



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Estrategias lúdicas para el aprendizaje de lengua y literatura
en estudiantes de séptimo grado de una I. E. de Guayaquil**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Choez Parrales, Rosa Marisela (orcid.org/0000-0002-4127-4783)

ASESORA:

Dra. Linares Purisaca, Geovana Elizabeth (orcid.org/000-0002-0950-7954)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación de todos

PIURA – PERÚ

2022

Dedicatoria

Al Dios Eterno, por darme sabiduría y fuerzas y permitirme culminar con éxitos mis estudios.

A mi familia por darme aliento y apoyo constante, motivándome cada día para lograr mis objetivos.

Agradecimiento

Expreso mi gratitud a la Universidad Cesar Vallejo por haberme dado la oportunidad de estudiar mi carrera profesional, así como a los diferentes maestros que brindaron sus conocimientos y su apoyo incondicional.

A la Institución Educativa Eduardo Estrella Aguirre por la facilidad y comprensión en el desarrollo de la investigación.

Índice de contenidos

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras.....	vi
Resumen	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	14
3.1. Tipo y diseño de investigación	14
3.2. Operacionalización de las variables	15
3.3. Población, muestra y muestreo	16
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	17
3.5. Procedimientos	18
3.6. Métodos de análisis de datos	18
3.7. Aspectos éticos	18
IV. RESULTADOS	20
V. DISCUSIÓN.....	31
VI. CONCLUSIONES	38
VII. RECOMENDACIONES.....	39
Referencias.....	40

Índice de tablas

Tabla 1	<i>Resultado del pre test, Aprendizaje en el área de Lengua y Literatura</i> ...	20
Tabla 2	<i>Resultado del pre test, dimensión comunicación oral</i>	21
Tabla 3	<i>Resultado del pre test, dimensión comunicación escrita</i>	22
Tabla 4	<i>Resultado del pre test, dimensión comprensión de texto</i>	23
Tabla 5	<i>Resultado del post test, Aprendizaje en el área de Lengua y Literatura</i> .	24
Tabla 6	<i>Resultado del post test, dimensión de comunicación oral</i>	25
Tabla 7	<i>Resultado del post test, dimensión de comunicación escrita</i>	26
Tabla 8	<i>Resultado del post test, dimensión de comprensión de texto</i>	27
Tabla 9	<i>Prueba de normalidad</i>	28
Tabla 10	<i>Prueba de T de Student variable aprendizaje de lengua y literatura</i>	29
Tabla 11	<i>Prueba de T de Student dimensión de comunicación oral</i>	29
Tabla 12	<i>Prueba de T de Student dimensión de comunicación escrita</i>	30
Tabla 13	<i>Prueba de T de Student dimensión de comprensión de texto</i>	30

Índice de figuras

Figura 1	<i>Resultado del pre test, Aprendizaje en el área de Lengua y Literatura</i> ..	20
Figura 2	<i>Resultado del pre test, dimensión comunicación oral</i>	21
Figura 3	<i>Resultado del pre test, dimensión comunicación escrita</i>	22
Figura 4	<i>Resultado del pre test, dimensión comprensión de texto</i>	23
Figura 5	<i>Resultado del post test, Aprendizaje en el área de Lengua y Literatura</i>	24
Figura 6	<i>Resultado del post test, dimensión de comunicación oral</i>	25
Figura 7	<i>Resultado del post test, dimensión de comunicación escrita</i>	26
Figura 8	<i>Resultado del post test, dimensión de comprensión de texto</i>	27

Resumen

La investigación estrategias lúdicas para el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes del séptimo grado de una I. E. de Guayaquil expone como problema general las múltiples dificultades que poseen los estudiantes al momento de alcanzar el aprendizaje de lengua y literatura, afectando de manera directa su rendimiento escolar. Esto llevo a plantear como objetivo general mejorar el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de séptimo año de educación general básica de la Escuela Fiscal “Eduardo Estrella Aguirre” de la ciudad de Guayaquil al aplicar estrategias lúdicas. La metodología consideró una investigación aplicada, con diseño pre experimental y enfoque cuantitativo. La población estuvo constituida por 80 estudiantes, la misma que fue utilizada como muestra censal. Como técnica de recolección de datos se tomó una prueba escrita, utilizando una prueba objetiva basada en la PLLE y la PROLEC – R. Se concluye determinando que si se generó una mejora representativa en el aprendizaje de lengua y literatura de los estudiantes luego de la aplicación del programa basada en una significancia de ,000 menor al 0,05 esperado.

Palabras clave: Estrategias lúdicas, aprendizaje de lengua y literatura, estudiantes.

Abstract

The research playful strategies for learning Language and Literature in seventh grade students of an I. E. of Guayaquil exposes as a general problem the multiple difficulties that students have when learning language and literature, directly affecting their school performance. This led to the general objective of improving learning in the area of Language and Literature of students in the seventh year of basic general education of the "Eduardo Estrella Aguirre" Fiscal School in the city of Guayaquil by applying playful strategies. The methodology considered an applied research, with a pre-experimental design and a quantitative approach. The population consisted of 80 students, the same that was used as a census sample. As a data collection technique, a written test was taken, using an objective test based on the PLLE and the PROLEC - R. It is concluded by determining that if a representative improvement was generated in the learning of language and literature of the students after the application of the program based on a significance of .000 less than the expected 0.05.

Keywords: Playful strategies, language and literature learning, students.

I. INTRODUCCIÓN

En el marco educativo, comprender los contenidos de la asignatura de Lengua y Literatura enmarca un aspecto básico en el desarrollo integral de los estudiantes, considerando que a través de estos contenidos se genera un conocimiento básico para que el alumno logre comprender la información textual que se encuentra implícita en las diferentes asignaturas facilitando su asimilación y su puesta en práctica (Aguilar, 2020).

En este sentido, cuando se presentan dificultades dentro de esta asignatura resulta probable que los alumnos logren comprender de manera efectiva los contenidos que se desarrollan en las demás áreas afectando representativamente su desempeño académico al punto de alcanzar un bajo rendimiento escolar, convirtiéndose en un gran desafío para el docente (Saldarriaga, 2021).

En el marco internacional, de acuerdo a datos de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico, conocida por su siglas OCDE, España cuenta con los porcentajes más altos de estudiantes repetidores alcanzando el 35%, especialmente dentro de los niveles de enseñanza medio y superior como consecuencia del bajo rendimiento académico que presentan especialmente en la asignatura de lengua castellana debido a múltiples causas que van desde la falta de recursos adecuados, hacia aspectos internos en los estudiantes (Lozano, 2019).

En el marco nacional, en el Ecuador, el Ministerio de Educación señala que alrededor del 20% de estudiantes en los primeros niveles de enseñanza poseen dificultades representativas en la asignatura mencionada, lo cual ha generado afectaciones tanto en las actividades de lectura como de escritura, limitando la comprensión de textos de forma representativa. Esto ha direccionado a que se desarrollen programas como “Yo Leo” enfocados a impulsar el fortalecimiento de la lectura como la base inicial para la comprensión de textos, así como un mejoramiento progresivo de la escritura (Alcásiga, 2018).

De esta forma, cuando en los procesos de enseñanza no se utilizan actividades capaces de llamar la atención de los alumnos, es probable evidenciar dificultades al momento de comprender los contenidos. Por tanto, se genera una falta de interés

que afecta representativamente el aprendizaje de los estudiantes dentro de áreas como la de lengua y literatura (Medina, 2017).

Los problemas que se suscitan en el aprendizaje de la asignatura lengua y literatura pueden ir desde problemas con la lectura, dificultades en la escritura y el uso de los diferentes signos y símbolos, así como la falta de comprensión de las ideas que se encuentran implícitas en los textos, convirtiéndose en un limitante al momento de aprender tanto en esta asignatura, como en las demás.

Este problema se presenta dentro de la Escuela Fiscal “Eduardo Estrella Aguirre” de la ciudad de Guayaquil, donde aproximadamente el 35% de los estudiantes poseen dificultades representativas en el aprendizaje de lengua y literatura. Esta situación ha llevado a los estudiantes a mostrarse desinteresados y poco participativos en los procesos de enseñanza de esta área, afectando su rendimiento de manera integral.

La Escuela Fiscal “Eduardo Estrella Aguirre” se encuentra ubicada en la Coop. Francisco Jácome Mz 271 SI 13, en la ciudad de Guayaquil, provincia del Guayas, Ecuador. En la actualidad la Institución Educativa brinda una oferta educativa que va desde el nivel inicial hasta el básico medio contando con un total de 1252 estudiantes.

Basado en lo presentado se expone el problema de investigación diseñado: ¿La aplicación de estrategias lúdicas mejoraría el aprendizaje del área de Lengua y Literatura en los estudiantes del séptimo año de educación general básica de la Escuela Fiscal “Eduardo Estrella Aguirre” de la ciudad de Guayaquil?

El desarrollo de esta investigación tiene como finalidad identificar las distintas problemáticas que se presentan en el aprendizaje de la asignatura lengua y literatura para diseñar un programa que pueda impulsar su mejoramiento de manera viable y oportuna a través del diseño y aplicación de estrategias lúdicas.

De manera teórica, las estrategias lúdicas se fundamentan en la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, que ubica al juego como un aspecto integrador en el aprendizaje, al permitir una asimilación provechosa y dinámica de los conocimientos (Aguilar, 2020). Así mismo, se sustenta en la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel que determina al conocimiento verdadero como aquel que

surge desde la experiencia, permitiéndose establecer relaciones concretas (Mujica & Salgado, 2021). De forma práctica, se plantea el desarrollo de un programa de estrategias lúdicas orientado a ejercer un impacto positivo en el aprendizaje de Lengua y Literatura. La justificación metodológica determina una investigación de tipo básica, diseño preexperimental y enfoque cuantitativo. Los beneficiarios del estudio serán los estudiantes de séptimo año de educación básica de la Institución Educativa mencionada. El aporte a la comunidad científica se centra en la presentación de un estudio concreto que pueda fundamentar el desarrollo de futuras investigaciones relacionadas con las estrategias lúdicas y el aprendizaje de Lengua y Literatura.

El objetivo general considera: Mejorar el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de séptimo año de educación general básica de la Escuela Fiscal “Eduardo Estrella Aguirre” de la ciudad de Guayaquil al aplicar estrategias lúdicas. Respecto a los objetivos específicos, se ha señalado: Evaluar el nivel de aprendizaje en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de séptimo año de educación general básica de la Escuela Fiscal “Eduardo Estrella Aguirre” de la ciudad de Guayaquil; Diseñar estrategias lúdicas en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de séptimo año de educación general básica de una Escuela Fiscal “Eduardo Estrella Aguirre” de la ciudad de Guayaquil; Aplicar estrategias lúdicas en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de séptimo año de educación general básica de una Escuela Fiscal “Eduardo Estrella Aguirre” de la ciudad de Guayaquil; Evaluar el nivel de aprendizaje al finalizar la aplicación de las estrategias lúdicas en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de séptimo año de educación general básica de la Escuela Fiscal “Eduardo Estrella Aguirre” de la ciudad de Guayaquil.

La hipótesis general indica: Se mejoró el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de séptimo año de educación general básica de la Escuela Fiscal “Eduardo Estrella Aguirre” de la ciudad de Guayaquil al aplicar estrategias lúdicas. La hipótesis nula determina: No se mejoró el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de séptimo año de educación general básica de la Escuela Fiscal “Eduardo Estrella Aguirre” de la ciudad de Guayaquil al aplicar estrategias lúdicas.

II. MARCO TEÓRICO

Internacionalmente, una tesis postgrado en la ciudad de Lima, Perú por Araujo (2021) sobre las actividades lúdicas dentro de las dinámicas pedagógicas que se utilizan en estudiantes de cuatro años, planteó como objetivo determinar la relación entre las actividades lúdicas y las estrategias pedagógicas. La metodología que utilizó una investigación aplicada bajo de diseño no experimental y un enfoque cuantitativo. La población integró 55 estudiantes, los mismos que al ser accesibles facilitaron la implementación de un muestreo no probabilístico intencional. Los resultados del estudio evidenciaron que, dentro de la institución mencionada, las actividades lúdicas se ejecutaban dentro de una categoría media y baja, es decir, muy poco frecuentemente, generando una mínima influencia en las estrategias metodológicas que se aplicaban a estos estudiantes.

En la ciudad de Trujillo, Perú, un artículo publicado por Caballero (2021) sobre actividades lúdicas que se llevan a cabo dentro de la dinámica escolar con el objetivo de determinar la relación entre las actividades lúdicas y el aprendizaje de los estudiantes. La metodología utilizada en este estudio fue de tipo básica, no experimental y cuantitativa. Se utilizó una muestra censal integrada por 67 participantes. Los resultados de la investigación mostraron un $Rho = ,753$ y una sig. $,000$, lo cual afirmó que las actividades lúdicas poseen una relación significativa con el aprendizaje.

En el marco nacional, una tesis de posgrado implementada en la provincia de Los Ríos por Aro (2021) basada en la motivación para impulsar la comprensión de la asignatura de lengua, consideró como objetivo demostrar la efectividad de la ejecución de un programa de motivación para el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura en estudiantes de una I.E. de la provincia mencionada. De manera indirecta, dentro de este estudio se hace referencia a la importancia de utilizar estrategias lúdicas como un recurso representativo al momento de fomentar la motivación en los estudiantes de los diferentes niveles y subniveles en los que se imparte esta materia. La metodología aplicada fue de tipo preexperimental, cuantitativa, enfocándose a ejercer un cambio sobre la variable que enmarca el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura. La población se constituyó con 20 participantes elegidos a partir de un muestreo de tipo no probabilístico intencional.

Los resultados de la investigación evidenciaron cambios representativos entre la aplicación del pre test y el post test, determinando que la ejecución del programa de motivación aplicado si mejoró significativamente el aprendizaje de los estudiantes.

Una tesis de maestría elaborada en la ciudad de Guayaquil por Mendoza (2021) respecto a la educación emocional y la relación que posee con la comprensión de la asignatura de lenguaje, consideró como objetivo el determinar la relación entre la educación emocional y el aprendizaje de Lengua y Literatura, considerando que muchos de los estudiantes de esa institución mostraban dificultades representativas en esa área de conocimiento. La metodología fue de tipo básica, con un diseño no experimental y correlacional simple. La población se integró por 92 estudiantes, aplicándose un muestreo de tipo no probabilístico intencional que convirtió a este grupo en una muestra censal. Los resultados de la investigación mostraron que la mayoría de los estudiantes correspondientes al 38% evidenciaron una educación emocional baja, determinando como conclusión que la baja educación emocional si posee una influencia significativa en el aprendizaje de Lengua y Literatura.

En la ciudad de Trujillo, Perú, una tesis de doctorado presentada por Aguilar (2020) referente a las estrategias lúdicas para impulsar el desarrollo de la escritura en primaria señaló como objetivo principal el evidenciar que la aplicación de estrategias lúdicas establece una mejora significativa en la producción de los textos escritos en estudiantes de educación primaria, específicamente en los de segundo grado. La metodología determinó una investigación de tipo cuasi experimental y un enfoque cuantitativo. La población se constituyó por un total de 105 estudiantes del nivel mencionado, los mismos que fueron seleccionados a través de un muestreo no probabilístico intencional debido a la accesibilidad existente. Los resultados de la investigación demostraron que luego de la aplicación de las estrategias lúdicas diseñadas, existió una mejora representativa del 57% en la producción de textos por parte de los estudiantes de este nivel.

En la ciudad de Chiclayo, Perú, una tesis de maestría realizada por Vásquez (2019) sobre las estrategias lúdicas y la influencia que poseen en la interacción de los estudiantes dentro del aula planteó como objetivo determinar la relación entre las

estrategias lúdicas y la convivencia áulica en los estudiantes. La metodología se centró en una investigación de tipo básica, enfoque cuantitativo y diseño no experimental. La población se integró por 22 participantes, que, al ser una población accesible, se establecerían como una muestra censal. Los resultados de la investigación aplicada en este contexto mostraron un R de Pearson= 0,650 estableciéndose como una correlación moderada y una significancia del ,000, permitiendo aceptar la hipótesis del investigador, rechazar la nula y afirmar que si existe una relación entre las estrategias lúdicas y la convivencia áulica en los estudiantes.

En Piura, Perú, una tesis doctoral presentada por Culqui (2019) que plantea el desarrollo de un programa de estrategias lúdicas para impulsar las competencias matemática en una institución educativa, planteó como objetivo general determinar la influencia de un programa de estrategias lúdicas en el desarrollo de competencias matemáticas en los estudiantes de una Unidad Educativa en Talara. La investigación consideró un enfoque cuantitativo y un diseño cuasi experimental. La población estuvo integrada por dos grupos de 25 participantes, es decir un total de 50 sujetos, utilizando un muestreo de tipo no probabilístico intencional centrado en una muestra censal. Los resultados de la investigación aplicada evidenciaron una referencia de 16,2 puntos, así como una sig. ,000 entre la aplicación del pre test y el post test en el grupo experimental, mientras que en el grupo de control en el cual no se aplicó el programa no se mostraron diferencias, resaltando que el programa plantea una influencia representativa cuando es aplicado de manera constante dentro de un grupo determinado.

Una tesis de maestría realizada en la ciudad de Lima por Carbajo (2018) referente a las estrategias lúdicas y su relación con la resolución de problemas indicó como objetivo central de investigación el determinar el efecto de las estrategias lúdicas en el aprendizaje de resolución de problemas en los estudiantes. La metodología considerada como un diseño experimental y enfoque cuantitativo. La población por su parte, se integró por 50 estudiantes, considerando una muestra censal elegida a través de un muestreo no probabilístico intencional. A partir de la prueba de T de Student se observó una diferencia de media de 0,32 entre la aplicación del pre test

y el post test, considerando que si existe una diferencia al momento de aplicar estrategias lúdicas en los procesos de aprendizaje por resolución de problemas.

En la ciudad de Lima, un estudio presentado por Ccorahua (2017) con el tema “Estrategias lúdicas en las habilidades sociales de los estudiantes de una Institución Educativa de Lima” indicó como objetivo general determinar la influencia de las estrategias lúdicas en las habilidades sociales de los estudiantes. La metodología aplicada en esta investigación fue de diseño cuasi experimental y un enfoque cuantitativo. La población se conformó por un total de 50 estudiantes correspondientes a cuarto grado. La muestra fue de tipo censal mediante un muestreo no probabilístico intencional. Los resultados mostraron una $U=227,500$ y una sig. menor a 0,05%, indicando que las estrategias lúdicas influyen significativamente en las habilidades sociales de los estudiantes del nivel mencionado.

Finalmente, en la ciudad de Lima, una tesis de maestría propuesta por Medina (2017) con el tema “Las estrategias lúdicas y el logro de los aprendizajes de matemáticas de los estudiantes de una Institución Educativa en Lima” señaló como objetivo identificar la relación entre las estrategias lúdicas y el logro de los aprendizajes de matemáticas. La metodología que se utilizó en esta investigación fue de tipo no experimental, enfoque cuantitativo y alcance correlacional. La población se integró por 57 estudiantes. La muestra fue de tipo censal utilizando un muestreo de tipo no probabilístico intencional. Los resultados de la investigación indicaron que existe una correlación ,729 y una sig. 0,02, afirmando que si hay relación entre las estrategias lúdicas y el logro del aprendizaje de matemáticas en estos estudiantes.

Respecto a las teorías abordadas, este estudio se fundamentó en la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget y la teoría del aprendizaje significativo propuesta por Ausubel. En torno a la primera teoría, Piaget considera que los procesos lúdicos o que implican juegos pueden servir de manera provechosa para el aprendizaje, ya que dinamiza el proceso de enseñanza (Aguilar, 2020).

De manera más sencilla, el desarrollo de actividades o estrategias lúdicas dentro de un contexto educacional puede generar en los estudiantes una mayor

predisposición al asimilar los conocimientos que se están presentando a través de estos medios, logrando un aprendizaje mucho más activo y dinámico (Cabrera & Delgado, 2021).

En el caso de la teoría del aprendizaje significativo planteada por Ausubel, se determina un conocimiento verdadero y significativo al producirse a través de la relación entre las experiencias de un sujeto y su explicación lógica, de esta forma, la mente es capaz de establecer relaciones concretas que le brindan un sentido lógico, que no ejerce presión ni resultan complejo de asimilar (Mujica & Salgado, 2021).

En este sentido, los estudiantes dependen mucho de la estructura cognitiva que se ha desarrollado de manera previa, la cual facilita o torna más compleja la comprensión de un tema determinado. De esta forma, un elemento o situación que ha sido observado de manera anticipada será mucho más fácil de comprender que otro con el cual no ha existido un contacto (López & Soler, 2021).

De manera conceptual las estrategias lúdicas permiten planificar una metodología de enseñanza especializada mediante la cual estudiantes puedan desarrollar sus conocimientos en base a la implementación y práctica de recursos didácticos, donde dichas actividades no solo van a servir para reforzar conocimientos teóricos, sino también para comprender los elementos presentados desde un enfoque orientado a actividades prácticas, las cuales van a generar en el infante emociones que lo van a guiar durante su proceso de aprendizaje (Ramos, 2020).

Estas estrategias son un recurso mediante el cual los docentes pueden estimular la capacidad en que sus alumnos aprenden nuevos conocimientos, pues le brinda los procedimientos y técnicas necesarias para convertir la enseñanza en algo intuitivo y divertido, creando un escenario donde los niños van a adaptar nuevos conocimientos mediante la práctica de juegos o técnicas que les resulten divertidas, convirtiéndose en un método indispensable en la enseñanza docente (Vásquez & Pérez, 2020).

Se podría decir entonces que las estrategias lúdicas son un elemento trascendental al potenciar las dinámicas de aprendizaje, generando un impacto integrador al momento de desarrollar sus habilidades tanto cognitivas, como motrices en los

alumnos, permitiendo la comprensión de las temáticas, así como la puesta en práctica de estos.

Durante una planificación académica se deben plantear tanto el material teórico como las actividades lúdicas que van a complementar el mismo, de manera que el estudiante pueda obtener una mayor retroalimentación durante sus clases, permitiéndole al docente poder cubrir de forma óptima los temas establecidos en la malla curricular, donde además los estudiantes se sientan cómodos e incentivados durante el proceso (Chi-Cauich, 2018).

De esta manera, la planificación se establece como un aspecto importante al momento de implementar estrategias lúdicas, ya que estas, deben de estar asociadas a las necesidades que poseen los estudiantes, direccionándoles a expresar su imaginación en los juegos y didácticas que se presentan durante cada uno de los momentos de la clase, incentivando su creatividad y sobre todo su atención.

Entre otras características fundamentales se debe tener en cuenta que las estrategias lúdicas deben incentivar a que los infantes compartan actividades en conjunto para desarrollar su capacidad de complementar conocimientos de forma general, donde además se fortalecerá su desarrollo personal debido al tipo de actividades didácticas que sean expuestas, generando en ellos un sentimiento positivo que además de incentivarlos a aprender los haga sentirse cómodos durante dicho proceso (Del Valle, 2020).

En relación con lo expuesto, las estrategias lúdicas deben de orientarse a crear situaciones significativas dentro de la clase, logrando la participación activa de los estudiantes, al mismo tiempo que se genera un intercambio de ideas que facilita la retroalimentación de los contenidos que se han abordado durante la clase, convirtiéndose en un refuerzo que facilite el aprendizaje.

Existen diversos tipos de estrategias lúdicas que se pueden implementarse durante un proceso de enseñanza, entre los más destacados se encuentran aquellas que son colaborativas, donde los estudiantes van a trabajar en conjunto alrededor de un problema o situación planteada por el docente, lo cual les permitirá tener distintos puntos de vista y complementar aprendizajes con el fin de cumplir la

actividad inicialmente planteada, ayudando a que puedan desarrollar capacidades interpersonales (Delgado et al., 2018).

El desarrollo de capacidades interpersonales no solo mejora el desenvolvimiento de los estudiantes, sino que también los torna más predispuestos a aportar sus criterios o resolver las dudas que pudieran existir referente algún contenido en específico, convirtiendo a la clase en un entorno dinámico, integrador y sobre todo participativo.

Otro tipo de estrategia lúdica que puede aplicarse es la activa, la cual les permite a los estudiantes poder tomar todos los elementos a su alrededor presentados por el docente e interpretar los mismos, logrando que puedan desarrollar su capacidad analítica y lógica, pues para cumplir la misma necesita saber cuáles las herramientas presentadas y comprender como utilizarlas a su favor para desarrollar un bien en específico, donde el docente debe encargarse de guiarlo y lograr que pueda cumplir con su objetivo (Villacís, 2020).

A partir de esta variable se pudieron considerar las siguientes dimensiones: recursos lúdicos, material didáctico y recursos tecnológicos.

Los recursos lúdicos permiten al docente establecer una guía de aprendizaje en base a la participación e incentivación hacia sus alumnos, pues les brinda la capacidad de implementar los métodos y herramientas necesarias tanto para su desarrollo académico como personal, donde en base a la constante práctica del material didáctico puedan lograr desarrollar nuevos conocimientos que vayan fortaleciendo su desempeño académico y personal (Piedra, 2018).

El material didáctico es todo aquel que puede usarse para facilitar la comprensión de los contenidos expuestos durante las clases, ya sean instrumentos numéricos, cuadernos, juegos didácticos, etc., los cuales van a servir para complementar recursos teóricos y poder establecer un mejor nivel de comprensión acerca de los temas planteados durante las clases, logrando que los estudiantes puedan tener una referencia práctica que permita consolidar conocimientos (Santos et al., 2019).

Un método eficaz que puede usarse para complementar conocimientos son los recursos tecnológicos debido a su importancia al orientarse hacia la educación de los estudiantes, donde mediante una computadora los docentes pueden compartir

material didáctico con sus estudiantes, ya sean diapositivas, videos, juegos interactivos, actividades a enviar, entre diversos recursos que permiten tanto a docentes como estudiantes lograr los objetivos educativos previamente determinados (Serrano, 2018).

El aprendizaje de Lengua y Literatura resulta fundamental al desarrollar la capacidad de expresión de forma correcta en base a las reglas gramaticales, no solo para poder comunicarse e interactuar con las personas en su entorno, sino también para tener una base que beneficie su desarrollo tanto académico como personal, pues dominar dichos elementos va a fortalecer su capacidad para adaptar nuevos conocimientos durante su proceso de aprendizaje, siendo vital durante su crecimiento (Becerra et al., 2018).

Se podría decir que el aprendizaje de esta asignatura se convierte en un condicionante para abordar de manera integral los conocimientos que se presentan dentro de las demás áreas de enseñanza, ya que no solo fortalece la comprensión de las ideas implícitas en textos que normalmente se encuentran en el marco escolar, sino que también puede llegar a mejorar la expresión de las ideas que los estudiantes poseen.

El docente debe encargarse que sus alumnos implementen los conocimientos de lengua y literatura de forma secuencial, pues el aprendizaje de recursos gramaticales puede convertirse en un obstáculo si no se enseña de forma correcta, ya que, los distintos elementos deben complementarse entre sí, de tal forma que el estudiante pueda interpretar la manera en la cual va a comunicarse, sabiendo la importancia de las palabras que use, el sentido, contexto, etc. (Morán & Villao, 2020).

De esta forma, el aprendizaje de lengua y literatura adquiere una gran importancia tanto en lo educativo como en lo personal, facilitando la adquisición de los conocimientos y permitiendo una mejor comunicación dentro del entorno en el que interactúa, convirtiéndose en una herramienta esencial para su desenvolvimiento social.

En el desarrollo académico es importante para que el estudiante pueda interpretar los recursos literarios expresados durante las clases, pues durante la clase se

aplican recursos gramaticales y literarios constantemente con el fin de compartir conocimientos que puedan ser asimilados por el alumno, por lo que, dominar los conocimientos va a permitir una adecuada interpretación de los materiales académicos en el transcurso de un periodo escolar, colegial o universitario (Pazmiño et al., 2017).

En torno a lo mencionado, el contar con un óptimo conocimiento en esta área garantiza una mejor expresión oral y escrita de las ideas, experiencias o sucesos con los que cuenta el estudiante, además de fortalecer la comprensión de la información textual, logrando dominarla para su respectivo aprendizaje y relación con otros contenidos o conocimientos que se presenten en el aula.

Para determinar que el aprendizaje de lengua y literatura está siendo óptimo se deben tener en cuenta ciertas características que los estudiantes deben poseer, entre ellas se encuentra la estructuración en la manera de expresarse tanto de forma oral como escrita, donde el docente debe determinar que el estudiante establezca un sentido y coherencia entre las oraciones, esto de forma secuencial con el fin de dar un seguimiento que asegure la comprensión general de la materia (Avecillas, 2017).

Otra característica a tomar en cuenta se centra en la manera en que los estudiantes expresan sus opiniones durante las clases, pues el material impartido en lengua y literatura les permitirá expresar de mejor forma su creatividad, lo cual facilitará la actividad de expresar sus ideas y razonamientos de forma más clara, donde además se reflejará dicho conocimiento en la manera en que se desenvuelven al realizar sus deberes o material escrito (Guzhñay, 2021).

Las condiciones del estudiante fuera de la unidad educativa puede ser un factor significativo que también se debe tener en cuenta durante su aprendizaje, pues un adecuado entorno puede complementar el material impartido durante las clases, ya que ante una falta de comunicación en su hogar se pueden generarse dudas acerca de la manera en que debe comunicarse (Machuca & Murillo, 2021).

Las dimensiones que se identificaron en torno al aprendizaje de Lengua y Literatura fueron: Comunicación oral, comunicaciones escritas y comprensión de texto.

Respecto a la comunicación oral, la comprensión de esta área permite al estudiante poder consolidar la manera en que va a comunicarse con las demás personas, en un enfoque orientado hacia la comunicación oral, el infante aprenderá a tener una conversación donde se puedan intercambiar conocimientos, ideas, emociones u opiniones de forma clara en base a la interpretación de los recursos lingüísticos y metalingüísticos, logrando tener así una retroalimentación constante al hablar con demás personas (Garrán, 2017).

Por su parte, la comunicación escrita presenta un escenario donde no se puede interpretar la reacción y el sentido en que la persona expresa un comentario, por lo cual, se deben emplear recursos gramaticales y ortográficos que permitan la comprensión del mensaje, por tanto, se debe tener en cuenta la manera en que se estructuran tanto las palabras entre sí como las oraciones en general, para mantener una comunicación escrita se debe tener un sentido en la manera que se redacta el mensaje (Villabona & Lizcano, 2019).

La comprensión de texto se considera uno de los objetivos más importantes dentro de esta área del conocimiento, pues la misma les permitirá a los estudiantes poder interpretar y sacar sus propias conclusiones acerca de discursos presentados de forma escrita, lo cual les permitirá comprender los elementos presentados en los textos de tal forma que puedan dominar y abstraer los mismos, siendo un factor determinante en el desarrollo de su pensamiento crítico y analítico (García et al., 2018).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de investigación

Este estudio se direccionó a implementar una investigación aplicada, con la finalidad de generar una propuesta oportuna y viable que permita mejorar el aprendizaje del área de lengua y literatura a través de la aplicación de técnicas lúdicas. Los procesos de investigación aplicada plantean la resolución de problemáticas previamente determinadas generando información que pueda servir de base para futuros procesos de estudio afines al tema tratado (López M. , 2019).

3.1.2. Diseño de investigación

Se estableció un diseño de tipo preexperimental de grupo único con medida de pre y post tratamiento enfocado a medir la posible relación causal de las estrategias lúdicas (variable independiente) y el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura antes y después de su aplicación en el contexto determinado. Los procesos de tipo preexperimental optimizan el tratamiento de la información al momento de medir los cambios producidos en una variable determinada (Guevara et al., 2020).

Así mismo se planteó un enfoque cuantitativo facilitando la recolección y el procesamiento estadístico de los datos para generar conclusiones más concretas y objetivas del problema abordado (Villalobos, 2019). El esquema diseñado para este estudio es el siguiente:

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

Dónde

X: Estrategias lúdicas

O₁: Medición pre experimental de la variable dependiente (aprendizaje de Lengua y Literatura)

O₂: Medición post experimental de la variable dependiente (aprendizaje de Lengua y Literatura)

3.2. Operacionalización de las variables

Variable independiente: Estrategias lúdicas

Definición conceptual: Son diferentes actividades planificadas que se dan a partir de un juego integrando diferentes conocimientos que permitan el desarrollo de comportamientos, habilidades y aprendizajes en los estudiantes (Malqui, 2021).

Definición operacional: La variable estrategias lúdicas será medida a través de la implementación de una propuesta basada en actividades lúdicas que será aplicada a los estudiantes del séptimo grado de una I. E. de Guayaquil, 2022.

Dimensiones

Recursos lúdicos: Se establecen como los diferentes elementos o materiales que son utilizados en el desarrollo o implementación de una estrategia lúdica (Malqui, 2021).

Indicadores: Fomenta el aprendizaje significativo; despierta la atención de los estudiantes.

Material didáctico: Pueden definirse como diferentes objetos o herramientas educativas que facilitan la comprensión de un tema o contenido en específico (Malqui, 2021).

Indicadores: Facilita la comprensión de contenidos; optimiza los procesos de enseñanza.

Recursos tecnológicos: Son los distintos recursos y herramientas de carácter digital que son utilizado en al momento de complementar una o varias actividades que resulten innovadoras, estimulando el interés y la atención de los estudiantes en la clase (Malqui, 2021).

Indicadores: Son fáciles de manipular; se adaptan a las necesidades de la clase.

Escala de medición: Ordinal

Variable dependiente: Aprendizaje de Lengua y Literatura

Definición conceptual: Enmarca las distintas capacidades y competencias que permiten el desarrollo de las habilidades lingüísticas y comunicativas, enfocándose en alcanzar un eficiente uso del lenguaje (Mendoza, 2021).

Definición operacional: La variable aprendizaje de la Lengua y Literatura será medida a través de la aplicación de un pre test y un post test que permita determinar si se han presenciado cambios luego de la aplicación de las estrategias lúdicas.

Dimensiones

Comunicación oral: Se establece en la interacción que se produce entre dos personas a través del código o idioma determinado (Mendoza, 2021).

Indicadores: Escucha con atención; habla de manera fluida.

Comunicación escrita: Es una forma de interacción que se produce a través de un código escrito (Mendoza, 2021).

Indicadores: Lee correctamente; escribe de manera comprensible.

Comprensión de textos: Es una capacidad que permite una mayor comprensión de las palabras, frases y párrafos, logrando análisis más profundos y representativos (Mendoza, 2021).

Indicadores: Reflexiona sobre el mensaje del texto; genera críticas concretas acerca de lo leído.

Escala de medición: Ordinal

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población: Se constituyó por 80 estudiantes (51 hombres y 29 mujeres) del séptimo grado de educación básica de la Escuela Fiscal “Eduardo Estrella Aguirre” de la ciudad de Guayaquil.

- **Criterios de inclusión:** Alumnos que pertenezcan a la Institución Educativa determinada; estudiantes con permiso de sus padres para participar del estudio
- **Criterios de exclusión:** Alumnos que no asistan a alguna de las sesiones.

3.3.2. Muestra: Considerando que la población de estudio resultó accesible para la investigadora, se determinó utilizar una muestra censal, utilizando toda la población como muestra de estudio, es decir los 80 estudiantes del séptimo grado de la institución antes mencionada.

3.3.3. Muestreo: Considerando que se utilizó toda la población, no se desarrolló un muestreo.

3.3.4. Unidad de análisis: La unidad de análisis enmarca 80 estudiantes de séptimo grado de la Escuela Fiscal “Eduardo Estrella Aguirre” de la ciudad de Guayaquil.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica utilizada en este estudio es una prueba escrita, la misma que fue aplicada a los estudiantes del séptimo grado de educación básica de la Escuela Fiscal “Eduardo Estrella Aguirre” de la ciudad de Guayaquil. Como instrumento se utilizó una prueba objetiva basada en las pruebas PLLE (Larsen et al., 1984) y la prueba PROLEC – R (Cuetos et al., 2014), la cual sirvió para evaluar la variable dependiente es decir el aprendizaje de lengua y literatura de los estudiantes antes mencionados. Es importante destacar que considerando que este estudio planteó un diseño de tipo preexperimental, la aplicación de este instrumento se llevó a cabo dos veces, lo cual permitió conocer si desarrollaron cambios o no sobre esta variable luego de la aplicación de la propuesta diseñada.

La forma de aplicación de este instrumento fue de manera presencial considerando las diferentes recomendaciones de distanciamiento y bioseguridad propuestas por las autoridades de salud y educación respectivas, contando con una duración de 1 hora. El instrumento consideró las dimensiones: comunicación oral, que estará integrada por 5 ítems; la dimensión comunicación escrita integrada por 1 actividad que será valorada bajo diez criterios y la dimensión comprensión de textos que tendrá 10 ítems basados en el análisis de dos textos.

A pesar de que los ítems correspondientes a cada una de las pruebas han pasado por rigurosos procesos de validez y confiabilidad (pruebas PLLE Alfa de Crombach 0,80; prueba PROLEC – R Alfa de Crombach 0,79), se consideró realizar una nueva validación tomando en cuenta el criterio de tres expertos basado en los indicadores

de pertinencia, relevancia y claridad, además de una prueba piloto que se aplicó a los 80 estudiantes obteniendo un Alfa de Crombach de 0,82.

3.5. Procedimientos

Resulta importante detallar las diferentes acciones que se llevaron a cabo iniciando con el envío de solicitud de permiso para ejecutar el proceso de investigación dentro de una Institución Educativa de Guayaquil, así mismo se envió el consentimiento informado a los padres de familia del séptimo grado de educación básica para que permitiera la aplicación de los instrumentos a los estudiantes. Una vez aceptado, se procedió a la búsqueda del instrumento que se aplicará antes y después de la aplicación de la propuesta. Luego de su respectiva revisión se procedió a aplicarlo a los estudiantes que integran el séptimo grado de educación básica. Se tabularon los resultados obtenidos a través de la prueba aplicada y se realizó el análisis respectivo a partir del cual se identificaron los aspectos a ser considerados para el desarrollo y aplicación de la propuesta de estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje de lengua y literatura.

3.6. Métodos de análisis de datos

Para poder determinar el impacto de la propuesta a ser diseñada se consideró la aplicación de un análisis de datos de tipo inferencial, de esta forma se empezó por aplicar la prueba de normalidad de Kolmogorov Smirnov para determinar si los resultados de los datos recopilados vienen de una distribución normal o no, y de esta manera poder considerar la aplicación de la prueba de T de Student o la W de Wilcoxon. Para el desarrollo de estos análisis se requirió de la utilización del programa SPSS.

3.7. Aspectos éticos

Este estudio se enmarcó en una serie de aspectos éticos que no solo facilitaron la aplicación de los instrumentos diseñados, sino también garantizaron el eficiente tratamiento de la información. De esta forma, la presente investigación consideró los principios éticos de no maleficencia, a partir de la entrega de un consentimiento informado a los padres de familia donde se resalta la participación libre y voluntaria de los estudiantes, así como el uso de la información con fines exclusivamente educativos, asegurando el anonimato de las respuestas recopiladas. Además,

determinó la aplicación de las normas Apa con el objetivo de referenciar eficientemente a cada uno de los autores que brindaron ideas para el desarrollo del estudio, evitando caer en situaciones de plagio o similares. Igualmente sigue las indicaciones de la Guía de Desarrollo de Productos Académicos actualizada, utilizando los anexos que declaran la originalidad del estudio, así como la autenticidad del asesor.

IV. RESULTADOS

Resultados del pre test

Tabla 1

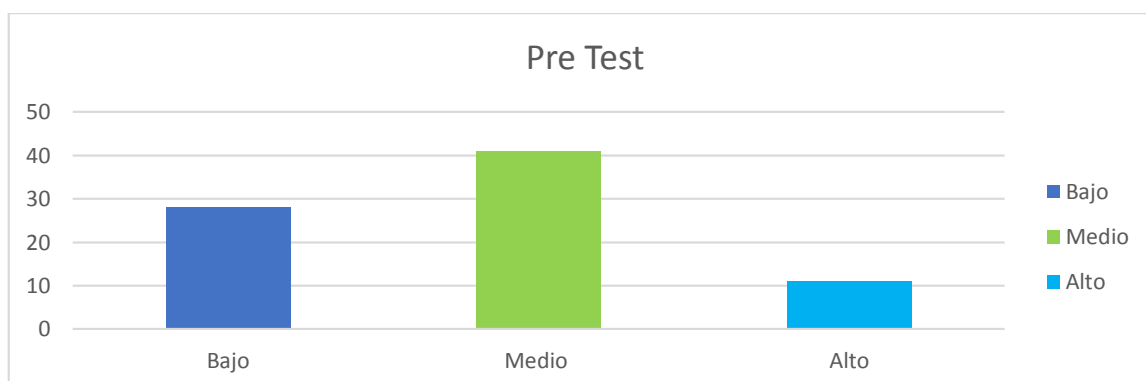
Resultado del pre test, Aprendizaje en el área de Lengua y Literatura

		Pre Test	
		f	%
Válidos	Bajo	28	35,0%
	Medio	41	51,2%
	Alto	11	13,8%
	Total	80	100%

Nota: Se muestran los resultados obtenidos en el pre test de la variable aprendizaje de lengua y literatura.

Figura 1

Resultado del pre test, Aprendizaje en el área de Lengua y Literatura



Nota: El gráfico muestra los resultados obtenidos en el pre test en la variable aprendizaje de lengua y literatura.

Descripción: La tabla 1 presenta los datos recopilados a través de la prueba pre test en la variable de aprendizaje de lengua y literatura, donde el 51,2% de los estudiantes tuvieron una valoración media es decir que su calificación global estuvo entre 17 y 28 puntos de los 40 esperados. Así mismo se observó que un 35,0% contó con una valoración baja denotando una calificación por debajo de los 16 puntos. Solo un 13,8% de los estudiantes alcanzó una valoración alta superior a los 29 puntos, evidenciando dificultades representativas de manera global en esta asignatura.

Tabla 2

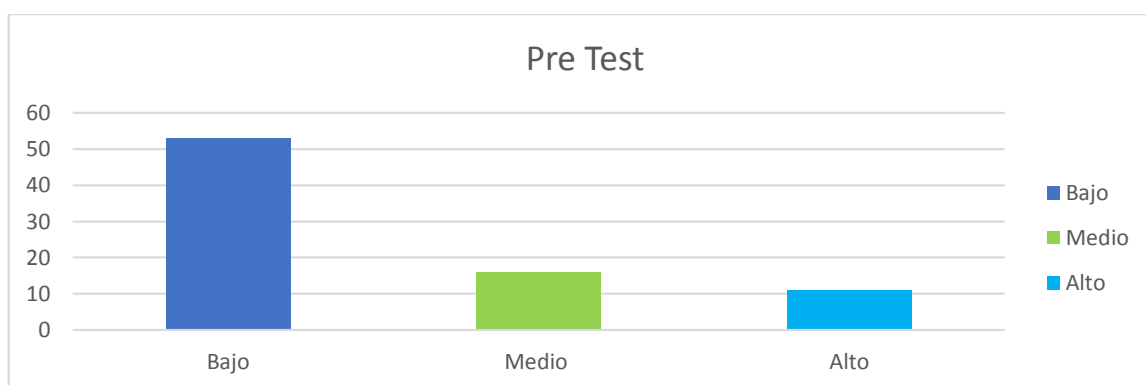
Resultado del pre test, dimensión comunicación oral

		Pre Test	
		F	%
Válidos	Bajo	53	66,2%
	Medio	16	20,0%
	Alto	11	13,8%
	Total	80	100%

Nota: Se muestran los resultados obtenidos en el pre test de la dimensión comunicación oral

Figura 2

Resultado del pre test, dimensión comunicación oral



Nota: El gráfico muestra los resultados obtenidos en el pre test en la dimensión comunicación oral.

Descripción: La tabla 2 presenta los datos recopilados a través de la prueba pre test en la dimensión de comunicación oral, donde la mayoría de los alumnos tuvieron una valoración baja del 66,2% es decir que su calificación estuvo entre 5 y 9 puntos de los 20 esperados. Así mismo se observó que un 20,0% contó con una valoración media denotando una calificación de entre 10 y 15 puntos. Solo un 13,8% de los estudiantes alcanzó una valoración alta, obteniendo calificaciones entre 16 y 20 puntos, determinando que la mayor parte de los alumnos poseen dificultades en su comunicación oral.

Tabla 3

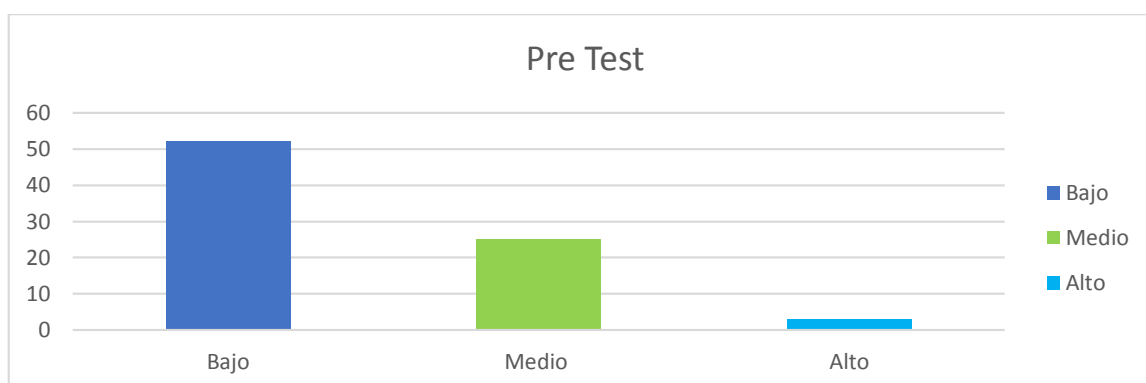
Resultado del pre test, dimensión comunicación escrita

		Pre Test	
		F	%
Válidos	Bajo	52	65,0%
	Medio	25	31,2%
	Alto	3	3,8%
	Total	80	100%

Nota: Se muestran los resultados obtenidos en el pre test de la dimensión comunicación escrita

Figura 3

Resultado del pre test, dimensión comunicación escrita



Nota: El gráfico muestra los resultados obtenidos en el pre test en la dimensión comunicación escrita.

Descripción: La tabla 3 presenta los datos recopilados a través de la prueba pre test en la dimensión de comunicación escrita, donde se determina que la mayor parte de los alumnos tuvieron una valoración baja del 65,0% es decir que su calificación estuvo entre 0 y 4 puntos de los 10 esperados. Así mismo se observó que un 31,2% contó con una valoración media denotando una calificación de entre 5 y 7 puntos. Solo un 3,8% de los estudiantes alcanzó una valoración alta, obteniendo calificaciones entre 8 y 10 puntos, determinando dificultades representativas en la comunicación escrita de los estudiantes.

Tabla 4

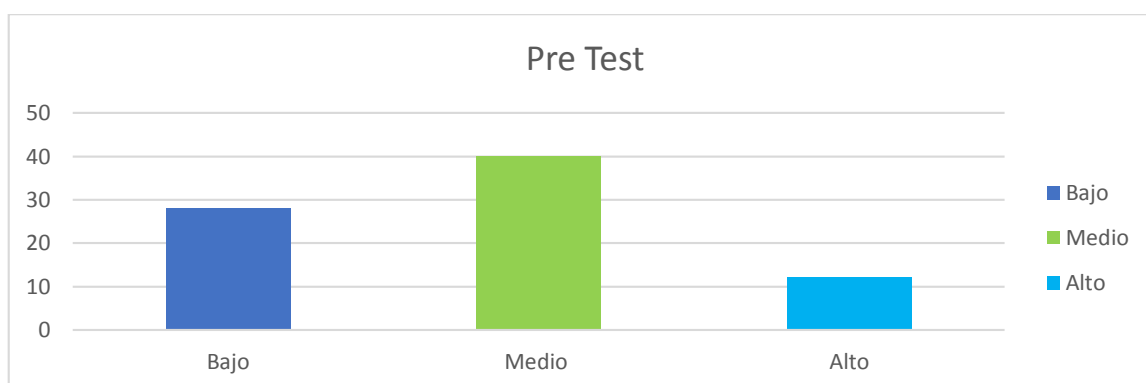
Resultado del pre test, dimensión comprensión de texto

		Pre Test	
		F	%
Válidos	Bajo	28	35,0%
	Medio	40	50,0%
	Alto	12	15,0%
	Total	80	100%

Nota: Se muestran los resultados obtenidos en el pre test de la dimensión comprensión de texto

Figura 4

Resultado del pre test, dimensión comprensión de texto



Nota: El gráfico muestra los resultados obtenidos en el pre test en la dimensión comprensión de texto.

Descripción: La tabla 4 presenta los datos recopilados a través de la prueba pre test en la dimensión de comprensión de texto, gran parte de los alumnos tuvieron una valoración media del 50,0% es decir que su calificación estuvo entre 5 y 7 puntos de los 10 esperados. Así mismo se observó que un 35,0% contó con una valoración media denotando una calificación de entre 0 y 4 puntos. Solo un 15,0% de los estudiantes alcanzó una valoración alta, obteniendo calificaciones entre 8 y 10 puntos, determinando que existen problemas importantes en la comprensión de texto de los estudiantes.

Resultados del Post Test

Tabla 5

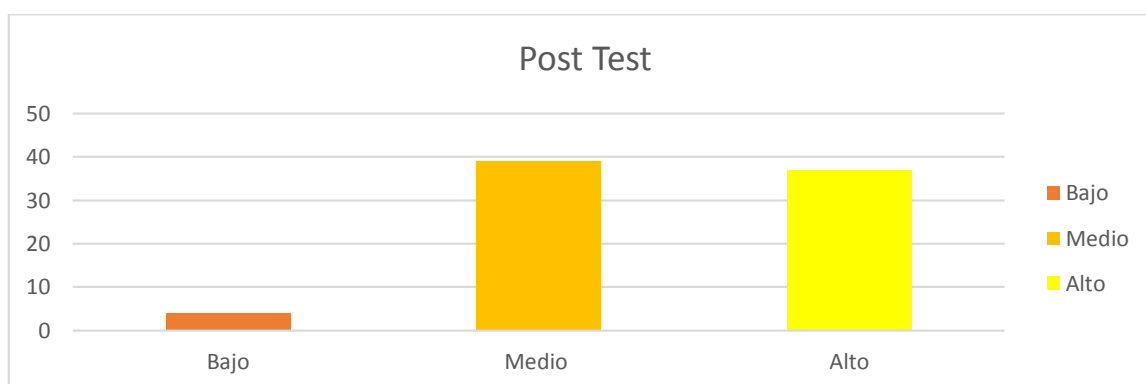
Resultado del post test, Aprendizaje en el área de Lengua y Literatura

		Post Test	
		f	%
Válidos	Bajo	4	5,0%
	Medio	39	48,8%
	Alto	37	46,2%
	Total	80	100%

Nota: Se muestran los resultados obtenidos en el post test de la variable aprendizaje de lengua y literatura.

Figura 5

Resultado del post test, Aprendizaje en el área de Lengua y Literatura



Nota: El gráfico muestra los resultados obtenidos en el post test en la variable aprendizaje de lengua y literatura.

Descripción: La tabla 5 presenta los datos recopilados a través de la prueba post test en la variable de aprendizaje de lengua y literatura, donde se observa un incremento en la valoración alta de 46,2% dando a conocer que los estudiantes mejoraron su calificación en la prueba aplicada obteniendo calificaciones de entre 29 y 40 puntos. Así mismo, se evidenció una disminución de la valoración media a un 48,8% obteniendo puntajes de entre 17 y 28 puntos de los 40 esperados. Solo el 5,0% de los estudiantes obtuvieron una valoración baja con calificaciones menores a los 16 puntos, evidenciando que se generaron cambios positivos en el aprendizaje de lengua y literatura luego de la aplicación del programa de estrategias lúdicas aplicado.

Tabla 6

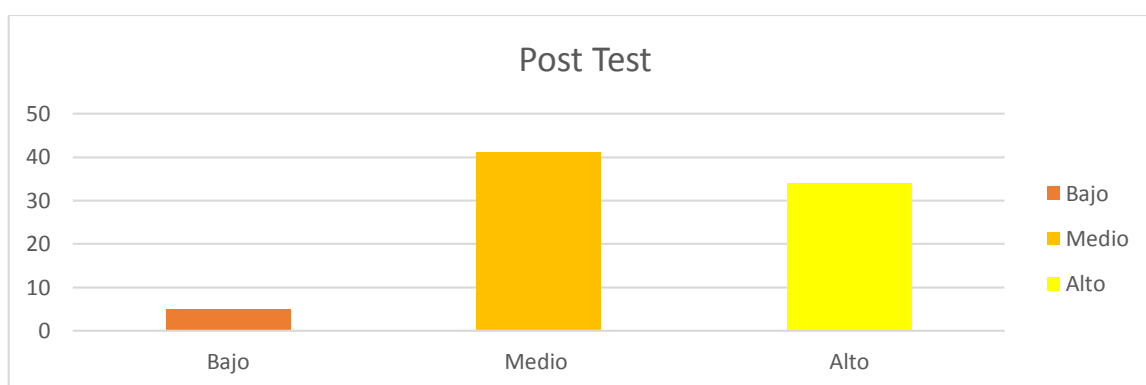
Resultado del post test, dimensión de comunicación oral

		Post Test	
		f	%
Válidos	Bajo	5	6,3%
	Medio	41	51,3%
	Alto	34	42,4%
	Total	80	100%

Nota: Se muestran los resultados obtenidos en el post test de la dimensión de la comunicación oral.

Figura 6

Resultado del post test, dimensión de comunicación oral



Nota: El gráfico muestra los resultados obtenidos en el post test en la dimensión de comunicación oral

Descripción: La tabla 6 presenta los datos recopilados a través de la prueba post test en la dimensión de comunicación oral, donde se observa un incremento en la valoración alta de 42,5% dando a conocer que los estudiantes mejoraron su calificación en la prueba aplicada obteniendo calificaciones de entre 29 y 40 puntos. Así mismo, se evidenció un incremento en la valoración media a un 51,3% obteniendo puntajes de entre 17 y 28 puntos de los 40 esperados. Solo el 6,3% de los estudiantes obtuvieron una valoración baja con calificaciones menores a los 16 puntos, evidenciando que se generaron cambios positivos en la dimensión de comunicación oral luego de la aplicación del programa de estrategias lúdicas aplicado.

Tabla 7

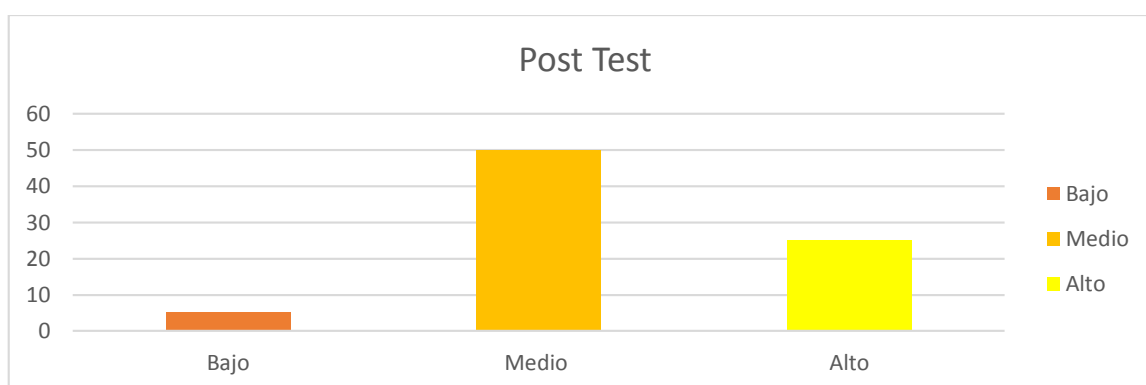
Resultado del post test, dimensión de comunicación escrita

		Post Test	
		f	%
Válidos	Bajo	5	6,3%
	Medio	50	62,5%
	Alto	25	31,3%
	Total	80	100%

Nota: Se muestran los resultados obtenidos en el post test de la dimensión de la comunicación escrita.

Figura 7

Resultado del post test, dimensión de comunicación escrita



Nota: El gráfico muestra los resultados obtenidos en el post test en la dimensión de comunicación escrita

Descripción: La tabla 7 presenta los datos recopilados a través de la prueba post test en la dimensión de comunicación escrita, donde se observa un incremento en la valoración alta de 31,3% dando a conocer que los estudiantes mejoraron su calificación en la prueba aplicada obteniendo calificaciones de entre 29 y 40 puntos. Así mismo, se evidenció un incremento en la valoración media a un 62,5% obteniendo puntajes de entre 17 y 28 puntos de los 40 esperados. Solo el 6,3% de los estudiantes obtuvieron una valoración baja con calificaciones menores a los 16 puntos, evidenciando que se generaron cambios positivos en la dimensión de comunicación escrita luego de la aplicación del programa de estrategias lúdicas aplicado.

Tabla 8

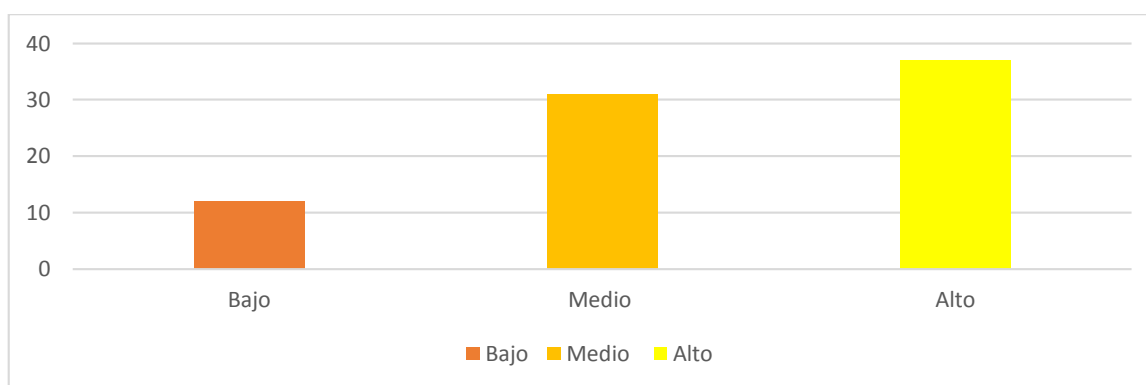
Resultado del post test, dimensión de comprensión de texto

		Post Test	
		f	%
Válidos	Bajo	12	15,0%
	Medio	31	38,8%
	Alto	37	46,3%
	Total	80	100%

Nota: Se muestran los resultados obtenidos en el post test de la dimensión de comprensión de texto.

Figura 8

Resultado del post test, dimensión de comprensión de texto



Nota: El gráfico muestra los resultados obtenidos en el post test en la dimensión de comprensión de texto.

Descripción: La tabla 8 presenta los datos recopilados a través de la prueba post test en la dimensión de comprensión de texto, donde se observa un incremento en la valoración alta de 46,3% dando a conocer que los estudiantes mejoraron su calificación en la prueba aplicada obteniendo calificaciones de entre 29 y 40 puntos. Así mismo, se evidenció un incremento en la valoración media a un 38,8% obteniendo puntajes de entre 17 y 28 puntos de los 40 esperados. Solo el 15,0% de los estudiantes obtuvieron una valoración baja con calificaciones menores a los 16 puntos, evidenciando que se generaron cambios positivos en la dimensión de comprensión textual luego de la aplicación del programa de estrategias lúdicas aplicado.

Prueba de normalidad

Tabla 9

Prueba de normalidad

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	Gl	Sig.
Pre Test Aprendizaje de Lengua y Literatura	,139	80	,001	,918	80	,000
Post Test Aprendizaje de Lengua y Literatura	,089	80	,176	,947	80	,002

Nota: Se muestran los resultados de la prueba de normalidad respecto a la prueba pre test y post test aplicada.

Respecto al análisis inferencial, este consideró la aplicación de una prueba de normalidad, la misma que permitiría conocer el coeficiente a ser utilizado. Considerando que la muestra tomada es mayor a 50 sujetos (80 participantes) se determinó la prueba de Kolmogorov Smirnov. La tabla 5 muestra los resultados de esta prueba evidenciando que el post test presenta una significancia de ,176 en el post test mayor al 0,05 esperado, determinando que la utilización de una prueba paramétrica como es el caso de la T de Student.

Análisis inferencial

Contrastación de hipótesis general

Hi: Se mejoró el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de séptimo año de educación general básica de la Escuela Fiscal “Eduardo Estrella Aguirre” de la ciudad de Guayaquil al aplicar estrategias lúdicas.

Ho: No se mejoró el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de séptimo año de educación general básica de la Escuela Fiscal “Eduardo Estrella Aguirre” de la ciudad de Guayaquil al aplicar estrategias lúdicas.

Tabla 10*Prueba de T de Student variable aprendizaje de lengua y literatura*

		Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia Inferior	Superior			
Par 1	Pre Test – Post Test	18,950	5,598	,626	17,704	20,196	30,277	79	,000

Nota: Se muestran los resultados de la prueba de T de Student para la variable aprendizaje de lengua y literatura.

Descripción: Tomando en cuenta los resultados obtenidos a través de la prueba de T de Student, se observa una significancia de ,000 la misma que al ser menor al ,05 esperado permite aceptar la H_1 , descartar H_0 y afirmar que se mejoró el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de séptimo año de educación general básica de la Escuela Fiscal “Eduardo Estrella Aguirre” de la ciudad de Guayaquil al aplicar estrategias lúdicas.

Tabla 11*Prueba de T de Student dimensión de comunicación oral*

		Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia Inferior	Superior			
Par 1	Pre Test – Post Test	5,538	3,593	,402	4,738	6,337	13,785	79	,000

Nota: Se muestran los resultados de la prueba de T de Student para la dimensión de comunicación oral.

Descripción: Referente a los resultados obtenidos a través de la prueba de T de Student aplicada a la dimensión de comunicación oral, presentando una significancia de ,000 que al ser menor a ,05 evidenció una mejora en la comunicación oral de los estudiantes de séptimo año de educación general básica de la Escuela Fiscal “Eduardo Estrella Aguirre” de la ciudad de Guayaquil al aplicar estrategias lúdicas.

Tabla 12*Prueba de T de Student dimensión de comunicación escrita*

		Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia Inferior	Superior			
Par 1	Pre Test – Post Test	2,763	1,469	,164	2,436	3,089	16,820	79	,000

Nota: Se muestran los resultados de la prueba de T de Student para la dimensión de comunicación escrita.

Descripción: Referente a los resultados obtenidos a través de la prueba de T de Student aplicada a la dimensión de comunicación escrita, presentando una significancia de ,000 que al ser menor a ,05 evidenció una mejora en la comunicación escrita de los estudiantes de séptimo año de educación general básica de la Escuela Fiscal “Eduardo Estrella Aguirre” de la ciudad de Guayaquil al aplicar estrategias lúdicas.

Tabla 13*Prueba de T de Student dimensión de comprensión de texto*

		Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia Inferior	Superior			
Par 1	Pre Test – Post Test	1,613	2,108	,236	1,143	2,082	6,842	79	,000

Nota: Se muestran los resultados de la prueba de T de Student para la dimensión de comprensión de texto.

Descripción: Referente a los resultados obtenidos a través de la prueba de T de Student aplicada a la dimensión de comprensión de texto, presentando una significancia de ,000 que al ser menor a ,05 evidenció una mejora en la comprensión de texto de los estudiantes de séptimo año de educación general básica de la Escuela Fiscal “Eduardo Estrella Aguirre” de la ciudad de Guayaquil al aplicar estrategias lúdicas.

V. DISCUSIÓN

Referente al objetivo específico uno que indicaba: Evaluar el nivel de aprendizaje en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de séptimo año de educación general básica de la Escuela Fiscal “Eduardo Estrella Aguirre” de la ciudad de Guayaquil, este se cumplió de forma efectiva a través de la aplicación de las pruebas PLLE (Larsen et al., 1984) y la prueba PROLEC – R (Cuetos et al., 2014), las mismas que permitieron identificar las dificultades presentes en el aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura. Los resultados de la primera aplicación de esta prueba sirvieron de base para el diseño de una propuesta que permitiera disminuir la problemática encontrada, logrando un mejoramiento progresivo.

En torno al objetivo específico dos: Diseñar estrategias lúdicas en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de séptimo año de educación general básica de la Escuela Fiscal “Eduardo Estrella Aguirre” de la ciudad de Guayaquil, este también se cumplió de forma efectiva, permitiendo el diseño de un programa de estrategias lúdicas que contó con 20 sesiones, las mismas que fueron diseñadas considerando las necesidades encontradas en los estudiantes, generando actividades interesantes y llamativas para cada uno de los participantes.

Sobre el tercer objetivo específico: Aplicar estrategias lúdicas en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de séptimo año de educación general básica de la Escuela Fiscal “Eduardo Estrella Aguirre” de la ciudad de Guayaquil, este se cumplió de forma eficiente, siendo aplicado de manera sistemática en los estudiantes del grado antes indicado, enfocándose en generar experiencias de aprendizaje dinámicas que no solo centren la atención de los estudiantes, sino también, que faciliten el aprendizaje de los contenidos del área de lengua y literatura.

El cuarto objetivo específico: Evaluar el nivel de aprendizaje al finalizar la aplicación de las estrategias lúdicas en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de séptimo año de educación general básica de la Escuela Fiscal “Eduardo Estrella Aguirre” de la ciudad de Guayaquil, este también se cumplió, permitiendo el desarrollo de un análisis descriptivo, así como uno inferencial que evidenció

cambios importantes y positivos en el aprendizaje de lengua y literatura luego de la aplicación del programa.

Respecto al objetivo general: Mejorar el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de séptimo año de educación general básica de la Escuela Fiscal “Eduardo Estrella Aguirre” de la ciudad de Guayaquil al aplicar estrategias lúdicas. La tabla 1 tomó en cuenta los resultados obtenidos a través de la prueba aplicada como pre test, pudiendo determinar que, respecto al aprendizaje de lengua y literatura, el 35,0% de los estudiantes alcanzaron una valoración baja, seguido de un 51,2% que obtuvo una valoración media y solo un 13,8% que alcanzó una valoración alta; sin embargo, luego de la aplicación del programa se mostraron cambios significativos en el aprendizaje de lengua y literatura de los estudiantes. En la tabla 5 se observa que la valoración baja disminuyó a un 5,0%, al igual que la media que presentó un 48,8%, mientras la categoría alta se incrementó a un 46,2%. Por otro lado, de manera inferencial, se pudo establecer que el programa de estrategias lúdicas si mejoró el aprendizaje de lengua y literatura tomando en cuenta la sig. ,000 obtenida en la prueba T, al ser menor al ,05 esperado. Esto evidencia que se generaron cambios positivos en el aprendizaje de lengua y literatura luego de la aplicación del programa diseñado, mejorando representativamente las habilidades de los estudiantes en este aspecto.

Estos resultados muestran relación con el estudio presentado por Aro (2021), el cual consideró la necesidad de desarrollar estrategias que impulsen la motivación en los estudiantes con la finalidad de ejercer un impacto positivo en la comprensión de esta área. Dentro del estudio mencionado, el autor se enfoca en desarrollar actividades de carácter lúdico, capaces de llamar el interés y la atención de los estudiantes, al momento de abordar los diferentes contenidos de la asignatura mencionada. Los resultados de la investigación realizada también mostraron cambios significativos, evidenciando de manera estadística una mejora en la comprensión de esta asignatura.

Así mismo, los resultados poseen relación con el estudio presentado por Caballero (2021), donde a través de un estudio relacional se establece que existe un alto nivel de relación entre las estrategias lúdicas y el aprendizaje, estableciéndolas como un medio efectivo para llegar a los estudiantes, quienes optan por formas más

dinámicas y entretenidas de comprender la información que se encuentra en su entorno.

Es importante resaltar, que también se indagaron estudios que tenían una relación lejana con el tema abordado, como el propuesto por Culqui (2019) quien se direccionó a crear un programa de estrategias lúdicas enfocado a generar un impacto positivo en las competencias matemáticas, considerando que muchos estudiantes suelen sentirse poco interesados por el aprendizaje de asignaturas que implican un alto nivel de concentración para su comprensión. En este sentido, el autor consideraba que el abordaje de las técnicas lúdicas genera una sensación de satisfacción en los estudiantes, lo cual facilitaba la asimilación de información, mejorando su desempeño durante las clases.

Por otro lado, también se evidenciaron estudios que contrastan con los resultados mostrados en este estudio, como es el caso del presentado por Araujo (2021), donde se menciona que, si bien las actividades lúdicas pueden ejercer un efecto positivo en las dinámicas educativas, esto no es una condicionante, y en algunos casos puede llegar a generar una mínima influencia, convirtiéndose más en un aspecto motivador que en un determinante para la efectiva adquisición de conocimientos.

De forma teórica, el abordaje de las estrategias lúdicas se sustenta en la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, la cual considera que este tipo de actividades pueden ser de gran provecho para el aprendizaje al dinamizar el proceso de enseñanza de manera espontánea e integradora. Desde la perspectiva de Aguilar (2020) “para Piaget la lúdica se establecía como un aspecto esencial del aprendizaje, ya que llevaba al estudiante a aprender de manera más significativa y espontánea” (p. 21). De este modo un proceso de aprendizaje debe de resultar lo suficientemente entretenido para centrar la atención de los estudiantes y motivarles a comprender lo que está expresando el docente.

Por otro lado, este estudio también se fundamenta en la teoría del aprendizaje significativo plantea por Ausubel, haciendo énfasis en que el conocimiento verdadero es el que surge de la relación entre la experiencia y la lógica que se produce en un momento determinado. De acuerdo a Mujica y Salgado (2021) “la

mente tiene la capacidad de establecer relaciones espontáneas entre las experiencias y su explicación, lo cual facilita el desarrollo del conocimiento” (p. 69). Debido a esto, una estrategia lúdica bien aplicada, puede generar experiencias positivas en los estudiantes, las mismas que luego pueden ser sustentadas de manera teórica logrando una mayor comprensión de un tema en específico.

Tomando en cuenta todo lo expuesto, se puede determinar que las estrategias lúdicas ejercen un impacto positivo en el aprendizaje de Lengua y Literatura siempre y cuando estas sean desarrolladas de acuerdo a las necesidades educativas que poseen los estudiantes, evitando crear una sobreexposición que pueda afectar su concentración o interés por los contenidos abordados durante la clase.

Respecto a la dimensión de comunicación oral, la tabla 2 tomó en cuenta los resultados obtenidos a través de la prueba aplicada como pre test, logrando determinar que, el 66,2% de los estudiantes alcanzaron una valoración baja, seguido de un 20,0% que obtuvo una valoración media y solo un 13,8% que alcanzó una valoración alta; sin embargo, luego de la aplicación del programa se mostraron cambios significativos en la dimensión de comunicación oral, en la tabla 6 se observa que la valoración baja disminuyó a un 6,3%, mientras la media se incrementó a un 51,3% igual que la categoría alta con un 42,4%. Por otro lado, de manera inferencial, se pudo establecer que el programa de estrategias lúdicas si mejoró la comunicación oral de los estudiantes tomando en cuenta la sig. ,000 obtenida en la prueba T, la cual fue menor al ,05 esperado. Esto evidencia que se generaron cambios positivos la dimensión de comunicación oral luego de la aplicación del programa diseñado, mejorando representativamente las habilidades de los estudiantes en este aspecto.

Lo expuesto, se relaciona con los resultados presentados por Vásquez (2019) quien, mediante relacional, señaló que las estrategias lúdicas influyen en la convivencia áulica de los estudiantes, llevándolos a interactuar de manera activa intercambiando criterios de forma espontánea. En este estudio, se resalta la importancia de fortalecer la comunicación oral entre los estudiantes, considerándolo como la base para el fortalecimiento de las relaciones

interpersonales, ya que les permite la interacción no solo de ideas, sino también de emociones, necesidades, intereses, etc.

De la misma forma, se puede hacer referencia al estudio realizado por Ccorahua (2017) donde se resalta la representatividad de las estrategias lúdicas en las habilidades sociales, tomando en cuenta que, una de las dimensiones de esta variable precisamente es la comunicación oral. Desde la perspectiva del autor, el desarrollo de estrategias lúdicas debe de convertirse en una constante dentro del proceso educativo, al brindar una serie de beneficios que generan un desarrollo integral en los estudiantes, especialmente al momento de comunicarse.

Para Garran (2017) “la comunicación oral permite al estudiante poder consolidar la manera en que va a comunicarse con las demás personas” (p. 49). Es por ello, que el fortalecimiento de la comunicación oral se convierte en un aspecto muy importante dentro del proceso educativo, estableciéndose como el primer paso para una comprensión efectiva.

En torno a la dimensión de comunicación escrita, la tabla 3 consideró los datos recopilados en la prueba pre test, logrando determinar que, el 65,0% de los estudiantes alcanzaron una valoración baja, seguido de un 31,2% que obtuvo una valoración media y solo un 3,8% que alcanzó una valoración alta; sin embargo, luego de la aplicación del programa se mostraron cambios significativos en la dimensión de comunicación escrita, en la tabla 7 se observa que la valoración baja disminuyó a un 6,3%, mientras la media se incrementó a un 62,5% igual que la categoría alta con un 31,3%. Por otro lado, de manera inferencial, se pudo establecer que el programa de estrategias lúdicas si mejoró la comunicación escrita de los estudiantes tomando en cuenta la sig. ,000 obtenida en la prueba T, la cual fue menor al ,05 esperado. Esto evidencia que se generaron cambios positivos la dimensión de comunicación escrita luego de la aplicación del programa diseñado, mejorando representativamente las habilidades de los estudiantes en este aspecto.

Esto muestra concordancia con el estudio realizado por Aguilar (2020) donde se menciona que el uso de estrategias lúdicas mejora representativamente el desarrollo de la escritura en alumnos de primaria. En este sentido, las estrategias lúdicas se centran en actividades que implican la producción de textos, llevando al

estudiante a resolverlas de manera entretenida, al mismo tiempo que fortalecen el movimiento de la mano, así como la implementación de las reglas gramaticales.

Para Villabona y Lizcano (2019) la comunicación escrita “requiere de la comprensión y puesta en práctica de los diferentes recursos gramaticales, brindándole al mensaje la estructura necesaria para ser comprendido” (p. 19). Una comunicación escrita eficiente no solo implica la escritura de signos y símbolos, sino una escritura eficiente de palabras y oraciones estructuradas y comprensibles para sí mismo, como para los demás. De esta manera las estrategias lúdicas sirven en gran manera en la comprensión y aplicación de estas normas.

En torno a la dimensión de comprensión de texto, la tabla 4 tomó en cuenta los resultados obtenidos a través de la prueba aplicada como pre test, logrando determinar que, el 35,0% de los estudiantes alcanzaron una valoración baja, seguido de un 50,0% que obtuvo una valoración media y solo un 15,0% que alcanzó una valoración alta; sin embargo, luego de la aplicación del programa se mostraron cambios significativos en la dimensión de comprensión de textos, en la tabla 8 se observa que la valoración baja disminuyó a un 15,0%, al igual que la media, bajando a un 38,8% mientras que la categoría alta se incrementó a un 46,3%. Por otro lado, de manera inferencial, se pudo establecer que el programa de estrategias lúdicas si mejoró la comprensión de textos en los estudiantes tomando en cuenta la sig. ,000 obtenida en la prueba T, la cual fue menor al ,05 esperado. Esto evidencia que se generaron cambios positivos la dimensión de comprensión de textos luego de la aplicación del programa diseñado, mejorando representativamente las habilidades de los estudiantes en este aspecto.

Lo expuesto posee una relación lejana con el estudio propuesto por Carbajo (2018), donde se menciona a las estrategias lúdicas como un elemento necesario para alcanzar la resolución de problemas. En este punto, el análisis crítico que se puede desarrollar a través de la comprensión de textos, es un elemento necesario para la resolución de un problema. Entender la idea, precisamente lleva al estudiante a tomar las acciones necesarias para resolver una problemática determinada, convirtiendo esta dimensión en un aspecto básico para el desenvolvimiento del estudiante.

García y otros (2018) consideraron que “la lectura cumple con su objetivo cuando el mensaje es comprendido efectivamente” (p. 162). Basado en esto, el aprendizaje de lengua y literatura precisamente es posible cuando se ha logrado la comprensión de la información. La comprensión de textos es un elemento básico dentro del marco educativo, tomando en cuenta que la mayoría de la información expuesta en este ámbito se encuentra de manera textual, convirtiéndose en una prioridad dentro del proceso de aprendizaje.

VI. CONCLUSIONES

1. Respecto al objetivo específico uno, se determinó que la mayoría de los estudiantes presentaban dificultades en su aprendizaje de Lengua y Literatura, tanto de manera general, como en cada una de sus dimensiones, mostrando que el 51,3% de ellos alcanzó una valoración media, mientras un 35,0% una valoración baja.
2. Sobre el objetivo específico dos, se analizaron los datos de la prueba pre test aplicada con la finalidad de diseñar un programa basado en estrategias lúdicas que pudiera mejorar el aprendizaje de lengua y literatura en los estudiantes. El programa diseñado contó con 20 sesiones enfocadas al fortalecimiento de la comunicación oral, la comunicación escrita y la comprensión de texto.
3. Respecto al tercer objetivo específico, se aplicó el programa de acuerdo con el cronograma determinado, generando en los estudiantes un aprendizaje activo mediante la implementación de estrategias lúdicas que consideraron actividades que implicaban comunicación oral, comunicación escrita y comprensión de textos.
4. En torno al cuarto objetivo específico, se evaluó el nivel de aprendizaje de lengua y literatura de los estudiantes luego de aplicado el programa, mostrando diferencias significativas tanto a nivel de variable, como de manera dimensional. En este sentido el post test mostró un incremento en la valoración alta del 46,2%, mientras que la valoración media disminuyó a 48,8% al igual que valoración baja al 5,0%.

VII. RECOMENDACIONES

Se recomienda a los docentes desarrollar continuamente estrategias lúdicas que permitan dinamizar los procesos de enseñanza, generando en los estudiantes un mayor interés y concentración que facilite el aprendizaje de los contenidos tanto del área de lengua y literatura como dentro de las demás asignaturas.

El programa presentado en este estudio ha sido diseñado para ser aplicado de manera presencial, por lo tanto, en caso de ser aplicado dentro de otra modalidad, se recomienda a la institución educativa realizar los ajustes necesarios en las actividades que implican un contacto directo entre los estudiantes, evitando que las actividades generen confusión y, por ende, el efecto contrario.

Se recomienda a los docentes que antes de aplicar el programa de estrategias lúdicas es esencial que los estudiantes sean valorados, logrando identificar las dificultades más representativas, y ejercer un mayor impacto en ellas. Así mismo, se señala que luego de su aplicación los estudiantes vuelvan a ser valorados, determinando si se efectuaron cambios en el aprendizaje de lengua y literatura.

Referencias

- Aguilar, D. (2020). *Estrategias Lúdicas para mejorar la producción de textos escritos en estudiantes de segundo grado de educación primaria, Trujillo 2019*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/44412/Aguilar_RDE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Alcásiga, J. (2018). *Implementar el proyecto de lectura para los alumnos, incentivando con el eslogan "YO LEO" para una lectura comprensiva, oralidad clara y concisa, con los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica, en la Unidad Educativa "José Acosta Vallejo"*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Educación]. <http://201.159.222.12:8080/handle/56000/653>
- Aleman, C. (2019). Las consecuencias sociales de las dificultades de aprendizaje en niños y adolescentes. *Ehquidad International Welfare Policies and Social Work Journal*, 11(4), 91-122. <https://doi.org/10.15257/ehquidad.2019.0004>
- Álvarez, R. (2020). *Análisis de las teorías implícitas sobre enseñanza aprendizaje en el pensamiento de docentes de Lengua y Literatura y su relación con cinco modelos pedagógicos*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua]. <https://repositorio.unan.edu.ni/13478/1/tesis%20doctorado%20Ricardo%20%C3%81lvarez.pdf>
- Araujo, L. (2021). *Actividades lúdicas en la estrategia pedagógica de los estudiantes de 4 años del PRONOEI Casita del niño UGEL 01, 2020*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/56861/Araujo_SLM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Aro, A. (2021). *Motivación para mejorar el aprendizaje en Lengua y Literatura en estudiantes de una Institución Educativa los Ríos, 2021*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/78335/Aro_AA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Arroyo, E., Loor, M., Mendoza, J., & Solorzano, M. (2020). Gestión de aprendizaje creativo mediante la Herramienta Powtoon en estudiantes de lengua y literatura. *Episteme Koinonia*, 3(5), 1-6.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35381/e.k.v3i5.775>
- Avecillas, J. (2017). Reflexiones sobre la nueva didáctica de la lengua y literatura. *Revista Científica RUNAE*, 1(1), 155-168.
<https://doi.org/doi.org/10.35381/e.k.h20155-168>
- Becerra, E., Fernández, A., & Pérez, R. (2018). Estrategias para la evaluación formativa en el área de Lengua y Literatura para estudiantes de bachillerato. *Retos de la Ciencia*, 2(5), 27-46.
<https://retosdelacienciaec.com/Revistas/index.php/retos/article/view/231/131>
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Revista Polo del Conocimiento*, 6(4), 861-878. <http://Dialnet-LasActividadesLudicasParaElAprendizaje-7926973.pdf>
- Cabrera, M., & Delgado, M. (2021). Desempeño docente en el desarrollo de competencias matemáticas en educación preescolar. *Revista Científica Hacedor*, 5(1), 80-92.
<http://revistas.uss.edu.pe/index.php/HACEDOR/article/view/1619/2309>
- Carbajo, V. (2018). *Estrategias lúdicas en el aprendizaje de resolución de Santa Rosa de Lima, Callao, 2018*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/27999/Carbajo_VVL.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Carrasco, C., & Tecci, M. (2017). *La actividad lúdica en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 "Virgen Peregrina del Rosario" del distrito de San Martín de Porres-2015*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/5128/Carrasco_AC-Teccsi_BM.pdf?sequence=6&isAllowed=y

- Carrión, N. (2021). *Aula invertida para fortalecer proceso enseñanza-aprendizaje en el área lengua y literatura, Unidad Educativa Julio Jaramillo Laurido 2021*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/67305/Carrion_ANJ-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y
- Ccorahua, J. (2017). *Estrategias lúdicas en las habilidades sociales de los estudiantes del 4° de primaria de la I.E.P. "Angelitos de Jesús", Huachipa, 2016*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/5874/Ccorahua_LJR.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Chi-Cauich, W. (2018). Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del Cecyte Pomuch, Hecelchakán, Campeche, México. *I.C Investigación*, 14(1), 70-80. https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14_70_80.pdf
- Cuetos, F., Rodríguez, B., Ruano, E., & Arribas, D. (2014). *PROLEC- R*. Ediciones TEA. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/44897197/Extracto_PROLEC-R_manual-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1655377805&Signature=K4X~zfdGCsijn2DVSCHsqWC9ITbw0nppbwoNTZpqRu21snlJRsJnvXt1alSiNiRly-88ECMkJAsQuVGgB~0O3~~Re7fqEvr8flVHvsQ24o1kjVFKxkhWTAoY-TiCOm2W57I
- Culqui, R. (2019). *Programa de estrategias lúdicas y su influencia en el desarrollo de competencias matemáticas en los estudiantes de 4° grado del Nivel Primaria, Institución Educativa N° 15509, Talara – Piura, 2017*. Piura, Perú: Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/28848/Culqui_GRE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Del Valle, M. (2020). Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa. *Revista Cientific*, 5(17), 143-163.

<https://doi.org/https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.7.143-163>

- Delgado, J., Gutiérrez, C., & Gutiérrez, J. (2018). Estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje con un enfoque lúdico. *Revista de Educación y Desarrollo*, 45(1), 37-46. https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/45/45_Delgado.pdf
- Espiritu, G. (2022). *Estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años: Una revisión sistemática*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/78236/Espiritu_CG-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- García, M., Arévalo, M., & Hernández, C. (2018). La comprensión lectora y el rendimiento escolar. *Cuadernos de Lingüística Hispánica*, 1(32), 155-174. <http://www.scielo.org.co/pdf/clin/n32/2346-1829-clin-32-155.pdf>
- Garrán, S. (2017). La comunicación oral. Actividades para el desarrollo de la expresión oral. *Ogigia*, 1(21), 47-66. <https://doi.org/https://doi.org/10.24197/ogigia.21.2017>
- Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento*, 4(3), 163-173. <https://www.recimundo.com/index.php/es/article/view/860>
- Guzhñay, K. (2021). Aprendizaje de lengua y literatura mediante rúbricas de evaluación. *Guadalajara*, 4(2), 174-190. <https://doi.org/https://doi.org/10.51247/st.v4i2.103>
- Larsen, S., Wiederholt, J. L., & Fountain, J. (1984). PLLE - Prueba de lectura y lenguaje escrito. *Journal of Reading*, 28(2), 148-151. <http://www.jstor.org/stable/40029429>
- López, G., & Soler, M. (2021). Aprendizaje significativo de Ausubel y segregación educativa. *Revista multidisciplinaria de investigación educativa*, 11(1), 1-19. <https://hipatiapress.com/hpjournals/index.php/remie/article/view/7431>

- López, M. (2019). Los estudios de postgrado y la investigación. *Revista Tekhné*, 22(2), 51-59.
<https://revistasenlinea.saber.ucab.edu.ve/index.php/tekhne/article/view/4050>
- Lozano, J. (2019). *Las dificultades de aprendizaje en los centros educativos de enseñanza secundaria: programa de intervención en la fluidez y comprensión lectora*. [Tesis Doctoral. Universidad Complutense de Madrid].
<https://eprints.ucm.es/id/eprint/55409/1/T41123.pdf>
- Machuca, J., & Murillo, J. (2021). Uso didáctico de herramientas del paquete utilitario en el proceso de aprendizaje en Lengua y Literatura. *Dominio de las Ciencias*, 7(4), 492-507.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i4.2434>
- Malqui, Y. (2021). *Estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de una institución educativa pública inicial, Cusco, 2021*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/69037/Mallqui_GYR-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y
- Medina, R. (2017). *Las estrategias lúdicas y el logro de los aprendizajes de matemática de los estudiantes de la Institución Educativa Perú – Canadá, Lima, 2016*. Lima, Perú: Universidad César Vallejo.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/17831/Medina_NR.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mendoza, W. (2021). *Educación Emocional y aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de secundaria de la Unidad Educativa Iberoamericano en Ecuador, 2021*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/68913/Mendoza_MWE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mendoza, W. (2021). *Educación Emocional y aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de secundaria de la Unidad Educativa Iberoamericano en Ecuador, 2021*. Lima, Perú: Universidad César Vallejo.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/68913/Mendoza_MWE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Morán, J., & Villao, M. (2020). Proceso de enseñanza aprendizaje para estudiantes con bajo rendimiento en lengua y literatura de 6to año de educación general básica. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 935-964. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1440>

Mujica, F., & Salgado, J. (2021). Cultura, emociones y aprendizaje significativo en Educación Física. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 16(2), 63-82. <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/ensayospedagogicos/article/view/16338>

Patiño, D., García, D., Álvarez, M., & Erazo, J. (2020). Estrategias lúdicas para desarrollar la lecto-escritura mediante la plataforma Liveworksheets. *CIENCIAMATRIA*, 6(3), 408-427. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8318352.pdf>

Pazmiño, J., Medina, S., & Ramos, J. (2017). Uso de técnicas activas en el aprendizaje del área de Lengua y Literatura para el desarrollo de habilidades y destrezas. *Polo del Conocimiento*, 2(6), 235-264. <https://doi.org/10.23857/pc.v2i6.135>

Piedra, S. (2018). Factores que adoptan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Revista Cognosis*, 3(1), 93-108. <https://doi.org/https://doi.org/10.33936/cognosis.v3i2.1211>

Ramos, L. (2020). *Estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje significativo de los niños del 3º de la I. E: Alfredo Gonzales Lara de Santa Rosa Año 2020*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/50882/Ramos_SLM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Saldarriaga, A. (2021). *Hábitos de estudio para el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de octavo de Básica, Guayaquil 2021*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo].

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/67619/Saldarraga_VAA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Sánchez, S., & Martín, R. (2018). Revisión sobre la intervención precoz en dificultades de aprendizaje relacionadas con la lectura. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 21(3), 35-45. <https://revistas.um.es/reifop/article/view/335171>

Santos, C., Santos, C., Vélez, H., Cevallos, C., & Zamora, M. (2019). Uso de materiales didácticos en el aprendizaje significativo de los estudiantes de Educación Básica. *Dominio de las Ciencias*, 5(3), 774-783. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.23857/dc.v5i3.964>

Serrano, C. (2018). Recursos tecnológicos y educativos destinados al enfoque pedagógico. *REDU: Revista de Docencia Universitaria*, 16(1), 155-173. <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/105307/8921-38910-1-PB.pdf?sequence=4>

Vásquez, G., & Pérez, M. (2020). Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria. *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 11(1), 1-15. https://doi.org/https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v11i0.805

Vasquez, R. (2019). *Estrategias lúdicas y la convivencia áulica en estudiantes de nivel inicial N°123-José Leonardo Ortiz*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/38706/V%c3%a1squez_VRA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Villabona, B., & Lizcano, E. (2019). *Fortalecimiento de las competencias en lectura crítica y comunicación escrita en la comunidad académica de la UFPS*. [Tesis de Maestría, Universidad Francisco de Paula Santander]. <https://repositorio.ufps.edu.co/bitstream/handle/ufps/3570/1390395.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Villacís, A. (2020). *Estrategias lúdicas en los docentes para estimular la lectoescritura en los niños de la Escuela Judith Acuña de Robles – Ecuador*,

2020. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo].
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/47452/Villac%
c3%ads_NAE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/47452/Villac%20c3%ads_NAE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Villalobos, L. (2019). Enfoques y diseños de investigación social cuantitativos, cualitativos y mixtos. *Revista de Educación Superior*, 18(27), 96-99.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7023094>

ANEXOS

Piura, 26 de mayo 2022

Señora
Msc. Ericka Castro Ling
Directora de la Institución Educativa Fiscal Eduardo Estrella Aguirre

ASUNTO : Solicita autorización para realizar investigación
REFERENCIA : Solicitud del interesado de fecha: 26 de mayo de 2022

Tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo augurarle éxitos en la gestión de la institución a la cual usted representa.

Luego para comunicarle que la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo Filial Piura, tiene los Programas de Maestría y Doctorado, en diversas menciones, donde los estudiantes se forman para obtener el Grados Académico de Maestro o de Doctor según el caso.

Para obtener el Grado Académico correspondiente, los estudiantes deben elaborar, presentar, sustentar y aprobar un Trabajo de Investigación Científica (Tesis).

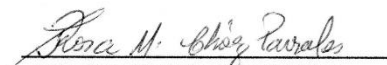
Por tal motivo alcanzo la siguiente información:

- 1) Apellidos y nombres de estudiante: Choez Parrales Rosa Marisela
- 2) Programa de estudios : Maestría
- 3) Mención : Psicología Educativa
- 4) Ciclo de estudios : Tercer ciclo
- 5) Título de la investigación : Estrategias Lúdicas para el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de séptimo grado de una I.E de Guayaquil
- 6) Asesor : Dra. Linares Purisaca Geovana Elizabeth

Debo señalar que los resultados de la investigación a realizar benefician al estudiante investigador como también a la institución donde se realiza la investigación.

Por tal motivo, solicito a usted se sirva autorizar la realización de la investigación en la institución que usted dirige.

Atentamente,


Lcda. Rosa Marisela Choez Parrales


Escuela de Educación Básica Fiscal
"Eduardo Estrella Aguirre"
Guayaquil-Ecuador
Recibido
26/05/2022

Cuadro de operacionalización de las variables

Tema: Estrategias Lúdicas para el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de Séptimo grado de una I. E. Guayaquil

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Estrategias Lúdicas	Son diferentes actividades planificadas que se dan a partir de un juego integrando diferentes conocimientos que permitan el desarrollo de comportamientos, habilidades y aprendizajes en los estudiantes (Malqui, 2021).	La variable estrategias lúdicas será medida a través de la implementación de un conjunto de actividades lúdicas que se aplicarán los estudiantes del séptimo grado de una I. E. de Guayaquil, 2022.	Recursos lúdicos	<ul style="list-style-type: none"> • Fomenta el aprendizaje significativo • Despierta la motivación 	
			Material didáctico	<ul style="list-style-type: none"> • Facilita la comprensión de los contenidos • Optimiza los procesos de enseñanza 	
			Recursos tecnológicos	<ul style="list-style-type: none"> • Son fáciles de manipular. • Se adaptan a las necesidades de la clase. 	
Aprendizaje de Lengua y Literatura	Enmarca las distintas capacidades y competencias que permiten el desarrollo de las habilidades lingüísticas y comunicativas, enfocándose en alcanzar un	La variable aprendizaje de la Lengua y Literatura será medida a través de la aplicación de un pre test y un post test que permita determinar si se han presenciado	Comunicación oral	<ul style="list-style-type: none"> • Escucha con atención. • Habla de manera fluida. 	Ordinal
			Comunicaciones escritas	<ul style="list-style-type: none"> • Lee correctamente. • Escribe de manera comprensible. 	
			Comprensión de texto.	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexiona sobre el mensaje del texto 	

	eficiente uso del lenguaje (Mendoza, Educación Emocional y aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de secundaria de la Unidad Educativa Iberoamericano en Ecuador, 2021, 2021).	cambios luego de la aplicación de las estrategias lúdicas.		• Genera críticas concretas acerca de lo leído.	
--	---	--	--	---	--

Prueba objetiva para evaluar el aprendizaje de Lengua y Literatura

Nombre del estudiante: _____

Objetivo: El siguiente instrumento tiene como finalidad evaluar el nivel de aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes del séptimo grado de educación básica de la Escuela Fiscal “Eduardo Estrella Aguirre” de la ciudad de Guayaquil en base a una actividad presentada.

Instrucciones: Encierre en un círculo la respuesta correcta.

COMUNICACIÓN ORAL
1. Dentro de cualquier situación: a) Le resulta fácil comunicarse con los demás b) Trata de comunicarse de manera básica con los demás c) Le resulta difícil comunicarse con los demás d) No se comunica con los demás.
2. Al momento de relatar sus experiencias a) Los demás le comprenden a la perfección sus ideas b) Los demás logran comprender de manera básica sus ideas c) Los demás tienen dificultades para comprender sus problemas d) Los demás no comprenden sus problemas
3. Cuando usted se dirige a las personas, ellos: a) Le comprenden con facilidad b) Comprenden algunas ideas de lo expresado c) Tienen dificultades para comprenderle d) No le comprenden
4. Al momento de expresar sus ideas usted. a) Utiliza un vocabulario muy amplio y fluido b) Utiliza un vocabulario amplio c) Utiliza un vocabulario básico d) Utiliza un vocabulario limitado y repetitivo
5. Para defender una opinión o idea usted: a) Presenta diferentes tipos de argumentos b) Argumenta de manera limitada lo expuesto c) Tiene dificultades para poder argumentar su idea

pega el polen de una flor y la dejan en otra. —Esto se llama polinización; es una parte necesaria en el desarrollo de las frutas. Ya verán; pronto habrá pequeños limones en todas estas ramas donde han parado las abejas.

6. Escoge el mejor título para este cuento:

- a) “flores para mamá”
- b) “Cómo nos ayudan las abejas”
- c) “El día de las flores”
- d) “A comer limones”

7. ¿Qué hacen las abejas?

- a) Sirven solo para picar.
- b) Sirven solo para hacer miel.
- c) Se comen los limones.
- d) Polinizan las flores de los limoneros.

8. ¿Qué querían hacer Ernesto y Alicia?

- a) Querían unos limones.
- b) Querían comprar abejas.
- c) Querían cortar flores del limonero.
- d) Polinizan las flores de los limoneros

9. ¿Qué no pasaría en este cuento?

- a) La abeja polinizó a varias flores.
- b) Los niños mataron a la abeja.
- c) Los niños aprendieron a apreciar la ayuda de las abejas.
- d) Los niños cortaron flores del limonero.

10. ¿Qué les dijo la mamá de Ernesto y Alicia?

- a) Que las abejas nos sirven en el jardín.
- b) Que mataran a las abejas.
- c) Que no tocaran a las flores.
- d) Que tengan cuidado porque las abejas pican.

Texto 2

Esta tarde cuando entré a mi apartamento, vi que alguien se había robado mi nueva bicicleta de diez velocidades. Inmediatamente llamé a la policía a reportar el robo, describiendo en detalle el modelo y dándoles el número de identificación. No me dieron esperanza de recuperarla, aun con la ayuda de un

premio de cien pesos, todos mis ahorros. Pero los obreros que estaban en el pasillo me dieron buenas noticias. Cuando vieron que yo salí a jugar sin llevarme la bicicleta, ellos pensaron en guardarla en el almacén para protegerla. ¡Qué buena lección para mí, y afortunadamente con tan buen resultado!

11. El título mejor para este cuento sería:

- a) “¡Auxilio! ¡policía!”
- b) “La bicicleta de diez velocidades”
- c) “Una lección que me asustó”
- d) “Buenas noticias”

12. ¿Cuánto dinero había ahorrado?

- a) diez pesos
- b) cien pesos
- c) cincuenta pesos
- d) treinta pesos

13. He aprendido bien esta lección, la siguiente vez que salga,

- a) Ofreceré un premio más grande
- b) Llamaré a la policía antes de salir
- c) Les pediré ayuda a los obreros
- d) Dejaré mi bicicleta encerrada en el apartamento

14. ¿Cuál de estas oraciones no podría formar parte de este cuento?

- a) Todavía me quedaba todo mi ahorro.
- b) Los obreros estaban tristes porque me había asustado.
- c) ¡Qué fortuna que la policía haya encontrado mi bicicleta!
- d) Tenía tanta prisa que no me fijé en la parte que habían dejado los obreros.

15. ¿Dónde estaba la bicicleta?

- a) En la estación de policía
- b) En el almacén
- c) En el parque
- d) Nadie sabía

Ficha técnica del instrumento (Prueba) para valorar el aprendizaje de lengua y literatura

Aspectos	Datos
Autor	Choez Parrales, Rosa Marisela
Objetivo	Conocer el nivel de aprendizaje de lengua y literatura en los estudiantes de séptimo grado
Campo de aplicación	Escuela Fiscal "Eduardo Estrella Aguirre" de la ciudad de Guayaquil
Muestra	80 estudiantes
Duración	1 hora
Validez	Valoración de 3 expertos
Confiabilidad	Alfa=0,82
Dimensiones a evaluar	D1= Comunicación oral D2= Comunicación escrita D3= Comprensión de textos
Calificación	<p>Dimensión 1 - Comunicación oral</p> <p>a=4 b=3 c=2 d=1</p> <p>Dimensión 2 - Comunicación escrita</p> <p>Cumple con el criterio=1 No cumple con el criterio=0</p> <p>Criterios a considerar:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Plantea un título para su cuento 2. Hace uso de los párrafos en la escritura 3. Hace referencia a cualquier objeto que aparece en los dibujos 4. Da nombres propios a los personajes principales 5. Incorpora a los 3 dibujos en su historia 6. Explica el papel de los personajes 7. Establece relaciones entre los personajes

	<p>8. Hace uso de términos técnicos</p> <p>9. Hace uso del diálogo</p> <p>10. Plantea una conclusión concreta</p> <p>Dimensión 3 - Comprensión de textos</p> <p>Pregunta correcta= 1</p> <p>Pregunta incorrecta=0</p>
<p>Categorías dimensionales</p>	<p>Dimensión 1- Comunicación oral</p> <p>Bajo= 1 (5 – 9)</p> <p>Medio=2 (10 -15)</p> <p>Alto=3 (16 – 20)</p> <p>Dimensión 2 – Comunicación escrita</p> <p>Bajo=1 (0 – 4)</p> <p>Medio=2 (5 – 7)</p> <p>Alto=3 (8 – 10)</p> <p>Dimensión 3 – Comprensión de textos</p> <p>Bajo=1 (0 – 4)</p> <p>Medio=2 (5 – 7)</p> <p>Alto=3 (8 – 10)</p>
<p>Categorías generales</p>	<p>Bajo= 1 (5-16)</p> <p>Medio= 2 (17-28)</p> <p>Alto= 3 (29-40)</p>

Prueba de confiabilidad del instrumento – prueba

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S
57	Sujeto 56	2	2	2	1	1	2	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	14	
58	Sujeto 57	3	3	3	2	2	3	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	22	
59	Sujeto 58	1	1	1	2	1	3	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	10	
60	Sujeto 59	2	2	1	2	2	6	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	23	
61	Sujeto 60	2	2	2	2	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	12	
62	Sujeto 61	3	4	3	2	4	7	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	30	
63	Sujeto 62	2	2	2	1	1	6	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	22	
64	Sujeto 63	1	2	2	2	1	2	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	13	
65	Sujeto 64	2	2	1	1	2	4	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	19	
66	Sujeto 65	2	3	2	1	1	2	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	17	
67	Sujeto 66	1	2	2	2	1	3	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	18	
68	Sujeto 67	2	1	1	2	2	4	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	21	
69	Sujeto 68	4	3	4	3	3	7	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	32	
70	Sujeto 69	1	2	2	2	2	3	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	17	
71	Sujeto 70	2	1	1	1	2	3	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	17	
72	Sujeto 71	1	2	2	2	2	3	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	18	
73	Sujeto 72	2	2	2	1	1	4	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	16	
74	Sujeto 73	4	4	3	4	3	5	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	30	
75	Sujeto 74	2	2	1	2	2	3	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	19	
76	Sujeto 75	2	1	2	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	13	
77	Sujeto 76	3	2	2	1	2	3	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	19	
78	Sujeto 77	2	2	1	2	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	21	
79	Sujeto 78	2	2	3	2	2	2	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	14	
80	Sujeto 79	3	4	3	2	4	7	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	29	
81	Sujeto 80	2	2	2	1	1	6	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	23	
82		0,78	0,74	0,78	0,66	0,80	3,32	0,14	0,23	0,20	0,21	0,25	0,25	0,24	0,24	0,21	0,25	1597	
83																			
84																			
85	SUMATORIA																		
86	a= Alfa de Crombach	0,82																	
87	K= Número de Items	16																	
88	V _i = Varianza de cada Item	9,29																	
89	V _t = Varianza total	39,48609																	
90																			

CALCULO DEL COEFICIENTE

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right]$$

Donde:
 K : Es el número de items.
 $\sum S_i^2$: Sumatoria de varianzas de los items.
 S_t^2 : Varianza de la suma de los items.
 α : Coeficiente de Alfa de Crombach.

CARTA DE PRESENTACIÓN

Guayaquil, 11 de junio del 2022

Mgtr.

Michael Luis Gonzalo Arévalo Rodríguez

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Presente. –

Es muy grato dirigirme a Usted para expresarle nuestro saludo cordial: asimismo, hacerle de su conocimiento que, en calidad de estudiante de la Escuela de Posgrado de la Universidad "César Vallejo", en la filial Piura, promoción 2022, requiero validar el instrumento con el cual se recogerá la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y optar por el título profesional de Maestro en Psicología Educativa.

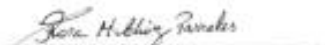
El título de mi proyecto de investigación es: "Estrategias Lúdicas para el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de Séptimo grado de una I. E. Guayaquil" y es imprescindible contar con la aprobación de los instrumentos por parte de docentes especializados a fin de aplicarlos posteriormente; por ello, se ha considerado conveniente recurrir a Usted, ante su connotada experiencia en temas relacionadas a la línea de investigación, evaluación y aprendizaje.

El expediente contiene:

- Instrumento
- Ficha técnica del instrumento
- Certificado de validez de contenido del instrumento.

Quedo agradecida por la atención a la presente.

Atentamente.



Choez Parrales, Rosa Marisela

C.I. 0916682958

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO DE APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA

DIMENSIONES	PREGUNTAS/ÍTEMS	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
Dimensión 1: Comunicación oral	Pregunta 1	X		X		X		
	Pregunta 2	X		X		X		
	Pregunta 3	X		X		X		
	Pregunta 4	X		X		X		
	Pregunta 5	X		X		X		
Dimensión 2: Comunicación escrita	Actividad escrita	X		X		X		
Dimensión 3: Comprensión lectora	Pregunta 11	X		X		X		
	Pregunta 12	X		X		X		
	Pregunta 13	X		X		X		
	Pregunta 14	X		X		X		

	Pregunta 15	X		X		X		
	Pregunta 16	X		X		X		
	Pregunta 17	X		X		X		
	Pregunta 18	X		X		X		
	Pregunta 19	X		X		X		
	Pregunta 20	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Mgtr. Michael Luis Gonzalo Arévalo Rodríguez C.I. 0913090254

Especialidad del validador: Máster Universitario en Formación Internacional Especializada del Profesorado por la Universidad Complutense de Madrid.

1. Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
2. Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
3. Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Guayaquil, 11 de junio del 2022


Firma del Experto Informante

CARTA DE PRESENTACIÓN

Guayaquil, 11 de junio del 2022

Mgtr.

Edith de los Angeles Aguilera Quinto

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Presente. –

Es muy grato dirigirme a Usted para expresarle nuestro saludo cordial: asimismo, hacerle de su conocimiento que, en calidad de estudiante de la Escuela de Posgrado de la Universidad "César Vallejo", en la filial Piura, promoción 2022, requiero validar el instrumento con el cual se recogerá la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y optar por el título profesional de Maestro en Psicología Educativa.


El título de mi proyecto de investigación es: "Estrategias Lúdicas para el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de Séptimo grado de una I. E. Guayaquil" y es imprescindible contar con la aprobación de los instrumentos por parte de docentes especializados a fin de aplicarlos posteriormente; por ello, se ha considerado conveniente recurrir a Usted, ante su connotada experiencia en temas relacionadas a la línea de investigación, evaluación y aprendizaje.

El expediente contiene:

- Instrumento
- Ficha técnica del instrumento
- Certificado de validez de contenido del instrumento.

Quedo agradecida por la atención a la presente.

Atentamente.



Choez Parrales, Rosa Marisela

C.I. 0916682958

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO DE APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA

DIMENSIONES	PREGUNTAS/ÍTEMS	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
Dimensión 1: Comunicación oral	Pregunta 1	X		X		X		
	Pregunta 2	X		X		X		
	Pregunta 3	X		X		X		
	Pregunta 4	X		X		X		
	Pregunta 5	X		X		X		
Dimensión 2: Comunicación escrita	Actividad escrita	X		X		X		
Dimensión 3: Comprensión lectora	Pregunta 11	X		X		X		
	Pregunta 12	X		X		X		
	Pregunta 13	X		X		X		
	Pregunta 14	X		X		X		

	Pregunta 15	X		X		X		
	Pregunta 16	X		X		X		
	Pregunta 17	X		X		X		
	Pregunta 18	X		X		X		
	Pregunta 19	X		X		X		
	Pregunta 20	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Mgtr. Edith de los Ángeles Aguilera Quinto

C.I. 0923545180

Especialidad del validador: Mgtr. Educación

4. Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
5. Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
6. Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Guayaquil, 11 de junio del 2022



Lda. Edith Aguilera Quinto

Firma del Experto Informante

CARTA DE PRESENTACIÓN

Guayaquil, 11 de junio del 2022

Mgtr.

Jahayra Marisela Torres Bohórquez

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Presente. –

Es muy grato dirigirme a Usted para expresarle nuestro saludo cordial: asimismo, hacerle de su conocimiento que, en calidad de estudiante de la Escuela de Posgrado de la Universidad "César Vallejo", en la filial Piura, promoción 2022, requiero validar el instrumento con el cual se recogerá la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y optar por el título profesional de Maestro en Psicología Educativa.

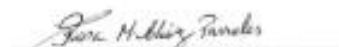
El título de mi proyecto de investigación es: "Estrategias Lúdicas para el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de Séptimo grado de una I. E. Guayaquil" y es imprescindible contar con la aprobación de los instrumentos por parte de docentes especializados a fin de aplicarlos posteriormente; por ello, se ha considerado conveniente recurrir a Usted, ante su connotada experiencia en temas relacionadas a la línea de investigación, evaluación y aprendizaje.

El expediente contiene:

- Instrumento
- Ficha técnica del instrumento
- Certificado de validez de contenido del instrumento.

Quedo agradecida por la atención a la presente.

Atentamente.



Choez Parrales, Rosa Marisela

C.I. 0916682958

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO DE APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA

DIMENSIONES	PREGUNTAS/ÍTEMS	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
Dimensión 1: Comunicación oral	Pregunta 1	X		X		X		
	Pregunta 2	X		X		X		
	Pregunta 3	X		X		X		
	Pregunta 4	X		X		X		
	Pregunta 5	X		X		X		
Dimensión 2: Comunicación escrita	Actividad escrita	X		X		X		
Dimensión 3: Comprensión lectora	Pregunta 11	X		X		X		
	Pregunta 12	X		X		X		
	Pregunta 13	X		X		X		
	Pregunta 14	X		X		X		

	Pregunta 15	X		X		X		
	Pregunta 16	X		X		X		
	Pregunta 17	X		X		X		
	Pregunta 18	X		X		X		
	Pregunta 19	X		X		X		
	Pregunta 20	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Mgtr. Jahayra Marisela Torres Bohórquez C.I. 0925604332

Especialidad del validador: Máster en Educación Inclusiva e Interculturalidad

7. Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
8. Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
9. Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Guayaquil, 11 de junio del 2022



JAHAYRA MARISELA
TORRES BOHÓRQUEZ

Firma del Experto Informante

Programa de estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje de lengua y literatura



Responsable:

Choez Parrales, Rosa Marisela

Grado

Séptimo grado

Fundamentación

El presente programa se desarrolla como respuesta a los resultados obtenidos en la prueba aplicada como pre test, los mismos que indican que de manera general, la variable aprendizaje de lengua y literatura tuvo una valoración en su mayoría media correspondiente al 51,3%, una valoración baja del 35,0% y una valoración alta del 13,8%. Respecto a las dimensiones, se encontró que la dimensión de comunicación oral tuvo una valoración mayormente baja del 66,3%, una valoración media del 20,0% y una valoración alta del 13,8%. Por su parte, la dimensión comunicación escrita contó con una valoración mayormente baja del 65,0%; una valoración media del 31,3% y una valoración alta del 3,8%. Finalmente, la dimensión de comprensión lectora contó con una valoración en su mayoría media del 50,0%, una valoración baja del 35,0% y una valoración alta del 15,0%.

Esto demuestra que los estudiantes del séptimo grado de educación básica poseen dificultades significativas respecto a su aprendizaje del área de lengua y literatura, siendo necesario la aplicación de un programa que impulse su mejoramiento desde un enfoque dinámico e integrador, tomando en cuenta la aplicación de estrategias lúdicas.

Objetivos

Objetivo general

Aplicar estrategias lúdicas enfocadas a mejorar el aprendizaje del área de lengua y literatura en los estudiantes de séptimo grado.

Objetivos específicos

- Fundamentar el desarrollo del programa aplicado.
- Diseñar estrategias lúdicas que mejoren el aprendizaje del área de lengua y literatura.
- Cumplir con el cronograma determinado para la aplicación de las sesiones.

Alcance

80 estudiantes del séptimo grado de educación básica de la Escuela Fiscal "Eduardo Estrella Aguirre".

Sesiones

N°	Nombre	Objetivo	Materiales	Extensión	Lugar	Evaluación	Fecha
1	Conociéndonos	Mejorar el nivel de conocimiento personal que existe entre los participantes de la sesión a través de procesos de comunicación oral.	Tarjetas impresas con preguntas.	30 minutos	Aula de clase de séptimo grado de educación básica de la Escuela Fiscal "Eduardo Estrella Aguirre"	Lista de cotejo	22 de junio
2	La importancia de escuchar	Promover la importancia de escuchar a través de la aplicación de una estrategia lúdica	Lectura impresa	30 minutos	Aula de clase de séptimo grado de educación básica de la Escuela Fiscal "Eduardo	Lista de cotejo	22 de junio

					Estrella Aguirre”		
3	Defendiendo mis ideas	Impulsar la escritura a través de la defensa de ideas expuestas durante la sesión.	Hoja de cuatro líneas. Bolígrafo	1 hora	Aula de clase de séptimo grado de educación básica de la Escuela Fiscal “Eduardo Estrella Aguirre”	Lista de cotejo	23 de junio
4	En búsqueda de mi par	Estimular una comunicación oral efectiva a través de la interacción de ideas entre los pares determinados.	Tarjetas con características de los estudiantes.	1 hora	Aula de clase de séptimo grado de educación básica de la Escuela Fiscal “Eduardo	Lista de cotejo	23 de junio

					Estrella Aguirre”		
5	Desatando el nudo	Fomentar la comunicación oral entre los miembros de la clase a través de la colaboración.	Sogas	30 minutos	Aula de clase de séptimo grado de educación básica de la Escuela Fiscal “Eduardo Estrella Aguirre”	Lista de cotejo	24 de junio
6	Las pistas del tesoro	Mejorar la comunicación oral y la comprensión lectora a través del seguimiento de pistas textuales brindadas a los estudiantes.	Impresiones con indicaciones	30 minutos	Aula de clase de séptimo grado de educación básica de la Escuela Fiscal “Eduardo	Lista de cotejo	24 de junio

					Estrella Aguirre”		
7	Vendiendo el producto	Fortalecer los procesos de caracterización y descripción oral a través de la venta de un producto imaginario.	Hoja A 4 Bolígrafo	30 minutos	Aula de clase de séptimo grado de educación básica de la Escuela Fiscal “Eduardo Estrella Aguirre”	Lista de cotejo	25 de junio
8	Receta de la felicidad	Fomentar el mejoramiento de la escritura a través de la redacción de textos y la exposición dinámica de los mismos.	Hoja A4 Bolígrafo Tarjetas con valores éticos	30 minutos	Aula de clase de séptimo grado de educación básica de la Escuela Fiscal “Eduardo	Lista de cotejo	26 de junio

					Estrella Aguirre”		
9	Bingo del conocimiento	Estimular la escritura mediante la redacción de las figuras mencionadas durante el bingo.	Tarjetas de bingo con ilustraciones.	30 minutos	Aula de clase de séptimo grado de educación básica de la Escuela Fiscal “Eduardo Estrella Aguirre”	Lista de cotejo	29 de junio
10	Tres en raya de los hobbies	Fomentar la escritura y la interacción oral a través del desarrollo de un tres en raya basado en los intereses personales de los estudiantes.	Hoja A 4 Bolígrafos	30 minutos	Aula de clase de séptimo grado de educación básica de la Escuela Fiscal “Eduardo	Lista de cotejo	30 de junio

					Estrella Aguirre”		
11	Crucigramas inversos	Impulsar la interacción y la escritura a través de la descripción de las palabras presentadas dentro de un crucigrama.	Crucigramas impresos Bolígrafo	30 minutos	Aula de clase de séptimo grado de educación básica de la Escuela Fiscal “Eduardo Estrella Aguirre”	Lista de cotejo	1 de julio
12	La caja mágica	Promover el desarrollo de una escritura eficiente utilizando tarjetas con indicaciones de escritura que deben de ser realizadas por los estudiantes.	Tarjetas con el nombre de una receta imaginaria Caja decorada	30 minutos	Aula de clase de séptimo grado de educación básica de la Escuela Fiscal “Eduardo	Lista de cotejo	4 de julio

					Estrella Aguirre”		
13	La portada de mi libro	Estimular la escritura mediante el diseño de la portada de un libro imaginario, utilizando una escritura correcta, uniforme y legible.	Hoja A4 Lápices de colores	30 minutos	Aula de clase de séptimo grado de educación básica de la Escuela Fiscal “Eduardo Estrella Aguirre”	Lista de cotejo	5 de julio
14	Cambiando mi dialecto	Analizar los distintos dialectos que posee el Ecuador transmitiéndolos de manera activa en el grupo.	Vídeo Tarjetas con indicaciones Globos	30 minutos	Aula de clase de séptimo grado de educación básica de la Escuela Fiscal “Eduardo	Lista de cotejo	5 de julio

					Estrella Aguirre”		
15	El periódico equivocado	Fomentar la comprensión de textos a través de la resolución de anagramas.	Anagramas impresos	30 minutos	Aula de clase de séptimo grado de educación básica de la Escuela Fiscal “Eduardo Estrella Aguirre”	Lista de cotejo	6 de julio
16	Dibujo lo leído	Promover la creatividad y la comprensión crítica de textos a través del desarrollo de productos artísticos basados en una idea escrita.	Hojas A4 Marcadores Lápices de colores Lectura impresa	30 minutos	Aula de clase de séptimo grado de educación básica de la Escuela Fiscal “Eduardo	Lista de cotejo	6 de julio

					Estrella Aguirre”		
17	Descifrando amorfinos	Fomentar el análisis de textos a través de la interpretación de amorfinos declamados de manera previa.	Amorfinos impresos	30 minutos	Aula de clase de séptimo grado de educación básica de la Escuela Fiscal “Eduardo Estrella Aguirre”	Lista de cotejo	7 de julio
18	Identificando señales	Estimular la comprensión de textos y el análisis crítico a través de la identificación de diferencias entre publicidades de distintas marcas.	Diferentes marcas impresas	30 minutos	Aula de clase de séptimo grado de educación básica de la Escuela Fiscal “Eduardo	Lista de cotejo	7 de julio

					Estrella Aguirre”		
19	Historias observadas	Discriminar visualmente diferentes imágenes y generar una historia que pueda relacionarse con las mismas.	Ilustraciones impresas	30 minutos	Aula de clase de séptimo grado de educación básica de la Escuela Fiscal “Eduardo Estrella Aguirre”	Lista de cotejo	8 de julio
20	Lo que hemos aprendido	Impulsar la participación activa de los estudiantes a través de la identificación de los conocimientos aprendidos durante las sesiones presentadas.	Globos Tarjetas con preguntas	30 minutos	Aula de clase de séptimo grado de educación básica de la Escuela Fiscal “Eduardo	Lista de cotejo	8 de julio

					Estrella Aguirre”		
--	--	--	--	--	----------------------	--	--

Sesión 1

Técnica lúdica: Conociéndonos

Objetivo: Mejorar el nivel de conocimiento personal que existe entre los participantes de la sesión a través de procesos de comunicación oral.

Materiales:

- Tarjetas impresas con preguntas acerca de la información básica de los estudiantes.

Procedimiento:

- Esta sesión estará enfocada en mejorar el conocimiento que los estudiantes poseen de sus compañeros a través de preguntas que se entregarán de manera aleatoria mediante el uso de tarjetas impresas, impulsando el dinamismo en la sesión.
- De manera previa, el docente imprimirá varias tarjetas con preguntas acerca de información básica de los estudiantes, como, por ejemplo: ¿Cuál es el segundo nombre de tu compañero que está a tu lado derecho?; ¿Sabes dónde vive el compañero que se encuentra a tu izquierda?, etc.
- Ya en el aula de clase, les dará la bienvenida a las sesiones, haciendo énfasis en el objetivo de la sesión.
- Luego, ubicará las tarjetas impresas dentro de una funda y les indicará a los estudiantes que tomen una de ellas.
- Los estudiantes deberán de contestar las preguntas que se presentan siguiendo las instrucciones, de esta manera no solo se genera una interacción activa entre los estudiantes, sino que también se fortalecen las relaciones interpersonales entre ellos.

Evaluación: Lista de cotejo (Anexo 1)

Ilustración 1

Tarjetas impresas con información básica de los estudiantes



Nota: Ejemplo de tarjeta a ser implementada durante la actividad.

Sesión 2

Técnica lúdica: La importancia de escuchar

Objetivo: Promover la importancia de escuchar a través de la aplicación de una estrategia lúdica.

Materiales:

- Lectura impresa.

Procedimiento:

- De forma previa el docente imprimirá un documento con el siguiente párrafo.

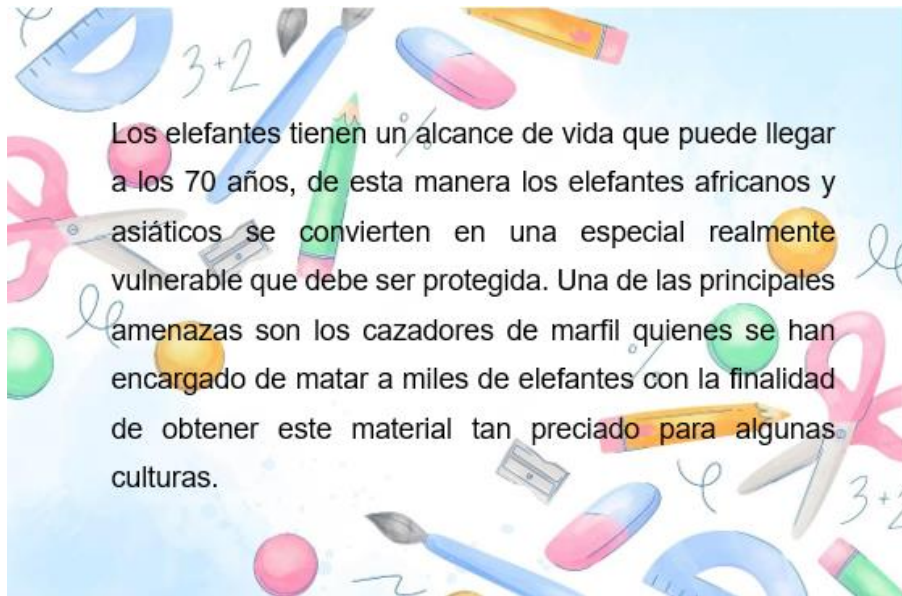
Los elefantes tienen un alcance de vida que puede llegar a los 70 años, de esta manera los elefantes africanos y asiáticos se convierten en una especie realmente vulnerable que debe ser protegida. Una de las principales amenazas son los cazadores de marfil quienes se han encargado de matar a miles de elefantes con la finalidad de obtener este material tan preciado para algunas culturas.

En el aula de clase, el docente ubicará a los estudiantes uno tras de otro, y al primero en la fila le va a dar el papel impreso y le solicitará que lo lea.

- Una vez que lo ha leído se le indicará que en el oído le transmita a su compañero la información que se encontraba implícita en la lectura.
- El estudiante que recibió la información deberá de realizar la misma acción con el compañero que sigue así hasta llegar al último.
- Al final la docente le pedirá al último estudiante que comente cual fue el mensaje que recibió valorando la modificación de la información cuando esta no tomaba con atención. Terminada la actividad la docente hará mención a la importancia de escuchar y estar atentos a los mensajes que encuentran en el entorno.

Evaluación: Lista de cotejo (Anexo 1)

Lectura impresa



Nota: Lectura a ser utilizada durante la actividad

Sesión 3

Técnica lúdica: Defendiendo mis ideas

Objetivo: Impulsar la escritura a través de la defensa de ideas expuestas durante la sesión.

Materiales:

- Hojas de cuatro líneas
- Bolígrafo

Procedimiento:

- Durante la clase, el docente les hablará acerca de la importancia de utilizar efectivamente los signos ortográficos y de puntuación.
- Luego en la pizarra escribirá el siguiente texto.

Una señora con mucho dinero estaba a punto de fallecer, como no se encontraba su abogado cerca para dejar su herencia pidió un papel y una pluma y escribió el siguiente texto.

Dejo todos mis bienes a mi nieta clemencia no serán para mi hermana de ninguna manera se entregarán a mis trabajadores nunca se tomará en cuenta a mi mayordomo pablo todo lo dicho es mi voluntad y será respetada.

- Indicará a los estudiantes que ella posee el texto con los signos de puntuación correctos.
- Les solicitará a los estudiantes que lo escriban y ubiquen los signos de puntuación donde ellos consideren conveniente.
- Luego tendrán que defender por qué ubican los signos de esa manera.
- Quien adivine la manera en que se encuentran ubicados los signos gana un premio.
- Terminada la técnica, resaltar la importancia de los signos de puntuación en la escritura.

Evaluación: Lista de cotejo (Anexo 1)

Ilustración 3

Texto para trabajar en clase

Una señora con mucho dinero estaba a punto de fallecer, como no se encontraba su abogado cerca para dejar su herencia pidió un papel y una pluma y escribió el siguiente texto.

Dejo todos mis bienes a mi nieta clemencia no serán para mi hermana de ninguna manera se entregarán a mis trabajadores nunca se tomará en cuenta a mi mayordomo pablo todo lo dicho es mi voluntad y será respetada.



Nota: Texto que deberá ser copiado en la pizarra para el desarrollo de la actividad

Sesión 4

Técnica lúdica: En búsqueda de mi par

Objetivo: Estimular una comunicación oral efectiva a través de la interacción de ideas entre los pares determinados.

Materiales:

- Tarjetas impresas con características de los estudiantes.

Procedimiento:

- De forma previa el docente solicitará a los estudiantes que escriban un listado de 3 cosas que lo caractericen.
- Luego pasará esa información a las tarjetas. Debe de haber tantas tarjetas impresas como niños en el aula.
- A cada estudiante se le pedirá que tome una tarjeta al azar. Se les pedirá que se levanten y empiecen a preguntar a sus compañeros si poseen las características que se indican en la tarjeta, ejemplo: A quién le gusta comer helado de chocolate; quien ve tv por las tardes; A quién le gusta jugar futbol.
- La primera pareja que se encuentre gana. En el caso de la última pareja, está recibirá una penitencia.
- Terminada la actividad, se resaltaré la importancia de comunicarnos para poder identificar a las personas que nos rodean.

Evaluación: Lista de cotejo (Anexo 1)

Ilustración 4

Tarjetas impresas



Nota: las tarjetas contendrán información de características sobre los estudiantes.

Sesión 5

Técnica lúdica: Desatando el nudo

Objetivo: Fomentar la comunicación oral entre los miembros de la clase a través de la colaboración.

Materiales:

- Sogas

Procedimiento:

- El docente formará grupo de cinco personas.
- Así mismo, amarrará con una soga por la cintura a cada participante.
- Una vez que todos se encuentran en grupos amarrados, el docente empezará a decir preguntas fáciles de responder, por ejemplo: ¿Cómo se llama la escuela?; ¿Cómo se llama su profesora?, etc.
- Por cada grupo una persona puede levantar la mano, por lo que dentro de cada grupo deberán de ponerse de acuerdo.
- El grupo que conteste correctamente puede ir desatando a su compañero que respondió bien.
- Gana el grupo que queda libre con más rapidez.
- La docente resaltar la importancia de la comunicación dentro de las actividades grupales para conseguir los objetivos.

Evaluación: Lista de cotejo (Anexo 1)

Sesión 6

Técnica lúdica: Las pistas del tesoro

Objetivo: Mejorar la comunicación oral y la comprensión lectora a través del seguimiento de pistas textuales brindadas a los estudiantes.

Materiales:

- Impresiones con indicaciones

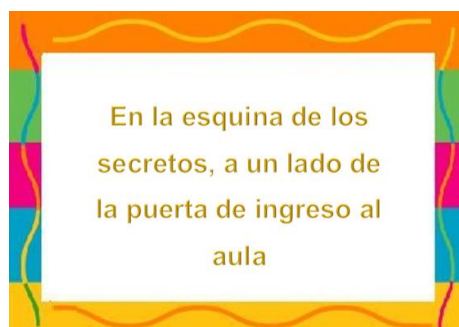
Procedimiento:

- De forma previa, el docente imprimirá instrucciones y las ubicará de manera organizada en diferentes partes del aula, por ejemplo: ¿Encima de la puerta?; ¿Bajo el asiento de Fidel?; ¿En la esquina del aula?, etc.
- Una vez impresas las dejará ubicadas en las partes determinadas dentro del aula de clase.
- En el aula, el docente formará grupos de 10 estudiantes a quienes se les entregará la primera pista.
- Los estudiantes deberán de comunicarse efectivamente para poder dar con el paradero de las demás pistas y lograr encontrar el tesoro
- Gana el estudiante que encuentra primero el tesoro.
- Al finalizar, la docente les indicará la importancia de comprender las ideas que se presentan en textos, así como tener una comunicación activa con los miembros de su clase.

Evaluación: Lista de cotejo (Anexo 1)

Ilustración 5

Pistas del tesoro



Nota: Ejemplo de pistas del tesoro.

Sesión 7

Técnica lúdica: Vendiendo el producto

Objetivo: Fortalecer los procesos de caracterización y descripción oral a través de la venta de un producto imaginario.

Materiales:

- Hojas de cuatro líneas
- Bolígrafo

Procedimiento:

- El docente formara grupos de dos estudiantes de manera aleatoria.
- Se entregará una hoja y bolígrafo a los estudiantes de manera individual
- A cada grupo se le designará un producto de manera aleatoria (vestido, zapatos, bebida, detergente, agua, etc.).
- Los estudiantes deberán de defender su producto escribiendo 10 ideas de porque es importante.
- De esta manera, en cada grupo un estudiante escribirá la idea y el otro no podrá decir nada hasta esperar que termine y se le entregue la hoja para escribir su idea de cómo defender el producto.
- Se le dará un premio al grupo que termine primero.
- Los grupos donde se observe a algún estudiante hablar serán descalificados.
- Finalizada la actividad se resaltaré la importancia de la escritura en la transmisión de ideas.

Evaluación: Lista de cotejo (Anexo 1)

Sesión 8

Técnica lúdica: Receta de la felicidad

Objetivo: Fomentar el mejoramiento de la escritura a través de la redacción de textos y la exposición dinámica de los mismos.

Materiales:

- Hojas de cuatro líneas
- Bolígrafo
- Tarjetas con valores éticos

Procedimiento:

- De manera previa el docente imprimirá varias tarjetas con valores, se espera que al menos existan cinco tarjetas por cada valor propuesto.
- En el aula, la docente le indicará al estudiante que tome varias tarjetas.
- Luego se les mencionará que en una hoja deberán de escribir una receta de la felicidad tomando en cuenta los valores que le salieron en las tarjetas tal como que fuera una receta de cocina.
- Una vez terminada la receta, el estudiante deberá de pasar a leerla con sus compañeros.
- A través de aplausos se elegirá la mejor receta.
- Comentar acerca de la importancia de escribir para comunicar las ideas.

Evaluación: Lista de cotejo (Anexo 1)

Ilustración 6

Tarjetas con valores éticos



Nota: Ejemplo de tarjetas con valores éticos para la actividad

Sesión 9

Técnica lúdica: Bingo del conocimiento

Objetivo: Estimular la escritura mediante la redacción de las figuras mencionadas durante el bingo.

Materiales:

- Tarjetas de bingo con ilustraciones

Procedimiento:

- De forma previa la docente elaborará varias tarjetas de bingo que contengan en lugar de palabras dibujos.
- A cada niño se le entregará una tarjeta.
- Al momento de jugar el bingo los niños deberán de estar atentos a la imagen que se nombra y escribir el nombre que se acaba de mencionar en la parte inferior de la tabla de bingo.
- Al momento de completar 3 figuras en línea recta ya sea vertical, horizontal o cruzadas y tenerlas escritas de manera correcta en la parte inferior deberá de gritar bingo.
- Se felicitará a los ganadores durante la técnica aplicada.
- El docente resaltará la importancia de escribir de manera correcta y con una letra legible.

Evaluación: Lista de cotejo (Anexo 1)

Ilustración 7

Tarjetas de bingo con ilustraciones



Nota: Ejemplo de tarjeta de bingo entregada a los estudiantes.

Sesión 10

Técnica lúdica: Tres en rayas de los hobbies

Objetivo: Fomentar la escritura y la interacción oral a través del desarrollo de un tres en raya basado en los intereses personales de los estudiantes.

Materiales:

- Hoja A 4
- Bolígrafo

Procedimiento:

- La docente formará grupos de dos estudiantes.
- En una hoja A4 se dibujarán las típicas líneas de 3 en raya.
- Se les solicitará a los estudiantes de cada grupo que indiquen cual es la actividad que más les gusta realizar.
- Luego se les pedirá que jueguen al tres en raya, pero en lugar de la X o el O, los estudiantes escribirán con una bonita letra su hobby o actividad preferida.
- Cada grupo jugará 3 partidas, el estudiante que haya superado en más veces a su compañero es quien gana el juego.
- El docente resaltará la importancia de la escritura como un medio de expresión de sentimientos, emociones, intereses, etc.

Evaluación: Lista de cotejo (Anexo 1)

Sesión 12

Técnica lúdica: La caja mágica

Objetivo: Promover el desarrollo de una escritura eficiente utilizando tarjetas con indicaciones de escritura que deben de ser realizadas por los estudiantes.

Materiales:

- Tarjetas con el nombre de una receta imaginaria
- Caja decorada

Procedimiento:

- De manera previa, la docente imprimirá varias tarjetas que direccionen a los estudiantes a crear una receta mágica. Ejemplo: Receta para ser hermosa.
- Estas tarjetas se ubicarán dentro de una caja previamente decorada.
- A cada estudiante se le brindará una tarjeta que contendrá una receta que se deberá de inventar.
- La regla es que los estudiantes deberán signos ortográficos como herramientas para hacer la receta y deberán de detallar de que manera utilizar. Ejemplo: 10 puntos y comas de unicornio, 4 puntos seguidos calientes, 1 tilde fresca, un signo de interrogación del campo, etc.
- Los estudiantes tendrán toda la libertad de escribir cuantos elementos deseen de acuerdo a su creatividad.
- Luego de manera aleatoria, la docente llamará a los estudiantes para que la expongan.
- Se resaltará la importancia del reconocimiento de los signos ortográficos al momento de la escritura.

Evaluación: Lista de cotejo (Anexo 1)

Ilustración 9

Tarjetas con recetas



Nota: Ejemplo de tarjeta a ser utilizada en la actividad

Sesión 13

Técnica lúdica: La portada de mi libro

Objetivo: Estimular la escritura mediante el diseño de la portada de un libro imaginario, utilizando una escritura correcta, uniforme y legible.

Materiales:

- Hoja A 4
- Lápices de colores

Procedimiento:

- Durante la clase el docente va a hacer mención a los diferentes tipos de libros que existen, de aventura, de acción, de historia, de matemáticas, de ciencias, etc.
- Luego les preguntarán que si tuvieran que escribir un libro de que tipo sería.
- Cuando los estudiantes hayan expuesto sus ideas, se les indicará que creen la portada de su libro.
- Para esta técnica, los estudiantes deberán de poner un nombre divertido, por ejemplo, si es de ciencias se llamaría: Las ciencias de Anita.
- La portada de libro debe de tener una descripción de que se trata y podrá tener diferentes colores o formas de acuerdo a la creatividad del estudiante.
- Una vez que los estudiantes terminen sus portadas se les pedirá que la intercambien con otro compañero.
- En la parte posterior, el compañero tendrá que dejarle un mensaje acerca de la portada del libro, resaltando aspectos positivos o negativos dependiendo el caso y utilizando una letra legible.
- Para finalizar, los estudiantes saldrán a exponer las portadas de sus compañeros indicando que es lo que más les gusto o que le faltaría.
- Resaltar la importancia de escribir para transmitir ideas y comunicarse.

Evaluación: Lista de cotejo (Anexo 1)

Sesión 14

Técnica lúdica: Cambiando mi dialecto

Objetivo: Analizar los distintos dialectos que posee el Ecuador transmitiéndolos de manera activa en el grupo.

Materiales:

- Video
- Tarjetas con indicaciones
- Globos

Procedimiento:

- De manera previa, el docente imprimirá unas tarjetas que posean diferentes expresiones relacionadas con los dialectos de distintas partes del país y se los ubicará dentro de globos. Debe de haber tantos globos como estudiantes en clase.
- A través de un dispositivo digital, el docente mostrará un video donde se pueda escuchar los distintos dialectos que tiene el Ecuador a través del siguiente link: <https://www.youtube.com/watch?v=HaWKGRre184Y>
- Se le dará un globo a cada estudiante, el mismo que deberán de reventar y sacar la tarjeta mencionando una palabra correspondiente a los dialectos indicados y que significa.
- Los estudiantes tendrán 10 segundos para contestar, sino pierden y pagan una penitencia.
- La docente mencionará la importancia que tienen los diferentes dialectos en el país.

Evaluación: Lista de cotejo (Anexo 1)

Ilustración 10

Tarjeta de dialectos



Nota: Ejemplo de tarjeta utilizada para la actividad

Sesión 15

Técnica lúdica: El periódico equivocado

Objetivo: Fomentar la comprensión de textos a través de la resolución de anagramas.

Materiales:

- Anagramas impresos

Procedimiento:

- De manera previa el docente elaborará unas impresiones con varios anagramas que formen oraciones presentándolas como que fueran noticias de un periódico.
- En clase, la docente formará grupos de al menos cinco estudiantes.
- La actividad consiste en que los estudiantes deben de ordenar las letras hasta lograr la construcción de palabras y luego darles sentido a las palabras hasta formar oraciones.
- El grupo que realiza más rápido gana.
- La docente resaltará la importancia de analizar de manera crítica los textos informativos.

Ejemplo de anagrama impreso:

La educación es un elemento fundamental en el desarrollo educativo.

un talfunmenda al cionedu se eduvocati le mentoele ne sarrodello

Evaluación: Lista de cotejo (Anexo 1)

Ilustración 11

Anagrama impreso



Nota: Ejemplo de anagrama para la actividad

Sesión 16

Técnica lúdica: Dibujo lo leído

Objetivo: Promover la creatividad y la comprensión crítica de textos a través del desarrollo de productos artísticos basados en una idea escrita.

Materiales:

- Hojas A4
- Marcadores
- Lápices de colores
- Lectura impresa

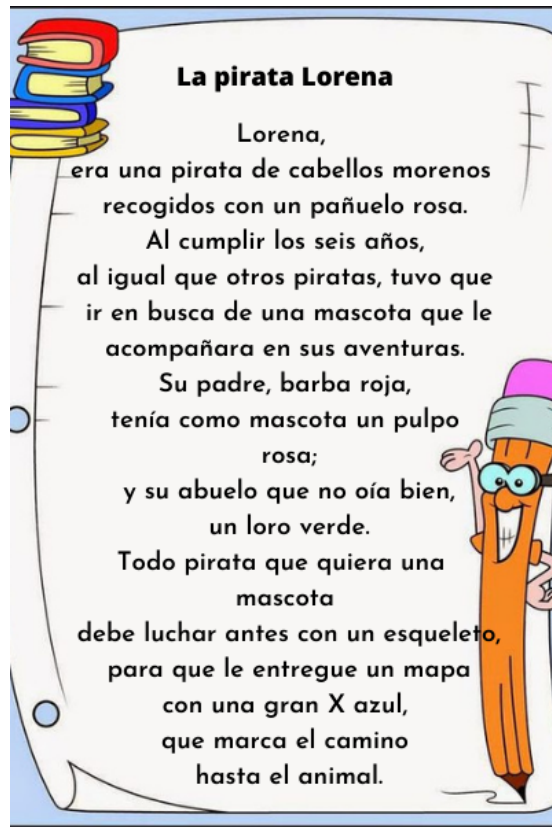
Procedimiento:

- A cada estudiante se le entregará una lectura impresa
- Se le indicará que lea el documento detenidamente
- Una vez que han leído se les indicará que realice un dibujo donde se brinde una idea de lo que expresa la lectura.
- Se señalará que el dibujo más creativo es el que se llevará un premio por parte del docente.
- Es importante que el dibuje los diferentes elementos que resultan representativos en la lectura. Entre más elementos considere mayor calidad de análisis crítico posee.
- Terminada la actividad se resaltaré la importancia de la lectura y como está influye en la creatividad de un estudiante.

Evaluación: Lista de cotejo (Anexo 1)

Ilustración 12

Lectura



Nota: Lectura a utilizarse durante la actividad

Sesión 17

Técnica lúdica: Descifrando amorfinos

Objetivo: Fomentar el análisis de textos a través de la interpretación de amorfinos declamados de manera previa.

Materiales:

- Amorfinos impresos

Procedimiento:

- De manera previa, la docente va a imprimir varios amorfinos.
- En el aula de clase, la docente formará grupo de al menos 3 personas.
- A cada grupo se le entregara un amorfino impreso.
- Las indicaciones de la actividad plantean que los estudiantes deberán de describir lo que expresa el amorfino.
- Una vez descrito el amorfino tendrá que declamarlo y luego explicar que es lo que se intenta decir con esas frases.
- El docente resaltaré la importancia de interpretar las frases que a veces decimos o escuchamos, comprendiendo su significado.

Evaluación: Lista de cotejo (Anexo 1)

Ilustración 13

Amorfinos impresos



Notas: Amorfinos a utilizarse en la clase

Sesión 18

Técnica lúdica: Identificando señales

Objetivo: Estimular la comprensión de textos y el análisis crítico a través de la identificación de diferencias entre publicidades de distintas marcas.

Materiales:

- Diferentes marcas impresas

Procedimiento:

- De manera previa, la docente va a buscar el logotipo de distintas marcas tanto conocidas como desconocidas
- En una hoja va a imprimir el logo original de la marca y la réplica del mismo.
- En el aula de clases el docente formará grupos de mínimo 3 estudiantes y se les entregará un documento impreso en el cual se mostrará la marca original como la falsa.
- Los estudiantes deberán de identificar la marca original y la falsa determinando 3 características que sustenten esta afirmación.
- Los estudiantes deberán de exponer lo que han realizado.
- Una vez terminada la exposición de las marcas la docente revelará cuales eran las originales y cuales las falsas.
- La actividad culmina con haciendo mención a la importancia de observar los detalles que se encuentran en el entorno.

Evaluación: Lista de cotejo (Anexo 1)

Ilustración 14

Identificando señales



Nota: Ejemplo de marcas para ser comparadas

Sesión 19

Técnica lúdica: Historias observadas

Objetivo: Discriminar visualmente diferentes imágenes y generar una historia que pueda relacionarse con las mismas.

Materiales:

- Imágenes impresas

Procedimiento:

- De forma anticipada, el docente va a buscar distintas imágenes que evidencien una situación determinada.
- En el aula de clase, se compartirá con los estudiantes estas imágenes indicándoles que observen y se pregunten a sí mismos que representa cada una de ellas.
- De manera individual, el docente tomará una imagen y les dirá a los estudiantes que construyan una historia a través de lo observado.
- Es importante que la historia considere la mayor parte, sino son todos los elementos visuales que se observan en la imagen.
- Luego, de manera aleatoria se les dirá que expongan las ideas que han generado respecto a la imagen.
- El docente felicitará la participación de cada uno de los estudiantes.
- Finalmente, el docente resaltaré la importancia de la observación al momento de realizar descripciones eficientes.

Evaluación: Lista de cotejo (Anexo 1)

Ilustración 15

Imágenes impresas



Nota: Ejemplo de ilustración impresa para la actividad

Sesión 20

Técnica lúdica: Lo que hemos aprendido

Objetivo: Impulsar la participación activa de los estudiantes a través de la identificación de los conocimientos aprendidos durante las sesiones presentadas.

Materiales:

- Globos
- Tarjetas impresas

Procedimiento:

- De manera previa, la docente realizará de forma digital algunas tarjetas con preguntas acerca de las actividades que se han realizado dentro de las diferentes sesiones.
- Estas tarjetas se ubicarán dentro de globos.
- En el aula de clase, se formarán grupos de al menos 5 estudiantes, los cuales competirán para determinar cuál es el grupo que mejor ha desarrollado su proceso de aprendizaje de lengua y literatura.
- Los grupos deberán de reventar los globos y contestar las preguntas, el grupo que posea más globos reventados gana. Es importante señalar que, para reventar un globo, es importante haber contestado la pregunta anterior.
- Terminada la actividad se felicitará al grupo ganador y se resaltaré el agradecimiento por haber participado de las sesiones planificadas.

Evaluación: Lista de cotejo (Anexo 1)

Anexos del programa

Anexo 1

Lista de cotejo

Aspecto	Si	No	Observaciones
1. Muestra predisposición al momento de participar en las actividades planteadas.			
2. Interactúa de manera eficiente con sus compañeros de grupo.			
3. Contesta las preguntas que se han formulado dentro de la actividad.			
4. Actúa organizadamente con sus compañeros.			
5. Respeta las decisiones de sus compañeros al momento de cumplir con las actividades encomendadas.			
6. Aporta ideas concretas respecto a la actividad que realiza.			
7. Pone en práctica sus habilidades para fortalecer su proceso de aprendizaje de lengua y literatura.			
8. Se muestra atento a las indicaciones presentadas			