



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

FACULTAD DE EDUCACIÓN

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIATURA EN
EDUCACIÓN**

**TEMA: ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA ENSEÑANZA DE LENGUA Y
LITERATURA Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS
ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL**

Autores:

Srta. MARÍA JOSÉ SOLÓRZANO VÉLIZ

Srta. MARILYN LISSETH SÁNCHEZ BRIONES

Tutor:

Mgtr. VILLACIS MACIAS CAROLINA DAYSI

Milagro, 12 marzo 2022

ECUADOR

DERECHOS DE AUTOR

Ingeniero.

Fabrizio Guevara Viejó, PhD.

RECTOR

Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Nosotros, **Solórzano Véliz María José**, en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de integración curricular, modalidad **presencial**, mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor, como requisito previo para la obtención de mi Título de Grado, como aporte a la Línea de Investigación **Educación, cultura, tecnología en innovación para la sociedad. - desarrollo local y empresarial -desarrollo productivo -salud pública y bienestar humano integral -sociedad de la información: gestión, medios y tecnología -desarrollo sostenible 2s2021 proyecto integrador ed2019 2s2021**, de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Milagro para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de integración curricular en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El autor declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Milagro, Haga clic aquí para escribir una fecha.

Solórzano Véliz María José

Autor 1

CI: 0923689145

DERECHOS DE AUTOR

Ingeniero.

Fabrizio Guevara Viejó, PhD.

RECTOR

Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Elija un elemento. **Sánchez Briones Marilyn Lisseth**, en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de integración curricular, modalidad **presencial**, mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor, como requisito previo para la obtención de mi Título de Grado, como aporte a la Línea de Investigación **Educación, cultura, tecnología en innovación para la sociedad. - desarrollo local y empresarial -desarrollo productivo -salud pública y bienestar humano integral -sociedad de la información: gestión, medios y tecnología - desarrollo sostenible 2s2021 proyecto integrador ed2019 2s2021**, de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Milagro para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de integración curricular en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El autor declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Milagro, Haga clic aquí para escribir una fecha.

Sánchez Briones Marilyn Lisseth

Autor 2

CI: 0959073180

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Yo, MSc. **VILLACIS MACIAS CAROLINA DAYSI** en mi calidad de tutor del trabajo de integración curricular, elaborado por las estudiantes Solórzano Véliz María José y Sánchez Briones Marilyn Lisseth, cuyo título es **Estrategias lúdicas en la enseñanza de lengua y literatura y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes de educación básica elemental**, que aporta a la Línea de Investigación Educación, cultura, tecnología en innovación para la sociedad. - desarrollo local y empresarial -desarrollo productivo -salud pública y bienestar humano integral -sociedad de la información: gestión, medios y tecnología -desarrollo sostenible 2s2021 proyecto integrador ed2019 2s2021 previo a la obtención del Título de Grado **Estrategias lúdicas en la enseñanza de lengua y literatura y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes de educación básica elemental**; considero que el mismo reúne los requisitos y méritos necesarios en el campo metodológico y epistemológico, para ser sometido a la evaluación por parte del tribunal calificador que se designe, por lo que lo APRUEBO, a fin de que el trabajo sea habilitado para continuar con el proceso previa culminación de Trabajo de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Milagro.

Milagro, Haga clic aquí para escribir una fecha.

Villacis Macias Carolina Daysi

Tutor

C.I: Haga clic aquí para escribir cédula (Tutor).

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR

El tribunal calificador constituido por:

Elija un elemento. Haga clic aquí para escribir apellidos y nombres (tutor).

Elija un elemento. Haga clic aquí para escribir apellidos y nombres (Secretario/a).

Elija un elemento. Haga clic aquí para escribir apellidos y nombres (integrante).

Luego de realizar la revisión del Trabajo de Integración Curricular, previo a la obtención del título (o grado académico) de ELIJA UN ELEMENTO. presentado por Elija un elemento. Haga clic aquí para escribir apellidos y nombres (estudiante1).

Con el tema de trabajo de Integración Curricular: Haga clic aquí para escribir el tema del Trabajo de Integración Curricular.

Otorga al presente Trabajo de Integración Curricular, las siguientes calificaciones:

Trabajo Curricular	Integración	[]
Defensa oral		[]
Total		[]

Emite el siguiente veredicto: (aprobado/reprobado) _____

Fecha: Haga clic aquí para escribir una fecha.

Para constancia de lo actuado firman:

	Nombres y Apellidos				Firma
Presidente	Apellidos	y	nombres	de	_____
	Presidente.				
Secretario /a	Apellidos	y	nombres	de	_____
	Secretario				

Integrante Apellidos y nombres de _____
Integrante.

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR

El tribunal calificador constituido por:

Elija un elemento. Haga clic aquí para escribir apellidos y nombres (tutor).

Elija un elemento. Haga clic aquí para escribir apellidos y nombres (Secretario/a).

Elija un elemento. Haga clic aquí para escribir apellidos y nombres (integrante).

Luego de realizar la revisión del Trabajo de Integración Curricular, previo a la obtención del título (o grado académico) de ELIJA UN ELEMENTO. presentado por Elija un elemento. Haga clic aquí para escribir apellidos y nombres (estudiante2).

Con el tema de trabajo de Integración Curricular: Haga clic aquí para escribir el tema del Trabajo de Integración Curricular.

Otorga al presente Proyecto Integrador, las siguientes calificaciones:

Trabajo de Integración Curricular	[]
Defensa oral	[]
Total	[]

Emite el siguiente veredicto: (aprobado/reprobado) _____

Fecha: Haga clic aquí para escribir una fecha.

Para constancia de lo actuado firman:

Nombres y Apellidos

Firma

Marilyn Sánchez y María José Solórzano

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, queremos agradecer a Dios que con su amor nos ha dado las fuerzas, la sabiduría e inteligencia para poder cumplir y seguir hasta el final en esta carrera.

A nuestros padres que como parte fundamental en nuestra economía y apoyo moral porque han estado en cada etapa de este proceso, ayudándonos en todo momento.

Al finalizar nuestro proyecto, extendemos un profundo agradecimiento en especial a la Universidad Estatal de Milagro por abrirnos las puertas de su institución y brindarnos la oportunidad de adquirir conocimientos y prepararnos en nuestra formación profesional.

Además, nuestro sincero agradecimiento a la Msc. Shirley Sánchez. Directora de la escuela de educación básica “León de Febres Cordero” en la ciudad de Milagro por abrirnos las puertas para poder realizar nuestro proyecto y permitirnos tener una experiencia significativa.

De la misma manera a los docentes que con su paciencia, estima nos brindaron sus conocimientos y valores, compartiendo sus experiencias para guiarnos por este camino.

Para culminar nuestra gratitud y respeto a la Msc. Carolina Villacis, tutora del proyecto, que con paciencia y voluntad estuvo a lo largo de este tiempo brindándonos de su apoyo en el desarrollo de este.

¡Gracias a todos por hacer esto posible!

Marilyn Sánchez y María José Solórzano

INDICE GENERAL

DERECHOS DE AUTOR	ii
DERECHOS DE AUTOR	iii
APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR.....	v
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR.....	vi
DEDICATORIA	vii
AGRADECIMIENTO	viii
INDICE GENERAL	ix
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xi
ÍNDICE DE TABLAS	xii
RESUMEN	1
ABSTRACT.....	2
CAPÍTULO 1.....	3
1. INTRODUCCIÓN	3
1.1. Planteamiento del problema	4
1.2. Objetivos.....	7
1.3. Justificación	8
1.4. Marco Teórico	10
CAPÍTULO 2.....	26
2. METODOLOGÍA	26
2.1. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN Y SU PERSPECTIVA GENERAL ...	26
2.2. LA POBLACIÓN Y LA MUESTRA.....	27
2.3. Los métodos y las técnicas	28
2.4. PROPUESTA DE PROCESAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN	29
CAPÍTULO 3.....	30

3.	RESULTADOS (ANÁLISIS O PROPUESTA).....	30
3.1.	ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL.....	30
3.2.	ANÁLISIS COMPARATIVO, EVOLUCIÓN, TENDENCIA Y PERSPECTIVAS.....	45
3.3.	RESULTADOS	45
3.4.	VERIFICACIÓN DE LAS HIPÓTESIS	46
	CONCLUSIONES	48
	RECOMENDACIONES.....	49
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	50
	ANEXOS	51
4.	ANEXO 1: Entrevista y Encuesta.....	51
5.	ANEXO 2: Árbol del problema	55
6.	Anexo 3: Cuadro de sistematización de variables	56
7.	ANEXO 4: SOLICITUD	57
8.	ANEXO 5: AUTORIZACIÓN	58
9.	ANEXO 6: FOTOGRAFÍAS DE LA ENTREVISTA Y ENCUESTAS APLICADAS 59	

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.	Significado de las estrategias lúdicas	35
Figura 2.	Función de las estrategias lúdicas.....	36
Figura 3.	Motivación en los estudiantes.....	37
Figura 4.	Recursos lúdicos	38
Figura 5.	Estrategias lúdicas aplicadas en clases	39
Figura 6.	Estrategias que motivan.....	40
Figura 7.	Aprendizaje por medio de lecturas	41
Figura 8.	Tiempo apropiado en la enseñanza de lengua y literatura.....	42
Figura 9.	Capacitación de los docentes	43
Figura 10.	Ventajas de las estrategias lúdicas	44

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	Operacionalización de las variables	25
Tabla 2.	Significado de las estrategias lúdicas	35
Tabla 3.	Función de las estrategias lúdicas.....	36
Tabla 4.	Motivación en los estudiantes.....	37
Tabla 5.	Recursos lúdicos	38
Tabla 6.	Estrategias lúdicas aplicadas en clases	39
Tabla 7.	Estrategias que motivan.....	40
Tabla 8.	Aprendizaje por medio de lecturas	41
Tabla 9.	Tiempo apropiado en la enseñanza de lengua y literatura.....	42
Tabla 10.	Capacitación de los docentes	43
Tabla 11.	Ventajas de las estrategias lúdicas.....	44
Tabla 12.	Hipótesis y Verificación	47

Título de Trabajo Integración Curricular: ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL

RESUMEN

El presente trabajo es una investigación sobre las estrategias lúdicas en la enseñanza de Lengua y literatura y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes de educación básica elemental en la escuela de educación básica “León de Febres Cordero” correspondiente al período lectivo 2021- 2022. Se realizan las respectivas investigaciones que a continuación se pueden observar para llegar a la conclusión de que algunas estrategias lúdicas que se implementan a la hora de impartir las clases en el área de lengua y literatura son: los juegos, las dinámicas, lecturas, sopa de letras, adivinanzas entre otras y uno de los factores que causa el bajo rendimiento académico en los estudiantes es el desconocimientos sobre la tecnología que poseen ciertos padres de familia de la institución educativa por lo que reflexionando en esto el único que se beneficie debe ser el estudiante que a través del aprendizaje significativo se desarrolle la motivación reciba una formación integral de calidad, preparándolo para el futuro, sobre todo para que pueda relacionarse con la sociedad y contribuya al crecimiento del país.

PALABRAS CLAVE: Estrategias lúdicas, rendimiento académico, estudiantes, Lengua y literatura.

Título de Trabajo Integración Curricular: ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL

ABSTRACT

The present work is an investigation on the ludic strategies in the teaching of Language and Literature and its incidence in the academic performance of the students of elementary basic education in the school of basic education “León de Febres Cordero” corresponding to the school year 2021 – 2022. The respective investigations that can be observed below are carried out to reach the conclusion that some playful strategies that are implemented at the time of teaching classes in the area of language and literature are: games, dynamics, reading, alphabet soup, riddles among others and one of the technology that certain parents of the educational institution possess so reflecting on this the only one who benefits should be the student that through meaningful learning develops motivation receives a quality comprehensive training, preparing him for the future, especially so that he can relate to society and contribute to the growth of the country.

KEY WORDS: Playful strategies, academic performance, students, Language and Literature.

CAPÍTULO 1

1. INTRODUCCIÓN

Con el pasar de los años la educación ha venido evolucionando y lo que antes era tradicional ahora es constructivista, poco a poco las generaciones avanzan y el conocimiento no se queda atrás, los docentes deben asumir ese rol de ser guías y potenciar el aprendizaje que tienen los estudiantes, actualizarse en base a las nuevas metodologías y estrategias que facilitan el aprendizaje y motivan a sus niños.

Las estrategias lúdicas son aquellas que brindan un apoyo o soporte a los docentes para que por medio de ellas se pueda llevar a cabo un aprendizaje ameno, dinámico, dejando a un lado la monotonía, de tal modo que se presenta esta investigación pretendiendo resaltar los puntos en los que incide con el rendimiento académico y conocer si aplican estas estrategias tan importantes en el centro educativo donde se realizó el estudio.

La importancia que tienen las estrategias lúdicas con el aprendizaje es fundamental en la educación de los niños porque a través de actividades lúdicas o el juego podrán sentirse capaces de ser relacionados con los demás, motivarse, participar en clases y tener un buen rendimiento académico, lo cual, es necesario para su formación integral.

El rendimiento académico es aquel que expresa su nivel de esfuerzo en un aprendizaje designado, obteniendo como resultado una buena calificación o cualidad que se le atribuye; pero la calificación no es todo para los estudiantes, una buena formación integral no depende solo de una nota sino de los principios y valores que tengan, prepararlos para el futuro va más allá de una calificación, lo cual no es una tarea fácil, pero no se crea seres humanos para que sean robots sino para que tengan corazón y sean empáticos.

Por ello, a través de este proyecto se profundiza en la investigación para conocer si las estrategias lúdicas en el área de Lengua y Literatura inciden en el rendimiento académico en los estudiantes.

En cada capítulo se van detallando de forma más profunda el problema, que se ha detectado para poder realizar la investigación, demostrando las causas y efectos que se desenvuelven, mencionando los objetivos necesarios, justificación; también se destaca el marco teórico, su fundamentación, marco conceptual en la cual se describen los conceptos importantes que sustentan este estudio, no dejando a un lado los análisis y resultados de las encuestas aplicadas, comprobando la veracidad que tiene esta investigación; todos estos procedimientos han permitido realizar el estudio presentado a continuación, con la finalidad de conocer, analizar, reflexionar y recordar que las estrategias lúdicas son importantes y es necesario aplicarlas para que el aprendizaje sea significativo.

1.1. Planteamiento del problema

1.1.1. Problematización

A nivel global en el continente europeo y asiático existía un modelo educativo donde la rigidez de contenidos y de tareas no permitía al niño desarrollar creatividad, desarrollar aprendizajes y al mismo tiempo no se podría interactuar con sus pares, con el pasar de los años se fue desarrollando las actividades lúdicas las mismas que hasta la actualidad ha venido presentando cambios favorables en el sistema educativo. (SANTILLÁN, 2019, pág. 17)

Basado en el párrafo anterior se puede inferir que la educación a nivel global ha venido implementando la misma doctrina pedagógica, que arrastra consigo una enseñanza tradicional donde la creatividad de los niños se ve afectada por la misma, al transcurrir el tiempo se ha podido contemplar una evolución continúa creando diversas actividades o estrategias lúdicas donde se reflejan ciertos cambios en el ámbito educativo, incrementando logros favorables en el desenvolvimiento de los estudiantes.

El juego como estrategia aparece desde hace décadas y conduce al estudio y definición como actividad importante de aprendizaje en la vida del estudiante por medio de la lúdica. Algunos profesionales como pedagogos, científicos, psicólogos, han detectado que los niños aprenden de forma eficaz con los juegos, estrategias que implementan mediante la experiencia diaria, por lo que estos juegos son parte de la lúdica educativa, desarrollando la comunicación, sentir, expresar, producir una serie de emociones orientadas al placer, gozo, alegría, llanto, creatividad y el conocimiento, siendo necesario para la integración de las habilidades sociales, conformación de la personalidad, actitudes, aptitudes, empatía, autoestima, autoconocimiento que orienta a la adquisición de saberes, lo que debe ser aprovechado por el docente para incentivar el cambio de actitud del estudiante hacia la asignatura de Lengua y Literatura. (TOMALÁ, 2015, pág. 17)

En la vida de cada niño, el juego es su base recreativa, tomando en cuenta que puede ser parte de las estrategias lúdicas en la enseñanza de la lengua y literatura porque al desarrollarlo el estudiante se interesa, por ende, es un incentivo, lo cual provoca que se quieran relacionar con las personas que los rodean; si bien es cierto, muchos especialistas en educación han manifestado que el juego es como un motor fundamental que les impulsa a despertar su curiosidad por naturaleza, creando en ellos una serie de emociones que les permite sentirse libres y experimentar nuevas vivencias para compartirlas con sus compañeros y así poder socializar con su entorno educativo.

El ministerio de Educación del Ecuador está trabajando constantemente en capacitaciones a los docentes para el beneficio de los estudiantes y poder formar una educación innovadora, en la cual, el ambiente en el que el niño se prepare sea acogedor y armónico; aumenta la inquietud del ámbito familiar porque necesitan una educación adecuada para sus hijos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Paguay, 2016, pág. 15)

A nivel nacional se puede analizar y observar que la educación va mejorando para el bienestar de los niños, donde los docentes se comprometen con cada capacitación que el gobierno les otorga, esto conlleva a la percepción de docentes aptos para una educación de calidad, es decir, con vocación y amor por su profesión, ya que hoy en día se puede palpar docentes sin un compromiso verdadero.

Según el Ministerio de Educación (MINEDUC, 2016) establece lo siguiente:

En el artículo 343: ‘‘El sistema se centrará en el sujeto educativo y operará de manera flexible y dinámica, integral, eficaz y eficiente’’. (p. 1)

Es decir que según lo establecido por el ministerio de Educación el sujeto que aprende es el estudiante y con el pasar del tiempo se puede ir direccionando de acuerdo con su nivel cognitivo e intelectual, siendo capaz de desarrollar sus funciones partiendo de un proceso flexible e interactivo, relacionándolo con el pensamiento complejo.

En la institución mediante las practicas pre- profesionales se pudo observar que no se emplean las estrategias lúdicas adecuadas para el aprendizaje de lenguaje en los estudiantes creando un ambiente desfavorable para su rendimiento académico.

Dentro del nivel micro que significa el aula de clases se evidenció una deficiencia de empleo de las estrategias lúdicas, es decir, que los docentes no las aplican de manera correcta, puesto que se ve reflejado en la desmotivación de los estudiantes y el desinterés por aprender sin dejar atrás la comunidad educativa que se involucran en este proceso escolar, lo cual conlleva al bajo rendimiento académico y en el caso de los docentes a la enseñanza monótona que desempeña en el salón.

1.1.2. Delimitación del problema:

Área: Educación, cultura, tecnología en innovación para la sociedad 2019 - FACE

Línea de investigación: Educación, cultura, tecnología en innovación para la sociedad.
- desarrollo local y empresarial -desarrollo productivo -salud pública y bienestar humano

integral -sociedad de la información: gestión, medios y tecnología -desarrollo sostenible
2s2021 proyecto integrador ed2019 2s2021

Campo de acción: Educación

Provincia: Guayas

Ciudad: Milagro

Dirección: Km 4 vía al 26. Recinto Las Avispas

Zona: Rural

Periodo: 2021-2022

1.1.3. Formulación del problema:

¿Cómo afecta el escaso empleo de las estrategias lúdicas en la enseñanza de la asignatura de lengua y literatura y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes de educación básica elemental?

1.1.4. Sistematización del problema:

- Desmotivación en los estudiantes
- Bajo rendimiento académico
- Poco interés por adquirir nuevos aprendizajes

1.1.5. Determinación del tema:

Con la presente investigación se espera lograr que dentro del ámbito escolar en el área de lengua y literatura mejore de manera factible y se refleje en el desempeño educativo de los alumnos por medio de las estrategias lúdicas aplicadas por los docentes.

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo General

Determinar la importancia de las estrategias lúdicas en la asignatura de lengua y literatura mediante las técnicas de investigación cuantitativa y bibliográfica con el fin de mejorar el rendimiento académico en los estudiantes de Educación básica elemental de la Escuela León de Febres Cordero.

1.2.2. Objetivos Específicos

- Diagnosticar las diferentes estrategias lúdicas que se pueden utilizar en el aula de clases para que el aprendizaje sea más dinámico con los estudiantes de educación básica elemental.
- Conocer las causas que promueven el bajo rendimiento académico en la asignatura de lengua y literatura mediante la investigación bibliográfica en los estudiantes de educación básica elemental.
- Investigar los beneficios que tienen las estrategias lúdicas en la asignatura de lengua y literatura para mejorar el rendimiento académico mediante la investigación cuantitativa en los estudiantes de educación básica elemental.

1.3. Justificación

El uso de estrategias lúdicas en el aula le permite crear situaciones para estimular, corregir y dar forma al lenguaje en un entorno natural que no se centra en los errores y, en cambio, motiva a los niños a perseverar en su aprendizaje y mejorar el desarrollo del lenguaje. (Suaréz, s.f.)

De tal manera que en las estrategias lúdicas se puede incluir el pensamiento creativo, solución de problemas y la adquisición de nuevos conocimientos; en cuanto a los docentes dominen la aplicación de habilidades para usar herramientas adecuadas que le permitan al niño su desarrollo integral y ser capaz de examinar su potencial, creando así el desenvolvimiento de actitudes de positivas, autorregulación, confianza, eficiencia.

Para Díaz y Hernández (2002, p. 234), “son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas”.

Se puede señalar que el docente utiliza diferentes técnicas al momento de impartir su asignatura realizando modificaciones acordes a lo planificado para llevar a cabo una clase organizada y dinámica con el fin de llegar al estudiante e incentivar la participación.

La presente investigación trata sobre la importancia que tiene el desarrollo de las estrategias lúdicas en el aprendizaje del lenguaje en los estudiantes dentro del contexto escolar porque se puede mejorar el conocimiento de los docentes sobre las estrategias lúdicas para fomentar una enseñanza creativa, didáctica, autónoma y armónica donde los estudiantes tienen libertad de expresión logrando crear una participación activa y significativa.

Este proyecto beneficia a la comunidad educativa, englobando a los docentes y estudiantes porque se ha observado la insuficiencia de implementación de nuevas estrategias lúdicas dentro del aula de clases, lo cual, conlleva una transformación de un ambiente tradicional a uno más dinámico.

Al mismo tiempo benefician a los estudiantes, influyendo de manera directa con su desarrollo integral porque el aprendizaje será oportuno, factible y se construirá un entorno de juego dónde se desempeñan diversas actividades que mejoran sus habilidades; por lo cual facilitará la participación eficaz fomentando su desempeño académico que ayudará a potenciar y enriquecer el aprendizaje.

Por consiguiente, los docentes se verán beneficiados con la aplicación adecuada de las diversas estrategias lúdicas dentro de sus aulas de clases, donde se refleje la disminución de la educación tradicional basándose un sin número de características, tales como, dar órdenes, aplica exposiciones, lecciones orales, su forma de evaluar es memorista y sus alumnos cumplen los reglamentos, sin tener derecho a sus ideales, fomentando en ellos el miedo que está involucrado con el castigo, para analizar este paradigma se da a conocer el uso de las estrategias lúdicas y que se permita obtener una educación moderna.

Esta investigación tiene como objetivo Determinar la importancia de las estrategias lúdicas en la asignatura de lengua y literatura mediante las técnicas de investigación cuantitativa y bibliográfica con el fin de mejorar el rendimiento académico en los estudiantes de Educación básica elemental, tomando en consideración que se aplica un desinterés por

desarrollar nuevas estrategias lúdicas, desatando la desmotivación en los estudiantes lo cual van a adquirir un bajo rendimiento académico.

1.4. Marco Teórico

1.4.1. Antecedentes históricos:

De acuerdo con la autora María Montessori basado en su método se puede decir que:

En general los niños, el proceso de enseñanza-aprendizaje lo realizan mediante la intervención dinámica, involucrándose a través de la experiencia y sentir de esa forma que pueden hacer posible muchas cosas por ellos, haciendo uso de los cinco sentidos en especial uno de ellos, las manos. Montessori vinculaba el cerebro y la movilidad, es decir, al analizar al niño se dio cuenta que el intelecto viene a través de los movimientos.

Creía que el proceso de enseñanza- aprendizaje se dividía en tres partes fundamentales: cerebro, sentidos, músculos, los cuales todos deben vincularse para que surja el aprendizaje.(Britton, 2000)

Por consiguiente, el párrafo anterior nos refleja que la participación en los niños es muy importante porque se muestra el interés y la motivación por aprender, en aquel método de Montessori existe una relación fundamental entre el cerebro y movimiento, lo cual, se evidencia en la observación del niño a través de su conducta, porque de esta forma el aprendizaje va a desarrollarse en conjunto con su mente, emociones y comportamiento.

Se puede señalar en el siguiente párrafo lo que piensa Piaget sobre el juego.

Para Piaget, el juego es señalado como “una actividad que permite la construcción del conocimiento en el niño” (Zapata, 1995, p. 13), y valoraba este principio invaluable como un progreso físico, intelectual y psicológico, dado que es un implemento esencial de las emociones. (Palomino, 2016)

Según el pedagogo Piaget, el juego es aquella actividad que los niños necesitan para construir el conocimiento porque a través de éste su desarrollo se va a dar en el área cognitiva

e intelectual, causando en los estudiantes la motivación por el aprendizaje, ayudándolos a creer en ellos e impulsándolos para mejorar su interés.

Este a su vez, es aquella revelación o circunstancia que se presenta en la etapa del crecimiento del infante, porque se manifiesta de diversas maneras. (PIAGET, 1986, p. 52) afirma que “el juego puede servir para todos los fines”.

Cuando se habla de todos los fines, esto se refiere, a todos los sentidos, en todo aspecto, es decir que el juego según Piaget puede ser utilizado en todo tiempo para lograr muchas oportunidades, también es considerado como una estrategia lúdica, porque se puede utilizar para el aprendizaje, el crecimiento y la formación de una persona.

Según Vigotsky, (1984) el juego se considera como el escenario práctico que se desarrolla mediante lo social, afectivo, intelectual de los niños y que se ven entrelazados por sus magnitudes cognitivas que son: la inteligencia, lenguaje, pensamiento, memoria, percepción, atención, entre otras. (Sánchez-Domínguez, 2020)

El párrafo anterior hace referencia en que el juego depende del ambiente práctico, es decir, un ambiente en el cual todo el aprendizaje que se adquirió se lo llevará a la experimentación, para profundizar de esta forma dicho conocimiento recibido.

Los juegos didácticos no son procesos que se aplican de manera jerárquica en cualquier situación escolar, ámbito social o equipos constituidos en clases, por lo que esto puede generar un uso frecuente o sencillo de las actividades lúdicas, ocasionar confrontaciones en los estudiantes, no alcanzar las metas planteadas, causar un desinterés en los grupos y establecer una mala conducta en ellos. Por lo que en este sentido la psicología y la parte emocional que menciona Vigotsky se relaciona con los niños en su progreso de adquisición de conocimientos, enseña a que su desarrollo sea productivo.

Con las estrategias se fortalece la etapa del desarrollo de la educación por el ambiente enérgico y armónico que genera la transformación de lo general a lo particular, es decir, lo

inmenso en diminuto, lo ficticio en verdadero y los estudiantes en profesionales. Un factor importante dentro de la enseñanza recreativa es el juego, técnica didáctica que se ha implementado en todos los niveles de básica elemental, el cual ha favorecido en su formación integral, observando que este método mejora factiblemente el aprendizaje, de esta forma, también existe o se crea en ellos la teoría constructivista donde los estudiantes crean su propio conocimiento y avanzan cada uno a su ritmo y forma de aprender, obteniendo así niños más motivados y llenos de autoconocimiento.

1.4.2. Antecedentes referenciales:

Moyolema Cristina Alexandra (2015) realizó un Trabajo de Graduación o Titulación en la Universidad Técnica de Ambato con el tema: “Las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos ‘c’ y ‘d’ de la unidad educativa Francisco flor-gustavo egüez de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua”

La metodología de la investigación se sustentó en el enfoque cualitativo porque se recogió los resultados analizados del estudio, de modo que se plantea las características del problema, fue de tipo cuantitativo porque ayudó a ejecutar las tabulaciones, en las cuales se pudo ejecutar las diversas interpretaciones de los resultados que generan carencias en la enseñanza debido a la ausencia de la aplicación de estrategias dinámicas, actualizadas, propicias para desarrollar en los niños una formación integral que impide un proceso normal de aprendizaje. (Alexandra, 2015)

Realizaron como técnica una encuesta a estudiantes y docentes y como instrumento un cuestionario de preguntas; se relaciona con el trabajo de investigación en curso porque aporta de manera directa las estrategias lúdicas que ya están implementadas en una institución, beneficiando a estudiantes y docentes con un recurso lúdico que es un manual multimedia que contiene ciertos juegos lúdicos educativos basados en JCLIC, para que los docentes lo utilicen

como un instrumento didáctico de soporte para impartir su cátedra de una forma más participativa y divertida implementando el desarrollo del pensamiento crítico-reflexivo.

María Narcisca Quitio Tarco y Herlinda Alexandra Cadena Bandan (2015) quienes realizaron un trabajo de investigación para obtener su título de licenciadas en ciencia de la educación en la Universidad Estatal de Milagro con el tema “ Estrategias metodológicas utilizadas por el docente en la comprensión y expresión del lenguaje en las niñas y niños de 3 a 4 años en etapa inicial”. En esta investigación se emplearon teorías del desarrollo cognitivo como Piaget, teoría constructivista, entre otros.

El trabajo tiene como objetivo aumentar los recursos didácticos en el desarrollo del lenguaje en los niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial Particular “Ángel Celestial”, fomentando actividades que muestren estrategias en base a esos recursos para lograr el mejoramiento del área de Lenguaje en un ambiente adecuado, además de utilizar materiales didácticos innovadores y necesarios que vayan acorde a la etapa infantil de ese estudio. (Banda, 2015)

El estudio se lo realizó a una población total de 28 niños y niñas en conjunto con 3 docentes, utilizando técnicas e instrumentos como el test y la entrevista, en la investigación se ocupó el método de observación a través de una entrevista realizada al personal docente, una guía de observación a los niños y niñas proponer posibles soluciones que fortalezcan el lenguaje por medio del uso de recursos didácticos dentro y fuera del salón de clases.

De acuerdo con María Pérez (2010) en su trabajo de investigación con el tema “Estrategia lúdico-creativa: Al conocimiento y la educación por el placer” de la Universidad Costa Rica, tiene como objetivo consolidar en las personas la creatividad e imaginación y la potestad de “expresar sus emociones, aprendizajes, sentimientos y aspiraciones”, brindar “talleres innovadores que contribuyan al mejoramiento de la calidad de vida de la comunidad participante” y elogiar un estudio relacionado con las labores y los establecimientos.

Su enfoque se centra en Proyecto Lúdico-Creativo en realizar talleres que en efecto es muy llamativo y logra un movimiento, proceso, conjunto sin diferencias. Como cualquier procedimiento positivo, los Talleres Lúdico-Creativos representan el contexto, evolución y el progreso que existe en las comunidades participantes.

La autora hace énfasis en la presente investigación acerca de la importancia de las distintas estrategias lúdicas que necesitan ser establecidas los centros educativos, de tal modo que se construya en cada uno de los estudiantes la creatividad, desarrollando un aprendizaje significativo.

Según Regis Posada (2014) en el trabajo de investigación de la Universidad Nacional de Colombia titulado “La lúdica como estrategia didáctica” tiene como objetivo Distinguir y reconocer acerca del planteamiento de las actividades lúdicas que se encuentran en los trabajos de grado de la Universidad Nacional de Colombia pertenecientes al SINAB, implicando la expresión de la lúdica, enfocado en la posición del educador colombiano Carlos Alberto Jiménez.

Estabilizará su enfoque en el modelo pedagógico constructivista caracterizado por ser activo, se emplea el diálogo donde desde la participación conjunta, profesores y alumnos interactúan en el transcurso de la clase para construir, facilitar y reflexionar sobre el conocimiento integral del estudiante.

Esta previa investigación ayuda en el presente trabajo investigativo, por que presenta nuevas estrategias lúdicas en donde su rendimiento académico pasara de pasivo a activo, mediante la interacción tanto de los docentes como de los estudiantes, sin excluir la participación de los padres de familia.

1.4.3. Fundamentación:

1.4.3.1 Fundamentación filosófica

El factor primordial que ejecuta la base filosófica en el que se argumenta el presente estudio de investigación es la teoría constructivista, cuyo modelo pedagógico se basa en

desarrollar el conocimiento de los estudiantes a través de sus propias experiencias, mediante la observación el estudiante despertara el lado curioso por querer seguir descubriendo nuevos aprendizajes, destacando la importancia de las estrategias lúdicas lo cual será de gran ayuda para que los niños sean capaces de formar sus propias ideas y llevarlas al conocimiento.

Desde el punto de vista de Jean Piaget, da importancia al empleo del juego lúdico dentro de las aulas de clases, haciendo énfasis en que conforme el niño va creciendo se relaciona más con el juego haciéndolo parte de su vida cotidiana, percibiendo el mundo interior y exterior mediante las experiencias es la forma correcta en la sé que adquiere nuevos aprendizajes, destacando una enseñanza de valores, poniendo en práctica el compañerismo con características intelectual capaces de resolver necesidades sociales, de tal modo que se preparan para la vida.

1.4.3.2 Fundamentación pedagógica

En la fundamentación pedagógica se ha considerado la sustentación de la prestigiosa pedagoga como es María Montessori, quien destaca que los niños son autores de su propia realidad, son aquellos que están a cargo de descubrir el mundo mediante la exploración e imaginación para exponer nuevas habilidades a través de los materiales que se pueden encontrar con el entorno.

Su método está fundado en la observación, adaptación del ambiente con los espacios y la elaboración de materiales que conllevan el conocimiento concreto a lo abstracto, es decir, que la observación es fundamental para desarrollar un buen aprendizaje pero va a depender mucho de los docentes, de la misma manera el espacio en el cual el niño se sienta libre y seguro, motivado por querer aprender, para los materiales se necesita la creatividad de los docentes y el deseo por enseñarles con nuevas estrategias lúdicas a sus estudiantes, ya que, no sólo transfiere información o conocimiento sino que debe vivirlo, aplicarlo para que el aprendizaje sea significativo y activo e impactante.

Montessori afirma que los niños son como esponja aún más si están en sus primeras etapas, porque éstos absorben toda la información a través de lo que escuchan y lo que exploran; es fundamental que el docente tiene que ser esa persona que esté capacitada para ayudar a desarrollar a los infantes, creyendo en el crecimiento de ellos y reflexionar sobre sus aptitudes y conducta, sobre todo autoeducándose, buscando las formas de transmitir ese conocimiento para sus alumnos de una forma creativa y dinámica.

1.4.3.3 Fundamentación psicológica

La fundamentación psicológica se sustenta por el psicólogo David Kolb con la teoría de ‘‘Los estilos de aprendizaje’’, desde su perspectiva hace énfasis en el modelo de aprendizaje por el cual encaja un ser humano. Los estilos que destacan son: estudiantes participativos o dinámicos, analistas o comprensivos, especulativos o pensadores, prácticos o funcionales. De acuerdo con esas categorías se encuentra la más fácil o difícil de asimilar en base a la forma en la que se trabaje en el aula.

Por consiguiente, las estrategias lúdicas deberían aplicarse acorde al nivel de percepción de cada estudiante, también de acuerdo a los estilos de aprendizaje mencionados anteriormente porque el enfoque de educación tienen varios beneficios para los estudiantes porque es un equilibrio entre aprendizaje afectivo (emocional), conductual, y cognitivo que se encuentra basado en el conocimiento, y destaca en que el sistema educativo actual no tiene en consideración esto, concediendo más valor y enfocándose en el proceso de definición y sistematización.

Cabe señalar que las estrategias lúdicas en función con los estilos de aprendizaje van relacionadas porque los docentes a medida que pasa el tiempo deben actualizarse y conocer a sus alumnos en el área que se desenvuelven mejor para desarrollar dichas estrategias y lograr un aprendizaje ameno en su formación integral.

Analizando el criterio de Schmeck (1991) sobre los estilos de aprendizaje " Significa que los estudiantes reciben y procesan información de diferentes maneras, preferentemente centrándose en diferentes tipos de información, tiende a operar y percibir la información de manera diferente, y lograr la comprensión a diferentes niveles". Esto quiere decir que son fortalezas significativas que acceden en trabajar constantemente los deberes intelectuales y psicológicos de maneras específicas, llevándolo a la práctica y la reflexión dentro del aula de clases.

Es importante destacar la atención que el docente mantiene sobre sus estudiantes al momento de impartir sus conocimientos y de tal modo poder identificar a que estilo de aprendizaje se adaptan con facilidad para involucrar las estrategias lúdicas correspondientes enfatizando que el estilo de experiencia concreta se basa en que los estudiantes experimentas sus vivencias, sus emociones a través de su relación con el entorno que lo rodea; en la observación reflexiva existirá el proceso de observar minuciosamente dicha información que se está compartiendo; conceptualización abstracta, es aquella que involucra el pensamiento crítico y por último la experimentación activa que se trata de realizar o llevar a la práctica el aprendizaje que se adquirió.

1.4.4. Marco Legal

De acuerdo con las bases legales que sustentan este trabajo de investigación acorde al sector educativo donde se llevó a cabo dicho estudio, se ha planteado las leyes de la constitución de la República del Ecuador. la constitución de la república del Ecuador. (Constitución de la República del Ecuador, 2008)

Art. 37.- Derecho a la educación. -Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

1. ¡Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;

2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar,
3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender.
4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje.

Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, ¡adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y,

5. Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes.

La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el décimo año de educación básica y gratuita hasta el bachillerato o su equivalencia.

El gobierno y sus funcionamientos oportunos asegurarán que las instituciones educativas brinden servicios con igualdad, calidez y posibilidad y que garantice el derecho a los padres para elegir la enseñanza que les convenga a sus hijos e hijas.

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art.27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la

democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La enseñanza es esencial para el intelecto, la función de los derechos y la organización de un país equitativo, y construye una base metodológica para el crecimiento local.

1.4.5. Marco Conceptual

Estrategia: Se considera como los procedimientos o recursos utilizados por los docentes para lograr aprendizajes significativos en los estudiantes.

Lúdica: La raíz de lúdica procede del vocablo "ludus" que representa el juego. la diversión y la recreación en los niños.

Estrategias lúdicas: Son aquellos recursos didácticos como el juego, que utilizan los docentes como una técnica para mejorar el aprendizaje en los niños.

Modelo educativo: Se refiere a la unión de mejoras responsables para integrar un estudiante a su etapa escolar, por lo cual el establecimiento planea dotarlo en su exclusión de conocimientos previos para su formación integral.

Aptitud: Habilidad para realizar cualquier cosa. Capacidad, destreza, vocación.

Empatía: Es la capacidad que tiene el ser humano para ponerse en el lugar de otra persona y comprender su situación, lo necesario, haciendo que haya un cambio y un respeto hacia la otra persona, llegar a comprender sus vivencias.

Experimentar: Acciones a realizar destinadas en descubrir fenómenos.

Innovación: Es aquella que se adapta al pensamiento de crecer y buscar nuevas estrategias, dividiendo la sabiduría que se le otorga, con el propósito de avanzar algo existente, brindar soluciones y favorecer en la problemática.

Percepción: Es la actividad y producto de discernir, hace referencia al impacto que se aprecia de un objeto a un sujeto por medio de los sentidos.

Capacitación: Se designa la acción y efecto de instruir a alguien. Capacitar como tal, denomina la actividad de proporcionarle a un sujeto nuevos conocimientos e instrumentos para que aproveche al máximo sus habilidades y destrezas en el avance de un trabajo.

Rendimiento académico: Es una porción del conocimiento del alumno, quien comprueba su aprendizaje adquirido a lo largo del tiempo en su formación.

Aprendizaje: Es el proceso de asimilación de información mediante el cual se logra nuevos conocimientos, técnicas o habilidades.

Enseñanza: Agrupación de ideas, pensamientos, información, etc..., que se transmiten de generación en generación, se refiere a la emisión de cognición y valores e ideas entre las personas.

Lenguaje: Es un proceso de signos, símbolos por el cual las personas se comunican entre sí. Los signos pueden ser sonantes como el habla y el modo de escribir de cada persona en particular.

Importancia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de lenguaje: Son recursos que se potencian con ciertas actividades que aportan al aprendizaje y solución de problemas. El docente utiliza diferentes estrategias que se modifican conforme a los contenidos y materiales, cuyo objeto es facilitar su comprensión y aprendizaje.

Importancia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la escritura: Se lleva a cabo mediante las actividades lúdicas para la enseñanza de la lectoescritura, que da una vuelta tradicional, mejorando el paradigma de los métodos comunes, para que el niño aprenda de forma dinámica y divertida.

Como el juego ayuda en la parte metodológica para favorecer el lenguaje: Para poder formarse una idea de la realidad en la que vivimos, desde pequeños, se aprende a través

de nuestra lengua materna, donde logramos establecer la comunicación necesaria para vivir en sociedad. Con el tiempo la sociedad va avanzando y el aprendizaje también, y en la actualidad el juego es una de las estrategias utilizadas por los docentes en la parte metodológica o la enseñanza para favorecer el lenguaje porque a través de este se puede incrementar el conocimiento no sólo en lo teórico sino también en lo práctico o experimental, es decir, que el lenguaje es transversal a todas las asignaturas del currículo, esto se refiere a que existe una estrecha relación con las otras asignaturas que se imparten puesto que, a través de ella, no solo se produce el conocimiento, sino que también es el vehículo que lo transmite, al igual que la didáctica es una rama de la pedagogía que se encarga de métodos, técnicas, estrategias para mejorar el aprendizaje y poder llevar a cabo una educación de calidad, favoreciendo no sólo el lenguaje sino también a los estudiantes.

Estrategias lúdicas para el buen desarrollo del lenguaje: Libros con imágenes (sin texto)

Los textos con imágenes son estupendos para desarrollar el lenguaje y la creatividad. No hay nada estipulado, lo que nos admite poner los niveles que queramos a la historia.

Canciones con movimientos

Un peculiar en las escuelas infantiles y en los colegios (y hasta en los campamentos de verano), ¿sabes por qué? Ayudan el aprendizaje de palabras, incentiva a la memoria, desarrolla la imitación y otorga instruir conceptos (partes del cuerpo, animales, números).

Juegos de mímica

Las personas no solo nos manifestamos mediante las palabras, también nuestro cuerpo nos ayuda a comunicarnos. Desde los gestos de la cara hasta los movimientos que hacemos con las manos intervienen en la comunicación. Los juegos de mímicas nos ayudan a entretenernos y emplear el humor mientras nos el humor mientras nos anunciamos con nuestro cuerpo.

Lectura: la lectura es una tarea que se basa en analizar y descifrar, con la ayuda de la observación, el valor sónico de una secuencia de símbolos escritos que pueden ser en silencio, y oral.

Juego: Un juego es una labor que se ejecuta por una o más personas, cuya intención inmediata es animar y alegrar. No obstante, otra ventaja de éste es el incremento de destrezas cognitivas, psicomotrices y colectivas.

Pensamiento: cualidad que poseen las personas de crear ideas y representaciones de la realidad en su mente, entrelazando unas con otras, es decir, una estructura mental, proceso cognitivo en el cual se crea una lluvia de ideas tomando la que tenga mayor razonamiento lógico, basada en la realidad que crea.

Tipos de estrategias lúdicas que se pueden trabajar en la asignatura de lengua y literatura: Debido a la evolución constante de la lengua, la tarea docente se convierte en un desafío, que traspone las barreras de los meros contenidos que son necesarios enseñar en las correspondientes etapas de la escolaridad.

En base al currículo de la asignatura de Lengua y literatura, tenemos los siguientes contenidos, con un ejemplo de los tipos de estrategias lúdicas que se pueden trabajar en cada uno de ellos.

Variaciones lingüísticas: En las variedades lingüísticas entran las macro destrezas que son: leer, escribir, hablar, escuchar.

El ejemplo de la estrategia lúdica es un juego que lleva el nombre de: Historias del Ecuador

Cultura escrita: Al referirse a cultura escrita, menciona la cultura del Ecuador plasmada en un papel.

Un ejemplo de juego o estrategia lúdica es El cartón mágico, que consiste en que los niños escriben en un papel todo lo relacionado a una cultura que se les haya asignado y luego

lo ponen en el cartón y así tienen que leer lo que escribió el compañero que elija ese papel del cartón.

La lengua en interacción social: Cuando los niños se relacionan con los demás en un mismo entorno, crean una interacción que crea un lenguaje coloquial o particular entre ellos.

Un ejemplo de juego o estrategia lúdica sería llevarlos a un día de integración escolar.

Comunicación oral: La comunicación oral se desarrolla todos los días en el aula de clases, o por cualquier medio.

Un ejemplo de estrategia lúdica es cuentos.

Como estrategia lúdica puede ser el juego de resaltar palabras desconocidas e indagar su significado en el diccionario.

Uso de recursos: Se distinguen destrezas fundamentales que se espera que los estudiantes evolucionen, para emplear dichos recursos y ser capaces de reconocer, elegir, recoger, organizar y examinar información.

Su estrategia lúdica es descubriendo fronteras, consiste en buscar cualquier herramienta tecnológica que les permita investigar.

Producción de textos: Esta perspectiva comunicativa desarrolla que el estudiante emplee la escritura en su vida cotidiana.

La estrategia lúdica por desarrollar es un poema en base a su vida diaria.

Alfabetización inicial: incluye las destrezas que se relacionan que se refieren a la lengua como objeto de conocimiento, es decir aquellas que analizan y reflexionan sobre la estructura de la lengua castellana

Su estrategia lúdica consiste en un juego de imágenes.

Reflexión sobre la lengua: Este bloque adjunta de igual modo la alfabetización inicial, por medio de un desarrollo de enseñanza del código alfabético.

La estrategia lúdica por utilizar es juego de palabras.

Literatura en contexto: Meditar el lugar de la literatura (la lectura de textos literarios) en los diversos niveles de formación del estudiante.

Una estrategia lúdica puede ser crear junto con el docente una obra de teatro con títeres.

Escritura creativa: La escritura imaginativa está orientada a plantear otro nivel de relación del estudiante con la literatura, que parte del uso y la convivencia con las palabras.

Su estrategia lúdica o juego es elaborar un acróstico y en base a ello realizar una oración, para formar con todos los compañeros una historia creativa y divertida.

1.4.6. Hipótesis y variables

1.4.6.1 Hipótesis General

La determinación de la importancia de las estrategias lúdicas en la asignatura de lengua y literatura incidirá en el mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes de básica elemental de la Escuela de Educación Básica León de Febres Cordero, del cantón Milagro en el período 2021 – 2022.

1.4.6.2 Hipótesis Particulares

- Las diferentes estrategias lúdicas que se usan en el aula de clases mejoran el aprendizaje creando un ambiente dinámico.
- Conocer las causas que promueven el bajo rendimiento académico ayudará favorablemente a desarrollar las estrategias lúdicas.
- Los beneficios de las estrategias lúdicas permiten mejorar el rendimiento académico en los estudiantes.

1.4.6.3 Declaración de variables

Variable Independiente:

Estrategias lúdicas

Variable Dependiente:

Rendimiento académico

Tabla 1. Operacionalización de las variables

VARIABLES	DEFINICIONES	INDICADORES	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
<p>Variable independiente: Estrategias lúdicas</p>	<p>Son actividades que incluyen juegos didácticos, actividades grupales, etc., utilizados por los docentes para potenciar los aprendizajes conocimientos y habilidades de los alumnos.</p>	<p>Técnicas Aprendizaje significativo Metodología</p>	<p>Encuestas Observación Entrevista</p>	<p>Cuestionarios Guías de preguntas</p>
<p>Variable dependiente: Rendimiento académico</p>	<p>Es la capacidad del alumno para responder al proceso educativo en función a objetivos o competencia.</p>	<p>Participación Nivel educativo Capacidades cognitivas</p>	<p>Encuestas Observación Entrevista</p>	<p>Cuestionarios Guías de preguntas</p>

CAPÍTULO 2

2. METODOLOGÍA

2.1. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN Y SU PERSPECTIVA GENERAL

Para este proyecto de investigación se tomarán en cuenta algunos aspectos compilados mediante un análisis de estudio que se lo efectuará de forma documental, de campo, descriptiva, cualitativa, cuantitativa.

Investigación documental: Porque dicha investigación aporta una serie de búsquedas en diversas fuentes confiables como argumentos de tesis anteriores, libros, documentos en sitios web, los cuales se basan sobre las variables dependiente e independiente del presente trabajo, se ha realizado una investigación profunda para analizar las posibles ventajas y desventajas del tema.

Investigación de campo: Puesto que acudiremos al lugar seleccionado para proceder con la recopilación de datos, en la escuela de educación básica “León de Febres Cordero”, debido a la problematización que más adelante se podrá verificar sus causas y consecuencias con la finalidad de indagar posibles soluciones.

Investigación descriptiva: Porque se observa y analiza la conducta que engloba la formación integral en los estudiantes dentro de su establecimiento con el fin de identificar si los docentes aplican o no una de las variables como son las estrategias lúdicas. Estos serán analizados a través de los datos recolectados por medio de los instrumentos a emplearse como son la encuesta y la entrevista. Tomando en cuenta si los objetivos planteados se concretan según lo establecido en el trabajo de investigación.

Investigación cualitativa: De manera que emplea las dos variables haciendo un análisis de cada una, la independiente que son las estrategias lúdicas y la dependiente que es el rendimiento académico, con el propósito de indagar sus posibles soluciones a nuestro tema.

Investigación cuantitativa: Porque se utilizará los resultados de los datos recopilados, para determinar el análisis de la investigación.

2.2. LA POBLACIÓN Y LA MUESTRA

2.2.1. Características de la población

La población hace énfasis al conjunto de personas que tienen rasgos en común y por ende se podrá realizar la investigación de forma adecuada. De tal manera, el trabajo del presente proyecto implica una población de 15 docentes y una directora.

2.2.2. Delimitación de la población

El presente trabajo de investigación estará dirigido a la población que corresponde a 15 docentes que imparten la asignatura de lengua y literatura en el área de básica elemental perteneciente a la escuela de educación básica León de Febres Cordero, ubicada en la ciudad de Milagro, provincia del Guayas, Parroquia Rural.

2.2.3. Tipo de muestra

El tipo de muestra de la presente investigación está basado en el modelo no probabilístico, debido a que se eligió a toda la población a través de los diferentes instrumentos con los que se ha trabajado y analizado.

2.2.4. Tamaño de la muestra

No se aplicó ninguna fórmula porque se llevó a cabo el instrumento en toda la población.

2.2.5. Proceso de selección

Dado que la muestra es no probabilística, se la llevará a cabo utilizando el método de observación, el cual sirvió para identificar a la población designada que corresponde a los docentes y directivo del centro educativo, por esta razón, cada integrante debe poseer los mismos derechos para llevar a cabo las encuestas. Estos tienen rasgos similares, lo cual incide en el rendimiento profesional y la utilización de estrategias lúdicas para lograr un aprendizaje significativo.

Docentes: Personal delegado de la asignatura de Lengua y Literatura en el área de Educación básica elemental quienes son indispensables para ejecutar los instrumentos adecuados dentro del proyecto.

Directivo: Es aquella autoridad que está a cargo de la institución educativa desempeñando su rol como directora, como parte vital para obtener información fiable con el propósito de analizar la problemática presentada.

2.3. Los métodos y las técnicas

2.3.1. Métodos empíricos

El método utilizado en este presente trabajo para adquirir información necesaria es el método experimental porque se pudo alcanzar referencias razonables para el proyecto de investigación, acorde a las falencias presenciadas el ámbito educativo.

Método experimental:

Porque es un tipo de investigación cuantitativa, en la que se evidencia a través de las encuestas y entrevista realizada en la institución educativa, dando a conocer una de las variables que es el bajo rendimiento académico en los estudiantes.

2.3.2. Técnicas e instrumentos

Para la obtención y recolección de información se acudió al apoyo cercano de los instrumentos y técnicas de investigación. Los instrumentos y técnicas de investigación que se utilizaron son:

Encuesta: Esta técnica se empleará con los docentes para conseguir información la realidad que se presenta en la Institución Educativa, esta encuesta será aplicada a la muestra de quince docentes que conforma el área de Lengua y Literatura de Educación Básica Elemental, para el desarrollo de esta técnica si utilizara un cuestionario de preguntas.

Entrevista: A través de esta técnica se obtendrá la información precisa para diagnosticar un equilibrio basado en el uso de las estrategias lúdicas, ejecutando la entrevista a la directora de la Institución Educativa.

2.4. PROPUESTA DE PROCESAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN

El proceso estadístico de la información obtenida se llevará a cabo a través de la recopilación de datos alcanzados por medio de la encuesta en la cual se implementará el procedimiento de la tabulación por consiguiente se graficará las respuestas que arrojaran los encuestados.

Posteriormente se colocará los resultados obtenidos utilizados por la herramienta de Excel lo cual presento los gráficos circulares de acuerdo con la población que accedió en la colaboración de la encuesta aplicada.

Luego se realizó el adecuado análisis e interpretación de los datos estadísticos recolectados.

CAPÍTULO 3

3. RESULTADOS (ANÁLISIS O PROPUESTA)

3.1. ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL

Para la ejecución de una clase en la enseñanza de Lengua y Literatura es indispensable la implementación de los materiales lúdicos, de forma que los estudiantes se motiven por querer aprender, participen activamente en clases, para llegar a la comprensión total de sus conocimientos obteniendo un aprendizaje significativo. Al mismo tiempo es fundamental al momento de impartir una clase de Lengua y Literatura considerar el uso de la pizarra, imágenes, televisor, juegos, lecturas, jugar con palabras, sopa de letras, adivinanzas, trabalenguas, entre otros recursos didácticos que fortalecen dicho aprendizaje.

Los resultados de la investigación realizada a los docentes de Lengua y Literatura del área de Educación Básica Elemental señalaron que en su mayoría si tienen conocimiento acerca de las estrategias lúdicas y a su vez las aplican frecuentemente, no obstante, los docentes están en constantes capacitaciones que favorece al estudiante en su proceso cognitivo y didáctico.

La situación actual en la que nos encontramos afecta de manera directa al contexto educativo (docentes, estudiantes, representantes); un factor negativo es el desconocimiento por parte de los padres de familia, así mismo el no tener los recursos tecnológicos, lo cual impide una conexión virtual para aprender por este medio, se vuelve una deficiencia dentro de este proceso porque no les permite ir al mismo nivel que los demás.

3.1.1. ENTREVISTA REALIZADA A LA DIRECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA ‘‘LEÓN DE FEBRES CORDERO’’

PREGUNTA#1

¿Conoce usted acerca de las estrategias lúdicas y su desarrollo en el salón de clases?

RESPUESTA: ‘‘Si, nuestros maestros realizan estrategias para llegar al estudiante’’.

PREGUNTA#2

¿Por qué consideraría usted necesario el uso frecuente de actividades lúdicas en la asignatura de Lengua y Literatura?

RESPUESTA: ‘‘Porque a través del juego los niños llevan una forma de aprendizaje más dinámico, y es por eso en el área de lenguaje los maestros trabajan bastante con adivinanzas, trabalenguas, sopa de letras porque es una forma en la cual ellos se activan y llegan de manera rápido a sus conocimientos’’.

PREGUNTA#3

¿Los docentes de la institución del área de Lengua y Literatura que usted dirige realizan actividades lúdicas para mejorar el desarrollo del aprendizaje?

RESPUESTA: ‘‘Claro, siempre están ellos previo a una clase nueva realizan actividades lúdicas para poder llegar al estudiante de una forma dinámica’’.

PREGUNTA#4

¿Cómo podría usted apoyar a los docentes en la realización de actividades para desarrollar la motivación en los niños de educación básica elemental?

RESPUESTA: ‘‘Generalmente nosotros hacemos mesas de trabajo, en las cuales los maestros hacen su planificación y en base de su planificación nosotros brindamos la facilidad y las estrategias para que ellos puedan consolidar su planificación llegar a los chicos de la mejor manera’’.

PREGUNTA#5

¿Considera usted que en las auto capacitaciones que realizan los docentes de Educación Básica Elemental incluyen temáticas relacionadas a la actualización de nuevas estrategias lúdicas?

RESPUESTA: “Claro, incluso en esta pandemia el ministerio de educación nos ha brindado bastantes capacitaciones, es algo nuevo que nos ha tocado a todos adaptarnos y a sobrellevar la tecnología”.

PREGUNTA#6

¿Los padres de familia de la institución que usted dirige apoyan todas las actividades que se desarrollan en beneficio de los estudiantes?

RESPUESTA: “Bueno si, lamentablemente por motivos de la pandemia hemos tenido muchas falencias en la participación de los padres, por lo que es de manera virtual, pero cuando el trabajo se ha realizado presencial si hemos tenido bastante respaldo y ayuda de los padres de familia, ahora por desconocimiento de la modalidad virtual, no todos tienen la tecnología u otras la tienen, pero no saben utilizar, no estamos preparados para esta modalidad ya que es nuevo para todos”.

PREGUNTA#7

¿Conoce usted las diversas estrategias lúdicas que utilizan los docentes del área de Lengua y Literatura en las aulas de clases de los diferentes años de Educación Básica Elemental?

RESPUESTA: “Si, nosotros todos los maestros, nos hemos estado actualizando y preparando, conocemos muy bien las estrategias que debemos utilizar y de acuerdo también a la edad, ya que no todas las estrategias son empleadas para todas las edades, segundo dependiendo también el nivel cognitivo de los estudiantes, ya que se presentan problemas de aprendizajes o necesidades especiales en el aula de clases y se realiza adaptaciones curriculares”.

PREGUNTA#8

¿De qué forma usted gestiona los cursos de capacitación sobre la implementación de estrategias lúdicas en las planificaciones de las aulas de clases?

RESPUESTA: “Como institución, nosotros tenemos la gran ayuda de UNEMI, es una de las entidades que siempre nos apoya con capacitaciones proyectos comunitario, ahí vamos enlazados, aparte de eso tenemos los seminarios que nos brinda el ministerio de educación”.

PREGUNTA#9

¿Considera usted que las estrategias lúdicas son importantes para la formación integral de los niños? ¿Por qué?

RESPUESTA: “Lógico ya que a través del juego los estudiantes aprenden más, y es más fácil llegar a ellos, porque si nosotros nos ponemos a un nivel de ellos y hacemos un tema dinámico primero será más fácil, y segundo los chicos van a captar y será un aprendizaje significativo”.

PREGUNTA#10

¿Considera importante la implementación de nuevas estrategias lúdicas para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura?

RESPUESTA: “Todo lo que es beneficio para los estudiantes es bueno, y si encontramos nuevas y métodos para poder llegar a los chicos será bienvenido, nosotros como docentes debemos tener siempre la predisposición de aprender, innovarnos nada es estático siempre hay cambios las técnicas que hoy usamos de aquí a dos años ya no nos sirven tenemos que siempre estar actualizados”.

PREGUNTA#11

¿Considera usted que a través de las estrategias lúdicas el estudiante alcanzará un aprendizaje significativo?

RESPUESTA: “Siempre se aprende más fácil de una forma lúdica, nosotros generalmente siempre aplicamos las estrategias no solo en el área de lenguaje si no también en todas las áreas teniendo resultados favorables”.

PREGUNTA#12

¿La institución educativa que usted lidera dispone de material lúdico en la asignatura de Lengua y Literatura en las aulas de clases?

RESPUESTA: “Nosotros tenemos la biblioteca y ahí poseemos todos los materiales para los estudiantes, de igual manera gracias a UNEMI tenemos el rincón de material didáctico de leer y escribir que nos ha sido de gran ayuda para todos”.

Análisis Crítico:

Se analiza que las estrategias lúdicas son importantes para el desarrollo integral de los estudiantes, están plasmadas en todo el proceso educativo siendo de gran ayuda para los docentes, lo cual, deben estar actualizados y capacitarse respecto a este tema, para motivar a sus niños, tomando en cuenta que las estrategias lúdicas forman una parte fundamental en el aprendizaje significativo, algo más que se rescata de la unidad educativa es que como cuerpo docente y directivos, realizan planificaciones y trabajan en equipo para que las estrategias lúdicas sean utilizadas correctamente en la asignatura de Lengua y literatura, resaltando que no todos los niños aprenden de la misma manera, porque cada niño es un mundo diferente y aprende a su ritmo ya que existen chicos con necesidades educativas y niños con déficits de aprendizaje. Cabe recalcar que las estrategias lúdicas se aplican de acuerdo con las edades, y su nivel educativo, es decir, que en básica elemental se fortalece de manera favorable la aplicación de ellas.

3.1.2. ENCUESTA REALIZADA A LOS DOCENTES

Pregunta #1

¿Para usted que significa las estrategias lúdicas?

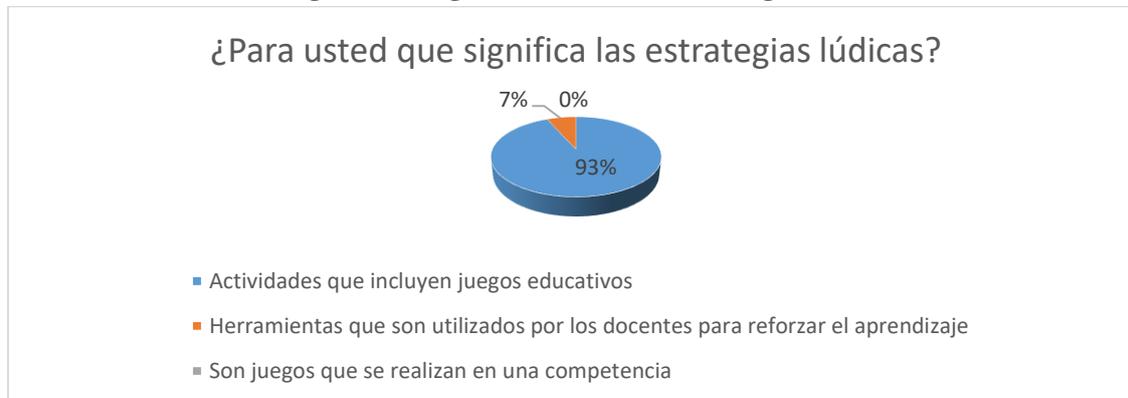
Tabla 2. Significado de las estrategias lúdicas

Alternativas	Frecuencia	%
ACTIVIDADES QUE INCLUYEN JUEGOS EDUCATIVOS	14	93%
HERRAMIENTAS QUE SON UTILIZADOS POR LOS DOCENTES PARA REFORZAR EL APRENDIZAJE	1	7%
SON JUEGOS QUE SE REALIZAN EN UNA COMPETENCIA	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Encuesta a docentes de la Escuela de Educación Básica "León de Febres Cordero"

Elaborado por: María José Solórzano y Marilyn Sánchez

Figura 1. Significado de las estrategias lúdicas



Nota. El gráfico representa a los resultados de la encuesta aplicada a los docentes.

Análisis

De acuerdo con el estudio se puede observar que el 93% de los docentes consideran que el significado de las estrategias lúdicas son actividades que incluyen juegos educativos, mientras que el 7% de la población eligió la alternativa que es: herramientas que son utilizados por los docentes para reforzar el aprendizaje, en la alternativa son juegos que se realizan en una competencia se observa el 0%.

Pregunta #2

¿Según su experiencia para que sirven las estrategias lúdicas?

Tabla 3. Función de las estrategias lúdicas

Alternativas	Frecuencia	%
PARA DESARROLLAR MOTIVACIÓN EN LOS ESTUDIANTES	8	53%
FORTALECER LOS CONOCIMIENTOS	7	47%
CREAR NUEVAS METODOLOGÍAS	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Encuesta a docentes de la Escuela de Educación Básica "León de Febres Cordero"

Elaborado por: María José Solórzano y Marilyn Sánchez

Figura 2. Función de las estrategias lúdicas



Nota. El gráfico representa a los resultados de la encuesta aplicada a los docentes.

Análisis

Según la experiencia de los docentes el 53% indicaron que las estrategias lúdicas sirven para desarrollar en los estudiantes motivación, mientras que el 47% de la población optó por responder que sirven para fortalecer los conocimientos, y la respuesta de crear nuevas metodologías obtuvo el 0%.

Pregunta #3

¿Considera usted que los estudiantes se motivan con las estrategias lúdicas?

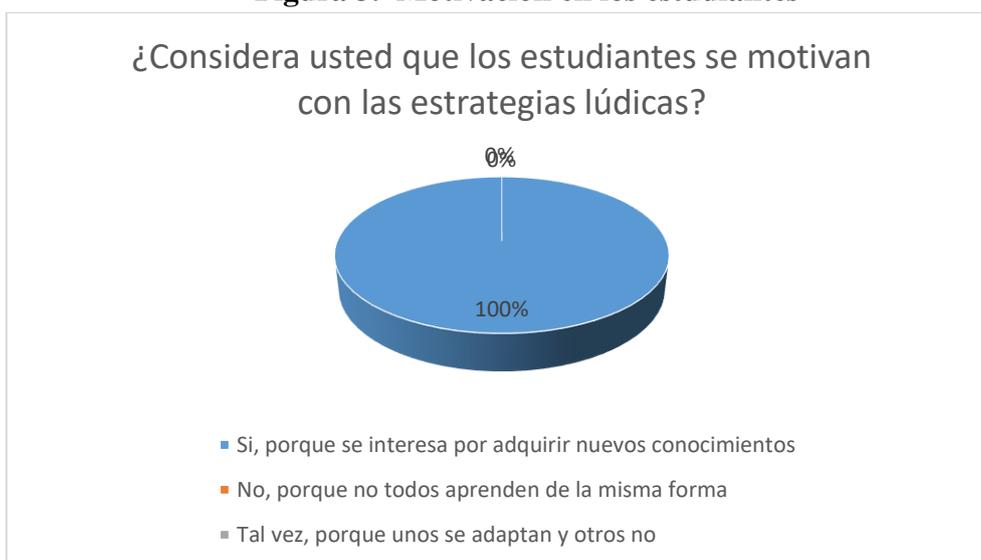
Tabla 4. Motivación en los estudiantes

Alternativa	Frecuencia	%
SÍ, PORQUE SE INTERESA POR ADQUIRIR NUEVOS CONOCIMIENTOS	15	100%
NO, PORQUE NO TODOS APRENDEN DE LA MISMA FORMA	0	0%
TALVEZ, PORQUE UNOS SE ADAPTAN Y OTROS NO	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Encuesta a docentes de la Escuela de Educación Básica "León de Febres Cordero"

Elaborado por: María José Solórzano y Marilyn Sánchez

Figura 3. Motivación en los estudiantes



Nota. El gráfico representa a los resultados de la encuesta aplicada a los docentes.

Análisis

El 100% de la población considera que los estudiantes si se motivan con las estrategias lúdicas porque se interesan por adquirir nuevos conocimientos, se obtuvo el 0% en la alternativa No, porque no todos aprenden de la misma forma, e igualmente el 0% en Tal vez, porque unos se adaptan y otros no.

Pregunta #4

¿Qué recursos lúdicos usted utiliza para impartir sus clases?

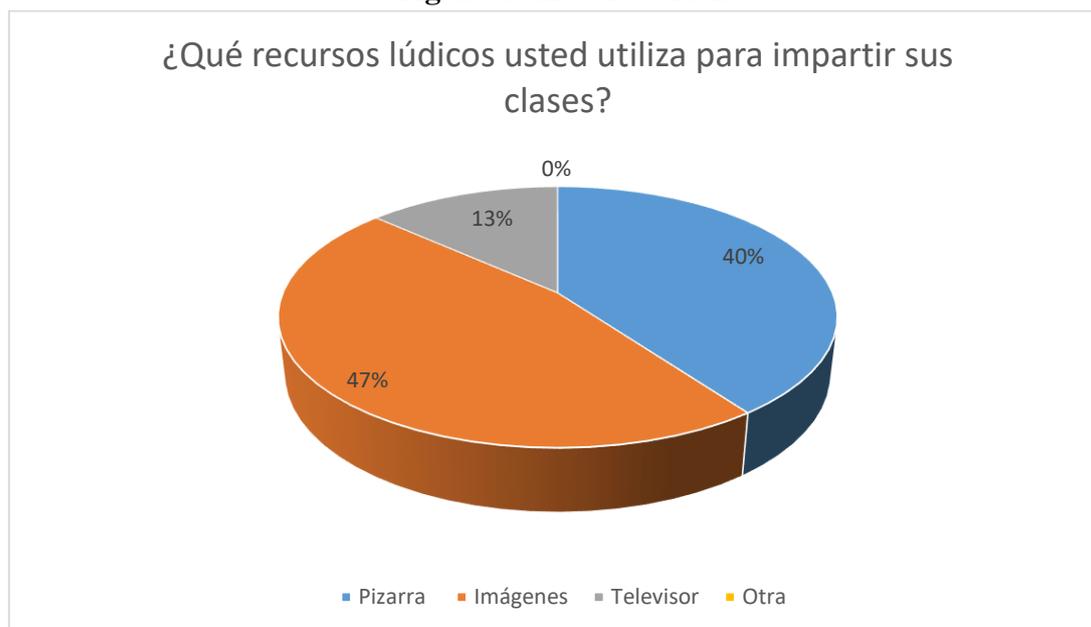
Tabla 5. Recursos lúdicos

Alternativa	Frecuencia	%
PIZARRA	6	40%
IMÁGENES	7	47%
TELEVISOR	2	13%
OTRA	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Encuesta a docentes de la Escuela de Educación Básica "León de Febres Cordero"

Elaborado por: María José Solórzano y Marilyn Sánchez

Figura 4. Recursos lúdicos



Nota. El gráfico representa a los resultados de la encuesta aplicada a los docentes.

Análisis

En la gráfica respectiva se observa que el 40% de los docentes para impartir sus clases optan por utilizar la pizarra, mientras que el 47% de la población aplican imágenes, y un 13% por medio del televisor, y se observó un 0% en la alternativa otra.

Pregunta #5

¿Cuál de las siguientes estrategias lúdicas usted aplica en clases?

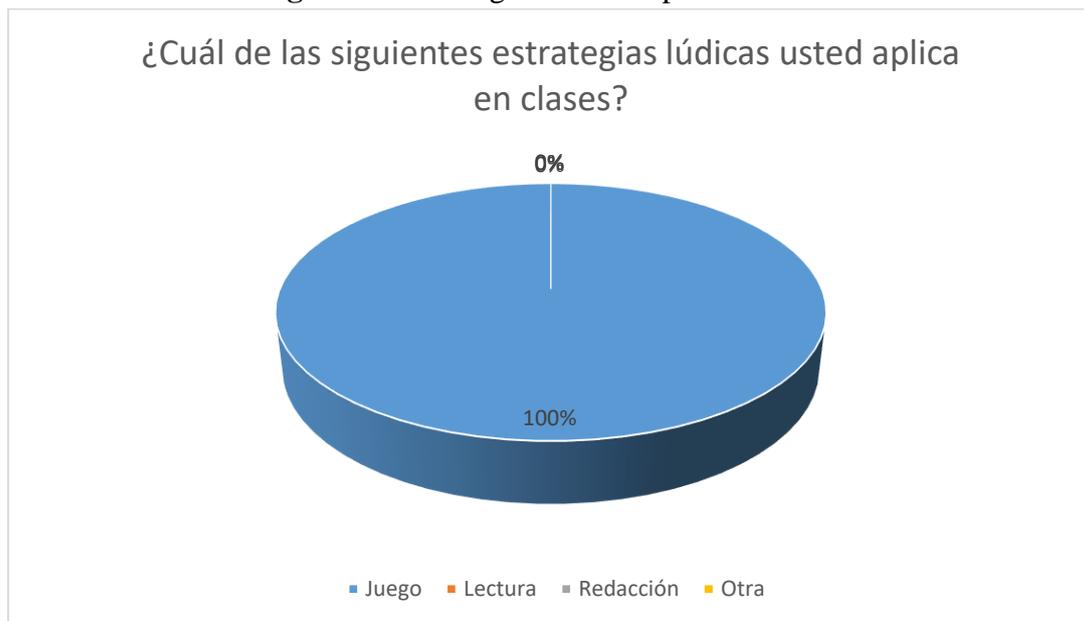
Tabla 6. Estrategias lúdicas aplicadas en clases

Alternativa	Frecuencia	%
JUEGO	15	100%
LECTURA	0	0%
REDACCIÓN	0	0%
OTRA	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Encuesta a docentes de la Escuela de Educación Básica "León de Febres Cordero"

Elaborado por: María José Solórzano y Marilyn Sánchez

Figura 5. Estrategias lúdicas aplicadas en clases



Nota. El gráfico representa a los resultados de la encuesta aplicada a los docentes.

Análisis

Mediante el análisis estadístico el 100% de los docentes utilizan la estrategia lúdica del juego, también se observó un 0% en la lectura, de igual manera un 0% en la redacción, y por último arrojando un 0% en la alternativa otra.

Pregunta #6

¿Qué estrategias lúdicas considera usted que motivan a los estudiantes?

Tabla 7. Estrategias que motivan

Alternativa	Frecuencia	%
LECTURA	4	27%
JUGAR CON PALABRAS- SOPA DE LETRAS	10	67%
DICTADO	1	7%
OTRA	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Encuesta a docentes de la Escuela de Educación Básica "León de Febres Cordero"

Elaborado por: María José Solórzano y Marilyn Sánchez

Figura 6. Estrategias que motivan



Nota. El gráfico representa a los resultados de la encuesta aplicada a los docentes.

Análisis

En el análisis estadístico se pudo observar que el 27% de los docentes señalan que las estrategias lúdicas que motivan a los estudiantes es la lectura, el 67% de la población indica que jugar con palabras-sopa de letras motivan a los estudiantes, mientras que el 7% respondió el dictado, y un 0% en la alternativa otra.

Pregunta #7

¿Considera usted que el estudiante aprende por medio de lecturas?

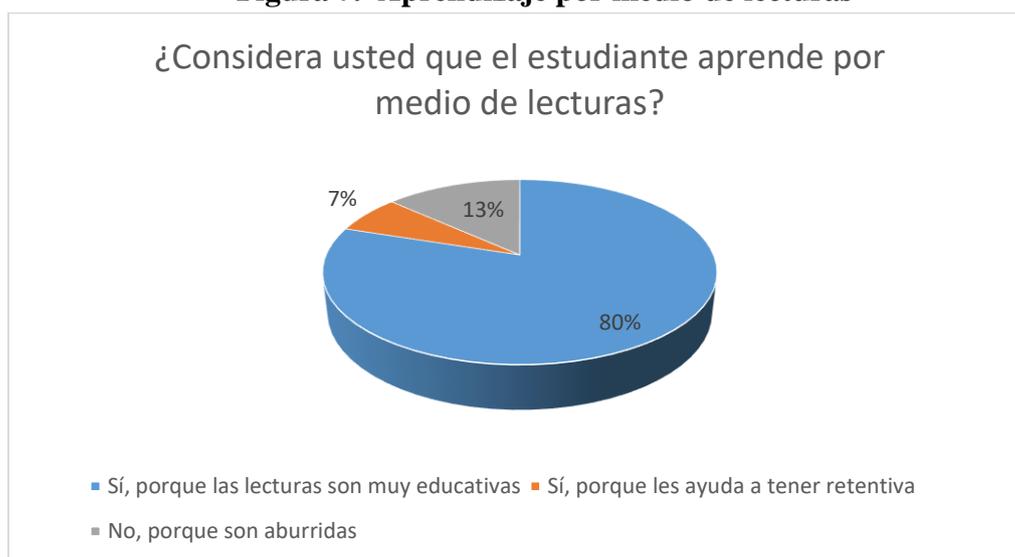
Tabla 8. Aprendizaje por medio de lecturas

Alternativa	Frecuencia	%
SÍ, PORQUE LAS LECTURAS SON MUY EDUCATIVAS	12	80%
SÍ, PORQUE LES AYUDA A TENER RETENTIVA	1	7%
NO, PORQUE SON ABURRIDAS	2	13%
TOTAL	15	100%

Fuente: Encuesta a docentes de la Escuela de Educación Básica “León de Febres Cordero”

Elaborado por: María José Solórzano y Marilyn Sánchez

Figura 7. Aprendizaje por medio de lecturas



Nota. El gráfico representa a los resultados de la encuesta aplicada a los docentes.

Análisis

Del total de los docentes encuestados se conoció que el 80% de los estudiantes aprenden por medio de la lectura porque son muy educativas, en tanto que el 7% les ayuda a tener retentiva, y el 13% no porque son aburridas.

Pregunta #8

¿Qué tiempo considera usted que es el apropiado para que los niños se motiven en la enseñanza de lengua y literatura?

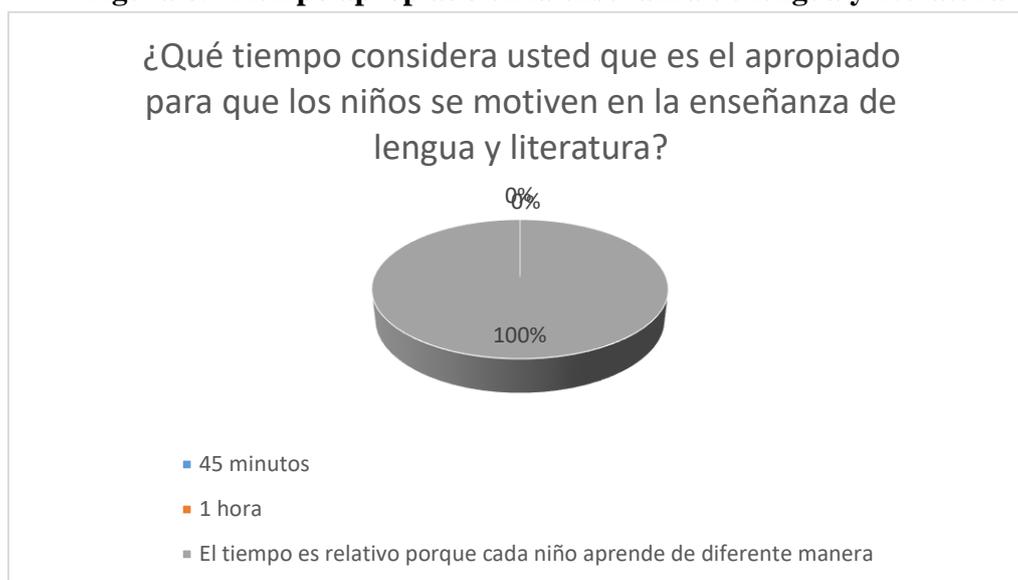
Tabla 9. Tiempo apropiado en la enseñanza de lengua y literatura

Alternativa	Frecuencia	%
45 MINUTOS	0	0%
1 HORA	0	0%
EL TIEMPO ES RELATIVO PORQUE CADA NIO APRENDE DE DIFERENTE MANERA	15	15%
TOTAL	15	100%

Fuente: Encuesta a docentes de la Escuela de Educación Básica “León de Febres Cordero”

Elaborado por: María José Solórzano y Marilyn Sánchez

Figura 8. Tiempo apropiado en la enseñanza de lengua y literatura



Nota. El gráfico representa a los resultados de la encuesta aplicada a los docentes.

Análisis

El resultado de esta encuesta dio una estadística alta en un 100% considerando que el tiempo apropiado para que los estudiantes se motiven en la enseñanza de lengua y literatura es relativo porque cada niño aprende de manera diferente, donde un 0% refleja 45 minutos, y 0% en 1 hora.

Pregunta #9

¿Considera usted que, para mejorar el rendimiento académico, los docentes deben capacitarse?

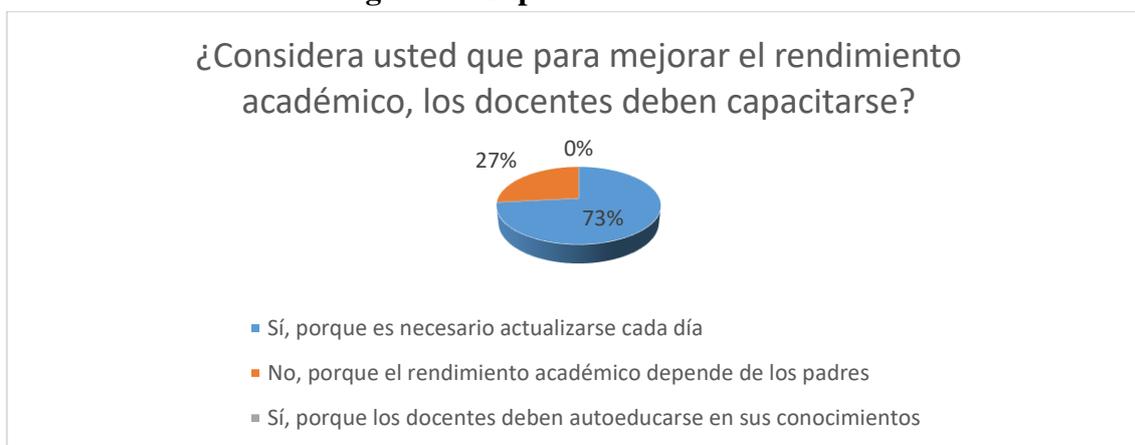
Tabla 10. Capacitación de los docentes

Alternativa	Frecuencia	%
SÍ, PORQUE ES NECESARIO ACTUALIZARSE CADA DÍA	11	73%
NO, PORQUE EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DEPENDE DE LOS PADRES	4	27%
SÍ, PORQUE LOS DOCENTES DEBEN AUTOEDUCARSE EN SUS CONOCIMIENTOS	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Encuesta a docentes de la Escuela de Educación Básica “León de Febres Cordero”

Elaborado por: María José Solórzano y Marilyn Sánchez

Figura 9. Capacitación de los docentes



Nota. El gráfico representa a los resultados de la encuesta aplicada a los docentes.

Análisis

Las encuestas realizadas a los docentes permitieron conocer que el 73% sienten que para mejorar el rendimiento académico en los estudiantes si deben capacitarse porque es necesario actualizarse cada día, mientras que el 27% indica que no porque el rendimiento académico depende de los padres, y un 0% señala que si porque los docentes deben auto educarse en sus conocimientos.

Pregunta #10

¿Cuál de las siguientes opciones cree usted que es una ventaja de las estrategias lúdicas?

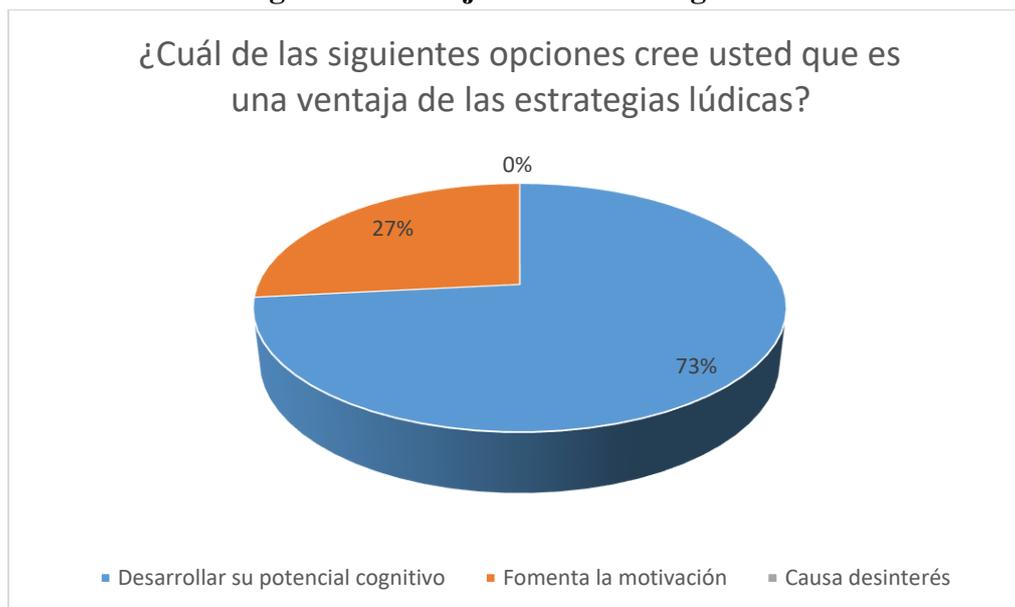
Tabla 11. Ventajas de las estrategias lúdicas

Alternativa	Frecuencia	%
DESARROLLAR SU POTENCIAL COGNITIVO	11	73%
FOMENTA LA MOTIVACIÓN	4	27%
CAUSA DESINTERÉS	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Encuesta a docentes de la Escuela de Educación Básica "León de Febres Cordero"

Elaborado por: María José Solórzano y Marilyn Sánchez

Figura 10. Ventajas de las estrategias lúdicas



Nota. El gráfico representa a los resultados de la encuesta aplicada a los docentes.

Análisis

En esta interrogante se pudo conocer que el 73% de los docentes señalan que una ventaja de las estrategias lúdicas es poder desarrollar su potencial cognitivo, mientras que el 23% indica que fomenta la motivación, y por último un 0% en la alternativa causa interés.

3.2. ANÁLISIS COMPARATIVO, EVOLUCIÓN, TENDENCIA Y PERSPECTIVAS

Al llevar a cabo el estudio de investigación del presente trabajo en el área de educación básica elemental en la escuela de educación básica “León de Febres Cordero” se realizó un análisis de la información obtenida, reflejando que los docentes si aplican las estrategias lúdicas acorde a su nivel y asignatura como es la enseñanza de Lengua y Literatura, también relacionadas con otras para favorecer el aprendizaje significativamente.

Se puede señalar que en base al análisis realizado se demuestra que los estudiantes aprenden de manera factible mediante la utilización de las estrategias lúdicas en el área de Lengua y literatura, lo cual se evidencia un avance en su rendimiento académico, favoreciendo su desarrollo cognitivo e integral. Se ha verificado que a través de las herramientas lúdicas que utilizan los docentes abarca lo que es el juego, la pizarra, la sopa de letras, adivinanzas, trabalenguas, lecturas, entre otros, sembrando en ellos un aprendizaje constructivista.

El uso de la modalidad virtual que se implementó por motivos de pandemia en el periodo lectivo siendo afectado a nivel mundial ha causado desconocimientos y faltas de recursos tecnológicos, lo cual conlleva a la carencia de aprendizajes, motivación, participación en clases, entre otros. Se puede decir que, dentro de la institución educativa, si los padres de familia comprendieran el uso adecuado de la modalidad virtual o recibirían capacitaciones sería muy factible porque ayudaría en el acompañamiento pedagógico de sus niños y se cumpliría la trilogía educativa, trabajando en equipo entre los docentes, representantes y estudiantes.

3.3. RESULTADOS

Los resultados obtenidos mediante la investigación realizada demostraron que los docentes conocen y aplican las estrategias lúdicas con normalidad en sus clases de Lengua y Literatura lo cual incide favorablemente en el rendimiento académico de los estudiantes.

Una de las falencias detectadas dentro del contexto educativo es la ausencia del nivel de estudios de ciertos padres de familia que produce un desbalance dentro del aprendizaje, por el uso inadecuado de la tecnología, los niños no van a cumplir con su desempeño académico y en el caso de los docentes afecta su planificación por lo que se ven obligados a realizar refuerzos o dejar esos vacíos en ellos, que con el pasar del tiempo provocará un déficit de aprendizaje en los estudiantes.

Una ventaja de la institución educativa es el rincón de materiales didácticos que aportó la UNEMI, cuando un grupo de estudiantes realizaban su proyecto de vinculación, siendo de gran ayuda y soporte tanto para los docentes como para los padres de familia, beneficiando principalmente al estudiante, ya que, por medio de esto se llenaban la ausencia de conocimiento que presentaron en el periodo lectivo, culminando favorablemente con un aprendizaje activo que les permitía avanzar al siguiente nivel.

Cabe considerar, por otra parte, que un factor primordial para los docentes es siempre estar predispuestos al cambio constante, es decir, investigando, actualizándose, asistiendo a capacitaciones y autoeducándose, en otras palabras, lo que hoy en día se aplica puede ser que en el futuro ya no serviría debido a que no solo avanza la metodología de la educación, sino que también los niños nacen en una era moderna, de tal modo que todo evoluciona.

3.4. VERIFICACIÓN DE LAS HIPÓTESIS

Luego de la interpretación de los resultados obtenidos del presente estudio se procede a realizar la verificación para observar si existe alguna relación con las hipótesis planteadas anteriormente.

Tabla 12. Hipótesis y Verificación

HIPÓTESIS	VERIFICACIÓN
<p>La determinación de la importancia de las estrategias lúdicas en la asignatura de lengua y literatura incidirá en el mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes de básica elemental de la Escuela de Educación Básica León de Febres Cordero, del cantón Milagro en el período 2021 – 2022.</p>	<p>De acuerdo con los resultados se puede comprobar que los educadores señalan que al aplicar las estrategias lúdicas en la asignatura de Lengua y Literatura mejora favorablemente el rendimiento académico en los estudiantes. Se puede verificar la relación con la pregunta 9 de la encuesta aplicada.</p> <p>¿Considera usted que, para mejorar el rendimiento académico, los docentes deben capacitarse?</p>
<p>Las diferentes estrategias lúdicas que se usan en el aula de clases mejoran el aprendizaje creando un ambiente dinámico.</p>	<p>Mediante los resultados presentados en la investigación se demuestra que las diversas estrategias lúdicas usadas adecuadamente mejoran o favorecen el nivel de aprendizaje del estudiante, formando un ambiente armónico y participativo dentro de las clases. Se sustenta en la pregunta #3 de la encuesta.</p> <p>¿Considera usted que los estudiantes se motivan con las estrategias lúdicas?</p>
<p>Conocer las causas que promueven el bajo rendimiento académico ayudará favorablemente a desarrollar las estrategias lúdicas.</p>	<p>Por medio del estudio realizado se da a conocer que se puede reflejar un desnivel de aprendizaje a causa de la desinformación de ciertos padres de familia respecto a la tecnología y la ausencia de los recursos adecuados para su educación. Lo cual no es impedimento para los docentes para implementar las estrategias lúdicas y seguir con su enseñanza. Se puede verificar con la pregunta #6 de la entrevista.</p> <p>¿Los padres de familia de la institución que usted dirige apoyan todas las actividades que se desarrollan en beneficio de los estudiantes?</p>
<p>Las ventajas de las estrategias lúdicas permiten reestablecer el desempeño académico en los alumnos.</p>	<p>Por medio de los resultados se muestra que un nivel alto del porcentaje concuerda que una de las ventajas de las estrategias lúdicas es desarrollar su potencial cognitivo, a su vez, mejora el rendimiento académico en los estudiantes. Se puede comprobar con la pregunta # 10 de la encuesta.</p> <p>¿Cuál de las siguientes opciones cree usted que es una ventaja de las estrategias lúdicas?</p>

CONCLUSIONES

- En conclusión, se comprueba que, al implementar diversas estrategias lúdicas a la hora de impartir las clases en el área de lengua y literatura, se refleja un ambiente más armónico, en el cual se evidencia un aprendizaje más dinámico y significativo, de tal modo que los estudiantes se interesaran más por seguir adquiriendo nuevas enseñanzas.
- Mediante los análisis de la investigación se comprobó que hay dos factores que causan el bajo rendimiento académico en los estudiantes, con respecto a la nueva modalidad virtual, los padres de familia de la institución educativa poseen desconocimientos de la era tecnológica, lo cual se ve afectado en el rendimiento académico de sus hijos, por otra parte, no cuentan con aparatos tecnológicos para las clases impartidas por los docentes.
- Finalmente, las estrategias lúdicas siempre deben ser aplicadas, todo lo que sea para beneficio de los estudiantes es necesario considerarlo en las nuevas adaptaciones, ya que se ha podido evaluar que un niño aprende de manera eficaz, mediante los juegos trabajando favorablemente su capacidad cognitiva, siendo también de gran aporte las capacitaciones que brinda el ministerio de educación, a través de estas los docentes aprenden y a su vez emplean nuevas estrategias lúdicas en el aula de clases.

RECOMENDACIONES

- Es necesario que la implementación de las estrategias lúdicas se siga utilizando con el mismo ahínco, es decir que nunca dejen de emplearlas en las diversas asignaturas, especialmente en el área de lengua y literatura, debido a que, en su gran mayoría, los estudiantes se les complica un poco al momento de aprender a leer y escribir, con el objetivo de que su aprendizaje lo vean de manera fácil y divertida y no de forma aburrida y monótona.
- Por otra parte, se debe brindar capacitaciones por parte de los docentes, y del ministerio de educación a los padres de familia acerca de la modalidad virtual, asumiendo que esto se ve afectado en el nivel educativo de los estudiantes, teniendo en cuenta que la pandemia trajo consigo cambios y en el cual ha sido una nueva adaptación para toda la comunidad educativa.
- Finalmente, se recomienda estar siempre predispuesto a las nuevas actualizaciones que se dan con el pasar de los años en las instituciones educativas, seguir aprendiendo y aplicando nuevas estrategias lúdicas que se vayan presentando acorde a las nuevas eras.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alexandra, M. C. (2015). *Repositorio UTA*. Obtenido de Repositorio UTA:
<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/13868/1/TESIS%20ACTIVIDAD%20L%C3%9ADICAS%20EDUCATIVAS.pdf>
- Banda, M. N.-H. (25 de marzo de 2015). *Repositorio Unemi*. Obtenido de Repositorio Unemi:
<http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/2414/1/ESTRATEGIAS%20METODOL%C3%93GICAS%20UTILIZADA%20POR%20EL%20DOCENTE%20EN%20LA%20COMPRESI%C3%93N%20Y%20EXPRESI%C3%93N%20DEL%20LENGUAJE%20EN%20LAS%20NI%C3%91AS%20Y%20NI%C3%91OS%20DE%203%20A%205%20A%C>
- Britton, L. (2000). *Jugar y aprender con el método Montessori*. España: PAIDÓS Educación.
- Constitución de la República del Ecuador*. (20 de octubre de 2008). Obtenido de
https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf
- MINEDUC. (2016). *educacion.gob.ec*. Obtenido de educacion.gob.ec:
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/02/MINEDUC-ME-2016-00020-A.pdf>
- Paguay, J. M. (12 de julio de 2016). *UNACH*. Obtenido de
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/2393/1/UNACH-FCEHT-E.BASICA-2015-000020.pdf>
- Palomino, W. A. (2016). Obtenido de <file:///C:/Users/robsa/Downloads/BC-TES-TMP-3314%20HERNANDEZ%20PALOMINO.pdf>
- Sánchez-Domínguez, J. P. (2020). El juego como representación del signo. *Revista Educación*, 5. Obtenido de
<https://www.redalyc.org/jatsRepo/440/44062184041/44062184041.pdf>
- SANTILLÁN, M. F. (septiembre de 2019). *Repositorio Institucional de la Universidad de Guayaquil*. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/46126/1/BFILO-PD-LP1-20-005%20CAICEDO%20-%20TIXI.pdf>
- Suaréz, L. (s.f.). *CPAL*. Obtenido de CPAL: <https://www.cpal.edu.pe/novedad/estrategias-ludicas-para-estimular-el-lenguaje-desde-el-aula/>
- TOMALÁ, G. M. (2015). *Universidad Estatal Provincia de Santa Elena*. Obtenido de
<https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/3718/1/UPSE-TEB-2015-0299.pdf>
- Vázquez., M. E. (31 de mayo de 2018). *Repositorio Unemi*. Obtenido de Repositorio Unemi:
<http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4139/2/LAS%20ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20COMO%20ESTRATEGIAS%20METODOL%C3%93GICAS%20EN%20LA%20EDUCACI%C3%93N%20INICIAL.pdf>

ANEXOS

4. ANEXO 1: Entrevista y Encuesta



ENTREVISTA DIRIGIDA A DIRECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA ‘LEÓN DE FEBRES CORDERO’

Objetivo. - Determinar la importancia de las estrategias lúdicas en la asignatura de lengua y literatura mediante las técnicas de investigación cuantitativa y bibliográfica con el fin de mejorar el rendimiento académico en los estudiantes de Educación básica elemental de la Escuela León de Febres Cordero.

Tema del proyecto integrador: Estrategias lúdicas en la enseñanza de lengua y literatura y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes de educación básica elemental.

Entrevista a directivo

1. **¿Conoce usted acerca de las estrategias lúdicas y su desarrollo en el salón de clases?**
2. **¿Por qué consideraría usted necesario el uso frecuente de actividades lúdicas en la asignatura de Lengua y Literatura?**
3. **¿Los docentes de la institución del área de Lengua y Literatura que usted dirige realizan actividades lúdicas para mejorar el desarrollo del aprendizaje?**
4. **¿Cómo podría usted apoyar a los docentes en la realización de actividades para desarrollar la motivación en los niños de educación básica elemental?**
5. **¿Considera usted que en las auto capacitaciones que realizan los docentes de Educación Básica Elemental incluyen temáticas relacionadas a la actualización de nuevas estrategias lúdicas?**

- 6. ¿Los padres de familia de la institución que usted dirige apoyan todas las actividades que se desarrollan en beneficio de los estudiantes?**

- 7. ¿Conoce usted las diversas estrategias lúdicas que utilizan los docentes del área de Lengua y Literatura en las aulas de clases de los diferentes años de Educación Básica Elemental?**

- 8. ¿De qué forma usted gestiona los cursos de capacitación sobre la implementación de estrategias lúdicas en las planificaciones de las aulas de clases?**

- 9. ¿Considera usted que las estrategias lúdicas son importantes para la formación integral de los niños y niñas? ¿Por qué?**

- 10. ¿Considera importante la implementación de nuevas estrategias lúdicas para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura?**

- 11. ¿Considera usted que a través de las estrategias lúdicas el estudiante alcanzará un aprendizaje significativo?**

- 12. ¿La institución educativa que usted lidera dispone de material lúdico en la asignatura de Lengua y Literatura en las aulas de clases?**

¡Gracias por su colaboración!



La presente encuesta es de carácter confidencial, el objetivo principal es: determinar la importancia de las estrategias lúdicas en la asignatura de lengua y literatura mediante las técnicas de investigación cuantitativa y bibliográfica con el fin de mejorar el rendimiento académico en los estudiantes de Educación básica elemental de la Escuela León de Febres Cordero, el resultado obtenido será utilizado previo a la obtención del título licenciatura en ciencias de la educación básica.

Tema de proyecto integrador: Estrategias lúdicas en la enseñanza de lengua y literatura y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes de educación básica elemental.

Edad:

Cargo:

Años de experiencia en la docencia:

ENCUESTA A DOCENTES

1. **¿Para usted qué significa las estrategias lúdicas?**
 - A. Actividades que incluyen juegos educativos
 - B. Herramientas son utilizados por los docentes para reforzar los aprendizajes
 - C. Son juegos que se realizan en una competencia

2. **¿Según su experiencia para que sirven las estrategias lúdicas?**
 - A. Para desarrollar en los estudiantes motivación
 - B. Fortalecer los conocimientos
 - C. Crear nuevas metodologías

3. **¿Considera usted que los estudiantes se motivan con las estrategias lúdicas?**
 - A. Sí, porque se interesa por adquirir nuevos aprendizajes
 - B. No, porque no todos aprenden de la misma forma
 - C. Tal vez, porque unos se adaptan y otro no

4. **¿Qué recursos lúdicos usted utiliza para impartir sus clases?**
 - A. Pizarra
 - B. Imágenes
 - C. Televisor

D. Otra _____

5. ¿Cuál de las siguientes estrategias lúdicas usted aplica en clases?

- a. Juego
- b. Lectura
- c. Redacción
- d. Otra _____

6. ¿Qué estrategias lúdicas considera usted que motivan a los estudiantes?

- A. Lectura
- B. Jugar con palabras- sopa de letras
- C. Dictado
- D. Otra _____

7. ¿Considera usted que el estudiante aprende por medio de lecturas?

- A. Sí, porque las lecturas son muy educativas
- B. Sí, porque les ayuda a tener retentiva
- C. No, porque son aburridas

8. ¿Qué tiempo considera usted que es el apropiado para que los niños se motiven en la enseñanza de lengua y literatura?

- A. 45 minutos
- B. 1 hora
- C. El tiempo es relativo porque cada niño aprende de diferente manera.

9. ¿Considera usted que, para mejorar el rendimiento académico, los docentes deben capacitarse?

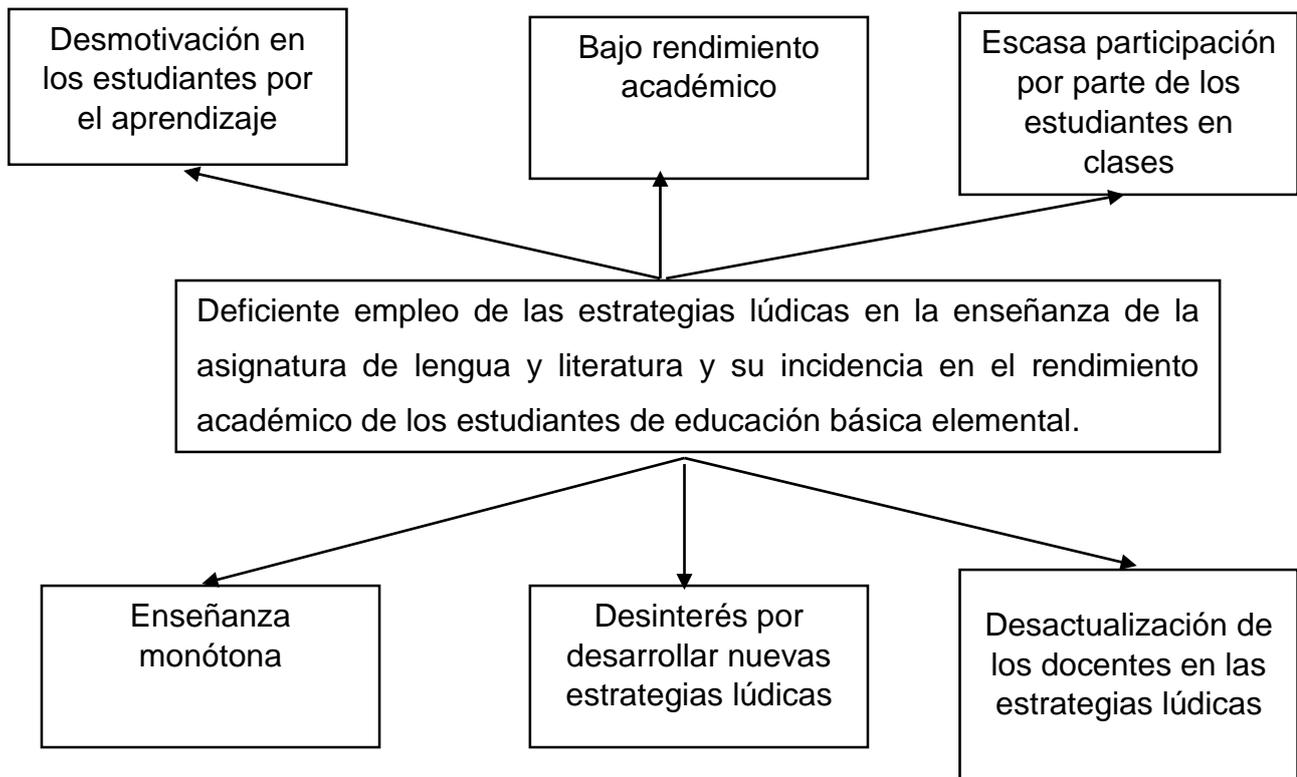
- A. Sí, porque es necesario actualizarse cada día
- B. No, porque el rendimiento académico depende de los padres
- C. Sí, porque los docentes deben auto educarse en sus conocimientos

10. ¿Cuál de las siguientes opciones cree usted que es una ventaja de las estrategias lúdicas?

- A. Desarrollar su potencial cognitivo
- B. Fomenta la motivación
- C. Causa desinterés

¡Gracias por su colaboración!

5. ANEXO 2: Árbol del problema



6. Anexo 3: Cuadro de sistematización de variables

ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA ENSEÑANZA DE LENGUA Y LITERATURA Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL	PROBLEMA GENERAL	FORMULACIÓN	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES	BENEFICIARIOS INVOLUCRADOS	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	ITEMS
	Deficiente empleo de las estrategias lúdicas en la enseñanza de la asignatura de lengua y literatura y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes de educación básica elemental.	¿Cómo afecta el escaso empleo de las estrategias lúdicas en la enseñanza de la asignatura de lengua y literatura y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes de educación básica elemental?	Determinar la importancia de las estrategias lúdicas en la asignatura de lengua y literatura mediante las técnicas de investigación cuantitativa y bibliográfica con el fin de mejorar el rendimiento académico en los estudiantes de Educación básica elemental de la Escuela León de Febres Cordero.	El escaso empleo de las estrategias lúdicas en la enseñanza de la asignatura de lengua y literatura afecta el rendimiento académico de los estudiantes de educación básica elemental	Independiente: Estrategias lúdicas Dependiente: Rendimiento académico	Docentes Directora	Encuesta Entrevista	Cuestionario	¿Conoce usted acerca de las estrategias lúdicas y su desarrollo en el salón de clases?
	SUB PROBLEMAS	SISTEMATIZACIÓN	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS PARTICULARES					
	Desmotivación en los estudiantes	¿Cómo surge la desmotivación en los estudiantes?	Diagnosticar las diferentes estrategias lúdicas que se pueden utilizar en el aula de clases para que el aprendizaje sea más dinámico con los estudiantes de educación básica elemental.	La desmotivación en los estudiantes surge por la falta de estrategias lúdicas en clases.	Desmotivación Estrategias lúdicas	Docentes Directora	Encuesta Entrevista	Cuestionario	¿Considera usted que los estudiantes se motivan con las estrategias lúdicas?
	Bajo rendimiento académico	¿Qué causas generan el bajo rendimiento académico?	Conocer las causas que promueven el bajo rendimiento académico en la asignatura de lengua y literatura mediante la investigación bibliográfica en los estudiantes de educación básica elemental.	Una de las causas del bajo rendimiento académico puede ser el poco interés por parte de los docentes en asistir a capacitaciones lúdicas.	Bajo rendimiento Capacitaciones lúdicas	Docentes Directora	Encuesta Entrevista	Cuestionario	¿Considera usted que, para mejorar el rendimiento académico, los docentes deben capacitarse?
Escasa participación por parte de los estudiantes en clases	¿Por qué se desarrolla el poco interés en los estudiantes por adquirir nuevos aprendizajes?	Investigar los beneficios que tienen las estrategias lúdicas en la asignatura de lengua y literatura para mejorar el rendimiento académico mediante la investigación cuantitativa en los estudiantes de educación básica elemental.	Los estudiantes reflejan poco interés por adquirir nuevos aprendizajes debido a sus clases monótonas.	Nuevos aprendizajes Clases monótonas	Docentes Directora	Encuesta Entrevista	Cuestionario	¿Considera usted que las estrategias lúdicas son importantes para la formación integral de los niños y niñas? ¿Por qué?	

7. ANEXO 4: SOLICITUD

REPÚBLICA DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO



Milagro, 13 de diciembre del 2021

Licenciada

Shirley Sánchez, MSc

**DIRECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN
BÁSICA LEÓN DE FEBRES CORDERO**

Presente.-

Señora Directora:

Por medio del presente solicito a usted de la manera más comedida nos autorice realizar un proyecto educativo en la institución que usted a bien dirige cuyo tema es: USO DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL, el resultado obtenido será utilizado previo a la obtención del título Licenciadas en Ciencias de la Educación Básica.

Esperando que la presente tenga una favorable acogida quedamos de usted muy agradecidas.

Atentamente,

María José Solórzano

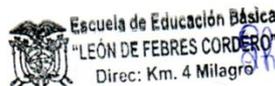
C.I.092368914-5

EGRESADA

Marilyn Sánchez Briones

C.I. 095907318-0

EGRESADA



Escuela de Educación Básica
"LEÓN DE FEBRES CORDERO"
Direc: Km. 4 Milagro

13/12/2021

Dirección: Cda. Universitaria Km. 1 1/2 vía km. 26
Conmutador: (04) 2715081 - 2715079 Ext. 3107
Telefax: (04) 2715187
Milagro • Guayas • Ecuador

VISIÓN
Ser una universidad de docencia e investigación.

MISIÓN
La UNEMI forma profesionales competentes con actitud proactiva y valores éticos, desarrolla investigación relevante y oferta servicios que demanda el sector externo, contribuyendo al desarrollo de la sociedad.

www.unemi.edu.ec

8. ANEXO 5: AUTORIZACIÓN



ESCUELA DE EDUCACION BASICA "LEÓN DE FEBRES CORDERO"

Dirección: Km 4 vía al 26. Recinto Las Avispas cod AMIE 09H04096 CEL 0989831046

Correo Electrónico: esc_leonfcordero@hotmail.com

Milagro - Ecuador

Milagro, 14 de diciembre del 2021

María José Solórzano

Marilyn Sánchez Briones

ESTUDIANTES

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

La suscrita Lcda. Shirley Sánchez, directora de este plantel educativo, mediante el presente documento autorizo a las estudiantes egresadas MARIA JOSE SOLORZANO Y MARILYN SANCHEZ BRIONES a realizar el proyecto educativo "USO DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL", en el momento que ella necesitare para el desarrollo del mismo.

Me suscribo de usted del modo más atento.

EDUCAR ES CRECER Y AVANZAR

 Escuela de Educación Básica
"LEÓN DE FEBRES CORDERO"
Direc: Km. 4 Milagro


Lcda. Shirley Sánchez.
DIRECTORA (e)

9. ANEXO 6: FOTOGRAFÍAS DE LA ENTREVISTA Y ENCUESTAS APLICADAS

IMAGEN # 1



Egresada Marilyn Sánchez entregando la encuesta a la docente.

IMAGEN #2



Egresada María José Solórzano entregando la encuesta a la docente de la institución.

IMAGEN # 3



Egresada María José Solórzano realizando parte de la entrevista a la directora de la institución.

IMAGEN # 4



Egresada Marilyn Sánchez realizando parte de la entrevista a la directora de la institución.