.- ¿Para lograr que el aprendizaje sea significativo en el área de Lengua y Literatura se requiere despertar en los educandos el interés, empeño y estímulo?

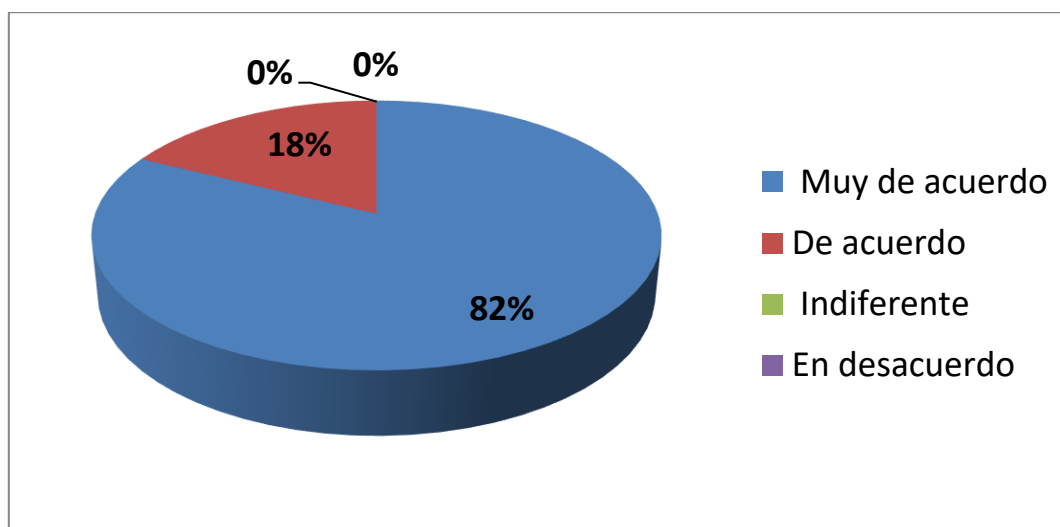
Tabla 2.12. Interés en el área de Lengua y Literatura.

Pregunta	Alternativas	Frecuencia	%
9	Muy de acuerdo	14	82%
	De acuerdo	3	18%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	<b>Total</b>	<b>17</b>	<b>100%</b>

Fuente: Docentes y directivo de la escuela "Leonardo W. Berry".

Autores: Lcda. Lorena Tumbaco Reyes; Lcda. Vilma Borbor Rodríguez.

Gráfico 2.11. Interés en el área de Lengua y Literatura.



Fuente: Docentes y directivo de la escuela "Leonardo W. Berry".

Autores: Lcda. Lorena Tumbaco Reyes; Lcda. Vilma Borbor Rodríguez.

Análisis: El 82% de los docentes investigados respondieron que el aprendizaje significativo se logra con el interés de los conocimientos previos que se obtienen con el uso de las lúdicas, mientras que un 18% simplemente está de acuerdo.

10.- ¿Está de acuerdo que se debe actualizar los conocimientos en mejora del aprendizaje significativo de los educandos?

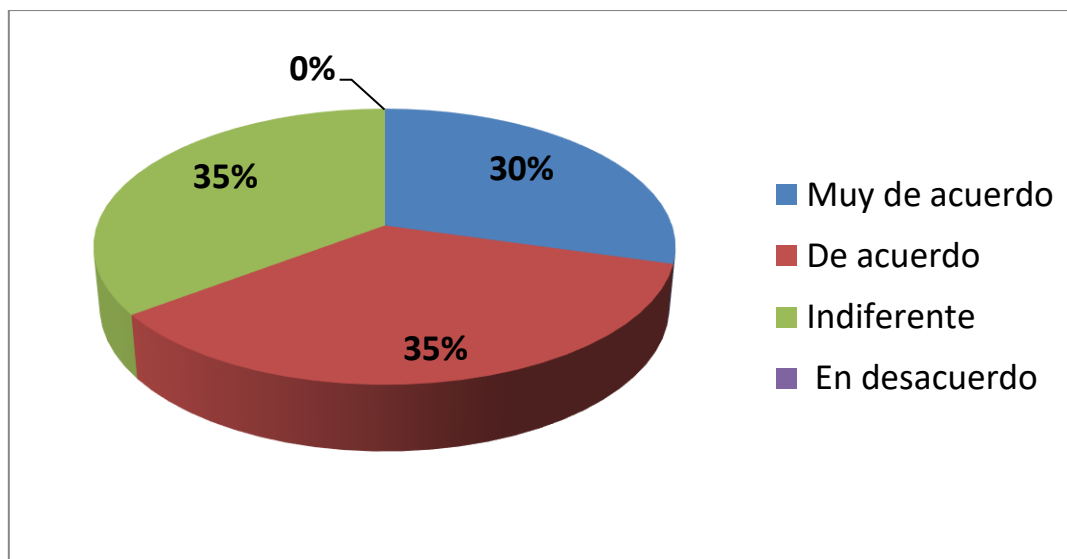
Tabla 2.13. Innovaciones educativas.

Pregunta	Alternativas	Frecuencia	%
10	Muy de acuerdo	5	30%
	De acuerdo	6	35%
	Indiferente	6	35%
	En desacuerdo	0	0%
	<b>Total</b>	<b>17</b>	<b>100%</b>

Fuente: Docente y directivo de la escuela "Leonardo W. Berry".

Autores: Lcda. Lorena Tumbaco Reyes; Lcda. Vilma Borbor Rodríguez.

Gráfico 2.12. Innovaciones educativas.



Fuente: Docentes y directivo de la escuela "Leonardo W. Berry".

Autores: Lcda. Lorena Tumbaco Reyes; Vilma borbor Rodríguez.

Análisis: La respuesta con más puntaje fue un 35% que indicó que los docentes se resisten a las actualizaciones pedagógicas, atribuyendo al factor económico.

Otro 35% porcentaje dijo que le es indiferente y el 30% ya está por jubilarse.

**Encuesta aplicada a los niños y niñas de la escuela “Leonardo W. Berry”.  
(Anexo 2).**

1.- ¿Te gustaría aprender a través de los juegos?

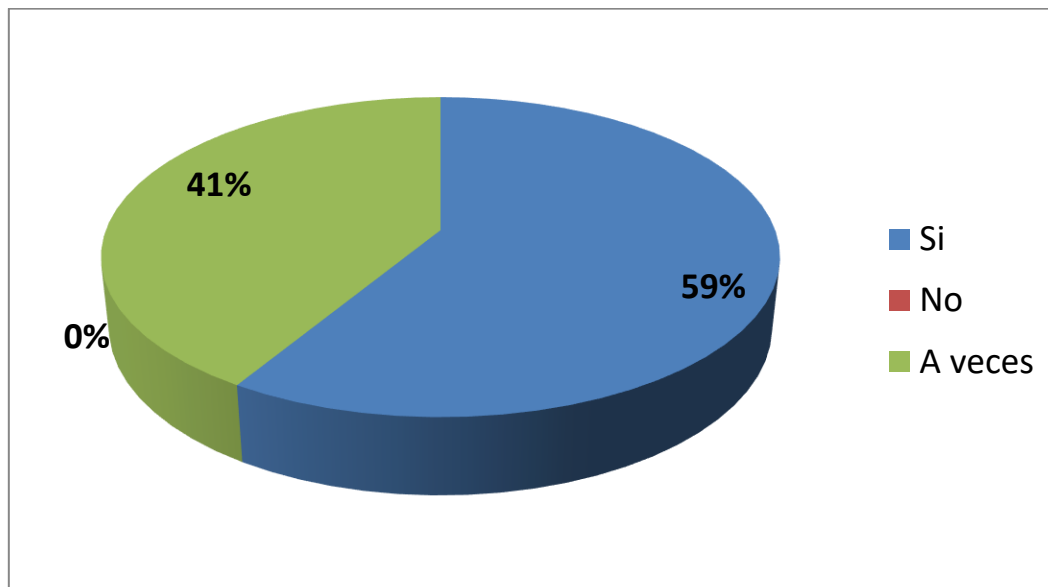
Tabla 2.14. El juego.

Pregunta	Alternativas	Frecuencia	%
1	Si	128	59%
	No	0	0%
	A veces	90	41%
	<b>Total</b>	<b>218</b>	<b>100%</b>

Fuente: Estudiantes de la escuela “Leonardo W. Berry”.

Autores: Lcda. Lorena Tumbaco Reyes; Lcda. Vilma Borbor Rodríguez.

Gráfico 2.13. El juego.



Fuente. Estudiantes de la escuela “Leonardo w. Berry”.

Autores: Lcda. Lorena Tumbaco Reyes; Lcda. Vilma Borbor Rodríguez.

Análisis: El 59% de los estudiantes estuvieron de acuerdo porque están en la edad en que predomina el juego en sus vidas y el 41% está algo en dudas por ser los más grandes en edad en el establecimiento educativo.

## 2.- ¿Cuándo juegas en clases guiado por tu maestro te diviertes?

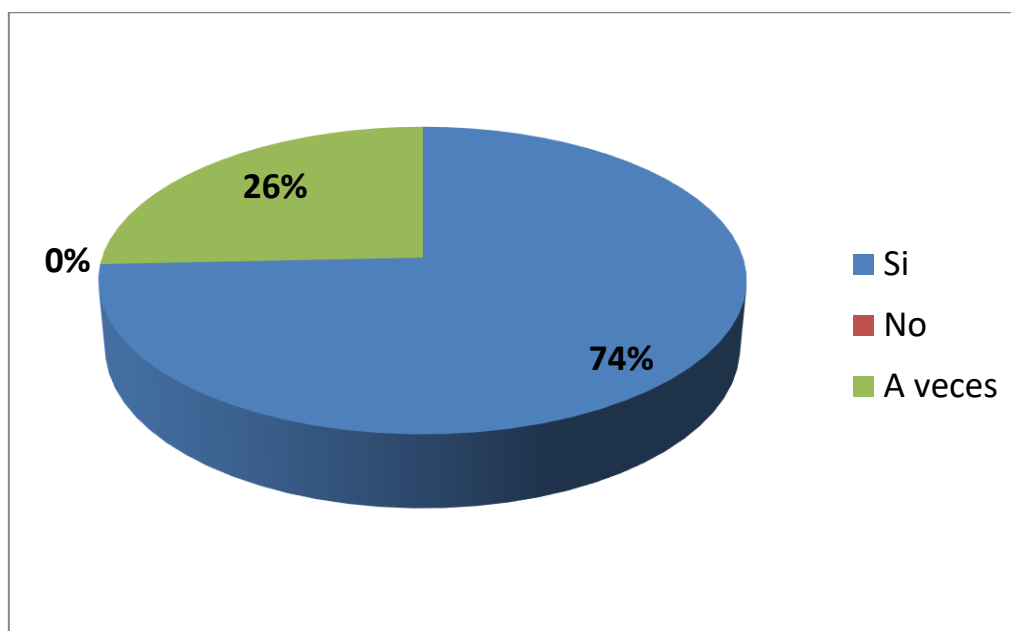
Tabla 2.15. Diversión en los juegos.

Pregunta	Alternativas	Frecuencia	%
2	Si	162	74%
	No	0	0%
	A veces	56	26%
	<b>Total</b>	<b>218</b>	<b>100%</b>

Fuente: Estudiantes de la escuela "Leonardo W. Berry".

Autores: Lcda. Lorena Tumbaco Reyes; Lcda. Vilma Borbor Rodríguez.

Gráfico 2.14. Diversión en los juegos.



Fuente: Estudiantes de la escuela "Leonardo W. Berry"

Autores: Lcda. Lorena Tumbaco Reyes; Lcda. Vilma Borbor Rodríguez.

Análisis: Según el porcentaje más alto, que fue del 74%, los educandos se divierten cuando esto ocurre, pero el 26% dicen que muy poco por la falta de material no logran intervenir en los juegos que aplica la maestra en clase.

### 3.- ¿Te gusta los juegos que tu Maestro realiza en clases?

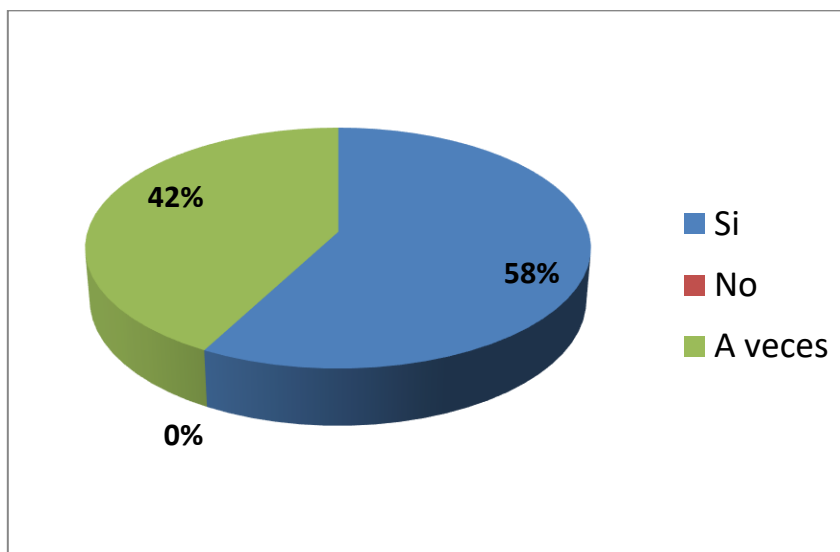
Tabla 2.16. Los juegos en clase.

Pregunta	Alternativas	Frecuencia	%
3	Si	126	58%
	No	0	0%
	A veces	92	42%
	<b>Total</b>	<b>218</b>	<b>100%</b>

Fuente: Estudiantes de la escuela "Leonardo W. Berry".

Autores: Lcda. Lorena Tumbaco Reyes; Lcda. Vilma Borbor Rodríguez.

Gráfico 2.15. Los juegos en clase.



Fuente: Estudiantes de la escuela "Leonardo W. Berry".

Autores: Lcda. Lorena Tumbaco Reyes; Lcda. Vilma Borbor Rodríguez.

Análisis: El 58% de los niños se divierten con los juegos aplicados en clase por sus educadores, mientras que un 42% opinaron que se aburren porque son los que siempre juegan y ya no los encuentran tan divertidos como al principio.



#### 4.- ¿Aprendes más jugando?

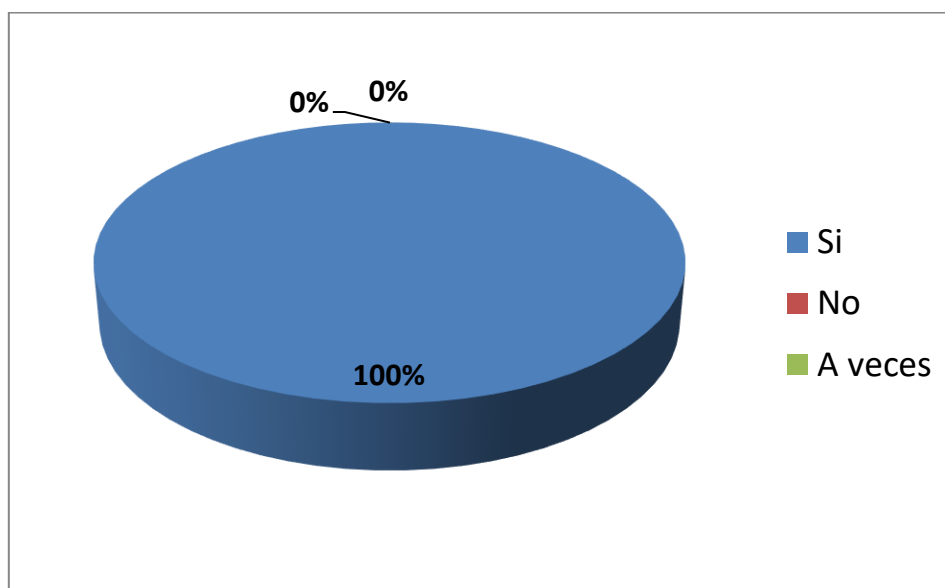
Tabla 2.17. Aprender jugando

Pregunta	Alternativas	Frecuencia	%
4	Si	218	100%
	No	0	0%
	A veces	0	0%
	<b>Total</b>	<b>218</b>	<b>100%</b>

Fuente: Estudiantes de la escuela "Leonardo W. Berry"

Autores: Lorena Tumbaco Reyes; Lcda. Vilma Borbor Rodríguez.

Gráfico 2.16. Aprender jugando.



Fuente: Estudiantes de la escuela "Leonardo W. Berry".

Autores: Lcda. Lorena Tumbaco Reyes; Lcda. Vilma Borbor Rodríguez.

Análisis: Todo el 100% por unanimidad opinaron que le encuentran más interesante los conocimientos si el maestro lo hace a través del juego que cuando es simplemente de la manera tradicional.

5.- ¿Quisieras que tus clases siempre fueran con juegos que te ayuden a aprender más?

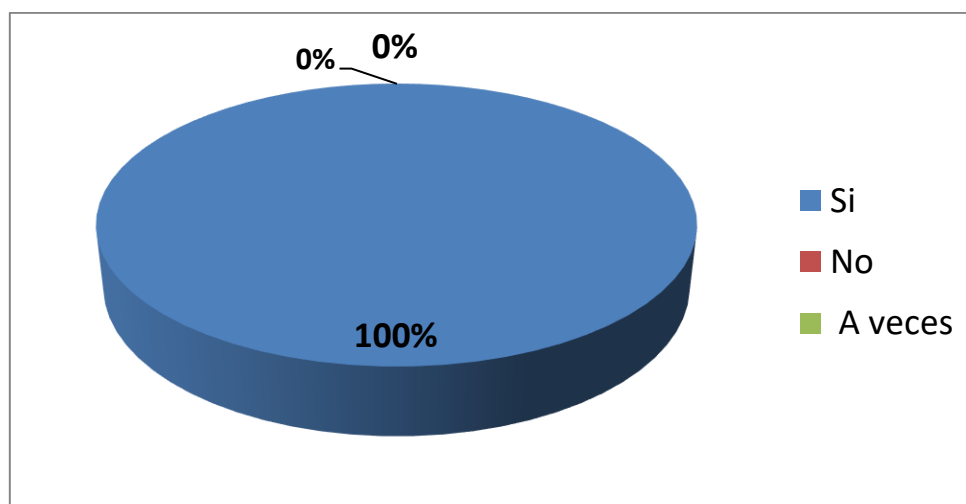
Tabla 2.18. Aprender más con juegos

Pregunta	Alternativas	Frecuencia	%
5	Si	218	100%
	No	0	0%
	A veces	0	0%
	<b>Total</b>	<b>218</b>	<b>100%</b>

Fuente: Estudiantes de la escuela "Leonardo W. Berry".

Autores: Lcda. Lorena Tumbaco Reyes; Lcda. Vilma Borbor Rodríguez.

Gráfico 2.17. Aprender más con juegos.



Fuente: Estudiantes de la escuela "Leonardo W. Berry".

Autores: Lcda. Lorena Tumbaco Reyes; Lcda. Vilma Borbor Rodríguez.

Análisis: De manera general el 100% opinaron que es más divertido jugar aprendiendo por que no se distraen fácilmente y el conocimiento se les queda rápidamente es decir la enseñanza es significativa.

6.- ¿Estás de acuerdo con la forma de enseñar de tu maestro?

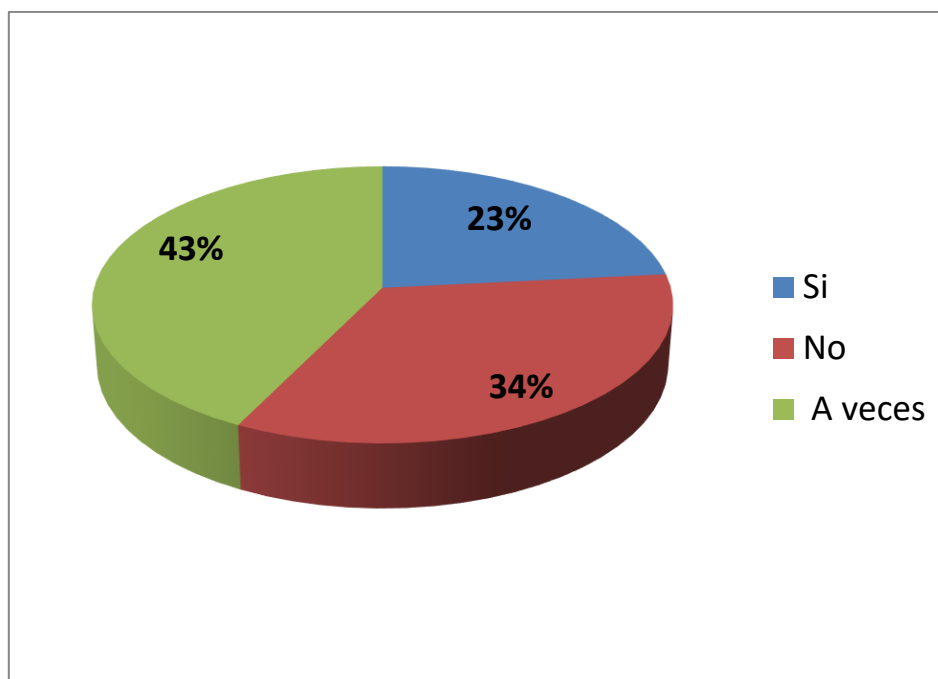
Tabla 2.19 La forma de enseñar de tu maestro.

Pregunta	Alternativas	Frecuencia	%
6	Si	51	23%
	No	74	34%
	A veces	93	43%
	<b>Total</b>	<b>218</b>	<b>100%</b>

Fuente: Estudiantes de la escuela "Leonardo W. Berry"

Autores: Lcda. Lorena Tumbaco Reyes; Lcda. Vilma Borbor Rodríguez.

Gráfico 2.18. La forma de enseñar de tu maestro.



Fuente: Estudiantes de la escuela "Leonardo W. Berry".

Autores: Lcda. Lorena Tumbaco Reyes; Lcda. Vilma Borbor Rodríguez.

Análisis: La respuesta que más porcentaje tuvo fue del 43% que, a veces se sienten a gusto con las estrategias pedagógicas que usa su maestro, Un 34% opinaron que no les parece tan entretenida y por último el 23% dijo estar satisfecho con su enseñanza.

7.- ¿Utiliza tu educador estrategias lúdicas en clase?

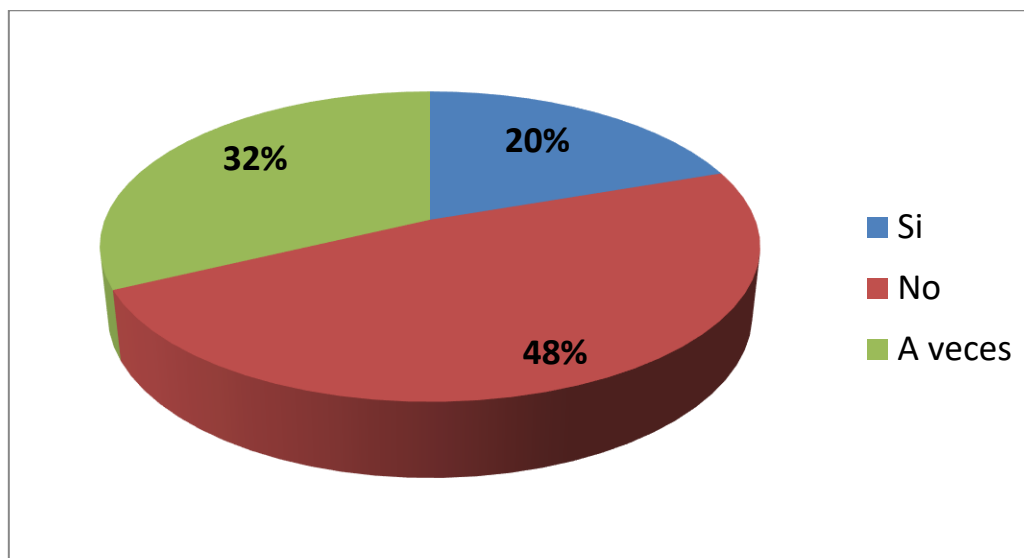
Tabla 2.20 Estrategias Lúdicas.

Pregunta	Alternativas	Frecuencia	%
7	Si	43	20%
	No	105	48%
	A veces	70	32%
	<b>Total</b>	<b>218</b>	<b>100%</b>

Fuente: Estudiantes de la escuela "Leonardo W. Berry".

Autores: Lcda. Lorena Tumbaco Reyes; Lcda. Vilma Borbor Rodríguez.

Gráfico 2.19. Estrategias Lúdicas.



Fuente: Estudiantes de la escuela "Leonardo W. Berry".

Autores: Lcda. Lorena Tumbaco Reyes; Lcda. Vilma borbor Rodríguez.

Análisis: El 48% de los discentes dijeron que no, es por esta razón que no existe una buena construcción del conocimiento no hay interés en aprender, un 32% opinaron que algunas veces y el 20% aseguro que sí.

8.- ¿Crees que te interesaría aprender si tu profesor empleara estrategias lúdicas?

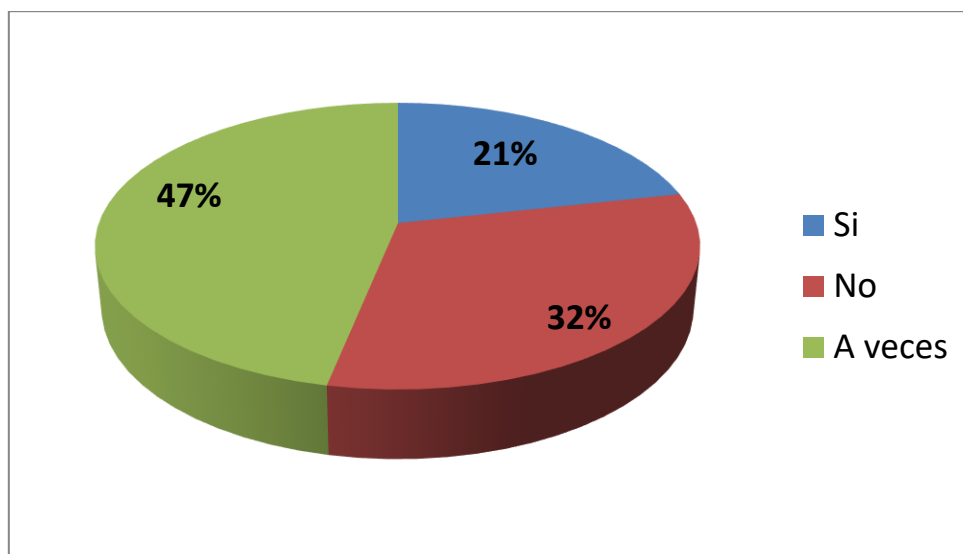
Tabla 2.21. Interés en aprender.

Pregunta	Alternativas	Frecuencia	%
8	Si	47	21%
	No	69	33%
	A veces	102	47%
	<b>Total</b>	<b>218</b>	<b>100%</b>

Fuente: Estudiantes de la escuela "Leonardo W. Berry".

Autores: Lcda. Lorena Tumbaco Reyes; Lcda. Vilma Borbor Rodríguez.

Gráfico 2.20. Interés en aprender.



Fuente. Estudiantes de la escuela "Leonardo W. Berry"

Autores: Lcda. Lorena Tumbaco Reyes; Lcda. Vilma Borbor Rodríguez.

Análisis: Un 47% de educandos opinó que solo a veces tiene esa sensación que es cuando el educador realiza juegos lúdicos en clase, el 32 % la respuesta fue que no encuentran dinamismo en el aprendizaje, por último un 21% dijeron que sí entienden con las estrategias aplicadas por su docente.

9.- ¿Mejoraría tu rendimiento académico en Lengua y Literatura con las estrategias lúdicas?

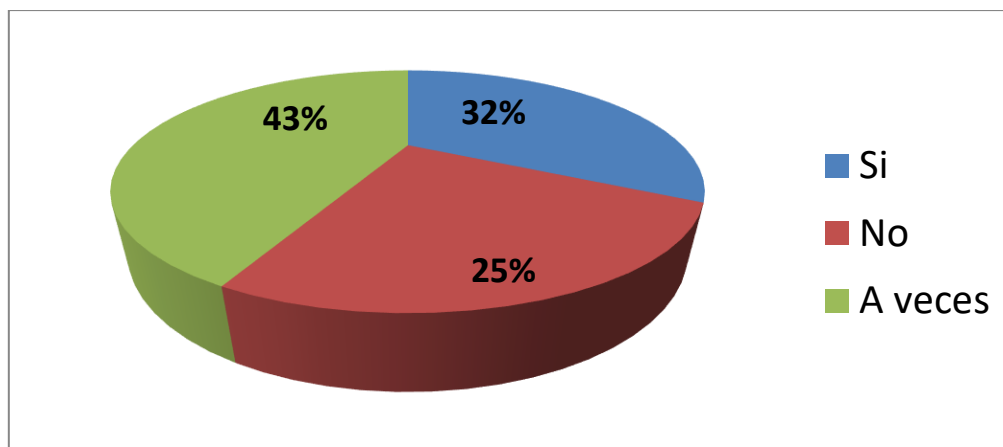
Tabla. 2.22. Rendimiento en Lengua y Literatura.

Pregunta	Alternativas	Frecuencia	%
9	Si	71	32%
	No	54	25%
	A veces	93	43%
	<b>Total</b>	<b>218</b>	<b>100%</b>

Fuente: Estudiantes de la escuela "Leonardo w. Berry".

Autores: Lcda. Lorena Tumbaco Reyes; Lcda. Vilma Borbor Rodríguez.

Gráfico 2.21. Rendimiento en Lengua y Literatura.



Fuente: Estudiantes de la escuela "Leonardo W. Berry".

Autores: Lcda. Lorena Tumbaco Reyes; Lcda. Vilma Borbor Rodríguez.

Análisis: Se llega a la conclusión que el 43% de los niños/as necesita la aplicación de estrategias lúdicas en Lengua y Literatura porque la mayoría de los discentes así lo piensa al decir a veces, los que dijeron que no en un porcentaje de 25% porque no forman parte del proceso lúdico y finalmente los que respondieron sí, en un 32% es debido a que conocen estas actividades.

10.- ¿Lograrías un aprendizaje significativo si aprendieras con las estrategias lúdicas?

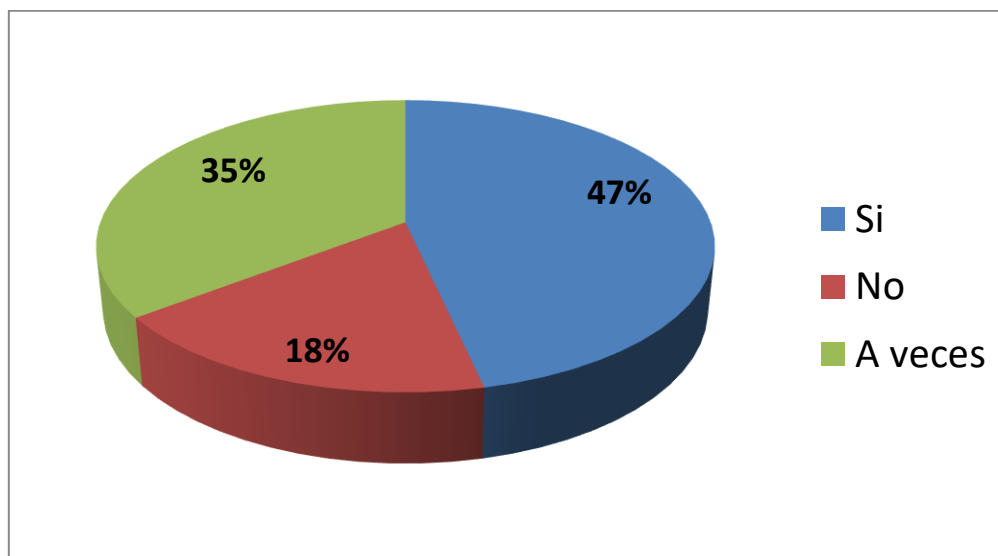
Tabla 2.23. Significativo.

Pregunta	Alternativas	Frecuencia	%
10	Si	100	47%
	No	42	18%
	A veces	76	35%
	<b>Total</b>	<b>218</b>	<b>100%</b>

Fuente: estudiantes de la escuela "Leonardo W. Berry"-

Autores: Lcda. Lorena Tumbaco Reyes; Lcda. Vilma Borbor Rodríguez.

Gráfico 2.22. Significativo.



Fuente: Estudiantes de la escuela "Leonardo W. Berry".

Autores: Lcda. Lorena Tumbaco Reyes; Lcda. Vilma Borbor Rodríguez.

Análisis: El alto porcentaje fue para el si con un 47% por parte de los estudiantes que opinan que si tendrían un óptimo aprendizaje significativo que desarrollará sus destrezas y habilidades si se aplicara las lúdicas, el 35% dijeron a veces, el último porcentaje que fue de 18% se quedó en el no.

## **Diagnóstico.**

En referencia a los datos obtenidos en las encuestas, podemos determinar que las estrategias lúdicas, ayudan a una correcta orientación en la formación del aprendizaje significativo, siempre y cuando se haya realizado un estudio de la realidad del aula, que el educador imparta sus enseñanzas con la debida motivación para llenar las expectativas que exige el actual currículo de la pedagogía activa, al mismo tiempo que disminuirá los problemas de rendimiento académico de los discentes en la signatura de Lengua y Literatura.

### **2.4. Verificación de hipótesis.**

#### **Hipótesis general**

La investigación que se realizó a través de las encuestas con el fin de verificar la hipótesis planteada sobre el uso de un manual de estrategias lúdicas frente a la problemática de fortalecer la enseñanza de los escolares, con el cual los maestros logren desarrollar el aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura. El poco conocimiento sobre el uso de estrategias lúdicas por parte de los educadores en los niveles de segundo a séptimo es notorio, este análisis es cuantitativo y cualitativo.

Analizando cada respuesta de la encuesta hecha a los docentes y educandos de la escuela “Leobardo W. Berry” de San José de Ancón se llega a la conclusión con las interrogantes 8 dedicada a los docentes que obtuvo un 70% de aprobación y la 10 aplicada a los estudiantes con un 47%, afirman que con el conocimiento adecuado sobre el uso de las estrategias lúdicas, se logrará incentivar el aprendizaje significativo provocando en los pequeños el desarrollo de motricidades, habilidades cognitivas, la afectividad, la cultura, la confianza de poder dar solución a las dificultades planteadas en cada juego con sus respectivas reglas y procesos, el único fin es que aprendan a buscar soluciones a los problemas que se les presente en sus vidas. Comprobando así la hipótesis planteada en esta investigación.



### **Hipótesis particulares.**

- ❖ Con el análisis del rendimiento escolar de los educandos de segundo a séptimo año de educación básica se podrá establecer estrategias que estimulen el desarrollo de la lectoescritura en el área de Lengua y Literatura.

La interrogante número 3 se refiere a lo ventajoso que es aplicar actividades que estimulen la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura el porcentaje fue del 82% favorable que están muy de acuerdo sobre las motivaciones y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes, además es una manera de que el docente pueda reflexionar sobre las técnicas que emplea.

Con la pregunta número 1 que corresponde a los niños y niñas en donde se refiere si a ellos le gustaría aprender a través del juego la respuesta fue del 56%, porque están en la edad en que predomina el juego con estas estrategias motivadoras que puede emplear el docente para el bien académico despertando el interés de los discentes para con la asignatura de Lengua y Literatura.

Las interrogantes 3 y 1 comprueban esta hipótesis particular.

- ❖ Las causas que limitan la participación activa de los estudiantes podrían ser destacadas si se aplicara estrategias motivadoras que promuevan la formación de una clase más significativa.

En la encuesta realizada a los docentes la pregunta 6 se refiere a que con el uso de estrategias lúdicas el docente estimulará el interés de niños/as en el proceso de aprendizaje donde el porcentaje en la respuesta de muy de acuerdo fue del 71%, un 23% piensa que un poco y el 6% lo duda.

Con la interrogante 8 dirigida a los estudiantes un 47% opinó que el maestro despierta su deseo de aprender cuando realiza juegos lúdicos en clase, un 32% no encuentra

dinamismo en la clase y el 21% respondió que solo a veces se siente motivado en adquirir un nuevo conocimiento.

Las interrogantes 6 y 8 comprueban la hipótesis de que al aplicar estrategias lúdicas el profesor obtendrá un ambiente acogedor donde el estudiante interactúe sin ningún temor, además de lograr que cada conocimiento impartido sea interiorizado por los escolares.

- ❖ El grado de conocimiento que tienen los maestros sobre el uso de estrategias lúdicas que motivan la formación del aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura, permitirá establecer un plan de capacitación sobre el uso de estrategias lúdicas en los docentes.

La pregunta número 7 indica que los docentes deben utilizar estrategias lúdicas para fortalecer el aprendizaje, el 71% estuvo muy de acuerdo en que las herramientas mencionadas son excelentes motivadores que necesitan ser adjuntadas en las planificaciones diarias, así como en todas las áreas del conocimiento para estar a la par con la educación.

La interrogante 9 realizada a los estudiantes su alto porcentaje está en el 43% de a veces porque piensan que las estrategias lúdicas si mejoran la formación educativa es decir los niños y niñas tienen un verdadero aprendizaje significativo cuando el docente decide trabajar con los juegos didácticos durante la formación educativa.

En ambas preguntas realizadas a profesores y escolares se comprueba esta hipótesis de que las estrategias lúdicas permiten mejorar la capacidad educativa en los discentes.

- ❖ Los beneficios que trae el uso de estrategias lúdicas en el proceso del aprendizaje significativo de la asignatura de Lengua y Literatura de segundo a

séptimo año básico, propiciaría un ambiente interactivo donde los educandos se sientan en confianza y su aprendizaje sea fructífero.

La interrogante 8 formulada a los docentes habla de lo eficaz que puede ser el uso de estrategias lúdicas para mejorar el rendimiento académico puesto que se llega a un aprendizaje significativo con los juegos el porcentaje máximo fue de 70% en muy de acuerdo, porque las emociones tienen un papel importante dentro del proceso de enseñanza, aparte que estas actividades ayudan a fortalecer la comunicación entre compañeros y maestros.

La pregunta 10 dirigida a educandos enfoca la diversión que provocan las lúdicas que son guiadas por los maestros, el porcentaje fue del 46% afirma que si se divierten con su maestro creando ese vínculo afectivo no solo con su guía, sino también con sus compañeros de clases, al mismo tiempo que la enseñanza de ese nuevo saber se vuelve significativo.

Tanto la interrogante 8 como la diez corroboran la hipótesis planteada de que si se obtiene beneficios y un aprendizaje significativo al igual que la parte afectiva gracias a las lúdicas.

## CAPÍTULO III

### 3. Propuesta de creación.

**Diseño de un Manual de Estrategias Lúdicas para mejorar el Aprendizaje Significativo en el área de Lengua y Literatura de las niñas y niños de segundo a séptimo año de Educación Básica de la escuela “Leonardo W. Berry”, parroquia San José de Ancón, cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena.**

#### 3.1. Introducción.

La presente indagación, hizo posible la realización de este material de apoyo para que el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura sea más eficaz y significativo. No solo ayudará a los docentes y estudiantes de esta institución, sino también para cualquier docente que desee mejorar la calidad de aprendizaje en esta asignatura.

El juego es una forma de aprendizaje que a través del tiempo se han modificados según el campo en que se utilice, sirve para fomentar el trabajo en equipo y fortalecer la sociabilidad del estudiante, desarrollando su capacidad creativa, crítica y comunicativa con quienes les rodea.

Utilizar el juego como una estrategia metodológica se ha convertido una difícil tarea para el docente, lo cual tiene efecto no solo en las relaciones sociales, sino también en el aula y más aún en el diario vivir.

El juego es una de las herramientas más importantes que disponen los docentes para poder conseguir sus objetivos educativos.

El presente documento es un material de apoyo el mismo que permitirá a los docentes emplear procesos lúdicos para que las clases sean participativas, amenas, creativas y las niñas y niños a través del juego disfruten y se entretengan de esta manera, olvidando temporalmente de situaciones negativas, alcanzando aprendizajes significativos, construyendo sus propios aprendizajes desempeñándose con autonomía y seguridad en el futuro. La realización de este Manual es la alternativa que se ha encontrado para que las clases en el área de Lengua y Literatura sean más animadas con el único fin de valorar nuestro idioma, el mismo que se manifiesta a través de una buena comprensión lectora.

Al finalizar este proceso los resultados son directamente iguales al trabajo constante teórico y práctico en las niñas y niños de la institución, brindando una educación de calidad mediante la lúdica en el aprendizaje significativo, para que se logre desarrollar habilidades y destrezas de dialogo, creatividad y compartir sus aprendizajes mediante los juegos, donde van despertando su curiosidad hacia temas que antes no les interesaba ni conocían del mundo que les rodea.

### **3.2. Antecedentes.**

La presente tesis se realizó con la finalidad de ayudar a los docentes de la escuela “Leonardo W. Berry” de la parroquia San José de Ancón para que reestructuren sus estrategias de inter-aprendizaje y puedan optimizar los saberes de sus estudiantes mediante las lúdicas en el área de Lengua y Literatura, donde se ha observado gracias a las encuestas realizadas en el plantel desde segundo a séptimo dificultades de aprendizaje, poca participación por parte de los discentes durante las horas clases.

La falta de interiorizar los conocimientos en la asignatura mencionada contribuye a que el educando no desarrolle las destrezas que necesita para una excelente comunicación y escritura del Lenguaje por no tener un estímulo adecuado que permita captar su atención e involucrarse en las actividades planificadas por su maestro, esta realidad es la que se desea cambiar con la implementación del manual de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje que puesto en práctica fomentará a una educación eficaz, que no solo ayudará a los docentes y discentes de esta institución, sino también para cualquier docente que desee mejorar la calidad de aprendizaje de esta asignatura.

### **3.3. Justificación.**

Encontramos en las aulas de la Institución educativa, niñas y niños con diferentes capacidades cognitivas en el aprendizaje de Lengua y Literatura, dando como resultado la poca participación de ellos en las horas clases, un bajo rendimiento académico, es por eso que se requiere de motivaciones que despierten el interés de desarrollar sus capacidades cognitivas en la asignatura antes mencionada con estrategias lúdicas, para dar paso a que las enseñanzas sean creativas, interactivas que vive el campo educativo actual, formando estudiantes con valores, capaz y competente .

Esta propuesta está diseñada para que el proceso de enseñanza-aprendizaje se renueve al suplir los requerimientos que necesitan los escolares, además de contar con el compromiso de los educadores de integrar estas estrategias a sus planes de trabajo promoviendo así a obtener resultados muy positivos que alcancen los estándares educativos que requiere el ministerio de educación y no solamente aplicable a ésta área sino a todas las asignaturas. La ejecución de esta propuesta en la escuela “Leonardo W. Berry” motivará la participación de los educandos, mejorara las relaciones interpersonales entre los compañeros y maestro, aumentará su creatividad.

El deseo de aprender, también servirá para que los docentes reflexionen sobre la actualización de sus conocimientos pedagógicos porque al romper estos paradigmas tradicionales logrará llenar las expectativas que desean observar los padres de familias y directivos en los niños o niñas del plantel.

Las actividades que están formando el manual de estrategias lúdicas van de segundo a séptimo año básico, de acuerdo a la realidad de los escolares del plantel antes mencionado, para favorecer la enseñanza de Lengua y literatura construyendo así el aprendizaje significativo en un ambiente dinámico, de armonía, solidaridad, compañerismo, interesados en el conocimiento que imparten sus profesores.

#### **3.4. Importancia.**

El manual de estrategias lúdicas que pueden ser aplicados no solo en Lengua y Literatura sino en las otras áreas del saber tiene la facultad de ser un recurso que estimula el inter-aprendizaje, atrae la atención del discente lo cual es normal porque el juego es lo que siempre formará parte de su vida, crea un ambiente lleno de confianza, libre donde los escolares capten los conocimientos, experimentando la sensación de que aprenden sin esfuerzos.

Las lúdicas tienen un papel importante dentro de la formación intelectual y psicomotriz de los educandos es por esto que el educador debe incorporarlas en su plan de trabajo, con esta propuesta se pretende contribuir a la formación integral de los escolares, que el tiempo que pasan en la escuela sea sumamente agradable, permitiéndoles asimilar con facilidad los conocimientos de una manera significativa.

### **3.5. Diagnóstico.**

La etapa escolar es muy importante porque en ella se construye las destrezas, habilidades, las capacidades cognoscitivas en un entorno propicio para el aprendizaje, no obstante en la actualidad se puede observar que muchos docentes persisten con las mismas enseñanzas sin indagar en la posibilidad de reformar sus conocimientos pedagógicos.

Gracias a las encuestas realizadas se abrirá la posibilidad de transformar la educación en la escuela “Leonardo w. Berry” para formar seres humanos integrales capaces de dialogar de forma oral o escrita, valorar su cultura. Individuos que se integran a una sociedad, que están conscientes al tomar decisiones frente a las situaciones que se les presente, estos son los propósitos del manual de estrategias lúdicas que se da a conocer a través de esta investigación dirigida a los maestros que desean cambiar en bien de la comunidad educativa y de la niñez que es el futuro de una Patria con miras al buen Vivir.

### **3.6. Misión y visión de la propuesta.**

#### **Misión.**

Estimular a los niños y niñas de segundo a séptimo de la escuela “Leonardo W. Berry” de la parroquia San José de Ancón con las estrategias lúdicas para que sean participativos, creativos, capaces de desenvolverse exponiendo sus ideas durante el aprendizaje de Lengua y Literatura.



## **Visión.**

Lograr el aprendizaje significativo con las estrategias lúdicas en el área de Lengua y Literatura estimulando de forma activa las diferentes capacidades e inteligencias múltiples de los educandos en un ambiente propicio para la enseñanza integral dentro del Buen Vivir.

### **3.7. Objetivos.**

#### **3.7.1. Objetivo general.**

Contribuir con las estrategias lúdicas a través de las planificaciones de cada docente para que los estudiantes de segundo a séptimo logren un aprendizaje significativo, mejorando así su rendimiento académico.

#### **3.7.2. Objetivos específicos.**

- ❖ Establecer un panorama dinámico, acogedor y creativo que propicie el aprendizaje significativo en los estudiantes.
  
- ❖ Determinar que estrategias están de acuerdo a la edad del niño o niña a través de una selección con el propósito de mejorar la calidad educativa.
  
- ❖ Aplicar las lúdicas con la debida planificación para mejorar las competencias comunicativas en los escolares de la escuela “Leonardo W. Berry”.

### **3.8. Fundamentación.**

El presente manual de estudios está formado por una selección de juegos que llamará la atención de pequeños y adultos, permitiendo la adaptación al aprendizaje, además estas actividades están agrupadas de acuerdo a la edad con la cual se desea trabajar al objetivo de la clase, a la utilidad didáctica, el lugar donde se va a desarrollar queda a elección del maestro. Este material pedagógico invita a la creatividad, utilizando objetos que no representan gastos económicos a la vez que entretienen al discente.

Los juegos son una forma de expresión física y mental que busca el desarrollo positivo de tanto de esta generación como las del futuro, numerosos investigadores de la educación como es el caso de María Montessori han llegado a la conclusión de que el aprendizaje más valioso es el que se produce a través de las lúdicas porque representa una formación integral con actividades libres y el verdadero educador debe estar al servicio del niño o niña para cultivar también la humildad, responsabilidad, así como el amor.

### **3.9. Descripción de la propuesta.**

La presente propuesta está enmarcada en una serie de estrategias lúdicas direccionadas a estudiantes de segundo a séptimo año de básica, con el único objetivo de estimular el desempeño cognoscitivo que alcance a complacer las exigencias del proceso de enseñanza, estas actividades recreativas pedagógicas, que se espera el maestro las incluya dentro de sus planificaciones, si desea formar parte del cambio en bien de la escuela “Leonardo W. Berry” o de cualquier institución educativa. Para dar cumplimiento con lo mencionado se escogieron varias actividades lúdicas que respaldan lo dicho anteriormente y que están dentro del manual.

### **3.10. Factibilidad.**

La propuesta planteada es un proyecto factible porque se cuenta con el apoyo del director del plantel educativo, en donde se llevó a efecto esta investigación, la participación de los docentes y educandos, por contar con las fundamentaciones del caso, dentro del marco legal de la educación, con la intención de que la calidad educativa sea excelente, con estudiantes predispuesto a seguir aprendiendo.

Estas estrategias disminuirán los problemas de aprendizaje en la asignatura de Lengua y literatura, de segundo a séptimo, claro está si el maestro los utiliza con responsabilidad, reflexionando sobre las estrategias que hasta ahora había implementado al momento de dar clases. En donde no solo los que salgan ganando sean los estudiantes sino también la escuela “Leonardo W. Berry”, que es como el segundo hogar para los escolares, llamado también el templo del saber.

### **3.11. Impacto social y educativo.**

#### **3.11.1. Social.**

Como bien se conoce las lúdicas, uno de sus objetivos es que integra al grupo de personas que están formando parte del juego, que gracias a ellas los niños y niñas aprenden a convivir con los demás respetando sus opiniones e incluso colaborando para encontrar soluciones a los problemas planteados en las estrategias, preparándolos de alguna u otra forma a los que tendrá que enfrentar en la vida real dentro de una sociedad que día a día está cambiando.

### **3.11.2. Educativo.**

Los juegos dentro del ámbito educativo influyen en el aprendizaje de manera positiva, provocando en los discentes el uso de su imaginación, agilidad mental, retentiva de los conocimientos, comprensión del mundo, amplitud del vocabulario, pensamiento lógico, gracias a las lúdicas el educando puede apropiarse de la enseñanza de una manera significativa de las diversas asignaturas en especial de la lectura y la escritura, que es donde se presentan mayormente las dificultades de aprendizaje.

### **3.12. Beneficiarios.**

Directos: Los estudiantes de segundo a séptimo año de educación básica.

Indirectos: Los docentes.

### **3.13. Ejecución de la propuesta.**

Este manual de estrategias lúdicas fue entregado en reunión con el director del plantel y maestros, donde fue difundido su uso como un recurso que enriquecerá el proceso educativo de una manera creativa, divertida e intelectual contribuyendo al mejoramiento de la enseñanza impartida en este centro del saber.

### **3.14. Evaluación de la propuesta.**

Se la realizará al término de las clases con escalas de valoración o guías de cotejo, contando además con la colaboración de cada maestro de segundo a séptimo año básico, según las exigencias de cada actividad lúdica empleada será la evaluación que se aplicará, sea esta individual o grupal.

## CONTENIDO DE GUÍA

# APRENDE JUGANDO



### ACTIVIDAD N° 1

ADIVINA – ADIVINADOR

GRADO: 1°, 3°, 4°, 5°

**OBJETIVO:** Recordar las letras del abecedario con nombres de objetos diferentes en orden alfabético.



### ACTIVIDAD N° 2

PIRÁMIDE DEL CONOCIMIENTO

GRADO: 2°, 3°, 4°

**OBJETIVO:** Asimilar los conocimientos impartidos en la clase anterior.

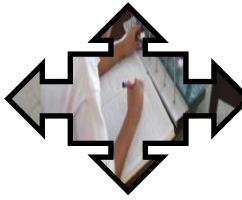


### ACTIVIDAD N°3

SINÓNIMOS

GRADO 2°, 3°, 5°

**OBJETIVO:** Recordar los sinónimos.



**ACTIVIDAD Nº 4**  
FORMANDO ORACIONES

- Grado 4º, 5º, 6º, 7º
- **OBJETIVO:** Actividad que los estudiantes utilizarán para trabajar con el Verbo y las personas gramaticales.



**ACTIVIDAD Nº5**  
SOPA DE LETRAS

- Grado 3º, 4º, 5º, 6º
- **OBJETIVO:** Ayuda a recordar de forma emocionante las clases de animales.



**ACTIVIDAD Nº 6**  
ARMANDO RIMAS

- Grado 2º, 3º, 4º, 5º, 6º y 7º
- **OBJETIVO:** Las rimas ayudarán a los y las estudiantes a enlazar palabras, mejorar su lenguaje oral y su memoria.



**ACTIVIDAD 7**  
LA RIFA DE VALORES

- Grado 5º, 6º, 7º,
- **OBJETIVO:** Sencibilizar valores de compañerismo y solidaridad en los estudiantes que los adultos en ocasiones olvidan.



**AVTIVIDAD Nº 8**  
E L BALÓN PREGUNTÓN

- Grado 2º, 3º, 4º y 5º.
- **OBJETIVO:** Compartir interrogantes planteadas y responder de manera rápida a manera de preguntas de clases anteriores.



**ACTIVIDAD Nº 9**  
DRAMATICEMOS UN CUENTO o LEYENDA.

- Grado 2º, 3º, 4º, 5º, 6º, 7º
- **OBJETIVO:** Motivar a los y las estudiantes a ser participativos en todo momento.



### ACTIVIDAD Nº 10

UNA CLASE LLENA DE.....

- Grado 4º, 5º, 6º y 7º
- **OBJETIVO:** Ayuda a la imaginación y creatividad de los estudiantes, elaborando a manera de juego pigtoqramas y leerlos con su par, especial para estudiantes con **NEE**.



### ACTIVIDAD Nº 11

A JUGAR CON EL ABECEDARIO.

- Grado 3º, 4º
- **OBJETIVO:** Los educandos aprenden a formar oraciones siguiendo un orden alfabético en forma divertida.



### ACTIVIDAD 12

PIRÁMIDE DE CONOCIMIENTOS

- Grado 2º, 3º, 4º, 5º y 6º
- **OBJETIVO:** Asimilar conocimientos impartidos en clase anterior, también para iniciar una nueva clase con una lluvia de ideas.



### ACTIVIDAD 13

LA ALFOMBRA MAGICA

- Grado 2º y 3º
- **OBJETIVO:** Los estudiantes aprenden con entusiasmo a leer con rapidéz mediante este juego.



### ACTIVIDAD 14

DOMINÓ DE PALABRAS

- Grado 4º, 5º, 6º y 7º
- **OBJETIVO:** Incentiva al niño y niña a leer y estudiar de manera divertida, haciendo la lectura de las palabras que contienen las fichas y enlazarlas.



### ACTIVIDAD 15

TARJETERO PREGUNTÓN

- Grado 2º, 3º, 4º
- **OBJETIVO:** Este juego ayuda a entender frases y oraciones que escriben los y las estudiantes.



### ACTIVIDAD Nº 16

#### MI ACRÓSTICO

- Grado 2º, 3º Y 4º
- **OBJETIVO:** En esta actividad describen sus cualidades armando un acróstico con su nombre, ayuda a conocerse mejor entre todos y sentirse en confianza.



### ACTIVIDAD Nº 17

#### EL AHORCADO

- Grado 3º, 4º, 5º, 6º Y 7º
- **OBJETIVO:** Enriquecer su vocabulario y uso del abecedario



### ACTIVIDAD Nº 18

#### TRABALENGUAS

- Grados: 2º, 3º, 4º, 5º, 6º y 7º
- **OBJETIVO:** Los trabalenguas ayudan en la pronunciación y expresión rápida



### ACTIVIDAD Nº 19

#### CREANDO MI CANCIÓN

- Grados 4º, 5º, 6º y 7º
- **Objetivo:** Despertar el goce estético por la escritura.



### ACTIVIDAD Nº 20

#### POESÍAS

- Grados: 2º, 3º, 4º, 5º, 6º y 7º
- **OBJETIVO:** La poesía ayuda ampliar el vocabulario y expresión comunicativa

Estimado docente:

Estas actividades pueden ser empleadas también en las diferentes asignaturas y áreas según el tema a tratar, con la aplicación de estas estrategias lúdicas se tendrá una clase participativa, puesto que se trabajará con su par, en grupos de 4 ó 5 estudiantes, garantizado de la misma manera la participación de educandos con necesidades especiales.



2016

**REPÚBLICA DEL ECUADOR**

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EMPRESARIAL DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA Y POSTGRADO**

**ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INFLUENCIA  
EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL  
ÀREA DE LENGUA Y LITERATURA DE  
SEGUNDO A SÈPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN  
BÁSICA DE LA ESCUELA LEONARDO W.  
BERRY AÑO 2015-2016.**



AUTORAS: LCDA. VILMA BORBOR RODRÍGUEZ  
LCDA. LORENA TUMBACO REYES.  
01/01/2016



## **PROPUESTA**

**Diseño de un Manual de Estrategias Lúdicas para mejorar el Aprendizaje Significativo en el área de Lengua y Literatura de las niñas y niños de segundo a séptimo Año de Educación Básica de la escuela “Leonardo W. Berry”, parroquia San José de Ancón, cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena.**

## **INTRODUCCIÓN**

Este documento es un material de apoyo para que el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura sea más eficaz y significativo. No solo ayudará a los docentes y estudiantes de esta institución, sino también para docentes que deseen mejorar la calidad de enseñanza - aprendizaje.

El juego es una forma de aprendizaje que a través del tiempo se ha modificado según el campo donde se utilice, sirve para fomentar el trabajo en equipo fortaleciendo lazos de compañerismo y sociabilidad en los estudiantes, desarrollando su capacidad creativa, crítica y comunicativa con quienes les rodea.

Enseñar a las niñas y niños a través del juego como una estrategia metodológica ayuda a desarrollar la mente, teniendo como resultado alcanzar valores, relación social y trabajo en equipo dentro del aula y más aún en el diario vivir. El juego es una de las herramientas más importantes que disponen los docentes para poder conseguir sus objetivos educativos. Este documento permitirá a los docentes emplear métodos lúdicos para que las clases sean participativas, amenas, creativas donde las niñas y niños a través del juego disfruten de una clase agradable, alcanzando aprendizajes significativos, construyendo sus propios aprendizajes desempeñándose con autonomía y seguridad en el futuro.

El docente puede emplear estas actividades no solo en el área de Lengua y Literatura sino también en las diferentes asignaturas que los estudiantes ven diariamente ya que las clases serán más animadas, con el único fin de valorar nuestro idioma y todos los conocimientos impartidos.

Al finalizar este proceso los resultados son directamente iguales al trabajo constante teórico y práctico de los niños y niñas de la institución, brindando una educación de calidad mediante la lúdica en el aprendizaje significativo, para que se logre desarrollar habilidades y destrezas de diálogo, creatividad y compartir sus aprendizajes mediante los juegos, donde van despertando su curiosidad hacia temas que antes no les interesaba ni conocían del mundo que les rodea.

## **MISIÓN.**

Por medio de este manual se desea conseguir que las niñas y niños de segundo a séptimo, desarrollen sus conocimientos en la lectura, escritura y comprensión de conocimientos que sean participativos, creativos capaces de desenvolverse y expresarse mostrando sus ideas durante el periodo de aprendizaje de Lengua y Literatura.

## **VISIÓN.**

Las actividades lúdicas, divertidas de apoyo para Lengua y Literatura facilitarán activamente al desarrollo de la labor en equipo adquirir valores como el respeto a los demás, cooperación, relación social, el trabajo en equipo, responsabilidad y compañerismo entre los estudiantes de segundo a séptimo año de educación básica;

tomando en cuenta las diferentes capacidades e inteligencias múltiples de la comprensión y aplicación del conocimiento y aprendizaje significativo.



## **OBJETIVOS.**

### **Objetivo General.**

Elaborar conocimientos lúdicos en el área de Lengua y Literatura para un buen desarrollo de aprendizajes significativos en las niñas y niños de segundo a séptimo año de educación básica de la escuela "Leonardo W. Berry" de la parroquia San José de Ancón, cantón Santa Elena, Provincia de Santa Elena.

### **Objetivos Específicos**

- ✓ Seleccionar estrategias lúdicas en el área de lengua y literatura para el desarrollo de aprendizaje en las niñas y niños de segundo a séptimo año de educación básica.

- ✓ Socializar a los docentes las estrategias lúdicas para el desarrollo de aprendizaje significativo en las niñas y niños de segundo a séptimo año de educación básica.
  
- ✓ Aplicar estas estrategias en el aula, para el desarrollo de aprendizaje significativo en los niños y niñas de cuarto a séptimo año de educación básica de la escuela “Leonardo W. Berry”.

## **JUSTIFICACIÓN.**

Encontramos en las aulas de las instituciones educativas, niñas y niños con diferentes capacidades cognitivas que por lo general tienen dificultades en el aprendizaje de Lengua y Literatura, por esta razón se realizó la respectiva investigación en la escuela antes mencionada; la misma que arrojó ciertas falencias.

Los métodos empleados por el docente, son un factor importante para el desarrollo académico de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura, ya que el aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores.

Con la innovación que vive el campo educativo actual, se requiere que la educación, tenga igualdad participativa para continuamente formar un individuo más humano, capaz y competente que viva en la sociedad pluricultural, y solidaria.

Esta ardua labor educativa se hace posible y factible con la tarea educadora del Manual de estrategias lúdicas para el aprendizaje significativo, el mismo que se pondrá en

práctica con el trabajo en equipo, tanto en el área educativa formal como familiar, comunitario y cualquier otra manera de organizarse.

## **FUNDAMENTOS DEL JUEGO.**

El juego es camino natural para que la persona se desarrolle y pueda integrarse en la sociedad. Es decir el desarrollo infantil está directamente vinculado con el juego ya que, además de ser una actividad natural y espontánea en donde el niño dedica su tiempo. A través del juego el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, estimula sus capacidades intelectuales y psicomotoras.

Numerosos investigadores de la educación han llegado a la conclusión de que el aprendizaje más valioso es el que se produce a través del juego, aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubre algunos modelos en el confuso mundo en que ha nacido.

El juego es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia los niños y niñas desarrollan gradualmente conceptos de relaciones causales aprenden a discriminar y establecer juicios mediante el juego.

## **VENTAJAS FUNDAMENTALES DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS.**

- ✓ El juego ayuda a la evolución del cerebro, la capacidad de interactuar, demostrando especial interés en las tareas.

- ✓ Permite comprobar el nivel de conocimientos alcanzados, modificando las acciones erróneas y señalando las correctas.
- ✓ Admite la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos combinando la teoría con la práctica de manera vivencial y dinámica.
- ✓ Aumenta el nivel de preparación de los educandos, mientras que el docente tiene la posibilidad de analizar minuciosamente la asimilación del contenido impartido.

## **CONCLUSIONES.**

Las lúdicas tienen mucha influencia en el aprendizaje significativo por lo que ponemos a disposición a los educadores este material como manual para que sus estudiantes obtengan un mejor rendimiento escolar, garantizando un desarrollo emotivo y comprensivo dentro del salón de clases.

Este manual ayudará al estudiante de la siguiente manera:

- Interesarse a leer para descubrir y comprender el sentido de diferentes textos escritos.
- Dominar paso a paso el código alfabético para leer palabras.
- Desarrollar una escritura legible para sí mismo y para los demás.
- Utilizar y comprender el vocabulario cada vez más amplio.
- Ampliación de la conciencia fonológica


- Escuchar comprensiva y atentamente lo que otros expresan, cuentan o leen comprendiendo y recordando lo más significativo.
- Lecturas comprensivas de palabras frases, oraciones y lecturas cortas.
- Expresarse con sus propias palabras sin temor.

Por otro lado se logrará que el docente reflexione y considere que en la actualidad los niños y niñas están desarrollándose en un mundo cambiante y por ende la educación también hoy en día es Flexible. Actualizar los conocimientos pedagógicos e incorporar estas estrategias ayudaran a salir con éxito en su enseñanza, formando sobre todo triunfadores del mañana.

Éxitos compañeros docentes y felicidades por aplicar estas estrategias que estamos seguras serán un considerable beneficio.



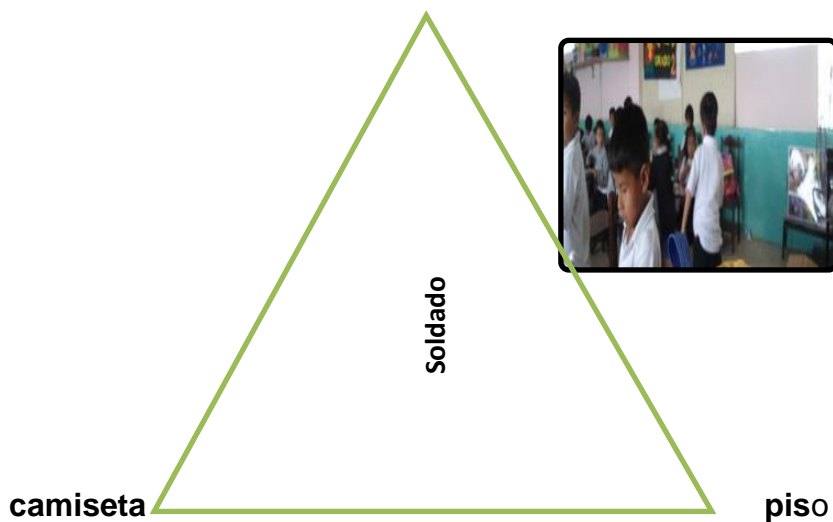


<b>ACTIVIDAD Nº 1</b>	GRADO 3º, 4º, 5º
<b>DINÁMICA:</b>	JUGANDO CON LAS LETRAS DEL ABECEDARIO
<b>OBJETIVO:</b>	Recordar las letras del abecedario con nombres de objetos diferentes en orden alfabético, mediante de preguntas
<b>PASOS:</b> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Se invita a los estudiantes a participar en la actividad.</li> <li>2) Se puede jugar en grupos de cuatro.</li> <li>3) La docente lee la lista de incógnitas para que los estudiantes comiencen a pensar sobre las posibles respuestas.</li> <li>4) Se entregan las páginas escritas a cada grupo. Inicia una vez que la docente lo disponga.</li> <li>5) Gana el grupo que encuentra las respuestas más rápido.</li> <li>6) Al finalizar el docente analizaran las respuestas en orden alfabético.</li> </ol>
<b>MATERIAL:</b>	Ente humano, Página evaluativa, adivinanza y lápiz
<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN</b>	Analiza y escribe la posible respuesta

## JUGANDO CON LAS LETRAS DEL ABECEDARIO

- |  |                     |
|--|---------------------|
| <b>A</b> Letras ordenadas de un idioma                               | ➤ <b>Unir</b>       |
| <b>B</b> Lugar donde hay muchos libros folletos para investigar      | ➤ <b>Papelera</b>   |
| <b>C</b> Instrumento para escribir o dibujar                         | ➤ <b>Noche</b>      |
| <b>D</b> Conjunto de diez unidades                                   | ➤ <b>Vértice</b>    |
| <b>E</b> lugar dedicado a la enseñanza                               | ➤ <b>Sacapuntas</b> |
| <b>F</b> Objeto que sirve para alumbrar toda la casa                 | ➤ <b>Tijeras</b>    |
| <b>G</b> Se utiliza para pegar tus tareas                            | ➤ <b>Z</b>          |
| <b>H</b> Nombre de la octava letra del abecedario                    | ➤ <b>Lápiz</b>      |
| <b>I</b> lugar donde se imprimen folletos, libros, etc.              | ➤ <b>Cuaderno</b>   |
| <b>J</b> Con que juegan los niños                                    | ➤ <b>Kilómetros</b> |
| <b>K</b> Igual a mil metros  | ➤ <b>Enseñanza</b>  |
| <b>L</b> Barita de madera con mina que sirve para escribir o dibujar | ➤ <b>Biblioteca</b> |
| <b>M</b> Se utiliza para llevar libros o ropa                        | ➤ <b>writing</b>    |
| <b>N</b> Contrario del día   | ➤ <b>Folio</b>      |
| <b>Ñ</b> Instruir dar conocimientos                                  | ➤ <b>Yema</b>       |
| <b>O</b> Va después del séptimo                                      | ➤ <b>Rayos X</b>    |
| <b>P</b> Cesto donde se arrojan papeles inservibles                  | ➤ <b>Abecedario</b> |
| <b>Q</b> Después del cuarto  | ➤ <b>Escuela</b>    |
| <b>R</b> Instrumento de madera o metal que sirve para medir          | ➤ <b>Decena</b>     |
| <b>S</b> Instrumento para afilar los lápices                         | ➤ <b>Goma</b>       |
| <b>T</b> Sirve para cortar tela o papel                              | ➤ <b>Quinto</b>     |
| <b>U</b> De varias cosas hacer una                                   | ➤ <b>Foco</b>       |
| <b>V</b> Puntos en que se unen los lados de un ángulos               | ➤ <b>Imprenta</b>   |
| <b>W</b> Palabra escribir en ingles                                  | ➤ <b>Juguetes</b>   |
| <b>X</b>   | ➤ <b>Mochila</b>    |
| <b>Y</b> parte amarilla del huevo                                    | ➤ <b>Octavo</b>     |
| <b>Z</b> Nombre de la última letra del abecedario                    | ➤ <b>H</b>          |
|  | ➤                   |

<b>ACTIVIDAD Nº 2</b>	GRADO 2º, 3º, 4º
<b>DINÁMICA:</b>	PIRÁMIDE DEL CONOCIMIENTO
<b>OBJETIVO:</b>	Asimilar conocimientos impartidos en clase anterior
<b>PASOS:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Poner en el pizarrón o en el piso un triángulo.</li> <li>2) Solicitar a los estudiantes palabras recortadas de revistas o periódicos según el tema de clase.</li> <li>3) Ubicar nombres de objetos en medio. Derecha o izquierda del triángulo según lo solicitado.</li> <li>4) Analizar en conjunto las palabras pegadas y ubicadas en el triángulo.</li> </ol>
<b>MATERIAL:</b>	Papelógrafo, marcadores.
<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN</b>	Analiza las palabras las según la ubicación



<b>ACTIVIDAD Nº 3</b>	GRADOS 2º, 3º, 4º, 5º.
<b>DINÁMICA:</b>	CRUCIGRAMA
<b>OBJETIVO:</b>	Utilizar el diccionario correctamente para encontrar palabras solicitadas.
<b>PASOS:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Se ubica a los estudiantes con su par.</li> <li>2) Se entrega hojas para realizar la actividad.</li> <li>3) A la orden del docente inicia la actividad.</li> <li>4) Gana la pareja que termina el crucigrama.</li> <li>5) La pareja ganadora identifica los sinónimos encontrados.</li> </ol>
<b>MATERIALES</b>	Crucigrama , diccionario y lápiz o bolígrafo.
<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN</b>	Identifica los sinónimos de las palabras en el juego






<b>ACTIVIDAD Nº 5</b>	
DINÁMICA:	SOPA DE LETRAS
OOJETIVO:	Identificar palabras escondidas.
PASOS:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Se entrega a los estudiantes las páginas con la actividad.</li> <li>2) Con su par inician la búsqueda de las palabras escondidas.</li> <li>3) Tema: palabras con sustantivos derivados y primitivos.</li> </ol>
MATERIALES:	Hojas con la tabla de palabras
INDICADORES DE EVALUACIÓN:	Identifica las palabras escondidas.

CASONA			V	O	R	E	D	A	N	A	P	L
FLOTERO			G	Ñ	J	M	A	U	X	Z	B	G
FRUTERIA			M	A	R	I	N	E	R	O	S	O
LEÑADOR			F	O	R	E	R	O	L	F	N	M
LUNERA			A	R	B	O	L	E	D	A	D	W
MARINERO			A	L	E	Ñ	A	D	O	R	J	F
PANADERO			G	J	E	Z	C	A	S	O	N	A
QUEMADO			Q	V	A	I	R	E	T	U	R	F
ARBOLEDA			O	D	A	M	E	U	Q	W	Q	G
			B	T	O	Z	A	R	E	N	U	L



<b>ACTIVIDAD Nº 6</b>	
<b>DINAMICA</b>	<b>ARMANDO RIMAS</b>
<b>OBJETIVO:</b>	<b>RECITAR RIMAR Y POEMAS CON LA ENTONACION ADECUADA</b>
<b>PASOS:</b>	
<b>MATERIALES</b>	
<b>INDICADORES DE EVALUACION</b>	<b>VOCALIZA CORRECTAMENTE RIMAS Y POEMAS,RESPETANDO SIGNOS ORTOGRAFICOS.</b> La valoración de la experiencia adquirida ha sido positiva al constatar que se logra disminuir el numero de estudiantes distraídos en el aula de clases



<b>ACTIVIDAD Nº 7</b>	
destrezas	RIFA DE VALORES
OBJETIVO	Sensibilizar los valores mediante el área de lengua y literatura
<p>PASOS:</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Invitar a las niñas y niños a ser participar en una rifa donde el premio es otorgar signos de valores como la amistad.</li> <li>2. Se enlistan signos de amistad que estarán enumerados cada uno</li> <li>3. Los y las estudiantes escogerán un número de la caja mágica. Ejemplo salió el #5 Recibirás un abrazo de un integrante del otro grupo.</li> <li>4. Al finalizar, el o la docente en conjunto con los estudiantes expresaran los sentimientos positivos que sintieron.</li> </ol>
MATERIALES	Página en blanco, lápiz o esfero, caja matemática
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Participa en la actividad de manera solidaria Interioriza los valores a través del juego



<b>ACTIVIDAD Nº 8</b>	
<b>DINÁMICA</b>	<b>EL BALON PREGUNTON</b>
<b>OBJETIVO</b>	Compartir con el grupo interrogantes planteadas
<b>PASOS</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ubicación de las niñas y niños en círculo.</li> <li>2. En un pequeño balón al que se le hace un pequeño orificio en donde se ubica preguntas o circunstancias relacionadas al tema de la clase que se trabajara.</li> <li>3. Se inicia con un canto mientras el balón va pasando de mano en mano hasta que el docente da la señal y el canto se detiene.</li> <li>4. Quien tiene el balón responde a la pregunta que está en el orificio. Si el estudiante no responde continua otro integrante o responde la docente.</li> <li>5. El juego continua hasta que todos hayan participado.</li> </ol>
<b>MATERIALES</b>	Balón pequeño y un lugar amplio.
<b>INDICADOR DE EVALUACION</b>	Muestra confianza y seguridad en si mismo





<b>ACTIVIDAD Nº 9</b>	
DINÁMICA	Dramaticemos un cuento
OBJETIVO	Animar a los estudiantes a la participación en todo momento dentro del grupo o solos.
PASOS	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Solicitar que se sienten en el rincón de lectura.</li> <li>2. Con la debida atención se empieza a narrar un tema donde se hable de personajes o animales que realicen determinadas acciones.</li> <li>3. Mientras se narra se señala a él o los estudiantes que imitaran a los personajes de la narración.</li> </ol>
MATERIAL	Rincón de lectura, cuento, diálogo .
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Seguridad y facilidad para expresarse frente a los demás.



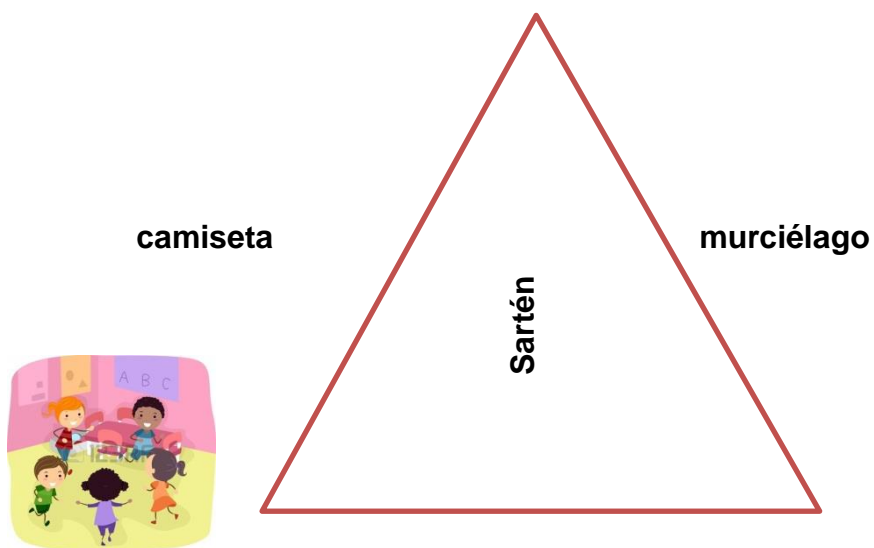
<b>ACTIVIDAD Nº 10</b>	
<b>DINÁMICA</b>	Una clase llena de .....
<b>OBJETIVO</b>	Mostrar autonomía y decisión en el desarrollo
<b>PASOS</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El conductor del juego dice “Voy a llenar la clase de” ejemplo: verbos terminados en ar.</li> <li>2. Los jugadores escriben en una hoja las palabras terminadas con el verbo anunciado y las leen.</li> <li>3. Cada participante se anota un punto por cada palabra correcta y se resta un punto por la incorrecta o repetida.</li> <li>4. Gana el jugador que después de varias rondas obtiene más puntos.</li> </ol>
<b>MATERIALES</b>	Hoja, bolígrafo,
<b>INDICADOR DE EVALUACION</b>	Analizan e identifican lo solicitado.



<b>ACTIVIDAD Nº 11</b>	
<b>DINÁMICA</b>	A jugar con el abecedario.
<b>OBJETIVO</b>	Recordar y ordenar palabras en orden alfabético
<b>PASOS</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se entrega una hoja rayada a las niñas y niños.</li> <li>2. El docente indica a los estudiantes que en cada casillero que está dibujado en la hoja deben escribir una oración con una letra del abecedario.</li> <li>3. Cada palabra debe ir de acuerdo a cada letra del abecedario.</li> </ol> <p>Ejemplo: <b>A</b>rmando <b>B</b>ota <b>C</b>uatro <b>D</b>ados.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Se suprime la letra con la que es difícil encontrarlo</li> </ol>
<b>MATERIALES</b>	Hoja listado de palabras, etc.
<b>INDICADOR DE EVALUACION</b>	Sigue la secuencia del abecedario



<b>ACTIVIDAD Nº12</b>	
<b>DINÁMICA</b>	Pirámide del conocimiento
<b>OBJETIVO</b>	Asimilar los conocimientos impartidos en la clase anterior
<b>PASOS</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1- Papelote donde está dibujado un triángulo en el centro.</li> <li>2- Se expone el tema de la clase.</li> <li>3- Se genera una lluvia de ideas hasta llegar al tema a tratar, ubicándolas en el respectivo triangulo según haya indicado la docente</li> </ol>
<b>MATERIALES</b>	Papelote pizarra, revistas viejas.
<b>INDICADOR DE EVALUACION</b>	Ordena de izquierda a derecha las palabras propuestas..



<b>ACTIVIDAD Nº 13</b>	
<b>DINÁMICA</b>	La alfombra Mágica
<b>OBJETIVOS</b>	Afianzar conocimientos adquiridos.
<b>PASOS</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se elaboran cartillas con varias palabras en cartulina o cartón.</li> <li>2. Se colocan las palabras en el piso.</li> <li>3. A la indicación de la docente los estudiantes caminan alrededor o a un lado de las palabras.</li> <li>4. Al indicar el maestro que se detengan los o el estudiante leen la palabra que esta por sus pies.</li> </ol>
<b>MATERIALES</b>	Cartillas con palabras según se indique
<b>INDICADOR DE EVALUACION</b>	Identifica las silabas que forman las palabras del juego



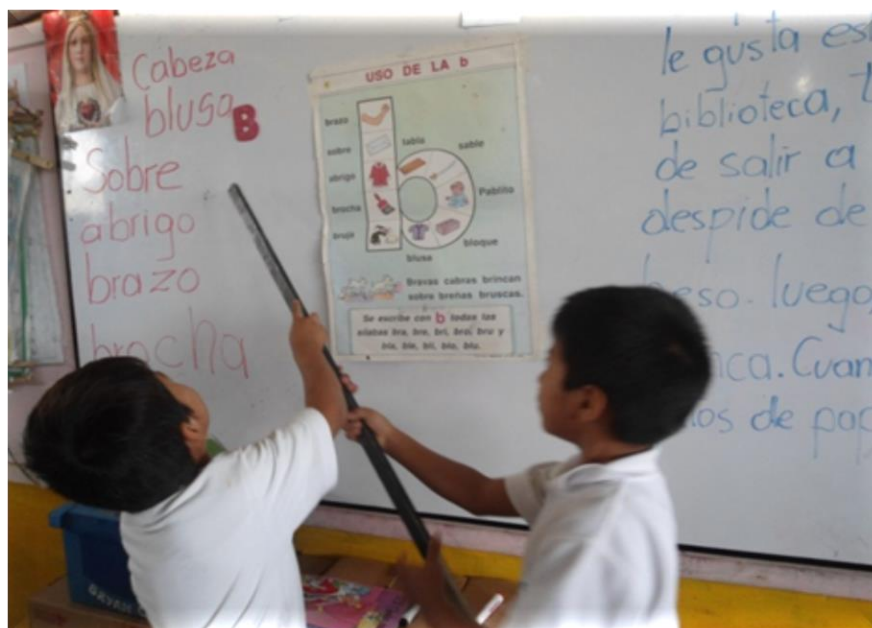
<b>ACTIVIDAD Nº 14</b>	
<b>DINAMICA</b>	Dominó de palabras
<b>OBJETIVO</b>	Incentivar al estudiante a la lectura y escritura de palabras.
<b>PASOS</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Elaboración de una cuadrícula para el juego según los grupos participantes..</li> <li>2. Agrupar a los niños y niñas en grupo de 3 a 5 integrantes.</li> <li>3. Repartir las fichas a los participantes.</li> <li>4. El estudiante que inicia escoge una ficha cualquiera ubicándola en el centro de la cuadrícula elaborada, continua el siguiente jugador quien escoge otra ficha de la caja.</li> <li>5. Si la ficha escogida no coincide de inmediato continua el participante siguiente.</li> <li>6. El juego culmina cuando uno del grupo termine primero.</li> </ol>
<b>MATERIALES</b>	Caja mágica con fichas de dominó de palabras e imágenes, cuadrícula
<b>INDICADOR DE EVALUACION</b>	Identificar y reconocer silabas y formar palabras.



<b>ACTIVIDAD Nº 15</b>	
DINAMICA	Tarjetero preguntón
OBJETIVO	Entender palabras, frases y oraciones que escriben
PASOS	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Formar grupo de 4 o con su par.</li> <li>2. Se entrega a cada grupo tarjetas de cuatro colores diferentes, cada tarjeta con una interrogante.  <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 10px 0;"> <div style="border: 2px solid yellow; padding: 2px 5px;">¿Quién?</div> <div style="border: 2px solid green; padding: 2px 5px;">¿Qué hizo?</div> <div style="border: 2px solid red; padding: 2px 5px;">¿En dónde?</div> <div style="border: 2px solid blue; padding: 2px 5px;">¿Cuándo?</div> </div> </li> <li>3. El grupo formara una oración formulándose las interrogantes y respondiendo al reverso de la tarjeta con un gráfico.</li> <li>4. Al finalizar el grupo expondrá su oración formada analizando cada interrogante. Ejemplo: la niña jugo con su pelota en el parque por la mañana</li> </ol>
MATERIAL	Cartulina para las tarjetas de colores, lápiz, borrador-
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Analiza para responder correctamente interrogantes.



<b>ACTIVIDAD Nº 16</b>	
DINÁMICA	Mi Acróstico.
OBJETIVO	Crear frases de acuerdo a lo que se le indica.
PASOS	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Entregar una hoja de cuadros a cada niña o niño.</li> <li>2. Cada uno piensa en sus características personales como: gustos o preferencias anotándolas en el cuaderno.</li> <li>3. En la hoja entregada, escribe su nombre en forma vertical.</li> <li>4. Inventan una frase con cada letra de su nombre relacionando sus características anotadas en el cuaderno.</li> <li>5. Exponer y presentar en el mural del aula.</li> </ol>
MATERIAL	Cuaderno, hoja de cuadro, lápiz.
INDICADOR DE EVALUACIÓN	Realiza frases y oraciones empleando características de personas, lugares, animales o cosas.





<b>ACTIVIDAD Nº 17</b>	
DINÁMICA	EL AHORCADO
OBJETIVO	Enriquecer su vocabulario para un mejor desenvolvimiento mediante el uso del abecedario
PASOS	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se entrega una hoja escrita con frases previamente elaboradas por todos los estudiantes.</li> <li>2. Los participantes eligen una letra del abecedario.</li> <li>3. Comprobar si la letra elegida consta en la frase, para descubrir la frase oculta.</li> <li>4. Cada error se penalizará dibujando una parte del cuerpo del ahorcado.</li> <li>5. Si se descubre la frase oculta antes de que se complete el dibujo del ahorcado, se supera la prueba.</li> </ol>
MATERIAL	Hoja de papel lápiz
INDICADOR DE EVALUACION	Conoce la morfología de las palabras.



<b>ACTIVIDAD Nº 18</b>	
DINÁMICA	Trabalenguas
OBJETIVO	Ejercitar la pronunciación y expresión rápida para desarrollar el lenguaje mediante expresiones.
PASOS	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se expone en un papelote el trabalenguas.</li> <li>2. Junto con el o la docente los estudiantes leen pausadamente cada frase del trabalenguas.</li> <li>3. Se lee dos veces, para luego releer de manera rápida y con buena pronunciación.</li> </ol>
MATERIALES	Papelote
INDICADOR DE EVALUACION	Pronuncia correctamente las palabras de forma rápida.



<b>ACTIVIDAD Nº 19</b>	
<b>DINÁMICA</b>	Creando mi canción
<b>OBJETIVO</b>	Despertar el goce estético por la escritura.
<b>PASOS</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se ubica a los educandos de tres.</li> <li>2. Los estudiantes se ubican en la posición que consideren más cómoda para escribir.</li> <li>3. Inician exponiendo en cada grupo sus ideas y otro escribe, disfrutando a la vez de la actividad sin olvidarse de las reglas ortográficas</li> </ol>
<b>MATERIAL</b>	Cuaderno, hoja, borrador y lápiz
<b>INDICADOR DE EVALUACIÓN</b>	Redacta pequeñas frases para una canción con rasgos literarios.



<b>ACTIVIDAD Nº 20</b>	
DINÁMICA	POESIAS
OBJETIVO	Desarrollar, creatividad y pensamientos para un mejor vocabulario mediante frases o versos cortos.
PASOS	1.
MATERIAL	Hojas de papel, lápiz
INDICADOR DE EVALUACION	Reconocen los rasgos que distinguen géneros literarios de otro no literario



**AUTORAS:**

**LCDA. LORENA DEL ROCÍO TUMBACO REYES  
LCDA. VILMA ROSARIO BORBOR RODRÍGUEZ**

### **3.15. Validación.**

El cambio en los discentes es notorio en su participación activa en el aula de clase con respecto a las tareas encomendadas por el educador, un mayor aprendizaje que se ve plasmado en los conocimientos que expresa ahora al momento de una lectura, escritura o de expresar sus sentimientos u opiniones.

Es más creativo en sus participaciones, colabora al realizar un trabajo en equipo, sigue las reglas al momento de realizar una actividad individual o colectiva, es decir se ha logrado el objetivo que consistía en estimular al estudiante a que interactúe en clase, que sea más comunicativo, emita opiniones sobre diferentes temas a tratar.

Con las estrategias lúdicas se logra el aprendizaje significativo que a inicios de esta investigación se planteó, los niños/as son capaces de solucionar los diferentes problemas que se les puedan plantear, utilizando el razonamiento y la reflexión, con todo esto se llega a la meta deseada que es mejorar el rendimiento académico de los escolares, para tener una educación de calidad y calidez.

### **3.16. Conclusiones y recomendaciones.**

#### **3.16.1. Conclusiones.**

- ✓ De acuerdo al objetivo general las estrategias lúdicas influyen sobre el aprendizaje significativo de los educandos para obtener un rendimiento escolar, garantizando siempre un avance en la enseñanza como un recurso pedagógico motivador en la asignatura de Lengua y Literatura.
- ✓ Con el análisis del rendimiento escolar de los estudiantes de segundo séptimo año básico en el área de lengua y literatura, se detectó la poca motivación que recibían los educandos antes de empezar una nueva clase.
- ✓ Con el conocimiento de las causas que limitan la participación activa de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura, se concluye que con el uso del manual de las estrategias lúdicas el docente mejorará el inter-aprendizaje en los educandos interiorizando además los contenidos nuevos para que su proceso de aprendizaje sea óptimo.
- ✓ Con la utilidad que tienen las estrategias lúdicas, el concepto que tenían los docentes sobre los juegos cambio, porque estas estrategias no solo promueven la recreación del discente, sino también estimula la interacción a través del juego, que es una actividad que atrae su atención y ayuda el desarrollo cognoscitivo.
- ✓ Los beneficios que brindan las estrategias lúdicas no solamente ayuda el desenvolvimiento de los escolares dentro de la sociedad, sino también el rendimiento académico, por lo tanto en las manos del docente está lograrlo.

### 3.16.2. Recomendaciones.

- Con los resultados estadísticos que cada docente tiene al término de cada parcial debe proponerse aplicar estrategias que vayan acorde al tema para que sus niños y niñas estén debidamente motivados al inicio de un nuevo conocimiento.
- Motivar a los estudiantes no solo en la asignatura de Lengua y Literatura sino en todas las clases impartidas, de acuerdo a su edad.
- Los docentes al emplear las estrategias motivadoras tendrán clases interactivas dentro del aula por lo que es preferible planificar antes de iniciar un nuevo aprendizaje con sus discentes.
- Para que los beneficios de las estrategias lúdicas sean óptimos se recomienda lo siguiente:
  - ✓ No formar un ambiente de tensión entre estudiantes.
  - ✓ No hacer sentir mal al educando con respecto a una opinión no relevante.
  - ✓ Darle importancia a todos los criterios vertidos en clase.
  - ✓ Las lúdicas deben ser empleadas como un recurso didáctico y no recreativo solamente.
  - ✓ Los docentes deben actualizarse continuamente con técnicas motivadoras en el aprendizaje.

## Bibliografía

- Albaladejo, T. (2013). Retòrica cultural, lenguaje retòrico y lenguaje literario. *Tonos digital*, 1-21.
- Amando, L. V. (1998). La nueva configuraciòn en la enseñaanza de la Lengua y la literatura. *Revista Interuniversitaria de Formaciòn del Pprofesorado*, 23-33.
- Calvo-Hernandez, A. (2012). Metodologìa para la enseñaanza de la Lengua y Literatura española. *Lingua & Literatura*, 65.
- Ezequiel, B. V. (2006). Los contenidos gramaticales. Aspectos fònicos, morfosintàcticos, textuales y lèxicos . En B. V. Ezequiel, *Didàctica de la lengua y la literatura para primaria* (pág. 539).
- Fernandez, C. M. (2013). *Hacia una nueva didáctica de la Lengua y Literatura*. España: CPR Azuaga.
- Franco, H. D. (2010). *La creatividad lúdica en niños y niñas de 3 a 6 grado escolar de un centro educativo rural y uno urbano de Pereira*.
- Gil, M. G. (2014). ¿Se encuentran los escolares que reciben apoyo educativo en situación de mayor riesgo de presentar dificultades en la escritura? *international Journal of Developmental and Educational Psychology*, 134.
- Gòmez, C. &. (2013). *El aprendizaje significativo y el desarrollo de capacidades comunicativas de textos narrativos*.
- Gómez, P., & Antonia. (2013). *La lúdica de lo serio. Herramienta de mediación como detonador de cambio hacia una sostenibilidad sociocultural colectiva*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.
- GUACHICHULCA ORTEGA, D. D. (2011-2012). *La actividad lúdica y su incidencia en el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas del primer año de educaciòn bàsica de las escuelas Simon Bolivar y Maria Montessori*. Zamora.
- López Aguado, M. (2009). Estilos de aprendizaje. Relaciòn con motivaciòn y estrategias. *Revista de estilos de aprendizaje*, 202.
- Moran, M. A. (2009). *Didáctica general*.
- Novak, J. D. (2004). *La teoria del aprendizaje significativo*.



- Palmero, M. L. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. *Investigación i Innovación Educativa i Socioeducativa*, 29-50.
- Parada Torres, Y. C. (2011). *Propuesta lúdico-pedagógica para mejorar el proceso de lectura en niños con déficit cognitivo del curso 402 del colegio La Candelaria*.
- Perez, M. F. (2013). El trabajo independiente en la educación superior a través de la tarea docente. *Edumecentro*, 16-20.
- Pozo, J. I. (2006). Teorías cognitivas del aprendizaje. *Teorías cognitivas del aprendizaje*, 288.
- Pulido, A. E. (2014). *Proyectos lúdicos en la enseñanza de la Literatura*.
- Pulido, A. E. (2014). *Proyectos lúdicos en la enseñanza de la Literatura. Una experiencia en el aula universitaria*.
- Pulido, A. E. (2014). *Proyectos lúdicos en la enseñanza de la Literatura*.
- Pulido, A. E. (2014). *Proyectos Ludicos en la enseñanza de ñeujguna y literatura*.
- Pulido, A. E. (s.f.). *Proyectos lúdicos en la enseñanza de la literatura*.
- Rivera Muñoz, J. (2014). El aprendizaje significativo y la evaluación de los aprendizajes. *Investigación Educativa*, 47-52.
- RODRÍGUEZ ASANZA, D. K. (2014). *Formación docente en la aplicación de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del primer año de educación básica, del jardín de infantes María Celia Ernestina Mora Sares del cantón Machala*.
- Saettele, H. (2010). Juego de lenguaje y conflicto social. *Anuario de investigación*.
- Suntaxi Oña, A. (2010). *La actividad lúdica en el desarrollo de lecto-escritura de las niñas y los niños de 5 a 6 años, del Centro de Desarrollo infantil Mama Yolvi. Quito*.
- Sutton-Smith, B. (2009). *La ambigüedad del juego. Aprovecha el tiempo y juega*.
- Sutton-Smith, B. (s.f.). *La ambigüedad del juego. Aprovecha el tiempo y juega*.
- <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/La-L%C3%BAdica-en-los-Procesos-Educativos-Infantiles.pdf>
- [www.eduteka.org/proyectos.php/2/12944](http://www.eduteka.org/proyectos.php/2/12944)
- <http://tesisdepostgradoperu.blogspot.com/2013/01/tipo-de-estudio.htm>