



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y
HUMANIDADES**

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LITERATURA

**Estrategias lúdicas de aprendizaje que permitan el
desarrollo de las competencias comunicacionales en los
estudiantes de décimo año de educación básica de la
escuela “Modesto Aurelio Peñaherrera”, de la ciudad de
Cotacachi, año lectivo 2022-2023**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de:

**LICENCIADA EN PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y
LITERATURA**

Autora: Galiano Subía, Diana Maribel

Director: Armijos Armijos, Juan Pablo

IBARRA

2023



Esta versión digital, ha sido acreditada bajo la licencia Creative Commons 4.0, CC BY-NC-SA: Reconocimiento-No comercial-Compartir igual; la cual permite copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, mientras se reconozca la autoría original, no se utilice con fines comerciales y se permiten obras derivadas, siempre que mantenga la misma licencia al ser divulgada. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>

2023

Aprobación del director del trabajo de titulación

Loja, 15 de mayo de 2023

Doctor

Norman Alberto González Tamayo

Director de la carrera de Lengua y Literatura

Ciudad. -

De mi consideración:

Me permito comunicar que, en calidad de director del presente Trabajo de Titulación denominado: Estrategias Lúdicas de Aprendizaje que permitan el Desarrollo de las Competencias Comunicacionales en los Estudiantes del Décimo Año de Educación Básica de la Escuela Modesto Aurelio Peñaherrera de la ciudad de Cotacachi, año Lectivo 2022-2023, realizado por Diana Maribel Galiano Subía, ha sido orientado y revisado durante su ejecución, así mismo, ha sido verificado a través de la herramienta de similitud académica institucional, y cuenta con un porcentaje de coincidencia aceptable. En virtud de ello, y por considerar que el mismo cumple con todos los parámetros establecidos por la Universidad, doy mi aprobación a fin de continuar con el proceso académico correspondiente.

Particular que comunico para los fines pertinentes.

Atentamente,

Director: Juan Pablo Armijos Armijos, Mgtr.

C.I.: 1104319999

Correo electrónico: jparmijos8@utpl.edu.ec

Declaración de autoría y cesión de derechos

Yo, Diana Maribel Galiano Subía, declaro y acepto en forma expresa lo siguiente: Ser autora del Trabajo de Titulación denominado: Estrategias lúdicas de aprendizaje que permitan el desarrollo de las competencias comunicacionales en los estudiantes del décimo año de educación básica de la escuela “Modesto Aurelio Peñaherrera” de la ciudad de Cotacachi, año lectivo 2022-2023, de la carrera de Lengua y Literatura, específicamente de los contenidos comprendidos en: Capítulo I. Marco teórico; Capítulo II. Marco metodológico; Capítulo III. Análisis de resultados; Capítulo IV. Propuesta didáctica, siendo director del presente trabajo; Juan Pablo Armijos, también declaro que la presente investigación no vulnera derechos de terceros ni utiliza fraudulentamente obras preexistentes. Además, ratifico que las ideas, criterios, opiniones, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad. Eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones judiciales o administrativas, en relación a la propiedad intelectual de este trabajo.

Que la presente obra, producto de mis actividades académicas y de investigación, forma parte del patrimonio de la Universidad Técnica Particular de Loja, de conformidad con el artículo 20, literal j), de la Ley Orgánica de Educación Superior; y, artículo 91 del Estatuto Orgánico de la UTPL, que establece: “Forman parte del patrimonio de la Universidad la propiedad intelectual de investigaciones, trabajos científicos o técnicos y tesis de grado que se realicen a través, o con el apoyo financiero, académico o institucional (operativo) de la Universidad”, en tal virtud, cedo a favor de la Universidad Técnica Particular de Loja la titularidad de los derechos patrimoniales que me corresponden en calidad de autor/a, de forma incondicional, completa, exclusiva y por todo el tiempo de su vigencia.

La Universidad Técnica Particular de Loja queda facultada para ingresar el presente trabajo al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública, en cumplimiento del artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.⁴

.....
Autor: Diana Maribel Galiano Subía

C.I.: 1002379087

Correo electrónico: anaid_mb@yahoo.es

Dedicatoria

A mis padres, quienes me apoyaron incondicionalmente a lo largo de esta ardua pero gratificante travesía, su amor, paciencia y sacrificio son los pilares de mi éxito.

A mis amigos y seres queridos, por su apoyo inquebrantable y su comprensión durante los momentos de dedicación exclusiva a esta investigación. Gracias por estar ahí, animándome en cada paso del camino.

Agradezco infinitamente a todas las personas que siempre me ayudaron en la realización de esta meta. Su apoyo, consejos y retroalimentación fueron invaluable para alcanzar los objetivos propuestos.

Diana Maribel Galiano Subía

Agradecimiento

A mi familia que, desde el inicio de esta travesía académica han sido una fuente constante de inspiración y motivación, gracias a sus consejos y apoyo que me han llevado a culminar esta etapa de mi vida académica.

A mis maestros que, a lo largo del proceso de investigación, sus valiosos consejos y sugerencias han sido fundamentales para mejorar y enriquecer mi trabajo. Su capacidad para desafiar mis ideas y fomentar un pensamiento crítico ha sido fundamental en mi crecimiento académico y personal. Su guía constante y su disposición para responder a mis preguntas y dudas han sido invaluable y han contribuido en gran medida al éxito de mi tesis.

Diana Maribel Galiano Subía

Índice de contenido

Carátula.....	I
Aprobación del director del trabajo de titulación	II
Declaración de autoría y cesión de derechos	III
Dedicatoria.....	V
Agradecimiento.....	VI
Índice de contenido	VII
Resumen.....	1
Abstract.....	2
Introducción.....	3
Capítulo uno.....	10
Marco teórico	10
1.1 El aprendizaje en el sistema educativo.....	10
1.2 Teorías del aprendizaje	11
1.2.1 Teoría conductista.....	12
1.2.2 Teoría cognitivista.....	13
1.2.3 Teoría constructivista.....	14
1.2.4 Teoría socioconstructivista.....	15
1.3 Aprendizaje significativo.....	16
1.3.1 Importancia del aprendizaje significativo	17
1.4 Estrategias lúdicas de aprendizaje	18
1.4.1Clasificación de las estrategias lúdicas de aprendizaje.....	19
1.4.2 Importancia de la utilización de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza.....	20

1.5 Competencias comunicacionales	21
1.5.1 Proceso de las competencias comunicacionales.....	21
1.5.1.1 Proceso de escuchar.....	22
1.5.1.2 Proceso de hablar.....	23
1.5.1.3 Proceso de leer.....	25
1.5.1.4 Proceso de escribir.....	26
1.5.2 El juego en el desarrollo de las competencias comunicacionales	28
1.6 Hipótesis	29
1.7 Variables.....	29
1.7.1 Independiente.....	29
1.7.2 Dependiente	29
Capítulo dos.....	30
Marco metodológico	30
2.1 Diseño de investigación.....	30
2.1.1 Enfoque de investigación y tipos de investigación	30
2.2 Métodos de investigación	30
2.2.1 Método de observación.....	31
2.2.2 Método deductivo.....	31
2.2.3 Método analítico	32
2.2.4 Método descriptivo.....	32
2.3 Contexto de la institución	32
2.4 Población y muestra	33
2.4.1 Delimitación de la población.....	33
2.4.2 Tamaño de la muestra	33
2.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	33

2.5.1 Encuesta.....	33
2.5.2 Entrevista	34
2.6 Etapas del procesamiento de datos.....	34
Capítulo tres.....	35
Análisis de resultados	35
Capítulo cuatro	50
Propuesta de investigación	50
4.1 Objetivos	50
4.1.1 Objetivo general	50
4.1.2 Objetivos específicos.....	50
4.2 Justificación.....	50
4.3 Metodología.....	51
4.3.1 Selección del tema de clase.....	51
4.3.2 Aplicación.....	51
4.3.3 Evaluación.....	51
4.4 Descripción de las actividades	51
4.4.1 Estrategias para desarrollar la habilidad de escuchar.....	52
4.4.2 Estrategias para desarrollar la habilidad de hablar	52
4.4.3 Estrategias para desarrollar la habilidad de leer	52
4.4.4 Estrategias para desarrollar la habilidad de escribir	52
4.5 Recursos	52
4.5.1 Humanos.	52
4.5.2 Materiales	53
4.5.3 Tecnológicos.....	53
4.6 Evaluación.....	53

4.7 Referencias	53
Conclusiones	63
Recomendaciones	64
Referencias	65
Apéndice	70
Apéndice A. Formato de Encuesta	70
Apéndice B. Formato de Entrevista	73

Índice de Tablas

Tabla 1 Clasificación de las actividades lúdicas de aprendizaje.....	19
Tabla 2 Tamaño de la muestra en estudio	33

Índice de figuras

Figura 1 Proceso de escuchar.....	22
Figura 2 Proceso de hablar.....	24
Figura 3 Proceso de leer.....	25
Figura 4 Proceso de escritura.....	27
Figura 5 Actividades de clase.....	35
Figura 6 Porcentajes actividades dinámicas de clase.....	36
Figura 7 Mejora de la comprensión oral y escrita	37
Figura 8 Actividades lúdicas en clase	38
Figura 9 Actividades lúdicas aplicadas en clase.....	39
Figura 10 Rango de calificaciones.....	40
Figura 11 Mejora de calificaciones	41
Figura 12 Conocimientos de Lengua y Literatura	42
Figura 13 Material didáctico.....	43
Figura 14 Facilidad de asimilación del aprendizaje.....	44

Resumen

Las estrategias lúdicas se interesan en mejorar el desarrollo eficaz de destrezas y competencias comunicacionales de los estudiantes y, por ende, mejorar su rendimiento académico; por ello, el presente estudio hace énfasis, tanto en su tema como en su objetivo general, en: “Diseñar y proponer estrategias lúdicas de aprendizaje que permitan el desarrollo de las competencias comunicacionales del décimo Año de educación básica de la escuela “Modesto Aurelio Peñaherrera”, de la ciudad de Cotacachi año lectivo 2022-2023. Esta investigación se apoyó de diversa literatura y tuvo un enfoque de tipo descriptivo, deductivo, analítico, descriptivo exploratorio, bibliográfico y de campo. La muestra estuvo constituida por 70 estudiantes del Décimo año de básica paralelo “A” y “B”, y 2 docentes del Área de Lengua y Literatura. Los resultados recopilados nos permitieron evidenciar que los docentes del Área de Lengua y Literatura utilizan de manera periódica metodologías tradicionales de aprendizaje y abordan de manera limitada actividades lúdicas. Al respecto, se desarrolló una guía de estrategias didácticas que permitan el mejoramiento y el desarrollo significativo de las destrezas comunicacionales en los estudiantes.

Palabras clave: aprendizaje significativo, estrategias lúdicas, competencias comunicacionales

Abstract

Playful strategies are interested in improving the effective development of communication skills and competencies of students and, therefore, improve their academic performance; therefore, this study emphasizes, both in its theme and in its general objective, in: "Designing and proposing playful learning strategies that allow the development of communication competencies of the Tenth Year of Basic Education of the "Modesto Aurelio Peñaherrera" School, in Cotacachi city in the year 2022-2023. This research was supported by diverse literature and had a descriptive, deductive, analytical, exploratory descriptive, bibliographic and field approach. The sample consisted of 70 students of tenth year of basic school parallel "A" and "B", and 2 Language and Literature teachers. The obtained results allowed us to show that the Language and Literature teachers periodically use traditional learning methodologies and approach playful activities in a limited way. In this way, we developed a guide of didactic strategies that allow the improvement and significant development of communication skills in students.

Key words: meaningful learning, playful strategies, communication skills.

Introducción

La educación constituye el pilar fundamental para el desarrollo de la sociedad; de ahí, la importancia de establecer lineamientos pedagógicos y estrategias lúdicas necesarias para que en las Instituciones Educativas se brinde una enseñanza que permita a los estudiantes desarrollarse de manera integral a través de un aprendizaje significativo.

En el ámbito escolar, la lúdica se convierte en una estrategia pedagógica fundamental en el proceso de aprendizaje debido a que el juego favorece el desarrollo de la creatividad, entretenimiento o diversión, facilita la socialización e interacción con los demás; y es que el juego evoca una actitud que va mucho más allá del simple deleite, remite al deseo, curiosidad, pasión, alegría, libertad, espontaneidad, placer, es decir fomenta en el individuo las ganas de saber, sentir, crear, descubrir, disfrutar, esforzarse y aceptar retos. (Guamanquispe, 2017, p.4).

En la actualidad; y, en el contexto académico de las Instituciones Educativas, como es el caso de la Escuela “Modesto Aurelio Peñaherrera”, se evidencia que aún se aplican metodologías tradicionalistas que no ayudan al estudiante a ser crítico, reflexivo y capaz de desenvolverse de manera activa en la sociedad, por ello, la importancia de cambiar ese enfoque en donde el profesor es el transmisor del conocimiento y el alumno un mero receptor.

En relación a lo que antecede, este proyecto de investigación busca seleccionar estrategias lúdicas de aprendizaje, con el fin de diseñar una guía que contenga actividades que permitan desarrollar competencias comunicacionales en los estudiantes del Décimo año de Educación Básica, tomando en cuenta que las actividades lúdicas ayudan a mejorar significativamente el aprendizaje y constituyen una herramienta que ayuda a la adquisición del conocimiento de manera atractiva, dinámica y motivadora.

El presente trabajo tiene un enfoque mixto y se fundamenta en una investigación de campo, descriptiva, bibliográfica y exploratoria con el uso de instrumentos, encuestas y entrevistas para obtener la información necesaria. Junto con ello, la presente investigación, tiene una estructura que inicia con el tema delimitado de manera temporal y en el espacio, el planteamiento del problema en relación a la variable dependiente e independiente y cuenta

además con una pregunta problematizadora, la justificación esboza la importancia de realizar el estudio y se plantean objetivos tanto general como específicos. Se dio respuesta al problema planteado y a sus objetivos a partir de la búsqueda bibliográfica y la exploración de campo. La investigación, se organiza de la siguiente manera: Capítulo 1: Contiene el marco teórico con la descripción de los elementos en relación a las variables de investigación, las mismas que ayudan a fundamentar el estudio; Capítulo 2: Estructurado con la metodología, el enfoque, tipo de investigación, población y muestra de estudio; Capítulo 3: Contiene instrumentos para obtener la validez y confiabilidad del estudio, tratamiento de la información a través del análisis e interpretación, conclusiones y recomendaciones; Capítulo 4: Contiene la propuesta de investigación encaminada a diseñar una guía en donde se recopila estrategias lúdicas de aprendizaje para desarrollar las competencias comunicacionales en los estudiantes de décimo año.

Finalmente, la importancia de realizar esta investigación radica en el hecho de que los docentes del Área de Lengua y Literatura, a través de una propuesta de guía de estrategias, adopten nuevas habilidades de enseñanza, garantizando una auténtica recuperación y aprovechamiento de los saberes previos de los estudiantes; de esta manera, los estudiantes podrán alcanzar las destrezas necesarias y responder a las demandas y necesidades sociales.

Planteamiento del problema

La educación es uno de los factores que más influye en el desarrollo de las sociedades; por ello, el papel fundamental y trascendental de las instituciones educativas es el de propiciar en el educando el alcance y desarrollo de las competencias requeridas para su desenvolvimiento en el entorno y lograr equidad e igualdad de condiciones. Para que esto suceda, es necesario que, en los procesos de aprendizaje, se apliquen estrategias de enseñanza que contribuyan al desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes, garantizando, de esta manera, capacidades que les permitan aplicar en la vida diaria para la resolución de problemas.

Una de las destrezas y habilidades más importantes que se debe desarrollar en las instituciones educativas es la competencia comunicativa, una adecuada comunicación permite que el educando exprese de forma clara sus ideas y es imprescindible para casi cualquier situación que se nos presente en la vida cotidiana.

La problemática radica en el hecho de que, en la mayoría de Instituciones Educativas del país, se incorporan mínimamente estrategias de aprendizaje activas y lúdicas dentro de sus programas de estudio, por lo que se podría creer que se sigue aplicando estrategias de enseñanza con enfoques tradicionales que ocasionan que los estudiantes no sean los protagonistas del aprendizaje, convirtiéndose en receptores de los mismos.

En el caso específico de la Escuela de Educación General Básica “Modesto Aurelio Peñaherrera”, ubicada en la provincia de Imbabura, cantón Cotacachi, se evidencia que los docentes encargados del Área de Lengua y Literatura, no aplican estrategias de aprendizaje innovadoras que motiven al estudiante a alcanzar las destrezas necesarias de acuerdo al año de básica que cursan; por lo que, en muchas de las ocasiones, el rendimiento académico se ve afectado por la falta de interés de los estudiantes; junto con ello, la falta de aplicación de estrategias lúdicas en los procesos de enseñanza aprendizaje provoca que los estudiantes no se interesen por la asignatura y, en muchos casos, no logren alcanzar las competencias requeridas.

De acuerdo a esta problemática, se ha considerado pertinente realizar la investigación sobre: Estrategias lúdicas de aprendizaje que permitan el desarrollo de las competencias comunicacionales en los estudiantes del décimo año de educación básica de la escuela “Modesto Aurelio Peñaherrera” de la ciudad de Cotacachi, año lectivo 2022-2023.

Formulación del problema

¿Cómo influye la limitada aplicación de estrategias lúdicas de aprendizaje, en el desarrollo de las competencias comunicacionales de los estudiantes del décimo año de educación básica de la Escuela “Modesto Aurelio Peñaherrera” de la ciudad de Cotacachi, año lectivo 2022-2023?

Justificación

La educación, en décadas pasadas, únicamente pretendía transmitir la información de manera lineal a través de la repetición y el memorismo, en donde el estudiante era únicamente un receptor pasivo, actualmente; y, debido a las demandas de la sociedad, se espera que los estudiantes sean los protagonistas de su educación y que el conocimiento lo adquieran de manera significativa para lograr cambios sustanciales dentro de la sociedad.

Siendo la educación fundamental para el desarrollo de la sociedad, es necesario que la enseñanza que se imparte en las Instituciones Educativas sea activa y garantice que los estudiantes puedan desarrollar diferentes competencias y habilidades; entre ellas, las comunicacionales, las mismas que son claves para la interacción social, es por ello que es preciso que los docentes apliquen estrategias de aprendizajes lúdicas para despertar en el estudiante el interés por aprender, con el objetivo de potenciar el aprendizaje y así lograr excelentes resultados en el proceso de enseñanza.

Ante ello, esta problemática, es de gran interés, debido a que, en la Escuela de Educación Básica “Modesto Aurelio Peñaherrera”, se ha observado que, en el proceso de enseñanza aprendizaje, de la asignatura de Lengua y Literatura, se utiliza de manera esporádica estrategias de aprendizaje lúdicas, por lo que es necesario sugerir la aplicación de estas estrategias dentro del proceso de enseñanza aprendizaje para que los estudiantes desarrollen destrezas y alcancen aprendizajes significativos en relación a las competencias comunicativas.

La presente investigación, tiene como objetivo diseñar y proponer una guía que contenga estrategias lúdicas de aprendizaje que ayuden a desarrollar las competencias comunicacionales en los estudiantes y apoyar los procesos de enseñanza aprendizaje, adicionalmente se intenta cambiar las concepciones tradicionalistas de los docentes de Lengua y Literatura en la ejecución de la clase.

El tema de investigación en mención es novedoso debido a que, de acuerdo al currículo planteado por el Mineduc en el 2021, pone énfasis en desarrollar la comunicación, en este sentido, el estudio es actual y propenderá a impulsar la utilización de estrategias de

aprendizaje lúdicas en el proceso de enseñanza; por otro lado, esta investigación es posible realizar ya que cuenta con el apoyo de autoridades de la Institución, facilitando el acceso a las instalaciones, al grupo de estudiantes y docentes con los que se realizará el estudio propuesto, por lo tanto, los beneficiarios directos serán los estudiantes y docentes que, al aplicar las estrategias lúdicas de aprendizaje que se encuentran propuestas en la guía, generará un proceso de cambio, permitiendo mejorar el desempeño educativo y el desarrollo del aprendizaje significativo.

Objetivos

Objetivo general

Diseñar y proponer estrategias lúdicas de aprendizaje, con el fin de desarrollar las competencias comunicacionales en los estudiantes del décimo año de educación básica de la escuela “Modesto Aurelio Peñaherrera” de la ciudad de Cotacachi, año lectivo 2022-2023, mediante técnicas de investigación mixta, estudio descriptivo y de campo.

Objetivos específicos

Analizar las estrategias de aprendizaje que manejan los docentes de Lengua y Literatura del décimo año de educación general básica de la escuela “Modesto Aurelio Peñaherrera” de la ciudad de Cotacachi, año lectivo 2022-2023, para identificar fortalezas y debilidades en la metodología utilizada y formular recomendaciones específicas para el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje en el área.

Identificar la incidencia de la limitada aplicación de estrategias lúdicas de aprendizaje en el desarrollo de las competencias comunicacionales en los estudiantes del décimo año de educación básica, para contribuir a generar conciencia en el docente de Lengua y Literatura sobre la importancia de integrar enfoques más activos y participativos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Seleccionar estrategias lúdicas de aprendizaje para diseñar una guía de actividades que oriente la labor del docente de Lengua y Literatura y sean incorporadas en la planificación de clase, con el fin de desarrollar las competencias comunicacionales en los estudiantes.

Línea de Investigación

Educación Cultura y Sociedad

Capítulo uno

Marco teórico

1.1 El aprendizaje en el sistema educativo

El sistema educativo tiene como objetivo principal proporcionar una educación de calidad, de ahí la importancia de conocer que el aprendizaje es un proceso mediante el cual adquirimos los conocimientos y habilidades necesarios para vivir en sociedad, comienza al nacer y continúa a lo largo de la vida; durante las últimas décadas el sistema educativo ha cambiado rápidamente, los métodos tradicionales de enseñanza están siendo reemplazados por nuevas tecnologías, el resultado es una experiencia de aprendizaje más personalizada, interactiva y atractiva.

La educación actual a través de las constantes reformas curriculares, ha producido un cambio en la forma de enseñar y aprender, en donde la labor del docente no solamente es la de proporcionar y generar conocimiento, sino el de fomentar valores necesarios para formar ciudadanos capaces de transformar la sociedad para el beneficio personal y colectivo (Ley Leiva, 2022, p.28).

Las reformas educativas propuestas, están encaminadas a potencializar las aptitudes y actitudes de los estudiantes, es decir que durante el tiempo de permanencia educativa, adquieran la capacidad de resolver problemas concretos de la vida de acuerdo al contexto donde se desenvuelven; desde esta perspectiva se puede mencionar que los cambios educativos han sido de suma importancia para orientar el aprendizaje de los estudiantes, de tal manera que se despierte en ellos el deseo de aprender y sea un proceso de transformación social, de ahí que las instituciones educativas deben considerar que no todas las personas aprenden de la misma manera, siendo necesario que se apliquen métodos, recursos y materiales educativos apropiados para cada situación.

Es necesario que en el Sistema Educativo se dé un verdadero cambio, siempre liderado por el docente y el continuo perfeccionamiento de sus habilidades y preparación en los procesos didácticos y pedagógicos en pro de una educación generadora, interactiva y flexible, abierta a los cambios sustanciales de la sociedad (Figuerola, *et al.*, 2018, p. 183); es

importante recalcar que la educación actual, debe ser generadora de procesos pedagógicos que ayuden al estudiante a desarrollar tanto las habilidades cognitivas y a la vez potencializar principios y valores útiles para la formación de ciudadanos responsables y por ende desarrollar una sociedad capaz de producir cambios importantes (Reis, *et al.*, 2020, párr. 2).

1.2 Teorías del aprendizaje

Hoy en día las teorías del aprendizaje tienen mayor sustento científico, es importante entender y manejar términos como el de “*teoría*” y “*aprendizaje*”, en donde el primero hace referencia, según Schunk (2010), a un conjunto de conceptos y definiciones que presentan argumentos y tratan de explicar, predecir el comportamiento del fenómeno en estudio; el segundo es un término complejo, pero puede ser catalogado como un indicador para conocer la forma como procesa la información el ser humano (p.366).

Al respecto de este tema, Ormrod (2005), menciona que el aprendizaje no solo conduce a la adquisición de destrezas y habilidades, sino que incluye además los cambios en la capacidad o el carácter humano, como resultado de la experiencia vivida por las personas (p. 5).

Las teorías del aprendizaje son marcos conceptuales que describen cómo la información es absorbida, procesada y retenida durante el aprendizaje. El aprendizaje reúne influencias y experiencias cognitivas, emocionales y ambientalistas para adquirir, mejorar o hacer cambios en sus conocimientos, habilidades, valores y visiones del mundo. (Sáez, 2018, p.13)

Se puede destacar que, a lo largo del tiempo, y en el proceso de enseñanza se han formulado teorías del aprendizaje con el fin de proporcionar respuestas a las interrogantes educativas y desde varias corrientes como la conductista, cognitivista, constructivista se pretende describir como las personas aprenden en concordancia con la realidad de cada individuo y el medio social en el que se desenvuelven, además las teorías han contribuido al conocimiento, elaboración y aplicación de diversas estrategias de aprendizaje para el proceso enseñanza; es necesario recalcar que en las condiciones cambiantes de la sociedad, el rol

del docente ya no es solo el de enseñar sino el de ser promotor de los aprendizajes y el de crear oportunidades que ayuden alcanzar la calidad educativa, con el único fin de cumplir con el rol formativo de los estudiantes.

1.2.1 Teoría conductista

El conductismo “es una corriente de la psicología que se centra en el comportamiento humano y animal, deja de lado todo lo intrínseco para concentrarse en las conductas observables y medibles” (Vega, *et al.*, 2019, p.52), de ahí que es importante conocer que el conductismo contempla al ser humano como un ente receptor del conocimiento y su característica fundamental se basa en la recepción de estímulos del medio en el que se desenvuelve y desde este punto de vista se puede mencionar que el aprendizaje se centra en las conductas observables y de carácter medible.

Bajo esta perspectiva además se puede señalar que:

Para los conductistas, el aprendizaje es un cambio en la tasa o frecuencia de aparición y forma de un comportamiento (respuesta, conducta) como función de cambios ambientales. El aprendizaje se produce cuando una conducta observable que era ineficaz cambia en forma positiva y perdurable mediante la práctica. (Fonseca y Ninón, 2011, p.81)

El aprendizaje desde la concepción conductivista, se fundamenta en la idea de que el comportamiento humano es formado por el entorno y las experiencias, además se puede mencionar que los individuos tienen la capacidad única para procesar información, construir conocimiento y adaptarse a nuevas situaciones, siendo importante tener en cuenta que el aprendizaje es un proceso propio y puede variar de una persona a otra.

Leiva (2005), menciona que el conductismo es una corriente pasiva en donde el ser humano únicamente recibe información del mundo externo, no es consciente ni reflexivo de su aprendizaje, además no es capaz de analizar e interpretar el conocimiento por lo que se convierte en un receptor (p. 68).

Por lo expuesto anteriormente, se puede señalar que la posición conductista utiliza métodos en donde se basan en la autoridad del docente y el deseo de obedecer del

estudiante, recibiendo este último toda la información del exterior, transfiriéndole únicamente conocimientos y convirtiéndose en un receptor de contenidos al que se le limita desarrollar la capacidad de reflexionar y encontrar el sentido del conocimiento.

1.2.2 Teoría cognitivista

De acuerdo a la teoría cognitivista, el aprendizaje es dinámico, el estudiante es el protagonista del proceso de enseñanza, además se puede destacar que pone especial énfasis al aprendizaje a través de la investigación científica, el conocimiento se queda en la memoria y el ambiente es un factor importante dentro del proceso educativo. (Altez Ortiz *et al.*, 2021, p. 99); en el mismo sentido Vega, *et al.* (2019) menciona que, la teoría cognitivista considera al ser humano como un ser capaz de pensar y que es influenciado por el medio que lo rodea, bajo este antecedente, se puede añadir también que el desarrollo del ser humano no solo se da de forma física sino también intelectual (p.52).

En el ámbito educativo se puede recalcar al cognitivismo de Bruner, que señala que el conocimiento en el ser humano es cambiante de acuerdo al entorno en el cual se desenvuelve y el aprendizaje se realiza por descubrimiento, en donde el docente en lugar de explicar de manera metódica proporciona material que estimule al estudiante a observar, explorar y descubrir, además se puede mencionar a Piaget quien dividió el desarrollo cognoscitivo del ser humano en etapas de acuerdo a la edad cronológica del ser humano.

En la opinión de Moreno y Beascoa (2021), mencionan que:

En el paradigma cognitivista, el aprendizaje se adquiere promoviendo el procesamiento mental, esto es, asimilando los conocimientos. Explica aprendizajes como la comprensión de lecturas, la expresión oral y escrita o la resolución razonada de problemas. Sus principios básicos a la hora del diseño de la instrucción son: hacer énfasis en la participación activa del estudiante. (pp. 4-5)

Finalmente se puede mencionar que las teorías cognitivistas colocan al estudiante como en el centro del proceso de enseñanza aprendizaje y permite que adquiera el conocimiento a través de la ejecución de actividades prácticas, con el objetivo de despertar la curiosidad, y el interés por aprender.

1.2.3 Teoría constructivista

El constructivismo es un enfoque pedagógico que se basa en teorías de los filósofos como Ausubel, Piaget entre otros, quienes mencionaron que el ser humano se desarrolla en interacción, de esta manera se genera experiencias enriquecedoras que le servirán para la vida, a lo largo del tiempo va desplegando sus capacidades y competencias con la finalidad de construir acciones que le permitan adaptarse al medio que lo rodea.

En la opinión de Moreno *et al.* (2017) mencionan que, en el constructivismo el aprendizaje se puede obtener del medio en el que se desenvuelve la persona, pero además el conocimiento es adquirido a través de la interpretación personal que se da a las experiencias vividas.

De acuerdo a las concepciones teóricas del aprendizaje a través del constructivismo es importante recalcar que, en el proceso de enseñanza, es preciso aplicar estrategias adecuadas de aprendizaje, para lograr que el estudiante realice los procesos cognitivos y, a la vez, tome conciencia y sea quien, a través de una evaluación reflexiva de sus logros y debilidades, desarrollen y sean conscientes del aprendizaje.

Teniendo en cuenta este antecedente, es necesario fortalecer los procesos didácticos para establecer el camino adecuado y lograr que el aprendizaje sea significativo, es muy importante que las metodologías y la práctica educativa conlleven a descubrir y aplicar estrategias sencillas pero eficaces para construir el conocimiento y producto de este se verifique el resultado del trabajo escolar elaborado, por lo que se puede considerar que para cimentar el conocimiento se necesita ser metódicos, progresivos pero eficientes que se potencialice las habilidades de las personas de una manera más dinámica e interactiva.

Desde la posición de González-Tejero y Parra (2011), se considera que:

El constructivismo, en esencia, plantea que el conocimiento no es el resultado de una mera copia de la realidad preexistente, sino de un proceso dinámico e interactivo a través del cual la información externa es interpretada y reinterpretada por la mente. En este proceso la mente va construyendo progresivamente modelos explicativos,

cada vez más complejos y potentes, de manera que conocemos la realidad a través de los modelos que construimos ad hoc para explicarla. (p.11)

Se puede destacar que el constructivismo toma en cuenta la forma como las personas pueden apropiarse del conocimiento y logran interpretar la información a través de varios procesos, involucrando la experiencia de aprendizaje que le servirá para la construcción del nuevo conocimiento, es así que se puede mencionar que “con el enfoque constructivista de enseñanza - aprendizaje, los estudiantes desarrollan habilidades metacognitivas, cognitivas y socio-afectivas, alcanzando autonomía, lo cual les prepara para abordar desafíos globales a través de la indagación, la acción y la reflexión” (Tigse, 2019 p.25).

1.2.4 Teoría socioconstructivista

El socioconstructivismo plantea que en el proceso de enseñanza aprendizaje, es necesario que exista la interacción entre los maestros y estudiantes, en donde el primero es el encargado de ser una guía y diseñar actividades innovadoras que llamen la atención del educando, es decir se pueda conectar con la Zona del Desarrollo Próximo, tomando siempre en cuenta los conocimientos previos, para luego relacionarlos con los nuevos (Chaves, 2000, p. 63).

El constructivismo social, coloca al estudiante en el centro del proceso de enseñanza el mismo que se realiza a través de la guía del docente y por la interacción social con sus pares y la cultura del medio que lo rodea, es decir el aprendizaje se genera de manera significativa y personal, el mismo que en un futuro le servirá para resolver problemas cotidianos de la vida.

Tomando en cuenta la posición de Vega, *et al.* (2019), consideran al alumno como:

Ser social, donde la cultura modifica o crea todo su aprendizaje, si el conocimiento de una persona se construye socialmente de acuerdo a esta teoría será entonces necesario que la planeación se diseñe con actividades que permitan precisamente esa interacción social y que la relación no se centre en alumno-maestro, sino que se lleve a éste a su comunidad y se promueva la participación activa con sus pares. (p.52)

La concepción socio constructivista, sostiene que los estudiantes aprenden por la interacción con el entorno familiar, cultural y social y de esta manera poder lograr el aprendizaje individual; en el proceso de enseñanza aprendizaje el docente es considerado un guía y el estudiante es capaz de generar su propio conocimiento de manera progresiva a través de un intercambio de experiencias con sus pares, desde esta perspectiva, los procesos didácticos están diseñados para que el estudiante sea el protagonista del aprendizaje y logre insertarse a la sociedad para demostrar sus habilidades, destrezas y competencias.

Desde el punto de vista de Westerveld (2018), el aprendizaje en el socioconstructivismo se realiza cuando el ser humano está en contacto con el medio que lo rodea es decir, que el estudiante al interactuar social y culturalmente logrará que la información sea adquirida y obtenga auténticos aprendizajes (p. 246).

1.3 Aprendizaje significativo

Desde la posición de Rodríguez (2008), explica que “el aprendizaje significativo es el proceso según el cual se relaciona el nuevo conocimiento con la estructura cognitiva de la persona que aprende de forma arbitraria y sustantiva o no literal” (p.32), es decir que la adquisición del conocimiento va a depender de la nueva información proporcionada y la relación con los conocimientos previos, asimismo se deja de lado la memorización de los contenidos, construyendo conocimientos que le sirvan y apliquen en el medio en donde se desenvuelve.

A juicio de Moreira (2019), en el aprendizaje significativo el estudiante es el protagonista del proceso de enseñanza, refiriéndose además que es capaz de solucionar de manera creativa los posibles problemas de la vida cotidiana, siendo este un factor de relevancia, para construir el conocimiento de forma individual (p. 2).

Se puede mencionar que la mejor manera de enseñar a las personas, es a través de la experiencia práctica, aprender haciendo es una de la forma más efectiva de desarrollar habilidades y comprensión de un objeto que únicamente instruirse viendo o escuchando la explicación de su naturaleza, de esta manera se origina el aprendizaje significativo enlazando la nueva información con la ya existente.

y desde el punto de vista del aprendizaje significativo, implica que se debe tener las habilidades pedagógicas necesarias para conectar los conocimientos previos del estudiante y estos puedan ser útiles para generar el nuevo conocimiento.

Trabajar el aprendizaje significativo en el proceso de enseñanza, requiere que el docente aplique estrategias metodológicas, que tomen en cuenta el aprendizaje previo que tiene el estudiante y tener la habilidad pedagógica y la didáctica para conectar esa enseñanza con el nuevo conocimiento, de esta manera le permitirá tener al estudiante una concepción significativa que podrá ser utilizada en el medio en el cual se desenvuelve (Gómez, *et al.*, 2018, p. 31).

1.3.1 Importancia del aprendizaje significativo

Es importante prestar una educación de calidad, para que los estudiantes puedan obtener la oportunidad de adquirir una educación significativa y con mayor flexibilidad en el aprendizaje, el sistema educativo debe innovar para mantenerse al día con el mundo en constante cambio y ofrecer oportunidades para todos, es por ello que se busca que el proceso de aprendizaje se centre en experiencias significativas en donde el estudiante encuentre la motivación y se desarrolle en un ambiente educativo, en que el docente implemente estrategias de aprendizaje para que el estudiante incorpore la nueva información con sus conocimientos previos y esto se lo puede realizar con clases más dinámicas.

Desde la posición de Baque y Portilla (2021), destacan que la ventaja del aprendizaje significativo es que los estudiantes se involucran más en el proceso educativo, y de esta manera se logran que infieran y deduzcan un determinado tema, para luego relacionarlo con el conocimiento adquirido lo que sucede en la vida diaria obteniendo conocimientos inolvidables (p. 81).

Para Ruano (2009), el aprendizaje significativo tiene algunas ventajas como:

- Ayuda a la adquisición de conocimientos nuevos relacionados con los conocimientos previos del estudiante.
- La información nueva adquirida es retenida por mucho más tiempo ya que el aprendizaje se realizó de forma práctica.

- El aprendizaje es más activo por lo que el estudiante tiene mayor motivación para aprender.
- El aprendizaje se realiza de forma más consciente por lo que el estudiante valora el aprendizaje de manera individual.

Para Pérez (2006), citado por Rodríguez (2011), menciona que a través del aprendizaje significativo la información obtenida será mucho más fácil de comprender y asimilar para luego guardarlos en la memoria a largo plazo (p.40).

1.4 Estrategias lúdicas de aprendizaje

Las actividades lúdicas de aprendizaje comúnmente se entiende como juegos recreacionales que pueden aplicarse en el aula de clase y tiene el objetivo de despertar el interés en el estudiante y mejorar el proceso educativo y por ende el aprendizaje del estudiante (Prieto y Cabrera, 2020, p. 4).

Las estrategias educativas que los docentes aplican en el aula ayudan a desarrollar en los estudiantes las destrezas necesarias, para que de esta manera puedan alcanzar el conocimiento y cumplir con el objetivo trazado, las actividades propuestas si son las adecuadas estimulan y promueven el aprendizaje significativo, es así que a través de varias investigaciones se sugiere la aplicación de estrategias lúdicas para que el proceso de enseñanza sea más dinámico y significativo.

A juicio de Farias y Rojas (2010) mencionan que:

El juego aparece recomendado en variadas propuestas educativas debido que se le atribuyen muchas bondades, tales como: favorecer la motivación, dar cabida a la participación activa de los estudiantes, permitir el desarrollo del pensamiento lógico y la creatividad, estimular la cooperación y la socialización y permitir el diseño de soluciones creativas a los problemas. (p.5)

Desde esta perspectiva las instituciones educativas deben implementar estrategias lúdicas de aprendizaje para potencializar el conocimiento y hacer que el estudiante se encuentre más predispuesto a trabajar y con mayor motivación, para impulsar el

mejoramiento del rendimiento académico logrando que sea partícipe y constructor de su propio conocimiento.

De acuerdo a Candela y Benavides (2020), las estrategias lúdicas pedagógicas se convierten en una ayuda para que el estudiante alcance el aprendizaje en un ambiente motivador y atractivo, logrando aprendizajes significativos que mejoren además el rendimiento académico y conductual del estudiante (p. 78).

Las estrategias lúdicas de aprendizaje que el docente puede implementar en la planificación de clase sin duda mejorarán el proceso de comprensión de la información convirtiendo las actividades de clase en momentos vivenciales para los estudiantes, en donde pueden explotar al máximo su creatividad de manera más autónoma y cooperativa a la vez logrando así que el aprendizaje sea significativo.

1.4.1 Clasificación de las estrategias lúdicas de aprendizaje

Las estrategias lúdicas de aprendizaje se clasifican de acuerdo a Skrypiel, citado por Pazmiño Chimbo (2018), de la siguiente manera:

Tabla 1

Clasificación de las actividades lúdicas de aprendizaje

Actividades Lúdicas	Características
Juegos constructivos	Individual Indeterminado
Juegos de argumento	Forman la personalidad Interpreta situaciones de la vida cotidiana
Juegos al aire libre	Son de contenido intelectual Utilizan gestos y movimientos
Juegos didácticos	Tienen fines instructivos
Juegos intelectuales	Libre creación e iniciativa

Nota: Clasificación de las actividades lúdicas y sus características

De acuerdo a lo expuesto en la tabla se evidencia que las actividades lúdicas pueden ser aplicadas a través del juego y en cualquier fase de la sesión didáctica, por lo que es necesario que el docente planifique las actividades de acuerdo a los intereses de los estudiantes y al objetivo del aprendizaje que se quiera obtener.

Por otro lado, Rubicela Chi-Cauich (2018), señala que “las estrategias lúdicas son actividades que incluyen juegos educativos, dinámicas de grupo, empleo de dramas, juegos de mesa “ (p.70), de acuerdo a esa sugerencia, es necesario también que el docente tenga un conocimiento amplio sobre la aplicación de las estrategias, y la utilización de los recursos didácticos apropiados para cada una de las fases de la planificación.

1.4.2 Importancia de la utilización de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza

El sistema educativo tiene el objetivo no solo de tratar de enseñar a los estudiantes lo básica, también se trata de prepararlos para el futuro, si bien existen muchas formas diferentes de abordar esto, una de las formas más efectivas para que los estudiantes aprendan y adquieran nuevas habilidades es a través de la aplicación de estrategias de enseñanzas interactivas.

Desde el punto de vista de Candela y Benavides (2020), consideran que la utilización de estrategias lúdicas de aprendizaje en el proceso de enseñanza prestan múltiples beneficios, ya que a través de ellas los estudiantes adquieren el conocimiento y aumentan significativamente el rendimiento, además permiten participar en el proceso de manera interactiva mejorando la comunicación entre docentes y estudiantes, por consiguiente se obtiene una mayor predisposición para aprender; por otro lado Vera (2018), enfatiza que el juego aumenta en el ser humano la creatividad, imaginación y esto lo canaliza a través de diferentes actividades como el deporte, la música, el arte entre otros.

Las estrategias lúdicas de aprendizaje aplicadas en la educación brindan a los docentes nuevas herramientas para mejorar el proceso de enseñanza, así como para ayudar a los estudiantes a aprender de manera más eficiente, esto significa que pueden concentrarse en proponer actividades con creatividad y eficiencia al brindar recursos y sesiones para que el aprendizaje sea más dinámico y adaptable.

Para Posligua, *et al.* (2017) mencionan que, la importancia de la aplicación de estrategias de aprendizaje lúdicas en el proceso de aprendizaje, radica en que el estudiante será capaz de utilizar su imaginación para realizar las diversas actividades encomendadas,

siendo esto un importante impulso que le ayudará a ser más extrovertido, es decir capaz de crearse un ambiente de aprendizaje que le ayude afirmar el conocimiento (p. 1027).

1.5 Competencias comunicacionales

Valdez y Pérez (2020), mencionan que las competencias comunicacionales no son innatas, requieren ser desarrolladas y reforzadas durante la etapa escolar y a medida que el niño avanza en edad cronológica las competencias también progresan (pp. 438-439).

En el ámbito educativo las competencias comunicacionales, son de mucha relevancia y su adquisición depende en gran medida los resultados de aprendizaje, además constituye un medio para que se dé la interacción docente y estudiante contando siempre con la colaboración de todos los actores de la Comunidad Educativa (Espinoza, *et al.*, 2019, p. 23).

Por lo expuesto anteriormente se puede mencionar que las competencias comunicacionales son habilidades muy importantes en el desarrollo del ser humano, el aprehender a leer, escribir y comunicarse es trascendental para el proceso intelectual y social de las personas, es así que desde el inicio de la escolaridad los docentes deben adoptar nuevos enfoques educativos basados principalmente en la comprensión y expresión oral y escrita para lograr activar los procesos mentales.

El Ministerio de Educación (2021), propone un currículo priorizado basado en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales, el mismo que plantea una serie de estrategias para reforzar y alcanzar las habilidades de comunicación adecuadas durante el proceso educativo y que sirvan para la vida, presenta destrezas de aprendizaje para que el estudiante desarrolle y pueda encontrar el camino necesario alcanzando el conocimiento, a través del análisis y realización de actividades de comunicación reales (p.5).

1.5.1 Proceso de las competencias comunicacionales

El hablar, escuchar, leer y escribir son importantes para la comunicación efectiva del ser humano, cada una de las macrodestrezas requieren de un proceso detallado para que la persona pueda adquirirlas, es por ello que es necesario que el docente conozca y domine nuevas estrategias pedagógicas y poder realizar un análisis y retroalimentación continúa.

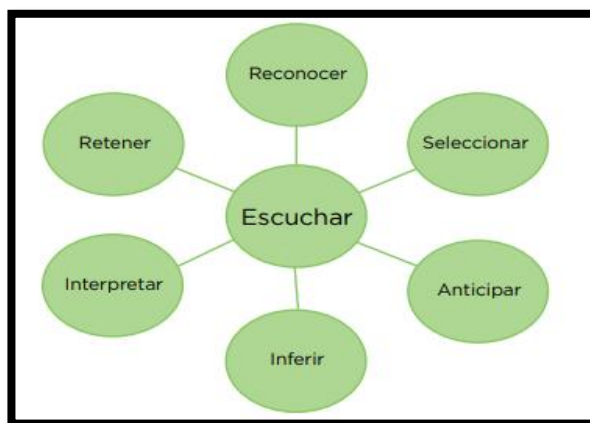
1.5.1.1 Proceso de escuchar. Es necesario saber diferenciar entre escuchar y oír, el primero requiere de la atención necesario para comprender la información dada por el emisor y de esta manera poder responder adecuadamente, en cambio el oír es una actividad orgánica y física que recepta el sonido a través de los diferentes órganos auditivos (Valles Ruiz, *et al.*, 2019, p. 141).

La comunicación es importante para el aprendizaje de los seres humanos, por lo que se requiere que en el proceso educativo se practique la destreza de escuchar, para que de esta manera el estudiante realice una conversación coherente no solo dentro de la escuela sino que pueda practicar en la vida cotidiana (Urive Echevarría, 2006, p. 2).

El proceso de escuchar es un acto natural de los seres humanos, cuando la persona va desarrollándose tanto física como intelectual esta actividad se convierte en un evento más complejo de realizarlo y para que se cumplan es necesario de ciertos momentos como: reconocer, seleccionar, anticipar, inferir, interpretar y por último retener la información proporcionada (Ministerio de Educación, 2021 p. 4).

Figura 1

Proceso de escuchar



Nota. Adaptado de la Guía de Competencias Comunicacionales para los docentes (p.4), Ministerio de Educación, 2021, Mineduc.

La habilidad de escuchar en el ámbito educativo de acuerdo al Mineduc (2021), es la capacidad para comprender y reconocer la intención comunicativa y para ello se requiere

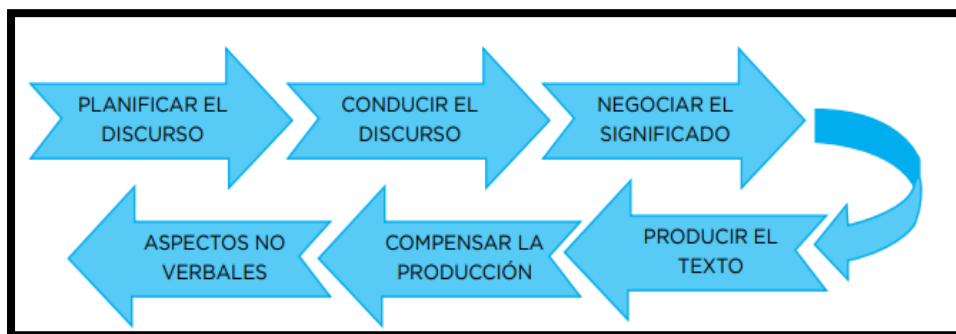
que el docente cree situaciones en donde los estudiantes puedan poner en práctica y es necesario seguir varios momentos como:

- a. **Reconocer** la intención comunicativa, así como a quien va dirigido.
- b. **Seleccionar** información relevante
- c. **Anticipar** la información para poder comprender y emitir las respuestas.
- d. **Inferir** información relevante, poner atención a gestos, miradas movimientos.
- e. **Interpretar** la intención del mensaje
- f. **Retener** toda la información

1.5.1.2 Proceso de hablar. Hablar es uno de los recursos que tienen las personas de poder comunicarse, es decir de expresar los sentimientos e ideas, al respecto a este tema el Mineduc (2021), menciona que la habilidad de hablar en el proceso educativo requiere de una planificación en la que el docente puede poner en práctica con los estudiantes de forma intencionada o natural a través de varias estrategias como: paneles, entrevistas, mesas redondas, debates, exposiciones entre otras (p.6).

Se puede manifestar que hablar, es un proceso de intercambio de pensamientos e ideas que se comparten con una o más personas, para poder expresar de manera coherente un determinado tema, según Jiménez Osorio (2008), el lenguaje oral es la manera natural de la personas para aprender el lenguaje materno, tiene componentes propios como la voz, la fluidez, y cuales como el tono el timbre etc. (p. 64).

Desde la perspectiva de Araque Ramirez *et al.* (2022), el saber comunicarse de forma oral forma parte y permite tener acceso a todas las ramas del conocimiento, por lo que se convierte en un proceso importante del desarrollo del ser humano, siendo útil para relacionarse e interactuar con la sociedad donde se desenvuelve, es decir a nivel familiar, educativo y cultural (p. 1589).

Figura 2*Proceso de hablar*

Nota. Adaptado de la Guía de Competencias Comunicacionales para los docentes (p.6), Ministerio de Educación, 2021, Mineduc.

El Mineduc (2021, menciona a Daniel Casanny), quien manifiesta que para el proceso de hablar se puede seguir varios momentos como:

- a. **Planificar el discurso:** es necesario planificar la intervención oral a través de apuntes, notas como respaldos.
- b. **Conducir el discurso:** conocer las reglas o los pasos de la intervención es necesario para que el tema a discutir se desarrolle de la mejor manera.
- c. **Negociar el significado:** se debe adaptar la especificidad del tema a la comprensión del participante u oyente utilizando términos comprensibles.
- d. **Producir el texto:** la información debe ser clara, para ello es necesario realizar varias revisiones dejando de lado lo que no sea de relevancia.
- e. **Aspectos no verbales:** al momento de dirigirse es necesario realizar acciones adecuadas como gesticular bien las palabras usar un tono de voz apropiado y realizar movimientos acordes.

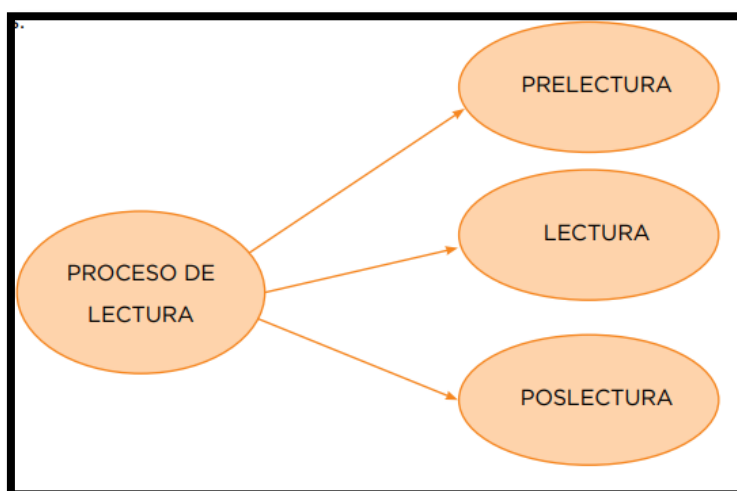
1.5.1.3 Proceso de leer. En términos generales leer es un proceso de reconstrucción del significado de un texto que involucra diversas acciones y no solo el simple hecho de identificar las letras, sílabas y palabras, sino que es el camino para llegar a la comprensión del conocimiento, es necesario para ello la aplicación de varias estrategias de lectura que el docente puede utilizar en el aula, siendo necesario tomar en cuenta los intereses lectores de los estudiantes.

Leer es un proceso que mejora la adquisición del conocimiento y se convierte además en un recurso de gran importancia para obtener aprendizajes nuevos que le servirán a las personas para aplicar en la vida diaria, cuando esta habilidad es alcanzada el ser humano puede llegar a la comprensión de lo que lee a través de diversas estrategias lectoras (Martínez Ezquerro, 2020, p. 114).

Según Linan-Thompson (2012, citado por Caballeros Ruiz *et al.* 2014), menciona que el proceso de aprendizaje de la lectura tiene tres etapas como: lectura básica, intermedia y disciplinar; por otro lado el Mineduc (2021), menciona que el proceso lector puede realizarse en varios momentos como:

Figura 3

Proceso de leer



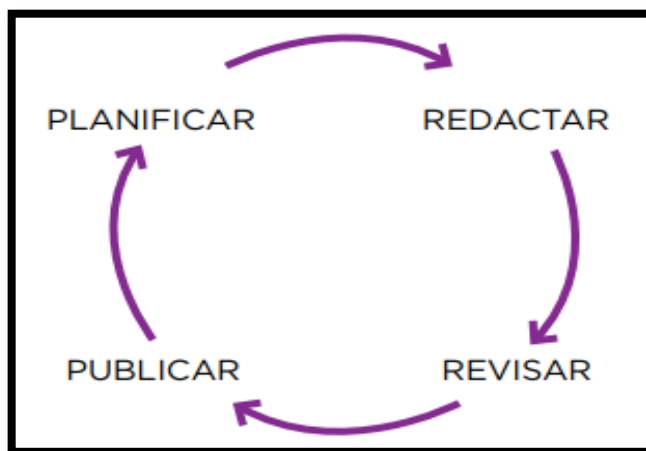
Nota. Adaptado de la Guía de Competencias Comunicacionales para los docentes (p.7), Ministerio de Educación, 2021, Mineduc.

- a. **Prelectura:** consiste en revisar de manera rápida elementos como los paratextos, introducción, biografía del autor, de esta manera se activa los conocimientos previos y se obtiene una idea generalizada de la lectura.
- b. **Lectura:** es el acto que permite identificar la información, y en donde el lector puede poner en práctica varias estrategias de lectura como subrayado, ideas principales, entre otras.
- c. **Poslectura:** consiste en realizar una serie de actividades encaminadas a la comprensión del texto tal como: contestar cuestionarios, realizar organizadores gráficos entre otras actividades.

1.5.1.4 Proceso de escribir. Cassany (citado por Espinoza-Rivera, 2022) aclara que escribir es la habilidad que puede llegar a desarrollar una persona para comunicar sus ideas a través de la escritura (sílabas, palabras) de una forma ordenada e intercambiar información a través de la producción de textos sobre cualquier temática (p.22).

De acuerdo a Caballeros Ruiz *et al.* (2014) se menciona que para adquirir la habilidad de la escritura, se requiere una serie de procesos epistemológicos y factores como el ambiente en donde se desarrolla, además necesita la interacción con otros lectores o escritores (p.216).

Por lo que se podría decir que el escribir no es una habilidad innata del ser humano, es decir que requiere a lo largo del desarrollo físico e intelectual de varios procesos, en la etapa escolar los docentes realizan una serie de actividades sintácticas, morfológicas, semánticas que ayudarán a su adquisición; el Mineduc (2021), manifiesta que la escritura no es considerada un ejercicio de caligrafía, sino que a lo largo de su adquisición esta tiene una intención de comunicar las ideas de forma pertinente y coherente sobre un determinado tema, para lo cual se requiere de varias etapas como: planificar, redactar, revisar y publicar. (Ver figura 4)

Figura 4*Proceso de escritura*

Nota. Adaptado de la Guía de Competencias Comunicacionales para los docentes (p.10), Ministerio de Educación, 2021, Mineduc.

Los docentes en las aulas de clase realizan actividades para lograr adquirir y mejorar la escritura con respecto a este tema el Mineduc (2021) propone las siguientes:

1.5.1.4.1 Etapa de planificación. Se formulan los objetivos, es decir para que se va escribir, la intención, la extensión y a que lector va dirigirse la información.

- a. **Etapa de redacción:** En esta etapa el escritor se debe tomar en cuenta aspectos como la gramática, ortografía, la coherencia, la cohesión, los tipos de párrafos entre otros aspectos formales, es decir se requiere de elaborar los borradores necesarios para luego realizar las correcciones pertinentes.
- b. **Etapa de revisión:** Luego de la escritura del texto se requiere de la revisión de borradores, los mismos que deberán leerse y releerse para corregir errores y eliminar información no relevante además se debe verificar la coherencia, cohesión y el estilo al escribir.
- c. **Etapa de publicación:** Cuando el texto ya fue revisado y corregido este se publica para que se expuesto hacia los lectores.

1.5.2 El juego en el desarrollo de las competencias comunicacionales

El juego es una actividad que brinda satisfacción, relajación y felicidad, puede ser utilizado en cualquier modalidad de aprendizaje, gracias a estas características se espera que en la aplicación en el proceso de enseñanza mejore notablemente el desarrollo de las competencias comunicacionales en los estudiantes, así mismo el docente debe manejar una planificación didáctica tomando en cuenta que las actividades y recursos didácticos deben cumplir con el objetivo lúdico.

Tomando en cuenta la perspectiva de Palacino Rodríguez (2007) manifiesta que:

El juego es un medio que posibilita la creación de relaciones comunicativas entre los estudiantes que conforman un colectivo, porque a través de él, los educandos pueden desarrollar independencia en su trabajo y dominar hábitos de estudio que les permitan superar dificultades en las actividades teóricas y prácticas, propiciando así la estimulación de la competencia comunicativa. (p.282)

En el mismo sentido el Mineduc (2021), considera que, para desarrollar las competencias comunicativas, es necesario que el aprendizaje se cree de manera significativa, y que la forma más coherente es la aplicación de estrategias lúdicas las mismas que favorecerán a la adquisición del conocimiento (p.13).

Para que el juego sea una herramienta significativa en el desarrollo de las competencias comunicacionales, es necesario que el docente en el proceso de enseñanza, proponga estrategias de aprendizaje que incluyan actividades que logren desarrollar el conocimiento de manera divertida, flexible pero sobre todo significativa, para que el estudiante se apropie del conocimiento y pueda aplicar en su entorno (Arias Castilla et al., 2014, p.43).

La relación del juego con las competencias comunicacionales tiene estrecha relación, debido a que los estudiantes al realizar las actividades pueden poner en práctica la escucha, la comunicación, la lectura y la escritura permitiendo acceder a un aprendizaje global y mejoramiento y de las macrodestrezas.

1.6 Hipótesis

Las estrategias lúdicas de aprendizaje permiten el desarrollo de las competencias comunicacionales en los estudiantes del décimo año de educación básica de la escuela “Modesto Aurelio Peñaherrera” de la ciudad de Cotacachi, año lectivo 2022-2023.

1.7 Variables

1.7.1 Independiente

Estrategias lúdicas de aprendizaje

1.7.2 Dependiente

Desarrollo de las competencias comunicacionales

Capítulo dos

Marco metodológico

2.1 Diseño de investigación

2.1.1 *Enfoque de investigación y tipos de investigación*

La investigación propuesta tiene un enfoque mixto, es cuantitativa porque utiliza datos numéricos; es decir, que la información recopilada es medible o cuantificable, necesitando que exista una relación entre las variables y que el problema pueda ser delimitado, y es cualitativa debido a que se apoya en documentos de varios tipos que ayudan a contrastar la información y plantear posibles soluciones; al respecto, en el estudio planteado se requiere conocer con profundidad cuáles son las estrategias lúdicas de aprendizaje que ayuden a desarrollar las competencias comunicacionales en los estudiantes del décimo año de la escuela de educación básica “Modesto Aurelio Peñaherrera”.

Para la realización de la presente investigación, se precisa de la recopilación de información teórica, por lo que, es necesaria la investigación bibliográfica, permitiendo de esta manera tener el conocimiento del estado del arte de la investigación; por otro lado, para comprender la realidad del centro educativo y levantar información referente a la problemática planteada, se necesita de la investigación de campo para la aplicación *in situ* de instrumentos como encuestas y entrevistas, la tesis requiere además del empleo de la investigación descriptiva con el propósito de resaltar los aspectos importantes de la problemática, es necesario también manejar la investigación exploratoria con el propósito de destacar los puntos más relevantes del problema planteado y que sirva posteriormente para proyectar una posterior investigación.

2.2 Métodos de investigación

Para la fase de recopilación de datos y responder la pregunta de investigación, se aplicará métodos y técnicas que ayudarán a cumplir los objetivos de estudio.

2.2.1 Método de observación

La observación es un método importante en la investigación siendo un proceso inicial que permite identificar las particularidades del objeto a estudiarse, además refuerza el planteamiento del problema y los supuestos a investigar.

De acuerdo a Campos y Lule Martínez (2012), la observación es un proceso que en la investigación ayuda a la recopilación de datos, a través del análisis que realice el investigador al objeto de estudio, en donde el observador aplica todas las habilidades para obtener la información detallada del fenómeno a estudiar (p.53); para Hernández *et al.* (2006), la observación es un proceso ordenado que permite obtener datos confiables del fenómeno en estudio y puede ser aplicado como instrumento de medición (p.374).

En la investigación se empleará la observación directa y de campo, como instrumento la ficha de observación que será utilizada para analizar la información de los documentos curriculares como la planificación de clase, de esta manera se podrá identificar las estrategias de aprendizaje que aplica el docente de Lengua y Literatura en el proceso de enseñanza.

2.2.2 Método deductivo

Para realizar la investigación planteada es necesario comprender lógicamente un hecho partiendo de ideas generales y llegar a hechos particulares, es por ello que se requiere de la utilización del método deductivo que para Dávila Newman (2006), permite establecer una relación entre los supuestos teóricos y la observación que realiza el investigador al objeto en estudio (p.181).

De acuerdo a las características del estudio, se inicia con una observación general, luego señalar las particulares del objeto a investigar, de esta manera se obtiene un conocimiento de los hechos pedagógicos en relación a la aplicación de estrategias lúdicas de aprendizaje en la planificación curricular de Lengua y Literatura, datos obtenidos a través de la encuesta y entrevista.

2.2.3 Método analítico

El método analítico parte del análisis del fenómeno a estudiar, para luego conocer sus características o partes constitutivas; para Lopera Echavarría *et al.* (2010), el método analítico divide el todo en partes básicas, y el análisis lo realiza de lo general a lo particular (p.14); por otro lado Chong de la Cruz (2007), menciona que analizar es separar un todo para luego examinar los elementos y sus características con mayor detalle y relacionarlos entre si (p.184).

En la presente investigación se aplicará este método con el propósito de realizar un análisis detallado de la aplicación de estrategias lúdicas de aprendizaje en el proceso de enseñanza que desarrollen las competencias comunicacionales en estudiantes de décimo año y proponer conclusiones.

2.2.4 Método descriptivo

El método descriptivo es utilizado en el estudio planteado para tener mayor comprensión de la realidad que el investigador observa, obteniendo además la información de aportaciones de estudios similares (Abreu, 2014 p.208); el objetivo de utilizar el método descriptivo en la investigación es detallar y evaluar ciertas particularidades del contexto en estudio, en este caso servirá para puntualizar las causas y efectos de la limitada aplicación de estrategias lúdicas de aprendizaje en el proceso de enseñanza e interpretar y analizar los resultados para emitir conclusiones y plantear recomendaciones.

2.3 Contexto de la institución

La Escuela de Educación General Básica “Modesto Aurelio Peñaherrera”, es una Institución Educativa de sostenimiento fiscal de la ciudad de Cotacachi, provincia de Imbabura, cuenta con los niveles de Educación Inicial, Preparatoria y Básica, acoge a una población estudiantil de 890 estudiantes, en su mayoría procedentes de las diversas comunidades rurales aledañas, su planta docente es de 38 profesores.

2.4 Población y muestra

2.4.1 Delimitación de la población

La presente investigación se encuentra dirigida a los estudiantes del Décimo año paralelo “A” y “B”, de la Escuela de Educación General Básica “Modesto Aurelio Peñaherrera”, matriculados en el periodo lectivo 2022-2023, así como también a los docentes del Área de Lengua y Literatura del mismo año de básica, estos datos numéricos se obtienen de los archivos institucionales, los mismos que reposan en el departamento de secretaría.

2.4.2 Tamaño de la muestra

En el trabajo de investigación se utilizó el método de muestreo no probabilístico intencional, en donde se manejará el tamaño de la muestra correspondiente a 70 estudiantes del Décimo año de básica paralelo “A” y “B”, y 2 docentes del área de Lengua y Literatura con un total de personas participantes de 72 integrantes.

Tabla 2

Tamaño de la muestra en estudio

Descripción	Población en estudio
Docentes del área de Lengua y Literatura	2
Estudiantes Décimo año paralelo “A”	35
Estudiantes Décimo año paralelo “B”	35
Total	72

2.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

2.5.1 Encuesta

La encuesta es una técnica que ayudará a obtener información y datos de modo rápido y eficaz, esta será aplicada al inicio de la investigación, la misma que ayudará a recopilar información en torno al problema, la encuesta estará dirigida a estudiantes con el fin de conocer las apreciaciones sobre las estrategias lúdicas de aprendizaje utilizadas por los docentes en el aula.

2.5.2 Entrevista

La entrevista es una técnica que permite recopilar información a través de preguntas, esta técnica estará orientada hacia los docentes, permitiendo obtener información sobre la incorporación de estrategias lúdicas de aprendizaje para desarrollar las competencias comunicacionales en los estudiantes de Décimo año en la planificación docente.

2.6 Etapas del procesamiento de datos

Después de realizar la recolección de la información a través de la encuesta y entrevista se procede analizar cada pregunta, se efectúa la tabulación de los datos con sus respectivas gráficas, y luego se interpreta los resultados obtenidos, de esta manera se puede plantear conclusiones y recomendaciones.

Capítulo tres

Análisis de resultados

3.1 Análisis e interpretación de las encuestas realizadas a los estudiantes

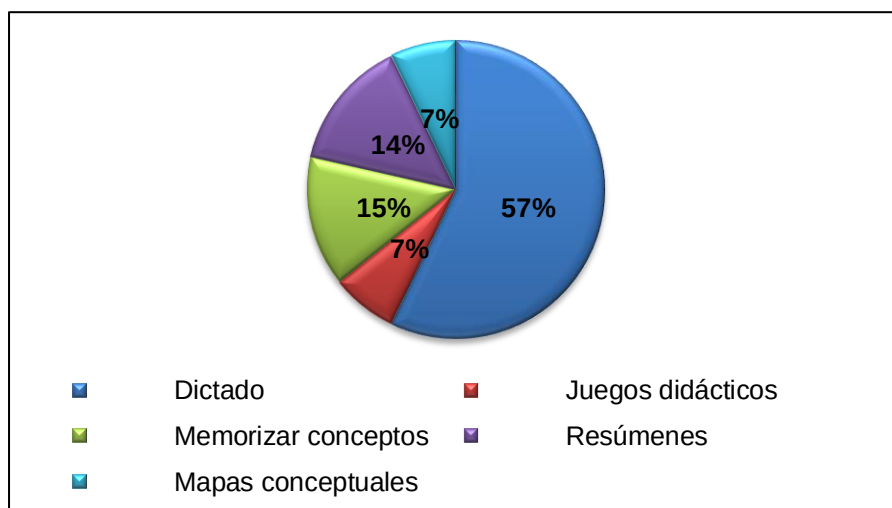
Después de aplicar las encuestas a los estudiantes de Décimo año de la Escuela de Educación Básica “Modesto A. Peñaherrera” se obtienen los siguientes datos cuantitativos.

1. De la siguiente lista de actividades. ¿Cuál es la que más utiliza el docente de Lengua y Literatura en clase? Escoja una respuesta

Dictado	Juegos didácticos	Memorizar conceptos	Resúmenes	Mapas conceptuales
---------	-------------------	---------------------	-----------	--------------------

Figura 5

Actividades de clase



Nota. Estrategias de aprendizaje que utilizan los docentes en el desarrollo de las clases de Lengua y Literatura.

Análisis

De acuerdo con la gráfica 5, se puede determinar que, el 57% de los estudiantes encuestados, mencionan que el docente de Lengua y Literatura realiza dictado de los contenidos; el 15%, realiza actividades para memorizar conceptos, el 14%, menciona que se propone resúmenes y; finalmente, el 7%, manifiesta que realiza juegos didácticos y mapas conceptuales.

Interpretación

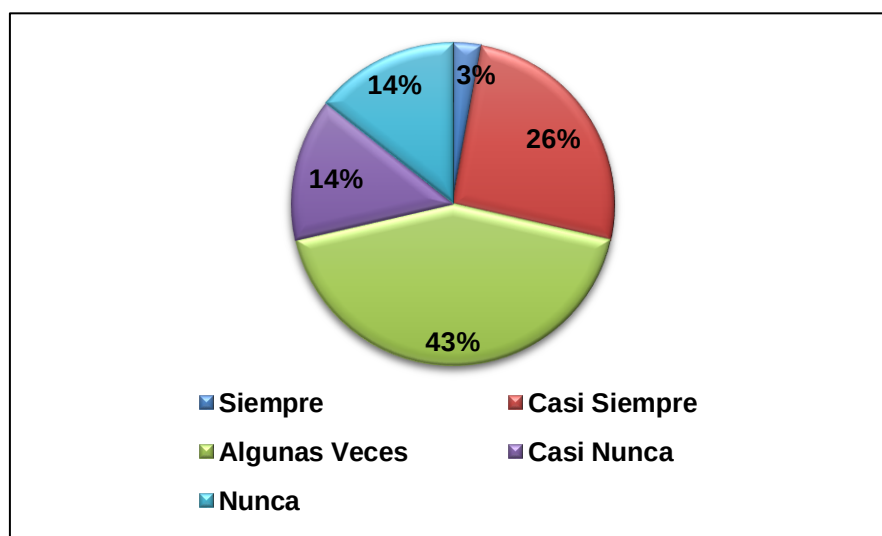
Con el resultado obtenido producto el análisis de la gráfica 5, se puede concluir que los docentes de Lengua y Literatura no diversifican las estrategias metodológicas utilizadas en el aula y no motivan a los estudiantes con estrategias lúdicas y actividades que ayuden a desarrollar el aprendizaje significativo.

Con respecto a este tema Murillo Estepa (2007), menciona que, en el quehacer docente, es necesario cambiar la manera de trabajar, debido a la acelerada transformación educativa que se ha dado en los últimos años, lo que invita a mejorar los procesos de enseñanza y adquisición de la información a través de enfoques constructivistas que promuevan el aprendizaje significativo.

2. ¿Considera que las actividades que le proporciona el docente de Lengua y Literatura son dinámicas y le ayudan a entender mejor el tema de clase?

Figura 6

Porcentajes actividades dinámicas de clase



Nota. Utilización de actividades dinámicas para el desarrollo de las clases de Lengua y Literatura.

Análisis

De acuerdo con el análisis de la figura 6, el 43% de los encuestados mencionan que, algunas veces, las actividades de Lengua y Literatura son dinámicas, mientras que el 26% manifiestan que casi siempre, por otra parte, con el mismo porcentaje (14%), los estudiantes

consideran que casi nunca y nunca, el docente realiza actividades dinámicas y; únicamente, el 3% de los encuestados que, representan a 2 estudiantes, indican que el docente aplica actividades dinámicas.

Interpretación

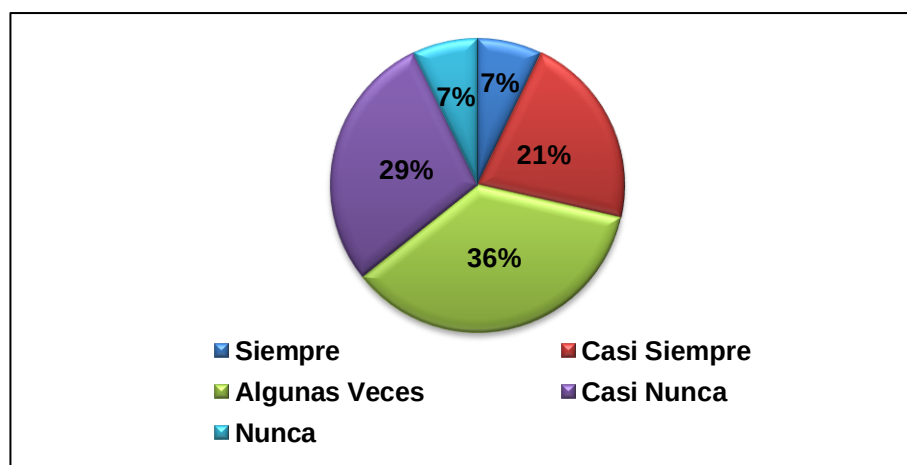
De acuerdo a los resultados obtenidos, se puede interpretar que el docente de Lengua y Literatura no aplica con frecuencia actividades dinámicas durante el proceso de enseñanza aprendizaje que ayuden al estudiante a entender el tema impartido, por lo que se podría mencionar que el docente utiliza, en mayor medida, metodologías tradicionalistas de enseñanza.

Al respecto, y desde la perspectiva de Chacón (2008), podemos manifestar que para que el proceso de aprendizaje sea significativo se requiere que el docente proponga actividades lúdicas, motivadoras y atractivas, las mismas que ayuden al estudiante alcanzar las destrezas necesarias y el deseo por aprender, de esta manera se logra que sea el alumno el protagonista del aprendizaje y el docente deje de ser el centro de la clase, convirtiéndose en un mediador (p.2).

3. ¿Considera usted que las actividades que propone en clase el docente de Lengua y Literatura ayudan a mejorar su comprensión oral y escrita?

Figura 7

Mejora de la comprensión oral y escrita



Nota. Actividades para mejorar la comprensión oral y escrita.

Análisis

Al observar la figura 7, podemos determinar que, el 36 % de los encuestados, menciona que las actividades propuestas por el docente de Lengua y Literatura, en algunas ocasiones, ayuda a mejorar la comprensión oral y escrita, mientras que el 29% da a conocer que casi nunca, el 21% casi siempre y con el mismo porcentaje, equivalente al 7%, los estudiantes mencionan que nunca y siempre (en otras ocasiones), propone actividades para mejorar la comprensión oral y escrita.

Interpretación

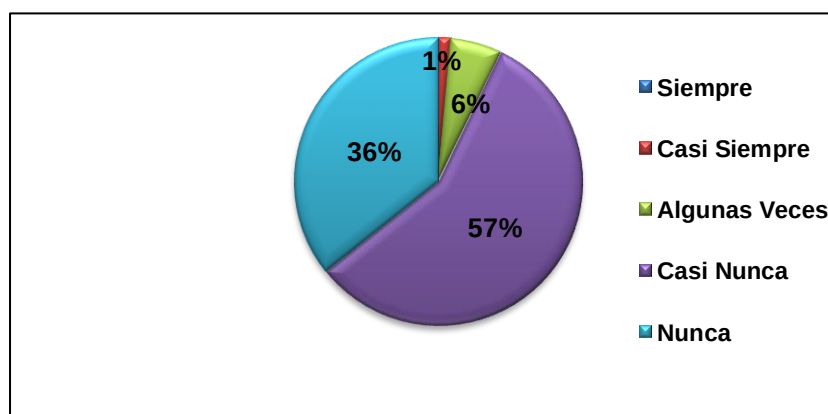
De acuerdo a los resultados obtenidos, se puede manifestar que el docente de Lengua y Literatura no incorpora actividades de enseñanza que ayuden a mejorar la comprensión oral y escrita, lo que puede acarrear en un futuro dificultades al momento de comunicarse y desenvolverse adecuadamente en la vida cotidiana.

Uno de los problemas que pueden presentar los estudiantes en el proceso educativo, es el poco desarrollo de la comprensión oral y escrita, esto puede deberse a varios factores, entre los que resaltan: las inadecuadas estrategias de enseñanza aplicadas por el docente, siendo en la mayoría metodologías tradicionalistas, y la imposición de actividades instruccionales de acuerdo al criterio del docente. (Vanegas et al., 2021 p.2).

4. ¿El docente de Lengua y Literatura con qué frecuencia utiliza actividades lúdicas o juegos didácticos para explicar un tema de clase?

Figura 8

Actividades lúdicas en clase



Nota. Actividades lúdicas para explicar temas de clase.

Análisis

De acuerdo al análisis de la figura 8, podemos inferir que el 57 % de los estudiantes encuestados, mencionan que casi nunca el docente de Lengua y Literatura incorpora actividades lúdicas o juegos en el aula de clase para analizar un tema; mientras que el 36% manifiesta que nunca realiza actividades lúdicas, el 6%, algunas veces y el 1%, casi siempre.

Interpretación

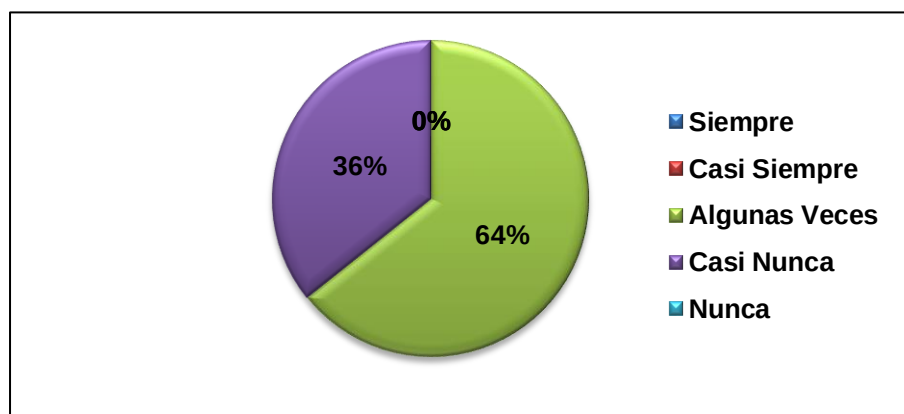
De acuerdo a los resultados obtenidos, se puede manifestar que el docente de Lengua y Literatura, no incorpora en el aula actividades de aprendizaje lúdicas o juegos, se puede creer que desconoce los beneficios o ventajas que prestan o no cree que este tipo de estrategias puedan ser utilizadas para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje de los educandos.

En relación a lo que antecede y de acuerdo al criterio de Chacón (2008), las estrategias lúdicas pueden adaptarse a las diversas modalidades de estudios y niveles educativos, pero los docentes no las utilizan o lo hacen de manera esporádica, porque desconocen las ventajas que brindan en el proceso de aprendizaje, siendo importante su utilización ya que a través de ellas pueden ejercitarse diversas áreas como la cognitiva, emocional, entre otras (p.1).

5. ¿Las actividades lúdicas que realiza el docente de Lengua y Literatura, tienen relación con el tema de clase?

Figura 9

Actividades lúdicas aplicadas en clase



Nota. Actividades lúdicas en relación al tema de clase.

Análisis

En relación a la figura 9, se deriva que el 64 % de los discentes encuestados mencionan que algunas veces las actividades lúdicas que aplica el docente de Lengua y Literatura tienen relación al tema de clase, mientras que el 36% da a conocer que las actividades lúdicas aplicadas no tienen que ver con el tema.

Interpretación

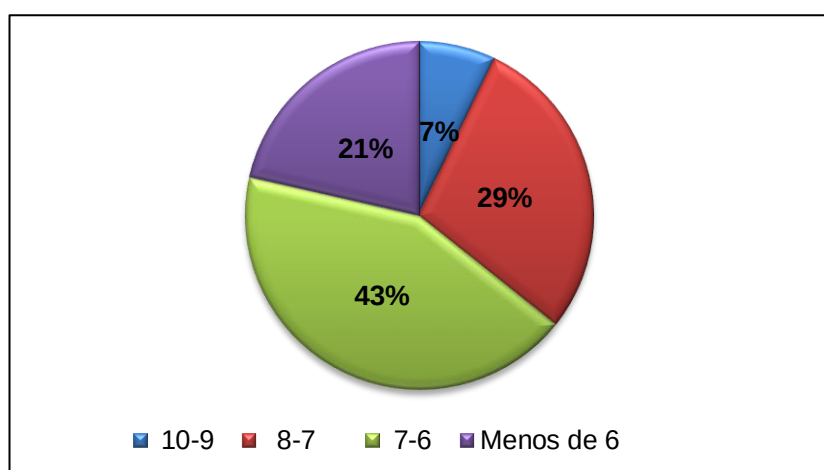
De acuerdo a los resultados obtenidos se puede manifestar que el docente de Lengua y Literatura, en algunas ocasiones, incorpora actividades lúdicas de aprendizaje, pero no se relacionan con el tema, únicamente son actividades realizadas sin un objetivo específico.

Para Juan Rubio y García Conesa (2013), mencionan que desde siempre la lúdica ha sido utilizada como un medio de recreación para desarrollar actividades de entretenimiento, con el pasar del tiempo y gracias al avance de la educación, son cada vez más los estudios que señalan que las estrategias lúdicas manejadas con un propósito educativo, son medios capaces de ayudar a desarrollar y adquirir el conocimiento (p.170).

6. ¿En qué rango se encuentran sus calificaciones más recientes o nuevas en la asignatura de Lengua y Literatura?

Figura 10

Rango de calificaciones



Nota. Rango de calificaciones en la asignatura de Lengua y Literatura

Análisis

De acuerdo con el análisis de la figura 10, el 43% de los encuestados ha obtenido, como calificación en la asignatura de lengua y Literatura, un puntaje establecido entre el rango de 6 a 7 puntos, mientras que, el 29%, obtuvo calificaciones en el rango de 7 a 8; por otra parte, el 21% de estudiantes tiene calificaciones menos de 6; y, finalmente, solo el 7% obtuvo un puntaje mayor a 9 puntos.

Interpretación

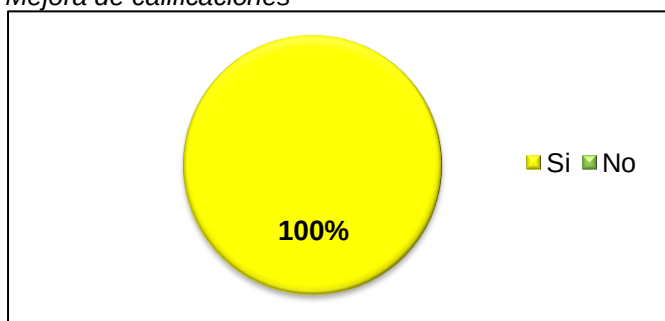
De acuerdo a los resultados obtenidos se puede mencionar que la mayoría de los estudiantes alcanzan los aprendizajes mínimos requeridos en la asignatura de Lengua y Literatura, mientras que existe un porcentaje mínimo de estudiantes que dominan los aprendizajes, por lo que se podría creer que las actividades de la asignatura no son lúdicas o innovadoras para que los estudiantes las realicen sin dificultad y logren un aprendizaje significativo.

La aplicación de las estrategias lúdicas de aprendizaje en el proceso educativo, ayudan a mejorar en los estudiantes diferentes destrezas y habilidades, proporcionando además una mayor motivación y predisposición para construir el conocimiento, de esta manera existirá un incentivo y una mejora considerable en el rendimiento académico (Erazo Mayorga, 2015 p.8).

7. ¿Considera que su rango de calificaciones en la asignatura de Lengua y Literatura mejoraría si el docente utilizaría en todas las clases, actividades divertidas y dinámicas?

Figura 11

Mejora de calificaciones



Nota. Mejora en el rango de calificaciones.

Análisis

El análisis de la pregunta 7, representada en la figura 11, el 100% de los estudiantes encuestados mencionan que las calificaciones en la asignatura de Lengua y Literatura mejorarían si el docente utilizaría actividades lúdicas.

Interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos es necesario que el docente innove en sus clases e incorpore estrategias lúdicas de aprendizaje, con el objetivo primordial que los estudiantes en su gran mayoría logren dominar los aprendizajes requeridos y puedan desarrollar las destrezas necesarias para aplicar en su vida cotidiana.

En el proceso educativo actual, el docente debe ser el mediador del proceso de enseñanza, responsable de estar a la par de la transformación de la educación para cumplir con el objetivo pedagógico propuesto, para ello es necesario que se adapte a los nuevos métodos de enseñanza aprendizaje y la utilización de estrategias alternativas como las lúdicas para que el estudiante logre alcanzar el conocimiento a través de un aprendizaje significativo (Rojas Carrasco, 2019 p.1).

8. ¿Considera usted que se generaría más conocimiento de los temas de Lengua y Literatura con la implementación de actividades de aprendizaje divertidas y dinámicas?

Figura 12

Conocimientos de Lengua y Literatura



Nota. Adquisición de mayor conocimiento en la asignatura de Lengua y Literatura con la aplicación de actividades lúdicas de aprendizaje.

Análisis

La figura 12, relacionada con la adquisición de aprendizajes significativos en la asignatura de Lengua y Literatura, nos permite identificar que, el 100% de los encuestados manifiesta que se generaría más conocimientos en la asignatura si el docente aplicaría estrategias dinámicas y divertidas.

Interpretación

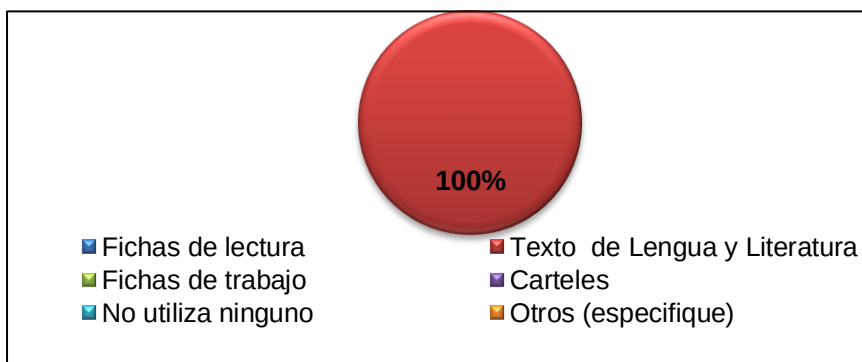
De acuerdo a los resultados obtenidos se puede mencionar que es necesario que el docente de Lengua y Literatura incorpore en la planificación de clase diversidad de estrategias de aprendizaje para que el estudiante se motive y le sea más fácil asimilar la nueva información. De acuerdo al criterio de Sánchez Fuentes (2015), la planificación es un instrumento obligatorio que debe contener las estrategias de aprendizaje necesarias, para que a través de ellas los estudiantes logren los aprendizajes significativos esperados, una alternativa en la planificación es la utilización de estrategias lúdicas de aprendizaje, las mismas que motivan y hacen que el estudiante se predisponga para la adquisición del nuevo conocimiento.

9. ¿Qué material didáctico utiliza con mayor frecuencia en clase el docente de Lengua y Literatura? Escoja una respuesta

Fichas de lectura Texto Fichas de trabajo Carteles No utiliza ninguno Otros
(especifique).....

Figura 13

Material didáctico



Nota. Material didáctico utilizado por el docente en clase de Lengua y Literatura.

Análisis

De acuerdo a la figura 13, el 100% de los estudiantes mencionan que, en la clase de Lengua y Literatura, el docente únicamente utiliza el libro de texto como recurso didáctico.

Interpretación

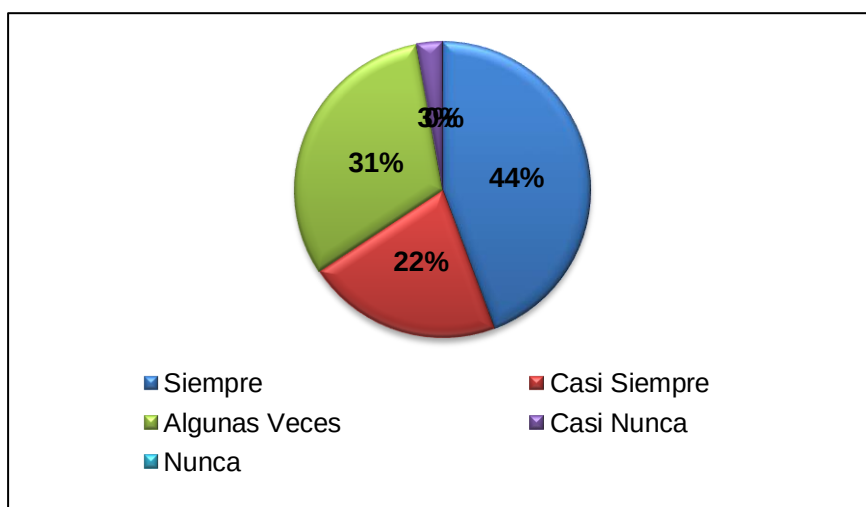
De acuerdo a los resultados obtenidos se puede mencionar que es necesario que el docente de Lengua y Literatura utilice y diversifique los recursos didácticos para que de esta manera el estudiante pueda obtener experiencias significativas al realizar actividades de diferentes tipos y cumplir con el objetivo de clase.

El uso de los recursos didácticos, es indispensable para facilitar el conocimiento, de acuerdo al proceso de enseñanza brindan múltiples beneficios que favorecen el progreso del estudiante, beneficiando la comunicación efectiva de manera verbal y escrita, la interacción entre pares de forma lúdica, además promueve el desarrollo cognitivo y psicomotriz, así como también el desarrollo de la creatividad y la imaginación (Franco Freré y Solís Saltos, 2013 p.28).

10. ¿Considera usted qué cuando el docente realiza actividades divertidas en clase de Lengua y Literatura aprende con mayor facilidad y el aprendizaje no es olvidado?

Figura 14

Facilidad de asimilación del aprendizaje



Nota. Actividades divertidas para facilitar el aprendizaje en clase de Lengua y Literatura.

Análisis

Finalmente, el análisis de los datos representados en la figura 14, nos demuestra que el 44% de los estudiantes encuestados, mencionan que las actividades divertidas en clase ayudan a retener mejor el conocimiento, mientras que el 22%, manifiestan que casi siempre, el 31%, algunas veces, y el 3% casi nunca.

Interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos se puede mencionar que la aplicación de estrategias lúdicas en el aula puede mejorar el aprendizaje convirtiéndose en significativo para el estudiante, logrando de esta manera que el conocimiento quede retenido en la memoria a largo plazo.

Pomare Smith y Steele Antonio (2018), mencionan que las actividades con enfoque lúdico están encaminadas a crear ambientes que promuevan la curiosidad y la motivación del estudiante, haciendo que el conocimiento sea asimilado más rápido y de forma efectiva, además la lúdica se convierte en una herramienta que busca obtener aprendizajes significativos, ayuda a conseguir que el discente cree conciencia convirtiéndose en el protagonista y constructor del aprendizaje (p.16).

3.2 Análisis e Interpretación de las Encuestas Realizadas a los Docentes De Lengua y Literatura

3.2.1 Análisis

Después de aplicar la entrevista a los Docentes de Lengua y Literatura de la Escuela de Educación Básica “Modesto A. Peñaherrera” se obtienen las siguientes respuestas.

1. ¿Considera que las estrategias de enseñanza aplicadas de manera eficaz, estimulan el aprendizaje significativo de los estudiantes?

D1: Las estrategias de enseñanza son importantes aplicarlas de manera eficaz, a través de las diversas actividades que el docente plantea sistemáticamente el estudiante puede llegar a entender mejor el contenido del aprendizaje y desarrollar las destrezas.

D2: Las estrategias de aprendizaje al ser un procedimiento, ayudan a buscar actividades de enseñanza que sean adecuadas y pueden ser aplicadas en clase, de esta manera el estudiante desarrolla el aprendizaje significativo.

2. Para la clase de Lengua y Literatura prepara actividades de aprendizaje con el fin de desarrollar las competencias comunicacionales.

D1: Para el desarrollo de las clases es importante planificar actividades que sean significativas para los estudiantes y éstas puedan desarrollar las competencias comunicacionales como hablar, escribir, leer y escuchar muy importantes para una comunicación efectiva con la sociedad en donde se desenvuelven.

D2: Se prepara actividades de aprendizaje, a través de una planificación de metodologías en donde el estudiante participa y actúa individualmente a través de las experiencias con sus pares, siempre con la guía del docente de esta manera el estudiante puede reforzar las macro destrezas.

3. ¿Considera que las estrategias de aprendizaje que usted implementa en el aula, permiten al estudiante analizar críticamente la información y generan las destrezas necesarias para que puedan aplicar lo aprendido en la vida diaria?

D1: La planificación de las estrategias de aprendizaje tienen el objetivo que el estudiante a través de la ejecución de varias actividades desarrolle el análisis y la capacidad de generar criterios, pero se dificulta el logro de estos objetivos cuando existen en el entorno barreras culturales como el idioma materno y en caso no refuerzan y generan hábitos de lectura, escritura.

D2: Las estrategias de aprendizaje, orientan al estudiante a desarrollar en su imaginación conceptos claros y reales de la temática tratada, alcanzando el conocimiento requerido y desarrollando la capacidad de generar criterios, análisis con la ayuda del docente.

4. **¿Qué acciones o estrategias ha implementado en el aula de clase que le permitan crear y mantener un ambiente de aprendizaje que posibilite la atención de los estudiantes?**

D1: En clase se realiza grupos de trabajo, de esta manera existe un intercambio de conocimientos entre estudiantes, además se trabaja con algunas dinámicas para que el estudiante este predispuesto al aprendizaje.

D2: Al inicio de la clase se realiza actividades encaminadas a llamar la atención del estudiante como una dinámica, una lectura, luego se realiza trabajos en grupo, experiencias vivenciales.

5. **¿Propone usted actividades que incentiven el aprendizaje de los estudiantes?**
¿Cuáles?

D1: Actividades como la escritura creativa, escucha de audiolibros, dinámicas.

D2: Como docente se trata de realizar actividades de aprendizaje que motiven al estudiante, como dinámicas, trabajos grupales, lecturas iniciales, talleres prácticos

6. **¿Cómo considera usted el uso del juego en el proceso de enseñanza de la Lengua y Literatura?**

D1: Considero a las actividades a través del juego es importante, pero no se puede aplicar todo el tiempo ya que demanda de muchos recursos y no son adaptables para todas las temáticas.

D2: Es importante lo lúdico ya que estimula el cerebro y las condiciones necesaria para que el estudiante siempre esté dispuesto al aprendizaje.

7. **¿En el proceso de enseñanza, aplica estrategias lúdicas de aprendizaje?**
¿Cuáles?

D1: No siempre aplico estrategias lúdicas, debido a que no toda la temática para mi criterio es puede implementar: analizar canciones, lectura de periódicos, dibujar el contenido de lecturas.

D2: Si aplico estrategias lúdicas como la comprensión lectora con lecturas propias para cada año de básica, escritura creativa.

8. ¿Cree usted que es importante la incorporación de actividades lúdicas en la planificación de clase? ¿Por qué?

D1: Es importante la incorporación de actividades lúdicas, debido a la motivación que genera en el estudiante y el desarrollo de un aprendizaje significativo, pero a la vez si conlleva a que el docente posea un amplio conocimiento del manejo de estas estrategias para que se realice un proceso sistemático y cumpla con el objetivo de la clase.

D2: Si es importante porque dinamizan el proceso de aprendizaje.

9. ¿Considera que la aplicación de estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje mejorará las competencias comunicacionales en los estudiantes?

D1: Considero que casi siempre la aplicación de estrategias innovadoras y en este caso actividades lúdicas en el proceso de enseñanza mejoran las competencias comunicacionales en los estudiantes siempre y cuando se cuente con los recursos didácticos necesarios y adecuados a la temática.

D2: Las actividades lúdicas si podrían mejorar las competencias comunicacionales, debido a que el estudiante no siente esa presión de trabajar de la manera tradicional, sino que el aprendizaje es flexible y entretenido.

10. ¿Considera usted que la aplicación frecuente de estrategias lúdicas de aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura, mejoraría el rendimiento académico de los estudiantes?

D1: Considero que el rendimiento académico si mejoraría, porque el estudiante trabajaría con mayor motivación y esto se vería reflejado en la entrega a tiempo de actividades y la realización de las mismas con mayor empeño.

D2: Los estudiantes al sentirse motivados realizan las actividades con mayor empeño y se requiere de la aplicación de estrategias metodológicas adecuadas y en este caso el juego es una gran alternativa para lograr ese objetivo.

3.2.2 Interpretación

Al realizar la interpretación de la entrevista de los docentes de Lengua y Literatura de la Escuela de Educación Básica “Modesto Aurelio Peñaherrera”, se puede mencionar que en el proceso de enseñanza no se aplica con frecuencia actividades lúdicas, debido a que posiblemente se desconozca las ventajas que tienen en el aprendizaje; además, no se cree que todas las temáticas tratadas en la asignatura puedan acoplarse a este proceso.

El uso de estrategias lúdicas de aprendizaje en el proceso de clase ofrece numerosas ventajas para los estudiantes, estas estrategias implican la incorporación de elementos del juego y actividades interactivas en el entorno educativo, lo que puede aumentar el deseo por aprender de los estudiantes y, de esta manera, lograr interiorizar el aprendizaje. Al incluir juegos y actividades participativas, los estudiantes se convierten en actores principales y constructores del aprendizaje de manera significativa

Los docentes de Lengua y Literatura están conscientes que la utilización de estrategias lúdicas de aprendizaje mejora las competencias comunicacionales en los estudiantes y consideran que esta aplicación motiva al estudiante para generar el aprendizaje significativo y desarrollar habilidades de comunicación efectiva.

Capítulo cuatro

Propuesta de investigación

4.1 Objetivos

4.1.1 *Objetivo general*

Diseñar una guía de Estrategias Lúdicas de Aprendizaje para desarrollar las competencias comunicacionales en los estudiantes de Décimo año de Educación Básica.

4.1.2 *Objetivos específicos*

Plantear actividades lúdicas que aporten de forma significativa al proceso de enseñanza aprendizaje del área de Lengua y Literatura con la finalidad de desarrollar las competencias comunicacionales de los estudiantes del décimo año de educación básica.

4.2 Justificación

Tomando en cuenta la información seleccionada de los instrumentos aplicados a los estudiantes y docentes en la investigación previa a este apartado, se determinó que la limitada utilización de estrategias lúdicas de aprendizaje en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ocasiona que los estudiantes se encuentren desmotivados para aprender y no se desarrolle en ellos las habilidades y destrezas a través de un aprendizaje significativo.

La finalidad de aplicar estrategias lúdicas de aprendizaje en el proceso de enseñanza, no es solamente el de crear momentos divertidos y ser utilizados de manera esporádica, sino que se pueda reforzar la temática de la asignatura de manera diferente, considerando que el estudiante se encuentra motivado y dispuesto a ser el protagonista del aprendizaje

La presente guía de actividades de aprendizaje con enfoque lúdico, constituye una herramienta de gran importancia para los docentes del área de Lengua y Literatura de la Escuela de Educación Básica “Modesto Aurelio Peñaherrera”, ya que en ella se plasma diversas estrategias que propenden a promover el aprendizaje significativo y desarrollar clases más dinámicas y divertidas.

Esta propuesta contiene actividades encaminadas a desarrollar las competencias comunicacionales en el área de Lengua y Literatura, con las que el estudiante podrá alcanzar una buena comprensión lectora y valorar los conocimientos aprendidos al generar sentido a

los aprendizajes; en el proceso de enseñanza aprendizaje es necesario que el docente aplique todos sus conocimientos y siempre esté dispuesto a innovar de modo que los estudiantes desarrollen sus habilidades fundamentales para una comunicación efectiva.

4.3 Metodología

La metodología para el uso de la guía de estrategias lúdicas de aprendizaje se describe a continuación:

4.3.1 Selección del tema de clase

De acuerdo a la planificación microcurricular, se escogerá la Estrategia Lúdica de Aprendizaje para trabajar las macrodestrezas (escuchar, hablar, leer, escribir).

4.3.2 Aplicación

Analizar las actividades que pueden ser elaboradas de manera grupal e individual, así como también las variantes que pueden ser adaptadas durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Para la aplicación de la guía el docente será el que decida en qué momento utilizarla ya que las actividades están diseñadas para cualquier momento del proceso de enseñanza aprendizaje, pero debe tomarse en cuenta que estas deben ser desarrolladas siguiendo una secuencia de clase.

4.3.3 Evaluación

A través de la ficha de observación, verificar si las actividades planteadas se adaptan a las necesidades del proceso de enseñanza aprendizaje.

Además, verificar si la actitud de los estudiantes es positiva y se encuentran motivados.

4.4 Descripción de las actividades

La guía de Estrategias Lúdicas de Aprendizaje para desarrollar las competencias comunicacionales, se encuentra diseñada con actividades que permitan al estudiante trabajar las macrodestrezas como escuchar, hablar, leer y escribir; las mismas que se describen a continuación:

4.4.1 Estrategias para desarrollar la habilidad de escuchar

Las actividades diseñadas como el teléfono descompuesto, pasa palabra y el cancionero permiten desarrollar la habilidad de escuchar y tienen el objetivo de mejorar la atención, de ahí que la aplicación en la clase permite que el estudiante pueda realizar comentarios de manera oral y expresar correctamente lo que ha comprendido a través de ideas coherentes.

4.4.2 Estrategias para desarrollar la habilidad de hablar

Para desarrollar la habilidad de hablar se necesita de motivación y esto se logra con la aplicación de estrategias de aprendizaje que estimulen el lenguaje verbal y no verbal, es por esta razón que se plantean actividades como: *Contar Cuentos, Un Cuento Diferente y Aprendo y me Divierto.*

4.4.3 Estrategias para desarrollar la habilidad de leer

La habilidad de leer es indispensable para el éxito o el fracaso del aprendizaje ya que a través de ella se desarrolla la comprensión de todas las áreas del conocimiento, de ahí que se adaptaron actividades lúdicas para desarrollar el hábito lector como: *Verdad o Mentira, una Lectura Diferente y Remembranzas.*

4.4.4 Estrategias para desarrollar la habilidad de escribir

Para escribir se requiere el desarrollo físico e intelectual de la persona, en la etapa escolar se debe realizar actividades sintácticas, morfológicas, semánticas que ayudarán a su adquisición, para desarrollar esta habilidad se propone actividades como: *El Ahorcado, Palabras Descompuestas y Oraciones Locas.*

4.5 Recursos

4.5.1 Humanos

Estudiante investigadora

Docentes del área de Lengua y Literatura

Estudiantes de décimo año de EGB

4.5.2 Materiales

Cuaderno

Textos

Guías de aprendizaje

4.5.3 Tecnológicos

Internet

Computadora

4.6 Evaluación

La evaluación se realizará a través de fichas de observación y el seguimiento de logros de las actividades presentadas de acuerdo a la planificación del docente. (Pizarro y Silva, 2007)

4.7 Referencias

Ministerio de Educación. (2021c). *Guía de competencias comunicacionales para docentes* (MINEDUC (ed.)).

Pizarro, E. G., y Silva, M. D. C. (2007). *Orientaciones didácticas para la enseñanza de ELE: Vol. I*.



GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS DE APRENDIZAJE

PARA DESAROLLAR LAS COMPETENCIAS
COMUNICACIONALES

LENGUA Y LITERATURA

Presentación

La presente guía tiene como objetivo proveer de las estrategias lúdicas necesarias, para que los estudiantes desarrollen las competencias comunicacionales en el área de Lengua y Literatura, con las que podrán alcanzar una buena comprensión lectora, valorando los conocimientos aprendidos y generando sentido a sus aprendizajes.

Algunas actividades descritas a continuación, se encuentran adaptadas del manual de Orientaciones para la enseñanza de ELE: más de 100 actividades para dinamizar la clase de español.



Estrategias Lúdicas de Aprendizaje para Fortalecer la Escucha

La habilidad de escuchar, es la capacidad que tienen las personas para percibir y registrar en la memoria el mensaje que se proporciona en el circuito de la comunicación y para lograrlo se necesita de una serie de circunstancias, es decir, debe identificar el mensaje oral del emisor, seleccionar, inferir y extraer la información para luego interpretarla y comprender el mensaje global de esta manera podrá retenerla en la memoria a largo plazo. (Ministerio de Educación, 2021 p. 5)



Actividad

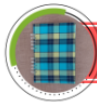
Nombre de la Actividad: Teléfono descompuesto

Objetivo: Desarrollar la escucha a través de la reproducción de frases, oraciones.

Desarrollo: Dividir el aula en dos grupos y formar dos columnas, cada uno de los estudiantes deberá estar a una distancia para evitar que se escuchen.

El docente menciona una frase u oración al primer estudiante de cada columna y este deberá pasar el mensaje a los otros compañeros, siguiendo las reglas que fueron descritas al inicio del juego, el último estudiante deberá escribir el mensaje y luego entregar al docente; ganará el equipo que tenga el menor número de errores de la oración original, así hasta que se obtenga 10 puntos.

Regla: No hablar en voz alta, no repetir el mensaje, el grupo que infrinja la regla perderá la turno y al grupo contrario se le otorgará un punto.



Actividad

Nombre de la Actividad: Pasa palabra

Objetivo: Desarrollar la capacidad de escucha y la búsqueda de información.

Desarrollo: El docente deberá realizar una ruleta que contenga las letras del alfabeto para luego preparar de manera minuciosa preguntas sobre alguna temática específica en orden alfabético. Se deberá escoger a dos estudiantes y cada uno tratará de contestar las preguntas, cuando no esté seguro de la respuesta mencionará la frase "pasa palabra" y cederá el turno al segundo participante; ganará el estudiante que no se equivoque, y tenga el mayor número de preguntas acertadas.



Actividad

Nombre de la Actividad: Cancionero

Objetivo: Desarrollar la escucha y la memoria

Desarrollo: El docente prepara varias canciones de acuerdo a los intereses de los estudiantes, se reproduce primero la pista y se solicita que se tararee la canción, y mencione el tema o deberá cantar alguna estrofa para ganar.

Variantes: la actividad puede realizarse con poemas para que el estudiante pueda continuar con los versos siguientes.

Estrategias Lúdicas de Aprendizaje para Fortalecer el Habla

Hablar es uno de los recursos que tienen las personas de poder comunicarse, es decir de expresar los sentimientos e ideas. Para desarrollar esta habilidad se plantean situaciones orales lúdicas de manera que el estudiante sienta confianza en sí mismo.

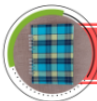


Actividad

Nombre de la Actividad: Contar Cuentos

Objetivo: Desarrollar la oralidad, a través de la utilización de tiempos verbales y vocabulario diverso.

Desarrollo: El docente explica al grupo de estudiantes que deben colocarse en círculos, y empieza con las expresiones como: *En algún lugar muy muy lejano, Hace mucho, mucho tiempo, Érase una vez...* y el estudiante debe continuar el cuento con una oración y sucesivamente hasta llegar al final de la historia, puede utilizar locuciones como: *Y vivieron felices para siempre* entre otras.



Actividad

Nombre de la Actividad: Un Cuento Diferente

Objetivo: Desarrollar la oralidad, a través de la creación de historias.

Desarrollo: Leer en clase un cuento y realizar la discusión del mismo, con el grupo de estudiantes proponer que pasen al frente a mencionar un final diferente.



Actividad

Nombre de la Actividad: Aprendo y me Divierto

Objetivo: Desarrollar la oralidad, a través de la creación de historias.

Desarrollo: El docente escribirá varias preguntas sobre la temática que se desarrolló en la asignatura, luego colocará los papeles dentro del globo inflado; el aula se dividirá en dos grupos, los estudiantes deberán sentarse y romper el globo sentándose sobre él y responder las preguntas de forma correcta para que el siguiente compañero pueda repetir el juego; gana el equipo que hay contestado de manera correcta el mayor número de preguntas.

Estrategias Lúdicas de Aprendizaje para Fortalecer la Lectura

Leer es un proceso de reconstrucción del significado de un texto que involucra diversas acciones y no solo el simple hecho de identificar las letras, sílabas y palabras, sino que es el camino para llegar a la comprensión del conocimiento, es necesario para ello la aplicación de varias estrategias de lectura que el docente puede utilizar en el aula, siendo necesario tomar en cuenta los intereses lectores de los estudiantes.



Actividad

Nombre de la Actividad: Verdad o mentira

Objetivo: Desarrollar la comprensión lectora, mediante lecturas divertidas.

Desarrollo: El docente propone lecturas cortas de acuerdo a los intereses de los estudiantes, se puede utilizar varias estrategias cognitivas de lectura, luego proponer el siguiente cuadro de acuerdo a los acontecimientos del texto.

Pregunta	Verdad	Mentira



Actividad

Nombre de la Actividad: Una lectura diferente

Objetivo: Desarrollar la comprensión lectora, mediante lecturas divertidas.

Desarrollo: El docente propone lecturas cortas de acuerdo a los intereses de los estudiantes, al final de la lectura se plantea que se escriba un final diferente y dibujen el mismo, luego se pase a exponer los trabajos terminados.



Actividad

Nombre de la Actividad: Remembranzas

Objetivo: Desarrollar el hábito lector, mediante lecturas y actividades divertidas.

Desarrollo: El docente escoge literatura de autores de acuerdo a los intereses de los estudiantes y propone que se les dé vida a través de grabaciones acerca

de su vida, las obras y los trabajos pueden ser publicados en YouTube, blog o podcast.

Estrategias Lúdicas de Aprendizaje para Fortalecer la Escritura

Escribir no es una habilidad innata del ser humano, es decir que requiere a lo largo del desarrollo físico e intelectual de varios procesos, en la etapa escolar los docentes realizan una serie de actividades sintácticas, morfológicas, semánticas que ayudarán a su adquisición. Las actividades propuestas están encaminadas a que el estudiante escriba de manera creativa utilizando toda su imaginación.



Actividad

Nombre de la Actividad: El ahorcado

Objetivo: Desarrollar la escritura mediante la utilización de diversos vocabularios.

Desarrollo: El docente divide el aula de clase en grupos, cada grupo elige los participantes del juego, el primero escribe la letra inicial y final de una palabra, separadas por guiones de las letras faltantes, el segundo menciona las letras faltantes y si no corresponde se va dibujando a la figura que corresponde al ahorcado.



Actividad

Nombre de la Actividad: Oraciones locas

Objetivo: Desarrollar la creatividad a través de la escritura de oraciones.

Desarrollo: El docente divide el aula de clase en grupos, el primer estudiante de cada grupo escribe una palabra que, de inicio a las oraciones, luego pasa al segundo para continuar con la oración y así sucesivamente hasta culminar con el último estudiante, quien deberá leer la oración loca que se formó.



Actividad

Nombre de la Actividad: Palabra descompuesta

Objetivo: Desarrollar la creatividad a través de la escritura de palabras.

Desarrollo: El docente divide el aula de clase en grupos, el primer estudiante de cada grupo escribe una palabra, los demás participantes deberán crear palabras con las letras de la palabra inicial dada, pierde el estudiante que ya no tiene palabras que armar.

Conclusiones

En el proceso educativo los docentes del Área de Lengua y Literatura de la Escuela de Educación Básica “Modesto Aurelio Peñaherrera”, aplican estrategias de aprendizaje tradicionalistas, donde asignan actividades para que el estudiante cumpla, convirtiéndose en un ente receptor del conocimiento.

Los docentes del área de Lengua y Literatura desconocen las ventajas de la utilización de estrategias lúdicas de aprendizaje, debido a que no tienen la concepción clara de las aportaciones que pueden dar al proceso de enseñanza para desarrollar las competencias comunicacionales en los estudiantes.

En la planificación de clase los docentes aplican estrategias lúdicas de aprendizaje de manera esporádica debido a que mencionan que no toda la temática del área de Lengua y Literatura puede ser aplicable con este tipo de estrategias y recurren a la lúdica únicamente como un ejercicio de inicio motivacional dentro del proceso de aprendizaje.

Los estudiantes tienen un rol pasivo en el proceso de enseñanza, debido a que el docente asigna actividades de carácter instruccional que no desarrolla en ellos la creatividad, el trabajo autónomo, la criticidad, reflexión y el intercambio de conocimientos con sus pares.

Los docentes de Lengua y Literatura, de la Escuela de Educación General Básica “Modesto Aurelio Peñaherrera”, no cuentan con una guía de estrategias lúdicas, por lo que se dificulta el empleo frecuente de las mismas en la planificación de clase, afectando de manera significativa el desarrollo de las competencias comunicacionales en los estudiantes al emplear metodologías tradicionalistas en el proceso de enseñanza-aprendizaje; de ahí que la propuesta de investigación permite a los docentes reinterpretar conceptos, teorías de la misma manera a cuestionarse pedagógicamente para innovar y actualizarse en las metodologías utilizadas.

Recomendaciones

La Institución Educativa debe ejecutar planes de mejora que incluyan capacitación y actualización docente sobre estrategias innovadoras de enseñanza, las mismas que permitirán desarrollar en el estudiante el conocimiento a través del aprendizaje significativo para estar a la vanguardia de los nuevos retos educativos.

Es necesario que los docentes realicen procesos de capacitación continua y actualización sobre estrategias lúdicas de aprendizaje para aplicar en el proceso educativo con el fin de conducir al estudiante al aprendizaje significativo y desarrollar las competencias comunicacionales necesarias para una comunicación efectiva.

El docente, durante el proceso de enseñanza, debe utilizar estrategias de aprendizaje con actividades lúdicas que le permitan abordar la temática de la asignatura de Lengua y Literatura de manera divertida y eficaz y a través de ella pueda desarrollar las capacidades y habilidades en el estudiante, así como permitir que asuma con responsabilidad el aprendizaje y logre aplicar en su vida cotidiana.

El docente de Lengua y Literatura debe proponer actividades de aprendizaje lúdicas para que el estudiante desarrolle la creatividad, la imaginación, el trabajo autónomo y cooperativo, la criticidad y de esta manera acrecentar las habilidades y destrezas necesarias para asumir un rol activo en el proceso de enseñanza.

Se recomienda utilizar la guía de estrategias lúdicas con la finalidad de desarrollar, en los estudiantes, competencias comunicacionales, fomentar la creatividad, la imaginación, la criticidad y el trabajo autónomo y cooperativo. El uso de la guía didáctica debe ser ajustada a las necesidades y competencias de los estudiantes, su finalidad debe enmarcarse en la construcción de conocimientos y desarrollo de destrezas comunicativas.

Referencias

- Abreu, J. L. (2014). El Método de la Investigación. *International Journal of Good Conscience*, 9, 195–204.
- Altez Ortiz, E., Montenegro Chino, R., Trujillo Bravo, N., Mamani Quispe, G. D., Delzo Calderón, I. A., y Gonzales del Castillo, M. del Á. (2021). El cognitivismo: perspectivas pedagógicas, para la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés, en comunidades hispanohablantes. *Paidagogo*, 3.
- Araque Ramirez, F. Y., Maldonado Ríos, ilsen D., Sani Buenaño, S. M., y Merlin Rivadeneira, G. R. (2022). Consideraciones y estrategias para el desarrollo de la destreza de escuchar. *Polo Del Conocimiento*, 7.
- Arias Castilla, C. A., Buitrago Amaya, M. Y., Camacho Amaya, Y. P., y Vanegas Laguna, Y. (2014). Influencia del Juego como Pilar de la Educación en el Desarrollo del Lenguaje Oral y Escrito por medio de los Juegos de Mesa. *Iberoamericana de Psicología: Ciencia y Tecnología*, 7, 39–48.
- Baque Reyes, G. R., y Portilla Faican, G. I. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje. *Polo Del Conocimiento*, 6, 81.
- Bolívar Ruano, M. R. (2009). ¿Cómo Fomentar El Aprendizaje Significativo en el Aula? *Temas Para La Educación*, 0, 1.
- Caballeros Ruiz, M. Z., Sazo, E., y Sobral Gálvez, J. A. (2014). El Aprendizaje De La Lectura Y Escritura En Los Primeros Años De Escolaridad: Experiencias Exitosas De Guatemala. *Revista Interamericana de Psicología/Interamerican Journal of Psychology*, 48.
- Campos, G., y Lule Martínez, N. E. L. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Revista Xihma*, 7(13), 52.
- Candela Borja, Y. M., y Benavides Bailón, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5, 92–93.
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo

crearlo en el aula? *Nueva Aula Abierta*, 16.

Chaves Salas, A. L. (2001). Implicaciones educativas de la teoría sociocultural de Vigotsky. *Revista Educación*, 25.

Chong de la Cruz, I. (2007). *Métodos y técnicas de la investigación documental* (Universidad Nacional Autónoma de México (ed.); pp. 183–201).

Dávila Newman, G. (2006). El Razonamiento Inductivo y Deductivo dentro del Proceso Investigativo en Ciencias Experimentales y Sociales. *Laurus*, 12, 180–205.

Erazo Mayorga, K. A. (2015). *Las actividades lúdicas y su incidencia en el rendimiento escolar de los niños del tercero al séptimo año de educación básica, del centro de educación básica “Planeta Azul” de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua*.

Espinoza-Rivera, M. (2022). Habilidades comunicativas para incrementar la comprensión lectora en estudiantes del tercer grado de primaria. *Cátedra*, 5, 18–34.

Espinoza, E., Rivas, H., Lema, R., Reyes, G., Calvas, M., y Velázquez, K. (2019). Formación de competencias comunicativas. *Espacios*, 40.

Farias, D., y Rojas Velásquez, F. (2010). Estrategias lúdicas para la enseñanza de la matemática en estudiantes que inician estudios superiores. *Pradigma*, 31.

Figuerola Martínez, E., Esteves Fajardo, Z., Bravo Santos, O., y Estrella Asencio, P. (2018). Los escenarios educativos en la actualidad: historicidad, reflexiones y propuestas para la mejora educativa en el Ecuador. *INNOVA Research Journal*, 2.

Fonseca, H., y Ninón Bencomo, M. (2011). Teorías del aprendizaje y modelos educativos. *Salud, Arte y Cuidado*, 4, 71–93.

Franco Freré, F. L., y Solís Saltos, M. M. (2013). Materiales Didácticos Innovadores Estrategia Lúdica en el Aprendizaje. *Revista Ciencia UNEMI*, 10, 25–34.

Gómez Vahos, L. E., Muriel Muñoz, L. E., y Londoño-Vásquez, D. A. (2018). El papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las TIC. *Encuentros*, 17.

González-Tejero, J. M. S., y Parra, R. M. P. (2011). El Constructivismo hoy: Enfoques constructivistas en educación. *Revista Electronica de Investigacion Educativa*, 13(1), 1–

27.

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2006). *Metodología de la investigación* (MacGraw-Hi).

Jiménez Osorio, J. (2008). *La Enseñanza Aprendizaje de las Habilidades Comunicativas: Hablar, Escuchar, Leer Y Escribir en el Cuarto Grado de Educación Primaria*. Universidad Pedagógica Nacional.

Juan Rubio, A. D., y García Conesa, I. M. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*, 6(3).

Leiva, C. (2005). Conductismo, cognitismo y aprendizaje. *Tecnología En Marcha*, 18.

Ley Leiva, N. (2022). El papel del docente de educación básica en el contexto actual. *Revista Científica Portal de La Ciencia*, 3.

Lopera Echavarría, J. D., Ramírez Gómez, C. A., Aristizabal Zuluaga, M. U., y Ortiz Vanegas, J. (2010). EL Métdo Analítico como Método Natural. *Nómadas. Critical Journal of Social and Juridical Sciences*, 25.

Martínez Ezquerro, A. (2020). Habilidades lingüísticas en prácticas lectoras interculturales. *Porta Linguarum*, 34.

Ministerio de Educación. (2021a). *Curriculo Priorizado con Enfasis en Competencias Comunicacionales, Matemáticas, Digitales y Socioemocionales* (MINEDUC (ed.)).

Ministerio de Educación. (2021b). *Guía de competencias comunicacionales para docentes* (MINEDUC (ed.)).

Moreira Sánchez, P. (2019). Las tic en el Aprendizaje Significativo y su Rol en el desarrollo Cognitivo de los Adolescentes. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 4, 1–12.

Moreno Delgado, L., y Beascoa Fernández, M. (2021). Entender y Aplicar las Teorías del Aprendizaje. *Revista Digital de Educación y Formación Del Profesorado*, 18, 4–5.

Moreno Martín, G., Martínez Martínez, R., Moreno Martín, M., Fernández Nieto, M. I., y Núñez, S. V. G. (2017). Acercamiento a las Teorías del aprendizaje en la Educación Superior.

UNIANDES EPISTEME: Revista de Ciencia, Tecnología e Innovación, 4.

Murillo Estepa, P. (2007). *Nuevas formas de trabajar en la clase: Metodologías activas y colaborativas* (Universida).

Ormrod, J. E. (2005). *Aprendizaje Humano* (PEARSON ED).

Palacino Rodríguez, F. (2007). Competencias comunicativas, aprendizaje y enseñanza de las Ciencias Naturales: un enfoque lúdico. *Revista Electrónica de Enseñanza de Las Ciencias*, 6, 282.

Pazmiño Chimbo, A. M. (2018). *Actividades Lúdicas para Mejorar las Emociones en el Proceso de Enseñanza aArendizaje en el Subnivel inicial 2 De la Escuela de Educación Básica "General Córdova."* Universidad Tecnológica Indoamerica.

Pizarro, E. G., y Silva, M. D. C. (2007). *Orientaciones didácticas para la enseñanza de ELE: Vol. I* (Secretaría).

Pomare Smith, K. A., y Steele Antonio, J. O. (2018). *La didáctica lúdica, mediadora en el aprendizaje significativo*. Universidad de la Costa.

Posligua-Espinoza, J. E., Chenche-García, W. T., y Vallejo-Vivas, B. G. (2017). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica. *Dominio de Las Ciencias*, 3.

Prieto-Rodríguez, G. A., y Cabrera-Moya, D. R. (2020). Diseño y evaluación de una estrategia lúdica de aprendizaje para enseñar Simulación de Montecarlo. *Espacios*, 41.

Reis, J., Ferreira, M., y Olcina, G. (2020). La figura del profesorado-investigador en la reconstrucción de la profesionalidad docente en un mundo en transformación. *Revista Educación*, 4.

Rodríguez Palmero, L. (2008). *La Teoría del Aprendizaje Significativo en la Perspectiva de la Psicología Cognitiva* (Octaedro).

Rodríguez Palmero, L. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. *Revista Electrónica de Investigación Innovación Educativa y Socioeducativa*, 3, 29–50.

Rojas Carrasco, O. A. (2019). Rol del maestro en los procesos de innovación educativa.

Revista Científica, 4.

Rubicela Chi-Cauich, W. (2018). Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del Cecyte Pomuch, Hecelchakán, Campeche, México. *IC Investigación*, 17.

Sáez López, J. M. (2018). *Estilos de Aprendizaje y Métodos de Enseñanza* (UNED (ed.)).

Sánchez Fuentes, A. (2015). *Actividades Luúdicas en la planificación educativa*. Universidad Rafael Landívar.

Schunk, D. H. (2010). Teorías del aprendizaje. del aprendizaje. In Tecnológico Monterrey (Ed.), 2012: Vol. 2° D (Editorial, p. 366).

Tigse Parreño, C. M. (2019). El constructivismo, según bases teóricas de César Coll. *Revista Andina de Educación*, 2, 25–28.

Urive Echevarría, G. (2006). Algunas consideraciones acerca de las habilidades comunicativas. *Luz*, 5.

Valles Ruiz, R. M., García Hernández, Z. A., y Torres Martínez, S. A. (2019). Escuchar y Leer. Un Acercamiento al Diagnóstico de Habilidades Lingüísticas Receptivas en Estudiantes de la Universidad Autónoma Del Estado de Hidalgo (México). *Inclusiones*, 6.

Vanegas, G., Proaño, C., Castro, S., y Tello, G. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *Horizontes*, 5.

Vega, N., Flores Jiménez, R., Flores Jiménez, I., Hurtado Vega, B., y Rodríguez Martínez, J. S. (2019). Teorías del aprendizaje. *XIKUA Boletín Científico de La Escuela Superior de Tlahuelilpan*, 7, 51–52.

Vera Piedra, S. E. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Cognosis*, 3.

Westerveld Fernández, R. (2018). Pedagogías en el e-learning: Instructivismo, constructivismo y socio-constructivismo. *Puublicaciones Didácticas*, 246.

Apéndice

Apéndice A. Formato de Encuesta



ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DEL DÉCIMO AÑO DE EEGB

Estimado Estudiante, como parte del proyecto de investigación “Estrategias Lúdicas de Aprendizaje que Desarrollen las Competencias comunicacionales en los estudiantes de Décimo año de la Escuela de Educación Básica Modesto Aurelio Peñaherrera”, solicito a usted se digne colaborar dando contestación a la presente encuesta.

Los datos obtenidos serán utilizados exclusivamente con fines educativos, además de ser estrictamente confidencial.

Pregunta 1 De la siguiente lista de actividades. ¿Cuáles son las que utiliza el docente de Lengua y Literatura en clase?

- Dictado ☐
- Juegos didácticos ☐
- Memorizar conceptos ☐
- Resúmenes ☐
- Mapas conceptuales ☐

Pregunta 2 ¿Considera que las actividades que le proporciona el docente de Lengua y Literatura son dinámicas y le ayudan a entender mejor el tema de clase?

- Siempre ☐
- Casi Siempre ☐
- Algunas Veces ☐
- Casi Nunca ☐
- Nunca ☐

Pregunta 3 ¿Considera usted que las actividades que propone en clase el docente de Lengua y Literatura ayudan a mejorar su comprensión oral y escrita?

- Siempre ☐

- Casi Siempre ☐
- Algunas Veces ☐
- Casi Nunca ☐
- Nunca ☐

Pregunta 4 ¿El docente de Lengua y Literatura con qué frecuencia utiliza actividades lúdicas o juegos didácticos para explicar un tema de clase?

- Siempre ☐
- Casi siempre ☐
- Algunas veces ☐
- Casi nunca ☐
- Nunca ☐

Pregunta 5 ¿Las actividades lúdicas que realiza el docente de Lengua y Literatura, tienen relación con el tema de clase?

- Siempre ☐
- Casi siempre ☐
- Algunas veces ☐
- Casi nunca ☐
- Nunca ☐

Pregunta 6 ¿En qué rango se encuentran sus calificaciones más recientes o nuevas en la asignatura de Lengua y Literatura?

- 9-10 ☐
- 7-8 ☐
- 6-7 ☐
- Menos de 6 ☐

Pregunta 7 ¿Considera que su rango de calificaciones en la asignatura de Lengua y Literatura mejoraría si el docente utilizaría en todas las clases, actividades divertidas y dinámicas?

- Siempre ☐

Casi siempre ☐

Algunas veces ☐

Casi nunca ☐

Nunca ☐

Pregunta 8 ¿Considera usted que se generaría más conocimiento de los temas de Lengua y Literatura con la implementación de actividades de aprendizaje divertidas y dinámicas?

Siempre ☐

Casi siempre ☐

Algunas veces ☐

Casi nunca ☐

Nunca ☐

Pregunta 9 ¿Qué material didáctico utiliza en clase el docente de Lengua y Literatura?

Fichas de lectura ☐

Texto ☐

Fichas de trabajo ☐

Carteles ☐

No utiliza ninguno ☐

Otros (especifique).....

Pregunta 10 ¿Considera usted qué cuando realiza actividades divertidas en clase de Lengua y Literatura aprende con mayor facilidad y no el aprendizaje no es olvidado?

Siempre ☐

Casi siempre ☐

Algunas veces ☐

Casi nunca ☐

Nunca ☐

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Apéndice B. Formato de Entrevista



ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTES DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA

Estimado Docente, como parte del proyecto de investigación “Estrategias Lúdicas de Aprendizaje que Desarrolle las Competencias comunicacionales en los estudiantes de Décimo año de la Escuela de Educación Básica Modesto Aurelio Peñaherrera”, solicito a usted se digne colaborar dando contestación a la presente entrevista.

Los datos obtenidos serán utilizados exclusivamente con fines educativos, además de ser estrictamente confidencial.

1. DATOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

Ubicación: _____

Provincia: _____

Cantón: _____

Parroquia: _____

Tipo de sostenimiento: _____

2. DATOS DE FORMACIÓN ACADÉMICA DEL DOCENTE DE LENGUA Y LITERATURA

Nombre y Apellido _____

Nivel de formación: Grado () Postgrado ()

3. CUESTIONARIO

- a. ¿Considera que las estrategias de enseñanza aplicadas de manera eficaz, estimulan el aprendizaje significativo de los estudiantes?

.....

- b. Para la clase de Lengua y Literatura prepara actividades de aprendizaje con el fin de desarrollar las competencias comunicacionales.

-
-
- c. ¿Considera que las estrategias de aprendizaje que usted implementa en el aula, permiten al estudiante analizar críticamente la información y generan las destrezas necesarias para que puedan aplicar lo aprendido en la vida diaria?

.....

.....

- d. ¿Qué acciones o estrategias ha implementado en el aula de clase que le permitan crear y mantener un ambiente de aprendizaje que posibilite la atención de los estudiantes?

.....

.....

- e. ¿Propone usted actividades que incentiven el aprendizaje de los estudiantes?
¿Cuáles?

.....

.....

- f. ¿Cómo considera usted el uso del juego en el proceso de enseñanza de la Lengua y Literatura?

- g. ¿En el proceso de enseñanza, aplica estrategias lúdicas de aprendizaje? ¿Cuáles?

.....

.....

- h. ¿Cree usted que es importante la incorporación de actividades lúdicas en la planificación de clase? ¿Por qué?

.....

.....

- i. ¿Considera que la aplicación de estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje mejorará las competencias comunicacionales en los estudiantes?

.....

.....

- j. ¿Considera usted que la aplicación frecuente de estrategias lúdicas de aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura, mejoraría el rendimiento académico de los estudiantes?

.....

.....

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN