



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN
ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA
"JUAN MONTALVO" PERIODO 2020-2021**

**COQUE CÁRDENAS SAMANTHA VANESSA
LICENCIADA EN EDUCACIÓN BÁSICA**

**MOCHA AGUILAR JEANNINE DEL ROSARIO
LICENCIADA EN EDUCACIÓN BÁSICA**

**MACHALA
2021**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA COMPRESIÓN LECTORA EN
ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA
"JUAN MONTALVO" PERIODO 2020-2021**

**COQUE CÁRDENAS SAMANTHA VANESSA
LICENCIADA EN EDUCACIÓN BÁSICA**

**MOCHA AGUILAR JEANNINE DEL ROSARIO
LICENCIADA EN EDUCACIÓN BÁSICA**

**MACHALA
2021**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**TRABAJO TITULACIÓN
PROYECTO INTEGRADOR**

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA COMPRESIÓN LECTORA EN
ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA
"JUAN MONTALVO" PERIODO 2020-2021**

**COQUE CÁRDENAS SAMANTHA VANESSA
LICENCIADA EN EDUCACIÓN BÁSICA**

**MOCHA AGUILAR JEANNINE DEL ROSARIO
LICENCIADA EN EDUCACIÓN BÁSICA**

CAAMAÑO ZAMBRANO ROSA MIRIAN

MACHALA, 22 DE ABRIL DE 2021

**MACHALA
2021**

Titulación Octavo

INFORME DE ORIGINALIDAD

10%

INDICE DE SIMILITUD

9%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

4%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	dialnet.unirioja.es Fuente de Internet	1%
2	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	1%
3	revistaespirales.com Fuente de Internet	1%
4	Submitted to Universidad Técnica de Machala Trabajo del estudiante	1%
5	repositorio.utmachala.edu.ec Fuente de Internet	<1%
6	repositorio.unae.edu.ec Fuente de Internet	<1%
7	Submitted to Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO Trabajo del estudiante	<1%
8	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1%
9	Submitted to UNILIBRE Trabajo del estudiante	

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

Los que suscriben, COQUE CÁRDENAS SAMANTHA VANESSA y MOCHA AGUILAR JEANNINE DEL ROSARIO, en calidad de autores del siguiente trabajo escrito titulado “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “JUAN MONTALVO” PERIODO 2020-2021”, otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tiene potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

Los autores declaran que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

Los autores como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.

Machala, 22/04/2021



Coque Cárdenas Samantha Vanessa
1718403015



Mocha Aguilar Jeannine del Rosario
0705821882

DEDICATORIA

Dedicamos este trabajo de grado en primer lugar a Dios, por brindarnos salud y vida para poder ejecutar y culminar con los objetivos propuestos en todos los años de estudio y permitirnos llegar hasta estas instancias. A nuestros padres por ser un apoyo incondicional en los momentos en donde los necesitábamos, por incentivarnos a ser mejores personas con valores que inculcados durante toda nuestra existencia, lo que ha contribuido de manera significativa para ir mejorando día a día y ser seres útiles dentro de la sociedad. A los seres allegados que con su granito de arena han aportado de gran forma en esta etapa y proceso.

A quienes son detonantes de los esfuerzos y ganas de lograr los objetivos planteados al inicio de esta carrera y los futuros. A esta querida carrera, por los conocimientos y experiencias brindadas; por los compañeros, los docentes que estuvieron presentes en cada semestre aportando también con sus enseñanzas, valores que seguramente son y serán una contribución significativa perdurable en nuestras memorias y para nuestra práctica profesional.

Samantha y Jeannine

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradecemos a Dios, por permitirnos cumplir con una meta más en nuestra vida y porque ha hecho posible el desarrollo de este trabajo. A pesar de los diversos obstáculos y acontecimientos inesperados hemos tratado de sobrellevar las diversas situaciones que han hecho posible culminar con el presente estudio. Además, expresamos nuestros más sinceros agradecimientos a nuestros padres, hermanos y familiares, por brindarnos palabras de aliento que nos llenaron de mucha fortaleza y esperanza para poder avanzar día a día.

Asimismo, extendemos nuestros más profundos agradecimientos, al Dr. Enrique Espinoza, quien como docente de la asignatura de Diseño de Tesis II, estuvo apoyándonos siempre, brindando e impartiendo sus conocimientos durante todo este proceso, a la Lic. Rosita Caamaño, por dedicar su tiempo para la revisión de nuestro trabajo, y a todos los docentes quienes influenciaron con su sabiduría en nuestra preparación académica. Por último, agradecemos a la directora y personal docente de la Escuela de Educación Básica “Juan Montalvo”, por brindarnos la confianza y permitir que nuestro proyecto se desarrolle con factibilidad.

Samantha y Jeannine

RESUMEN

El presente trabajo de tesis, bajo la propiedad de proyecto integrador, se orienta en el estudio sobre la incidencia de actividades lúdicas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de quinto año de básica de la Escuela de Educación Básica “Juan Montalvo” en el periodo 2020-2021. Puesto que, el deber del docente radica en su actualización y formación constante, lo que conlleva a la búsqueda de nuevas formas y mecanismos de aprendizaje, específicamente en el área de Lengua y Literatura, donde los estudiantes presentan mayores dificultades en lo que respecta la comprensión de textos de diversa tipología.

El tipo de investigación es de carácter explicativo y los métodos empleados para su desarrollo fueron el analítico, histórico-lógico y comparativo, de manera que, se ha analizado a profundidad la actuación del objeto de estudio por la determinación de sus partes, explicando a su vez la evolución que ha tenido la lúdica dentro del ámbito educativo y como se ha venido desarrollando hasta la actualidad y establecer la comparación e interpretación de los estudios realizados de años anteriores con los resultados obtenidos en esta investigación.

Las técnicas a utilizar fueron la entrevista y la encuesta y como instrumentos para la recolección de datos se utilizó un cuestionario, donde se evidencian preguntas para determinar el nivel de comprensión lectora en los estudiantes y un listado de preguntas dirigido a los docentes para determinar la aplicabilidad de actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Con los resultados de los respectivos instrumentos, se señala la importancia de aplicar actividades lúdicas dentro del aula, sin embargo, en cuanto su uso para la mejora de la comprensión lectora no es muy notorio en los estudiantes, pues estos presentan dificultades para inferir, criticar y valorar textos escritos.

Por lo cual, es imprescindible tomar asunto y responder a esta necesidad, es así, que la propuesta de este proyecto se dirige a innovar e incorporar actividades lúdicas interactivas como parte de la formación pedagógica del profesorado que permitan responder a las diversas necesidades presentadas en el aula de clases en donde implique habilidades y competencias lectoras.

Para ello, se han plasmado estas actividades a través de talleres pedagógicos, los cuales detallan específicamente las acciones a ser cumplidas en esta propuesta, tomado como prioridad las Tic

a través del uso de plataformas digitales interactivas, las cuales permitirán la creación de diversas actividades orientadas al desarrollo y reforzamiento en cuanto a los niveles de comprensión lectora, a más de ser una guía para que los docentes puedan aplicar esta propuesta en sus horas clase.

Tomando en consideración el análisis de implementación de la propuesta, siendo estos la dimensión técnica, económica, social y ambiental, se demuestra la factibilidad de este proyecto, estimando el costo mínimo para su implementación, asimismo, no afecta a nivel ambiental puesto que son pocos los insumos a tomar en consideración, además de los recursos y elementos disponibles en la institución educativa, haciendo más llevadero el cumplimiento de las actividades, brindando beneficios tanto a los docentes como a los estudiantes para la consecución de un mejor desempeño académico.

Palabras clave: Actividades lúdicas, comprensión lectora, enseñanza-aprendizaje, juegos didácticos, docente, estudiante.

ABSTRACT

This thesis work, under the ownership of an integrating project, is oriented in the study of the incidence of recreational activities to improve reading comprehension in fifth-year students of the “Juan Montalvo” Basic Education School in the period 2020 -2021. Since, the duty of the teacher lies in their constant updating and training, which leads to the search for new forms and mechanisms of learning, specifically in the area of Language and Literature, where students present greater difficulties with regard to understanding. of texts of different types.

The type of research is explanatory in nature and the methods used for its development were analytical, historical-logical and comparative, so that the performance of the object of study has been analyzed in depth by determining its parts, explaining to its time the evolution that play has had within the educational field and how it has been developing to date and establish the comparison and interpretation of the studies carried out in previous years with the results obtained in this research.

The techniques to be used were the interview and the survey and as instruments for data collection, a questionnaire was used, where questions are shown to determine the level of reading comprehension in the students and a list of questions addressed to the teachers to determine the applicability of playful activities within the teaching-learning process. With the results of the respective instruments, the importance of applying recreational activities in the classroom is pointed out, however, in terms of its use to improve reading comprehension it is not very noticeable in students, since they present difficulties to infer, criticize and assess written texts.

Therefore, it is essential to take matters into account and respond to this need, it is thus that the proposal of this project is aimed at innovating and incorporating interactive recreational activities as part of the pedagogical training of teachers that allow responding to the various needs presented in the classroom where reading skills and competencies are involved.

For this, these activities have been embodied through pedagogical workshops, which specifically detail the actions to be carried out in this proposal, taking ICT as a priority through

the use of interactive digital platforms, which will allow the creation of various activities oriented to the development and reinforcement in terms of reading comprehension levels, in addition to being a guide so that teachers can apply this proposal in their class hours.

Taking into consideration the analysis of the implementation of the proposal, these being the technical, economic, social and environmental dimension, the feasibility of this project is demonstrated, estimating the minimum cost for its implementation, also, it does not affect the environmental level since there are few the inputs to be taken into consideration, in addition to the resources and elements available in the educational institution, making the fulfillment of the activities more bearable, providing benefits to both teachers and students to achieve better academic performance.

Keywords: Play activities, reading comprehension, teaching-learning, didactic games, teacher, student.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	16
CAPÍTULO I.....	17
1.DIAGNÓSTICO OBJETO DE ESTUDIO.....	17
1.1. Concepciones, Normas o enfoques diagnóstico.....	17
1.1.1. Antecedentes.....	17
1.1.1.1. Antecedentes Históricos.....	17
1.1.1.2. Antecedentes Referenciales	18
1.1.1.2.1. Referentes globales del problema	18
1.1.1.2.2. Referentes regionales del problema	19
1.1.1.2.3. Referentes nacionales del problema.....	21
1.1.2. Problematización.....	22
1.1.2.1. Problema central	22
1.1.2.2. Problemas complementarios	22
1.1.3. Objetivos.....	23
1.1.3.1. Objetivo general.....	23
1.1.3.2. Objetivos específicos	23
1.1.4. Hipótesis	23
1.1.4.1. Hipótesis general.....	23
1.1.4.2. Hipótesis particulares.....	24
1.1.5. Bases teóricas.....	24
1.1.5.1. Conceptualización de la primera variable: Actividades lúdicas	24
1.1.5.1.1. Estrategias lúdicas.....	25
1.1.5.1.1.1. Los juegos dentro y fuera del aula	26
1.1.5.1.1.2. Relación del juego con las diferentes asignaturas.....	27
1.1.5.1.2. Aprendizajes	28
1.1.5.1.2.1. Habilidades	28
1.1.5.1.2.2. Conocimientos	28
1.1.5.1.2.3. Retroalimentación	29
1.1.5.1.2.4. Rendimiento académico.....	29
1.1.5.1.3. Frecuencia y preferencia	30
1.1.5.1.3.1. Actividades lúdicas	30
1.1.5.1.3.2. Juegos educativos.....	30

1.1.5.1.4. Motivación	31
1.1.5.1.4.1. Participación	31
1.1.5.1.4.2. Aburrimiento.....	32
1.1.5.2. Conceptualización de la segunda variable: Comprensión lectora.....	32
1.1.5.2.1. Nivel de comprensión literal.....	33
1.1.5.2.1.1. Identificar detalles.....	33
1.1.5.2.1.2. Tiempo y espacio	34
1.1.5.2.1.3. Personajes	34
1.1.5.2.1.4. Sucesos.....	34
1.1.5.2.1.5. Significado	34
1.1.5.2.2. Nivel de comprensión inferencial	34
1.1.5.2.2.1. Predecir	35
1.1.5.2.2.2. Deducir.....	35
1.1.5.2.2.3. Reconponer	35
1.1.5.2.2.4. Inferir	36
1.1.5.2.2.5. Elaborar resúmenes	36
1.1.5.2.3. Nivel de comprensión crítico-valorativo	36
1.1.5.2.3.1. Opinar	37
1.1.5.2.3.2. Calificar.....	38
1.1.5.2.3.3. Expresar su parecer	38
1.1.5.2.3.4. Juzgar	38
1.1.5.2.3.5. Emitir juicios.....	38
1.2. Descripción del proceso diagnóstico	39
1.2.1. Tipo de investigación.....	39
1.2.2. Métodos.....	39
1.2.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	40
1.2.3.1. Técnicas	40
1.2.3.2. Instrumentos.....	40
1.2.4. Población y Muestra	41
1.2.4.1. Población.....	41
1.2.4.2. Muestra	42
1.2.5. Validez y confiabilidad de los instrumentos	42
1.2.6. Consentimiento informado.....	43

1.3. Análisis del contexto y desarrollo de la matriz de requerimientos	44
1.3.1. Interpretación de datos obtenidos del listado de preguntas	44
1.3.2. Interpretación de datos obtenidos del cuestionario	47
1.3.3. Discusiones	50
1.4. Selección de requerimiento a intervenir: justificación.....	51
CAPÍTULO II.	53
2.PROPOSTA INTEGRADORA	53
2.1. Descripción de la propuesta	53
2.1.1. Introducción	53
2.1.2. Concepto de juegos didácticos.....	53
2.1.3. Características de los juegos didácticos.....	55
2.1.4. Beneficio del juego didáctico en los docentes	56
2.1.5. Beneficio del juego didáctico en los estudiantes	57
2.1.6. Vinculación del juego didáctico con el proceso de enseñanza aprendizaje.....	58
2.2. Objetivos de la propuesta.....	58
2.2.1. Objetivo general.....	58
2.2.2. Objetivos específicos	58
2.3. Componentes estructurales	59
2.4. Fases de implementación	60
2.4.1. Fase de diagnóstico.....	60
2.4.2. Fase de proyección.....	61
2.4.3. Fase de ejecución	61
2.4.4. Evaluación del proceso	63
2.5. Recursos logísticos.....	64
CAPÍTULO III.....	65
3.VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD	65
3.1. Análisis de la dimensión Técnica de implementación de la propuesta.....	65
3.2. Análisis de la dimensión Económica de implementación de la propuesta	66
3.3. Análisis de la dimensión Social de implementación de la propuesta	66
3.4. Análisis de la dimensión Ambiental de implementación de la propuesta	67
CONCLUSIONES.....	67
RECOMENDACIONES.....	68
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	69

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Resultado de la muestra obtenida para la investigación	42
Tabla 2. Guía de observación dirigido a los docentes	60
Tabla 3. Lista de cotejo para evaluar conocimientos	63
Tabla 4. Recursos logísticos	64

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Resultados obtenidos del Nivel de comprensión literal.....	47
Gráfico 2. Resultados obtenidos del Nivel de comprensión inferencial	48
Gráfico 3. Resultados obtenidos del Nivel de comprensión crítico-valorativo	49

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Listado de preguntas (Entrevista) dirigido a los docentes.....	81
Anexo 2. Cuestionario dirigido a los estudiantes.....	84
Anexo 3. Oficio dirigido a expertos.....	86
Anexo 4. Matriz de validación del instrumento listado de preguntas.....	88
Anexo 5. Matriz de validación del instrumento Cuestionario	94
Anexo 6. Oficio dirigido a la rectora de la Escuela “Juan Montalvo” para el consentimiento informado.....	100
Anexo 7. Talleres pedagógicos	101
Anexo 8. Árbol del problema.....	107
Anexo 9. Matriz de consistencia.....	108
Anexo 10. Operacionalización de variables.....	111
Anexo 11. Capturas de pantallas de las citas	112

TÍTULO

Actividades lúdicas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de Quinto Año de Educación Básica de la Escuela “Juan Montalvo” en el periodo 2020-2021.

INTRODUCCIÓN

Dentro del proceso educativo es necesario considerar diferentes estrategias, técnicas, formas de enseñanza que permitan al estudiantado un desarrollo en su aprendizaje de forma factible y significativa, con el fin de alcanzar los objetivos propuestos en la contemplación educativa. Siendo de esta manera, actividades que beneficien realmente al progreso, busquen innovar y acoplarse a la realidad actual.

Las actividades lúdicas inciden en la participación activa de los educandos, puesto que se enfoca en la interacción activa, refleja cuando los niños tienen el ánimo de aprender o adquirir conocimientos proyectados con el tiempo. Esta problemática se apoya en los obstáculos de los docentes para ejecutar clases referente a la lectura, la asignatura de Lengua y Literatura abarca en gran parte, escritos que deben ser reflexionados e interpretados.

La investigación expone el objeto de estudio, la problemática que se basa en la utilización de los instrumentos presentados, en donde surge el mismo en la asignatura anteriormente mencionada, los objetivos, la metodología, la conceptualización de las variables, la metodología, los instrumentos y técnicas, por ende, los resultados arrojados de los mismos.

También revela la propuesta planteada en respuesta a la problemática, todo su proceso, con las actividades a realizar en algunas temáticas. De igual importancia, para la propuesta se analizaron dimensiones técnica, social, económica y ambiental, manifestando de forma sintetizada las situaciones a la que se expone la proposición que pretende beneficiar la didáctica y pedagogía de los docentes en los estudiantes de quinto año de educación básica.

CAPÍTULO I.

DIAGNÓSTICO OBJETO DE ESTUDIO

En este capítulo se expondrán los antecedentes, tanto históricos como referenciales, asimismo se detallará la problematización, objetivos, hipótesis y el marco teórico, el cual brindará la conceptualización de cada una de las variables en estudio, así como las dimensiones e indicadores que se desprenden de cada variable, consecuentemente, se evidencia la metodología que rige esta investigación, y por ende la recolección de información obtenida con base a los instrumentos y técnicas aplicados y finalmente se establecen las discusiones acorde a los resultados obtenidos.

1.1. CONCEPCIONES, NORMAS O ENFOQUES DIAGNÓSTICO

1.1.1. Antecedentes

1.1.1.1 Antecedentes Históricos

El juego ha ido evolucionando a lo largo del tiempo, convirtiéndose y siendo visto como un elemento didáctico de productividad para la formación del ser humano, esto debido a la atribución que le han otorgado las diversas áreas relacionadas a la educación, por lo que su direccionamiento ha sido de mucho provecho y utilidad en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Stefani et al. (2014), mencionan a algunos autores como Huizinga, Caillois, Vigotsky que han considerado al juego imprescindible para la formación y desarrollo del individuo, pues el mismo permite al niño desenvolverse emocional e intelectualmente y a su vez desarrollar su creatividad, además se pueden destacar algunos filósofos tales como Platón y Aristóteles que aluden el aporte que brinda el juego en el aprendizaje, por lo que destacan la idea de que en los hogares se debe otorgar a los niños juguetes, porque ayudan a activar su capacidad cognitiva, a través de la realización de acciones recreativas que serán de gran utilidad en su vida adulta. (pp. 40-41)

Se puede manifestar que el juego comienza y se desarrolla en el periodo Paleolítico, apoyándose de las expresiones y ritmo de vida del ser humano, por tal motivo, se lo considera como un elemento trascendental en la historia, siendo de aprovechamiento tanto física como intelectualmente, sobre todo relacionando el hecho de que en esta época, se veía a la actividad recreativa, como un acto de subsistencia, pues lo hacían al momento de conseguir comida como es en el caso de la cacería o por escapar de algún animal salvaje. (Zuluaga y Gómez, 2016, p. 238)

El origen del juego ha sido presenciado desde épocas muy antiguas, con excavaciones que han proporcionado juguetes y materiales como recursos para el entretenimiento de la población. Por esto, los niños de Egipto contaban con silbatos, figuras en miniatura, pelotas rellenas de cuero y afrecho para divertirse en sus tiempos libres, es decir, que los individuos han adoptado desde tiempos pasados diferentes actividades de recreación. (Montero, 2017, p. 77)

En el siglo XVIII, Rousseau consideraba que el aprendizaje de los niños se adquiere mediante las diferentes propiedades que tiene el juego, asimismo, Pestalozzi manifiesta que el niño aprende a través de la observación y la práctica, dando como resultado la obtención de experiencias y la estimulación de su desarrollo. En otras palabras, es de gran utilidad, pues al ser un medio para divertirse y liberarse, brinda la posibilidad al sujeto de recrearse mientras que está recolectando conocimientos. (Nevado, 2008. p. 3)

En el siglo XX, comienza a surgir la lúdica en el campo pedagógico, destacando a muchos autores quienes concuerdan que esta ayuda al desarrollo de los conocimientos. Uno de los promotores de esta postura es Montessori, con la intervención de otros estudios realizados por Rousseau, Herbart, Pestalozzi y Fröbel logró reconocer el proceso para la puesta en práctica desde lo lúdico-didáctico. (Toledo, Bermeo & Vera, 2018, p. 3)

1.1.1.2. Antecedentes Referenciales

La educación es un ámbito que debe ser atendido oportunamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, viéndose en la necesidad de disponer de espacios o recursos utilizados con la finalidad de mejorar el ambiente áulico ,y a su vez, la obtención de conocimientos de manera efectiva, en este aspecto, la lúdica ha sido considerado por algunos autores como un aporte para desarrollar aprendizajes de una forma más dinámica y entretenida, en donde se incentiva al estudiante a adquirir conocimientos a través del juego. Para ello, se ha tomado como referencia algunos estudios realizados con la finalidad de soldar bases y fundamentar el desarrollo de la presente investigación.

1.1.1.2.1. Referentes globales del problema

Una de estas investigaciones tiene correspondencia con lo manifestado por Zumaquero (2018), quien es su artículo denominado “Los juegos de rol como estrategia de enseñanza-aprendizaje para fomentar la adquisición de competencias”, considera como recurso didáctico lúdico la técnica del juego de roles, permitiendo elevar el estado emocional de los estudiantes, así como

también adquirir las capacidades adecuadas para que se produzca un aprendizaje factible. (p. 44)

Para ello, este estudio se basó en la utilización de la herramienta didáctica del juego de roles, con la participación de un grupo de estudiantes a quienes se les asignaron funciones diferentes para el desarrollo de la actividad antes mencionada, en cuanto a la evaluación de la misma se aplicó una rúbrica, tomando en cuenta la calidad y número de argumentos proporcionados.

Los resultados obtenidos determinan que el juego de roles es una estrategia muy favorable que contribuye a elevar la autoestima en el individuo, además de conocer los aspectos positivos y negativos que conlleva la puesta en práctica de esta estrategia en el aula de clases.

Este estudio guarda relación con la temática en curso, debido a que una de las actividades lúdicas que pueden ser implementadas en un espacio de aprendizaje puede ser el juego de roles, además, en esta investigación se pudo evidenciar que se toma este método como una forma de evaluación de conocimientos, a la vez que permite la interacción y trabajar las emociones con los estudiantes.

1.1.1.2.2. Referentes regionales del problema

Asimismo, otro estudio que se enmarca dentro del tema a investigar fue realizado por Tamayo et al. (2017), en su artículo denominado “El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos”, considerando y entendiendo a la lúdica como elemento incidente en los procesos emocionales y comportamentales del ser humano, por lo que, tiene gran significancia dentro del proceso educativo, aportando de manera fundamental en el aprendizaje de los estudiantes. (p.106)

Este estudio se basó en un enfoque cualitativo, teniendo como unidad de trabajo la Comunidad educativa de la fundación Funpaz, entre ellos: profesionales de diferentes áreas de trabajo, docentes de aula y 2 niños y 2 niñas entre 10 y 12 años de edad mental, pero no cronológica, pertenecientes a la fundación. Las técnicas e instrumentos que se diseñaron fueron grupos focales, entrevista abierta y cuaderno de notas.

Los resultados obtenidos enfatizan que la educación se la debe considerar de manera holística, pues lo que se busca es direccionar y formar a individuos desde sus diferentes concepciones,

tanto física como mentalmente, por lo que se necesita generar espacios y metodologías lúdicas que dejen de lado el modelo tradicionalista y se empiece a abrir nuevos caminos que posibiliten la adquisición de aprendizajes de manera óptima.

Dicho trabajo se relaciona con la temática de la presente investigación debido a que se encauza en que la lúdica es una herramienta que debe ser implementada dentro del ámbito educativo, pues la misma sirve como complemento y apoyo en los procesos de enseñanza-aprendizaje, a más de contribuir al desarrollo integral de los individuos.

Otro estudio que se puede mencionar es el de Reyes (2015), quien en su tesis doctoral denominada “Aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de educación primaria” enfatiza que es primordial insertar actividades lúdicas como componente fundamental en la adquisición de habilidades lectoras, pues la puesta en práctica de la lectura brinda apertura a tener una mayor capacidad de pensamiento. (p.2)

En este sentido, para el desarrollo de este trabajo se dio aplicabilidad a una guía de observación, entrevista semiestructurada y ejercicios, teniendo como tipo de investigación el diseño de un proyecto Factible con la finalidad de incluir el uso de actividades lúdicas en la enseñanza, asimismo se tuvo como muestra a docentes y a estudiantes de entre 9 y 10 años correspondientes al Cuarto año de básica de la Escuela Nacional Bolivariana Antonio María Martínez de la ciudad de Porlamar.

Los resultados que se obtuvieron de este proyecto están ligados al tema puesto en marcha, puesto que la implementación de este plan estratégico otorgó un gran cambio y mejoró las habilidades de la lectura, haciendo énfasis en que el docente debe incluir metodologías lúdicas-creativas, debido a que fomenta la reflexión y la criticidad y apoyando de cierta manera su práctica profesional.

Este estudio tiene pertinencia y se relaciona con la temática abordada precisamente porque se debe dar prioridad y reconocimiento a las actividades de comprensión lectora, debido a que transforman la mente del ser humano, y que mejor realizarlo a través de la lúdica, de esta manera se potencia y se fortalece aún más las competencias y habilidades.

1.1.1.2.3. Referentes nacionales del problema

En el estudio realizado por Mendieta et al. (2018), mediante su investigación llamada “Técnicas lúdicas en el aprendizaje de la lectoescritura”, se refiere al currículo del Ecuador plantea que la lúdica brinda el aporte de experiencias de aprendizaje significativas, mediante el juego, el sujeto se desenvuelve en espacios que corresponden a un proceso flexible, y en donde el estudiante tiene la oportunidad de potenciar sus habilidades capacidades y actitudes que le permitirán desarrollarse de un modo más libre. (p. 4)

El estudio tuvo como objetivo determinar la incidencia de las técnicas lúdicas en la lectoescritura, lo que permite conocer las competencias pedagógicas, y a su vez la didáctica con la que trabajan los docentes para hacer que los niños adquieran las habilidades y destrezas al momento de aprender a leer y escribir, con lo cual, los educadores deben ser conscientes y estar en constante preparación.

Para ello, la muestra estuvo constituida por dos docentes, un director, 40 padres de familia y 40 estudiantes pertenecientes al segundo grado de la Escuela de Educación Básica “Río Putumayo” en Guayaquil. Los instrumentos utilizados fueron de carácter cualitativo y cuantitativo, contando con el apoyo de un agente externo para la parte de investigación externa, a través, de la observación. Y para la recolección de datos, se diseñaron otras técnicas, como entrevistas y encuestas a los sujetos de estudio.

Los resultados exponen que los docentes a pesar de estar convencidos que las actividades lúdicas permiten desarrollar de forma integral los procesos de aprendizaje y que estas al seguir un proceso secuencial metodológico, influyen en conseguir determinados fines del aprendizaje, estos no aplican de forma adecuada las técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo, poco satisfactorio su metodología en la aplicación de técnicas lúdicas en la construcción, reconstrucción y evaluación del objeto.

Por tanto, esta temática tiene relación con la planteada en este trabajo, por la información obtenida por los entes que están participando constantemente en el proceso educativo, quienes revelan las diferentes opiniones acerca de la implementación de estos espacios y la relevancia que tiene en instituciones de nuestro país. Contribuyendo con sus datos al fortalecimiento de la propuesta a plantearse y realizarse.

Igualmente, Posligua et al. (2017) mencionan en su estudio, “Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica” se facilitará obtener elementos fundamentales para el aprendizaje del estudiante, logrando que el individuo sea imaginativo, sociable, efectivo y perseverante, consiguiendo tener una mayor operación continua dentro de los cimientos educativos. (p. 1027)

Los autores tienen como objetivo evaluar la incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes, implementando una revista electrónica interactiva y de forma específica identificar los procesos de aprendizaje para potenciar la creatividad, evaluando el nivel del pensamiento creativo de los estudiantes en la Educación General Básica.

Por lo cual, trabajaron con una muestra dirigida a estudiantes de Educación General Básica de la ciudad de Guayaquil, a través del empleo de encuestas y entrevistas dirigidas, lo que posibilita establecer una interacción entre el sujeto y situación real de estudio, de esta manera se profundizará en el análisis y la recolección de información con los protagonistas del proceso enseñanza-aprendizaje.

Dando como resultado, las diferentes apreciaciones de los alumnos, que indican la inexistencia de motivación, la cual no es la adecuada en la participación de las actividades dentro del aula de clase, lo que afecta en el aprendizaje y desarrollo del pensamiento creativo, así mismo el rendimiento académico, haciendo necesario la labor del educador para conseguir una clase más funcional.

Con base a lo anterior, la temática planteada se liga a la presente investigación, debido a la existencia de información que tiene como despliegue la incidencia de la lúdica en el desarrollo del pensamiento del educando y el rol del docente, aportando con consideraciones que servirán de apoyo y cómo influye el entorno que existe en el aula día en los procesos de aprendizaje en los estudiantes.

1.1.2. Problematización

1.1.2.1. Problema central

¿Cómo aportar en el desarrollo de actividades lúdicas que mejoren la comprensión lectora en los estudiantes de quinto año de básica de la Escuela “Juan Montalvo” en el periodo 2020-2021?

1.1.2.2. Problemas complementarios

- ¿De qué manera influyen las actividades lúdicas dentro del proceso de comprensión lectora en los estudiantes de Quinto año de Básica de la Escuela “Juan Montalvo” en el periodo 2020-2021?
- ¿Qué actividades lúdicas implementa el docente para la mejora de la comprensión lectora en los estudiantes de Quinto año de Básica de la Escuela “Juan Montalvo” en el periodo 2020-2021?
- ¿En qué medida las actividades lúdicas mejoran la comprensión lectora en los estudiantes de Quinto año de Básica de la Escuela “Juan Montalvo” en el periodo 2020-2021?

1.1.3. Objetivos

1.1.3.1. Objetivo general

Elaboración de actividades lúdicas para el mejoramiento de la comprensión lectora en los estudiantes de quinto año de Básica de la Escuela “Juan Montalvo” periodo 2020-2021.

1.1.3.2. Objetivos específicos

- Identificar la incidencia de las actividades lúdicas dentro del proceso de comprensión lectora en los estudiantes de quinto año de Básica de la Escuela “Juan Montalvo” periodo 2020-2021.
- Determinar las actividades lúdicas empleadas por los docentes para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de quinto año de Básica de la Escuela “Juan Montalvo” periodo 2020-2021.
- Precisar en qué medida las actividades lúdicas mejoran la comprensión lectora en los estudiantes de quinto año de Básica de la Escuela “Juan Montalvo” periodo 2020-2021.

1.1.4. Hipótesis

1.1.4.1. Hipótesis general

La elaboración de actividades lúdicas para la comprensión lectora permitirá elevar los niveles de comprensión de textos en los estudiantes de quinto año de Básica de la Escuela “Juan Montalvo” periodo 2020-2021.

1.1.4.2. Hipótesis particulares

- Las actividades lúdicas permitirán mejorar las habilidades cognitivas que se requieren en la comprensión lectora en los estudiantes de quinto año de Básica de la Escuela “Juan Montalvo” periodo 2020-2021.
- El empleo de actividades lúdicas por parte del docente permitirá mejorar las actividades a ser elaboradas en los estudiantes de quinto año de Básica de la Escuela “Juan Montalvo” periodo 2020-2021.
- La contribución que brinda las actividades lúdicas en la comprensión lectora permitirá motivar a los estudiantes de Quinto año de Básica de la Escuela “Juan Montalvo” periodo 2020-2021.

1.1.5. Bases teóricas

1.1.5.1. Conceptualización de la primera variable: Actividades lúdicas

Según lo expuesto por Tamayo y Restrepo (2017) La lúdica tiene un efecto determinante en el ámbito educativo, puesto que se considera un auxiliar para el aprendizaje continuo, además de moderar las actitudes comportamentales en los estudiantes. (p. 108). Esto quiere decir que, la lúdica se debe considerar como parte importante en el desarrollo integral del individuo, considerando que va a adquirir sus aprendizajes de mejor manera, así como también mediar su conducta.

Por otra parte, Córdoba et al. (2017) manifiestan que la lúdica presenta una perspectiva dinamizadora que conlleva a la interrelación social e intervención y colaboración de los estudiantes hacia el bienestar del centro escolar y por ende la sociedad en sí. (p. 83). Es por esto que, el componente lúdico se considera imprescindible en el campo educativo debido a que fomenta las relaciones interpersonales y tributa a que todos los integrantes de la comunidad educativa sean partícipes de las actividades realizadas en la institución educativa.

En cuanto a su importancia, la lúdica presenta un aporte notorio, puesto que potencia las diversas capacidades del ser humano siendo estas: la parte corporal, racional y emocional, existiendo una conexión entre estos aspectos y los aprendizajes, adecuación al medio social, autonomía, además, de permitir un cambio y transformación a nivel cultural propia del individuo. (Tamayo y Restrepo, 2017, p. 111). En concordancia con lo antes mencionado, cabe destacar que las actividades lúdicas potencian las capacidades, habilidades y destrezas del ser

humano, contribuyendo a que se generen saberes desde las diferentes perspectivas ya sea a nivel físico, intelectual o sentimental, que permitan la formación integral y cultural del mismo.

Como añadidura, Martínez (2019), expresa que el juego es una actividad que permite al niño poder vivir y aproximarse a situaciones existentes e inexistentes de la vida y así poder entender el mundo que le rodea. Esto quiere decir, que a través de la lúdica se pueden experimentar diversos escenarios sean estos reales o irreales, pero que serán de gran utilidad para potenciar la imaginación y creatividad en el estudiante y a su vez podrá comprender y dar solución a las diferentes situaciones sociales.

1.1.5.1.1. Estrategias lúdicas

Según expresan Córdoba y Martínez (2016) la aplicabilidad de estrategias lúdicas en el aula de clases, permite la creación de nuevos escenarios de aprendizaje en donde el niño tenga la oportunidad de expresarse libremente y pueda a su vez crear, aprender e interiorizar nuevos conocimientos. (p. 32). Es por esto que, es importante que el docente haga uso de estas estrategias que tengan sentido lúdico con la finalidad de aportar con las condiciones y ambientes de aprendizaje innovadores que motiven al estudiante a seguir aprendiendo.

De esta manera, al elevar el grado de emotividad en el estudiantado este se sentirá apto para la ejecución efectiva de sus actividades permitiendo así, que esté concentrado y dé lo mejor de sí mismo, en concordancia con lo antes mencionado, Jaramillo (2017) manifiesta que las estrategias lúdico-pedagógicas se han creado con la función de brindar motivación al niño a la vez que constituye el uso de sus capacidades, llevando así, a que se sientan predispuestos e incentivados, con la finalidad de que se potencien sus esfuerzos y puedan concentrarse mejor en las actividades a realizar. (p. 46)

Por otra parte, Cepeda y Belalcázar (2019) enfatizan en que la lúdica como estrategia pedagógica debe mantener una organización del espacio, es decir, que sea adecuado y brinde las oportunidades óptimas de aprendizaje, esto sin duda adaptándolo al contexto áulico y brindando la facilidad de que se fortalezcan los valores éticos, a través de la participación activa de los estudiantes. Esto quiere decir que la importancia de estas estrategias radica en el desenvolvimiento y desarrollo de valores que sin duda permitirán que el proceso de seguir aprendiendo sea efectivo.

Algo muy importante también a considerar es que la utilización de estas estrategias lúdicas posibilita vivir armónicamente dentro del espacio áulico, reforzando así el entorno de aprendizaje, dado que es el instante donde se manifiestan y aumentan las capacidades afectivas, siendo algo imprescindible para descubrir y entender emociones propias y ajenas. (Núñez et al., 2019, p. 23). Efectivamente, es menester que se establezca la convivencia y las buenas relaciones dentro del aula, es por ello que, la ayuda y apoyo de estas estrategias permitirá al docente trabajar en la parte emocional de sus estudiantes para que las mismas sean reforzadas y proyectadas de modo conveniente.

1.1.5.1.1.1. Los juegos dentro y fuera del aula

Montero (2017), menciona que la incorporación del juego en el aula debe mantener objetivos y actividades claras y definidas que serán llevadas a cabo en clase, sobre todo enfocándose en el desempeño académico que se muestra en cada una de las áreas y asignaturas considerándose un medio de gran valor para el alumnado, así mismo, el juego es considerado un componente elemental que permite al docente mantener la dinámica y atención dentro de su clase. (p. 76). Sin lugar a duda la lúdica es un factor imprescindible dentro del proceso de enseñanza aprendizaje debido a que facilita el desarrollo de los contenidos impartidos en clase y así mismo en el estudiante eleva su ánimo y estimula a su aprendizaje.

Asimismo, Andrade (2020) recalca que dentro del juego en el aula el docente es el encargado de adaptar aquellos intereses, necesidades, potencialidades y estilos de aprendizaje de cada estudiante a las actividades lúdicas a emplearse para que a su vez ellos puedan encontrar un disfrute en todas ellas. (p. 132). En este sentido, es vital que se apliquen juegos que sean adecuados al grupo de estudiantes con el cual se va a trabajar de esta manera, los niños podrán encontrar en la lúdica un medio de distracción y liberación que les permita continuar y seguir adquiriendo conocimientos.

Adicionalmente, Martínez y Salinas (2020) aluden que el juego dentro del aula modifica el modo de educar puesto que se vuelve un acto participativo y entretenido permitiendo que el estudiante eleve su autoestima, pueda dar solución a las diferentes situaciones de su cotidianidad, ejerza la convivencia social, pueda mantener el control de su comportamiento, además de consolidar y aprovechar las inteligencias múltiples. (p. 433). Esto significa que, a través de la lúdica podemos conseguir que se produzca la participación activa de los

estudiantes, y a su vez puedan reforzar sus habilidades, destrezas y capacidades que los lleve a la resolución de problemáticas.

1.1.5.1.1.2. Relación del juego con las diferentes asignaturas

Aristizábal et al. (2016) enfatizan que el juego en el área de las matemáticas dinamiza las capacidades en el educando para poder analizar, expresar e informar matemáticamente tanto a nivel verbal como a través de su grafía, de esta manera se facilitará entender y comprender las concepciones matemáticas que desembocarán en un conocimiento superior. (pp. 118-119). En concordancia con lo antes mencionado, el juego aplicado a la asignatura de matemáticas genera que se produzcan mejores y mayores conocimientos en cuanto a contenidos para posteriormente ponerlos en práctica, todo aquello direccionados al poder diferir, determinar y poner en manifiesto todas aquellas expresiones matemáticas.

En relación al área de Ciencias Naturales, el contexto natural propicia la creación de innumerables recursos que pueden ser utilizados para la consolidación de conceptos que serán relacionados con la vida diaria, como añadidura se enfatiza en la estrategia docente enfocada al juego la cual debe ser aplicada con gran utilidad para incentivar y recrear al educando. (Vílchez, 2019). En este sentido, el juego aplicado a esta asignatura propicia en el docente la iniciativa de poder generar aprendizajes a través de los múltiples elementos que podemos encontrar en la naturaleza y así poder establecer una conexión entre saberes y experiencias.

En cuanto al área de Lengua y Literatura, se puede manifestar que el juego beneficia en todas las actividades relacionadas a esta asignatura, sin embargo, según lo expuesto por Acurio & Núñez (2019) aluden que el juego y las actividades interactivas han optimizado el proceso de escritura y léxico, así como también la expresión verbal y escrita, asimismo, atañe a la comprensión e interpretación de textos. (p. 56). En esencia, la lúdica es un factor determinante en el desarrollo del lenguaje y grafía en los estudiantes, es por esto que, se reconoce su aplicabilidad en esta disciplina.

Por último, en la asignatura de Estudios Sociales, según lo expuesto por Barros et al (2015) señalan que la actividad lúdica permite adentrarse a la parte cultura e histórica de nuestro pueblo, a través de la incorporación de juegos tradicionales y populares las cuales guardan relación entre sí. Por tal razón, se debe emplear la lúdica en esta materia debido a que permitirá conocer nuestra diversidad cultural, mediante la aplicación de juegos clásicos y de recreación.

1.1.5.1.2. Aprendizajes

En cuanto a la conceptualización de aprendizaje, Molina y García (2019) consideran que es un acto de combinación de actividades realizadas por el estudiantado con la finalidad de obtener resultados sobresalientes y modificaciones conductuales, intelectuales y emocionales que conlleven al logro del éxito. (p. 396). En este sentido, el aprendizaje refiere al proceso que realiza el alumno donde pone a prueba las diversas capacidades, destrezas y habilidades que presenta para posteriormente cumplir con los objetivos planteados.

Asimismo, García et al. (2015) señala que el aprendizaje es un proceso complicado, para lo cual intervienen algunos procesos determinantes tales como: el refuerzo, el reconocimiento propio, realización, perseverancia, entre otros aspectos. (p. 142). Esto quiere decir que, para generar aprendizajes se ponen a disposición algunos factores propios del ser humano que le permitirán alcanzar los saberes que se requieren.

1.1.3.1.2.1. Habilidades

Según lo expresado por Cerisola (2019) el juego mantiene su importancia en el desarrollo de habilidades que proporcionan la solución de problemáticas, la participación, imaginación, siendo estas necesarias para que el niño se sienta preparado para enfrentar su vida de adultez. En relación a lo antes mencionado, es importante desarrollar en el individuo estas habilidades que le permitan formarse integralmente, siendo la lúdica una alternativa para el avance de los mismos.

Además, la puesta en práctica de la lúdica en el proceso de aprendizaje produce en el estudiantado habilidades de interacción y socialización con las demás personas, relacionándolo así con lo expuesto por Guzmán (2019) quien señala que el juego se lo puede utilizar como un método aplicado en los niños para que estos puedan adquirir habilidades de interrelación que coadyuven al robustecimiento de la convivencia armónica y adquisición de aprendizajes a nivel colectivo.

1.1.5.1.2.2. Conocimientos

Nava (2017) define al conocimiento como el procedimiento por el cual ocurre una conexión entre la capacidad cognitiva del ser humano y el fenómeno por conocer. Esto quiere decir que, tanto parte intelectual como el mundo que nos rodea son aspectos que se complementan entre sí para poder generar el conocimiento.

Cuando hacemos referencia al conocimiento se puede vislumbrar tres componentes fundamentales que se deben tener en cuenta, aquello que sabemos, la parte cognoscitiva, los saberes receptados y asimilados, lo que suponemos del mismo o también el concepto que se establece ante lo mencionado. (Esparza y Rubio, 2016). De cierta manera, estos elementos se compactan para alcanzar el conocimiento deseado.

1.1.5.1.2.3. Retroalimentación

La retroalimentación es la base esencial dentro del proceso evaluativo, para lo cual se constituye un apoyo tanto para el profesorado como para el alumnado en la obtención de un concepto clarificado de lo que conocemos y lo que nos falta por conocer. (Cedeño, & Moya, 2019). En este sentido, la función que cumple la retroalimentación radica en consolidar aquellos saberes que no han sido adquiridos de manera efectiva, y a su vez brinda la oportunidad al docente y estudiante de poder nutrir todos estos conocimientos.

Asimismo, Sánchez y Manrique (2018) se refieren a la retroalimentación como el procedimiento comunicativo que se da en un determinado conjunto de personas, donde se transmite información de manera transitoria. (p.91). Esto quiere decir, que el Feedback se considera un acto de conocimiento y expresión a través de la palabra permitiendo así mantenerse informado y propenso a la inquisición de nuevos saberes.

1.1.5.1.2.4. Rendimiento académico

Se dice que el rendimiento académico atañe al hecho de corroborar el efecto que ha surgido con referencia al progreso del estudiantado en cuanto a su formación diaria plasmados a través de la exposición de los contenidos que se encuentran previamente planificados. En concordancia con lo antes mencionado, Ariza et al. (2018) señalan que el rendimiento académico pretende confrontar los resultados obtenidos en cuanto a los aprendizajes que han se han ido adquiriendo a lo largo del ciclo y que se encuentran reflejados en planes de estudio. (p. 139)

Asimismo, Avendaño et al (2016) recalcan que el rendimiento académico nace bajo el dominio de algunos elementos internos y externos del alumno, que inciden favorable o desfavorablemente en el logro de sus objetivos de aprendizaje. En este sentido, el docente es quien debe proporcionar las condiciones necesarias para que se desarrolle efectivamente su proceso educativo y que su rendimiento académico sea de manera progresiva.

1.1.5.1.3. Frecuencia y preferencia

En cuanto a las preferencias de los juegos lúdicos, destacan el juego psicomotor, en este sentido, los participantes disfrutaban de la diversión proporcionada por el mismo, y no tanto por el poder de ganar (Alonso et al, 2011, p. 23). Por lo tanto, la mayoría de estudiantes prefieren los juegos que sean dinamizadores y al aire libre, además proporciona la facilidad de comunicación con las demás personas.

A más de ello, según lo expuesto por Chacón (2008), manifiesta que el juego didáctico se lo puede incluir en cualquier modalidad y nivel de estudio, sin embargo, el docente desconoce de los múltiples beneficios que aporta el juego en la educación, lo que conlleva a que se lo utilice muy poco en el aula. Por tal motivo, es importante que exista una capacitación constante e innovar en métodos que aporten al aprendizaje, enfatizando en la lúdica como una estrategia muy práctica e interesante para poder desarrollarla prácticamente a diario en el espacio áulico.

1.1.5.1.3.1. Actividades lúdicas

En referencia, Rubicela (2018) define a las actividades lúdicas como las acciones que involucran el movimiento del cuerpo, diversión en conjunto con otras personas, juegos de mesa, entre otros, los cuales deben ser adaptados por los docentes para la consolidación de saberes, destrezas y habilidades en el educando. (p. 70). De esta manera, se puede decir que las actividades lúdicas corresponden al conjunto de tareas que desarrolla el educando para potencialice sus capacidades y obtenga un conocimiento significativo.

Asimismo, Pérez y Vásquez (2020) aluden que mediante las actividades lúdicas los niños podrán recrear escenas, entrando a un mundo de imaginación, donde manifestarán sus pensamientos, sentimientos a la vez que generan conocimientos, e interrelacionando estos aspectos hacia los hábitos lectores. (p. 12). Es decir, que ayuda en la recreación del niño y conforme a esto brinda felicidad, libertad y crea una relación con el juego y el aprendizaje formando en costumbres efectivas.

1.1.5.1.3.2. Juegos educativos

De igual importancia, Franco y Sánchez (2019) señalan que puede constituir una estrategia de interés para fomentar el aprendizaje y la motivación, por lo que los docentes deben promover

metodologías innovadoras. (p. 21). Por tanto, el juego educativo es una táctica que el educador puede implementar con el propósito de animar y estimular al alumno para que aprenda.

Vallejo y López (2002) enfatizan que el valor didáctico de juego radica en la conexión existente entre varios factores direccionados a la enseñanza como es el caso de la motivación, comunicación, retroalimentación, cambio de roles, competencia, entre otros, los mismos que dan frente a una correcta organización. (p. 137). Por esta razón, el docente debe incorporar la lúdica como mecanismo factible del aprendizaje y arraigando todos estos factores que son imprescindibles desarrollar en una clase.

1.1.5.1.4. Motivación

En referencia, Alemany et al. lo expresan como el afloramiento, camino y constancia que se requiere para llegar a aquello que se pretende alcanzar, y que está determinado por el propio ser humano, con miras a la obtención de saberes. (Usan y Salavera, 2018, p. 96). Es así, la motivación considera el impulso y constancia para aprender, provocando que el estudiante tenga como un objetivo claro adquirir conocimientos y desarrollar su propio aprendizaje.

A la vez, Granados y Gallegos (2016) manifiestan que el proceso de motivar lleva consigo ciertos lineamientos que el individuo debe considerar acorde a lo que él piense que sea necesario, es decir, está centrado en su razonamiento y en lo que creen que pueden hacer. (p. 73). Es decir, interviene en la forma de efectuar alguna tarea estimulada en función a cómo aprenden, lo que ellos pretenden saber y saben hacer.

1.1.5.1.4.1. Participación

En este sentido, Zuluaga y Gómez (2016) enfatizan en que el juego lo que pretende es que el ser humano pueda adquirir capacidades y destrezas mediante la interrelación con otras personas, figurando un espacio adecuado en el que se pueda llevar a cabo este proceso y donde cada uno disponga del conocimiento de manera factible. (p. 240). Efectivamente, la participación en el juego trae ventajas en el proceso educativo siendo una de ellas mejorar la convivencia en el aula, además, de que este aspecto permite que los aprendizajes se adquieran de mejor manera.

Por otra parte, Tamayo y Restrepo (2017) mencionan algunas particularidades que posee la lúdica en cuanto a las nociones del ser humano, siendo estas: la motivación e inclusión de las personas en un espacio donde se sientan confiadas, libres, que motive a ser partícipes del lugar y del conocimiento que se imparte en el mismo. (pp. 109-110). Asimismo, es importante recalcar que el aula de clases debe convertirse en un ambiente dinámico, motivador e innovador donde el estudiante pueda aprehender el conocimiento de manera preeminente.

1.1.5.1.4.2. Aburrimiento

Según lo manifestado por Sánchez (2016) considera que el aburrimiento es un sentimiento de negatividad, por lo que en el ámbito educativo se trata de eliminarlo. (p. 93). Sin embargo, no del todo arraiga procesos negativos, debido a que se necesita del aburrimiento para poder encontrar aquello que deseamos dedicar tiempo y empezar a producir cambios a raíz a partir de ello, es una forma de experimentar algo indeseable para así poder buscar la manera de hacerlo interesante.

El término aburrimiento por lo general se identifica con cualificar algo que no nos proporciona interés alguno y por ende no se desea experimentarlo, por tal motivo, existen niños que tienden a desconcentrarse, fastidiarse y desorientarse fácilmente debido a esta particularidad. (Antón, 2012, p. 104). En este sentido, lo ideal es proporcionar en el proceso de enseñanza-aprendizaje mecanismos clave para elevar la autoestima y motivación en el estudiantado.

1.1.5.2. Conceptualización de la segunda variable: Comprensión lectora

Kintsch y Van Dijk destacan a este término como un proceso que comprende la construcción de un modelo mental, donde se establece una coherencia entre elementos y se elaboran significados a partir de la interacción del texto y las experiencias previas. (Vidal y Manríquez, 2016, p. 97). Esto se refiere, entender lo que se está leyendo teniendo en cuenta la relación entre el concepto y los conocimientos previos.

Asimismo, Gutiérrez (2016) la indica como un proceso complejo donde el lector participa de manera activa poniendo en juego una serie de estrategias y conocimientos que le permiten interaccionar con los significados del texto. (p. 53). Es decir, el sujeto que lee a través de la correlación de las ideas del escrito, le da diferentes interpretaciones y significados al mismo.

Además, Franco et. al. (2016) mencionan que la comprensión lectora resulta ser un proceso esencialmente cognitivo y lingüístico que está determinado por el pensamiento y el lenguaje. (p. 299). En este sentido, permite la articulación coherente y asociada de las ideas para producir un mensaje que le dé sentido a las palabras, y a su vez, al entendimiento total del texto.

1.1.5.2.1. Nivel de comprensión literal

Los autores Martínez y Esquivel (2017) establecen que este nivel implica localizar, reconocer y/o comparar fragmentos de información explícita o sinónima en un texto. (p. 109). Es decir, que el leyente debe situar y considerar el contenido netamente expresado en el texto, para que así pueda ser comprendido y la información extraída sea conforme al escrito establecido.

Tal como Pérez considera el lector explora el texto de manera explícita y es la información que el autor desea transmitir. El lector no profundiza: solo se mantiene en la información proporcionada de primera mano, sin ahondar en posibles interpretaciones más allá de su sentido. (Durango, 2017, p. 161). Dicho de otra manera, la comprensión no debe ser ahondada más de lo expresado y el lector debe ajustarse a lo que el texto le ofrece.

En este nivel de lectura se identifican frases o palabras claves del texto, puesto que no se asimila en su totalidad lo manifestado por el escrito y por ende no se activan los procesos intelectuales. (Gordillo y Flórez, 2009, p. 97). Evidentemente, en esta fase no se va más allá de una simple determinación superficial acerca de los hechos que suscitan en el texto y por ende se parte de lo explícito en el texto.

1.1.5.2.1.1. Identificar detalles

Según Hoyos y Gallego (2017) destacan que el reconocimiento de detalles implica ubicar y distinguir hechos a partir del texto como, por ejemplo: personajes, situación particular, el sitio donde se suscitó y demás aspectos. Este es un suceso que se desarrolla en el individuo como parte de su proceso de comprensión lectora. (p. 38). Por tanto, esta primera fase es importante tomarla en consideración como base para el entendimiento del lector.

1.1.5.2.1.2. Tiempo y espacio

Se conceptualiza al espacio sólo como un topos, como un lugar o escenario meramente físico y decorativo, y al tiempo como una medida temporal (Bobadilla, s.f, p. 48). En este sentido, el tiempo y espacio que se delimita en una lectura permite entender ampliamente el texto y confiere dilucidar el momento y lugar determinantes en la lectura.

1.1.5.2.1.3. Personajes

Gustems et al. (2017) mencionan que los personajes poseen un carisma dinamizador se desarrollan, se transforman y deben enfrentar una disparidad consigo mismo y el contexto que le rodea, de modo que deberá actuar con valor y sacrificarse, deberá confiar en los demás, demostrar su trabajo y deberá ensalzar sus frustraciones. (p. 8), estas son algunas de las características que debe contener un personaje, para que, al momento de identificarlo en determinada lectura, sea evidente su actuación.

1.1.5.2.1.4. Sucesos

El suceso se expresa como un fenómeno que se presenta inoportunamente a lo largo de la vida y que de cierta manera incidirá en las vivencias del individuo. (Gómez, 2016, p. 134). En efecto, se lo cataloga como un hecho que se muestra en un tiempo definido y que tendrá un grado de afectación, ya sea positivo o negativo.

1.1.5.2.1.5. Significado

Montes et al. (2014) mencionan que el significado que los lectores comprenden del texto corresponde a lo que ya saben y a lo que van construyendo o interpretando del contenido del texto. (p. 274). Lo que denota, que a medida que se va siguiendo la lectura algunos términos parecen desconocidos para el lector, sin embargo, con el transcurso de lo que se lee, el propio texto trata de otorgarle el significado a aquella palabra incierta.

1.1.5.2.2. Nivel de comprensión inferencial

En este nivel, el lector pone en marcha ciertos procesos mentales que llevan a la derivación de algo, estableciéndose así una articulación de información, la cual vincula los conocimientos y saberes previos o experiencias adquiridas que permitan realizar conjeturas y a su vez replantear ideas que guarden relación con el texto leído. (Cervantes et al., 2017, p. 78). Esto quiere decir que, esta fase proporciona la capacidad de realizar suposiciones e interconexión de ideas

generadoras, que permitan contrarrestar las mismas y dar una mayor comprensibilidad del contenido.

Asimismo, Benoit (2019) expone que la inferencia es un fenómeno propio o natural, generado en la mente del individuo que conlleva a la mejor comprensión del texto, además, de involucrar los conocimientos previos y el desarrollo de procesos mentales, para el abordaje de la nueva información. (p. 5). En lo relación a lo antes mencionado, se puede manifestar que es fundamental que la inferencia esté presente en el proceso de la lectura, de esta manera se establecerá una mayor comprensión del texto, igualmente se establecerá el análisis de la información llevando así a la exposición y presentación de conjeturas que posteriormente serán debidamente fundamentadas.

1.1.5.2.2.1. Predecir

Realizar algunas predicciones acerca del contenido de un texto permite meditar acerca de lo expuesto en la lectura, en el sentido de lo que sucederá con los personajes, el tópico, imágenes, por ello se estima como un método de comprensión de textos. (Gutiérrez y Salmerón, 2012, p. 187). De modo, que predecir en el texto permite profundizar en él y brinda la facilidad de proyectarse hacia más allá de lo plasmado en el escrito.

1.1.5.2.2.2. Deducir

El autor Pineda (2009) alude a que la deducción mantiene una conexión entre las premisas y la conclusión, puesto que si la premisa es verdadera por ende la conclusión será valedera. (p. 125). Lo mismo ocurre al momento de la lectura, el lector trata de crear supuestos lógicos que lleguen a la verdad y comprensión absoluta del texto.

1.1.5.2.2.3. Recomponer

Al momento de recomponer el contenido de un texto se debe tener en cuenta, la capacidad de creatividad, dominio de poder inventar, crear, tomado partes o referencias del texto y adaptar este concepto a una narración propia. (Molina y del Valle, 2016, p. 302). Por tal motivo, poder reparar un texto implica innovar el mismo y colocar situaciones, hechos y personajes redactados a partir de nuestra imaginación.

1.1.5.2.2.4. Inferir

En cuanto al concepto de inferir, Pernía y Méndez (2018) señalan que la inferencia provee la comprensión del contenido expuesto en el texto, que no simplemente sirve para entrelazar los componentes de un escrito, sino que es esencial para relacionar las experiencias con el conocimiento proporcionado. En relación a lo expuesto, el proceso de inferir permite entender y comprender la información proporcionada por un escrito, con la finalidad de poder concatenar contenidos previos con los nuevos.

Por otra parte, Cisneros et al. (2012) manifiestan que al momento de inferir se utilizan técnicas de cognición y metacognición para establecer propuestas innovadoras como surgimiento de las que se han dado; estas propuestas son esenciales porque le dan sentido al texto. (p. 52). En concordancia con lo antes expuesto, en el proceso de inferencia se ponen a prueba procesos mentales que llevan a la obtención de conocimiento el mismo que será modificado para la creación de proposiciones a partir de lo que se ha leído.

1.1.5.2.2.5. Elaborar resúmenes

Al momento de elaborar resúmenes la comprensión del texto leído resulta mucho más fácil, sobre todo aquellos de carácter complejo, a la vez que genera sabiduría, todo esto siempre y cuando se incorpore y se haga uso del método idóneo. (Herrada y Herrada, 2018). Es por esto que, se menciona que el resumen es imprescindible puesto que permite una mejor comprensión del escrito y se logra la adquisición de mayores y mejores conocimientos.

Asimismo, Ochoa y González (2016) expresan que el resumen es algo breve que contiene información concreta y esencial del texto, por lo que debe ser escrito de manera congruente y adecuada para que sea entendible para el lector. (p. 284). Por tal motivo, es importante que al momento de redactar un resumen se escojan las partes esenciales de la lectura y elaborarlo de la manera más clara y perceptible para quien lo lea.

1.1.5.2.3. Nivel de comprensión Crítico- valorativo

En este nivel según lo expuesto por Cervantes et al. (2017) se focaliza en valorar y plantear el punto de vista acerca de la lectura, reconociéndola o desechándola a través de fundamentos, asimismo, presenta un valor evaluativo poniendo a prueba los saberes, experiencias y conjeturas realizadas por el lector. (p. 79). Es decir, en este apartado el lector tiene la posibilidad de expresar su opinión a través de ideales que se adecuen al escrito ya leído.

Igualmente, en la lectura a nivel crítico valorativo interviene la formación del lector, su discernimiento y sabiduría del texto leído, dichos factores presentan precisión, congruencia y verosimilitud. (Gallardo y López, 2019, p. 2071). Al respecto, se puede manifestar que la comprensión crítica consolida juicios de valor aportados por el lector, además de su intelecto, y demás componentes que intervienen en este proceso.

Como añadidura, Macay y Véliz (2019) mencionan que es imprescindible que se ejecuten algunas acciones y destrezas al momento de realizar este acto crítico siendo estas: Planteamiento de un juicio, realización de inferencias, presagio de causa y efecto, reconstituir el texto a través de resúmenes y valoración del escrito. (p. 406). En efecto, es imprescindible que en este nivel intervengan estos factores que son fundamentales dentro de este proceso de valoración del texto.

Otro aspecto importante a considerar en este apartado es que, el lector crítico es creativo, indagador, intranquilo, prudente, razonable, formula y presenta fundamentos de manera cautelosa, se mantiene firme y claro en su postura, mira y busca las diversas formas de encontrar soluciones ante los fenómenos planteados, entre otras cualidades más. (Avendaño, 2016, p. 213). Al momento en el que se pone en manifiesto este grado de criticidad se evidencian todas estas características propias del lector y que evidentemente lograrán una mayor comprensión de lo interpretado.

1.1.5.2.3.1. Opinar

Según la conceptualización dada por Zárate (2015) opinar significa adoptar una posición para poder expresar con determinación y coherencia lo plasmado en el escrito, considerando que cuando se desea exponer las ideas acerca de una temática en específico, el lector debe determinar los ideales del autor que se encuentran inmersos en su obra. (pp. 310-311).

Además, Castro y Sánchez (2013) exponen que la opinión permite valorar y plantear juicios de valor acerca del contenido leído y los actos realizados por otros, para que a su vez se puedan mantener ideas firmes que permitan cotejar sobre lo que otras personas dan a conocer del tema. (p. 503). Esto quiere decir que, se toma como referencia lo expresado por diferentes autores para que se puedan establecer diferencias y similitudes que den el punto de partida para proceder a aportar con fundamentos, ideales y postulados que refieran al tópico leído.

1.1.5.2.3.2. Calificar

Alcaraz (2015) expresa que calificar es asignar algún valor o medir algo, en este caso estos conceptos tienden a mantener relación con el acto de decidir, estimar, opinar. (pp. 211-212). Si esta conceptualización la insertamos en la manera de calificar un texto se puede establecer entonces que es el modo de brindar significancia al escrito, a través de la exposición de ideologías y postulados que permitan darle una estimación.

1.1.5.2.3.3. Expresar su parecer

Al momento de abordar una temática se pone en manifiesto el punto de vista o parecer acerca de la misma, se puede realizar antes o después de la lectura, esto tiene que ver mucho con la forma de pensar de la persona, así como su capacidad para poder comunicarse con otras. En correspondencia a lo antes mencionado, Gómez (2016) señala que el lenguaje se considera una manera de expresión de ideas al proyectar su facultad intelectual considerándolo un factor imprescindible dentro de la socialización. (p. 5).

Asimismo, Zamudio (2016) alude a que la expresión de ideas se enmarca en tres aspectos fundamentales, lo cual radica en la concepción de esa idea, el significado que se le da y la forma de poder enunciarlo. (p. 38). En relación a lo antes mencionado, se enfatiza en que el punto de vista que otorgue el lector al escrito tiene mucha significancia puesto que radica en establecer una conexión entre el contenido expuesto y los ideales del lector.

1.1.5.2.3.4. Juzgar

Es el acto que realiza un individuo en el día a día, en cualquier momento de la vida, teniendo en cuenta las opiniones y pensamientos de cada persona porque las palabras pueden tener impacto negativo o positivo en cualquier aspecto o hecho en el cual se esté inmerso. (Martínez, 2014, p. 450). Es por ello que, se considera importante medir las acciones y palabras al momento de juzgar un texto, en este caso se deben manifestar acuerdos o desacuerdos de manera ética, sin causar mayor disturbio.

1.1.5.2.3.5. Emitir juicios

En el momento en el que el lector se enfrenta al texto sea cual fuera su tipología, empieza a desatar su capacidad analítica y reflexiva que lo llevará a formularse juicios valorativos con la finalidad de aprobar o desaprobar ideas o conceptos expuestos en el escrito. (Zevallos y Corredor, 2017, p. 161). En contraste a lo mencionado, la emisión de juicios permite que se

planteen opiniones y sugerencias, dadas a partir del análisis y criterio proporcionado por cada lector, ante el contenido declarado en el texto.

1.2. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DIAGNÓSTICO

La metodología desarrollada en esta investigación nos proporcionará información válida la cual será receptada a través de los distintos instrumentos seleccionados tomando como referencia a las variables objeto de estudio para el correspondiente análisis e interpretación de conceptos y fenómenos estudiados.

1.2.1. Tipo de investigación

El presente estudio se enmarca en un tipo de investigación explicativa, la cual se aplicó con el fin de poder entender y responder a las cualidades presentadas por la problemática y determinar las razones que caracterizan a la misma, Díaz y Calzadilla (2016) alegan que este tipo de investigación pretende encontrar el porqué de las peculiaridades propias de las variables en estudio y cómo estas pueden relacionarse entre sí. (p. 118)

Para ello, lo que se procura es especificar la conexión existente entre la variable actividades lúdicas y la variable comprensión lectora, estos dos factores se complementan para lograr una mejora y vigorización en los procesos de enseñanza aprendizaje. Asimismo, se emplearon algunos métodos en los cuales se apoya esta investigación.

1.2.2. Métodos

El método analítico según Lopera et al. (2010) refieren a este como el camino para llegar a un resultado mediante la descomposición de un fenómeno en sus elementos constitutivos. Por lo que se destina a estudiar el comportamiento del objeto de estudio a través de la separación de sus partes para que pueda ser analizado a profundidad.

Asimismo, se tomó en consideración el método histórico-lógico, puesto que explica su historicidad, es decir, manifiesta la evolución que ha tenido la lúdica dentro del ámbito educativo y como se ha venido desarrollando hasta la actualidad. Esto en correspondencia a lo señalado por Torres (2019) quien enfatiza en que este método incorpora un procedimiento investigativo, que tiene como finalidad recolectar información de hechos pasados para luego plantear ideas o teorías acerca de esos hechos, de esta manera el investigador dará razón lógica de la información proporcionada.

Además, se cuenta con el método comparativo, en este caso, Nohlen (2020) puntualiza que esta tipología de método se trata de un proceso sistemático de paridad entre los objetos de estudio, en este sentido, se lo emplea para la comprobación de hipótesis. (p. 41) Por tal motivo, se trata de establecer una comparación e interpretación de la teoría que consiste en estudios realizados con anterioridad y los resultados obtenidos en esta investigación.

1.2.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La utilización de técnicas para la recolección se enmarca en recabar información pertinente y adecuada que brinde un direccionamiento al trabajo en estudio, mediante la implementación de instrumentos convenientes para el objeto de estudio.

1.2.3.1. Técnicas

Para recolectar la información acerca de la implementación de actividades lúdicas sobre la comprensión lectora, se requirió obtener datos de uno de los sujetos de aprendizaje, quien es el responsable directo para conocer si se utiliza o no dichas actividades mediante la entrevista. Como mencionan Troncoso y Amaya (2017) la entrevista, es una de las herramientas para la recolección de datos más utilizadas en la investigación cualitativa, permite la obtención de datos o información del sujeto de estudio mediante la interacción oral con el investigador (p. 330). Dicho de otra manera, el uso de esta técnica permitió conseguir información de forma directa con el entrevistado en cuestión, posibilitando realizar preguntas que expusieron testimonio sobre las actividades lúdicas utilizadas por los docentes y la comprensión lectora como factor de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes, conocimientos que ayudarán para la construcción de datos generales.

Además, se implementó la técnica de encuesta como es de conocimiento, este procedimiento proporcionará información factible y verídica que permita profundizar en cuanto al nivel de comprensión lectora en los estudiantes de quinto año de básica de la Escuela de Educación Básica “Juan Montalvo”, esto a su vez permitirá obtener datos exactos acerca de las acciones que realiza el alumnado al término de una lectura. Como añadidura, Corral (2010) manifiesta que la encuesta es una técnica de recolección de datos, el cual debe estar debidamente apoyado de un instrumento que permita validar la información acerca del fenómeno en estudio. (p. 153)

1.2.3.2. Instrumentos

La realización de las técnicas antes mencionadas se realizó con base a una lista de preguntas y un cuestionario, mismos instrumentos que sirvieron como una guía en su elaboración. Estos

recursos contribuyeron en la elaboración de preguntas que plasmaron y extrajeron información en función de los objetivos planteados en cada instrumento.

Para la entrevista se efectuaron 12 preguntas respecto a la variable actividades lúdicas, considerando las ideas y opiniones expuestas por el docente los cuales favorecen en la alimentación de datos. En cuanto al cuestionario, se elaboraron 15 preguntas que permitirán determinar el grado de comprensión lectora de los estudiantes, asimismo se utilizó la escala de Likert (Siempre, A veces, Nunca), se tomó como referencia un cuestionario validado por Cabezas (2016), mediante el cual se pudieron extraer dimensiones e indicadores que aportaron a la realización de dichas preguntas.

Todo este procedimiento, se enfocó en un proceso de validación de contenido, puesto que cada una de las preguntas están debidamente estructuradas y ajustadas a lo plasmado en el marco teórico, y a través de la exposición y descripción de las variables de estudio.

1.2.4. Población y Muestra

Para la selección de una cantidad es necesario detectar en su totalidad el conjunto de los elementos que serán investigados, lo que nos permitirá segmentar determinados sujetos que participen en la recolección de datos.

1.2.4.1. Población

Para la aplicación de los instrumentos tanto entrevista y cuestionario se consideró al personal docente y estudiantes de la Escuela de Básica “Juan Montalvo”. Siendo un total de 15 educadores y 358 educandos los cuales participaron en el proceso. Empleando las palabras de Arias et al. (2016) en cuanto a la población, declaran que es un conjunto de casos, definido, limitado y accesible, que formará el referente para la elección de la muestra que cumple con una serie de criterios predeterminados (p. 202). Partiendo de esto, la población investigada se basó en la selección del grupo total de individuos, los mismos que presentan determinadas características que se requerían para la extracción de información.

1.2.4.2. Muestra

En lo que respecta a la concepción de muestra, Ventura (2017), menciona que la muestra está determinada acorde a la población que se tenga, es decir, de la población se extrae una pequeña parte de la misma, la cual se considera la muestra. (p. 648). Es por ello que, se partió de la población para posteriormente determinar las partes que serán analizadas y tomadas como referencia para el desarrollo y obtención de información del presente estudio, esclareciendo así la muestra que corresponde a estudiantes de entre 9 y 10 años de edad, que se encuentran cursando el quinto año de básica, asimismo, se consideró a docentes que ejercen su labor en el mismo curso, para ello, se distribuyó los mismos de la siguiente manera:

Tabla 1. Resultado de muestra obtenida para la investigación

QUINTO AÑO DE BÁSICA	ESTUDIANTES	DOCENTES
Paralelo “A”	27	1
Paralelo “B”	28	1
Subtotal	55	2
TOTAL (MUESTRA)	57	

Fuente: Investigación directa

Elaborado por: Samantha Coque y Jeannine Mocha.

1.2.5. Validez y confiabilidad de los instrumentos

Para que los instrumentos tales como la entrevista y el cuestionario, los cuales son parte del proceso de este estudio, tengan la validez necesaria se recurrió a una sistematización de pasos los cuales se siguieron para que se efectivice su funcionalidad.

Paso 1. Se debe tener en consideración, si existe contenido teórico y práctico acerca de los tópicos a ser delimitados y escogidos para la estructuración de los instrumentos esto permitirá la acepción de ideas y conocimientos adecuados para el desarrollo de las preguntas.

Paso 2. Posteriormente se conceptualizó la temática en diferentes aspectos, lo cual resultó óptimo para la visión que se tenía acerca de los apartados a ser considerados.

Paso 3. Se distribuyó las preguntas por dimensiones y estas a su vez por indicadores de acuerdo a la pertinencia y relación que guardan con cada una de ellas, obteniendo en total 12 preguntas correspondientes a la entrevista y 15 preguntas destinadas al cuestionario.

Paso 4. Luego, se revisó que los enunciados planteados guarden coherencia y sentido acerca de lo que se pretende alcanzar.

Paso 5. Para la correspondiente validación de instrumentos, se tomaron en consideración ciertos aspectos, que permitan evidenciar en las preguntas planteadas pertinencia y adecuación, las mismas que servirán de apoyo para la obtención de información válida y confiable. Para ello, se procedió a la validación de los mismos, a través de la colaboración de especialistas expertos en este campo, en este sentido contamos con la ayuda de 2 de estos especialistas, quienes tienen una gran trayectoria en el área educativa y por ende un amplio conocimiento en lo que respecta al tema de nuestra investigación.

Los comentarios y ponderaciones emitidas por los expertos, sirve de cimiento para la realización de las debidas rectificaciones y modificaciones en las preguntas. A continuación, se detalla la formación académica de los especialistas:

Especialista 1:

Nombres y Apellidos: Ronald Everaldo Vitonera Cruz

Experiencia docente: 30 años

Título: Magister en Gerencia y Liderazgo Educativo

Especialista 2:

Nombres y Apellidos: Javier Enrique Jaramillo Gómez

Experiencia docente: 30 años

Título: Master en Profesorado Especialidad Educación Infantil

1.2.6. Consentimiento informado

Para la aplicación de los correspondientes instrumentos de investigación se procedió a emitir un oficio a la Directora de la Escuela de Educación Básica “Juan Montalvo”, para hacerle conocer acerca de nuestro propósito en la determinada institución educativa, luego de recibir su confirmación, nos facilitó poder comunicarnos con las docentes a cargo de los respectivos cursos a los cuales se les aplicaría los instrumentos, dada la aprobación de las docentes, se procedió a emitir un comunicado a los padres de familia, representantes legales y estudiantes, cabe recalcar que este proceso estuvo a cargo de las docentes de grado, puesto que no se pudo

establecer contacto directo con el estudiantado, sin embargo, la aplicación de los mismos fue un éxito y se consiguió que todas las personas implicadas nos facilitaran la información pertinente.

1.3. ANÁLISIS DEL CONTEXTO Y DESARROLLO DE LA MATRIZ DE REQUERIMIENTOS

A partir de la recolección de datos obtenida mediante la aplicación de los correspondientes instrumentos de investigación siendo estos un listado de preguntas que fueron respondidas de manera oral por las docentes y un cuestionario respondido por los estudiantes, se analizará, describirá y sintetizará la información extraída, lo cual permitirá comprobar a través de la teoría y las respuestas otorgadas por la muestra en estudio, la incidencia que presenta la problemática a ser estudiada.

1.3.1. Interpretación de datos obtenidos del listado de preguntas

Variable independiente: Actividades lúdicas

Dimensión: Estrategias Lúdicas

1. ¿Considera fundamental la implementación de la lúdica como parte de la formación académica del estudiante? Si-No ¿Por qué?

Se tomó en consideración la respuesta de dos interrogados el primero manifestó que “Si, es fundamental las actividades lúdicas dentro del proceso de formación académica de los estudiantes, porque de esta manera se activar su mente y el aprendizaje receptado se lo complementa con la incorporación de los contenidos”, mientras que el interrogado 2 menciona que “si implementa actividades lúdicas porque permite elevar la participación en el estudiante”

2. ¿Utiliza otros escenarios para la aplicación de juegos lúdicos como estrategia para el desarrollo de la clase?

Ambas docentes coinciden que otro escenario para aplicar el juego es el patio de la escuela, pero como principal consideran al aula de clase siendo fundamental para realizar actividades referentes a la mayoría de temáticas que imparten.

3. ¿Considera necesario que los juegos lúdicos que se aplican para el desarrollo de las clases guarden relación con la asignatura que se imparte? Si-No ¿Por qué?

De acuerdo a las respuestas otorgadas por las dos entrevistadas, ambas manifiestan que sí guardan relación, la primera enfatiza que “porque es pertinente adecuar la estrategia al contenido y asignatura a ser impartida”, mientras que la segunda entrevistada manifiesta que “deben guardar relación porque el aprendizaje no sería efectivamente alcanzado”

Dimensión: Aprendizajes

4. ¿En qué momento usted aplica actividades lúdicas para que fortalezcan los conocimientos adquiridos en los estudiantes?

Las docentes consideran importante aplicar actividades lúdicas para fortalecer los conocimientos al inicio y al finalizar la clase, dependiendo del tema a tratar, pues enfatizan que el conocimiento adquirido otorgará al niño el poder de enfrentarse con sabiduría y rapidez ante cualquier circunstancia.

5. ¿Considera usted que los aprendizajes se consolidan con la implementación de actividades lúdicas? Si -No ¿Por qué?

La respuesta brindada por las docentes es afirmativa, debido a que a través del juego se trata de llegar más allá de un simple compartir de información, lo que se pretende es que el estudiante se vuelva analítico y reflexivo y así poder generar aprendizajes perdurables.

6. ¿Aplica usted actividades lúdicas como parte de la retroalimentación de contenidos? Si -No ¿Por qué?

Una de las docentes menciona que no ha puesto en práctica las actividades lúdicas como retroalimentación, mientras que la segunda docente enfatiza en que la aplicabilidad de las mismas permitirá que los aprendizajes obtenidos afloren y reflejen en realidad el conocimiento adquirido.

7. ¿El rendimiento académico de los estudiantes mejoran cuando se incorpora juegos lúdicos en las clases? Si-No ¿Por qué?

Las docentes manifestaron que, si mejoran en cuanto a calificaciones en primer lugar porque despierta el interés por la clase, y en segundo lugar existe una integración e interacción entre estudiantes lo cual permite que los conocimientos sean receptados de mejor manera y así el estudiante obtendrá un mejor progreso en su formación académica.

Dimensión 3: Motivación

8. ¿Aplica usted actividades lúdicas que despierten el interés en sus estudiantes por aprender? Si-No ¿Por qué?

Las docentes entrevistadas respondieron que si aplican actividades que despierten el interés porque para ellas es muy importante que el estudiante este con ánimos y motivado para empezar con la jornada académica y que no existan vacíos posteriores a la explicación de las clases.

9. ¿En qué medida la autoestima del estudiante se ve afectada cuando se incluyen actividades lúdicas como parte de su aprendizaje?

De las 2 docentes entrevistadas uno de ellos menciona que “se ve afectada en una medida en que la intensidad participativa del estudiante le permita estar atento a lo que realiza”., mientras que la segunda docente alude que “se ve afectada en un aspecto positivo porque los juegos son los que más llaman la atención del niño por ende la implicación de los mismos forma parte esencial del desarrollo del estudiante”

Dimensión 4: Frecuencia y Preferencia

10. ¿Con qué frecuencia usted implementa actividades lúdicas en sus clases?

Ambas docentes concuerdan en que emplean actividades lúdicas entre 2 a 3 veces por semana, pues resaltan la idea de que las mismas contribuyen a avivar el ánimo del estudiante y se ejercerá un mayor desenvolvimiento y forma de expresión dentro del proceso educativo.

11. ¿Cada cantidad de tiempo considera usted sería ideal incluir juegos educativos en sus clases?

Existe diferencias, una de las docentes entrevistadas estima que “los juegos educativos deben aplicarse en temas complejos para que los estudiantes tengan un aprendizaje favorable”, mientras que, la otra docente indica que “deberían emplearse todos los días para que el mejoramiento del proceso de aprendizaje sea constante”.

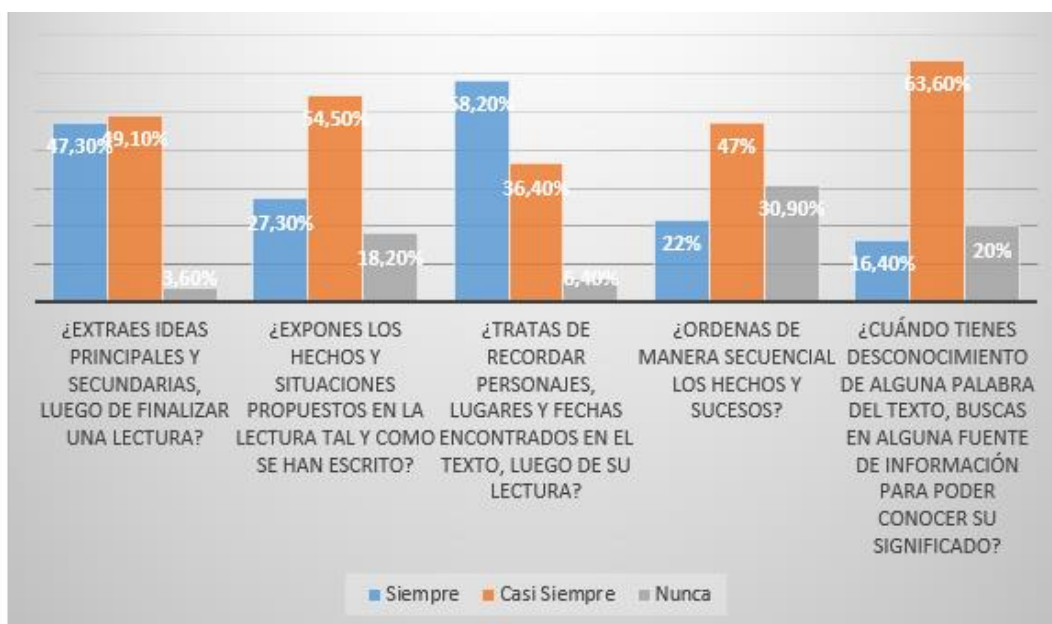
12. ¿Conoce usted de aquellos juegos que a sus estudiantes les llama la atención o disfrutan ejecutándolos? Menciona cuales

Las docentes entrevistadas aluden que si conocen aquellos juegos que llaman la atención de sus estudiantes, por ejemplo: juegos de recreación al aire libre, juegos donde estén constantemente en movimiento y los que les produce risa o disfrute.

1.3.2. Interpretación de datos obtenidos del cuestionario

Variable dependiente: Comprensión lectora

Gráfico 1. Nivel de comprensión literal



Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de Quinto Año de Básica de la Escuela "Juan Montalvo" en el periodo 2020-2021

Elaborado por: Samantha Coque y Jeannine Mocha.

Análisis pregunta 1: Según los resultados obtenidos la mayoría de estudiantes han respondido que a veces extraen ideas principales y secundarias, luego de finalizar una lectura, por lo tanto, en un término medio existe una mayor delimitación de particularidades presentes en el escrito y por ende no se brinda mayor apertura a la comprensión del mismo.

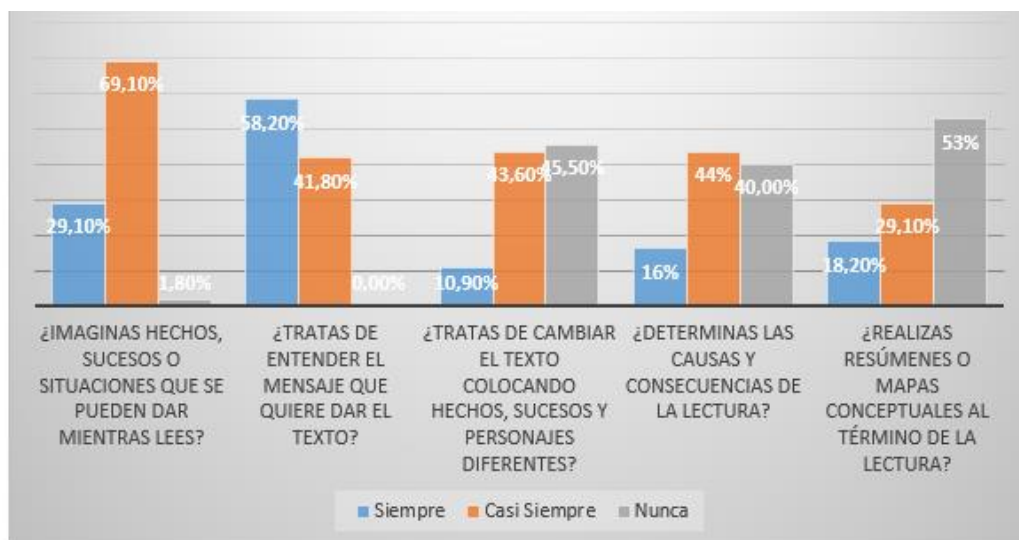
Análisis pregunta 2: En los resultados obtenidos se puede observar que la mayoría de los estudiantes a veces exponen hechos y situaciones propuestas en la lectura tal y como se han escrito, por consiguiente, se evidencia notoriamente la memorización de contenidos.

Análisis pregunta 3: Los resultados extraídos al momento de recordar personajes, lugares y fechas determinadas en el texto la mayoría de estudiantes respondieron que siempre lo hacen, por tal motivo esta acción les permite asimilar y memorizar personajes y hechos ocurrientes que posteriormente serán analizados e interpretados.

Análisis pregunta 4: La mayoría de estudiantes declaran que a veces ordenan de manera secuencial hechos y sucesos presentes en la lectura, debido a que el docente no aplica mecanismos que permitan desarrollar una progresión en cuanto a los acontecimientos pronunciados en el escrito.

Análisis pregunta 5: Según lo manifestado por los estudiantes la mayoría apunta a que a veces busca en algunas fuentes de información alguna palabra que desconocen, esto quiere decir que requieren necesariamente de un apoyo para poder entender aquellos vacíos, sin hacer mayor esfuerzo por tratar de entenderlos sin necesidad de recurrir a otros medios.

Gráfico 2. Nivel de comprensión inferencial



Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de Quinto Año de Básica de la Escuela “Juan Montalvo” en el periodo 2020-2021

Elaborado por: Samantha Coque y Jeannine Mocha.

Análisis pregunta 6: La mayoría de estudiantes enfatizan que a veces imaginan sucesos que pueden surgir en torno a la lectura, dada esta circunstancia se evidencia que los docentes en poca medida atribuyen al empleo de estrategias lectoras que permitan solventar esta falencia.

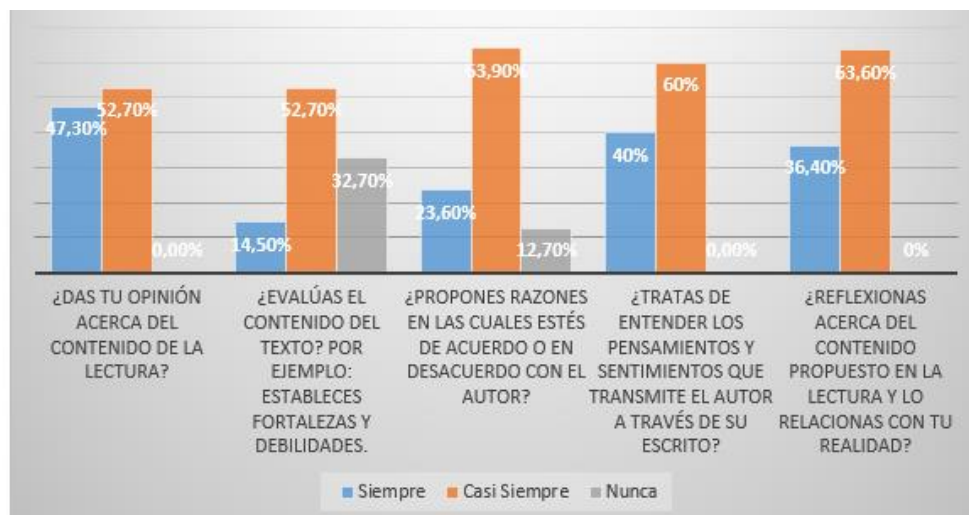
Análisis pregunta 7: La mayor parte de estudiantes puntualizan que siempre tratan de entender el mensaje que les manifiesta el texto, por lo que se demuestra que los docentes brindan la oportunidad a que los estudiantes desarrollen la capacidad de retener, y sobre todo interiorizar las ideas propuestas en la lectura.

Análisis pregunta 8: Los estudiantes señalan que *a veces* tratan de cambiar el texto colocando hechos, sucesos y personajes diferentes, siendo la mayor parte quienes no tienen la capacidad de relacionar elementos que se encuentran dentro de la lectura, sin embargo, existe un porcentaje considerable que sí lo hace.

Análisis pregunta 9: Así también, la mayoría de estudiantes mencionan que *a veces* determinan las causas y consecuencias del texto leído, desarrollando su proceso cognitivo para dar respuesta a lo que está leyendo, por lo cual, se atribuye el hecho de que en su mayor parte sí cumplen con este indicador.

Análisis pregunta 10: Conforme a los resultados, más de la mitad de estudiantes exponen que *a veces* realizan resúmenes o mapas conceptuales luego de la lectura, siendo un porcentaje importante con problemas para elaborar una síntesis, teniendo el docente una gran responsabilidad por considerar esta estrategia como complemento y ayuda para el entendimiento de determinada lectura.

Gráfico 3. Nivel de comprensión crítico-valorativo



Fuente: Cuestionario aplicado a estudiantes de Quinto Año de Básica de la Escuela “Juan Montalvo” en el periodo 2020-2021

Elaborado por: Samantha Coque y Jeannine Mocha.

Análisis 11: Según lo revelado los alumnos han manifestado que *a veces* dan su opinión sobre la lectura, es decir en ciertas ocasiones exponen su forma de opinión o ideas que posibilitan

valorar sobre lo que otras personas dan a conocer del t3pico, aunque no es un porcentaje tan alto.

An3lisis 12: Asimismo, en respuesta otorgada de los estudiantes se determina que *a veces* evalúan el contenido del texto, en este sentido se interpreta que los encuestados no brindan mucha importancia acerca de la evaluaci3n de una lectura, considerando sus fortalezas y debilidades.

An3lisis 13: De igual forma, la respuesta de la mayoría de los estudiantes manifiesta que *a veces* proponen razones en las cuales est3n de acuerdo y en desacuerdo considerando lo manifestado por el autor en su escrito. Por lo que se refleja la implicancia de la capacidad reflexiva en el estudiantado.

An3lisis 14: Los resultados arrojados indican que m3s de la mitad de los estudiantes *a veces* tratan de entender los sentimientos y pensamientos que expone el autor en su escrito, por lo que se establece que el estudiantado trata de comprender la lectura mucho m3s all3 de las simples palabras, para llegar a considerar lo que se encuentra implícito en el texto.

An3lisis 15: Por 3ltimo, las respuestas otorgadas por la mayoría de los estudiantes *a veces* reflexionan acerca del contenido propuesto y lo relacionan con su realidad, por tanto, un elevado n3mero de individuos desarrollan su capacidad analítica y reflexiva y lo m3s importante establecen diferencias y similitudes con el contexto que les rodea.

1.3.3. Discusiones

Con base a los resultados conseguidos se logra realizar un contraste con la informaci3n recaba te3ricamente en donde existe acuerdos y a la vez discrepancia. Los docentes son conscientes que aplicar actividades l3dicas en el desarrollo de sus clases es beneficioso para que el estudiante obtenga conocimientos perdurables, sin embargo, no hace uso de las mismas para mejorar la comprensi3n lectora de los ni3os.

Hip3tesis 1. Al respecto del empleo de actividades l3dicas por parte del docente para el mejoramiento de los contenidos elaborados, Tamayo y Restrepo (2016) La l3dica tiene un efecto determinante en el 3mbito educativo, puesto que se considera un auxiliar para el

aprendizaje continuo, además de moderar las actitudes comportamentales en los estudiantes. (p. 108). Por esto, relacionar la lúdica con las temáticas favorece en la voluntad de los educandos para receptar los contenidos impartidos por los docentes, estimula al esfuerzo, la concentración y motivación.

Hipótesis 2. En consonancia, a ello Espinosa define que las actividades lúdicas son el procedimiento que conlleva a la potenciación de destrezas, habilidades y desarrollo de la inteligencia en la persona, lo que facilitará la adquisición de aprendizajes. (Posligua et al., 2017, p. 1038). Es decir, son los educadores quienes deben intervenir con actividades que permitan al estudiante adquirir los conocimientos, y que a través de ellos desarrolle su pensamiento de análisis, criticidad, relacionamiento; habilidades y capacidades para su desenvolvimiento en la vida.

Hipótesis 3. Además, la contribución que brinda las actividades lúdicas en la comprensión lectora permitirá motivar a los estudiantes, Granados y Gallegos (2016) señalan que el factor motivación se destina a aquellas acciones que se ejecutan acorde a lo que el individuo requiere, tomando en cuenta sus pensamientos y lo que piensan y consideran que es conveniente. (p. 73). La motivación es una parte importante para que el discente tenga predisposición al momento de alcanzar los aprendizajes deseados, posibilita el querer hacer, el interés, la conducta y el comportamiento para que llegue fácilmente la apropiación de conocimientos.

A través del análisis de los resultados se puede determinar que el docente incorporar actividades lúdicas dentro de su práctica profesional sin embargo en lo que concierne a mejora de la comprensión lectora no se lo efectúa, por tal motivo los niños tienden a aburrirse constantemente y no mejoran en cuanto a capacidad reflexiva y de inferencia que es lo que se requiere para comprender los texto de manera efectiva, el juego es un mecanismo que pretende salir de la rutina áulica y brinda oportunidades de recreación, disfrute y sobre todo de aprendizajes, a su vez desarrolla habilidades y destrezas que permiten al estudiante enfrentar crítica y reflexivamente problemas de la cotidianidad.

1.4. SELECCIÓN DE REQUERIMIENTO A INTERVENIR: JUSTIFICACIÓN

Se ha considerado estudiar la presente temática debido a que es de vital importancia la incorporación de actividades dinamizadoras y activas que potencien los aprendizajes en el

estudiantado y por tanto su autoestima e interés aumenten, para conseguir la consolidación de los saberes que se requieren en los diferentes niveles de Educación Básica.

En este sentido, específicamente se ha seleccionado como prioridad a ser destinada para la realización de este estudio, siendo el área de Lengua y Literatura, la asignatura escogida, además se ha elegido el Quinto año de educación básica, de la Escuela “Juan Montalvo”, considerando aspectos importantes que radican en el tópico a ser investigado, lo que se ha podido evidenciar de manera directa, y para lo cual ha surgido el ahínco de poder solventar la problemática que acarrea la disciplina antes mencionada.

Con base a lo antes mencionado, lo que se pretende es que el docente pueda comprender lo esencial que es poder incorporar estrategias lúdicas como metodología de enseñanza-aprendizaje, especialmente porque entre el docente y estudiante debe existir una conexión que permita que los conocimientos fluyan y se recepten de manera efectiva y que mejor que lo realicen de forma libre y espontánea, es decir, a través de la implicación del juego.

CAPÍTULO II.

PROPUESTA INTEGRADORA

En este capítulo se especifica en qué consiste la propuesta a través de su descripción conceptualización, caracterización e importancia, asimismo se establecen los objetivos, componentes estructurales en la cual se brindan las debidas orientaciones como ayuda para que el docente obtenga conocimiento de las acciones a ser ejecutadas, además en la fase de implementación se describen las actividades a ser desarrolladas en los talleres pedagógicos, así como también los recursos e implementos a ser utilizados para la aplicación de la propuesta.

2.1. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Ejecución de juegos didácticos para el desarrollo de habilidades lectoras en estudiantes de Quinto año de Básica de la Escuela “Juan Montalvo”

2.1.1. Introducción

Frente a los cambios tecnológicos que atraviesa la sociedad actual, se hace visible y de suma importancia innovar en cuanto a metodologías que permitan responder a las diversas necesidades presentadas en el aula de clases, por tal motivo, es menester la incorporación de actividades lúdicas interactivas como parte de la formación pedagógica del profesorado, lo que conlleva a mejorar en su práctica educativa, además de posibilitar el desarrollo de habilidades en lo que respecta a competencias lectoras, involucrando así el pensamiento crítico y reflexivo, aspectos importantes a ser considerados dentro del proceso de aprendizaje en el estudiantado.

2.1.2. Concepto de juegos didácticos

Posibilitan el goce con la finalidad de llamar la atención del individuo en cada asignatura impartida por el docente, consiguiendo su motivación, mejorando la interacción y dando apertura a potenciar un conocimiento particular en cada estudiante. Tal como menciona Marcano (2015) los juegos didácticos son motivadores, llamativos, de interés para los niños principalmente y se consideran un apoyo para los docentes que necesiten dinamizar las clases, considerándolo una táctica de aprendizaje, existiendo la posibilidad de que el estudiante pueda auto aprender. (p. 185).

Los juegos educativos comprenden una serie de actividades que permiten desarrollar en los niños el impulso para ejecutar las tareas de forma efectiva. A parte de eso, Marcano (2018) indica que debido a la versatilidad y todos los beneficios que tienen los juegos didácticos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, se tiene la presunción de que los mismos generen aprendizajes significativos sobre el estudiantado. (p.79)

Por otra parte, brinda al docente una herramienta de apoyo en la ejecución de las clases de manera más dinámica e interactiva en función a la temática planteada, construyendo y consolidando aprendizajes significativos. En efecto, Ausubel menciona que el juego es un mecanismo que se requiere sea adaptado por el profesorado para que se logren inquirir los conocimientos oportunos y adecuados para la formación estudiantil. (Lezama y Tamayo, 2012, p. 28)

De igual manera, se puede comprender como un espacio de diversión el cual no solo trata de entretener al estudiante sino también de lograr que el proceso de las clases sea en consecuencia parte del goce y adquisición de aprendizajes o conocimientos. De acuerdo con Rodríguez et al. (2015) en el ámbito educativo, no solamente se lo considera como un mecanismo de diversión, a más de ello, se lo estima y es de utilidad para el desarrollo del lenguaje en los niños. (p. 121)

Así mismo, involucra diversos aspectos vigentes en el educando, poniendo en manifiesto valores, procesos cognitivos, socialización; beneficiosos a su aprendizaje. Siendo así, Martínez y Ríos (2019) indican que los juegos didácticos se destinan a procesos intelectuales, actitudinales e interactivos como parte de ciertos valores, acarreando a su vez, espacios de recreación, comunicación, entre otros. (p.117)

Por esto, es importante incorporar el juego didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje, debido a que es un complemento positivo dentro del mismo, da apertura a crear, formar y ejecutar actividades que resalten para el estudiante y sea un incentivo al momento de receptar conocimientos y aplicarlos en su vida diaria. En este sentido, Vera (2017) expone integrar los juegos didácticos al proceso educativo, a fin de promover nuevas formas de enseñar, más activas, incorporando experiencias que tengan un impacto social, donde el estudiante se interese por gestionar el conocimiento, a través de acciones que le permiten proyectar sus potencialidades hacia el medio en el cual se desenvuelve. (p.74)

2.1.3. Características de los juegos didácticos

Lo que nos proporciona el juego es el poder crear, sentir, ser autónomos, es algo que se elige para poder encontrar el disfrute en ello, por tal motivo cuando está destinado al ámbito educativo sus resultados son efectivos, logrando así que los aprendizajes alcanzados sean perdurables. García y Alarcón (2011) aluden a que el juego se convierte en una experiencia liberadora, la cual se ejerce de manera espontánea y por acción propia, a pesar de que también se puede realizar de manera conjunta, por lo que, se requiere seguir ciertas reglas que predominan en el grupo. (p. 1)

Al momento de incorporar el juego como parte del proceso de enseñanza aprendizaje se debe tener en cuenta que mantiene limitaciones y normativas las cuales deben ser reguladas por el docente, para que su aporte sea educativo y no simplemente recreativo, según Melo y Hernández (2014) expresan que el juego no debe estar desvinculado de lo que en realidad está destinado y para ello es recomendable incluirlo en las planificaciones, tomando en consideración ciertas limitaciones, una de ellas es la disposición del tiempo que se requiere para la ejecución de los mismos. (p. 49)

Además, García y Alarcón (2011) también mencionan algunas condiciones las cuales surgen y se desarrollan en el aula de clases y que convierten al juego en un recurso didáctico:

- Impulsa la imaginación
- Atribuye al proceso evolutivo del individuo
- Fortalece lazos de cooperatividad, más allá de la rivalidad
- Se convierte en un medio de aprendizaje donde todos son partícipes, sin ningún tipo de exclusión.
- Es placentero, estimulante y de utilidad.
- Se presenta como un desafío para el estudiante, con miras a ser cumplido. (p. 1)

Según Stefani et al. (2014) mencionan algunas categorías en las que se divide el juego entre ellas tenemos:

Juegos simbólicos: En esta tipología se toman como referencia a personajes sean estos de profesiones como enfermera, doctor, policía, peluquero/a entre otros, como también pueden tomar como modelo a sus padres, hermanos, tíos o cualquier otro miembro familiar, estos juegos poseen la particularidad de ser simulados e imitados por lo niños. (p. 44)

Juegos motores: Permite la potencialización de la imaginación y mejor entendimiento de algunos factores propios del ser humano en lo que respecta al lenguaje, a más de ello, incide en la formación del individuo logrando así el desarrollo de capacidades, destrezas y habilidades. (Baena y Ruíz, 2016, p. 74). Por esta razón, es importante incorporar este tipo de juegos que trabajen la parte física, así como también la parte cognitiva.

Juegos de mesa: Este tipo de juegos requiere la intervención de jugadores para lo cual se hará uso de mesas, tablas, cartas o cualquier otro elemento con el fin de interpretar información a través de la producción y seguimiento de ciertos patrones de ayuda para la toma de decisiones. (Victoria et al., 2017). La importancia de estos juegos radica en que se siguen reglas las cuales permitirán sacar a flote habilidades intelectuales.

Juegos electrónicos: Se consideran un recurso de carácter instructivo, debido a que los docentes lo utilizan como metodología para su enseñanza. (López et al., 2018). Es por ello, que la implementación de las TIC en los procesos educativos, no solamente sirven de ayuda para el profesorado, sino que también contribuye a que el estudiante active su mente a través de las dinámicas que le proporciona la tecnología.

Otros juegos: En este apartado se enfatizan los rompecabezas, juegos de habilidad, de construcción, además se elaboran objetos con la utilización de elementos como: piedras, madera, cintas, piolas, plástico, entre otros. (Stefani et al., 2014, pp. 44-45) Estos juegos despiertan el interés y la creatividad en los niños al momento de crear sus propios juguetes o adecuar espacios para el juego.

2.1.4. Beneficios del juego didáctico en los docentes

Para los docentes es necesario la capacitación constante ante los cambios que presenta la sociedad día a día, estos cambios están enfocados especialmente en las nuevas tecnologías, siendo el recurso principal y más utilizado en la actualidad fundamentalmente en el campo educativo, por esta razón, la labor del docente radica en su formación y preparación constante que le permita estar al tanto de los nuevos acontecimientos que surgen en su contexto. Según lo expuesto por Montero (2017) menciona que la metodología a ser aplicada debe captar la atención del estudiantado para que el mismo pueda continuar con su proceso formativo, además se modifica el ambiente áulico, de esta manera los aprendizajes serán mayormente asimilados. (p. 76)

A partir de ello, la aplicación de juegos didácticos en el aula de clases, logrará que el profesorado se aparte de su rutina diaria y ponga en marcha metodologías activas y nuevas que renueven y auguren el aprendizaje esperado, a más de ello, la interacción con los estudiantes se la establece de mejor manera, acrecentando así la confianza.

Por otra parte, pone en juego la creatividad del docente en cuanto al diseño de actividades tanto virtuales, como físicas, buscando y teniendo a disposición elementos del medio para poder factibilizar el proceso de elaboración de los mismos, para ello, es importante adaptar el juego al contenido que será ejecutado.

2.1.5. Beneficio del juego didáctico en los estudiantes

El juego didáctico lo que proporciona en los estudiantes es la afloración de la creatividad, libertad de expresión, autonomía, disfrute, recreación, entre otros aspectos, cabe recalcar que debe existir disponibilidad y motivación por parte del individuo para que la ejecución de las actividades asignadas se desarrolle efectivamente. Asimismo, a través de la incorporación de juegos didácticos, se dinamizan más las clases lo que conlleva a que el estudiante se incentive por aprender contenidos de asignaturas de total desinterés para él.

Por otra parte, contribuye al fortalecimiento y adquisición de habilidades motoras e intelectuales, mejorando la capacidad memorística y reteniendo la información por tiempo perdurable, puesto que, todo lo que se realiza por el simple disfrute genera aprendizajes a largo plazo. A más de ello, se acrecenta el pensamiento crítico y reflexivo, atribuyendo a la toma propia de decisiones.

Cuando el juego se lo establece en grupos es más factible aún, pues existe la cooperación entre todos para el cumplimiento de las actividades, así como también, permite el desenvolvimiento y mayor interacción entre compañeros, a partir de ello, se mantiene un apoyo mutuo, donde todos van a ser partícipes de este proceso, y cada uno contribuirá con ideas, opiniones e información, que aportará al crecimiento intelectual y social del grupo.

Otro factor importante a ser considerado, es el comportamiento, pues al integrar juegos didácticos en las actividades áulicas, la conducta del estudiante se modifica y se vuelve pasivo, puesto que, está realizando lo que más le llama la atención, esto permitirá que los contenidos

impartidos y socializados se adapten al sistema cognitivo obteniendo ventajas en el rendimiento académico del niño.

2.1.6. Vínculo del juego didáctico con el proceso de enseñanza-aprendizaje

La propuesta a realizar en este proyecto de investigación está enfocada en elaborar actividades lúdicas a través de juegos didácticos los cuales permitirán al docente incorporar una herramienta dinámica e interactiva, estimulando y despertando de esta manera, el deseo de adquirir conocimientos que mejoren el proceso de enseñanza-aprendizaje del estudiante, en este caso, la comprensión lectora, un problema que afecta a la mayoría de los niños.

El inicio de esta idea parte del problema de investigación en donde se reconoce que los educandos de diferentes grados presentan problemas con la capacidad de entender lo que leen, y a su vez, los docentes no incorporan estrategias que resulten factibles y motiven a los estudiantes a desarrollar las habilidades necesarias. La necesidad de hacer una actividad compleja en algo activo es esencial para que los niños relacionen lo aprendido con sus habilidades de comprensión.

Por tal motivo, los juegos didácticos son un recurso que aporta significativamente no solo al educador sino al estudiante quien es el ente principal dentro de la educación, transformando actividades en algo divertido con la finalidad de fomentar la capacidad cognitiva y ayudar a desarrollar diferentes competencias como la memoria, concentración, la interacción, retención entre otras.

2.2. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

2.2.1. Objetivo general

Diseño de juegos didácticos, mediante plataformas educativas interactivas para ayudar a los estudiantes en el desarrollo de habilidades lectoras.

2.2.2. Objetivos específicos

-Elevar los niveles de motivación en los estudiantes para que las actividades se ejecuten de manera efectiva y se generen aprendizajes significativos.

-Proponer a los docentes el uso de plataformas digitales como estrategia dinámica para la mejora de los procesos de enseñanza- aprendizaje.

-Mejorar la interacción entre estudiantes para un mayor rendimiento académico.

2.3. COMPONENTES ESTRUCTURALES

La implementación de juegos educativos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, es uno de los factores más elementales dentro de la estrategia docente, y sobre todo si se vincula con la tecnología, lo que se establece como un medio por el que la sociedad hoy en día se rige al punto de convertirse en una forma viable para la proyección de conocimientos.

Por tal motivo, se detallará a continuación el procedimiento que se seguirá para la consecución de esta propuesta, para lo cual se brindará a los docentes las debidas orientaciones, que les permitirán conocer con amplitud de que tratan las actividades a desarrollarse.

La propuesta está orientada a la ejecución de juegos lúdicos, siendo el tema principal de la misma.

Posteriormente, se procedió a elegir cinco temáticas diferentes plasmadas en el Libro de Lengua y Literatura de Quinto Año de Básica, tomando como prioridad aquellos tópicos que se apegan a la segunda variable, es decir, a la comprensión lectora.

Se consideraron los objetivos, los cuales se encuentran apegados a cada temática, siendo descritos de acuerdo al contenido que se pretende desarrollar en los talleres.

Se escogieron algunas plataformas virtuales, que están destinadas al diseño y programación de actividades diversas, por lo cual se eligieron las más pertinente adecuando cada una de ellas al tema a ser considerado.

Cabe recalcar que cada una de las actividades se las ha diseñado para que se cumplan con los propósitos establecidos, en este sentido, a través de las mismas, se reforzaran y potenciarán los tres niveles de comprensión lectora, a la vez que se dinamiza este proceso. Además, los estudiantes pondrán a prueba sus habilidades y destrezas en cuanto al ejercicio lector.

2.4 FASES DE IMPLEMENTACIÓN

A continuación, se detalla específicamente el procedimiento a seguir acerca de la propuesta mencionada sobre la aplicación de juegos didácticos, para reflejar y tener un mayor conocimiento y entendimiento de las acciones empleadas y poder así determinar si a través de las actividades y con pasos delimitados se consiguen los resultados esperados.

2.4.1. Fase de diagnóstico

Esta propuesta está centrada específicamente en brindar a los docentes una guía didáctica para que estos puedan implementar los juegos didácticos como parte de su enseñanza, debido a la existencia de dificultades en el área de Lengua y Literatura, en donde los estudiantes tienen problemas a la hora de comprender una lectura y dar un análisis de la misma. Se debe mejorar ese aspecto para que no haya inconvenientes en los próximos años escolares, además, nos encontramos en cambios constantes y es imprescindible innovar en estrategias que motiven y afloren aprendizajes en los estudiantes, para ello, se ha realizado una guía de observación dirigida hacia los docentes de Quinto Año de básica, teniendo como opciones múltiples la escala de Likert (Siempre, A veces, Nunca)

GUÍA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A LOS DOCENTES			
Objetivo: Determinar si la metodología empleada por los docentes de Quinto Año de Básica de la Escuela “Juan Montalvo” es interactiva y permite fomentar la motivación y reflexión para la adquisición de aprendizajes efectivos.			
INDICADORES	Siempre	A veces	Nunca
Se aplican estrategias dinámicas que incentiven a los estudiantes a seguir aprendiendo.			
Las estrategias empleadas se adaptan a las necesidades del alumnado.			
La participación de los estudiantes es activa.			

Se utilizan las TIC dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.			
Las estrategias aplicadas permiten el fomento de la criticidad y reflexión en los estudiantes.			
Se ejecutan juegos didácticos que desarrollen habilidades y destrezas.			
Los docentes presentan algún problema al momento de utilizar estrategias didácticas dinamizadoras.			

2.4.2. Fase de proyección

Dentro de la propuesta a llevar a cabo se han considerado los juegos didácticos como herramienta principal de aporte para que los docentes efectúen sus clases de forma interactiva. Asimismo, se han establecido algunas actividades plasmadas en talleres pedagógicos que servirán de apoyo para desarrollar de manera efectiva la temática planteada; se utilizará una rúbrica de autoevaluación de Lectura Comprensiva, talleres pedagógicos complementados con las Tics y para la evaluación, una lista de cotejo.

2.4.3. Fase de ejecución

Para la selección de los temas a considerar para la realización de los talleres pedagógicos se dio utilidad al Libro de Lengua y Literatura de Quinto Año de Básica, además del Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria; cabe recalcar que los contenidos extraídos corresponden a la Unidad N° 3.

Se elaboraron 5 talleres pedagógicos los cuales se presentan en una matriz que cuenta con título, objetivo, nombre de la actividad, detalles de actividades (anticipación, desarrollo y consolidación), el tiempo de ejecución, técnicas, medios y recursos a utilizar; mismos que se ejecutarán en una clase cada taller que se detallarán a continuación:

1. El primero, se refiere a la variedad lingüística de mi país, en donde se identificará las diversas expresiones culturales para acceder, participar y apropiarse de la cultura escrita, la actividad designada se llama Descubriendo la lengua de mi Ecuador, para esto se dispondrá de un tiempo de 50 minutos. Se proyectará un video como primera parte de la clase, luego se explicará de manera más precisa con conceptualización y afiches para finalmente realizar un crucigrama a través de “JCross”, que forma parte de la herramienta educativa “Hot Potatoes”, lo que permitirá conocer el dialecto y dichos populares ecuatorianos de una manera más entretenida.
2. Segundo, El diálogo y sus formas tiene como objetivo vincular las situaciones comunicativas para generar un diálogo o conversación fluida, la actividad descrita es sobre Asociación de expresiones, disposición de tiempo 50 minutos, cuenta como punto inicial la presentación de Prezi, luego la explicación de la temática con pequeños conceptos y como parte final a través de “JMatch”, se realiza un emparejamiento afines entre dos columnas; el niño arrastrará la frase según corresponda y de respuesta a la pregunta, seleccionará la pareja correcta de manera que el resultado sea una conversación o diálogo adecuado y fluido.
3. Tercero, con la temática Aprendo más sobre la mega diversidad del Ecuador con el objetivo de reconocer la diversidad étnica y cultural de nuestro país, a través de la incorporación de las TIC para una mayor dinámica de los contenidos a ser impartidos, con la actividad Reconozco una nueva nacionalidad. Para empezar, se efectuará un juego sobre ejercicios de memoria visual con tarjetas con imágenes distintas en la parte delantera y en la parte de atrás contendrán números, después los estudiantes realizarán una lectura sobre la diversidad cultural de nuestro país, para su culminación se desarrollará en la plataforma “Liverworksheets una ficha interactiva previamente elaborada, lo educandos deberán plantear preguntas acordes a las respuestas extraídas de la lectura.
4. Cuarto, titulado Creo imágenes y fotografías con palabras, con el objetivo de identificar los conectores lógicos de un texto descriptivo, mediante la aplicación de juegos digitales para una mayor comprensión lectora. La actividad a ejecutar es Conectores lógicos, en la anticipación se realizará una dinámica, siguiente paso conceptualizar los conectores lógicos y explicar con ejemplos acerca de los

conectores lógicos. Para finalizar el taller, a través de la plataforma “Educaplay” se realizará la actividad “Completar” palabras”, para lo cual los estudiantes deberán colocar los conectores adecuados.

5. Y como último, los Amorfinos, coplas y otros tesoros, la poesía popular de mi país, su objetivo es reconocer los dos tipos de rimas, mediante la ejemplificación de coplas, arrullos y rimas para su aplicación en la cotidianidad, la actividad reconozco los tipos de rimas. Primer punto una dinámica, en el desarrollo se dará el concepto de las rimas, chigualos, coplas y arrullos, además se ejemplificará y explicará sobre la rima consonante y asonante, concluyendo con la plataforma “Constructor 2.0” en donde se realizará la actividad, el estudiante deberá coloca Verdadero o falso ante las oraciones propuestas y será su consolidación de conocimientos.

2.4.4. Evaluación del proceso

A partir de todas las herramientas didácticas, aplicando las debidas actividades realizadas por los estudiantes, como parte final se aplicará una lista de cotejo en donde se valorarán en relación al desarrollo de las tareas, el mejoramiento de sus habilidades; brindando información respecto a su participación activa, el conocimiento consolidado, su progreso o deficiencias.

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR CONOCIMIENTO		
Indicadores	Lo hizo	No lo hizo
Pide la palabra para participar.		
Intenta construir un concepto a partir de la activación de conocimientos.		
Identifica palabras según la relación con las frases.		
Realiza inferencias a partir de los ejemplos.		

Relaciona las opciones acordes al anunciado.		
Se plantea interrogantes sobre la lectura.		
Da una opinión sobre lo que lee.		
Lee de manera adecuada con entonación y articulación, respetando los signos de puntuación.		

2.5 RECURSOS LOGÍSTICOS

Como implementación se dará uso de recursos tanto físicos como tecnológicos, dentro de los cuales se encuentran: Video, proyector, computadora, afiches, diapositivas, tarjetas de imágenes, cinta, hojas de papel bond. A más de ello, se contará con la participación de docentes y estudiantes.

RECURSOS LOGÍSTICOS	
Recursos Humanos	Recursos Materiales
<p>Docentes de Quinto Año de Básica, de los paralelos “A” y “B”.</p> <p>Estudiantes de Quinto Año de Básica, de los paralelos “A” y “B”, con un total de 55 educandos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Video • Proyector • Computadora • Afiches • Diapositivas • Tarjetas de imágenes • Cinta • Hojas de papel bond

CAPÍTULO III.

VALORACIÓN DE LA FACTIBILIDAD

En el área de Lengua y Literatura existen algunas dificultades en ciertas temáticas, la comprensión lectora, es una de ellas, esta permite la adquisición de habilidades que son necesarias para el desarrollo y desenvolvimiento del individuo. Por esto, la propuesta nace de las necesidades observadas a través de las prácticas, los inconvenientes que tienen los estudiantes al momento de comprender y analizar una lectura, es así, sirve de apoyo y tiene la intención de mejorar de manera significativa ciertas falencias que se presentan durante y en el proceso de enseñanza, y a su vez de aprendizaje de esta asignatura, considerando aspectos importantes sobre la factibilidad de su empleo.

3.1 Análisis de la dimensión Técnica de implementación de la propuesta

Los talleres pedagógicos que se han desarrollado en el presente trabajo, pretenden ser herramientas viables para que los docentes de la Escuela de Educación Básica “Juan Montalvo” renueven en cuanto a procesos metodológicos y por ende se lo emplee en los espacios áulicos obteniendo así un progreso significativo en el aprendizaje que se requiere en el estudiantado, principalmente enfocado a desarrollar habilidades en la lectura.

Tomando en consideración los recursos disponibles por la institución educativa, así como su espacio físico, se evidencia que se cuenta con todos los medios disponibles que permitan la ejecución de la presente propuesta, en este sentido, se pretende emplear todos estos recursos disponibles y poder así explicar las actividades creadas en talleres pedagógicos, además, los alumnos tendrán la oportunidad de participar activamente en su realización.

Por otra parte, se considera que el aula de clases, mantiene un espacio adecuado para la incorporación de esta propuesta, además de todas las conexiones y disponibilidades que se requieren, cabe recalcar que los docentes con las debidas orientaciones básicas pueden hacer uso satisfactoriamente de estas plataformas, debido a que se otorgarán algunas directrices que permitirán elaborar las actividades sin ninguna dificultad, más aún porque son herramientas fáciles de manejar.

3.2. Análisis de la dimensión Económica de implementación de la propuesta.

Según los elementos y medios que serán de utilidad para el desarrollo de los talleres pedagógicos se demuestra que existe una mínima cantidad de financiamiento que sería invertido para que se efectivice este proceso, tomando en consideración los implementos disponibles en el centro educativo, como es en el caso de los dispositivos electrónicos que se encuentran al precepto de los docentes. Además, se ha destinado aprovechar los menores recursos posibles para que sean muy bien incorporados en el aula, sin ningún tipo de inconvenientes.

3.3. Análisis de la dimensión Social de implementación de la propuesta.

Con la aplicación de las actividades lúdicas se espera aportar significativamente tanto a los docentes en su capacitación continua como a los estudiantes en su capacidad de análisis, comprensión y desenvolvimiento no solo en la asignatura de Lengua y Literatura, sino en las otras materias. Con esta propuesta, también se genera un impacto positivo en el refuerzo, mejoramiento y crecimiento de conocimientos, al mismo tiempo de sus habilidades, motivación, participación e interacción. Es decir, una enseñanza diferente en donde los educadores estimulen a los educandos a aprender, creando un ambiente e interrelación más positiva, efectiva e incentivadora.

De esta manera, ofrece un apoyo pedagógico a los educadores en la ejecución de sus clases, adquisición de conocimientos de sus estudiantes, mejora el nivel académico, nos proporciona gran funcionalidad al momento de realizar tareas, potencialización al formar un sujeto crítico como se menciona en el Currículo del Ecuador (2016) el objetivo más importante a lo largo de todos los años de formación es forjar lectores, con hábitos y gusto por la lectura y, además, con pensamiento crítico y con destrezas para comprender y producir sentidos a partir del texto leído, en relación con el entorno personal, social y cultural (p. 200). En otras palabras, permite forjar capacidades cognitivas que ayuden al estudiante a conocer y desarrollarse de mejor forma en la sociedad.

3.4. Análisis de la dimensión Ambiental de implementación de la propuesta.

La propuesta sobre las actividades lúdicas de manera indirecta afecta al medio ambiente, puesto que son recursos tecnológicos, materiales físicos propios de cada institución los cuales serán empleados por el docente para el desarrollo de las diferentes actividades. Se ha pensado en la utilización de menos elementos posibles, partiendo de la situación actual y del impacto de la tecnología sobre los niños.

A pesar de, afectar indirectamente los insumos a incorporar son pocos y tienen una moderación en el impacto con respecto a los individuos y el entorno que los rodea. Puesto que no se dará uso de recursos innecesarios que tengan un gran nivel de afectación en el medio ambiente, además, se debe tener en cuenta las posibilidades del educador, la institución, el contexto y los materiales afines a la ejecución de la propuesta.

CONCLUSIONES

La elaboración de este proyecto fue basada en la observación realizada en las prácticas-profesionales, evidenciando un problema en los niños de básica, específicamente en quinto año, con respecto a la lectura, a pesar de los intentos por los docentes las lecturas en cada clase, no daban el efecto que se requería. Además, los instrumentos aplicados indican lo antes mencionado, por lo cual la propuesta se centra en actividades lúdicas para mejorar la comprensión lectora a través de talleres pedagógicos en donde se dará uso de la tecnología como un recurso que hace parte de la actualidad.

Las problemáticas expuestas permiten conocer la orientación del proyecto de investigación, pues es una guía determinante de las acciones que se tomarán para brindar soluciones del fenómeno hallado; con base a la información adquirida su estructura se manifiesta una problemática en el nivel de lectura en cuanto al grado que cursan los educandos dando concordancia a lo revelado en los instrumentos aplicados.

Los resultados obtenidos manifiestan que los docentes incorporan la lúdica en sus clases, pero lo hacen a nivel general y no en la atención de esta problemática que gran parte de los discentes la presentan, por lo cual existe deficiencia en el proceso de aprendizaje y los discentes reflejan dificultades en la lectura correspondiente a su grado, rescatando además la consciencia de los educadores sobre lo importante de incluir estas actividades en la ejecución de sus temáticas.

La propuesta pretende mejorar en el aspecto de la lectura, que el niño no solo lea por obligación, sino que comprenda e interiorice, desarrolle su pensamiento, tenga criterio, analice, las relaciones con la realidad. Busca una potenciación de habilidades cognitivas, sociales, emocionales, además de dar a indicación marcada a los docentes de la relevancia al utilizar otras formas de enseñanza dentro de la lectura.

Dado la finalidad de la propuesta, es competencia de los educadores emplear y manejar estrategias versificadas y variadas según lo requerido por sus alumnos, según las necesidades o prioridades de formación para anticipar y disminuir las mismas los próximos años lectivos en donde se desarrollarán.

RECOMENDACIONES

Con la incorporación de estos talleres pedagógicos, lo que se pretende es que los docentes lo pongan en práctica en su vida laboral, debido a que es importante que se innove en metodologías que constituyan un aspecto positivo en la formación académica del alumnado, enfatizando en esta modalidad virtual donde los docentes deben tener un amplio conocimiento en lo que respecta a estrategias activas.

La aplicación de una estrategia motivadora que despierte el interés en el estudiantado es de vital importancia por esta razón se dan a conocer algunas recomendaciones que se sugiere seguir a los docentes de aula.

En primer lugar, que se incluya en la planificación las actividades lúdicas casi a diario de acuerdo a la asignatura a ser impartida, esta es una manera de que el estudiante no pierda interés ni el ritmo de lo que está aprendiendo. Así mismo, preguntar a los estudiantes que juegos les agrada o les gusta más para que estos sean adaptados a los contenidos a ser desarrollados.

Asimismo, es recomendable los juegos al aire libre, si la institución educativa cuenta con áreas verdes, sería una opción viable para que los estudiantes no sientan la presión del espacio áulico, sino más bien conseguir un ambiente agradable para ellos, que se sientan libres y seguros de explorar la naturaleza.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acurio, B., & Núñez, A. (2019). Creo, juego y aprendo con estrategias y recursos para mejorar la comprensión lectora. *Digital Publisher*, 4(2). Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7144029>
- Alcaraz, N. (2015). EVALUACIÓN VERSUS CALIFICACIÓN. *Aula de encuentro*, 2(17), 209-236. Obtenido de https://www.academia.edu/23482917/Evaluaci%C3%B3n_vs_calificaci%C3%B3n
- Alonso, J., López de Sosoanga, A., & Segado, F. (2011). Análisis de la relación entre preferencia lúdica y la estructura de las actividades programadas en festivales lúdico-deportivos. *Cultura CCD*, 6(16), 15-26. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3830202>
- Andrade, A. (2020). EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA CULTURAL EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS EN EDUCACIÓN INICIAL. *Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149. Obtenido de <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/464/631>
- Antón, María Cecilia (2012). El aburrimiento. *Perspectivas en Psicología: Revista de Psicología y Ciencias Afines*, 9(3),104-109.[fecha de Consulta 13 de Abril de 2021]. ISSN: 1668-7175. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=483549016015>
- Arias-Gómez, J., Villasís-Keever, M. Á., & Miranda Novales, M. G. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, 63 (2), 201-206. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4867/486755023011>
- Aristizábal Z., Jorge Hernán, & Colorado T., Humberto, & Gutiérrez Z, Heiller (2016). El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas. *Sophia*, 12(1),117-125.[fecha de Consulta 17 de Febrero de 2021]. ISSN: 1794-8932. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4137/413744648009>
- Ariza, C., Sardoth, J., & Rueda, L. (2018). EL RENDIMIENTO ACADÉMICO: UNA PROBLEMÁTICA COMPLEJA. *B O L E T Í N V I R T U A L*, 7(7). Obtenido de: <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/527/501>

- Avendaño, Catherine A, Gutiérrez, Karol A, Salgado, Camila F, & Dos-Santos, Manuel Alonso. (2016). Rendimiento Académico en Estudiantes de Ingeniería Comercial: Modelo por Competencias y Factores de Influencia. *Formación universitaria*, 9(3), 03-10. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062016000300002>
- Baena, A., Ruíz, P. (2016). EL JUEGO MOTOR COMO ACTIVIDAD FÍSICA ORGANIZADA EN LA ENSEÑANZA Y LA RECREACIÓN. *EmásF, Revista Digital de Educación Física*(38), 73-83. Obtenido de <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-ElJuegoMotorComoActividadFisicaOrganizadaEnLaEnsen-5351993.pdf>
- Barros Morales, Roosvelt, Rodríguez Domínguez, Luisa de los Ángeles, & Barros Bastida, Carlos Isaa. (2015). El juego del cuarenta, una opción para la enseñanza de las matemáticas y las ciencias sociales en Ecuador. *Revista Universidad y Sociedad*, 7(2), 137-144. Recuperado en 17 de febrero de 2021, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S221836202015000200020&lng=es&tlng=es.
- Bautista-Vallejo, J.M. & Raquel-López, N. (2002). El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad. *Ágora Digital*, 4, 134- 141. Obtenido de: https://www.researchgate.net/publication/28073772_El_juego_didactico_como_estrategia_de_atencion_a_la_diversidad/link/5ae9b123aca2725dabb60f95/download
- Benoit, C. (2019). Procesamiento inferencial durante la comprensión escrita y oral en estudiantes de una escuela primaria. *Espacios*, 40(33). Obtenido de <http://www.revistaespacios.com/a19v40n33/a19v40n33p09.pdf>
- Bobadilla, G. (s.f.). Tiempo-espacio y literatura. *Revista Universidad de Sonora*, 48-49. Obtenido de <http://www.revistauniversidad.uson.mx/revistas/21-El%20tiempo-espacio%20en%20la%20literatura.pdf>
- CASTRO AZUARA, MARÍA CRISTINA, & SÁNCHEZ CAMARGO, MARTÍN (2013). LA EXPRESIÓN DE OPINIÓN EN TEXTOS ACADÉMICOS ESCRITOS POR ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 18(57),483-506.[fecha de Consulta 18 de Febrero de 2021]. ISSN: 1405-6666. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=140/14025774008>

- Cedeño, E., & Moya, M. (2019). LA RETROALIMENTACIÓN COMO ESTRATEGIA DE MEJORAMIENTO DEL PROCESO FORMATIVO DE LOS EDUCANDOS. Atlante. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/08/retroalimentacion-educandos.html#:~:text=La%20retroalimentaci%C3%B3n%20es%20fundamental%20dentro,estudiantes%20como%20a%20los%20docentes>
- Cepeda, N. J. y Belalcázar, A. P. (2019). El rol de las estrategias lúdicas en el fortalecimiento práctico de los valores éticos. *Revista Criterios*, 26(2), 87-105. Obtenido de: <http://editorial.umariana.edu.co/revistas/index.php/Criterios/article/view/2160/2391>
- Cerisola, Alfredo. (2019). El poder del juego: el rol del pediatra para promover el desarrollo en niños pequeños. *Archivos de Pediatría del Uruguay*, 90(1), 25-28. <https://dx.doi.org/10.31134/ap.90.1.5>
- CERVANTES CASTRO, Rosa Delia, & PÉREZ SALAS, José Antonio, & ALANÍS CORTINA, Mayra Dariela (2017). NIVELES DE COMPRENSIÓN LECTORA. SISTEMA CONALEP: CASO ESPECÍFICO DEL PLANTEL N° 172, DE CIUDAD VICTORIA, TAMAULIPAS, EN ALUMNOS DEL QUINTO SEMESTRE. *Revista Internacional de Ciencias Sociales y Humanidades, SOCIOTAM*, XXVII(2),73-114.[fecha de Consulta 21 de Enero de 2021]. ISSN: 1405-3543. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=654/65456039005>
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? *Revista Nueva Aula*(6). Obtenido de <http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20-%20El%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%C3%B1anza%20y%20Aprendizaje.pdf>
- Cisneros-Estupiñán, M., Olave-Arias, G., Rojas-García, I. (2012) Cómo mejorar la capacidad inferencial en estudiantes universitarios. *Educ. Educ.* Vol. 15, No. 1, 45-61. Obtenido de: <http://www.scielo.org.co/pdf/eded/v15n1/v15n1a04.pdf>
- Córdoba, D., & Martínez, L. (2016). La lúdica como estrategia didáctica en la enseñanza de las matemáticas en la Institución Educativa Padre Isaac Rodríguez. *Revista de la Facultad*

de Educación, 23, 31-41. Obtenido de <http://funes.uniandes.edu.co/10379/1/C%C3%B3rdoba2016La.pdf>

Córdoba, E.F., Lara, F. & García, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete, 32(1). Enlace web: <http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos>

Corral, Y. (2010). Diseño de cuestionarios para recolección de datos. *Ciencias de la Educación*, 20(38). Obtenido de <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/n36/art08.pdf>

Díaz-Narváez, Víctor Patricio, & Calzadilla Núñez, Aracelis (2016). Artículos científicos, tipos de investigación y productividad científica en las Ciencias de la Salud. *Revista Ciencias de la Salud*, 14(1),115-121.[fecha de Consulta 14 de Abril de 2021]. ISSN: 1692-7273. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56243931011>

Durango Herazo, Z. R. (2017). Niveles de comprensión lectora en los estudiantes de la Corporación Universitaria Rafael Núñez (Cartagena de Indias). *Revista Virtual Universidad*

ESPARZA PARGA, RODRIGO, & RUBIO BARRIOS, JULIO. (2016). La pregunta por el conocimiento. *Saber*, 28(4), 813-818. Recuperado en 18 de febrero de 2021, de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S131501622016000400016&lng=es&tlng=es.

Franco Montenegro, M. P., & Cárdenas Rodríguez, R., & Santrich Sánchez, E. R. (2016). Factores asociados a la comprensión lectora en estudiantes de noveno grado de Barranquilla. *Psicogente*, 19(36),296-310. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4975/497555221014>

Franco-Mariscal, Antonio-Joaquín y Simeoli Sánchez, Paola (2019). Un enfoque basado en juegos educativos para aprender geometría en educación primaria: Estudio preliminar. *Educação e Pesquisa*, 45, 1-24. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=298/29859101009>

Gallardo, S., & López, E. (2019). CONOCIMIENTO Y USO DE ESTRATEGIAS DE COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE PSICOLOGÍA. *Revista*

Electrónica de Psicología Iztacala, 22(2), 2066-2083. Obtenido de <http://www.revistas.unam.mx/index.php/rep/rep/article/view/70156/61984>

García, E., & Alarcón, M. (2011). Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. *EFDeportes.com* (153). Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>

García, F., Alonso, L., Noriega, R., Romero, J., López, F., & Antolín, A. (2015). La enseñanza y el aprendizaje. Especial N°1, 12(57). Obtenido de <http://erevistas.uacj.mx/ojs/index.php/culcyt/article/viewFile/782/748>

Gómez-Esteban, Jairo Hernando (2016). El acontecimiento como categoría metodológica de investigación social. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 14(1),133-144.[fecha de Consulta 13 de Abril de 2021]. ISSN: 1692-715X. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77344439008>

Gordillo, A., & Flórez, M. (2009). Los niveles de comprensión lectora: hacia una enunciación investigativa y reexiva para mejorar la comprensión lectora en estudiantes universitarios. *Revista Actualidades Pedagógicas* (53), 95-107. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/277843481_Los_niveles_de_compreension_lectora_hacia_una_enunciacion_investigativa_y_reflexiva_para_mejorar_la_compreension_lectora_en_estudiantes_universitarios

Granados López, Hedilberto y Gallego López, Felipe Antonio (2016). MOTIVACIÓN, APRENDIZAJE AUTORREGULADO Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE TRES UNIVERSIDADES DE CALDAS Y RISARALDA. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 12 (1), 71-90. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134149742005.pdf>

Gustems Carnicer, Josep, & Calderón Garrido, Diego, & Calderón Garrido, Caterina (2017). Escena y personaje: análisis interdisciplinar de símbolos sonoros y musicales para la educación superior. *Foro de Educación*, 15(22),1-15.[fecha de Consulta 13 de Abril de 2021]. ISSN: 1698-7799. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=447549523004>

- Gutiérrez Fresnada, R. (2016). La lectura dialógica como medio para la mejora de la comprensión lectora. *Investigaciones sobre lectura*, (5), 52-58. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4462/446243923005.pdf>
- Gutierrez-Braojos, Calixto, & Salmerón Pérez, Honorio (2012). ESTRATEGIAS DE COMPRENSIÓN LECTORA: ENSEÑANZA Y EVALUACIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA. Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado, 16(1),183-202.[fecha de Consulta 13 de Abril de 2021]. ISSN: 1138-414X. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56724377011>
- Guzmán, Marigina del Carmen. (2018). DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES A TRAVÉS DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS EN EL CENTRO INFANTIL CUMBAYA VALLEY. *Conrado*, 14(64), 153-156. Epub 08 de junio de 2019. Recuperado en 17 de febrero de 2021, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S199086442018000400153&lng=es&tlng=es
- Herrada-Valverde, Gabriel, & Herrada Valverde, Rosario Isabel. (2018). Competencias procedimentales para elaborar resúmenes escritos: el caso de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad de Salamanca. *Revista mexicana de investigación educativa*, 23(77), 505-525. Obtenido de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S140566662018000200505&lng=es&tlng=es.
- Hoyos, A. & Gallego, T. (2017). Desarrollo de habilidades de comprensión lectora en niños y niñas de la básica primaria. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 51, 23-45. Recuperado de <http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/841/1359>
- Jaramillo, C. (2017). Diseño de estrategias lúdico-pedagógicas para enseñanza lectoescritura a estudiantes con necesidades especiales de aprendizaje. *Educación y Territorio*, 8(14), 29 - 48. Obtenido de <https://www.jdc.edu.co/revistas/index.php/reYTE/article/view/666/631>

- José Gómez, Fedor Simón (2016). La Comunicación. *Salus*, 20(3),5-6.[fecha de Consulta 18 de Febrero de 2021]. ISSN: 1316-7138. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3759/375949531002>
- Lezama, R. J. M., & Tamayo, L. C. C. (2012). La aplicación de los juegos didácticos basados en el enfoque significativo mejora el logro de aprendizaje en el área de matemática. *In Crescendo*, 3(1), 23-30. Obtenido de <https://revistas.uladech.edu.pe/index.php/increscendo/article/view/94/58>
- Lopera, J., Ramírez, C., Zuluaga, M., & Ortiz, J. (2010). EL MÉTODO ANALÍTICO COMO MÉTODO NATURAL. *Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*. Obtenido de <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/27128-Texto%20del%20art%C3%ADculo-27147-1-10-20110607.PDF>
- López Rodríguez, Iván, Avello Martínez, Raidell, Baute Álvarez, Luisa M, & Vidal Ledo, María. (2018). Juegos digitales en la educación superior. *Educación Médica Superior*, 32(1) Recuperado en 26 de marzo de 2021, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412018000100025&lng=es&tlng=es.
- Macay, M., & Véliz, F. (2019). Niveles en la comprensión lectora de los estudiantes universitarios. *Polo del conocimiento*, 4(3), 401-415. <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/DialnetNivelesEnLaComprensionLectoraDeLosEstudiantesUnive-7164280.pdf>
- Marcano Godoy, Keiber Alberto (2018). PICTOLAB: un juego didáctico empleado para la enseñanza y aprendizaje de los materiales y equipos de mayor uso en el laboratorio de ciencias.. *Revista de Investigación*, 42(95),76-101. Obtenido de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/3761/376160247005/376160247005.pdf>
- Marcano, G. K. A. (2015). Aplicación de un juego didáctico como estrategia pedagógica para la enseñanza de la estequiometría. *Revista de investigación*, 39(84), 181-204. Obtenido de <http://ve.scielo.org/pdf/ri/v39n84/art09.pdf>
- Martínez González, Carmen. (2019). Jugar es un asunto serio. *Pediatría Atención Primaria*, 21(83), 227-229. Epub 09 de diciembre de 2019. Recuperado en 16 de febrero de

2021, de http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322019000300001&lng=es&tlng=es

Martínez Olvera, W., & Esquivel Gámez, I. (2017). Efectos de la instrucción de estrategias de lectura, mediadas por TIC, en la comprensión lectora del inglés. *Perfiles educativos*, 39(157), 105-122. Obtenido de <http://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v39n157/0185-2698-peredu-39-157-00105.pdf>

Martínez Valdivia, Estefanía (2014). Reseña "Juzgar. De la opinión no fundamentada al juicio elaborado" de A. Gromi. Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado, 18(1),448-450.[fecha de Consulta 19 de Febrero de 2021]. ISSN: 1138-414X. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=567/56730662027>

Martínez Yacelga, A. d. R., y Salinas Flores, P. P. (2020). El juego educativo para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples. *Unian des EPISTEME*, 7(3), 422-436. Obtenido de: <http://45.238.216.13/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/1743>

Martínez Villalobos, Gustavo; Ríos Herrera, John Fredy Gamificación como estrategia de aprendizaje en la formación de estudiantes de Ingeniería. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 45,(3), 2019, 115-125. Obtenido de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/1735/173565055006/173565055006.pdf>

Melo, M., & Hernández, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación educativa*, 14(66), 41-64. Obtenido de <http://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v14n66/v14n66a4.pdf>

Mendieta, L., Bermeo, S., & Vera, J. (2018). Técnicas lúdicas en el aprendizaje de la lectoescritura. *Espirales*. Revista multidisciplinaria de investigación científica, 1-18. Obtenido de <http://www.revistaespirales.com/index.php/es/article/view/388/319>

Ministerio de Educación (2016). CURRÍCULO DE LOS NIVELES DE EDUCACIÓN OBLIGATORIA. Obtenido de educacion.gob.ec: <https://educacion.gob.ec>

Ministerio de Educación. (2016). Lengua y Literatura. Quito. Obtenido de <https://educacion.gob.ec>

Molina Gutiérrez, Teresa, & del Valle Rendón, Bileide (2016). Fortalecimiento de la lectura mediante la interacción familiar: programa PROLECS-UNA. *Educere*, 20(66),299-

- 309.[fecha de Consulta 14 de Abril de 2021]. ISSN: 1316-4910. Disponible en:
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35649692010>
- Molina, P., & García, I. (2019). El proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Científica Domino de las Ciencias*, 5(1), 394-413. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7152630>
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la Literatura. *Revista "Pensamiento Matemático"*, VII(1), 75-92. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/6000065.pdf>
- Montes-Salas, Ana María, & Rangel-Bórquez, Yadira, & Reyes-Angulo, José Antonio (2014). *COMPRENSIÓN LECTORA. NOCIÓN DE LECTURA Y USO DE MACROREGLAS*. Ra Ximhai, 10(5),265-277.[fecha de Consulta 13 de Abril de 2021]. ISSN: 1665-0441. Disponible en:
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46132134018>
- Nava Bedolla, José (2017). La esencia del conocimiento. El problema de la relación sujeto-objeto y sus implicaciones en la teoría educativa. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(15), .[fecha de Consulta 18 de Febrero de 2021]. ISSN: . Disponible en:
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4981/498154006032>
- Nevado, C. (2008). El componente lúdico en las clases de ELE. *marcoELE. revista de didáctica ELE*(7). Obtenido de https://marcoele.com/descargas/7/nevado_juego.pdf
- Nohlen, D. (2020). EL MÉTODO COMPARATIVO. *Revista Jurídicas UNAM*, 41-57. Obtenido de <https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/13/6180/5.pdf>
- Núñez, G., Márquez, E., Guerrero, H., Magdaniel, M., & Silvera, B. (2019). LA METODOLOGÍA LÚDICA COMO DINAMIZADOR DE LAS CONDUCTAS PROSOCIALES. *Lúdica Pedagógica*(30), 21-29. Obtenido de <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/view/11101/7895>
- Ochoa Sangrador C, González de Dios J.Cómo elaborar un resumen estructurado de una comunicación científica de calidad. En: AEPap (ed.). *Curso de Actualización Pediatría 2016*. Madrid: Lúa Ediciones 3.0; 2016. p. 283-90.

- Pernía, H., & Méndez, G. (2018). ESTRATEGIAS DE COMPRENSIÓN LECTORA: EXPERIENCIA EN EDUCACIÓN PRIMARIA. *Revista Venezolana de Educación educere*, 22(71). Obtenido de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/356/35656002009/html/index.html>
- Pineda, O. (2009). INDUCCIÓN Y DEDUCCIÓN COMO ORIGEN DE LA CIENCIA. *KONVERGENCIAS FILOSOFÍA Y CULTURAS EN DIÁLOGO*(21), 122-133. Obtenido de <http://www.konvergencias.net/pinedalemus242.pdf>
- Posligua, J., Chenche, W., & Vallejo, B. (2017). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 3(3), 1020-1052. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6244047>
- Reyes, T. (2015). Aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de educación primaria. *Helvia*. Obtenido de <https://helvia.uco.es/xmlui/bitstream/handle/10396/13789/2016000001489.pdf?sequence=1>
- Rodríguez Ochoa, A., Moreno Pupo, J., Vázquez Gómez, M. D., Rodríguez Borges, B., & Ricardo Mulet, Y. (2015). Juegos didácticos para el aprendizaje del Inglés en la carrera de medicina. *Correo científico médico*, 19(1), 119-127. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/ccm/v19n1/ccm11115.pdf>
- Rubicela, W. (2018). ESTUDIO DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ALUMNOS DEL CECYTE POMUCH, HECELCHAKÁN, CAMPECHE, MÉXICO. *Revista Electrónica Multidisciplinaria de Investigación y Docencia*(14), 70-80. Obtenido de https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14_70_80.pdf
- Sanchez Troussel, L. y Manrique, M. S. (2018). La retroalimentación más allá de la evaluación. *Revista Latinoamericana de Educación Comparada*, 9(14), pp 89-104. Obtenido de: <http://www.saece.com.ar/relec/revistas/14/est1.pdf>
- Sánchez, A. (2016). EL ABURRIMIENTO COMO COMPETENCIA: EDUCACIÓN PARA UN MUNDO SOBRESTIMULADO. 93-112. Obtenido de https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/132192/El_aburrimiento_como_comp

[etencia_educaci.pdf;jsessionid=F8E3BF2213AAD39CD8F448E8964826F1?sequence=1](https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3222/322246463011)

- SMITH AVENDAÑO DE BARÓN, GLORIA (2016). La lectura crítica en Educación Básica Secundaria y Media: la voz de los docentes. Cuadernos de Lingüística Hispánica, (28),207-232.[fecha de Consulta 18 de Febrero de 2021]. ISSN: 0121-053X. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3222/322246463011>
- STEFANI, GRACIELA, & ANDRÉS, LAURA, & OANES, ESTELA (2014). TRANSFORMACIONES LÚDICAS. UN ESTUDIO PRELIMINAR SOBRE TIPOS DE JUEGO Y ESPACIOS LÚDICOS. Interdisciplinaria, 31(1),39-55.[fecha de Consulta 3 de Enero de 2021]. ISSN: 0325-8203. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=180/18031545003>
- Tamayo Giraldo, Alejandro, & Restrepo Soto, Jaime Alberto (2017). EL JUEGO COMO MEDIACIÓN PEDAGÓGICA EN LA COMUNIDAD DE UNA INSTITUCIÓN DE PROTECCIÓN, UNA EXPERIENCIA LLENA DE SENTIDOS. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia), 13(1),105-128.[fecha de Consulta 8 de Enero de 2021]. ISSN: 1900-9895. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1341/134152136006>
- Toledo, L. M., Muñoz, S. V. B., & Reyes, J. E. V. (2018). Técnicas lúdicas en el aprendizaje de la lectoescritura. *Espirales Revista Multidisciplinaria de investigación*, 2(23), 2-18. Obtenido de <http://www.revistaespirales.com/index.php/es/article/view/388>
- Torres T. (2019). En defensa del método histórico-lógico desde la Lógica como ciencia. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v39n2/0257-4314-rces-39-02-e16.pdf>
- Troncoso-Pantoja, C., & Amaya-Placencia, A. (2017). Entrevista: guía práctica para la recolección de datos cualitativos en investigación de salud, 65(2). Obtenido de <https://revistas.unal.edu.co/index.php/revfacmed/article/view/60235/62861>
- Usán Supervía, P., & Salavera Bordás, C. (2018). Motivación escolar, inteligencia emocional y rendimiento académico en estudiantes de educación secundaria obligatoria. *Actualidades en Psicología*, 32(125), 95-112. Obtenido de <https://www.scielo.sa.cr/pdf/ap/v32n125/2215-3535-ap-32-125-95.pdf>
- Vásquez Vásquez, Grimaldina Asunciona y Pérez Azahuanche, Manuel Angel (2020). Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación

primaria. IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH, 11 (), 1-15.
Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=5216/521662150029>

Ventura-León, José Luis. (2017). ¿Población o muestra?: Una diferencia necesaria. *Revista Cubana de Salud Pública*, 43(4) Recuperado en 12 de febrero de 2021, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-34662017000400014&lng=es&tlng=es.

Vera Mendoza, Andrés Eduardo (2017). EL CULREG COMO JUEGO DIDÁCTICO EN EL APRENDIZAJE DE LOS CULTIVOS DE LA REGIÓN, MÉRIDA VENEZUELA. *CHAKIÑAN, REVISTA DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES*, (2), 73-82. Obtenido de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/5717/571763481004/571763481004.pdf>

Victoria, R., Utrilla, S., & Santamaría, A. (2017). Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales. *Revista Legado de Arquitectura y Diseño*(21). Obtenido de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/4779/477948279062/477948279062.pdf>

Vidal-Moscoso, D., & Manriquez-López, L. (2016). El docente como mediador de la comprensión lectora en universitarios. *Revista de la educación superior*, 45(177), 95-118. Obtenido de <http://www.scielo.org.mx/pdf/resu/v45n177/0185-2760-resu-45-177-00095.pdf>

Vílchez-Durán, Cynthia (2019). Metodología para la enseñanza de las Ciencias Naturales empleada por docentes costarricenses de las escuelas Vesta, Jabuy y Gavilán pertenecientes a la comunidad indígena Cabécar. *Revista Educación*, 43(1),1-29. ISSN: 0379-7082. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=440/44057415038>

Zamudio, V. (2016). La expresión de opiniones y puntos de vista en textos académicos estudiantiles sobre literatura. *Lenguaje*, 44(1), 35-59. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/leng/v44n1/v44n1a03.pdf>

Zárate Pérez, Adolfo (2015). El uso de las preguntas de comprensión crítica en los libros de texto. *Foro de Educación*, 13(19),297-326.[fecha de Consulta 18 de Febrero de 2021].

ISSN: 1698-7799. Disponible en:
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4475/447544537014>

Zevallos, F., & Corredor, M. (2017). COMPRENSIÓN LECTORA Y UNA VISIÓN DE CAMBIO EN LA FORMACIÓN DE ADMINISTRADORES DE EMPRESAS. Revista TENDENCIAS, XVIII(2), 152-167. doi::
<http://dx.doi.org/10.22267/rtend.171802.82>

Zuluaga-Ramírez, Carlos Mauricio, & Gómez-Suta, Manuela del Pilar (2016). Metodología lúdica para la enseñanza de la programación dinámica determinista en un contexto universitario. Entramado, 12(1),236-249. [fecha de Consulta 5 de Enero de 2021]. ISSN: 1900-3803. Disponible en:
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=2654/265447025015>

ZUMAQUERO GIL, L. (2018). Los juegos de rol como estrategia de enseñanza-aprendizaje para fomentar la adquisición de competencias: una experiencia en la titulación de Grado en Turismo. Revista Jurídica De Investigación E Innovación Educativa (REJIE Nueva Época), (18), 43-56. <https://doi.org/10.24310/REJIE.2018.v0i18.5056>

ANEXOS

Anexo 1. Listado de preguntas (Entrevista) dirigido a los docentes



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

ENTREVISTA DIRIGIDA AL DOCENTE

Objetivo: Especificar si se desarrollan actividades lúdicas por parte de los docentes de Quinto Año de Básica, como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje en la Escuela “Juan Montalvo” periodo 2020-2021.

Dimensión: Estrategias Lúdicas

1. ¿Considera fundamental la implementación de la lúdica como parte de la formación académica del estudiante? Si-No ¿Por qué?
2. ¿Utiliza otros escenarios para la aplicación de juegos lúdicos como estrategia para el desarrollo de la clase?
3. ¿Considera necesario que los juegos lúdicos que se aplican para el desarrollo de las clases guarden relación con la asignatura que se imparte? Si-No ¿Por qué?

Dimensión: Aprendizajes

4. ¿En qué momento usted aplica actividades lúdicas para que fortalezcan los conocimientos adquiridos en los estudiantes?
5. ¿Considera usted que los aprendizajes se consolidan con la implementación de actividades lúdicas? Si -No ¿Por qué?
6. ¿Aplica usted actividades lúdicas como parte de la retroalimentación de contenidos? Si -No ¿Por qué?
7. ¿El rendimiento académico de los estudiantes mejoran cuando se incorpora juegos lúdicos en las clases? Si-No ¿Por qué?

Dimensión 3: Motivación

8. ¿Aplica usted actividades lúdicas que despierten el interés en sus estudiantes por aprender? Si-No ¿Por qué?

9. ¿En qué medida la autoestima del estudiante se ve afectada cuando se incluyen actividades lúdicas como parte de su aprendizaje?

Dimensión 4: Frecuencia y Preferencia

10. ¿Con qué frecuencia usted implementa actividades lúdicas en sus clases?

11. ¿Cada cantidad de tiempo considera usted sería ideal incluir juegos educativos en sus clases?

12. ¿Conoce usted de aquellos juegos que a sus estudiantes les llama la atención o disfrutan ejecutándolos? Menciona cuales

Anexo 2. Cuestionario dirigido a los estudiantes



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES

Objetivo: Determinar el nivel de comprensión lectora que poseen los estudiantes de Quinto Año de Básica de la Unidad Educativa Particular “Sagrado Corazón de Jesús” periodo 2020-2021.

Indicaciones: Lea detenidamente las preguntas y marque con una (X) cada una de ellas con la respuesta que considere adecuada.

Las preguntas giran en torno a las acciones que realizas luego de finalizar una lectura.

DIMENSIÓN	INDICADORES	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
NIVEL LITERAL	1. ¿Recuerdas e identificas detalles que encuentras en la lectura?			
	2. ¿Determinas el espacio y tiempo en los cuales se desarrolla la lectura?			
	3. ¿Tratas de recordar personajes, lugares y fechas determinadas en el texto?			
	4. ¿Ordenas de manera secuencial los hechos y sucesos?			
	5. ¿Entiendes el significado de palabras, frases y oraciones?			
NIVEL INFERENCIAL	6. ¿Imaginas sucesos que se pueden dar en torno a la lectura?			
	7. ¿Tratas de entender el mensaje que quiere dar el texto?			
	8. ¿Tratas de cambiar el texto colocando hechos, sucesos y personajes diferentes?			

	9. ¿Determinas las causas y consecuencias de la lectura?			
	10. ¿Realizas resúmenes o mapas conceptuales?			
NIVEL CRÍTICO- VALORATIVO	11. ¿Das tu opinión acerca de la lectura?			
	12. ¿Evalúas el contenido del texto?			
	13. ¿Emites tu criterio acerca de la actuación de los personajes, contenido del texto?			
	14. ¿Manifiestas tu forma de pensar?			
	15. ¿Das a conocer tu punto de vista acerca de algún hecho o acontecimiento de lo leído?			

Anexo 3. Oficio dirigido a expertos



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA

D.L. No. 69-04 DE 14 DE ABRIL DE 1969
PROVINCIA DE EL ORO – REPÚBLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
"Calidad, pertinencia y calidez"

CARTA DE PRESENTACIÓN

Machala, 27 de marzo de 2021

Mgs. Ronald Everaldo Vitonera Cruz

Presente:

Asunto: Validación de instrumento, por criterio de especialista

De nuestra especial consideración: Es grato dirigirnos a Usted, para expresarle un saludo cordial e informarle que como parte del desarrollo de la tesis de la carrera de Educación Básica nos encontramos desarrollando el avance de nuestra tesis titulada Actividades lúdicas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de Quinto Año de básica de la Escuela "Juan Montalvo" periodo 2020-2021 motivo por el cual se hizo necesario la elaboración de una matriz de categorización, construcción del instrumento y ficha de validación. Por lo expuesto, con la finalidad de darle rigor científico necesario, se requiere la validación de dichos instrumentos a través de la evaluación de Juicio de Expertos.

Es por ello, que me permito solicitarle su participación como juez, apelando a su trayectoria y experiencia profesional. Agradeciendo por anticipado su colaboración y aporte en la presente me despido de usted, no sin antes expresarle los sentimientos de consideración y estima personal.

Atentamente;

Samantha Vanessa Coque Cárdenas

Jeannine del Rosario Mocha Aguilar

PD. Se adjunta:

- Matriz de categorización
- Instrumentos de recolección de la información
- Ficha de validación de instrumento



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA

D.L. No. 69-04 DE 14 DE ABRIL DE 1969

PROVINCIA DE EL ORO – REPÚBLICA DEL ECUADOR

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

"Calidad, pertinencia y calidez"

CARTA DE PRESENTACIÓN

Machala, 27 de marzo de 2021

Mgs. Javier Enrique Jaramillo Gómez

Presente:

Asunto: Validación de instrumento, por criterio de especialista

De nuestra especial consideración: Es grato dirigirnos a Usted, para expresarle un saludo cordial e informarle que como parte del desarrollo de la tesis de la carrera de Educación Básica nos encontramos desarrollando el avance de nuestra tesis titulada Actividades lúdicas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de Quinto Año de básica de la Escuela "Juan Montalvo" periodo 2020-2021 motivo por el cual se hizo necesario la elaboración de una matriz de categorización, construcción del instrumento y ficha de validación. Por lo expuesto, con la finalidad de darle rigor científico necesario, se requiere la validación de dichos instrumentos a través de la evaluación de Juicio de Expertos.

Es por ello, que me permito solicitarle su participación como juez, apelando a su trayectoria y experiencia profesional. Agradeciendo por anticipado su colaboración y aporte en la presente me despido de usted, no sin antes expresarle los sentimientos de consideración y estima personal.

Atentamente;

Samantha Vanessa Coque Cárdenas

Jeannine del Rosario Mocha Aguilar

PD. Se adjunta:

- Matriz de categorización
- Instrumentos de recolección de la información
- Ficha de validación de instrumento

Anexo 4. Matriz de validación del instrumento listado de preguntas

Nombres y Apellidos: Ronald Everaldo Vitonera Cruz

Experiencia docente: 30 años

Título: Magister en Gerencia y Liderazgo Educativo



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

ENTREVISTA, DIRIGIDA A DOCENTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “JUAN MONTALVO”

Me dirijo a usted (s) con el propósito de solicitar su valiosa colaboración para la revisión de los instrumentos de recolección de datos, con el fin de determinar su validez, en cuanto a la pertinencia y adecuación, para ser aplicados en la investigación, cuyo título es: Actividades lúdicas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de Quinto Año de Básica de la Escuela “Juan Montalvo” periodo 2020-2021”, con cuatro dimensiones. Para esto, valorar los aspectos que a continuación se expone, marcando con una equis (X) la selección. Tener en cuenta que la escala valorativa es:

- 5= (MA) Mucho
- 4= (BA) Bastante
- 3= (A) Suficiente
- 2= (PA) Poco
- 1= (NA) Nada

TEMA: Actividades lúdicas para mejorar la comprensión lectora en la asignatura de Lengua y Literatura.

OBJETIVO GENERAL

Elaboración de actividades lúdicas para el mejoramiento de la comprensión lectora en los estudiantes de quinto año de Básica de la Escuela “Juan Montalvo” periodo 2020-2021.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar la incidencia de las actividades lúdicas dentro del proceso de comprensión lectora en los estudiantes de Quinto año de educación básica de la Escuela “Juan Montalvo” periodo 2020-2021.

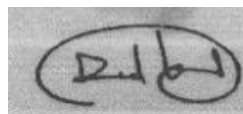
- Determinar las actividades lúdicas empleadas por los docentes para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de Quinto año de educación básica de la Escuela “Juan Montalvo” periodo 2020-2021
- Precisar en qué medida las actividades lúdicas mejoran la comprensión lectora en los estudiantes de Quinto año de educación básica de la Escuela “Juan Montalvo” periodo 2020-2021

OBJETIVO DE LA RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN:

Especificar la incidencia de actividades lúdicas por parte de los docentes de Quinto Año de Básica, como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje en la Escuela “Juan Montalvo” periodo 2020-2021.

N°	PREGUNTA	PERTINENCIA					ADECUACIÓN					COMENTARIO	
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
DIMENSIÓN 1: ESTRATEGIAS LÚDICAS													
1	¿Considera fundamental la implementación de la lúdica como parte de la formación académica del estudiante? Si- No ¿Por qué?					x						x	
2	¿Utiliza otros escenarios para la aplicación de juegos lúdicos como estrategia para el desarrollo de la clase? ¿Cuáles?					x						x	
3	¿Considera necesario que los juegos lúdicos que se aplican para el desarrollo de las clases guarden relación con la asignatura que se imparte? Si- No ¿Por qué?					x						x	
DIMENSIÓN 2: APRENDIZAJES													
1	¿En qué momento usted aplica actividades lúdicas que fortalezcan los conocimientos adquiridos en los estudiantes?				X							x	
2	¿Considera usted que los aprendizajes se consolidan con la implementación de					x						x	

	actividades lúdicas? Si-No ¿Por qué?													
3	¿Aplica usted actividades lúdicas como parte de la retroalimentación de contenidos? Si-No ¿Por qué?				X								x	
4	¿El rendimiento académico de los estudiantes mejora cuando se incorporan juegos lúdicos en las clases? Si-No ¿Por qué?					x							x	
DIMENSIÓN 3: MOTIVACIÓN														
1	¿Aplica usted actividades lúdicas que despierten el interés en sus estudiantes por aprender? Si-No ¿Por qué?					x							x	
2	¿En qué medida la autoestima del estudiante se ve afectada cuando se incluyen actividades lúdicas como parte de su aprendizaje?				X								x	
DIMENSIÓN 4: FRECUENCIA Y PREFERENCIA														
1	¿Con qué frecuencia usted implementa actividades lúdicas en sus clases?					x							x	
2	¿Qué cantidad de tiempo considera usted sería ideal incluir juegos educativos en sus clases?				X								x	
3	¿Conoce usted de aquellos juegos que a sus estudiantes les llama la atención o disfrutan ejecutándolos? Menciona cuales				X								x	



Mgs. Ronald Everaldo Vitonera Cruz

Nombres y Apellidos: Javier Enrique Jaramillo Gómez
Experiencia docente: 30 años
Título: Máster en Profesorado Especialidad Educación Infantil



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Me dirijo a usted (s) con el propósito de solicitar su valiosa colaboración para la revisión de los instrumentos de recolección de datos, con el fin de determinar su validez, en cuanto a la pertinencia y adecuación, para ser aplicados en la investigación, cuyo título es: Actividades lúdicas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de Quinto Año de Básica de la Escuela “Juan Montalvo” periodo 2020-2021”, con cuatro dimensiones. Para esto, valorar los aspectos que a continuación se expone, marcando con una equis (X) la selección. Tener en cuenta que la escala valorativa es:

- 5= (MA) Mucho
- 4= (BA) Bastante
- 3= (A) Suficiente
- 2= (PA) Poco
- 1= (NA) Nada

TEMA: Actividades lúdicas para mejorar la comprensión lectora en la asignatura de Lengua y Literatura.

OBJETIVO GENERAL

Elaboración de actividades lúdicas para el mejoramiento de la comprensión lectora en los estudiantes de quinto año de Básica de la Escuela “Juan Montalvo” periodo 2020-2021.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar la incidencia de las actividades lúdicas dentro del proceso de comprensión lectora en los estudiantes de Quinto año de educación básica de la Escuela “Juan Montalvo” periodo 2020-2021.
- Determinar las actividades lúdicas empleadas por los docentes para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de Quinto año de educación básica de la Escuela “Juan Montalvo” periodo 2020-2021

- Precisar en qué medida las actividades lúdicas mejoran la comprensión lectora en los estudiantes de Quinto año de educación básica de la Escuela “Juan Montalvo” periodo 2020-2021

OBJETIVO DE LA RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN:

Especificar la incidencia de actividades lúdicas por parte de los docentes de Quinto Año de Básica, como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje en la Escuela “Juan Montalvo” periodo 2020-2021.

N°	PREGUNTA	PERTINENCIA					ADECUACIÓN					COMENTARIO
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
DIMENSIÓN 1: ESTRATEGIAS LÚDICAS												
1	¿Considera fundamental la implementación de la lúdica como parte de la formación académica del estudiante? Si-No ¿Por qué?				X					x		
2	¿Utiliza otros escenarios para la aplicación de juegos lúdicos como estrategia para el desarrollo de la clase? ¿Cuáles?				X					x		
3	¿Considera necesario que los juegos lúdicos que se aplican para el desarrollo de las clases guarden relación con la asignatura que se imparte? Si-No ¿Por qué?				X					x		
DIMENSIÓN 2: APRENDIZAJES												
1	¿En qué momento usted aplica actividades lúdicas que se fortalezcan los conocimientos adquiridos en los estudiantes?				X					x		
2	¿Considera usted que los aprendizajes se consolidan con la implementación de actividades lúdicas? Si-No ¿Por qué?					x					x	
3	¿Aplica usted actividades lúdicas como parte de la					x					x	

	retroalimentación de contenidos? Si-No ¿Por qué?																			
4	¿El rendimiento académico de los estudiantes mejora cuando se incorporan juegos lúdicos en las clases? Si-No ¿Por qué?					x														x
DIMENSIÓN 3: MOTIVACIÓN																				
1	¿Aplica usted actividades lúdicas que despierten el interés en sus estudiantes por aprender? Si-No ¿Por qué?					x														x
2	¿En qué medida la autoestima del estudiante se ve afectada cuando se incluyen actividades lúdicas como parte de su aprendizaje?					X														x
DIMENSIÓN 4: FRECUENCIA Y PREFERENCIA																				
1	¿Con qué frecuencia usted implementa actividades lúdicas en sus clases?					x														x
2	¿Qué cantidad de tiempo considera usted sería ideal incluir juegos educativos en sus clases?					X														x
3	¿Conoce usted de aquellos juegos que a sus estudiantes les llama la atención o disfrutan ejecutándolos? Menciona cuales					X														x

Mgs. Javier Enrique Jaramillo Gómez

Anexo 5. Matriz de validación del instrumento cuestionario

Nombres y Apellidos: Ronald Everaldo Vitonera Cruz

Experiencia docente: 30 años

Título: Magister en Gerencia y Liderazgo Educativo



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

CUESTIONARIO, DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “JUAN MONTALVO”

Me dirijo a usted (s) con el propósito de solicitar su valiosa colaboración para la revisión de los instrumentos de recolección de datos, con el fin de determinar su validez, en cuanto a la pertinencia y adecuación, para ser aplicados en la investigación, cuyo título es: Actividades lúdicas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de Quinto Año de Básica de la Escuela “Juan Montalvo” periodo 2020-2021”, con tres dimensiones. Para esto, valorar los aspectos que a continuación se expone, marcando con una equis (X) la selección. Tener en cuenta que la escala valorativa es:

- 5= (MA) Mucho
- 4= (BA) Bastante
- 3= (A) Suficiente
- 2= (PA) Poco
- 1= (NA) Nada

TEMA: Actividades lúdicas para mejorar la comprensión lectora en la asignatura de Lengua y Literatura.

OBJETIVO GENERAL

Elaboración de actividades lúdicas para el mejoramiento de la comprensión lectora en los estudiantes de quinto año de Básica de la Escuela “Juan Montalvo” periodo 2020-2021.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar la incidencia de las actividades lúdicas dentro del proceso de comprensión lectora en los estudiantes de Quinto año de educación básica de la Escuela “Juan Montalvo” periodo 2020-2021.

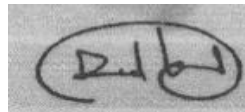
- Determinar las actividades lúdicas empleadas por los docentes para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de Quinto año de educación básica de la Escuela “Juan Montalvo” periodo 2020-2021
- Precisar en qué medida las actividades lúdicas mejoran la comprensión lectora en los estudiantes de Quinto año de educación básica de la Escuela “Juan Montalvo” periodo 2020-2021

OBJETIVO DE LA RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN:

Determinar el nivel de comprensión lectora que poseen los estudiantes de Quinto Año de Educación Básica de la Escuela “Juan Montalvo” periodo 2020-2021.

N°	PREGUNTA	PERTINENCIA					ADECUACIÓN					COMENTARIO
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
DIMENSIÓN 1: NIVEL LITERAL												
1	¿Extraes ideas principales y secundarias, luego de finalizar una lectura?					x					x	
2	¿Expones los hechos y situaciones propuestos en la lectura tal y como se han escrito?				X					x		
3	¿Tratas de recordar personajes, lugares y fechas encontrados en el texto, luego de su lectura?					x					x	
4	¿Ordenas de manera secuencial los hechos y sucesos?					x					x	
5	¿Cuándo tienes desconocimiento de alguna palabra del texto, buscas en alguna fuente de información para poder conocer su significado?					x					x	
DIMENSIÓN 2: NIVEL INFERENCIAL												
1	¿Imaginas hechos, sucesos o situaciones que se pueden dar mientras lees?				X						x	
2	¿Tratas de entender el mensaje que quiere dar el texto?					x					x	

3	¿Tratas de cambiar el texto colocando hechos, sucesos y personajes diferentes?					x						x	
4	¿Determinas las causas y consecuencias de la lectura?					x						x	
5	¿Realizas resúmenes o mapas conceptuales al término de la lectura?					x						x	
DIMENSIÓN 3: NIVEL CRÍTICO-VALORATIVO													
1	¿Das tu opinión acerca del contenido de la lectura?					x						x	
2	¿Evalúas el contenido del texto? Por ejemplo: estableces fortalezas y debilidades.				X							x	
3	¿Propones razones en las cuales estés de acuerdo o en desacuerdo con el autor?				X							x	
4	¿Tratas de entender los pensamientos y sentimientos que transmite el autor a través de su escrito?					x						x	
5	¿Reflexionas acerca del contenido propuesto en la lectura y lo relacionas con tu realidad?					x						x	



Mgs. Ronald Everaldo Vitonera Cruz

Nombres y Apellidos: Javier Enrique Jaramillo Gómez
Experiencia docente: 30 años
Título: Máster en Profesorado Especialidad Educación Infantil



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**CUESTIONARIO, DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN
BÁSICA DE LA ESCUELA “JUAN MONTALVO”**

Me dirijo a usted (s) con el propósito de solicitar su valiosa colaboración para la revisión de los instrumentos de recolección de datos, con el fin de determinar su validez, en cuanto a la pertinencia y adecuación, para ser aplicados en la investigación, cuyo título es: Actividades lúdicas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de Quinto Año de Básica de la Escuela “Juan Montalvo” periodo 2020-2021”, con tres dimensiones. Para esto, valorar los aspectos que a continuación se expone, marcando con una equis (X) la selección. Tener en cuenta que la escala valorativa es:

5= (MA) Mucho
4= (BA) Bastante
3= (A) Suficiente
2= (PA) Poco
1= (NA) Nada

TEMA: Actividades lúdicas para mejorar la comprensión lectora en la asignatura de Lengua y Literatura.

OBJETIVO GENERAL

Elaboración de actividades lúdicas para el mejoramiento de la comprensión lectora en los estudiantes de quinto año de Básica de la Escuela “Juan Montalvo” periodo 2020-2021.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar la incidencia de las actividades lúdicas dentro del proceso de comprensión lectora en los estudiantes de Quinto año de educación básica de la Escuela “Juan Montalvo” periodo 2020-2021.

- Determinar las actividades lúdicas empleadas por los docentes para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de Quinto año de educación básica de la Escuela “Juan Montalvo” periodo 2020-2021
- Precisar en qué medida las actividades lúdicas mejoran la comprensión lectora en los estudiantes de Quinto año de educación básica de la Escuela “Juan Montalvo” periodo 2020-2021

OBJETIVO DE LA RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN:

Determinar el nivel de comprensión lectora que poseen los estudiantes de Quinto Año de Educación Básica de la Escuela “Juan Montalvo” periodo 2020-2021.

N°	PREGUNTA	PERTINENCIA					ADECUACIÓN					COMENTARIO
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
DIMENSIÓN 1: NIVEL LITERAL												
1	¿Extraes ideas principales y secundarias, luego de finalizar una lectura?				X					x		
2	¿Expones los hechos y situaciones propuestos en la lectura tal y como se han escrito?				X					x		
3	¿Tratas de recordar personajes, lugares y fechas encontrados en el texto, luego de su lectura?					x					x	
4	¿Ordenas de manera secuencial los hechos y sucesos?				X					x		
5	¿Cuándo tienes desconocimiento de alguna palabra del texto, buscas en alguna fuente de información para poder conocer su significado?					x					x	
DIMENSIÓN 2: NIVEL INFERENCIAL												
1	¿Imaginas hechos, sucesos o situaciones que se pueden dar mientras lees?				X					x		
2	¿Tratas de entender el mensaje que quiere dar el texto?					x					x	

Anexo 6. Oficio dirigido a la rectora de la Escuela “Juan Montalvo” para el consentimiento informado



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA

D.L. No. 69-04 DE 14 DE ABRIL DE 1969
PROVINCIA DE EL ORO – REPÚBLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
“Calidad, pertinencia y calidez”

Machala, 17 de febrero de 2021

Magister

Mercy Yessenia Tello Bustos

DIRECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “JUAN MONTALVO”

Presente.-

Asunto: Solicito autorización para realizar encuesta y entrevista en Institución Educativa.
(Encuesta para estudiantes y entrevista para docentes)

Es grato dirigimos a usted, para saludarla cordialmente y presentarnos como alumnas del Octavo P.A.O., de la Universidad Técnica de Machala: SAMATHA VANESSA COQUE CÁRDENAS con CI. N° 1718403015 y JEANNINE DEL ROSARIO MOCHA AGUILAR, con CI: N° 0705821882, de la carrera de Educación Básica, que nos encontramos realizando una investigación de campo previo a la obtención del Título de Licenciadas en Educación Básica, con la temática “Actividades Lúdicas Para Mejorar La Comprensión Lectora” en estudiantes de Quinto Año De Básica del Escuela De Educación Básica “Juan Montalvo” en El Periodo 2020-2021; indaga para el curso de Seminario de investigación de Tesis 2. Motivo por el cual, solicitamos su permiso para realizar una encuesta y entrevista para recabar la información necesaria, brindada por la Institución que usted, dignamente dirige.

Les reiteramos nuestros más sinceros agradecimientos por su valiosa colaboración para el cumplimiento de esa tarea que constituye un requisito indispensable en todo docente.

Atentamente:

Samantha Vanessa Coque Cárdenas
Estudiante de la UTMACH

Jeannine del Rosario Mocha Aguilar
Estudiante de la UTMACH

Autoriza solicitud

Mgs. Mercy Yessenia Tello Bustos
Directora de la escuela de Educación Básica
“Juan Montalvo”

Anexo 7. Talleres pedagógicos

Taller pedagógico N° 1

Título: Indago la variedad lingüística de mi país.			
Objetivo: Identificar las diversas expresiones culturales para acceder, participar y apropiarse de la cultura escrita.			
Nombre de la actividad: Descubriendo la lengua de mi Ecuador.			
Detalle de actividades	Tiempo	Técnica	Medios y recursos a utilizar
- Video sobre el dialecto ecuatoriano.	5 minutos	Trabajo individual	Video Proyector
- Conceptualización de dialecto. - Proyección de diferentes palabras y dichos populares del Ecuador con afiches.	20 minutos		Computadora Afiches Diapositivas
- Se realizará un crucigrama a través de “JCross”, que forma parte de la herramienta educativa “Hot Potatoes”, lo que permitirá conocer el dialecto y dichos populares ecuatorianos de una manera más entretenida; mejorando su vocabulario, habilidad lingüística y su agilidad mental. Los niños a través de una serie de acertijos descubrirán y completarán los espacios vacíos e identificarán el significado de cada palabra.	25 minutos		

Taller pedagógico N° 2

Título: El diálogo y sus formas.			
Objetivo: Vincular las situaciones comunicativas para generar un diálogo o conversación fluida.			
Nombre de la actividad: Asociación de expresiones.			
Detalle de actividades	Tiempo	Técnica	Medios y recursos a utilizar
- Presentación de Prezi sobre aspectos importantes del diálogo.	10 minutos	Trabajo individual	Proyector Computadora Afiches Diapositivas
- Conceptualización del diálogo. - Proyección de conceptos cortos sobre la entrevista, conferencia y debate.	15 minutos		
- A través de “JMatch”, se realiza un emparejamiento afine entre dos columnas; el niño arrastrará la frase según corresponda y de respuesta a la pregunta, seleccionará la pareja correcta de manera que el resultado sea una conversación o diálogo adecuado y fluido.	25 minutos		

Taller pedagógico N° 3

Título: Aprendo más sobre la megadiversidad del Ecuador			
Objetivo: Reconocer la diversidad étnica y cultural de nuestro país, a través de la incorporación de las TIC para una mayor dinámica de los contenidos a ser impartidos.			
Nombre la actividad: Reconozco una nueva nacionalidad			
Actividades	Tiempo	Técnica e instrumento	Medios y Recursos a utilizar
-Juego sobre ejercicios de memoria visual, en este caso, se les hará visualizar tarjetas con imágenes distintas en la parte delantera y en la parte de atrás contendrán números, para que los estudiantes puedan memorizar cada una de las imágenes y al final se preguntará en qué número se encuentra determinada imagen y los estudiantes deberán adivinar el número.	15 min	-Trabajo colaborativo -Lectura crítica -Preguntas y respuestas	-Computadora -Proyector -Tarjetas de imágenes -Cinta -Hojas de papel
-Los estudiantes realizarán una lectura sobre la diversidad cultural de nuestro país.	15 min		
-Los estudiantes deberán comentar sobre la lectura y lo que más les gustó de leído.	20 min		
-Explicación de la actividad a desarrollar en la plataforma “Liverworksheets”	10 min		

<p>- A través de la plataforma “Liverworksheets” se aplicará una ficha interactiva previamente elaborada para lo cual los estudiantes deberán plantear preguntas acordes a las respuestas extraídas de la lectura.</p>	30 min		
--	--------	--	--

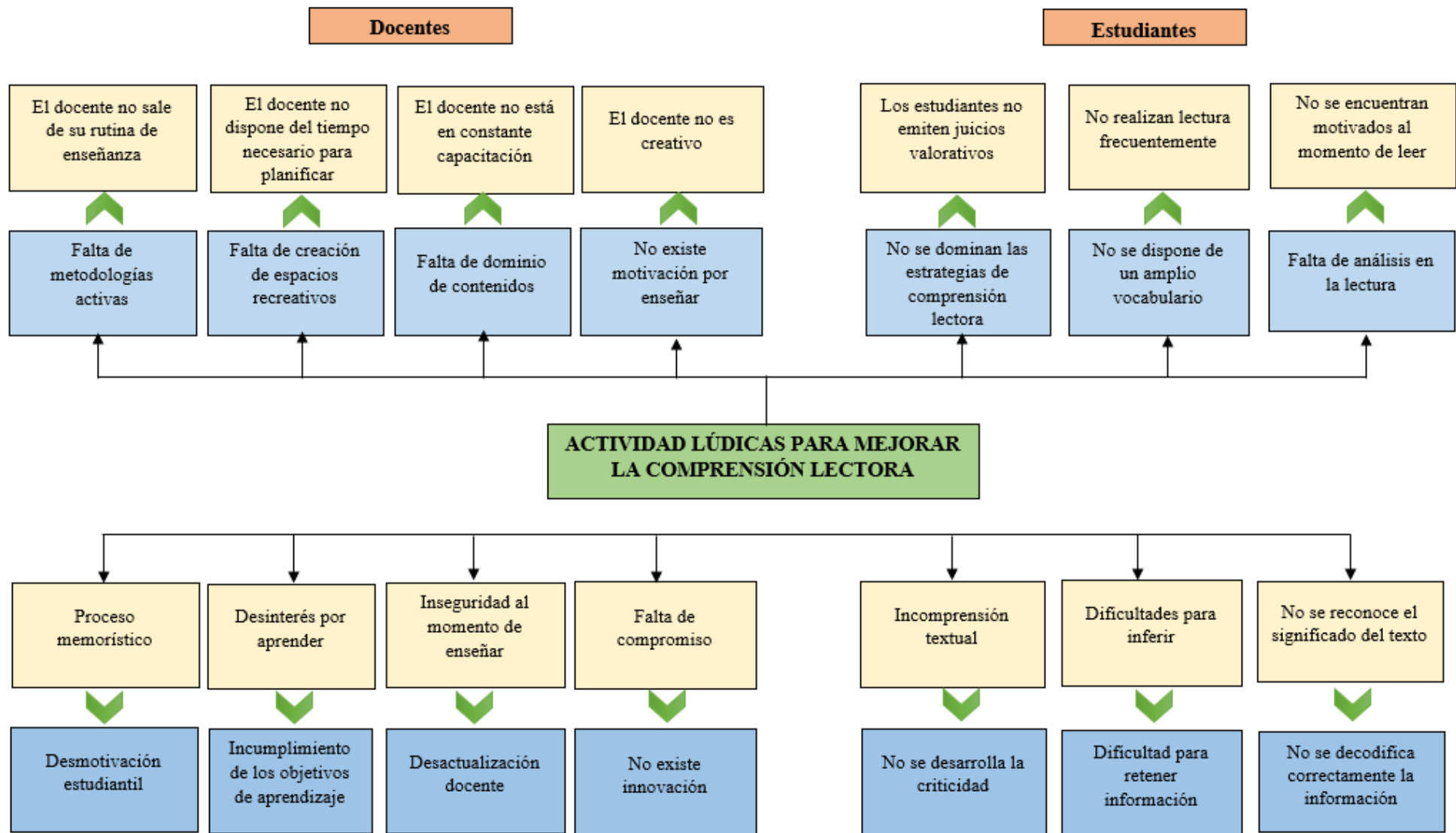
Taller pedagógico N° 4

Título: Creo imágenes y fotografías con palabras			
Objetivo: Identifico los conectores lógicos de un texto descriptivo, mediante la aplicación de juegos digitales para una mayor comprensión lectora.			
Nombre la actividad: Conectores lógicos			
Actividades	Tiempo	Técnica e instrumento	Medios y Recursos a utilizar
-Dinámica (ordenar palabras) se escribirá en la pizarra letras en desorden para que al final el estudiante pueda ordenarlas y formar la palabra correcta.	15 min	-Trabajo colaborativo -Exposición	-Computadora -Proyector -Pizarra -Marcadores -Cinta
-Conceptualizar los conectores lógicos.	10 min		
-Explicar con ejemplos acerca de los conectores lógicos.	15 min		
-Explicación de la actividad a desarrollar en la plataforma “Educaplay”	10 min		
- A través de la plataforma “Educaplay” se realizará la actividad “Completar” palabras” en este caso, se colocará un pequeño cuento para lo cual los estudiantes deberán colocar los conectores adecuados.	30 min		

Taller pedagógico N° 5

Título: Amorfinos, coplas y otros tesoros, la poesía popular de mi país			
Objetivo: Reconocer los dos tipos de rimas, mediante la ejemplificación de coplas, arrullos y rimas para su aplicación en la cotidianidad.			
Nombre la actividad: Reconozco los tipos de rimas			
Actividades	Tiempo	Técnica e instrumento	Medios y Recursos a utilizar
-Dinámica (dibujando en el aire), uno de los estudiantes elegido al azar deberá con su dedo dibujar en el aire cualquier cosa, objeto o elemento y sus demás compañeros deberán adivinar qué es lo que dibujó.	15 min	-Trabajo colaborativo -Exposición	-Computadora -Proyector -Pizarra -Marcadores -Cinta
-Conceptualizar las rimas, chigualos, coplas y arrullos	15 min		-Hojas de papel -Libro de coplas y rimas
-Ejemplificar y explicar sobre la rima consonante y asonante	15 min		
-Explicación de la actividad a desarrollar en la plataforma “Constructor 2.0”	10 min		
- A través de la plataforma “Constructor 2.0” se realizará la actividad en la cual los estudiantes deberán colocar Verdadero o falso ante las oraciones propuestas	30 min		

Anexo 8. Árbol del problema



Anexo 9. Matriz de consistencia

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variables	Metodología
<p>Problema general: ¿Cómo aportar en el desarrollo de actividades lúdicas que mejoren la comprensión lectora en los estudiantes de quinto año de básica de la Escuela “Juan Montalvo” en el periodo 2020-2021?</p>	<p>Objetivo general Elaboración de actividades lúdicas para el mejoramiento de la comprensión lectora en los estudiantes de quinto año de Básica de la Escuela “Juan Montalvo” periodo 2020-2021</p>	<p>Hipótesis general La elaboración de actividades lúdicas para la comprensión lectora permitirá elevar los niveles de comprensión de textos</p>	<p>Hipótesis central V. I. Actividades lúdicas Indicadores -Los juegos dentro y fuera del aula -Relación del juego con las diferentes asignaturas. V. D Comprensión lectora Indicadores -Identificar detalles -Tiempo y espacio -Personajes -Sucesos -Significado</p>	<p>Tipo de investigación: Se enmarca en un tipo de investigación explicativa, la cual se aplicó con el fin de poder entender y responder a las cualidades presentadas por la problemática y determinar las razones que caracterizan a la misma, Díaz y Calzadilla (2016) alegan que este tipo de investigación pretende encontrar el porqué de las peculiaridades propias de las</p>

<p>Subproblema 1 ¿De qué manera influyen las actividades lúdicas dentro del proceso de comprensión lectora?</p>	<p>Objetivo específico 1 Identificar la incidencia de las actividades lúdicas dentro del proceso de comprensión lectora.</p>	<p>Hipótesis secundaria 1 Las actividades lúdicas permitirán mejorar las habilidades cognitivas que se requieren en la comprensión lectora</p>	<p>Hipótesis secundaria 1 V. I. Actividades lúdicas Indicadores -Habilidades -Conocimientos -Retroalimentación -Rendimiento académico V. D Comprensión lectora Indicadores -Predecir -Deducir -Recomponer -Inferir -Elaborar resúmenes</p>	<p>variables en estudio y cómo estas pueden relacionarse entre sí. (p. 118)</p> <p>Diseño de la Investigación Se fundamentó en el método analítico según Lopera et al. (2010) refieren a este como el camino para llegar a un resultado mediante la descomposición de un fenómeno en sus elementos constitutivos. y el método histórico-lógico.</p> <p>Ámbito de Estudio</p> <p>Población Está constituida por 15 educadores y 358 educandos de la Escuela de Educación Básica “Juan Montalvo</p>
<p>Subproblema 2 ¿Qué actividades lúdicas implementa el docente para la mejora de la comprensión lectora?</p>	<p>Objetivo específico 2 Determinar las actividades lúdicas empleadas por los docentes para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes.</p>	<p>Hipótesis secundaria 2 El empleo de actividades lúdicas por parte del docente permitirá mejorar las actividades a ser elaboradas</p>	<p>Hipótesis secundaria 2 V. I. Actividades lúdicas Indicadores -Actividades lúdicas -Juegos educativos V. D Comprensión lectora Indicadores -Opinar -Calificar</p>	<p>Muestra Estudiantes de entre 9 y 10 años de edad y docentes de 5to Año de EGB.</p> <p>Técnicas de Recolección de datos Entrevista y encuesta</p> <p>Instrumentos Lista de preguntas y un cuestionario.</p>

<p>Subproblema 3</p> <p>¿En qué medida las actividades lúdicas mejoran la comprensión lectora?</p>	<p>Objetivo específico 3</p> <p>Precisar en qué medida las actividades lúdicas mejoran la comprensión lectora.</p>	<p>Hipótesis secundaria 3</p> <p>La contribución que brinda las actividades lúdicas en la comprensión lectora permitirá motivar a los estudiantes</p>	<p>Hipótesis secundaria 3</p> <p>V. I. Actividades lúdicas</p> <p>Indicadores -Participación -Aburrimiento</p> <p>V. D Comprensión lectora</p> <p>Indicadores -Expresar su parecer -Juzgar -Emitir juicios</p>
---	---	--	---

Anexo 10. Operacionalización de las variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	Técnicas	Instrumentos
Independiente: Actividades lúdicas	Estrategias lúdicas	-Los juegos dentro y fuera de aula	Entrevista	Lista de preguntas
		-Relación del juego con las diferentes asignaturas		
	Aprendizajes	-Habilidades		
		-Conocimientos		
		-Retroalimentación		
		-Rendimiento académico		
	Frecuencia y preferencia	-Actividades lúdicas		
		-Juegos educativos		
	Motivación	-Participación		
		-Incentivo		
-Aburrimiento				
Dependiente: Comprensión lectora	Nivel literal	-Identificar	Encuesta	Cuestionario
		-Determinar espacios y tiempo		
		-Determinar personajes		
		-Secuenciar		
		-Captar		
	Nivel inferencial	-Predecir		
		-Deducir		
		-Recomponer		
		-Inferir		
		-Elaborar		
	Nivel crítico	-Opinar		
		-Calificar		
		-Expresar		
		-Juzgar		
		-Emitir juicios		

Anexo 11. Captura de pantalla de las citas

Metodología lúdica para la enseñanza de la programación dinámica determinista en un contexto universitario

Carlos Mauricio Zuluaga-Ramírez

Magíster en Administración de Desarrollo Humano y Organizacional, Universidad Tecnológica de Pereira – Colombia, Docente Titular, Coordinador Grupo en la Enseñanza de la Investigación de Operaciones y la Ingeniería en Gestión, GEO, Universidad Tecnológica de Pereira – Colombia, cmzuluaga@utp.edu.co

Manuela del Pilar Gómez-Sosa

Estudiante de Ingeniería Industrial, Universidad Tecnológica de Pereira – Colombia, Investigadora Grupo en la Enseñanza de la Investigación de Operaciones y la Ingeniería en Gestión, GEO, Universidad Tecnológica de Pereira – Colombia, mgomez@utp.edu.co

RESUMEN

En este artículo se presentan los resultados de un proceso investigativo desarrollado por el Grupo en la Enseñanza de la Investigación de Operaciones (GEO), perteneciente a la Facultad de Ingeniería Industrial de la Universidad Tecnológica de Pereira – Colombia, en donde la lúdica es planteada como metodología de enseñanza para generar micromundos que permitan a estudiantes del ámbito universitario interiorizar conceptos matemáticos difíciles de comprender por métodos reduccionistas. La investigación documentada se desarrolló con un grupo de alumnos de la Facultad de Ingeniería Industrial, con los cuales se trabajó el concepto de programación dinámica determinista, enfocada al balance de líneas empleando una lúdica de un proceso productivo-táctico. La aplicación práctica fue evaluada mediante el proceso de validación de expertos y permitió concluir que la metodología lúdica propuesta por GEO es clara, pertinente, viable, coherente y constituye una herramienta para representar sistemas reales, donde los estudiantes pueden asociar fácilmente conceptos tácticos a situaciones prácticas, logrando a generar aprendizaje significativo gracias a la interacción del participante con el contexto simulado.

PALABRAS CLAVE

El hombre del Paleolítico empieza a crear, a través del juego, una serie de manifestaciones culturales cada vez más complejas. De este modo, el juego se convierte en una faceta muy importante no sólo por lo que conlleva de beneficio psíquico y físico para el ser humano sino también por los cambios que, poco a poco, va generando en la sociedad. Casi todas las manifestaciones lúdicas de este periodo histórico eran parte integral de algún ritual religioso. Por su lado, la actividad física se relacionaba más con cuestiones de supervivencia, dada la necesidad de mantenerse en forma para cazar, o para huir de las fieras. Se podría decir que el hombre primitivo jugaba por un sentimiento mágico-religioso, pero que realizaba actividad física por necesidad (Montañés, 2003).

Experiencias Docentes

Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura

Application of educational games as a teaching: A Literature Review

Bryan Montero Herrera

Revista de Investigación



Volumen VII, Número 1, pp. 075-092, ISSN 2174-0410
Recepción: 10 Abr'16; Aceptación: 1 Mar'17

1 de abril de 2017

A manera de ejemplo y para ampliar la idea que se comentaba en el párrafo previo, en el "antiguo Egipto los niños y las niñas tenían silbatos, figuras en miniatura y pelotas hechas de cuero y rellenas de afrecho" (Díaz, 2002, p. 18), con las cuales se divertían en sus tiempos libres. Ya tiempo después en la segunda mitad del siglo XIX, Montañés (2003), considera que la psicología de esa época ya comenzaba a notar la importancia del uso del juego en el desarrollo y la formación de la niñez, por la forma en que permite satisfacer las necesidades y resolver problemas.



Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)
ISSN: 1900-9895
revistascientificas@ucaldas.edu.co
Universidad de Caldas
Colombia

Tamayo Giraldo, Alejandro; Restrepo Soto, Jaime Alberto
EL JUEGO COMO MEDIACIÓN PEDAGÓGICA EN LA COMUNIDAD DE UNA INSTITUCIÓN DE PROTECCIÓN, UNA EXPERIENCIA LLENA DE SENTIDOS
Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia), vol. 13, núm. 1, enero-junio, 2017, pp. 105-128
Universidad de Caldas
Manizales, Colombia

positivas en los niños que padecen algunos desórdenes comportamentales. Y un acercamiento a las dinámicas que se están generando en relación con el juego como mediación pedagógica en los niños (as) internados en la Institución Funpaz en estado de vulnerabilidad o discapacidad mental psicosocial. **Conclusiones:** el juego es un espacio en donde los niños (as) dan apertura a todas sus emociones y experiencias de vida, convirtiéndose en un generador de transformaciones comportamentales para su desenvolvimiento dentro de la sociedad; también se identificó que las conclusiones de estudios previos coinciden con esta investigación al momento de reconocer al juego como una estrategia que permite acceder a los sujetos.

Dom. Cien., ISSN: 2477-8818
Vol. 3, núm. 3, julio, 2017, pp. 1020-1052
Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica



DOI: 10.23857/de.v3i3.517

Número Publicado el 05 de julio de 2017

Ciencias de la educación

Artículo Científico



Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica

Incidencia de las actividades recreativas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de Educación General Básica

Impacto de actividades recreativas no desenvolvimento do pensamento criativo em alunos da educação básica

Jéssica E. Posligua-Espinoza¹
jessica.posliguae@ug.edu.ec

El desarrollo de las actividades lúdicas va a tener elementos fundamentales para el aprendizaje del estudiante, hará que el joven sea imaginativo, sociable, efectivo y perseverante, permitiendo tener una mayor acción sostenible dentro de los pilares de la educación, tomando en cuenta el apego de la sociedad que hoy en día se da por la tecnología; los recursos tecnológicos



Revista Latinoamericana de Estudios
Educativos (Colombia)
ISSN: 1900-9895
revistascientificas@ucaldas.edu.co
Universidad de Caldas
Colombia

Tamayo Giraldo, Alejandro; Restrepo Soto, Jaime Alberto
EL JUEGO COMO MEDIACIÓN PEDAGÓGICA EN LA COMUNIDAD DE UNA
INSTITUCIÓN DE PROTECCIÓN, UNA EXPERIENCIA LLENA DE SENTIDOS
Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia), vol. 13, núm. 1, enero-junio,
2017, pp. 105-128
Universidad de Caldas
Manizales, Colombia

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134152136006>

A través de una mirada pedagógica, el juego tiene el valor en sí mismo al abordar diferentes dimensiones del ser humano: lo corporal, lo emocional y lo racional; permitiendo con ello la estimulación de los distintos aspectos relacionados con el aprendizaje, la adaptación social, la liberación personal y la posibilidad de dar a conocer y transformar la cultura en la que está inmerso cada sujeto. Parafraseando a Sánchez (2000), los juegos proporcionan los medios ideales para desarrollar en los sujetos capacidades de orden intelectual, motrices, dimensiones relacionadas con el equilibrio personal y de vínculo e inserción social. Por lo tanto, se presenta como reto el poder abordar la educación desde el enfoque del juego, en el que las experiencias en las cuales se sumergen los sujetos estén cargadas del componente lúdico.



Revista Latinoamericana de Estudios
Educativos (Colombia)
ISSN: 1900-9895
revistascientificas@ucaldas.edu.co
Universidad de Caldas
Colombia

Tamayo Giraldo, Alejandro; Restrepo Soto, Jaime Alberto
EL JUEGO COMO MEDIACIÓN PEDAGÓGICA EN LA COMUNIDAD DE UNA
INSTITUCIÓN DE PROTECCIÓN, UNA EXPERIENCIA LLENA DE SENTIDOS
Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia), vol. 13, núm. 1, enero-junio,
2017, pp. 105-128
Universidad de Caldas
Manizales, Colombia

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134152136006>

El impacto institucional se presenta a la hora de reconocer la importancia del juego como componente mitigador de los riesgos y favorecer de manera continua de las condiciones de aprendizaje, del mismo modo que los comportamientos de cada niño; además, regionalmente es la única institución que brinda el servicio de internado y atención integral a NNAJ vulnerables en situación de discapacidad psicosocial.

Jugar es un asunto serio*

Carmen Martínez González¹

¹Pediatra. CS Villablanca. Madrid. España.
Facultad de Medicina. Universidad Complutense de Madrid. Madrid. España.

"La madurez del hombre es haber vuelto a encontrar la seriedad con que jugaba cuando era niño"

Friedrich Nietzsche

Podríamos concluir señalando que el juego, sobre todo el libre, es un escenario que ayuda al niño, mediante ensayos y elaboraciones de situaciones reales o ficticias (representando papeles sin que ocurra nada), a comprender el mundo a su manera. En este escenario, aunque niños y adultos disfruten juntos, debemos dejar que los niños hagan las cosas a su modo, sin interferir demasiado; entendiendo que el niño necesita espacio físico y mental para jugar con las ideas, con el lenguaje y con los juguetes con la libertad que él quiera y de la forma que quiera: con espontaneidad. El niño es el protagonista y cuanto más se empeña un padre en dirigir un juego o en corregir el uso de un juguete, más probablemente su hijo perderá interés por un proyecto que dejará de ser suyo para ser del padre.

Experiencias Docentes

Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura

Application of educational games as a teaching: A Literature Review

Bryan Montero Herrera

Revista de Investigación



Volumen VII, Número 1, pp. 075-092, ISSN 2174-0410
Recepción: 10 Abr'16; Aceptación: 1 Mar'17

1 de abril de 2017

La aplicación de juegos didácticos con objetivos y actividades bien definidas para las determinadas clases, y principalmente para mejorar el rendimiento académico mostrado en las diversas materias (ciencias, estudios sociales, matemática, inglés, español, entre otras), conlleva un recurso valioso para el estudiantado. Por lo tanto, los juegos son una herramienta que al profesorado le permite motivar y mantener la atención dentro de sus lecciones, García

Aristizábal Z., Jorge Hernán; Colorado T., Humberto; Gutiérrez Z, Heiller
El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las
cuatro operaciones básicas
Sophia, vol. 12, núm. 1, 2016, pp. 117-125
Universidad La Gran Colombia
Quindío, Colombia

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=413744648009>


El pensar involucra diferentes acciones mentales que evolucionan cuando el educando modifica sus estructuras cognitivas, pues el juego matemático en su dinámica pone en acción la capacidad para razonar, proponer, comunicarse de forma matemática desde la oralidad y la escritura; es decir, cuando se apropia del lenguaje, la historia, el significado de los conceptos matemáticos y la forma cómo estos involucran otros conceptos que a la vez se desarrollan en bucles generando cada vez un conocimiento con mayor solidez. Este proceso convierte al estudiante en el principal protagonista de su aprendizaje. El profesor Paulino Murillo (2003) afirma que el estudiante debe construir sus propios aprendizajes, que sean autónomos y que integren sus experiencias a otras ya conocidas para que no sigan en la búsqueda del desarrollo de la memoria y la repetición y es precisamente en éste tema donde se reconoce el avance del conocimiento adquirido.

Artículos científicos

Metodología para la enseñanza de las Ciencias Naturales empleada por docentes costarricenses de las escuelas Vesta, Jabuy y Gavilán pertenecientes a la comunidad indígena Cabécar

Methodology for Teaching Natural Sciences Used by Costa Rican Teachers at the Vesta, Jabuy and Gavilan Schools in the Cabécar Indigenous Community

Cynthia Vilchez-Durán
Universidad Estatal a Distancia, Costa Rica
cvilchez@uned.ac.cr

 <http://orcid.org/0000-0002-6591-4554>

DOI: <https://doi.org/10.15517/revedu.v43i1.27673>
Redalyc: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44057415038>

Recepción: 12 Enero 2017
Aprobación: 04 Febrero 2019

En el campo de las Ciencias Naturales el entorno brinda una serie de elementos facilitadores para el aprendizaje, incluso el hecho de que muchos estudiantes realicen labores no remuneradas fuera de clases en actividades agrícolas y pecuarias, le puede representar al docente la oportunidad de desarrollar conceptos relacionando las tareas cotidianas con el aprendizaje de las Ciencias Naturales.

El desarrollo de diversas estrategias didácticas representa una alternativa la cual puede ser aprovechada por el personal docente para fomentar un aprendizaje significativo, por ejemplo la estrategia basada en el juego el cual es la mayor forma de entretenimiento de la niñez y como tal,

4. Creo, juego y aprendo con estrategias y recursos para mejorar la comprensión lectora

Belén Acurio Ponce 1, Aracelly Fernanda Núñez Naranjo 2.

1, Unidad Educativa Sagrada Familia, beln_15@hotmail.com, 2, Universidad Tecnológica Indoamérica, fernandanunez@uti.edu.ec

Fecha de presentación: 29 de enero de 2019

Fecha de aceptación: 28 de febrero de 2019

La inserción de juegos y actividades interactivas que mejoran la ortografía y vocabulario, el desarrollo y perfeccionamiento del lenguaje, la expresión oral en debates, libro leído, foros, entre otros y la expresión escrita en ensayos, murales literarios, redacción de historias generan interés, placer hacia la lectura, comprensión, e interpretación del contenido del texto mediante la interacción dinámica entre el texto y el lector.

Vol. 5, núm. 1, Especial Noviembre 2019, pp. 394-413



El proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Superior



DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v5i1.1051>

Ciencias de la educación

Artículo de revisión

El proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Superior

The teaching-learning process in Higher Education

O processo de ensino-aprendizagem no ensino superior

Pedro Fabricio Molina-García ¹

pfmolina@utm.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-4926-0204>

Isabel de los Ángeles García-Farfán ^{II}

idgarcia@utm.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-8088-5384>

El proceso de enseñanza relacionados con el aprendizaje agrupa los actos que realiza el profesor con la intención de plantear situaciones que proporcionen a los estudiantes las posibilidades de aprender, mientras que el proceso de aprendizaje es la conjugación de actividades realizadas por los alumnos con el objetivo de encontrar prominentes resultados o cambios de conducta intelectual, afectivo-volitiva y psicomotriz con determinados éxitos.

El poder del juego: el rol del pediatra para promover el desarrollo en niños pequeños

The power of play: the role of pediatricians when promoting young children's development

O poder do jogo e da brincadeira: o papel dos pediatras na promoção do desenvolvimento das crianças pequenas

Servicios Personalizados

Revista

- SciELO Analytics
- Google Scholar H5M5 (2017)

Artículo

- Español (pdf)
- Artículo en XML
- Referencias del artículo
- Como citar este artículo
- SciELO Analytics
- Traducción automática

Links relacionados

Compartir

- Google
- Twitter
- Facebook
- LinkedIn
- Otros

Otros

Permalink

Alfredo Cerisola¹

El juego es especialmente importante en el aprendizaje de las habilidades del siglo XXI, tales como la resolución de problemas, la colaboración y la creatividad, que requieren del desarrollo de las funciones ejecutivas, habilidades que son críticas para el éxito como adultos. Se requiere más innovación y menos imitación, más creatividad y menos conformidad. Las investigaciones sobre el aprendizaje en los niños indican que el aprendizaje es mayor cuando a los niños se les propone que realicen cierta acción voluntaria (con control de sus propias acciones) para jugar un rol activo en su propio aprendizaje. Las demandas del mundo actual requieren que los métodos de enseñanza de los dos siglos pasados, tales como la memorización, sean reemplazados por la innovación, aplicación de conocimientos y transferencia de ideas. Las habilidades sociales, que son parte del aprendizaje a través del juego, permiten al niño escuchar directivas, prestar atención, resolver conflictos mediante las palabras, y enfocarse en tareas sin la necesidad de una supervisión constante.

DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES A TRAVÉS DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS EN EL CENTRO INFANTIL CUMBAYA VALLEY

DEVELOPMENT OF SOCIAL SKILLS THROUGH PLAY ACTIVITIES IN 3-YEAR-OLD CHILDREN IN THE CUMBAYA VALLEY CHILDREN'S CENTER

Dra. C. Marigina del Carmen Guzmán¹

Mi SciELO

Servicios personalizados

Servicios Personalizados

Revista

- SciELO Analytics

Artículo

- Español (pdf)
- Artículo en XML
- Referencias del artículo
- Como citar este artículo
- SciELO Analytics
- Enviar artículo por email

Indicadores

Links relacionados

Compartir

- Google
- Twitter
- Facebook
- LinkedIn
- Otros

Otros

Las habilidades sociales que se debe desarrollar en los niños de tres años son el autoconocimiento, el autocontrol, la empatía y la motivación las cuales les ayudan en el desenvolvimiento con sus pares, en el conocimiento de sí mismo y de los demás, en lograr resolver un problema de manera tranquila, poder entender que le pasa a su amigo(a), y lograr realizar las actividades de manera feliz y con ganas de aprender cada día.

Utilizar el juego como metodología de aprendizaje en los niños en edad preescolar permite desarrollar procesos de socialización e interacción que fortalecen relaciones interpersonales y generan aprendizajes a nivel social.



RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo
E-ISSN: 2007-7467
revistairide@ceid.org.mx
Centro de Estudios e Investigaciones para el Desarrollo Docente A.C.
México

Nava Bedolla, José
La esencia del conocimiento. El problema de la relación sujeto-objeto y sus implicaciones en la teoría educativa
RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, vol. 8, núm. 15, julio-diciembre, 2017
Centro de Estudios e Investigaciones para el Desarrollo Docente A.C.
Guadalajara, México

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=498154006032>

Los problemas del conocimiento humano

El *conocimiento humano* se puede entender como un proceso en el que se *relacionan un sujeto cognoscente y un objeto por conocer*. Esto quiere decir que los *elementos esenciales de todo proceso de conocimiento* son el *sujeto cognoscente*, el *objeto por conocer* y la *relación* que debe establecerse entre ellos para que se dé el conocimiento.

Saber

versión impresa ISSN 1315-0162

Saber vol.28 no.4 Cumaná dic. 2016

LA PREGUNTA POR EL CONOCIMIENTO

RODRIGO ESPARZA PARGA, JULIO RUBIO BARRIOS

Tecnológico de Monterrey, Escuela de Ciencias Sociales y Humanidades, Doctorado en Estudios Humanísticos, Ciudad de México, México. E-mail: fil.rodrigo.esparza.parga@itesm.mx, jerb@itesm.mx.

RESUMEN

En este trabajo se revisa el problema del conocimiento partiendo de la relación entre el sujeto cognoscente y el objeto, asumiendo que existe una realidad objetiva y estructurada. También se parte del supuesto de que el sujeto cognoscente genera una representación simbólica de esa realidad. Además, se incorpora el contexto social en la génesis y desarrollo del conocimiento. Se parte metodológicamente, desde la documentación bibliográfica y el análisis y síntesis de la misma. Se concluye que el conocimiento es un proceso no acabado, simbólico y que está en constante construcción.

PALABRAS CLAVE: Teoría del conocimiento, epistemología, realidad, sociología del conocimiento, sujeto cognoscente.

Servicios Personalizados
Artículo ▾
Español (pdf)
Artículo en XML
Referencias del artículo
Como citar este artículo
Traducción automática
Enviar artículo por email
Indicadores ▾
Citado por SciELO
Accesos
Links relacionados ↕
Compartir ▾
G+ Twitter LinkedIn Facebook Otros
Otros
Permalink

Cuando hablamos de conocimiento en su sentido más amplio, de manera tácita hacemos referencia a, por lo menos, tres elementos fundamentales que están presentes, a saber, aquello que es conocido (el objeto), el sujeto cognoscente y lo que el sujeto aprehende del objeto, lo que cree sobre dicho objeto, lo que puede predicar sobre el mismo, o bien, la representación que sobre el mencionado se genera en sí mismo. Es así entonces, que:

Rendimiento Académico en Estudiantes de Ingeniería Comercial: Modelo por Competencias y Factores de Influencia

Academic Performance in Business Studies: Competency-Based Education and Influencing Factors

Catherine A. Avendaño, Karol A. Gutiérrez, Camila F. Salgado y Manuel Alonso-Dos-Santos*

Universidad Católica de la Santísima Concepción, Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas.

Alonso de Rivera 2850, Concepción-Chile cavendano@icomercial.ucsc.cl

kgutierrez@icomercial.ucsc.cl csalgado@icomercial.ucsc.cl

malonso@ucsc.cl

* Autor a quien debe ser dirigida la correspondencia

Servicios Personalizados

Revista

- SciELO Analytics
- Google Scholar H5M5 (2020)

Artículo

- Español (pdf)
- Artículo en XML
- Como citar este artículo
- SciELO Analytics
- Traducción automática

Indicadores

Links relacionados

Compartir

- Otros
- Otros
- Permalink

De las evidencias anteriores, se puede entender que el rendimiento académico es un resultado de la influencia de factores del ambiente externo e interno del estudiante, los cuales pueden afectar de manera positiva o negativa en el resultado final. En esta línea, la presente investigación tiene como objetivo estudiar cómo ha influido en el rendimiento académico de los estudiantes la implementación del modelo de formación por competencias, tomando como base el modelo anterior por contenidos en el caso de la carrera Ingeniería Comercial (IC) de la Universidad Católica de la Santísima Concepción (UCSC), basándose en la teoría de los determinantes del rendimiento académico de Tejedor (2003). En este sentido, el estudio buscará dar respuesta a la siguiente hipótesis de investigación, los estudiantes con una formación basada en competencias obtienen mejores resultados académicos en relación al diseño curricular por contenidos.



IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH

ISSN: 2007-4336

ISSN: 2448-8550

revista@rediech.org

Red de Investigadores Educativos Chihuahua A. C.
México

Vásquez Vásquez, Grimaldina Asunciona; Pérez Azahuanche, Manuel Angel
Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria
IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH, vol. 11, 2020, -, pp. 1-15
Red de Investigadores Educativos Chihuahua A. C.
Chihuahua, México

DOI: https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v11i0.805

promoviendo la satisfacción por la lectura, mejorando sobre todo la comprensión lectora desde el punto de vista recreativo y que estimula la creatividad, variando el grado de dificultad de acuerdo al nivel de desarrollo psicológico de los estudiantes. De ello se puede afirmar que las actividades lúdicas fortalecen la comprensión de textos donde los estudiantes son capaces de crear mundos de fantasía, mostrando sentimientos de felicidad y libertad para jugar y aprender, expresando ideas y sentimientos propios, asociando el juego con el aprendizaje y generando hábitos positivos para la lectura.

Un enfoque basado en juegos educativos para aprender geometría en educación primaria: Estudio preliminar

Antonio-Joaquín Franco-Mariscal¹

ORCID: 0000-0002-8704-6065

Paola Simeoli Sánchez¹

ORCID: 0000-0002-3669-1742

En definitiva, los resultados parecen determinar que un enfoque basado en juegos educativos en el aula puede constituir una estrategia de interés para fomentar el aprendizaje y la motivación, por lo que los docentes deben promover metodologías innovadoras que incluyan, entre otros recursos, algunas de este tipo. De esta forma, se facilitará al estudiante un acercamiento de las matemáticas a la vida cotidiana, desarrollando competencias, estrategias y habilidades prácticas.

Actualidades en Psicología, 32(125), 2018, 95-112
<http://revistas.uca.es/actpsic/actualidades>

ISSN 2215-3535

DOI: <https://doi.org/10.15517/ap.v32i125.32123>

Motivación escolar, inteligencia emocional y rendimiento académico en estudiantes de educación secundaria obligatoria

School Motivation, Emotional Intelligence and Academic Performance in Students of Secondary Education

Pablo Usán Supervía²
Carlos Salavera Bordás²
Universidad de Zaragoza, España

Al hacer referencia a las explicaciones o causas del bajo rendimiento o al fracaso escolar, el concepto de motivación aparece de manera recurrente. Los modelos motivacionales consideran a la motivación como un ente que explica el inicio, dirección y perseverancia de una conducta hacia una determinada meta académica, centrada en cuestiones inherentes al propio proceso de aprendizaje: el rendimiento académico, la valoración social o, incluso, la evitación del trabajo (Alemany, Campoy, Ortiz, & Benzaquén, 2015). De este modo, Järvenoja (2010) sugiere que la motivación resulta un proceso activo y dinámico por el cual una persona se mantiene en una tarea con el fin de conseguir sus propósitos. Así, para el logro de los objetivos del alumnado, no solo se requieren capacidades normativas y conocimientos específicos en una materia sino, también, la disposición y motivación para ello (Núñez, 2009).

MOTIVACIÓN, APRENDIZAJE AUTORREGULADO Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE TRES UNIVERSIDADES DE CALDAS Y RISARALDA

Hedilberto Granados López*
Felipe Antonio Gallego López**

Granados, H., & Gallego, F.A. (2016). Motivación, aprendizaje autorregulado y estrategias de aprendizaje en estudiantes de tres universidades de Caldas y Risaralda. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 12(1), 71-90.

autoeficacia y agentividad personal, así como procesos motivacionales” (p.10). De esto resulta, que aquello que se nomina como motivación, obedece al plano de las acciones que los individuos ejecutan en virtud no de lo que ellos son, sino en consonancia de lo que creen saber y poder hacer, lo que incide de acuerdo a Alonso-Tapia (1997) sobre la forma en que estructuran sus pensamientos y, por ende, la manera como aprenden. En el mismo sentido, Coll y Fernández (2002, citados por García, 2012) plantean que la calidad en el aprendizaje se debe entender como aquella “que se deriva de un aprendizaje significativo vinculado a la teoría socio-constructivista de la enseñanza y el aprendizaje” (p.204).

Metodología lúdica para la enseñanza de la programación dinámica determinista en un contexto universitario

Carlos Mauricio Zuluaga-Ramírez

Magíster en Administración del Desarrollo Humano y Organizacional, Universidad Tecnológica de Pereira – Colombia. Docente Transitorio, Coordinador Grupo en la Enseñanza de la Investigación de Operaciones y la Ingeniería en General GEIO, Universidad Tecnológica de Pereira – Colombia.
cmzuluaga@utp.edu.co

Manuela del Pilar Gómez-Suta

Estudiante de Ingeniería Industrial, Universidad Tecnológica de Pereira – Colombia. Investigadora Grupo en la Enseñanza de la Investigación de Operaciones y la Ingeniería en General GEIO, Universidad Tecnológica de Pereira – Colombia.
madegomez@utp.edu.co

De esta forma, la lúdica permite a los participantes: generar y replantear estructuras cognitivas a través de la interacción con otros, en un entorno que representa las condiciones de un sistema real de interés, por lo cual, facilita la aprehensión de conocimiento para cada uno de los asistentes. Sin embargo, esta definición no toma en cuenta el lado práctico – experiencial que ofrece el juego serio.



Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)

ISSN: 1900-9895

revistascientificas@ucaldas.edu.co

Universidad de Caldas
Colombia

Tamayo Giraldo, Alejandro; Restrepo Soto, Jaime Alberto
EL JUEGO COMO MEDIACIÓN PEDAGÓGICA EN LA COMUNIDAD DE UNA INSTITUCIÓN DE PROTECCIÓN, UNA EXPERIENCIA LLENA DE SENTIDOS
Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia), vol. 13, núm. 1, enero-junio, 2017, pp. 105-128
Universidad de Caldas
Manizales, Colombia

"Las emociones que se orientan hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, lo que conduce a gozar, reír, gritar e inclusive llorar es una verdadera fuente generadora de emociones" (Parada & Segura, 2011, p.29). Dichas características justifican como la lúdica se convierte en un punto de partida importante a la hora de generar procesos de motivación e integración en un campo por cada persona, es decir, se convierte un ámbito propio de la reflexión de aquel

Alejandro Tamayo Giraldo, Jaime Alberto Restrepo Soto

que pretende generar un entorno motivacional y participativo del sujeto. Ante lo expresado, se debe hacer una salvedad en especial con la siguiente frase



ARTÍCULO



resu.anuiem.mx



El docente como mediador de la comprensión lectora en universitarios*

Daniela Vidal-Moscoso** y Leonardo Manriquez-López***

* Título en inglés: The teacher as a mediator of reading comprehension in university students.

** Licenciada en Psicología. Facultad de Comunicación Humana, Universidad Autónoma del Estado de Morelos, México. Correo electrónico: dvidalmos@gmail.com

*** Doctor en Psicología. Facultad de Comunicación Humana, Universidad Autónoma del Estado de Morelos, México. Correo electrónico: leonardo.manriquez2@uaem.edu.mx

Recibido el 04 de septiembre del 2015; aprobado el 21 de enero del 2016

De tal manera, se afirma que la comprensión lectora es un proceso que comprende la construcción de un modelo mental, donde se establece una coherencia entre elementos y se elaboran significados a partir de la interacción del texto y las experiencias previas. Se advierte que el conocimiento del lector determina en gran medida el sentido que se dé a un texto, por tanto, si el lector posee una base de conocimientos deficiente, no será capaz de derivar el mismo significado que una persona con conocimiento adecuado y basto (Kintsch & Van Dijk, 1978).



Número 5,
Enero de 2016

La lectura dialógica como medio para la mejora de la comprensión lectora

Raúl Gutiérrez Fresnada
Universidad de Alicante

La comprensión lectora es un proceso complejo donde el lector participa de manera activa poniendo en juego una serie de estrategias y conocimientos que le permiten interactuar con los significados del texto, lo que de hacerse de manera conjunta entre varias personas verbalizando y poniendo en común sus propias estrategias lectoras puede contribuir en gran medida al logro de los mecanismos necesarios para un aprendizaje lector más eficaz.



Psicogente
ISSN: 0124-0137
revpsicogente@unisimonbolivar.edu.co
Universidad Simón Bolívar
Colombia

Franco Montenegro, Mónica Paola; Cárdenas Rodríguez, Rosana; Santrich Sánchez, Elia Rebeca
Factores asociados a la comprensión lectora en estudiante de noveno grado de Barranquilla
Psicogente, vol. 19, núm. 36, julio-diciembre, 2016, pp. 296-310
Universidad Simón Bolívar
Barranquilla, Colombia

Así, la comprensión lectora resulta ser un proceso esencialmente cognitivo y lingüístico que está determinado por el pensamiento y el lenguaje. Y en consecuencia, para lograr un aprendizaje eficaz, es necesario que el docente y el discente sientan dentro del aula que los contenidos son significativos. Como expresa Ausbel

Efectos de la instrucción de estrategias de lectura, mediadas por TIC, en la comprensión lectora del inglés

WALTRAUD MARTÍNEZ OLVERA* | ISMAEL ESQUIVEL GÁMEZ**

Al respecto, uno de los estándares más ampliamente difundidos es el utilizado por el Programa Internacional de Evaluación para los Alumnos (PISA), donde se clasifican los niveles de comprensión lectora en literal y no literal. La lectura literal, que es el primer nivel, implica localizar, reconocer y/o comparar fragmentos de información explícita o sinónima en un texto. La lectura no literal se subdivide en dos niveles: interpretativa o referencial y crítica. La primera requiere la



Revista Virtual Universidad Católica del Norte
ISSN: 0124-5821
asanchezu@ucn.edu.co
Fundación Universitaria Católica del Norte
Colombia

Durango Herazo, Zarina Rosa
Niveles de comprensión lectora en los estudiantes de la Corporación Universitaria
Rafael Núñez (Cartagena de Indias)
Revista Virtual Universidad Católica del Norte, núm. 51, mayo-agosto, 2017, pp. 156-174
Fundación Universitaria Católica del Norte
Medellín, Colombia

Así retomando a Pérez (2003), cabe definir los niveles de comprensión literal, inferencial y crítico-intertextual. El primero es la comprensión localizada del texto; en este, el lector explora el texto de manera explícita y es la información que el autor desea transmitir. El lector no profundiza; solo se mantiene en la información proporcionada de primera mano, sin ahondar en posibles interpretaciones más allá de su sentido. El segundo nivel, por su parte, corresponde a la comprensión global del texto: en este, el lector deduce la información del texto, suministrada a modo de pistas o entrelineas; relaciona en forma lógica los valores sociales y culturales del contexto con el mundo del conocimiento para simbolizar la información dada en



Revista Virtual Universidad Católica del Norte
ISSN: 0124-5821
asanchezu@ucn.edu.co
Fundación Universitaria Católica del Norte
Colombia

Hoyos Flórez, Ana María; Gallego, Teresita María
Desarrollo de habilidades de comprensión lectora en niños y niñas de la básica primaria
Revista Virtual Universidad Católica del Norte, núm. 51, mayo-agosto, 2017, pp. 23-45
Fundación Universitaria Católica del Norte
Medellín, Colombia

- El reconocimiento de detalles, que supone localizar e identificar hechos como personajes, situaciones específicas y el lugar donde ocurren los hechos, entre otros.]
- La identificación de planteamientos principales, donde se requiere situar las ideas fundamentales explícitas en el texto.



Foro de Educación
ISSN: 1698-7799
jhhuerta@mac.com
FahrenHouse
España

Gustems Carnicer, Josep; Calderón Garrido, Diego; Calderón Garrido, Caterina
Escena y personaje: análisis interdisciplinar de símbolos sonoros y musicales para la educación superior
Foro de Educación, vol. 15, núm. 22, enero-junio, 2017, pp. 1-15
FahrenHouse
Cabrenzos, España

Los personajes no son estáticos sino dinámicos, crecen, evolucionan. Para ello es necesario que entren en conflicto consigo mismo y con su entorno. Los personajes secundarios serán esenciales en ese crecimiento, ya sirvan de guía o soporte, ya permitan una aproximación al problema o una evitación del mismo. El personaje, para crecer, deberá esforzarse, deberá confiar en los demás, deberá actuar y dar muestras de su trabajo y deberá sublimar sus frustraciones.] La mayoría de cuentos y relatos colocan al personaje ante determinados retos que deberá superar para alcanzar el éxito y llegar a su madurez. Propp (1971) propone 31 fases en el viaje de un héroe, que décadas más tarde Durán (2009) resumiría en 12:

REVISTA LATINOAMERICANA
DE CIENCIAS SOCIALES, NIÑEZ Y JUVENTUD

Revista Latinoamericana de Ciencias
Sociales, Niñez y Juventud
ISSN: 1692-715X
revistaumanizales@cinde.org.co
Centro de Estudios Avanzados en Niñez
y Juventud
Colombia

Gómez-Esteban, Jairo Hernando
El acontecimiento como categoría metodológica de investigación social
Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, vol. 14, núm. 1, January
-June, 2016, pp. 133-144
Centro de Estudios Avanzados en Niñez y Juventud
Manizales, Colombia

Si entendemos que el acontecimiento es aquello que acaece intempestivamente en el discurrir de la vida de un individuo, y tarde o temprano su efecto transformará radicalmente su experiencia y su ser-en-el-mundo, ello demuestra que el método biográfico y las historias de vida deben empezar a considerarlo como una categoría metodológica imprescindible

Revista Internacional
de Ciencias Sociales y
Humanidades
International Journal
of Social Sciences & Humanities
SOCIOTAM
201015W

Revista Internacional de Ciencias
Sociales y Humanidades, SOCIOTAM
ISSN: 1405-3543
hmcappello@gmail.com
Universidad Autónoma de Tamaulipas
México

CERVANTES CASTRO, Rosa Della; PÉREZ SALAS, José Antonio; ALANÍS CORTINA,
Mayra Dariela
NIVELES DE COMPRENSIÓN LECTORA. SISTEMA CONALEP: CASO ESPECÍFICO
DEL PLANTEL N° 172, DE CIUDAD VICTORIA, TAMAULIPAS, EN ALUMNOS DEL
QUINTO SEMESTRE
Revista Internacional de Ciencias Sociales y Humanidades, SOCIOTAM, vol. XXVII, núm.
2, julio-diciembre, 2017, pp. 73-114
Universidad Autónoma de Tamaulipas
Ciudad Victoria, México

Nivel de comprensión inferencial

Este nivel se caracteriza por escudriñar y dar cuenta de la red de relaciones y asociaciones de significados que permiten al lector leer entre líneas, presuponer y deducir lo implícito.

Es decir, busca relaciones que van más allá de lo leído, explica el texto más ampliamente, agrega informaciones y experiencias anteriores, relaciona lo leído, los conocimientos previos, formulando hipótesis y nuevas ideas. La meta del nivel inferencial es la elaboración de conclusiones.



Educere

ISSN: 1316-4910

educere@ula.ve

Universidad de los Andes

Venezuela

Molina Gutiérrez, Teresa; del Valle Rendón, Bileide
Fortalecimiento de la lectura mediante la interacción familiar: programa PROLECS-UNA
Educere, vol. 20, núm. 66, mayo-agosto, 2016, pp. 299-309
Universidad de los Andes
Mérida, Venezuela

- Nivel de comprensión creadora: se consolida cuando existe la capacidad para inventar historias, tomando personajes de otro cuento o al crear historias con el mismo nudo temático de otra narración, pero con personajes diferentes.

Investigación arbitrada

ESTRATEGIAS DE COMPRENSIÓN LECTORA: EXPERIENCIA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Reading comprehension strategies: Primary Educational experience

Hermes Francisco Pernía Hernández hermanezfrancisco826@gmail.com
Escuela Bolivariana Juan Ramón Franco Pedraza, Venezuela

Gusmary del Carmen Méndez Chacón gusmaryc@gmail.com
Universidad de Los Andes, Venezuela

ESTRATEGIAS DE COMPRENSIÓN LECTORA: EXPERIENCIA EN EDUCACIÓN PRIMARIA
Educere, vol. 22, núm. 71, 2018
Universidad de los Andes

Recepción: 14 Julio 2017
Aprobación: 02 Octubre 2017

Diferentes autores han señalado que la elaboración de inferencias facilita la comprensión de información presentada en un texto y que este proceso constituye una parte integrada de la integración y el recuerdo de información contenida en el texto. Igualmente, se ha establecido como aspecto importante de este proceso que las inferencias no sólo sirven para establecer relaciones entre los diferentes elementos de un texto, sino que son fundamentales y útiles para integrar la información del texto con el conocimiento previo.

INVESTIGACIÓN

Competencias procedimentales para elaborar resúmenes escritos: el caso de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad de Salamanca

Procedural Competencies for Writing Abstracts: The Case of Students from the School of Education at Universidad de Salamanca

Gabriel Herrada-Valverde[✉]

Rosario Isabel Herrada Valverde[✉]

Un aspecto de vital importancia para el avance académico de los alumnos, especialmente en el ámbito universitario, es el desarrollo de tareas de síntesis. Las técnicas de síntesis, como el resumen, facilitan la comprensión de textos complejos y la construcción de conocimiento, siempre que se apliquen procedimientos adecuados. Para determinar qué influencia tienen el momento de formación académica y el formato textual al elaborar resúmenes, analizamos los procedimientos que utiliza el alumnado que comienza a cursar estudios de Magisterio y el que ya los ha finalizado para resumir textos impresos y aquellos que cuentan con hipervínculos. Los resultados obtenidos sugieren que el momento formativo influye en la utilización de

Servicios Personalizados

Revista

- SciELO Analytics
- Google Scholar H5M5 (2020)

Artículo

- nueva página del texto (beta)
- Español (pdf)
- Artículo en XML
- Referencias del artículo
- Como citar este artículo
- SciELO Analytics
- Traducción automática
- Enviar artículo por email

Indicadores

Links relacionados

Compartir

- Twitter
- Facebook
- LinkedIn
- WhatsApp
- Otros

Otros

Permalink



Revista Internacional de Ciencias Sociales y Humanidades, SOCIOTAM
ISSN: 1405-3543
hmcappello@gmail.com
Universidad Autónoma de Tamaulipas
México

CERVANTES CASTRO, Rosa Delia; PÉREZ SALAS, José Antonio; ALANÍS CORTINA, Mayra Dariela
NIVELES DE COMPRENSIÓN LECTORA. SISTEMA CONALEP: CASO ESPECÍFICO DEL PLANTEL N° 172, DE CIUDAD VICTORIA, TAMAULIPAS, EN ALUMNOS DEL QUINTO SEMESTRE
Revista Internacional de Ciencias Sociales y Humanidades, SOCIOTAM, vol. XXVII, núm. 2, julio-diciembre, 2017, pp. 73-114
Universidad Autónoma de Tamaulipas
Ciudad Victoria, México.

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=65456030005>

Nivel de comprensión crítico

A este nivel se le considera el ideal, ya que en él el lector es capaz de emitir juicios sobre el texto leído, aceptarlo o rechazarlo, pero con argumentos. La lectura crítica tiene un carácter evaluativo, en el que interviene la formación del lector, su criterio y conocimientos de lo leído.



Recepción: 25/01/2019

Aceptación: 26/02/2019

Publicación: 05/03/2019



Ciencias de la educación

Artículo de revisión

Niveles en la comprensión lectora de los estudiantes universitarios

Levels in reading comprehension of university students

Níveis de compreensão de leitura de estudantes universitários

Mary Esther Macay-Zambrano ¹
mazamaes@hotmail.com

Francisca Zoraida Véliz-Castro ²

Para llegar a este nivel es importante tomar en cuenta el desarrollo de las dos dimensiones anteriores y, asimismo, en este nivel, se deben trabajar y desarrollar las siguientes destrezas: Formulación de una opinión, Deducción de conclusiones, Predicción de resultados y consecuencias, Reelaboración del texto escrito en una síntesis propia, Juicio de verosimilitud o valor del texto, Separación de los hechos y de las opiniones, Juicio acerca de la realización buena o mala del texto, Juicio de la actuación de los personajes y Enjuiciamiento estético.



Cuadernos de Lingüística Hispánica
ISSN: 0121-053X
cuadernos.linguistica@uptc.edu.co
Universidad Pedagógica y Tecnológica
de Colombia
Colombia

AVENDAÑO DE BARÓN, GLORIA SMITH

La lectura crítica en Educación Básica Secundaria y Media: la voz de los docentes
Cuadernos de Lingüística Hispánica, núm. 28, julio-diciembre, 2016, pp. 207-232
Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia
Tunja, Colombia

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=322246483011>

Antes de disertar sobre la lectura crítica, es preciso aludir al pensamiento crítico, entendido por Campos (2007) como el juicio deliberado y autorregulado resultante del análisis, la síntesis, la evaluación, la inferencia y la explicación de consideraciones conceptuales, metodológicas y contextuales; es un proceso indispensable en la práctica investigativa; es una fuerza liberadora en educación y un recurso fundamental y valioso en la vida personal, ciudadana y profesional del individuo. El pensador crítico es generalmente inquisitivo, curioso, bien documentado, inquieto, de mente abierta, flexible, justo en sus valoraciones, prudente al exponer sus juicios, claro en los temas objeto de discusión, presto a reconsiderar y replantear una postura, organizado en asuntos complejos, dispuesto a mirar el problema objeto de solución desde diversas perspectivas y caminos para lograrla, respetuoso de la opinión ajena, diligente en el rastreo de información, relevante y persistente en la búsqueda de resultados. Entonces, de lo anterior se sigue que el estudiante pensador crítico problematiza constantemente el conocimiento, interroga, no pasa por alto nada,

La Comunicación

Desde tiempos remotos, el hombre ha desarrollado habilidades inimaginables pero reales que han hecho de éste un ser interesante y valioso dentro de un mundo que se ha convertido en la caja de hechos relevantes que perjudican y benefician al mismo ser.

Desde un hombre que baja de los árboles y camina solo con sus piernas hasta otro que tiene la habilidad de crear el fuego (los llamados "Homo") han ido construyendo las

El lenguaje, aparte de ser un mecanismo de comunicación básico para la socialización, es también un medio usado para expresar o comunicar un contenido relacionado con el pensamiento; el pensar y el hablar forman parte de una unidad inseparable: no se puede considerar como una simple manera de comunicación sino como un método importante para el desarrollo y visión que tiene el hablante hacia el mundo.

La expresión de opiniones y puntos de vista en textos académicos estudiantiles sobre literatura¹

Victoria Zamudio
Universidad Nacional Autónoma de México
México D. F., México

En términos generales, la expresión de opiniones y puntos de vista abarca tres aspectos principales: el objeto del que se opina, la opinión que se da y la manera en que se expresa dicha opinión. En relación con el primer aspecto, se puede establecer una diferenciación esencial entre la expresión de opiniones sobre entidades (ya sea concretas y abstractas,



Revista Ciencias de la Salud
ISSN: 1692-7273
editorial@urosario.edu.co
Universidad del Rosario
Colombia

Díaz-Narváez, Víctor Patricio; Calzadilla Núñez, Aracelis
Artículos científicos, tipos de investigación y productividad científica en las Ciencias de la Salud
Revista Ciencias de la Salud, vol. 14, núm. 1, 2016, pp. 115-121
Universidad del Rosario
Bogotá, Colombia

hipercolesterolemia y de hipertensión arterial (16). De ahí, la importancia de contextualizar constantemente este tipo de investigaciones con la ciencia constituida (1). Por último, las investigaciones explicativas son aquellas que están destinadas al descubrimiento de las leyes esenciales que pueden dar cuenta del porqué existen tales o cuales propiedades y del porqué estas propiedades pueden asociarse entre sí.

En defensa del método histórico-lógico desde la Lógica como ciencia *Defending the Historical-Logical Method on the Basis of Logic as a Science*

Teresa Torres-Miranda^{1*} <https://orcid.org/0000-0003-0660-7009>

¹ Centro de Estudios para el Perfeccionamiento de la Educación Superior (CEPES), Universidad de La Habana, Cuba.

*Autor para la correspondencia. torresmiranda@cepes.uh.cu

El método histórico-lógico, como método, integra lo lógico revestido en forma concreta del desarrollo histórico, pero despojado de su forma concreta y representado en forma lógica. En la dinámica del método, lo lógico debe basarse en datos históricos para poder descubrir las leyes fundamentales que rigen el desarrollo del objeto de investigación y, en esta misma dinámica, lo histórico no se limita a la descripción o explicación de los hechos, sino que necesariamente requiere aportar una explicación a partir de la lógica del desarrollo del objeto definido.



Revista Alergia México
ISSN: 0002-5151
revista.alergia@gmail.com
Colegio Mexicano de Inmunología Clínica
y Alergia, A.C.
México

Arias-Gómez, Jesús; Villasís-Keever, Miguel Ángel; Miranda Novales, María Guadalupe
El protocolo de investigación III: la población de estudio
Revista Alergia México, vol. 63, núm. 2, abril-junio, 2016, pp. 201-206
Colegio Mexicano de Inmunología Clínica y Alergia, A.C.
Ciudad de México, México

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=486755023011>

INTRODUCCIÓN

La integración del grupo de sujetos o participantes de los estudios, con las características particulares que permitirán responder los objetivos planteados, es una parte fundamental de todo protocolo de investigación porque cuando se logra una apropiada selección, no solo se podrá disponer de resultados confiables, sino que es posible que dichos resultados puedan ser extrapolados a otras poblaciones similares. Además, una buena elección de los participantes para el proyecto cumple con el propósito esencial de asegurar que los hallazgos representarán, de forma exacta, lo que sucede en la población de interés.

Los objetivos de este artículo están dirigidos a especificar cada uno de los elementos que se requiere tomar en cuenta para la selección de los participantes de una investigación, en el momento en que se está elaborando un protocolo, donde se incluyen los conceptos de población de estudio, muestra, criterios de selección y técnicas de muestreo.

POBLACIÓN DE ESTUDIO

La población de estudio es un conjunto de casos, definido, limitado y accesible, que formará el referente para la elección de la muestra, y que cumple con una serie de criterios prede-

terminados. Es necesario aclarar que cuando se habla de población de estudio, el término no se refiere exclusivamente a seres humanos sino que también puede corresponder a animales, muestras biológicas, expedientes, hospitales, objetos, familias, organizaciones, etc.; para estos últimos, podría ser más adecuado utilizar un término análogo, como *universo de estudio*.

Es importante especificar la población de estudio porque al concluir la investigación a partir de una muestra de dicha población, será posible generalizar o extrapolar los resultados obtenidos del estudio hacia el resto de la población o universo. Por ejemplo, si se desea evaluar la evolución de las concentraciones séricas de IgE en pacientes con alergia alimentaria menores de 2 años, entonces la población de estudio estará constituida por los pacientes pediátricos con alergia alimentaria, atendidos en cierto hospital o unidad médica.

Es conveniente que la población o universo se identifique desde los objetivos del estudio, y puede ser en términos clínicos, geográficos, sociales, económicos, etc.

SELECCIÓN DE LA POBLACIÓN A ESTUDIAR

En general, para cualquier estudio de investigación se incluyen muestras o subgrupos de poblaciones y, en pocas ocasiones, la población total o universo

CARTA AL EDITOR

¿Población o muestra?: Una diferencia necesaria

Population or sample? A necessary difference

José Luis Ventura-León

Universidad Privada del Norte, Perú.

Servicios Personalizados

Revista

SciELO Analytics

Google Scholar H5M5 (2018)

Artículo

Español (pdf)

Artículo en XML

Referencias del artículo

Como citar este artículo

SciELO Analytics

Enviar artículo por email

Indicadores

Links relacionados

Compartir

G+ Twitter Facebook LinkedIn StumbleUpon Otros

Otros

Permalink

Recientemente se publicó en la revista un artículo,¹ que proporciona información relevante acerca del consumo de drogas y su relación con el estilo de vida en estudiantes de una facultad de comunicación. No obstante, es necesario establecer una diferencia en la descripción de los participantes del estudio.

En el artículo objeto de análisis en esta carta, se refiere en la parte de resultados que se ha hecho uso de una muestra. Sin embargo, una muestra es entendida como un subconjunto de la población conformado por unidades de análisis.² Pese a ello, en ningún momento en el artículo se describe a la población.

La población es un conjunto de elementos que contienen ciertas características que se pretenden estudiar.³ Por esa razón, entre la población y la muestra existe un carácter inductivo (de lo particular a lo general), esperando que la parte observada (en este caso la muestra) sea representativa de la realidad (entiéndase aquí a la población); para de esa forma garantizar las conclusiones extraídas en el estudio.⁴

Existen dos niveles de población, el primero, la *población diana*, que generalmente es muy grande y el investigador no logra tener acceso a ella y el segundo, la *población accesible*, en donde el número de elementos es menor y está delimitado por criterios de inclusión y exclusión.³ Es en la última población en la que se realiza el muestreo y tamaño muestral. No obstante, en el artículo que se analiza, no indica la población accesible, pese a referir que se usó una muestra.

De ser realmente una muestra, los autores debieron indicar, el tipo de muestreo, si este fue probabilístico o no probabilístico.⁵ En caso de usar el primero, debió referir si fue: simple, sistemático, estratificado y conglomerado; en caso del segundo, si fue por cuota, conveniencia o intencional.

Por lo antes mencionado, se recomienda que la utilización correcta del término muestra; y que, en caso de referirla en un artículo, esta deba ir acompañada de la descripción de la población y el tipo de muestreo.



Revista de Investigación
ISSN: 0798-0329
ISSN: 0798-0329-L
revistadeinvestigacion@gmail.com
Universidad Pedagógica Experimental Libertador
Venezuela

PICTOLAB: un juego didáctico empleado para la enseñanza y aprendizaje de los materiales y equipos de mayor uso en el laboratorio de ciencias.

Marcano Godoy, Keiber Alberto

PICTOLAB: un juego didáctico empleado para la enseñanza y aprendizaje de los materiales y equipos de mayor uso en el laboratorio de ciencias.

Revista de Investigación, vol. 42, núm. 95, 2018

Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Venezuela

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=376160247005>

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Activar Win

Debido a la versatilidad y todos los beneficios que tienen los juegos didácticos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, se tiene la presunción de que los mismos generen aprendizajes significativos sobre el estudiantado, por lo que la presente investigación consiste en estudiar la efectividad que tiene la aplicación de un juego didáctico de mesa como estrategia pedagógica para la enseñanza de la práctica introductoria de laboratorio, denominada "Conociendo los materiales de laboratorio y sus



Estudios pedagógicos (Valdivia)

ISSN: 0716-050X

ISSN: 0718-0705

Universidad Austral de Chile. Facultad de Filosofía y Humanidades

Martínez Villalobos, Gustavo; Ríos Herrera, John Fredy
Gamificación como estrategia de aprendizaje en la formación de estudiantes de Ingeniería
Estudios pedagógicos (Valdivia), vol. 45, núm. 3, 2019, pp. 115-125
Universidad Austral de Chile. Facultad de Filosofía y Humanidades

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=173565055006>

1.1. APRENDIZAJE Y JUEGOS DIDÁCTICOS

Los juegos didácticos viabilizan el desarrollo de aspectos cognitivos y de actitudes sociales como la iniciativa, la responsabilidad, el respeto, la creatividad, la comunicabilidad, entre otros. (Marín, Ramos, Montes, Hernández y López, 2011) y es posible afirmar que los juegos didácticos son excelentes alternativas a los métodos tradicionales, porque permiten trabajar diferentes habilidades de los estudiantes, conjugando enseñanza y diversión. Estos juegos pueden ser utilizados en la enseñanza de las asignaturas de la ingeniería como elementos motivacionales para el aprendizaje significativo, para conducir al estudiante a formarse a través de nuevas elaboraciones que fomenten su capacidad crítica de la realidad y, que de una u otra forma, contribuyan a su autoaprendizaje. El juego puede definirse como

EL CULREG COMO JUEGO DIDÁCTICO EN EL APRENDIZAJE DE LOS CULTIVOS DE LA REGIÓN, MÉRIDA VENEZUELA

Vera, Andrés

EL CULREG COMO JUEGO DIDÁCTICO EN EL APRENDIZAJE DE LOS CULTIVOS DE LA REGIÓN, MÉRIDA
VENEZUELA

Revista Chakiñan de Ciencias Sociales y Humanidades, núm. 2, 2017
Universidad Nacional de Chimborazo

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=571763481004>

Activar
Ve a Con

perfil para lograr un estudiante, más participativo, reflexivo y protagónico, en las actividades planteadas (Chávez 2007: 09).

Ante esta realidad, las Instituciones Educativas se han dado a la tarea de perfeccionar su desempeño en diversos aspectos, uno de ellos el Social, que se debe enfocar al desarrollo personal del adolescente; en las esferas intelectual y afectiva. Es allí, en la búsqueda de alternativas para el perfeccionamiento, donde surge la iniciativa de integrar los juegos didácticos al proceso educativo, a fin de promover nuevas formas de enseñar, más activas, incorporando experiencias que tengan un impacto social, donde el estudiante se interese por gestionar el conocimiento, a través de acciones que le permiten proyectar sus potencialidades hacia el medio en el cual se desenvuelve.

Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales

Victoria-Urbe, Ricardo; Alicia Ubrilla-Cobos, Sandra; Santamaría-Ortega, Arturo
Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales
Revista Legado de Arquitectura y Diseño, núm. 21, 2017
Universidad Autónoma del Estado de México, México
Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=477948279062>

Esta revista cuenta con una licencia Creative Commons BY-NC-ND

INTRODUCCIÓN

El diseño de por sí creativo es una profesión divertida, incluso lúdica. Los juegos de mesa, entendidos como aquellos que requieren de la participación de dos o más jugadores utilizando dados, tableros, cartas y otros elementos sencillos aprovechando la tendencia que tiene la gente de crear patrones para deducir información e incorporar dichos patrones a subsecuentes decisiones.

El diseño de juegos de mesa es un campo relativamente nuevo para los diseñadores industriales, que puede ser explotado de manera significativa, por lo que es recomendable familiarizarse con los conceptos básicos, su funcionamiento y el proceso de desarrollo, de manera que se extienda el conocimiento sobre este nicho de acción para poner en práctica su creatividad.

De acuerdo con Nicole Lazzaro (2004), la gente utiliza los juegos de mesa por las siguientes razones:



PDF generado por Redalyc a partir de XML-JAT24R
Proyecto académico en línea de acceso abierto, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto



Educación Médica Superior

versión impresa ISSN 0864-2141 versión On-line ISSN 1561-2902

Educ Med Super vol.32 no.1 Ciudad de la Habana ene.-mar. 2018

BÚSQUEDA TEMÁTICA DIGITAL

Juegos digitales en la educación superior

Videogames in higher education

Iván López Rodríguez,^I Raidell Avello Martínez,^I Luisa M. Baute Álvarez,^I María Vidal Ledo^{II}

^I Universidad de Cienfuegos, Sede "Carlos Rafael Rodríguez. Cienfuegos, Cuba.

^{II} Escuela Nacional de Salud Pública. La Habana, Cuba.

El uso de juegos digitales o videojuegos desde su masiva generalización por los años 90 provocaron una oleada de investigaciones en la medicina, la

Mi SciELO

Servicios personalizados

Servicios Personalizados

Revista

- SciELO Analytics
- Google Scholar H5M5 (2018)

Artículo

- Español (pdf)
- Artículo en XML
- Referencias del artículo
- Como citar este artículo
- SciELO Analytics
- Enviar artículo por email

Indicadores

Links relacionados

Compartir

- Twitter
- Facebook
- LinkedIn
- WhatsApp
- Otros

Otros

REFLEXIONES SOBRE EL TEMA

Como ya se ha precisado, los juegos digitales constituyen un recurso formativo que ha captado el interés de la comunidad científica en el área de la Educación. La evolución de los videojuegos y de los dispositivos digitales tiene un gran potencial didáctico en el aula, los docentes apuestan por este tratamiento lúdico como una metodología más, que debe ponerse en marcha dentro de las instituciones de enseñanza. En este sentido, se recomienda a los profesores de la enseñanza superior tener en cuenta la premisa de que si en lugar de obligar a usar algo, se consigue que la persona que está aprendiendo se divierta, esta educación será mucho más efectiva.

Es sobradamente conocido el interés que los videojuegos suelen suscitar, y tradicionalmente esta realidad ha supuesto una brecha entre los estudiantes y el profesorado, que habitualmente ha percibido el uso de videojuegos como una actividad exclusivamente lúdica, en cierta medida adictiva y que puede alejar al estudiante de sus metas académicas, más aún en nuestros días debido al incesante desarrollo de las TIC y a la proliferación de dispositivos

Experiencias Docentes

Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura

Application of educational games as a teaching: A Literature Review

Bryan Montero Herrera

Revista de Investigación



Volumen VII, Número 1, pp. 075-092, ISSN 2174-0410

Recepción: 10 Abr'16; Aceptación: 1 Mar'17

1 de abril de 2017

Activar Windk

Pero ¿por qué es de tanta relevancia la metodología? **A partir de la metodología es que logra el alumno o la alumna iniciar el aprendizaje de una materia, con la misma se pretende incentivar la motivación de continuar con este proceso educativo, además se promueve la aplicación de los conocimientos recién adquiridos y que se genere un cambio en el ambiente regular de las clases.**

Los juegos didácticos como forma de enseñanza según Martín, Martín y Trevilla (2009) permiten aumentar la motivación de quienes participan dentro de los mismos, mejorando la tarea que estén llevando a cabo en ese momento. Además, Meneses y Monge (2001) enfocan su estudio, principalmente, en que los juegos, también pueden utilizarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje para cumplir con los objetivos planteados durante una determinada clase o tema, por lo tanto, la idea es demostrar que siempre las actividades van enfocadas a mejorar el rendimiento del alumnado.