



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

## DIRECCIÓN DE POSGRADO

### MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

### MODALIDAD: INFORME DE INVESTIGACIÓN

**Título:**

---

LA LÚDICA EN EL REFUERZO ACADÉMICO DEL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA RAMÓN BARBA NARANJO DEL CANTÓN LATACUNGA PROVINCIA DE COTOPAXI.

---

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Magister en Educación Básica

**Autor**

Molina Molina Jessica Katherine Lic.

**Tutor**

Defaz Gallardo Yolanda Paola MSc.

**LATACUNGA –ECUADOR**

**2021**

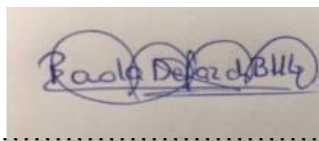
## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “La Lúdica en el Refuerzo Académico en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes de Quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Ramón Barba Naranjo, del cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi” presentado por (Molina Molina Jessica Katherine), para optar por el título de magíster en Educación Básica.

### **CERTIFICO**

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y se considera que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación para la valoración por parte del Tribunal de Lectores que se designe y su exposición y defensa pública.

Latacunga, febrero 17, 2021

A rectangular box containing a handwritten signature in blue ink. The signature appears to read "Paola Defáz Bllg".

Msc. Yolanda Paola Defáz Gallardo

CC. 050263221-9

## APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

El trabajo de Titulación: La lúdica en el refuerzo académico en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes de Quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Ramón Barba Naranjo, del cantón Latacunga, Provincia de Cotopaxi, ha sido revisado, aprobado y autorizado su impresión y empastado, previo a la obtención de título de Magíster en Educación Básica; el presente trabajo reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la exposición y defensa.

Latacunga, febrero 17, 2021



.....  
PhD. Raúl Bolívar Cárdenas Quintana

CC. 0501401145

Miembro del tribunal 1



.....  
MSc. Catherine Patricia Culqui Cerón

CC. 0502828619

Miembro del tribunal 2



.....  
Doctor Juan Carlos Araque Escalona

CC. 1759119454

Miembro del tribunal 3

## **DEDICATORIA**

Este trabajo de investigación va dedicado de manera muy especial a **Dios** por darme la vida y la sabiduría para culminar una etapa más en mi vida estudiantil, a mi padre **Segundo Arquivaldo Molina Molina** que, aunque ya no este conmigo siempre me apoyo en esta etapa estudiantil, a mi madre **Carlota Irene Molina Pruna**, a mí misma por todo el esfuerzo e interés al realizar esta investigación, a mis hermanos y amigos que me apoyaron incondicionalmente para alcanzar este importante logro en mi vida.

**Jessica Katherine**

## **AGRADECIMIENTO**

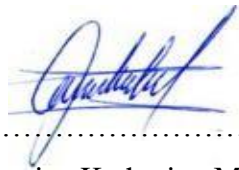
Agradezco principalmente a la Universidad Técnica de Cotopaxi por haberme abierto las puertas para continuar con los estudios de Posgrado, a mi Tutora Msc. Yolanda Paola Defáz Gallardo, a los docentes por todos sus conocimientos y tiempo dedicado a fin de culminar con éxito mi trabajo de investigación y a todas aquellas personas que me apoyaron moralmente en su momento.

**Jessica Katherine Molina Molina**

## **RESPONSABILIDAD DE AUTORÍA**

Quien suscribe, declara que asumen la autoría de los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de titulación.

Latacunga, febrero 17, 2021



---

Lic. Jessica Katherine Molina Molina

C.C. 050412232-6

## **RENUNCIA DE DERECHOS**

Quien suscribe, cede los derechos de autoría intelectual total y/o parcial del presente trabajo de titulación a la Universidad Técnica de Cotopaxi,

Latacunga, febrero 17, 2021

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Jessica Katherine Molina', is written over a horizontal dotted line.

Jessica Katherine Molina Molina

C.C 050412232-6

## **AVAL DEL PRESIDENTE**

Quien suscribe, declara que el presente Trabajo de Titulación: La Lúdica en el Refuerzo académico en el área de Lengua y Literatura, contiene las correcciones a las observaciones realizadas por los miembros del tribunal.

Latacunga, febrero 17, 2021

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Raúl Bolívar Cárdenas Quintana', is positioned above a horizontal dotted line.

PhD. Raúl Bolívar Cárdenas Quintana

CC. 0501401145



# **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**

## **DIRECCIÓN DE POSGRADO**

### **MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA**

**Título: La lúdica en el refuerzo académico del área de Lengua y Literatura en los estudiantes de Quinto Año de la Unidad Educativa Ramón Barba Naranjo del Cantón Latacunga Provincia de Cotopaxi.**

**Autora:** Molina Molina Jessica Katherine

**Tutora:** Mcs. Defáz Gallardo Yolanda Paola

#### **RESUMEN**

El objetivo general de esta investigación fue “elaborar actividades lúdicas en el refuerzo académico en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes del Quinto Año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Ramón Barba Naranjo del cantón Latacunga, Provincia de Cotopaxi”. El problema investigado fue ¿Cómo garantizar el Refuerzo Académico en el Área de Lengua de Literatura? La metodología de la presente investigación tendrá un enfoque cuantitativo, de manera que permite vincular los datos cuantitativos en función del planteamiento del problema, el muestreo y la recolección y análisis de los datos, que se utiliza para resolver el problema. La investigación es aplicada, porque se persigue realizar cambios a través de la propuesta. He llegado a la conclusión de que al aplicar la propuesta se evidenció que fue necesario utilizar actividades lúdicas, que permitan que el docente vaya creando su propio espacio de aprendizaje, de manera que ayude al estudiante a mejorar su accionar educativo, fortaleciendo sus prácticas en el proceso de enseñanza- aprendizaje. Por lo cual es una alternativa para mejorar el rendimiento escolar de forma lúdica y participativa.

**Palabras Claves:** Actividades lúdicas, rendimiento académico, refuerzo académico, estrategias lúdicas, educación, proceso de enseñanza aprendizaje.

**COTOPAXI TECHNICAL UNIVERSITY**  
**POSTGRADUATE ADDRESS**

**MASTER'S DEGREE IN BASIC EDUCATION**

**Title:** Recreation in the academic reinforcement of the area of Language and Literature in Fifth Year students of the Ramón Barba Naranjo Educational Unit of the Latacunga Canton of Cotopaxi Province.

**Author:** Molina Molina Jessica Katherine

**Tutor:** Mcs. Defáz Gallardo Yolanda Paola

**ABSTRACT**

The general objective of this research was "to develop recreational activities in the academic reinforcement in the area of Language and Literature in the students of the Fifth Year of Basic General Education, of the Ramón Barba Naranjo Educational Unit of the Latacunga canton, Cotopaxi Province." The problem investigated was How to guarantee Academic Reinforcement in the Language of Literature Area? The methodology of this research will have a quantitative approach, in such a way that it allows linking quantitative data based on the problem statement, sampling, and data collection and analysis, which is used to solve the problem. Research is applied, because it seeks to make changes through the proposal. I have come to the conclusion that when applying the proposal it was evidenced that it was necessary to use recreational activities, which allow the teacher to create their own learning space, in a way that helps the student to improve their educational actions, strengthening their practices in the teaching-learning process. Therefore, it is an alternative to improve school performance in a playful and participatory way.

**Key Words:** Play activities, academic performance, academic reinforcement, play strategies, education, teaching-learning process.

**María Elena Toapanta Cando 0503266306** Licenciado/a en: Ciencias de la Educación Mención Inglés con número de registro de la SENESCYT: 1020-11-1041069.; **CERTIFICO** haber revisado y aprobado la traducción al idioma Inglés del resumen del trabajo de investigación con el título: **La lúdica en el refuerzo académico del área de Lengua y Literatura en los estudiantes de Quinto Año de la Unidad Educativa Ramón Barba Naranjo del Cantón Latacunga Provincia de Cotopaxi.** De: Jessica Katherine Molina Molina aspirante a magister en Educación Básica.



Latacunga, Febrero 15, 2021

Lic. Maria Elena Toapanta Cando  
050326630-6

# ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL.....	
DEDICATORIA .....	
RESPONSABILIDAD DE AUTORÍA .....	
RENUNCIA DE DERECHOS.....	
AVAL DEL PRESIDENTE.....	
RESUMEN .....	
ABSTRACT.....	
ÍNDICE DE CONTENIDOS .....	
<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>1</b>
<b>CAPÍTULO I (FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA) .....</b>	<b>7</b>
<b>1.1 Antecedentes .....</b>	<b>7</b>
<b>1.2 Fundamentación Epistemológica.....</b>	<b>10</b>
<i>1.2.1 Lúdica .....</i>	<i>11</i>
<i>1.2.1.1 Importancia de la lúdica.....</i>	<i>11</i>
<i>1.2.1.2 Tipos de lúdica.....</i>	<i>12</i>
<i>1.2.1.2.1 Activa .....</i>	<i>12</i>
<i>1.2.1.2.2 Pasivas.....</i>	<i>13</i>
<i>1.2.2. Estrategias lúdicas.....</i>	<i>13</i>
<i>1.2.3.1 Importancia de las estrategias lúdicas .....</i>	<i>14</i>
<i>1.2.3. Refuerzo Académico.....</i>	<i>15</i>
<i>1.2.3.1 Tipos de refuerzo académico .....</i>	<i>16</i>
<i>1.2.3.2 Funciones de la Recuperación Pedagógica.....</i>	<i>17</i>
<i>1.2.4. Refuerzo académico mediante la lúdica .....</i>	<i>18</i>
<i>1.2.4.1. Finalidad del refuerzo académico mediante la lúdica.....</i>	<i>19</i>
<i>1.2.5 Lengua y Literatura .....</i>	<i>20</i>
<i>1.2.5.1 Contribución del Currículo del área de Lengua y Literatura.....</i>	<i>21</i>
<i>1.2.5.2. Importancia de Enseñar y Aprender Lengua y Literatura.....</i>	<i>23</i>
<b>1.3 Fundamentación del Estado del Arte .....</b>	<b>24</b>

1.4 Conclusiones Capítulo I.....	26
<b>CAPÍTULO II PROPUESTA</b>	
2.1 Título de la Propuesta.....	28
2.2 Objetivo.....	28
2.3 Justificación.....	28
2.4 Desarrollo de la Propuesta .....	30
2.4.1 Elementos que lo Conforman.....	30
2.4.2 Explicación de la propuesta.....	31
<b>ACTIVIDAD LÚDICA EN ORTOGRAFÍA.....</b>	35
<b>ACTIVIDAD LÚDICA DE VOCABULARIO.....</b>	41
<b>ACTIVIDAD LÚDICA DE LA GRAMÁTICA.....</b>	46
<b>ACTIVIDAD LÚDICA EN LA COMPRENSIÓN LECTORA.....</b>	52
2.4.3. Premisas para su implementación.....	55
2.5 Conclusiones.....	56
<b>CAPÍTULO III. APLICACIÓN Y/O VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....</b>	57
3.1 Resultados de la validación de Las Actividades Lúdicas en el refuerzo académico en el área de Lengua y Literatura por los especialistas.....	57
3.2 Resultados de la validación de las actividades lúdicas en el refuerzo académico en el área de Lengua y Literatura por parte de los usuarios.....	60
3.3 Resultados de la Propuesta .....	63
3.3 Conclusiones del Capítulo III.....	65
<b>CONCLUSIONES GENERALES.....</b>	66
<b>RECOMENDACIONES GENERALES.....</b>	67
<b>Referencias Bibliográficas:.....</b>	68
<b>APÉNDICE.....</b>	73
<i>Apéndice 1. Modelo de la entrevista a la autoridad.....</i>	73
<i>Apéndice 2. Modelo de encuesta a docentes.....</i>	75
<i>Apéndice 3. Modelo ficha de análisis del rendimiento académico del estudiante del Primer Quimestre.....</i>	77
<i>Apéndice 4. Resultados de la entrevista realizada a la autoridad.....</i>	78
<i>Apéndice 5. Resultado de la encuesta a los docentes.....</i>	80
<i>Anexo 6. Resultado de la ficha de análisis del rendimiento del estudiante.....</i>	90
<i>Apéndice 7. Guía para especialista y usuario.....</i>	92
<i>Apéndice 8. Validación de Especialistas.....</i>	93

<i>Apéndice 9. Validación Usuarios.....</i>	<b>96</b>
---	-----------

### **ÍNDICE DE TABLAS**

<i>Tabla N° 1 Objetivos específicos y tareas .....</i>	<i>3</i>
<i>Tabla N° 2 Etapas del problema de investigación.....</i>	<i>4</i>
<i>Tabla N° 3 Instrumento de evaluación lista de cotejo .....</i>	<i>36</i>
<i>Tabla N° 4: Escala descriptiva .....</i>	<i>38</i>
<i>Tabla N° 5. Escala Valorativa.....</i>	<i>40</i>
<i>Tabla N° 6. Lista de cotejo .....</i>	<i>43</i>
<i>Tabla N° 7. Escala Valorativa.....</i>	<i>45</i>
<i>Tabla N° 8. Escala Valorativa.....</i>	<i>47</i>
<i>Tabla N° 9. Lista de Cotejo.....</i>	<i>51</i>
<i>Tabla N° 10. Escala descriptiva .....</i>	<i>53</i>
<i>Tabla N° 11. Lista de Cotejo.....</i>	<i>55</i>
<i>Tabla 12. Resultados de los criterios de especialistas.....</i>	<i>58</i>
<i>Tabla 13. Validación de criterios de usuarios.....</i>	<i>61</i>
<i>Tabla. 14 Resultados de la aplicación de las actividades lúdicas en el refuerzo académico. .....</i>	<i>64</i>
<i>Tabla N° 15 Conocimiento de la Lúdica .....</i>	<i>.....</i>
<i>Tabla N° 16 Actividades Lúdicas en Lengua y Literatura .....</i>	<i>.....</i>
<i>Tabla N° 17. Utilización de la lúdica en el aula.....</i>	<i>.....</i>
<i>Tabla N° 18 Material didáctico.....</i>	<i>.....</i>
<i>Tabla N° 19 Refuerzo académico en el área Lengua y Literatura.....</i>	<i>.....</i>
<i>Tabla N° 20. Refuerzo académico.....</i>	<i>.....</i>
<i>Tabla N° 21 Interés de los Padres de Familia .....</i>	<i>.....</i>
<i>Tabla N° 22. Participación de los estudiantes .....</i>	<i>.....</i>
<i>Tabla N° 23. Actividades lúdicas en el rendimiento escolar.....</i>	<i>.....</i>
<i>Tabla N° 24 Taller sobre actividades lúdicas en el R. A.....</i>	<i>.....</i>
<i>Tabla N° 25 Ficha de análisis del rendimiento del estudiante .....</i>	<i>.....</i>

### **ÍNDICE DE GRÁFICOS**

<i>Gráfico N° 1: Parchís ortográfico.....</i>	<i>36</i>
<i>Gráfico N° 2: Oca de ortografía.....</i>	<i>37</i>
<i>Gráfico N° 3: Ruleta ortográfica.....</i>	<i>39</i>

<i>Gráfico 4: Tarjetas de letras del alfabeto.....</i>	<i>41</i>
<i>Gráfico 5: Parame la mano .....</i>	<i>43</i>
<i>Gráfico 6: Cadena de palabras .....</i>	<i>44</i>
<i>Gráfico 8: Tarjetas incompletas .....</i>	<i>47</i>
<i>Gráfico 8: Cadena de oraciones.....</i>	<i>49</i>
<i>Gráfico 9: ¿Quién miente? .....</i>	<i>50</i>
<i>Gráfico 10: Mezcla de cuentos .....</i>	<i>52</i>
<i>Gráfico 11: Dado de la comprensión .....</i>	<i>54</i>
<i>Gráfico N° 12 Conocimiento de la Lúdica.....</i>	<i>.....</i>
<i>Gráfico N° 13 Activiades Lúdicas en Lengua y Literatura .....</i>	<i>.....</i>
<i>Gráfico N° 14 Utilización de la lúdica en el aula.....</i>	<i>.....</i>
<i>Gráfico N° 15 Material didáctico .....</i>	<i>.....</i>
<i>Gráfico N° 16 Refuerzo académico en el área de Lengua y Literatura.....</i>	<i>.....</i>
<i>Gráfico N° 17 Resfuerzo académico .....</i>	<i>.....</i>
<i>Gráfico N° 18 Interés de los padres de familia.....</i>	<i>.....</i>
<i>Gráfico N° 19 Participación de los estudiantes .....</i>	<i>.....</i>
<i>Gráfico N° 20 Actividades lúdicas en el rendimiento escolar .....</i>	<i>.....</i>
<i>Gráfico N° 21 Taller sobre actividades ludicas en el R.A .....</i>	<i>.....</i>

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación está relacionado con la línea de investigación de la Universidad Técnica de Cotopaxi: Educación y Comunicación para el desarrollo humano y social en la sublínea Didáctica de la Lengua y Literatura en Educación Básica.

Es necesario manifestar que esta investigación está vinculada con el Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021, Toda una vida (Desarrollo), 2017.

Objetivo 7: Incentivar una sociedad participativa, con un Estado cercano al servicio de la ciudadanía. Una sociedad activa y participativa, de la mano de un Estado cercano, garantiza la gestión pública democrática. Estos son los componentes fundamentales de un proceso político orientado a la construcción de una sociedad comprometida con el gobierno colectivo de los asuntos públicos. Este supone que el Estado y la sociedad no se oponen, sino que son partes complementarias y relacionadas, que propician el desarrollo y que actúan para el funcionamiento de la democracia bajo el eje orientador del bien común. Además, el Estado no se compone como una entidad única ni se asocia solamente al Gobierno Nacional. (p.97).

De tal manera que la lúdica influye en la participación del estudiante dentro de la hora clase, para ello es necesario incluirlo en el aprendizaje puesto que se mantenga el desarrollo activo de la persona, es así que se busca alternativas para despertar el interés de los estudiantes en cada una de las áreas del saber. Siendo así que nuestro problema radica en el bajo rendimiento de los estudiantes en la asignatura de lengua y Literatura, puesto que nuestro eje de investigación es la educación básica, ya que los docentes no realizan refuerzo escolar en la asignatura antes mencionada.

En el **Planteamiento del problema**, se establece que las investigaciones a nivel nacional que se han puesto en manifiesto en los últimos años siendo que la lúdica es un proceso interactivo entre el docente y el estudiante para su desarrollo académico e

intelectual, para ello el juego es una herramienta pedagógica, que favorece a la comunicación, ayudan al estudiante a relacionarse con su contexto y lo prepara para su integración social, que al integrarlo en el aprendizaje de los estudiantes mejorarían su rendimiento escolar.

En la provincia de Cotopaxi, siendo como parte del sistema educativo ecuatoriano se puede evidenciar, que en investigaciones realizadas en la actualidad parten que la lúdica fomenta el desarrollo psico-social la conformación de la personalidad evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. Pero muchos de los docentes no implementan actividades lúdicas en sus clases, por tal motivo es que dentro de la provincia siguen implementando nuevas indagaciones para promover la aplicación de nuevas alternativas para que los docentes puedan mejorar sus clases diarias y garanticen el rendimiento académico de los estudiantes en las diferentes áreas.

Constituye una necesidad educativa dentro de la Unidad Educativa Ramon Barba Naranjo dinamizar la práctica pedagógica en el refuerzo escolar de manera lúdica, activa y participativa de los estudiantes utilizando técnicas, procedimientos y diferentes estrategias con una guía didáctica que se ajuste a los problemas y necesidades del aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.

Con estos antecedentes se formuló el siguiente problema **científico** ¿Cómo garantizar el Refuerzo Académico en el Área de Lengua de Literatura en los Estudiantes de Quinto Año de La Unidad Educativa Ramón Barba Naranjo?

El **Objetivo General** de la investigación es Elaborar Actividades Lúdicas para mejorar el Refuerzo Académico en el Área de Lengua y Literatura en los estudiantes de Quinto Año de La Unidad Educativa Ramón Barba Naranjo Del Cantón Latacunga. Para lograr el objetivo general, se proyecta los **Objetivos Específicos y tareas**:



**Tabla N° 1** *Objetivos específicos y tareas*

Número	Objetivos	Tareas
1	Determinar los fundamentos teóricos de la lúdica en el refuerzo académico en el área de Lengua y Literatura.	Búsqueda de información de libros, revistas (SCUPUS). Seleccionar información. Analizar los documentos seleccionados. Sistematizamos la información Redactamos el capítulo I
2	Determinar las fortalezas y debilidades en el Refuerzo Académico en el área de Lengua y Literatura.	Elaboración los instrumentos de investigación. Aplicación los instrumentos de investigación Tabulación los resultados de los instrumentos de investigación Análisis e interpretación de resultados
3	Diseñar actividades lúdicas en el refuerzo académico en el área de Lengua y literatura.	Determinación del título de la propuesta Determinación de los objetivos de la propuesta. Elaboración de la justificación de la propuesta. Desarrollo de la propuesta Determinación de los elementos de la propuesta. Explicación de la propuesta
4	Validar las actividades lúdicas para mejorar el refuerzo académico en el Área de Lengua y Literatura en los estudiantes de quinto año	Socialización (compartir) y Sociabilización (dar información de estudios) a los docentes de la Institución.

		Validación de especialistas o usuarios de la propuesta.
--	--	---

*Elaborada por o fuente: Jessica Molina*

La presente investigación presenta las siguientes etapas

**Tabla N° 2** *Etapas del problema de investigación*

Objetivo	Descripción
Fase de estudios teóricos	En esta etapa se recogerá toda la información bibliográfica.
Etapas 2. Fase Diagnóstica	Diagnóstico en la Unidad Educativa para conocer cómo se realiza el refuerzo académico en el área de Lengua y Literatura.
Etapas 3. Diseño de la Propuesta	Se desarrollará de la elaboración de Actividades lúdicas en el refuerzo académico en el área de Lengua y Literatura
Etapas 4. Fase de Validación	Validación de especialistas o usuarios de la propuesta.

*Elaborado por o fuente: Jessica Molina*

La presente investigación se **justifica** dada la necesidad de solución del problema de tal sentido tendrá una **novedad científica**, ya que no existe en la Unidad Educativa alguna investigación científica sobre la Lúdica en el Refuerzo Escolar aplicado al Área de Lengua y Literatura. Al igual que, va a tener una **utilidad práctica** por qué se va elaborar actividades lúdicas que ayuden al refuerzo escolar, partiendo desde el juego dándose así la interacción del estudiante con su entorno. Así también tendrá una **utilidad metodológica** o punto de partida para futuras investigaciones o guía para temas a fines, puesto que aquí se constituirá métodos y recursos didácticos que fomenten a la participación y activación de conocimientos en los estudiantes, de esta

manera el docente tenga una herramienta para que mejore el rendimiento escolar de los estudiantes. Tiene una **factibilidad** siendo que esta radica en que existe bibliografía, artículos científicos, (referencias bibliográficas), además existe la factibilidad de la autorización de las autoridades donde se va a llevar a cabo la investigación. La investigación tiene una **relevancia social**, puesto que los beneficiarios directos serán los estudiantes y docentes, mejorando su accionar en la parte educativa.

La **metodología** de la presente investigación tendrá un enfoque cuantitativo, de manera que permite vincular los datos cuantitativos en función del planteamiento del problema, el muestreo y la recolección y análisis de los datos, que se utiliza para resolver el problema. La investigación es **aplicada**, porque se persigue realizar cambios a través de la propuesta.

Se aplica los **métodos de análisis y síntesis** durante la revisión bibliográfica de fundamentos y teorías conceptuales que apoyan a la investigación para mejorar los estudios de la lúdica en el rendimiento académico de los estudiantes. Dentro de la indagación se basa en el **método deductivo**, donde se plantea causas y efectos porque ya que tomara de la teoría que existe y se relacionara con la necesidad de sus descubrimientos a partir de investigaciones que contribuyan al desarrollo de la investigación. Además, en nuestra investigación se utiliza el **método de modelación** que se lo realiza en la estructuración de la propuesta y este contribuye al desarrollar la guía de actividades lúdicas en el refuerzo académico que será socializada a los docentes de la Unidad Educativa.

Para la recolección de datos se utilizó diferentes técnicas e instrumentos como la guía de **entrevista** que es una técnica que se utilizó a partir de un cuestionario que fue aplicado directamente al rector de la institución, dentro del diseño de la investigación. Las preguntas fueron sencillas y directas, claras y concisas, sugerentes y sobre todo respetuosas y lógicas que precisan la información. Además se obtuvo información a través de la **encuesta** que fue dirigida a los docentes para analizar la situación actual de la unidad educativa y diagnosticar los factores que influyen en el rendimiento académico de los estudiantes, y **una ficha de análisis de actividades** relacionadas con

la rendimiento académico del Primer Quimestre esto se aplicó a los estudiantes de la institución, para identificar sus conocimientos interpersonales, para comprender el problema y solucionarlo.

**La metodología de la investigación será no experimental** porque no se manipulara las variables existentes que se encuentran fundamentadas, solo se optimizara actividades lúdicas que contribuyan a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura.

Se ha tomado en cuenta para este trabajo de investigación una población de cuatro docentes que trabajan en el área específica, setenta estudiantes de Quinto año de Educación General Básica Media y un directivo de la Unidad Educativa representando un total de setenta y cinco personas.

## **CAPÍTULO I (FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA)**

### **1.1 Antecedentes**

Para recolectar información relacionada con el tema de investigación se indagó en tesis de diferentes repositorios de las universidades del país, además artículos y en documentos que contienen información relevante a nuestro objeto de estudio.

Andrade Vera Mabel Elizabeth, en su tesis titulada “Incidencia de la Metodología Lúdica en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje”, en la Facultad de Ciencia Jurídicas, Sociales y de la Educación, de la Carrera de Educación Básica de la Universidad Técnica de Babahoyo, publicada en el 2015. Tiene por objetivo general analizar la incidencia de la metodología lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de educación básica, en cuanto a la metodología empleada en la investigación es de tipo cuali-cuantitativa, en virtud de que los resultados de la investigación son analizados e interpretados considerando criterios específicos que permitieron comprender la realidad estudiada, sigue un proceso sistemático, metodológico, previamente planificado en un tiempo determinado, para la investigación se seleccionaron 19 estudiantes, 19 padres de familia y 1 docente de la Escuela de Educación Básica 24 de Mayo. Los instrumentos aplicados fueron la encuesta, la entrevista y la observación. De acuerdo a los resultados se observa que la guía de actividades lúdicas ayudó a los docentes a fortalecer el desarrollo de la expresión corporal con sus estudiantes de una manera positiva. (p.p 4-88).

En el artículo científico publicado en el 2017 en la revista científica Dominio de las Ciencias con el tema “La incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento crítico”. Elaborado por Posligua Jessica, Chenche William y Vallejo Beatriz, el objetivo de su investigación es evaluar la incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes, para ello utilizaron una metodología de investigación de campo, ya que se realizó en lugar donde se presenta el problema estableciendo una interacción entre los objetivos de estudio y la realidad, dando como resultado de la investigación la aplicación de una revista interactiva que permitió el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes. De forma que concluyen los autores que las actividades lúdicas a través de un medio digital ayuda a que los docentes interactúen con los estudiantes fomentando la participación y el desarrollo de su creatividad. (p.p 1024-1050).

En la Tesis previa a la Obtención del Título de Magister en Educación con Mención en Docencia y Gestión Educativa. Con el título de “La actividad lúdica en el Aprendizaje de Lengua y Literatura”. Elaborado por Carrasco Celinda y Teccsi Marilina, de la Universidad Cesar Vallejo publicada en el año 2017, tuvo por objetivo determinar la influencia que existe entre las variables la efectividad de la actividad lúdica y el aprendizaje, El tipo de investigación planteado fue teórico básico de nivel explicativo, ya que permitió resaltar las características, rasgos del fenómeno que fue objeto del estudio. El diseño de investigación fue el cuasi-experimental de preprueba y postprueba, la muestra estuvo conformado por estudiantes del V ciclo de educación primaria de la Institución Educativa 2074 “Virgen Peregrina del Rosario” del distrito de San Martín de Porres. Los instrumentos aplicados fueron la lista de cotejo, análisis de las sesiones aplicadas y las pruebas de conocimientos de aplicación pre y post prueba para ambos grupos; uno denominado control y el otro grupo experimental. Al terminar el estudio de investigación, se llegó a la conclusión que la actividad lúdica influye en el aprendizaje del área de Lengua y Literatura. Por lo tanto, se aceptó la hipótesis general donde se pudo afirmar que los la actividad lúdica influye en el aprendizaje en estudiantes del V ciclo de educación primaria (p.8)

Según (Valdez y Rosado, 2012), en su proyecto de investigación previa a la obtención de Licenciadas en Ciencias de la Educación, de la Universidad Estatal de Milagro titulado “Estrategias didácticas en la recuperación pedagógica de Lengua y Literatura”. Tuvo como objetivo aplicar actividades metodológicas activas de acuerdo al tipo de lecturas que generen aprendizajes significativos, superando sus limitaciones y reforzando sus falencias con éxito. Esta guía será un instrumento válido para las escuelas que demanden de esta alternativa. La investigación está realizada mediante un enfoque cuali-cuantitativo y con una metodología activa basada en el juego, donde el niño es capaz de realizar actividades poniendo en práctica sus habilidades y desarrolle sus destrezas evitando que se convierta en una tarea extra o que requiera de esfuerzo. De tal manera concluyen que las estrategias didácticas permitió una amplia integración entre docentes y estudiantes logrando mayor comprensión del proceso de aprendizaje, donde los docentes como los estudiantes fueron el papel importante para la aplicación de la propuesta. (p.p 2-42)

Así también se pudo relacionar en el campo de estudio de una investigación con la tesis doctoral con el tema “Aplicación de las Actividades Lúdicas en el Aprendizaje de la Lectura en niños de Educación Primaria”. De la Universidad Nacional Abierta, Universidad De Córdoba, en el Doctorado En Innovación Curricular Práctica Socioeducativa. Publicada en el año 2015. De la autoría de Reyes León Teresita de Jesús, plantea como propósito presentar un Plan Estratégico para promover el empleo de actividades lúdicas como recurso didáctico necesario en el aprendizaje lector. Aplica diferentes técnicas e instrumentos de recolección de información (guía de observación, entrevista semiestructurada y aplicación de ejercicios) tanto a docentes como a estudiantes de 4º Grado cuyas edades están comprendidas entre los nueve y los diez años de edad de la Escuela Nacional Bolivariana Antonio María Martínez de la ciudad de Porlamar perteneciente al Estado de Nueva Esparta.. Dando como resultado otorgar al juego un importante poder en la adquisición y práctica lectora durante la infancia y adolescencia, algo que los docentes deben alcanzar un mayor rendimiento y una cierta satisfacción en el interior de las aulas. En definitiva la tesis consiste en presentar

argumentos fundados y contrastados que afianza la idea de que el juego constituye una exigencia para el desarrollo de la competencia lectora que se lo aplica en la vida diaria. (p.p 2-3).

La lúdica son actividades relacionadas con la recreación que permite la relación con las demás personas, expresando emociones y saberes, desarrollando la creatividad en las acciones que las realicen los estudiantes dentro y fuera de la institución educativa.

Tomando como referencia a cada uno de los autores, se menciona que las actividades lúdicas ayudan al desarrollo del pensamiento del estudiante tanto creativo como intelectual, además es una herramienta de refuerzo del aprendizaje de los estudiantes, puesto que permite la interacción de los estudiantes con el docente y el entorno en el que se desenvuelve expresando ideas y sentimientos. De tal manera que el juego ayuda en el aprendizaje de los docentes en su contexto y en las diferentes áreas del saber.

## **1.2 Fundamentación Epistemológica**

En el desarrollo de actividades lúdicas han sido producto de diferentes procesos de carácter social y tecnológico, apareciendo contradicciones en el uso del juego como medio didáctico pero que no ha llegado a una utilización generalizada, ya que algunos docentes desconocen actividades lúdicas en el aprendizaje, o a su vez no están de acuerdo porque la Lengua y Literatura debe ser realizada manualmente y de forma tradicional.

En el estudio de la lúdica se han establecido diferentes tipos de estrategias metodológicas que se han basado principalmente en el paradigma del constructivismo en el que se desarrolla el aprendizaje por parte del estudiante. Por lo tanto debe establecerse una relación directamente entre el sujeto y el objeto de estudio. Con este argumento se establecieron las diferentes categorías para el estudio de la lúdica en el refuerzo académico en el área de Lengua y Literatura que se puede aplicar en los niños de quinto año de Educación General Básica, para ello se considera las siguientes categorías.



### **1.2.1 Lúdica**

Para (Domínguez, 2017) manifiesta que “lúdica es una herramienta que modifica las acciones y perspectivas, sobre todo, la forma de proyectar las articulaciones de una propuesta pedagógica”. (p.14). Mientras que (Posada, 2014) dice que “la lúdica es una extensión que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensión psíquica, social, cultural y biológica”. No obstante (Silva et al., 2012), La lúdica es una fuente en la construcción de experiencias de vida y en el aprendizaje de conocimientos prácticos para el desempeño del ser humano en su vida, de manera activa y emocional (p.5).

La lúdica son experiencias que se comparten dentro de un mismo grupo, puesto que son actividades para motivar a los alumnos dentro del proceso de aprendizajes, siendo así que la parte lúdica es denominada también como el juego, la misma que interviene en desarrollo físico e intelectual de los seres humanos dentro del ámbito educativo.

Por otro lado esta actividad favorece desde la infancia puesto que es natural, espontánea del ser humano y es importante para la formación de la personalidad. De tal manera que el docente tiene la potestad de utilizar nuevas estrategias lúdicas para el manejo de la clase en las diferentes áreas del saber. Porque se aprende jugando y de una manera divertida.

#### **1.2.1.1 Importancia de la lúdica**

El juego forma parte primordial de este período y tiene una influencia directa en la constitución subjetiva del niño, por lo se debe tener muy en cuenta en la etapa de crecimiento del estudiante. Al juego podemos pensarlo como un espacio de transición que hace el papel de mediador entre la fantasía y la realidad. Así, a través del juego los niños representan sus inquietudes, ideas, sentimientos y deseos. Entonces, a través del juego el niño logra elaborar diferentes situaciones que ha vivido de manera pasiva en la realidad, y mediante el juego, logra vivirlas activamente. (Fullea, 2014). Por otra parte, La lúdica favorece en la infancia, la

autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales se ha desarrollado esta actividad de forma natural y espontánea, pero para su estimulación precisa de educadores y educadoras especializados que la dinamicen, de espacios, de tiempos idóneos para poder compartirla con compañeros y compañeras, de juguetes que la diversifiquen y enriquezcan, de ambientes y climas lúdicos que faciliten la creatividad. Surgen así las Ludotecas como instituciones que optimizan espacios direccionados al juego, necesario en nuestra sociedad actual. Pontevedra (2014). Por lo tanto (Colpos, 2013), El juego tiene un carácter importante, ya que desarrolla los cuatro aspectos que desarrollan la personalidad del niño en la parte cognitiva, motriz, social, afectiva (s.p).

El docente a través de la aplicación de estrategias lúdicas en sus clases, favorece al desarrollo de la personalidad de sus discentes, puesto que al compartir con sus compañeros o compañeras; ellos diversifican los aprendizajes, ya que los mismos representan enseñanzas como aprendizajes. Es así que la lúdica es importante dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

Por otra parte, a través del juego los niños van descubriendo sus inquietudes, expresando sus ideas o emociones, de una forma espontánea donde no tengan dificultades en el aprendizaje, al contrario que ellos sean entes de reflexión y análisis en cada uno de las actividades que vaya realizando el docente.

### **1.2.1.2 Tipos de lúdica**

Según Mayorga y Merchan (2011), exponen que existe dos tipos de lúdica: la activa y la pasiva y se detallara a continuación:

#### **1.2.1.2.1 Activa**

Adentra a la persona como participante activo, así expresa directamente las características mentales, emocionales, y físicas puede ser: pintura, la música, los juegos y los deportes.

#### **1.2.1.2.2 Pasivas**

La persona es un veedor de la actividad recreativa de otros, entre estos se encuentran la escultura, el teatro y espectáculos deportivos (p.12).

En cuanto a los tipos de lúdica desde el punto de vista del autor la lúdica activa es cuando el niño expresa directamente sus emociones dentro de la actividad que él está desarrollando. Mientras que en la pasiva es estudiantes solo es un ente observador de la actividad que se la está ejecutando.

Por lo tanto los tipos de lúdica expresan que siempre va a existir aprendizaje, ya sea que este participando de forma activa o pasiva, donde el ente primordial es el ser humano.

#### **1.2.2. Estrategias lúdicas**

(Rivera, 2017) Menciona que “Las estrategias lúdicas son referentes para el desarrollo creativo, físico y comunicativo”. Mientras que (Posada, 2014), Expone que “Las estrategias lúdicas generan un ambiente de aprendizaje espontaneo, el cual puede ser aprovechado, al momento de comunicar, compartir y conceptualizar conocimiento, de manera que ayude a potenciar el desarrollo social, emocional y cognitivo en el individuo”. (p.26). Por lo tanto (Patin, 2016), Las estrategias poseen el objetivo de estimular y promover el aprendizaje a través de una serie de actividades metodológicas basadas en la planificación y la ejecución, para fortalecer el accionar diario del docente. (p.10).

(Patín, 2016) establece que toda estrategia tiene una serie de características que le asignan su cuota dentro del proceso educativo:

- Su carácter particular.
- La planificación anticipada.
- El logro de objetivos específicos.
- En su diseño, planificación y ejecución tiene que anticiparse un conjunto de actividades que le darán vida en el proceso de aprendizaje.

- Su vinculación con el ambiente donde se desenvuelve el niño o de la niña es fundamental

Las estrategias lúdicas se refieren al accionar que tienen dentro del proceso que debe llevar a cabo el docente para alcanzar una meta u objetivo en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Su aplicación se realiza en la vida diaria al realizar una actividad dentro o fuera del aula, fortaleciendo el accionar diario del profesorado.

Por lo tanto, se encuentra orientado al perfeccionamiento de los procedimientos y técnicas que utiliza el maestro en el diario vivir al momento de dictar sus clases ante un grupo de estudiantes. Las estrategias lúdicas en las diferentes áreas del saber deben ser llamativas y que permitan la interacción con el estudiante, puesto que se debe ir generando aprendizaje significativo. De manera que toda actividad, técnica o estrategia debe ir planificada y organizada para que pueda ser desarrollada en el aula de clase y con ello utilizar todos los recursos que sean necesarios en cada una de las actividades. Permitiendo verificar el avance de los alumnos en la materia.

En la enseñanza – aprendizaje es necesario generar un ambiente participativo, de tal manera permita a los estudiantes relacionarse entre sí en un mismo contexto, siendo que al partir de diferentes estrategias de aprendizaje se logre no solo la interrelación sino que mejore como tal su rendimiento escolar.

### **1.2.3.1 Importancia de las estrategias lúdicas**

Durante el crecimiento del individuo es de gran importancia la utilización de estrategias lúdicas, ya que permite que el niño refuerce y fortalezca su auto confianza, autonomía, además permite el desarrollo de su personalidad a través de actividades activas recreativas como juegos, canciones, retahílas que permiten el desarrollo cognitivo y la dimensión social en el estudiante. (Anónimo, s.f.)

Las estrategias lúdicas representan un gran estímulo del aprendizaje, puesto que cuando los niños juegan, al mismo tiempo están aprendiendo, experimentando, explorando y descubriendo su entorno.

Por lo tanto las estrategias lúdicas funcionan como una herramienta que permite que el niño aprenda de una manera divertida y alegre, refuerce valores como el respeto, la responsabilidad, la honestidad, la tolerancia entre otras y exprese sus diferentes emociones a través del juego ya sea solo o en compañía de otros niños.

En las diversas estrategias de aprendizaje, varias de ellas ayudan al desarrollo del pensamiento humano, puesto que intervienen desde el momento que el niño realiza una acción, dentro de una tarea escolar para verificar su eficacia, mejorando su proceso de aprendizaje.

### **1.2.3. Refuerzo Académico**

Según García, A (2017) manifiesta que “Es una actividad que se desarrolla de manera adicional o complementaria a las clases establecidas, ya que esta se lleva a cabo después de su jornada de clase, una vez por semana en cada curso, siendo este un espacio que parte de las necesidades de cada integrante para lograr así la interacción dentro del aula”. (Citado por Díaz, M, 2008, p.16). Sin embargo para Longás, J, Civís, M, Riera, J mencionan que “El refuerzo escolar es una de las acciones compensatorias de apoyo al éxito escolar más extendidas y aceptadas, aunque no por ello deja de ser controvertida”. (p.109). Finalmente (Chiluisa y Molina, 2015), El refuerzo escolar es una alternativa eficaz. Garantiza la atención a la diversidad y personaliza la enseñanza a partir del reconocimiento de los ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes. (p.45).

Con lo que se refiere a refuerzo académico son actividades que se desarrollan para alcanzar un aprendizaje determinado por parte del docente. Es así que el facilitador da un seguimiento y un apoyo pedagógico a los estudiantes, realizando acciones compensatorias y aceptadas por los mismos. De manera que genere los aprendizajes que no logro alcanzar, reconociendo los estilos y ritmos de aprendizaje. A la vez lograr la interacción completa con el aula de clase.

Por lo tanto, el refuerzo académico ayuda a mejorar el rendimiento escolar de los estudiantes dentro del proceso educativo, fortaleciendo los conocimientos antes impartidos en las horas de clase.

### **1.2.3.1 Tipos de refuerzo académico**

Para Ibanco, C, expone que existen dos tipos de refuerzo escolar que se detallan a continuación:

#### **Reforzamiento Positivo**

El reforzamiento positivo es un proceso en el cual la respuesta emitida por la persona hace aumentar la probabilidad de obtener un estímulo reforzador. De tal forma hay que tener en cuenta las características y ambiente de un individuo o grupo para determinar cuál es el estímulo más adecuado que sirva como reforzador más positivo, de manera que ayude a modificar el comportamiento del individuo.

#### **Reforzamiento Negativo**

Con este procedimiento se puede llegar a conseguir que la persona incremente la respuesta de una conducta determinada para evitar la aparición de un estímulo negativo. En este sentido, la respuesta previene a un suceso desagradable. (s.p)

Por otra parte Para (Barrera, 2019) expone los siguientes tipos de refuerzo académico para la consolidación de aprendizajes:

- **Refuerzo personalizado:** Solventa dudas al estudiante en cada una de las asignaturas.
- **Refuerzo entre iguales:** Asesoría brindada a los estudiantes de diferentes cursos, ya sea superiores e inferiores.
- **Refuerzo virtual:** Complementa el accionar del aprendizaje en diferentes modalidades de estudio. (s.p.)

Por lo tanto (Calucho, 2018), El refuerzo que realiza el profesor, es una práctica trascendental de la enseñanza; es por ello que tiene varios tipos que se desarrollan como: Recuperación de ejecución, motivacional, atribucional y de estrategia, los

mismos que están centrados en el aprendizaje de los estudiantes, de manera que ayude a fortalecer los conocimientos, la parte actitudinal como el rendimiento escolar. (p.26).

En la actualidad existen diferentes tipos de refuerzo, siendo así que son actividades que busca el docente para mejorar los aprendizajes que no hayan cumplido los estudiantes dentro de una asignatura determinada. Es así que depende de la motivación e interacción del docente con los estudiantes; para que los mismos se sientan estimulados y generen aprendizajes que no fueron alcanzados en su momento.

Por lo tanto en el refuerzo escolar debe brindar un estímulo al estudiante y más no un retroceso en el aprendizaje, de manera que active los conocimientos y permita fortalecerlos en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

### **1.2.3.2 Funciones de la Recuperación Pedagógica**

Para Torrealba, Pérez y Freire mencionan que:

La recuperación pedagógica, no obliga a cumplir con los contenidos de los programas de estudio, sino a lograr que los estudiantes desarrollen sus capacidades fundamentales durante el proceso de aprendizaje y enseñanza. Desarrollar una tarea de descubrimiento, evaluación y reorientación en las estrategias y destrezas académicas para el buen desempeño de los estudiantes durante la construcción del conocimiento. La función no es de recalificación de trabajos ni "exámenes" sino implementar adaptaciones curriculares que garanticen los aprendizajes de acuerdo a los ritmos de aprendizaje de los estudiantes. (s.p)

Tomando el punto de vista de los autores acerca del refuerzo académico nos aclara que es de mucha importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje, puesto que se va desarrollando capacidades fundamentales durante la construcción del conocimiento en cada uno de los estudiantes, es por ello que los estudiantes que tienen problemas en su rendimiento escolar deben estar en constante recuperación pedagógica conjuntamente con el docente a cargo.

Además los educadores deben estar en constante actualización de sus conocimientos, ya que ayudarán en la formación de los alumnos rindiendo en cada una de las asignaturas, es por ello que el docente debe emplear diferentes estrategias de enseñanza, buscando alternativas al aprendizaje de sus estudiantes y vaya fortaleciendo sus debilidades en la materia y favoreciendo al docente a ser una persona que cree en su potencial, sobre todo a mantener su autoestima alto. Puesto que el refuerzo escolar es una alternativa eficaz. Garantiza la atención a la diversidad y personaliza la enseñanza a partir del reconocimiento de los ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes.

#### **1.2.4. Refuerzo académico mediante la lúdica**

“El refuerzo escolar está diseñada por el profesor y dirigida a ayudar al estudiante en las dificultades escolares que pueden surgir a lo largo del proceso de aprendizaje” (Calucho, 2018). (p.17). Por otra parte (Ochoa, 2017) manifiesta que “Es una actividad que se desarrolla adicional o de manera complementaria a las clases establecidas ya que esta se lleva a cabo después de su jornada escolar” (p.16). Finalizando (Rosales, 2017), La recuperación pedagógica sirve para que los estudiantes que no logren alcanzar el puntaje adecuado pasen a este programa de carácter extracurricular, para estar claros con este sistema de ayuda a los estudiantes a mejorar su rendimiento académico. (s.p)

El refuerzo académico es la enseñanza del aprendizaje se lo realiza un encuentro a la semana. En donde el docente es el facilitador del conocimiento a los estudiantes. De tal forma que la enseñanza y el aprendizaje van ligados el uno del otro. Siendo así que están encargados de transmitir conocimientos sobre una materia determinada, generando un aprendizaje significativo.

Además, el refuerzo académico mediante la lúdica es de vital importancia, puesto que interactúa con el objeto y lo relaciona con sus experiencias previas aprovechando su capacidad de conocer, enriqueciendo sus conocimientos de forma que cumpla con cada una de sus metas y objetivos que se pretende alcanzar para consigo mismo, a la vez que le permita integrarse dentro de la sociedad.



#### **1.2.4.1. Finalidad del refuerzo académico mediante la lúdica**

Según (Mayayo, 2013) expone que:

La importancia que tienen los niños y niñas como sujetos participativos adentrados en las actividades escolares vinculando a docentes competentes que creen estrategias y dinámicas del interés de los estudiantes mediado por la integración y vinculación de los saberes previos.

El objetivo del refuerzo es reconocer los derechos de los estudiantes, capacidades e intereses escuchándolos y creando propuestas e intervenciones que hagan parte del refuerzo escolar para que los estudiantes sean los que encaminen el proceso de enseñanza – aprendizaje (Citado por García, A. 2018, p. 18)

Sin embargo para (Díaz, 2006) establece lo siguiente en la finalidad del refuerzo académico:

- Da funcionalidad y consolidación de los conceptos y logra un aprendizaje más significativo y motivador basado en actividades novedosas, creando el interés de los estudiantes con ayuda de narrativas, creaciones literarias y juegos lúdicos
- Tener un acercamiento con los temas y así mantener una dinámica más fluida dentro del refuerzo así que el docente debe prepararse y apropiarse fuertemente con los temas abordados dentro de estos espacios
- Debe tener manejo de material concreto para fortalecer procesos de aprendizaje el cual sea del agrado e interés de los estudiantes este material debe ser de fácil manipulación y debe generar su interés acorde a sus necesidades. (Citado por García, A 2018, p.18)

Finalmente (Guzmán y Muzha, 2010), La recuperación pedagógica es un proceso de realimentación inmediata y se la realizará durante los procesos de aprendizaje, para alcanzar un aprendizaje significativo. La función no es calificar, sino contribuir a la formación de los estudiantes de acuerdo a los criterios determinados por los procesos evolutivos, implementado en cada nivel de enseñanza.

La lúdica dentro del refuerzo académico debería ser tenida en cuenta principalmente en los espacios escolares pues facilita los aprendizajes a través de la experiencia cotidiana y el juego, fomentando el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento para tener más claridad ante la lúdica. De esta manera ayuda a que su rendimiento sea espontáneo dentro del grupo logrando interrelacionarse con los demás dentro de un mismo contexto, fortaleciendo los conocimientos antes no alcanzados.

Los estudios reflejan la importancia del refuerzo académico y se enfatiza en que este no es un proceso aislado que se puede realizar de manera improvisada, sino que al contrario, requiere de planificación, gestión y evaluación, estos procesos se dirigen a explorar los intereses de los estudiantes, a mejorar las metodologías de aprendizaje a guiar situaciones especiales que requieren de este proceso, garantizando un aprendizaje significativo.

El refuerzo académico forma parte del proceso de enseñanza aprendizaje que sirve como medio para evaluar los conocimientos de los estudiantes, también es una herramienta de control y guía para el estudiantado. Brindando al estudiante a solventar puntos de vista e inquietudes.

### **1.2.5 Lengua y Literatura**

(Aparicio, 2018) menciona que “La Lengua y Literatura son diferentes medios que el hombre ha establecido para facilitar la comunicación entre los que hablamos castellano, además para utilizarlos de manera correcta han plasmado obras escritas en un idioma que se identifique dentro de un país o nación”. Así también (Moreno, 2011) dice que “ La Literatura es un acto de comunicación, ya que el lenguaje literario trata de embellecer una expresión, de modo que el receptor se sienta atraído no solo por lo que dice sino también por la forma del mensaje”. Finalmente para el (Ministerio de Educación, 2017), El área de Lengua y Literatura es importante y por lo tanto promoverá a los estudiantes que ejerciten de manera ordenada las

habilidades lingüísticas-comunicativas que les permita el buen uso de la lengua. (s. p).

La Lengua y Literatura es el arte de comunicarse por medio de la palabra, ya sea a través de obras orales o escritas, permite que el receptor exprese sentimientos o emociones, es por ello que dentro de la humanidad se plasma de acuerdo al idioma de cada región o país.

Por lo tanto la Literatura como la Lengua permite la interrelación entre varias personas expresando ideas dentro de un propio entorno, que tenga sentido y coherencia de lo que se transmita, rescatando su valor e historia en la sociedad.

En el sistema educativo ecuatoriano se muestra un currículo nacional establecido para todas las áreas del saber, para ello dentro del área de Lengua y Literatura es importante señalar puesto que a través del aprendizaje de la lengua los estudiantes se van formando como seres pensantes y creativos. Es así que se ve necesario orientar a los discentes al desarrollo de destrezas dentro de esta área utilizando diferentes procesos lingüísticos. Además es indispensable para el accionar educativo.

#### **1.2.5.1 Contribución del Currículo del área de Lengua y Literatura**

Según el Ministerio de Educación (2017) el currículo contribuye en el área de Lengua y Literatura en lo siguiente:

##### **Lengua y Cultura**

A partir de la Lectura y la producción de textos, los estudiantes comprenderán la escritura como parte de la cultura, así reconocerán la herencias de otras culturas. Las destrezas y contenidos brindan la oportunidad de conocer e identificar la identidad de nuestro país. Fomenta el conocimiento y la valoración de la diversidad lingüística, con el propósito de edificar una sociedad intercultural y plurinacional.

## **Comunicación Oral**

Los estudiantes trabajaran destrezas de comunicación oral que les permitirán desenvolverse con eficiencia. Además reconocerán las ideas de lo que quieren transmitir y argumentar con el objetivo de producir textos orales, aplicara los conocimientos apropiados al orden léxico, para la situación comunicativa entenderán la importancia de la tolerancia en el momento de mantener una discusión y reconocerán la necesidad de escuchar, valorar e interpretar los argumentos de los demás.

## **Lectura**

Análisis explícitas entre dos o más textos, identificación entres tipos de texto. Los estudiantes pueden comprender la estructura básica y los objetivos de Lengua y Literatura. Es necesario que nos estudiantes lean diversos textos para clarificar criterios, y cumplan con el propósito de la lectura, satisfaciendo las necesidades lectoras.

## **Escritura**

Producción de distintos textos permite a los estudiantes evidenciar estructuras ordenadas lógicamente a la hora de producir un texto. Además la simulación de situaciones comunicativas. Los estudiantes junto al docente desarrollaran la capacidad de reflexión y las habilidades de producción de textos orales y escritos.

## **Literatura**

Interacción con textos de la literatura oral y escrita, los discentes desarrollaran sus propias interpretaciones críticas y valorativas en los contenidos de cada obra. Además está encaminado a la creación de nuevas obras a partir de su imaginación.

El currículo nacional propone la interacción entre el docente y el estudiante al desarrollo de destrezas y habilidades en la parte de la lengua, siendo que es necesario que los estudiantes desarrollen su capacidad de análisis y reflexión en las diferentes situaciones comunicativas en que se encuentres. Además vayan encaminados a la producción de textos orales y escritos.

### **1.2.5.2. Importancia de Enseñar y Aprender Lengua y Literatura**

Desde siempre, la enseñanza del lenguaje ha sido uno de los temas más importantes dentro de la educación en todo el país.

Según (Cassany, 2010), expone que la lengua representa una herramienta fundamental para la interacción social, de manera que se utiliza para la comunicación y establece vínculos con los demás en función de los objetivos que persigue. Es decir la lengua es el accionar de la comunicación, puesto que representa la facultad humana de emitir sonidos con sentido, por ello se considera el área de Lengua y Literatura, representando realidad en diferentes contextos que se analizaran de manera que permita conocer las relaciones que se establecen entre las personas competentes comunicativas como la sociedad, Desde este enfoque, se propone enseñar la lengua partiendo de las macro destrezas lingüísticas: hablar, escuchar, leer y escribir textos. (p.p 1-3)

De acuerdo a la actualización curricular es fundamental el estudio de la lengua a través de la Literatura puesto que su fin es la comunicación que se da entre varias personas emitiendo sonidos con sentido a la realidad en la que se halla. De tal manera que es fundamental el estudio de procesos lingüísticos que favorezcan al habla española y en si al desarrollo de la oralidad.

La Lengua y Literatura representa el arte, la belleza de comunicarse entre las personas a través de un idioma, símbolo o imagen, de igual forma nos permite acercarnos y adentrarnos a la comunicación con la sociedad conociendo su realidad y estableciendo compromisos con la misma. Así también desarrollar habilidades y destrezas de acuerdo a su accionar diario en la parte de la educación.

### **1.3 Fundamentación del Estado del Arte**

En el presente trabajo de investigación se presentan diversas publicaciones actualizadas con el tema que han contribuido al mejoramiento del rendimiento académico a través de la aplicación de la lúdica en Lengua y Literatura.

En la ciudad de Ambato (Ocaña, Evelin 2016), en su investigación titulada “Actividades lúdicas y el Aprendizaje en el área de Lengua y Literatura de los niños/as del séptimo año de Educación Básica de la Unidad Educativa ‘Provincia de Chimborazo’ del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua.”. Proyecto de Titulación de la Universidad Técnica de Ambato, que Las actividades lúdicas son de gran importancia en la vida del individuo ya que son acciones que permite el desarrollo integral de la persona, le permiten crecer en el interior y exterior, disfrutar del entorno natural, de las artes, de las personas, además de uno mismo por medio del juego, de tal manera que propone desarrollar una guía de actividades lúdicas para fortalecer el aprendizaje de Lengua y Literatura, de manera que se evaluará de forma progresiva de acuerdo con los objetivos planteados por el docente, permitiendo fortalecer el aprendizaje y despertar la curiosidad y la participación del estudiante a la hora de aprender. Tiene una investigación de enfoque cuali- cuantitativo. Se vinculó a 16 docentes, los datos se obtuvieron a través de la aplicación de las encuestas, la observación y el taller de capacitación. El resultado final de esta investigación fue una revista electrónica interactiva con actividades lúdicas, que permitirá un fácil manejo y entendimiento, entre los cuales se puede mencionar videos informativos, animaciones y actividades para el desarrollo del aprendizaje y creativo en los estudiantes. Concluye que el conocimiento de las actividades lúdicas se ha convertido en una temática casi obligatoria dentro de la educación, ya que proporciona a los docentes una herramienta sólida para que la asimilación del conocimiento hacia sus educandos sea creativa y sobretodo despierte el interés hacia la investigación.

Para (Góngora, L y Cu Balan, G. 2017), en su obra titulada “Estrategias de Enseñanza Lúdica como Herramienta de la Calidad para el Mejoramiento del Rendimiento Escolar”, explican que la lúdica es una herramienta para transmitir conocimientos, puesto que se desarrolla una forma comunicación y exploración de conocimientos. De tal manera se plantean el siguiente objetivo en cuanto a su investigación y es utilizar estrategias didácticas para la construcción de conceptos, habilidades y hábitos que disminuyan los errores que frecuentemente cometen los alumnos. Para ello desarrollaron un trabajo de tipo cuasi experimental con pre prueba y pos prueba, siendo que los grupos son de control y experimental. Después de ser aplicada la propuesta se obtuvo resultados positivos y enriquecedores, puesto que al ser algo nuevo despertó la curiosidad, dejando de lado la rutina y transformando las clases en algo entretenido y divertido. De tal manera que concluyen que la influencia de la lúdica es la actividad escolar del estudiante puede presentar y lograr el objetivo que el docente desea alcanzar en su hora clase, motivando al estudiante a la participación e inclinación a este tipo de actividades.

Según (Montero, 2017) en su artículo titulado “Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: una revisión de la Literatura”, Publicado en Dialnet. Tiene como objetivo brindar una perspectiva en primera instancia de lo que son los juegos didácticos y con esto ir explicando su implementación dentro del entorno educativo, de tal forma puedan ser utilizados como una herramienta en el proceso de enseñanza- aprendizaje y que permitan una mejora en el rendimiento académico por parte del estudiantado. Los juegos didácticos dentro del marco educativo posibilita a los docentes abandonen el método conductista y con esto ayuden al estudiantado a mejorar sus calificaciones logrando un aprendizaje significativo. Se desarrolla a partir de una metodología que incentiva al alumno dentro del proceso educativo y promueve la aplicación de conocimientos que generen cambio en el ambiente y regule las clases. Por lo tanto concluye que la implementación de los juegos didácticos como una forma de metodología para enseñar a nivel educativo, se demostró el papel que puede llegar a tener una vez que

se incursiones dentro de las aulas para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para (Calucho, 2018), en su trabajo de investigación titulado “El refuerzo pedagógico como herramienta para el mejoramiento de aprendizajes”, de la Universidad Simón Bolívar, Maestría en Educación. Busca determinar si el refuerzo pedagógico contribuye al mejoramiento académico y a construir un plan de mejora como herramienta de innovación académica. Para ello desarrollo un estudio de campo de tipo cualitativo y cuantitativo para el análisis del rendimiento académico. Los resultados muestran un desconocimiento a nivel pedagógico- curricular y legal-administrativo sobre el refuerzo pedagógico, una propuesta pedagógica que no responde a la diversidad estudiantil. Por otra parte los padres de familia y otros actores sociales no se integran a la dinámica institucional. La aplicación del refuerzo no vislumbra el desarrollo de habilidades emocionales, sociales y metacognición como metas. Concluye que el refuerzo pedagógico es una alternativa de atención a la diversidad, para responder a las dificultades y necesidades de un grupo de estudiantes o de un estudiante individualmente con el mismo problema, como para atender a una diversidad de los estudiantes con distintos problemas.

#### **1.4 Conclusiones Capítulo I**

Al finalizar el primer capítulo se concluye que:

- En los antecedentes se evidencia en algunas publicaciones que la lúdica ha ido ganando terreno en las actividades educativas en donde el docente toma como una herramienta educativa o recurso didáctico que no puede ser ajeno con el desarrollo educativo ya que los estudiantes tienen que participar en el uso de estrategias didácticas para consolidar el aprendizaje, el cual remplace a la realidad objetiva y el estudiante muestre interés y se desenvuelva y adquiera un aprendizaje significativo.
- La fundamentación epistemológica ayudó a entender los conceptos y referentes teóricos de las variables de investigación concluyendo que la



lúdica en el refuerzo académico debe seguir un proceso organizado y didáctico a la hora de explicar los conocimientos en el momento del refuerzo escolar, ayudando a complementar el conocimiento y con mejorar el rendimiento académico de manera activa y participativa.

- En la fundamentación del arte permitió evidenciar que es indispensable la elaboración de técnicas o actividades lúdicas en el aula de clase para mejorar el rendimiento académico en el área de Lengua y Literatura, para lo cual el docente debe tener orientación necesaria de que estrategias didácticas se puede utilizar dentro del aula para generar un aprendizaje significativo activando los conocimientos en los estudiantes, y con ello solucionar el bajo rendimiento en la asignatura de manera participativa.

## **CAPÍTULO II PROPUESTA**

### **2.1 Título de la Propuesta**

Actividades Lúdicas en el Refuerzo Académico en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes del Quinto de Básica de la Unidad Educativa Ramón Barba Naranjo, del Cantón Latacunga, Provincia de Cotopaxi.

### **2.2 Objetivo**

Fortalecer el refuerzo académico a través de actividades lúdicas en el área de Lengua y Literatura, en los estudiantes de los Quintos Años de la Unidad Educativa Ramón Barba Naranjo, Cantón Latacunga, Provincia de Cotopaxi.

### **2.3 Justificación**

El desarrollo de la presente propuesta se justifica con bases en los resultados que se han obtenido de la aplicación de los instrumentos de investigación para el diagnóstico de la problemática en torno a la Lúdica en el refuerzo académico en el área de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Ramón Barba Naranjo.

En este sentido se aplicó una entrevista a la autoridad de la institución, una encuesta a los docentes y una ficha de análisis del rendimiento del primer Quimestre de los estudiantes, para de esta manera obtener datos que permitan tener una perspectiva integral del problema de investigación.

Por lo tanto de la entrevista aplicada a la autoridad de la institución, se evidencia que dentro de la Unidad Educativa Ramón Barba Naranjo los estudiantes tienen bajo

rendimiento en el área de Lengua y Literatura por motivos que se encuentra problemas en la lectura y escritura, de modo que el personal docente no realiza de forma regular el refuerzo académico o no se centra en actividades que ayuden a mejorar el rendimiento escolar del estudiante en dicha área del conocimiento.

Además resaltó que los docentes participaron de talleres de capacitación sobre el arte y el juego; a pesar de la charla recibida los docentes no tienen de utilizan constantemente estrategias lúdicas en sus clases o las utilizan de manera ocasional, de tal forma que imposibilita generar el conocimiento. La autoridad menciona que el uso de actividades relacionadas con la lúdica permite cumplir un fin didáctico, mejorando la atención, memoria y demás habilidades del pensamiento.

Para poder fortalecer el aprendizaje de los estudiantes es necesario que los docentes participen de actividades que ayuden a mejorar el refuerzo académico de sus estudiantes en el área de Lengua y Literatura, en función de las necesidades tanto del docente como del estudiante.

De tal manera que al momento de realizar un refuerzo en las actividades académicas el docente debe ser más activo, dinámico para que el estudiante llegue con el aprendizaje significativo. Siendo así que la lúdica es una herramienta para generar conocimientos y hoy en día se muestra como una alternativa para mejorar el conocimiento en los estudiantes.

De la encuesta aplicada a los docentes de la institución se comprueba que los docentes en su mayoría aplica la lúdica de forma ocasional en sus prácticas diarias, así también se determina que es necesario la implementación de actividades lúdicas que desarrollen la clase más interactiva y dinámica.

Es por ello que se ha visto necesario de elaborar actividades lúdicas para el refuerzo académico en el área de Lengua y Literatura, con la finalidad de que los estudiantes sean los principales agentes de su propio conocimiento, con actividades que ayuden a fortalecer sus conocimientos tanto en la ortografía, la gramática, el vocabulario y la comprensión lectora, logrando una participación activa en el proceso de enseñanza-

aprendizaje. Además de propiciar un ambiente dinámico e interactivo con sus compañeros de clase, dejando atrás el tradicionalismo y convirtiéndole en un ser crítico y analista.

Es por ello que los beneficiarios serán los estudiantes y los docentes. Los estudiantes porque mejoraran su rendimiento escolar y los docentes porque tendrán la oportunidad de utilizar nuevas técnicas y actividades didácticas en su hora clase como en el refuerzo académico para alcanzar con los objetivos propuestos.

Será factible porque el docente al utilizar actividades lúdicas ayuda a que los estudiantes se relacionen entre sí y generará cambios de actitud para su desempeño en la asignatura. De esta manera también ayudara a motivar a sus estudiantes dentro de clase, fortaleciendo sus aprendizajes y desarrollando nuevas habilidades tanto en la escritura como la lectura.

## **2.4 Desarrollo de la Propuesta**

La utilización de lúdica ha tornado hoy en día se ha visto necesario como una estrategia de aprendizaje, para mejorar el rendimiento escolar de los estudiantes dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. De tal manera se presenta varias actividades lúdicas para implantarlas en el refuerzo académico del área de Lengua y Literatura.

### **2.4.1 Elementos que lo Conforman**

**Las actividades lúdicas están compuestas por:**

**Objetivo:** es la meta o fin a donde se quiere llegar mediante decisiones acertadas.

**Destreza con criterio de desempeño:** es el desarrollo del “saber hacer” mediante acciones que los docentes generen en los estudiantes a favor de conseguir un aprendizaje significativo para ponerlo en práctica en el presente o en el futuro.

**Desarrollo:** procedimiento sistemático y ordenado para llegar a la obtención de un resultado.

**Recursos:** es el listado de todos los elementos que se utiliza para la elaboración de un trabajo.

**Evaluación:** En esta parte se encuentra la técnica e instrumento de evaluación

#### **2.4.2 Explicación de la propuesta**

La importancia de la lúdica en el refuerzo académico es fundamental para la gestión del docente dentro y fuera del aula, puesto que es un agente guía en el aprendizaje de los estudiantes, por tal motivo es indispensable aplicar actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje promoviendo que la clase sea dinámica y participativa. De manera que ayude a los estudiantes a interactuar con su medio y mejorando su rendimiento académico.

Por lo expuesto surge la propuesta:

La educación de la actualidad busca nuevas alternativas en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje, de manera que se ha convertido en un desafío tanto para los docentes como para los estudiantes establecer una educación significativa de manera que se debe buscar nuevas estrategias para insertarles dentro de nuestra labor diaria como docentes.

Además es necesario aplicar el juego como estrategia didáctica para mejorar las interrelaciones de los estudiantes y de esta manera también mejorar el rendimiento académico de los mismos, siendo así que el docente al momento de impartir sus clases active los conocimientos de sus estudiantes a través de la lúdica logrando alcanzar aprendizajes significativos.

Por tal motivo surge la importancia de que el docente cuente con un amplio conocimiento de actividades lúdicas estableciendo objetivos claro para la ejecución de su clase, logrando la participación activa de los estudiantes y fortaleciendo destrezas y habilidades que no se consiguió en un momento dado a la hora de impartir sus conocimientos.

Esta propuesta tiene la finalidad de ofrecer a los docentes nuevas alternativas lúdicas para reforzar los conocimientos de los estudiantes dentro del área de Lengua y Literatura, siguiendo actividades que ayuden dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, busca orientar a los docentes aplicar actividades lúdicas de manera que al momento de impartir su clase de refuerzo, logre un proceso participativo, constructivo y significativo. Para finalizar esta propuesta ayudará a los estudiantes alcanzar los aprendizajes requeridos de una manera lúdica.

La propuesta se encuentra fundamentada teóricamente en:

### **¿Qué son las actividades lúdicas?**

Para (Ruelas, 2013) manifiesta que “La lúdica es una actividad o comportamiento espontaneo en el ser humano y otras especies superiores que potencian habilidades cognitivas, procedimentales y motrices”. Así también (Gómez, Molano y Rodríguez, 2015) dicen que “La actividad lúdica, en la etapa evolutiva del ser humano y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales”. “Por lo tanto las actividades lúdicas es un método placentero para impartir educación. Los especialistas en el área de psicología y pedagogía, indican que la lúdica es una herramienta esencial para explotar y desarrollar todas las áreas de un individuo”. (Significados.com)

Las actividades lúdicas ayudan a potenciar el desarrollo del individuo a través de un aprendizaje interactivo, dinámico convirtiendo las actividades en recreativas y educativas primordiales, fortaleciendo las habilidades cognitivas y motrices. Por lo tanto al ser una herramienta ayuda al proceso educativo de forma lúdica e interrelacionándose los estudiantes con su entorno.

### **Beneficios de las actividades lúdicas**

(Ruelas, 2013) expone los beneficios de las actividades lúdicas dentro y fuera del aula y son los siguientes:

### **Afuera del aula**

Fomenta a optimizar la concentración, a generar motivación y atención, potenciando el aprendizaje el desarrollo de comportamiento social bajo reglas, enseñando al estudiante a ser consciente de la ganancia y pérdida de los juegos realizados, mejorando su interrelación con el medio que lo rodea. Por lo tanto mejora la agilidad, coordinación, percepción, pensamiento inferencial y estratégico.

### **Dentro del aula**

La lúdica es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Esta estrategia busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego como herramienta de estudio.

### **Actividades Lúdicas en Ortografía**

Según (Bosque de Fantasías, 2020) manifiesta que las actividades de ortografía son absolutamente necesarias cuando se trata de trabajar con niños, ya que estos les ayudarán a aprender de qué forma se construye nuestro idioma y cómo debemos reflejarlo a la hora de expresarnos por escrito. Bien es cierto que estudiar las reglas de la ortografía de manera estrictamente académica, es un sistema poco recomendado para los más pequeños, ya que corre el riesgo de convertirse en algo absolutamente tedioso, lineal y repetitivo para ellos.

Por lo tanto el estudio de reglas ortográficas va de acuerdo a la edad del niño, estimulándole de una manera lúdica y que contribuya a nuestro aprendizaje.

### **Actividades de Vocabulario**

Ejercicios de vocabulario son aptos para trabajar tanto en la casa como en la escuela. A través de estos ejercicios y juegos de palabras los estudiantes podrán aprender nuevos conceptos, descubrir qué nombre reciben las cosas que les rodean, así como las ideas o pensamientos que tengan y tiendan a acompañarles en su día a día. En

definitiva, el vocabulario no es solo necesario para comunicarnos con los demás, sino también para dar sentido a nuestro mundo, formado de sentimientos, ilusiones y sueños.

### **Actividades de Gramática**

La gramática se refiere al estudio de la estructura de las palabras, el aprendizaje de sus combinaciones adecuadas, sus sonidos, o su correcta estructuración oracional. Por tanto, la gramática es el estudio encargado de englobar aspectos como la morfología, la fonología o la sintaxis, conceptos que a veces son complicados de asimilar incluso por los adultos.

Por este motivo adquiere tanta importancia la búsqueda de técnicas favorables y adecuadas para la enseñanza, que permitan hallar nuevas actividades de gramática adecuadas para la enseñanza, más atractivas que el método de estudio tradicional basado en la memoria forzada. La puesta en práctica de ejercicios de gramática de manera original y sugerente, puede ahorrar a los más pequeños muchos disgustos y dificultades de aprendizaje presentes y futuras.

### **Actividades de comprensión lectora**

La comprensión lectora entendida como la capacidad para entender lo que se lee, por lo tanto hace referencia al significado de las palabras que forman un texto, como con respecto a la comprensión global del texto. Por lo cual es el proceso que elabora significados y se relaciona con los conceptos que ya tiene un significado para el lector. De esta manera el lector "interactúa" con el texto.

Sin embargo, no siempre se logra comprender el mensaje que encierra el texto o inclusive puede que se comprenda de manera equivocada. Comprender es un proceso complejo que implica captar los significados que otros han transmitido mediante todo lo que lo rodea. La comprensión lectora no es tan sencilla, es un proceso donde el lector debe identificar palabras y significados.

A continuación, se detalla las actividades lúdicas en el refuerzo académico en el área de Lengua y Literatura, en las siguientes categorías como: Ortografía, Vocabulario, Gramática y Comprensión Lectora



## ACTIVIDAD LÚDICA EN ORTOGRAFÍA

### ACTIVIDAD N° 1

**Tema: Parchís de la ortografía**

**Objetivo:** Reconocer las diferentes reglas ortográficas del uso de B,V, uso de J y G, uso de LL y Y, palabras con y sin H mediante el uso del juego.

**Destreza con criterio de desempeño:** Analizar las diferentes reglas ortográficas mediante el uso didáctico del Parchís ortográfico.

**Desarrollo:**

- Realizar cartillas de color verde con el uso de G y J, amarillas el uso de la LL y Y, azul el uso de la B y V, rojo las palabras que se escriben con H y sin H
1. Pueden jugar 2, 4 u 8 niños (si juegan en parejas).
  2. A cada niño o pareja se le reparte una de las cartulinas de colores que contienen las reglas ortográficas presentadas.
  3. Dejaremos un tiempo para que puedan “aprender” las palabras que aparecen en la cartulina.
  4. Posteriormente, cada niño elige un color y coloca su ficha, en el tablero, en la casa del color que ha elegido. Para salir de la casa tendrá que tirar el dado y avanzar tantas casillas como indique el dado. Ganará el primero que llegue de nuevo a su casa.
  5. Cuando un niño cae en una casilla, se le pedirá que diga una palabra que contenga dicha letra y, si acierta, volverá a tirar el dado nuevamente para avanzar tantas casillas como éste indique, si no acierta, no volverá a tirar el dado y permanecerá en esa casilla hasta que le vuelva a tocar de nuevo.

**Recursos:** Tablero de Cartón, Cartulinas de color verde, amarillo, azul y rojo, marcadores, tijeras, dados y fichas.



## ACTIVIDAD N° 2

**Tema:** La oca de la ortografía

**Objetivo:** Reconocer las diferentes reglas ortográficas a través del juego de la oca

**Destreza con criterio de desempeño:** Analizar las diferentes reglas ortográficas mediante el uso didáctico del juego.

**Desarrollo:**

- Realizar cartillas de colores con animales, objetos, plantas que representen las reglas ortográficas
1. El docente propone esta actividad basada en el juego popular de la oca para aquellos estudiantes que tienen dificultades con las reglas ortográficas.
  2. Jugar es sencillo: cada alumno tira el dado y, dependiendo de la casilla que le toque en el tablero, tendrá que ir al recuadro de imágenes y encontrar la ilustración que se corresponda con la prueba. Por ejemplo, casilla 2 “tacha los dibujos que tengan la letra B”.
  3. El participante tendrá que marcar el dibujo de la berenjena, del burro, del caballo.

**Recursos:** Tablero de Cartón, Cartulinas de colores, láminas de objetos, animales y plantas tijeras, dados y fichas.



**Gráfico N° 2:** Oca de ortografía

**Fuente:** <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/juegos-para-reparar-ortografia/>

**Evaluación:**

**Técnica:** La observación

**Instrumento:** Escala Descriptiva

**Nombre:**

**Curso:**

**Objetivo:** Reconocer las diferentes reglas ortográficas a través del juego de la oca

**Destreza:** Analizar las diferentes reglas ortográficas mediante el uso didáctico del juego.

*Tabla N° 4: Escala descriptiva*

<b>Criterio</b>	<b>Excelente</b>	<b>Muy Bueno</b>	<b>Bueno</b>	<b>Debe mejorar</b>	<b>Observación</b>
<b>Selecciona cartillas adecuadas al juego</b>					
<b>Contesta las preguntas sobre las reglas ortográficas</b>					
<b>Respeto el turno para jugar.</b>					
<b>Respeto las normas del juego</b>					

*Fuente: Escala descriptiva  
Elaborado por: Jessica Molina*

## ACTIVIDAD N° 3

### Tema: La Ruleta ortográfica

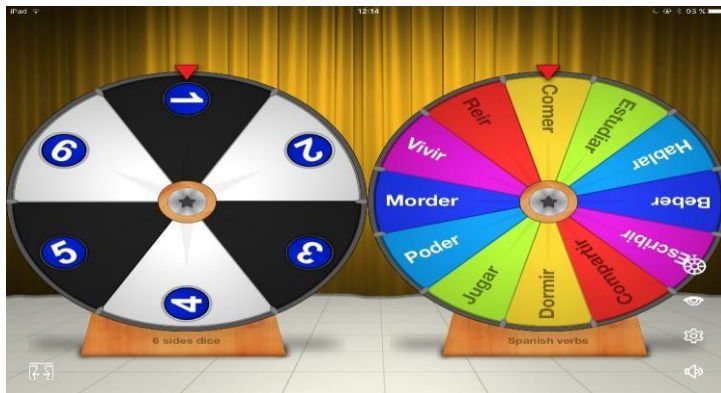
**Objetivo:** Reconocer las diferentes reglas ortográficas a través de la ruleta ortográfica

**Destreza con criterio de desempeño:** Identificar reglas ortográficas de la c,s,z, utilizando la ruleta de la ortografía.

### Desarrollo:

- Elaborar una ruleta de cartón, realizar cartillas de colores con palabras incompletas, frases incompletas, adivinanzas, y un cuadernillo de reglas ortográficas
1. Este juego se hace utilizando la ruleta. Se busca la regla ortográfica c,s,z
  2. El docente utilizara cartillas para completar palabras con una sílaba
  3. Cartillas para formar palabras con sus sílabas
  4. Cartillas para formar palabras letra a letra
  5. Cartillas de adivinanzas
  6. Formación de frases
  7. Completar textos con palabras
  8. Construcción de un cuadernillo utilizando palabras trabajadas

**Recursos:** Ruleta de Cartón, Cartulinas de colores, láminas de objetos, animales y plantas tijeras, cartillas del uso de la c,s,z.



**Gráfico N° 3:** Ruleta ortográfica

**Fuente:** <https://www.profe-de-espanol.de/2017/06/12/mas-ruletas/>

**Evaluación:**

**Técnica:** La observación

**Instrumento:** Escala Valorativa

**Nombre:**

**Curso:**

**Objetivo:** Reconocer las diferentes reglas ortográficas a través del juego de la oca

**Destreza:** Analizar las diferentes reglas ortográficas mediante el uso didáctico del juego.

*Tabla N° 5. Escala Valorativa*

<b>N°</b>	<b>Nómina</b>	<b>Participación Individual</b>	<b>Participación Grupal</b>	<b>Elaboración de tarjeta, cartillas y ruleta</b>	<b>Fluidez de la participación</b>	<b>Puntaje Total</b>

*Fuente:* Lista de cotejo

*Elaborado por:* Jessica Molina

## ACTIVIDAD LÚDICA DE VOCABULARIO

### ACTIVIDAD N° 4

**Tema:** Juego de palabras

**Objetivo:** Revisar vocabulario

**Destreza con criterio de desempeño:** Analizar el juego de palabras e ir las enlazando de acuerdo al juego.

**Desarrollo:**

1. Se divide al grupo en equipos.
2. Cada equipo tendrá que hacer una lista de palabras que inicien con la letra indicada por el profesor.
3. Se pone una música y se les pide que no hablen alto las palabras para que los otros equipos no imiten.
4. Gana el equipo que tenga el mayor número de palabras correctas.

**5. VARIANTE:**

En vez del profesor dar la letra, se puede: Sacar las letras de una bolsa. El profesor recita mentalmente el alfabeto y para con indicación del grupo. En la letra que pare, ésa es la escogida.

**Recursos:** Cartillas pequeñas con letras del alfabeto, marcadores y tijeras



**Gráfico 4:** Tarjetas de letras del alfabeto

**Fuente:** <https://consejoaldia.com/juegos-de-palabras-para-movil/>

**Evaluación:**

**Técnica:** Prueba Oral

**Instrumento:** Cuestionario elaborado por el docente

## **ACTIVIDAD N° 5**

**Tema:** Párame la mano

**Objetivo:** Ayudar a los estudiantes a mejorar su vocabulario en español a través de un juego retador y divertido en el que eliges palabras según una letra y una categoría con rapidez antes de que se acabe el tiempo o alguien complete todas las categorías.

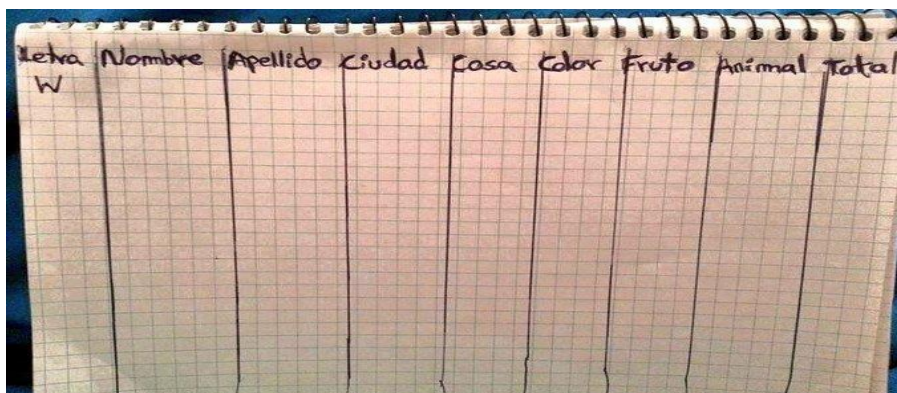
**Destreza:** Interpretar palabras para mejorar el vocabulario.

**Desarrollo:**

1. Para poder jugarlo necesitas hoja dispuesta horizontalmente, en la que se trazan con lápiz y pluma distintas columnas, que parten de una fila superior, en las que debes escribir las palabras letra , nombre , apellido , cosa , fruta , color , animal , ciudad o país, finalizando la fila con una columna de total.
2. Cada una de estas son las categorías en las que vaciarás una palabra correspondiente a la misma y a la letra que haya sido seleccionada para la ronda. El que termine antes del resto, debe decir la frase "párame la mano" para finalizar la ronda y hacer que los demás detengan su escritura.
3. El finalizar cada ronda, se le da una ponderación a las palabras dispuestas en las columnas de categorías y se suma cada ponderación para obtener un final, que termina por unirse en la sumatoria final de todo.

**Recursos:** Cartulinas, regla, lápiz, esferográficos.





**Gráfico 5:** *Parame la mano*

**Fuente:** [https://twitter.com/tmt30\\_/status/1257166365473083393?lang=ar](https://twitter.com/tmt30_/status/1257166365473083393?lang=ar)

**Evaluación:**

**Técnica:** La observación

**Instrumento:** Lista de Cotejo

Nombre:

Curso:

**Objetivo:** Ayudar a los estudiantes a mejorar su vocabulario en español a través de un juego retador y divertido en el que eliges palabras según una letra y una categoría con rapidez antes de que se acabe el tiempo o alguien complete todas las categorías.

**Destreza:** Interpretar palabras para mejorar el vocabulario.

*Tabla N° 6. Lista de cotejo*

N°	Indicadores	Si	No
1	Se concentra al desarrollar el juego		
2	Responde con fluidez		
3	Respeto el turno del juego		
4	Cumple con las reglas del juego		
Observación: Cada ítem tiene un valor de 2,5 dando un total de 10 puntos.		Total	Total

*Fuente:* Lista de cotejo

*Elaborado por:* Jessica Molina

## ACTIVIDAD N° 6

### Tema: Reacción en Cadena

**Objetivo:** Desarrollar la lógica a través de la práctica de vocabulario.

**Destreza:** Identificar diferentes palabras a través de la práctica de vocabulario.

### Desarrollo:

1. El profesor dice una palabra con el objetivo que los estudiantes piensen en una cadena de cosas relacionadas a ella.
2. Sentados en círculo el profesor dice la primera palabra y el primer estudiante va a relacionarla con lo que le recuerde, diciendo me recuerda a... y añade otra palabra. Luego el próximo estudiante relacionará la palabra del estudiante anterior con algo que le recuerde. Y así sucesivamente en cadena todos van a relacionar la idea del anterior con la propia.

### 3. Ejemplo:

**Profesor:** cama

Estudiante 1: cama me recuerda al sueño Estudiante

2: sueño me recuerda a descanso Estudiante 3:

descanso me recuerda a placer **Recursos:** Cartulinas

de palabras, tijeras, marcadores



**Gráfico 6:** Cadena de palabras

**Fuente:** <https://www.orientacionandujar.es/2016/06/29/dislexia-actividades-cadena-palabras/>

## Evaluación

**Técnica:** La observación

**Instrumento:** Escala Descriptiva

**Nombre:**

**Curso:**

**Objetivo:** Desarrollar la lógica a través de la práctica de vocabulario-

**Destreza:** Identificar diferentes palabras a través de la práctica de vocabulario.

*Tabla N° 7. Escala Valorativa*

<b>Criterio</b>	<b>Excelente</b>	<b>Muy Bueno</b>	<b>Bueno</b>	<b>Debe mejorar</b>	<b>Observación</b>
<b>Selecciona cartillas adecuadas al juego</b>					
<b>Contesta las preguntas sobre las reglas ortográficas</b>					
<b>Respeto el turno para jugar.</b>					
<b>Respeto las normas del juego</b>					

*Fuente: Escala Valorativa  
Elaborado por: Jessica Molina*

## ACTIVIDAD LÚDICA DE LA GRAMÁTICA

### ACTIVIDAD N° 7

**Tema: Adivino la frase completa**

**Objetivo:** Identificar el presente subjuntivo mediante la interpretación de frases completas del presente subjuntivo.

**Destreza con criterio de desempeño:** Desarrollar la expresión corporal y la comprensión oral a través de frases del presente subjuntivo.

**Desarrollo:**

- Hacer tantas tarjetas como estudiantes haya en la clase. Las tarjetas pueden decir “Me encanta que...”, “Me gusta mucho que...” “Me deprime que...”, “Me emociona que...”, “Me sorprende que...” , etc.
- 4. Tomar una de las tarjetas, por ejemplo “Me encanta que...”, no mostrarla al resto e inventar y decir lo que sigue en la frase, siendo sincero, por ejemplo “...que me den regalos” y se les pide a los estudiantes que adivinen la primera parte de la frase, ellos deberán hacerlo diciendo “¿Te gusta?”, “¿Te sorprende?” hasta que alguno diga “¿Te encanta?”
- 5. Se puede pactar un número máximo de intentos, por ejemplo 3 y si en tres no lo adivinan, pierden, o se puede tomar nota de la cantidad de intentos que necesitaron para adivinarlo.
- 6. Entregar a cada estudiante una tarjeta y pedirles que se adivinen los unos a los otros en parejas, si toman nota de la cantidad de intentos que le toma a cada uno adivinar.
- 7. Ganará el que lo logre en menos intentos.

**8. VARIANTE:**

El mismo juego se puede hacer con expresiones del tipo “Es increíble que...”, “Es terrible que...”, “Es buenísimo que...” etc.

**Recursos:** Cartulinas de colores, marcadores y tijeras



**Gráfico 8:** Tarjetas incompletas

**Fuente:** <https://www.spanishunicorn.com/preterito-pluscuamperfecto-de-subjuntivo/>

**Evaluación:**

**Técnica:** La observación

**Instrumento:** Escala Valorativa

*Tabla N° 8. Escala Valorativa*

N°	Nómina	Participación Individual	Participación Grupal	Elaboración de tarjetas	Fluidez de la participación	Puntaje Total

**Fuente:** Escala Valorativa  
**Elaborado por:** Jessica Molina

## ACTIVIDAD N° 8

**Tema:** Oración encadenada y acumulada

**Objetivo:** Identificar la estructura gramatical a través del planteo de oraciones.

**Destreza con criterio de desempeño:** Analizar la estructura gramatical mediante el juego de oraciones.

**Desarrollo:**

1. El profesor empieza por decir algo sobre sí mismo, por ejemplo “Me gusta jugar al tenis”
2. Seleccionar a un estudiante que debe repetir lo que el profesor dijo y agregar algo sobre sí mismo, por ejemplo “ A Hernán le gusta jugar al tenis y a mí me gusta tomar sol”
3. El siguiente estudiante deberá repetir todo lo anterior y agregar algo: “A Hernán le gusta jugar al tenis, a Martín le gusta tomar sol y a mí me gustan las películas de terror”
4. Seguir así, en el orden en que los estudiantes están sentados (si se va en forma aleatoria se hace demasiado difícil recordar lo que se dijo”), la mega oración se va acumulando y el estudiante que comete un error gramatical o se olvida de algo, pierde y obtiene un punto.
5. Gana el estudiante que al final del juego tiene menos puntos.

**VARIANTE:**

Se puede guiar a que los estudiantes agreguen datos encadenados con la información anterior, por ejemplo: “A Hernán le gusta jugar al tenis, a Martín y a mí nos gusta tomar sol, a Fernando y a María les gustan las películas de terror, ...”

**Recursos:** Cartulinas de colores, marcadores y tijeras



Gráfico 8: Cadena de oraciones

Fuente: <https://lenguajeyotrasluces.wordpress.com/2015/02/11/oraciones-condicionales/>

Evaluación: Técnica: La

Prueba Instrumento:

Cuestionario

### Cuestionario

1. Las oraciones me enseñan a:
  - a. Relacionar palabras
  - b. Relacionar un texto
  - c. Dar sentido a un párrafo
2. La cadena de oraciones ayudan a:
  - a. Mejorar el vocabulario
  - b. Mejorar la gramática
  - c. Mejorar la ortografía
3. Encierre la respuesta correcta.

Las oraciones son aquellas que tienen sentido y .....

- a. Valor en la palabra
- b. Autonomía humana
- c. Autonomía sintáctica.

## ACTIVIDAD N° 9

### Tema: ¿Quién miente?

**Objetivo:** Identificar el tiempo del verbo y su estructura a través del juego de preguntas.

**Destreza:** Desarrollar la expresión y comprensión oral del verbo.

### Desarrollo:

1. Separar a los estudiantes en pares y entregarles una foto o dibujo a cada par.
2. Pedirles que escriban una descripción de la misma.
3. Uno de ellos escribirá una descripción fiel y el otro una totalmente mentirosa.
4. Luego, mostrando una parte de su foto al resto de la clase leerán sus descripciones, los otros pueden hacer preguntas y pedir más detalles y al final de ambas exposiciones deben decidir cuál es la verdadera y cuál la falsa, pueden votar individualmente o por pareja.
5. Los que más adivinan, ganan.



**Gráfico 9:** *¿Quién miente?*

**Fuente:** <https://www.laclasedeele.com/2015/09/juego-de-conversacion-el-mentiroso.html>

**Recursos:** Cartillas, imágenes, fotos



## Evaluación

**Técnica:** La observación

**Instrumento:** Lista de cotejo

Nombre:

Curso:

**Objetivo:** Identificar el tiempo del verbo y su estructura a través del juego de preguntas.

**Destreza:** Desarrollar la expresión y comprensión oral del verbo

*Tabla N° 9. Lista de Cotejo*

N°	Indicadores	Si	No
1	Se concentra al desarrollar el juego		
2	Responde con fluidez		
3	Respeto el turno del juego		
4	Cumple con las reglas del juego		
5	Representa la imagen correctamente		
Observación: Cada ítem tiene un valor de 2 dando un total de 10 puntos.		Total	Total

*Fuente:* Lista de cotejo

*Elaborado por:* Jessica Molina

## ACTIVIDAD LÚDICA EN LA COMPRENSIÓN LECTORA

### ACTIVIDAD N° 10

**Tema:** Colorin colorado

**Objetivo:** Estimular la comprensión lectora y la comprensión y expresión oral.

**Destreza:** Desarrollar la imaginación a través de la narración de cuentos

**Desarrollo:**

Para animar a la lectura, vamos a realizar lo siguiente.

a) Equivocando Cuentos.

Se trata de cambiar los personajes o situaciones de la historia. Un ejemplo

“Érase una vez una niña que se llamaba Caperucita Verde...”.

b) La extraña pareja.

Son parejas extrañas (en las que uno de los términos es un grupo de palabras) originadas a partir de cuentos tradicionales. Por ejemplo: los tres cerditos, casita de paja, de palo, de ladrillo, lobo// coche de policía o de bomberos. Se puede utilizar cualquier palabra que se les ocurra e incorporarla al cuento original.

c) Estos cuentos están locos

Se trata de invertir rolos de los personajes del cuento de forma premeditada. Por ejemplo: Caperucita Roja es mala y el lobo es bueno. Con esta inversión de papeles podemos conseguir el punto de partida de una narración libre.

**Recursos:** Cartulinas, tijeras, goma, cuentos tradicionales



**Gráfico 10:** Mezcla de cuentos

**Fuente:** <https://bibliotecaceu.wordpress.com/2012/11/04/el-loco-cuento-de-todos-los-cuentos/>

## Evaluación

**Técnica:** La observación

**Instrumento:** Escala descriptiva

**Nombre:**

**Curso:**

**Objetivo:** Estimular la comprensión lectora y la comprensión y expresión oral.

**Destreza:** Desarrollar la imaginación a través de la narración de cuentos

*Tabla N° 10. Escala descriptiva*

<b>Criterio</b>	<b>Excelente</b>	<b>Muy Bueno</b>	<b>Bueno</b>	<b>Debe mejorar</b>	<b>Observación</b>
<b>Selecciona ideas de otros cuentos</b>					
<b>Organiza los puntos para crear la narración</b>					
<b>Crea la narración</b>					
<b>Respeto las normas para realizar la lectura comprensiva.</b>					

*Fuente: Escala descriptiva  
Elaborado por: Jessica Molina*

## ACTIVIDAD N° 11

**Tema:** El dado de la Comprensión

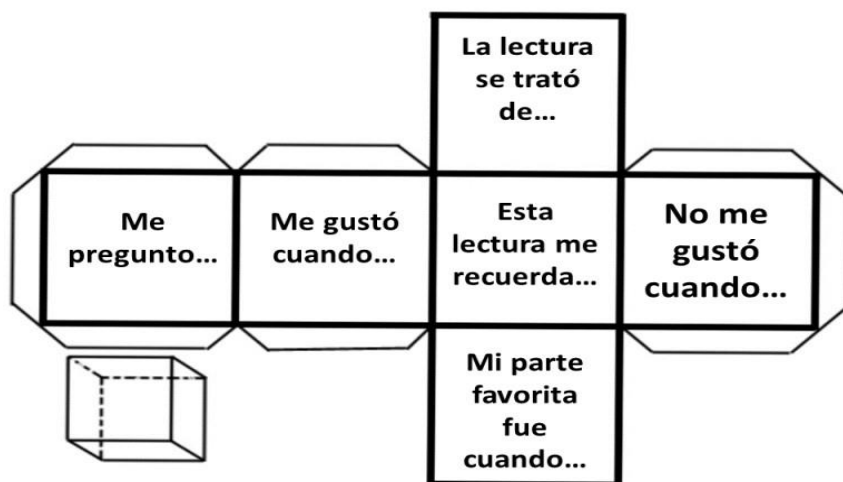
**Objetivo:** Motivar al estudiante a la comprensión de textos.

**Destreza:** Desarrollar la comprensión lectora de manera dinámica y lúdica.

**Desarrollo:**

1. Imprime el dado en una hoja tamaño carta u oficio y recorta. Una vez realizada la lectura pasaran los alumnos a tirar el dado y responderán lo que el dado indique.
2. Seleccionar un cuento
3. Leer el cuento
4. Subrayar lo más importante del cuento.
5. Con ayuda de tu profesor armar el dado y pasar al frente para jugar.

**Recursos:** Un cuento, un dado armable, tijeras, goma



*Gráfico 11: Dado de la comprensión*

*Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/846395323693685746/>*

**Evaluación:**

**Técnica:** La observación

**Instrumento:** Lista de Cotejo

Nombre:

Curso:

**Objetivo:** Motivar al estudiante a la comprensión de textos.

**Destreza:** Desarrollar la comprensión lectora de manera dinámica y lúdica.

*Tabla N° 11. Lista de Cotejo*

N°	Indicadores	Si	No
1	Se concentra al desarrollar la lectura		
2	Identifica personajes del cuento		
3	Responde preguntas		
4	Cumple con las reglas del juego		
5	Comprende de que se trata el cuento		
Observación: Cada ítem tiene un valor de 2 dando un total de 10 puntos.		Total	Total

*Fuente:* Lista de cotejo

*Elaborado por:* Jessica Molina

### 2.4.3. Premisas para su implementación

- Se debe implementar actividades lúdicas en el refuerzo académico en el área de Lengua y Literatura, en los estudiantes de la Unidad Educativa Ramón Barba Naranjo, de manera que despierte el interés y la interacción dentro y fuera del aula, mejorando así su rendimiento escolar y alcanzar los aprendizajes requeridos.
- Es necesario que la lúdica intervenga dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje para de esta manera lograr alcanzar los conocimientos requeridos de manera activa y participativa.
- El modelo de gestión de la propuesta implica en la implementación dentro del refuerzo académico, siendo que ayuda a fortalecer los conocimientos de los estudiantes de manera didáctica e interactiva, fomentando el desenvolvimiento dentro de su contexto.

## 2.5 Conclusiones

- El uso de actividades lúdicas en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje dentro del refuerzo académico ayuda a mejorar en los estudiantes sus capacidades intelectuales, cognitivas y afectivas, pues favorecerá en el proceso educativo dentro y fuera del aula esencialmente ayudará a incrementar el interés y la atención en todo el proceso de aprendizaje.
- Estas actividades lúdicas fueron realizadas para fortalecer el refuerzo académico haciendo del juego una estrategia que motive e incentive a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.
- Las actividades lúdicas están trazadas con todos los requerimientos técnicos y pedagógicos necesarios para que los estudiantes generen un aprendizaje significativo considerado en el refuerzo académico.

## **CAPÍTULO III. APLICACIÓN Y/O VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA**

### **3.1 Resultados de la validación de Las Actividades Lúdicas en el refuerzo académico en el área de Lengua y Literatura por los especialistas**

Para validar la propuesta de Actividades Lúdicas en el refuerzo académico en el área de Lengua y Literatura, se tomó en consideración la participación de tres especialistas en educación relacionados al área de estudio, mismos que poseen títulos de tercer y cuarto nivel, con una experiencia entre los 10 y 34 años en el ámbito educativo, publicaciones que enaltecen su perfil académico, su ardua labor educativa y aporte con la niñez y juventud son referentes para abalizar la propuesta del informe de investigación.

Para realizar la evaluación de esta propuesta se ha utilizado una guía de validación (ver apéndice 7), con indicadores determinantes los cuales nos ayudaron a verificar la fundamentación, estructura interna, la importancia, la aplicabilidad y factibilidad de las actividades lúdicas en el refuerzo académico en la Unidad Educativa Ramón Barba Naranjo: para su calificación se utilizó una escala descendente de 5 hasta 1: donde 5 equivale a Excelente, 4 a Muy bien, 3-Bien, 2- Regular, 1- Insuficiente, obteniendo los siguientes resultados.

**Tabla 12. Resultados de los criterios de especialistas**

<b>A S P E C T O S</b>	<b>Especialistas</b>			<b>MODA MODA</b>	<b>MEDIA MEDIA</b>
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>		
	<b>Años de Experiencia</b>				
	<b>30</b>	<b>12</b>	<b>10</b>		
	<b>Títulos</b>				
	<b>PhD en Ciencias Pedagógicas</b>	<b>Mg. en Educación Básica</b>	<b>Mg. En Educación Básica</b>		
	<b>Evaluación de Especialistas</b>				
<b>I</b>	4	5	5	5	4,67
<b>II</b>	5	5	5	5	5
<b>III</b>	5	5	5	5	5
<b>IV</b>	5	5	5	5	5
<b>V</b>	4	5	5	5	4,67
<b>MODA</b>	5	5	5	<b>MODA INTEGRAL</b>	<b>5</b>
<b>MEDIA</b>	4,6	5	5	<b>4,87</b>	<b>MEDIA INTEGRAL</b>

*Fuente: Criterios especialistas*

*Elaborado por: Jessica Molina*



Los resultados de los criterios de evaluativos por parte de los especialistas se conformaron de la siguiente manera:

El primer especialista con 34 años de experiencia que labora en la Universidad Técnica de Cotopaxi con un alto perfil académico muestra de acuerdo a su calificación una moda de cinco puntos con un rango de excelente, sin embargo la media es de cuatro coma seis puntos reflejando una valoración de muy bueno, por lo que se aprecia que tiene aceptación por parte del especialista para la aplicación de las actividades lúdicas en el refuerzo académico en el área de Lengua y Literatura, siendo una propuesta de gran importancia para mejorar el rendimiento escolar en los estudiantes en el proceso educativo, por lo tanto sugiere quitar códigos de la portada y la palabra introducción de la propuesta, garantizando el perfeccionamiento de la misma.

En cuanto a la validación del segundo especialista con 12 años de experiencia y posee un alto perfil académico y profesional, se desempeña en su labor docente en la Unidad Educativa Luis Fernando Ruíz y el tercer especialista con 10 años de experiencia en docencia y con un alto nivel académico, ocupa su cargo en la Escuela de Educación Básica Leopoldo Rivas Bravo, los dos especialistas concuerdan con la calificación con una moda de cinco puntos que equivale al rango de excelente y una media de cinco puntos reflejando una valoración de excelente, por lo que tiene gran aceptación total por parte de los especialistas para la aplicabilidad de las actividades lúdicas en el refuerzo académico en el área de Lengua y Literatura, fortaleciendo el rendimiento escolar de los estudiantes en la misma, para lo cual sugieren aplicar la propuesta de manera constante para que ayude a fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje.

En el análisis de cada uno de los aspectos valorados por los especialistas se ha obtenido los siguientes resultados en el primer aspecto direccionando a la fundamentación de la propuesta se ha obtenido en la moda cinco puntos, lo que corresponde a una valoración de excelente, mientras que la media es de cuatro coma sesenta y siete puntos, valorada como muy buena, siendo de esta manera que existe concordancia al evaluar por parte de los especialistas este aspecto considerando que la fundamentación de la propuesta es muy buena. Acerca de la estructuración interna de la propuesta se ha obtenido una

moda de cinco puntos y una media de 5 puntos, lo cual permite sustentar que la propuesta tiene una excelente estructuración.

Con relación al aspecto de la importancia de la propuesta se ha obtenido una moda de cinco puntos y una media de cinco puntos, por parte de los tres especialistas. Por lo tanto se puede fundamentar que la importancia tiene una valoración de excelente. En la aplicabilidad de la propuesta se ha obtenido una moda de cinco puntos al igual que su media de cinco puntos sustentando una excelente aplicabilidad.

En cuanto a la valoración integral de la propuesta se obtuvo una moda de cinco puntos y una media de cuatro coma sesenta y siete, de manera que permite afirmar que la propuesta es una alternativa factible para el mejoramiento del rendimiento escolar en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura.

En la valoración de la moda integral se obtuvo cinco puntos a diferencia de la media integral que representa cuatro coma ochenta y siete equivalente a muy buena por lo que se entiende que la propuesta de las actividades lúdicas en el refuerzo académico en el área de Lengua y Literatura es relevante puesto que cuenta con una fundamentación, estructura interna, importancia, aplicabilidad y valoraciones claras y concretas, de manera que es considerada factible y aplicable en el aprendizaje de los estudiantes.

### **3.2 Resultados de la validación de las actividades lúdicas en el refuerzo académico en el área de Lengua y Literatura por parte de los usuarios**

Para efectuar el estudio de factibilidad y aplicabilidad de la propuesta se desarrolló a través de la validación de usuarios, este componente se efectuó como ruta para valorar los resultados del producto que se plantea, de manera que se contó con la participación de docentes que laboran en la Unidad Educativa Ramón Barba Naranjo, por lo cual se constituyen como usuarios de la presente propuesta.

Para realizar la evaluación de la propuesta se utilizó una guía de validación (ver Apéndice 7), misma que ayudó para que los usuarios emitan sus juicios valorativos, permitiendo verificar el grado de aplicación de la propuesta con indicadores que se

relacionan a: la fundamentación, estructura interna, importancia, aplicabilidad y valoración integral de las actividades lúdicas en el refuerzo académico, los cuales fueron evaluados de forma cuantitativa en escala descendente del 5 hasta el 1; donde 5 equivale a excelente, 4 – muy buena, 3 – buena, 2- regular, 1- insuficiente.

La guía fue elaborada con aspectos esenciales para la operatividad con la finalidad de valorar la accionalidad de la propuesta, de manera que se obtuvo los siguientes resultados.

**Tabla 13. Validación de criterios de usuarios**

<b>A S P E C T O S</b>	<b>Usuarios</b>				<b>MODA</b>	<b>MEDIA</b>
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>5</b>		
	<b>Años de Experiencia</b>					
	<b>30</b>	<b>22</b>	<b>14</b>	<b>6</b>		
	<b>Títulos</b>					
	<b>Mg. En planeamiento y administración educativa</b>	<b>Msc. En liderazgo e innovación pedagógica</b>	<b>Prof. de educación primaria nivel tecnológico</b>	<b>Lic. En educación básica</b>		
	<b>Evaluación de Especialistas</b>					
<b>I</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	
<b>II</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	
<b>III</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	

<b>IV</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>
<b>V</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>
<b>MODA</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>MODA INTEGRAL</b>	<b>5</b>
<b>MEDIA</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>MEDIA INTEGRAL</b>

*Fuente: Criterios de validación usuarios*

*Elaborado por: Jessica Molina*

Los resultados de los criterios evaluativos por parte de los usuarios se conformaron de la siguiente manera:

En la fundamentación de la propuesta como primer aspecto los usuarios concuerdan en su valoración siendo así, que la moda obtiene un rango de cinco puntos de igual manera su media que equivale a cinco puntos, sustentando que la epistemología de la investigación está valorada excelente.

Con la estructuración interna de la propuesta, los cuatro usuarios tienen una concordancia en sus juicios de valor, obteniendo así una moda de cinco puntos y una media de cinco puntos, permite sustentar una excelente estructuración de las actividades lúdicas en el refuerzo académico. Por otra parte importancia de la propuesta está valorada por parte de los usuarios razón que coinciden en sus juicios valorativos obteniendo así una moda de cinco puntos y una media de cinco puntos, sustentando la importancia de la propuesta en el mejoramiento del rendimiento escolar de los estudiantes.

En cuanto a la aplicabilidad de la propuesta y la valoración integral de la propuesta están valorados a través de una moda de cinco puntos al igual que una media de cinco

puntos, estableciendo la aplicación y valoración integral con un rango excelente en favor del desarrollo de actividades lúdicas en el área de Lengua y Literatura. Por lo tanto significa que la propuesta contiene todos los parámetros para que se cumpla totalmente

Por consiguiente, la propuesta “Actividades lúdicas en el Refuerzo Académico en el área de Lengua y Literatura” es aceptable para el grupo de usuarios encuestados, lo que abaliza su práctica y su utilidad.

### **3.3 Resultados de la Propuesta**

La aplicación parcial de las actividades lúdicas en el refuerzo académico en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes de Quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Ramón Barba Naranjo se evidencio que fue fructífera puesto que se trabajó de manera parcial tanto en la Unidad 1 como en la Unidad 2 temas relacionados a categorías gramaticales, en ellos encontramos Ortografía, Vocabulario, Gramática y Comprensión lectora. Durante la aplicación se trabajó con una muestra de 10 estudiantes esto atribuye a mejorar el rendimiento académico en el proceso de enseñanza- aprendizaje, partiendo de la lúdica como alternativa de aprendizaje.

Se partió de un seguimiento a los docentes que imparten la asignatura a través de un instrumento de análisis de actividades (ver anexo 8), para consecuencia de la propuesta planteada se ejecutó un taller de socialización a los docentes de manera que alcanzo los resultados deseados y cumpliendo con el objetivo de la propuesto.

*Tabla. 14 Resultados de la aplicación de las actividades lúdicas en el refuerzo académico.*

<b>RESULTADOS DEL ANTES Y EL DESPUÉS LA APLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL REFUERZO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA</b>		
<b>Indicador</b>	<b>Porcentaje antes de la aplicación de la propuesta</b>	<b>Porcentaje después de la aplicación de la propuesta</b>
Se siente motivado al inicio de clase	40%	60%
Reconoce reglas ortográficas a través del juego.	30%	65%
Completa frases de manera rápida	40%	55%
Identifica palabras a través del vocabulario	50%	70%
Lee textos de forma rápida y precisa	55%	75%
Identifica ideas principales de la lectura	30%	65%
Participa activamente en actividades grupales	50%	80%

*Fuente: Resultados de la aplicación de la propuesta*

*Elaborado por: Jessica Molina*

### 3.3 Conclusiones del Capítulo III

Al finalizar el tercer capítulo de la investigación, se pueden emitir las siguientes conclusiones:

- En la evaluación de resultados los especialistas consideraron importante la aplicabilidad de las actividades lúdicas en el refuerzo académico en la asignatura de Lengua y Literatura, siendo que es una alternativa para el mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes, de manera activa y participativa.
- La evaluación de resultados por parte de los usuarios, apoyan a la aplicación de la propuesta, puesto que es una alternativa en el refuerzo académico, fortaleciendo la actividad de los estudiantes a través del desarrollo de actividades que potencien su participación ya sea individual o grupal.
- Los resultados de la aplicación de la propuesta se evidenció que fue necesario utilizar actividades lúdicas, que permitan que el docente vaya creando su propio espacio de aprendizaje, de manera que ayude al estudiante a mejorar su accionar educativo, fortaleciendo sus prácticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo cual es una alternativa para mejorar el rendimiento escolar de forma lúdica y participativa.

## **CONCLUSIONES GENERALES**

Al haber concluido con el proceso de investigación del presente proyecto, se pueden establecer las siguientes conclusiones generales:

- Las actividades lúdicas influyen en el aprendizaje, puesto que el juego como herramienta dentro del proceso pedagógico ayuda al estudiante a interactuar con su entorno de una manera activa y participativa, desarrollando, destrezas y aptitudes en la parte emocional, social y escolar. De tal manera que el proyecto de investigación será en beneficio del profesorado como de los estudiantes en el ámbito educativo.
- Se fundamentó los contenidos teóricos de la lúdica en el refuerzo académico en el área de Lengua y Literatura, a través del análisis de documentos seleccionados para la sistematización de la información.
- Se determinó las fortalezas y debilidades en el refuerzo académico en el área de Lengua y Literatura, mediante la elaboración y aplicación de instrumentos de investigación, para determinar un diagnóstico de la Unidad Educativa Ramón Barba Naranjo en cuanto al rendimiento escolar de los estudiantes.
- Diseño de actividades lúdicas en el refuerzo académico en el área de Lengua y Literatura, por cuanto se determinó la propuesta y hacia donde estaba encaminada la misma.
- Se validó la propuesta a través de criterios de personas especialistas y usuarios, de manera que ayudó a la aplicación de la misma en los estudiantes. Siendo un proceso viable para la enseñanza aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura.



## **RECOMENDACIONES GENERALES**

- Las autoridades de la Unidad Educativa Ramón Barba Naranjo deben aplicar la propuesta totalmente, de manera que ayude a mejorar el rendimiento de los estudiantes, generando espacios de aprendizaje donde el docente y el estudiante se sientan motivados al interactuar en la clase.
- Es necesario dar una continuidad a la propuesta, puesto que puede abarcar más actividades lúdicas para la enseñanza de la Lengua y Literatura en todos los niveles de estudio e irlo acoplando al grado de aprendizaje de los estudiantes.
- Se debe ir acoplando esta guía de actividades lúdicas en el refuerzo académico en las diferentes áreas de conocimiento, así promover dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje un espacio de participación e interacción del docente con el estudiante.
- Recomiendo dar a conocer la propuesta a nivel local en las diferentes instituciones educativas, mediante el establecimiento de una guía de actividades lúdicas para la práctica de los docentes en el campo educativo.

### **Referencias Bibliográficas:**

- Adrián, M y Cevallos, E (2017). Tesis “Influencia de las Técnicas Lúdicas en el Desarrollo del Pensamiento Creativo”. Universidad de Guayaquil. Guayas (p.17)
- Ruiz, K (2016). Tesis “Actividades Lúdicas para Potenciar El Aprendizaje De La Escritura”, Universidad de Loja, Loja (p.14).
- Méndez, S y Mendoza, K (2017). Tesis Influencia del Refuerzo Académico En La Calidad del Desarrollo de Habilidades del Pensamiento en el Área De Lengua Y Literatura, Universidad de Guayaquil. Guayas (p.45)
- Cuzco, L (2012). Tesis “Diseño de una Guía de Juego Ortográfico para mejorar la expresión Escrita”, Universidad Técnica Salesiana. Provincia de Cotopaxi. (p.93).
- Calvopiña, M (2015). Tesis “Diseño y Aplicación de una Guía de Actividades Lúdicas”. Universidad Técnica de Cotopaxi. Provincia de Cotopaxi. (p.37)
- Curicho, N y Chilibingua, M (2015). Tesis “Desarrollo de la Imaginación a Través de la Literatura Infantil”, Universidad Técnica de Cotopaxi, Provincia de Cotopaxi.
- Pincha, L (2011). Tesis “Diseñar un Manual de Talleres para Mejorar el Rendimiento Académico “. Universidad Técnica de Cotopaxi. Cantón Latacunga.
- Analuisa, J y Hurtado, I (2015), Tesis “El Refuerzo Académico Mediante El Programa de Aprendiendo en Movimiento en el Proceso De Enseñanza Aprendizaje”. Universidad Técnica de Cotopaxi. Cantón Latacunga.
- Esmeraldas, K (2015), Tesis “Los Juegos Verbales en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje de la Asignatura de Lengua y Literatura”. Universidad Técnica de Ambato. Cantón Latacunga. (p.25).
- Meneses, M y Monje, M (2001), El juego en los niños. Revista Educación. Volumen N° 25 (2). (p.114)

- Rubio y Juan (2013). El Juego en la Enseñanza. Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria. Volumen 5. (p.170)
- UNED (2013). Estrategias Didácticas. Recuperado de [https://www.uned.ac.cr/academica/images/ceced/docs/Estaticos/contenidos\\_curso\\_2013.pdf](https://www.uned.ac.cr/academica/images/ceced/docs/Estaticos/contenidos_curso_2013.pdf)
- Rovira, I. "Estrategias didácticas". Revista de Psicología Educativa y Desarrollo Recuperado de <https://psicologiaymente.com/desarrollo/estrategias-didacticas>
- Feo, R (2010). Orientaciones Básicas para El Diseño de Estrategias Didácticas. Instituto Tecnológico de Miranda. (p.221)
- Ruiz, K (2016). Tesis "Actividades Lúdicas para Potenciar El Aprendizaje De La Escritura", Universidad de Loja, Loja (p.19).
- Iturralde, E (2019). La Lúdica. Recuperado de <http://www.ludica.org/>
- Gómez, T, Molano, P y Rodríguez, S (2015). Tesis "La Actividad Lúdica como Estrategia Pedagógica para Fortalecer El Aprendizaje". Universidad del Tolima. Ibagué-Tolima (p.30)
- Chiluisa, S y Molina, J (2015). Tesis "Estrategias Metodológicas en el Refuerzo Escolar". Universidad Técnica de Cotopaxi. Latacunga.
- Meneses, G (2007). El proceso de enseñanza-aprendizaje. Recuperado de <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8929/Elprocesodeensenanza.pdf?sequence=32&isAllowed=y>
- Escobar, M (2015). Influencia de la interacción alumno-docente en el proceso enseñanza-aprendizaje. Revista de Tecnología y Sociedad, "Nuevas tecnologías y comercio electrónico". Año 5, número 8, marzo-agosto 2015 (p.4)
- Ruíz, Miguel (2002). Rendimiento Escolar. Recuperado de <https://sites.google.com/site/psicoinforma05/rendimiento-escolar/definicion>

- Castro, L (2015). Rendimiento Académico. Revista Iberoamericana. Volumen 2.
- García, K (2017). Tesis “Refuerzo Escolar una manera práctica de fortalecer el conocimiento”. Universidad Francisco José de Caldas. Bogotá (p.8)
- Revista de Educación Inclusiva (2013). Refuerzo Escolar. Volumen 6 (2). (p.109)
- Anónimo. (s.f.). *Importancia de la Lúdica*. Obtenido de Lúdica en los niños M.E.G: <https://sites.google.com/site/ludicaenlosninosmeg/importancia-de-la-ludica-en-el-nino>
- Aparicio, L. A. (2018). *LENGUA Y LITERATURA*. Obtenido de <https://www.pedagogica.edu.sv/index.php/carreras/facultad-de-educacion/licenciaturas/lenguaje-y-literatura>: <https://www.pedagogica.edu.sv/index.php/carreras/facultad-de-educacion/licenciaturas/lenguaje-y-literatura>
- Barrera, C. y. (2019). Recuperación Pedagógica en la concreción de aprendizajes. *Redipe.org*, 102.
- Blanco, V. (12 de Noviembre de 2012). *Teorías Lúdicas*. Obtenido de Wordpress.com: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Calucho, M. (2018). El refuerzo pedagógico como herramienta para el mejoramiento de los. En M. Calucho, *El refuerzo pedagógico como herramienta para el mejoramiento de los* (págs. 13-15). Quito.
- Calucho, M. (2018). *Universidad Andina Simón Bolívar*. Obtenido de <http://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6379/1/T2720-MIE-Calucho-El%20refuerzo.pdf>
- Cassany, D. (2010). La Importancia de Enseñar y Aprender Lengua y Literatura. En D. Cassany, *Actualización y Fortalecimiento Curricular* (págs. 1-5). Ecuador.
- Cordova, E. (2017). El juego como estrategia lúdica para el buen vivir. *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 83.
- Crayola, E. (07 de Octubre de 2018). *Editorial Crayola*. Obtenido de Editorial Crayola Guía de Aprendizaje:

- <https://www.editorialcrayola.com/portalliceo/Administrador/documentos/QU+%EB%20ES%20UNA%20GU+%ECA%20DE%20APRENDIZAJE.pdf>
- Definición XYZ. (2018). <https://www.definicion.xyz/2018/11/teorias-del-aprendizaje.html>. Obtenido de Definición XYZ:  
<https://www.definicion.xyz/2018/11/teorias-del-aprendizaje.html>
- Fundación Belen. (2015). Teorías del Aprendizaje. *Fundación Belen*.
- Gil, D. (1987). Guía de actividades una concreción del modelo constructivista de aprendizaje. *Investigación en la Escuela N° 3*, 6.
- Gomez, M. ., (2015). Actividad lúdica como estrategia educativo. *Actividad Lúdica como estrategia pedagógica*, 15.
- Infantiles, J. (20 de Agosto de 2020). *Juegos Infantiles*. Obtenido de Juegos infantiles de Lengua y Literatura:  
<https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/lengua-literatura/ortografia>
- Jiménez, R. (22 de Junio de 2009). *Slideshare*. Obtenido de Slideshare Guía de Actividades: <https://es.slideshare.net/ronaljimenez/guia-de-actividades-1622363>
- Loza, J. (Febreo de 2018). 99. Quito.
- Ministerio de Educación. (2017). Currículo de Lengua y Literatura. En *Currículo de Lengua y Literatura Básica Media* (págs. 2-3). Ecuador.
- Monera, V. (2018). *Divinas Palabras* . Obtenido de <https://www.victoriamonera.com/la-lengua-literaria-definicion-elementos-y-caracteristicas/>
- Montero, B. (2017). Aplicación de Juegos Didácticos como metodología de enseñanza: una revisión de Literatura. *Experiencias docentes*, 76-77.
- Moreno, R. (10 de 2011). <http://rosamorenolengua.blogspot.com/2011/10/la-literatura-y-el-lenguaje-literario.html>. Obtenido de <http://rosamorenolengua.blogspot.com/2011/10/la-literatura-y-el-lenguaje-literario.html>
- Ochoa, A. (2017). *Repositorio Universidad*. Obtenido de Refuerzo escolar una manera practica para fortalecer el conocimiento.: <http://repository.udistrital.edu.co/bitstream/11349/12959/1/Garc%C3%ADaOchoaAndreaMarcela2018.pdf>
- Patin, R. (2016). *Manual de estrategias lúdicas "Jueguitos Maravillosos"*. Riobamba.
- Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Bogota .

- Rivera, P. (24 de Enero de 2017). *Estrategias Lúdicas*. Obtenido de Slide Share:  
<https://es.slideshare.net/PriscilaRivera6/estrategias-ludicas>
- Romero, G. (2017). Teorías del Aprendizaje. *Educar 21*.
- Rosales, C. y. (2017). *Repositorio Universidad de Guayaquil*. Obtenido de Técnicas Lúdicas para el refuerzo académico:  
<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/23643/1/BFILO-PD-LP7-12-027.pdf>
- Ruelas, C. (28 de Noviembre de 2013). *Prezi*. Obtenido de Actividades Lúdicas:  
<https://prezi.com/tkgqfb5qdqmt/actividades-ludicas-y-recreativas/>
- Sánchez, G. (2010). Estrategias de aprendizaje lúdico. *suplementos marco.ELE.*, 10.
- Valdez y Rosado. (DICIEMBRE de 2012). ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN LA RECUPERACIÓN PEDAGÓGICA. *ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN LA RECUPERACIÓN PEDAGÓGICA DE LENGUA Y LITERATURA*. MILAGRO, GUAYAS, ECUADOR.

## APÉNDICE

### Apéndice 1. Modelo de la entrevista a la autoridad



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**

**DIRECCIÓN DE POSGRADOS**

**MAESTRÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**ENTREVISTA DIRIGIDA AL SR. RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA  
“RAMÓN BARBA NARANJO”.**

**OBJETIVO:** Diagnosticar la situación actual del Refuerzo académico en los estudiantes de Quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Ramón Barba Naranjo”.

**INSTRUCCIONES:** Sírvase responder con honestidad cada una de las preguntas que le plantearemos a continuación.

**1. ¿La institución ha dictado talleres de capacitación al personal docente sobre actividades lúdicas?**

.....  
.....  
.....

**2. ¿Sabe usted si los docentes imparten sus clases utilizando técnicas lúdicas que faciliten el aprendizaje de los estudiantes?**

.....  
.....  
.....

**3. ¿De qué manera ayudaría la lúdica a los estudiantes a mejorar su rendimiento escolar?**

.....  
.....  
.....

**4. ¿Cree que es importante implementar actividades lúdicas en el área de Lengua y Literatura?**

.....  
.....  
.....

**5. ¿En la institución se ha realizado algún trabajo de investigación (tesis) sobre el refuerzo académico en los estudiantes?**

.....  
.....  
.....

**6. ¿De qué forma ayudaría a los estudiantes a que su docente participe en talleres sobre actividades lúdicas en el refuerzo académico en el área de Lengua y Literatura?**

.....  
.....  
.....

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**





**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**  
**DIRECCIÓN DE POSGRADO MAESTRÍA**  
**DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**Apéndice 2. Modelo de encuesta a docentes**

Encuesta dirigida a los/as docentes de la Unidad Educativa “Ramón Barba Naranjo”

**OBJETIVO:** Conocer los principales factores que influyen para garantizar el refuerzo académico en el área de Lengua y Literatura según el punto de vista de los maestros.

**INSTRUCCIONES:**

- Lea detenidamente la pregunta y responda con sinceridad.
- Seleccione con una X su respuesta.

**CUESTIONARIO**

- 1. ¿Tiene conocimiento sobre la lúdica?**
  - a. SI ( )
  - b. NO ( )
- 2. ¿Utiliza actividades lúdicas en la materia de Lengua y Literatura?**
  - a. HABITUALMENTE ( )
  - b. OCASIONALMENTE ( )
  - c. NUNCA ( )
- 3. ¿La utilización de la lúdica en el aula, ayuda al rendimiento académico del estudiante?**
  - a. SI ( )
  - b. NO ( )
  - c. A VECES ( )
- 4. ¿Qué tipo de material didáctico cuenta el docente para el refuerzo académico en el área de Lengua y Literatura?**
  - a. AUDIOVISUAL ( )
  - b. IMPRESO ( )
  - c. DIDÁCTICO ( )
- 5. ¿Cómo realiza el refuerzo académico en el área de Lengua y Literatura?**
  - a. DESARROLLANDO TALLERES EN CLASE ( )
  - b. TRABAJOS EN GRUPO ( )
  - c. ENVIANDO TAREAS EXTRAS ( )

- 6. ¿Cuándo usted llama al estudiante a refuerzo académico?**
- a. CUANDO TIENE BAJO RENDIMIENTO ( )
  - b. CUANDO NO PRESENTA TAREAS ( )
  - c. CUANDO FALTA A CLASES ( )
- 7. ¿Los padres de familia muestran interés y colaboran en el rendimiento académico de su hijo?**
- a.- SIEMPRE ( )
  - b.- OCASIONALMENTE ( )
  - c.- NUNCA ( )
- 8. ¿Cómo es la participación de la mayoría de los estudiantes durante el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura?**
- a. ACTIVA ( )
  - b. PASIVA ( )
  - c. HIPERACTIVA ( )
- 9. ¿Cree usted que la aplicación de actividades lúdicas adecuadas en el refuerzo académico ayudará a mejorar el rendimiento escolar de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura?**
- a. MUCHO ( )
  - b. POCO ( )
  - c. NADA ( )
- 10. ¿Considera importante su participación en un taller sobre actividades lúdicas para el refuerzo académico en el área de Lengua y Literatura?**
- a. TOTALMENTE DE ACUERDO ( )
  - b. NI DE ACUERDO, NI EN DESACUERDO ( )
  - c. TOTALMENTE EN DESACUERDO ( )

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**



## Apéndice 4. Resultados de la entrevista realizada a la autoridad



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

DIRECCIÓN DE POSGRADOS

MAESTRÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA

### ENTREVISTA DIRIGIDA AL SR. RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA “RAMÓN BARBA NARANJO”.

**OBJETIVO:** Diagnosticar la situación actual del Refuerzo académico en los estudiantes de Quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Ramón Barba Naranjo”.

**INSTRUCCIONES:** Sírvase responder con honestidad cada una de las preguntas que le plantharemos a continuación.

#### 1. ¿La institución ha dictado talleres de capacitación al personal docente sobre actividades lúdicas?

Si: En las REDES DE APRENDIZAJE “El arte y el juego”

#### 2. ¿Sabe usted si los docentes imparten sus clases utilizando técnicas lúdicas que faciliten el aprendizaje de los estudiantes?

No utilizan con frecuencia estrategias lúdicas en sus clases, si no de manera ocasional puesto que los estudiantes se distraen al momento de la realización de la clase con este tipo de actividades.

#### 3. ¿De qué manera ayudaría la lúdica a los estudiantes a mejorar su rendimiento escolar?

El juego o lo lúdico permiten cumplir un fin didáctico, mejorando la atención, memoria, y demás habilidades del pensamiento

#### 4. ¿Cree que es importante implementar actividades lúdicas en el área de Lengua y Literatura?

Las actividades lúdicas o juegos debidamente organizados benefician al estudiante en la lectura y a la vez activa la capacidad de reflexión y generando como resultados el desarrollo de la comprensión lectora del educando

**5. ¿En la institución se ha realizado algún trabajo de investigación (tesis) sobre el refuerzo académico en los estudiantes?**

No se ha realizado ningún trabajo de investigación con esta temática.

**6. ¿De qué forma ayudaría a los estudiantes a que su docente participe en talleres sobre actividades lúdicas en el refuerzo académico en el área de Lengua y Literatura?**

Gestionar y coordinar la capacitación a los docentes en estrategias, métodos e instrumentos lúdicos que se utiliza para llegar a los estudiantes con los aprendizajes.

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

## Apéndice 5. Resultado de la encuesta a los docentes

### 1. ¿Tiene conocimiento sobre la lúdica?

Tabla N° 15 Conocimiento de la Lúdica

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	4	100%
No	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Conocimiento de la Lúdica*

*Elaborado por: Jessica Molina*

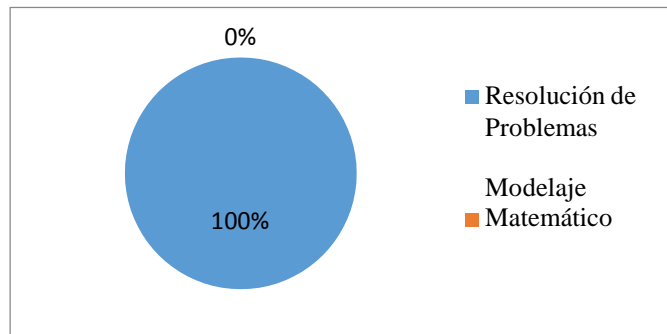


Gráfico N° 12: Conocimiento de la Lúdica

*Elaborado por: Jessica Molina*

### Análisis e interpretación

De acuerdo a la encuesta realizada a los docentes, 4 indican que tienen conocimiento de la Lúdica, lo que equivale a un 100%.

La lúdica por sí sola como estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje, garantiza resultados positivos, puesto que aporta al desenvolvimiento de los estudiantes a través del juego.

## 2. ¿Utiliza actividades lúdicas en la materia de Lengua y Literatura?

Tabla N° 16 Actividades Lúdicas en Lengua y Literatura

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Habitualmente	1	25%
Ocasionalmente	3	75%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

*Fuente:* Actividades lúdicas en Lengua y Literatura.

*Elaborado por:* Jessica Molina

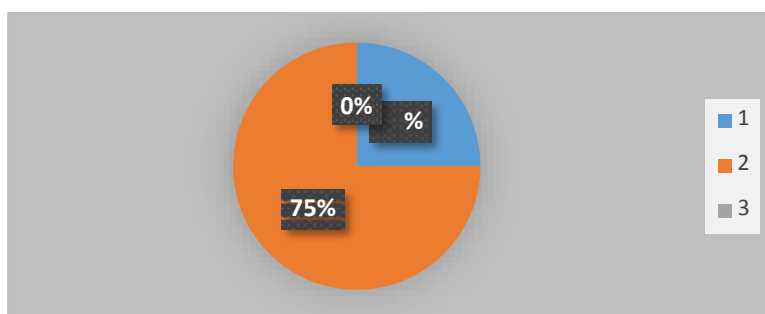


Gráfico N° 13: Actividades lúdicas en Lengua y Literatura.

*Elaborado por:* Jessica Molina

### Análisis e interpretación

A través de la encuesta realizada a los docentes, 75% exponen que Ocasionalmente utilizan actividades lúdicas en clases, mientras que 25% manifiesta que Habitualmente, dando como resultado un 100%.

Los docentes no utilizan habitualmente actividades lúdicas en el área de Lengua y Literatura. El educador no se capacita en técnicas lúdicas, lo que dificulta tener una buena enseñanza en el aula. De esta manera la clase de Lengua y Literatura resulta cansada, sin promover el aprendizaje participativo

### 3. ¿La utilización de la lúdica en el aula, ayuda al rendimiento académico del estudiante?

Tabla N° 17. Utilización de la lúdica en el aula

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	50%
No	0	0%
A veces	2	50%
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

Fuente: Utilización de la lúdica en el aula  
Elaborado por: Jessica Molina

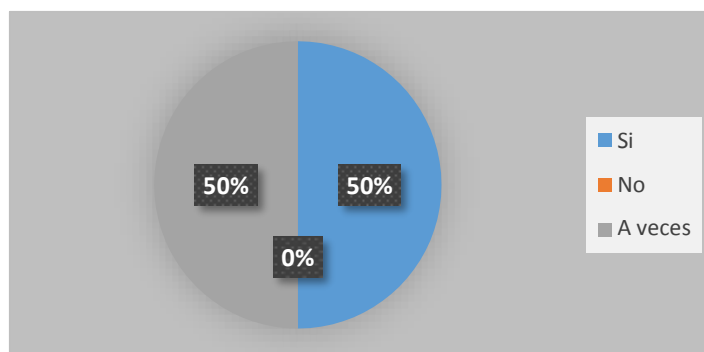


Gráfico N° 14: Utilización de la lúdica en el aula  
Elaborado por: Jessica Molina

#### Análisis e interpretación

Según la opinión de los docentes encuestados 2 dicen que Si ayudará la lúdica en el rendimiento escolar esto equivale al 50%, sin embargo 2 manifiestan que A veces esto está valorado con un 50%, de manera que nos da como resultado un 100%.

El docente a través de la utilización de la lúdica. Facilita el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura. De forma que mejora el rendimiento escolar de los estudiantes activando sus conocimientos dentro de la asignatura.



4. ¿Qué tipo de material didáctico cuenta el docente para el refuerzo académico en el área de Lengua y Literatura?

Tabla N° 18 Material didáctico

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Audiovisual	1	25%
Impreso	2	50%
Didáctico	1	25%
<b>Total</b>	1	25%

Fuente: Material didáctico

Elaborado por: Jessica Molina.

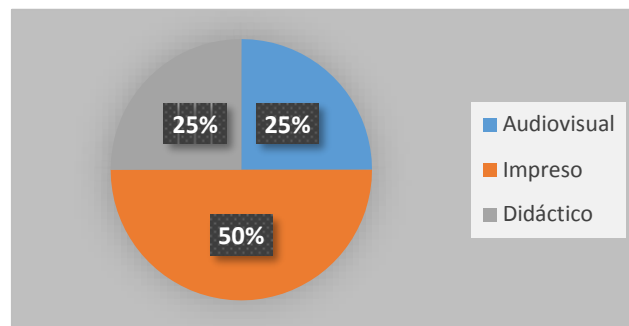


Gráfico N° 15: Material didáctico

Elaborado por: Jessica Molina.

**Análisis e interpretación**

De los docentes encuestados 2 exponen que cuentan con material didáctico Impreso mostrando un 50%, 1 docente manifiesta que Audiovisual que equivale al 25% y 1 expone que Didáctico que es valorado con el 25%, para el refuerzo académico en el área de Lengua y Literatura dando un resultado de un 100%.

El material didáctico impreso no ayuda mucho en el refuerzo académico. El mismo debería ser creado por el docente para ser llevado ante sus estudiantes en la hora clase, de manera que ayude al rendimiento académico despertando el interés del estudiante al participar.

## 5. ¿Cómo realiza el refuerzo académico en el área de Lengua y Literatura?

Tabla N° 19 Refuerzo académico en el área Lengua y Literatura

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Desarrollando talleres en clase	1	25%
Trabajos en grupo	1	25%
Enviando tareas	2	50%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

Fuente: Refuerzo académico en el área de Lengua y Literatura

Elaborado por: Jessica Molina

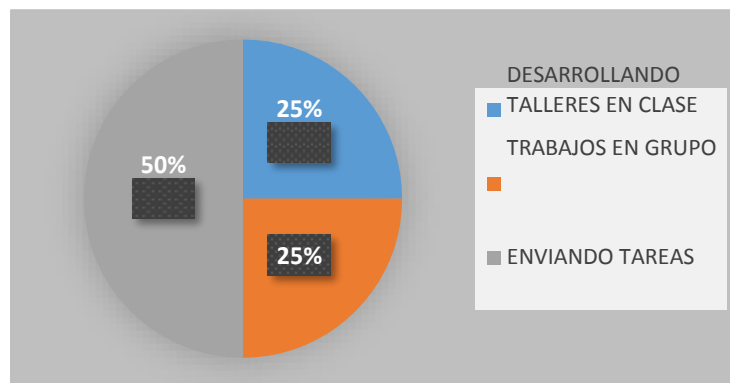


Gráfico de sectores de Lengua y Literatura  
Elaborado por: Jessica Molina

### Análisis e interpretación

De acuerdo a las encuestas realizadas a los docentes mencionan 2 que Envían tareas, 1 que Realiza talleres en clase y 1 Trabajos en grupo en el refuerzo académico esto nos da como resultado del 100%.

El envío de tareas al hogar en el refuerzo académico en el área de Lengua y Literatura no da mucha oportunidad a que el estudiante participativo. El docente no realiza diferentes actividades tanto individuales como grupales. De manera que el estudiante no se interrelaciona con su contexto.

## 6. ¿Cuándo usted llama al estudiante a refuerzo académico?

Tabla N° 20. Refuerzo académico

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Cuando tiene bajo rendimiento	2	50%
Cuando no presenta tareas	1	25%
Cuando falta	1	25%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

Fuente: Refuerzo académico.

Elaborado por: Jessica Molina

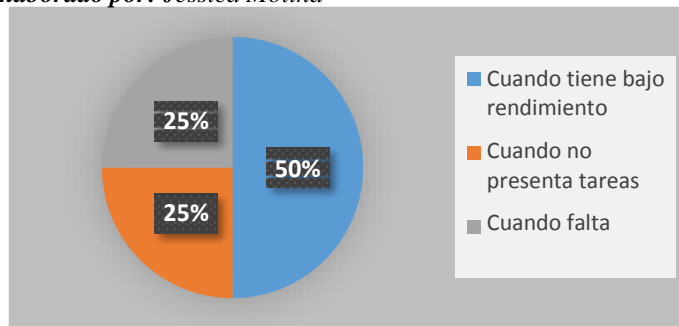


Gráfico N° 17: Refuerzo académico.

Elaborado por: Jessica Molina

### Análisis e interpretación

De las encuestas aplicadas 50% docentes mencionan que llaman a los estudiantes al refuerzo escolar cuando tiene bajo rendimiento, mientras que 1(25%) manifiesta que cuando no presenta tareas, además 1(25%) que nos da como un resultado de un 100%.

El bajo rendimiento académico de los estudiantes, hace que el docente despierte el interés por llamar al educando al refuerzo escolar. De manera que ayude a mejorar el aprendizaje de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura. Lo que da oportunidad a que participen y vayan alcanzando los aprendizajes requeridos.

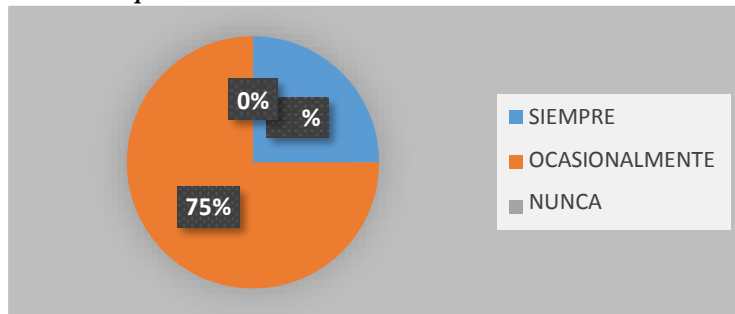
**7. ¿Los padres de familia muestran interés y colaboran en el rendimiento académico de su hijo?**

*Tabla N° 21 Interés de los Padres de Familia*

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
SIEMPRE	1	25%
OCASIONALMENTE	3	75%
NUNCA	0	0%
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Interés de los Padres de Familia.*

*Elaborado por: Jessica Molina.*



*Gráfico N° 18: Interés de los Padres de Familia.*

*Elaborado por: Jessica Molina.*

### **Análisis e interpretación**

Los resultados obtenidos en las encuestas realizadas los docentes en su mayoría manifestaron 3 que los padres de familia ocasionalmente se preocupan por el rendimiento escolar de los estudiantes representando el 75%, mientras que 1 docente que representa el 25% menciona que se preocupan siempre, dando como resultado 100%.

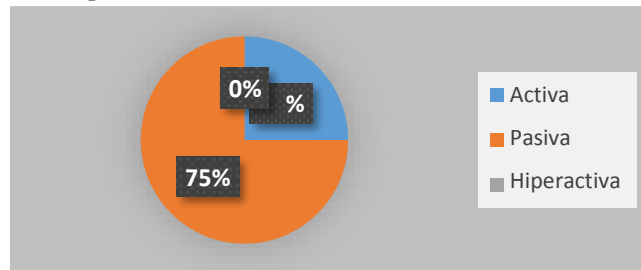
En el Proceso de enseñanza aprendizaje, es necesario que el padre de familia se interese por el rendimiento escolar de sus hijos, de esta manera se tendrá relación con el docente a cargo y se fortalecerá la comunicación con los mismos.

**8. ¿Cómo es la participación de la mayoría de los estudiantes durante el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura?**

*Tabla N° 22. Participación de los estudiantes*

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Activa	1	25%
Pasiva	3	75%
Hiperactiva	0	0%
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Participación de los estudiantes  
Elaborado por: Jessica Molina.*



*Gráfico N° 19: Participación de los estudiantes  
Elaborado por: Jessica Molina.*

Los resultados obtenidos en las encuestas realizadas los docentes 3 (75%) docentes manifiestan que la participación de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura ha sido Pasiva, mientras que 1(25%), expone que es Activa, lo que nos da como resultado un 100%.

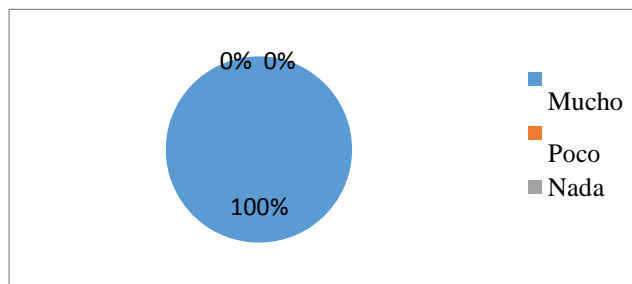
Dentro de la enseñanza de Lengua y Literatura el estudiante es un agente pasivo. De manera que el educando no activa sus conocimientos constantemente en la materia. Siendo así que el docente no utiliza actividades que despierten el interés, de forma que dificulta la participación de los mismos.

**9. ¿Cree usted que la aplicación de actividades lúdicas adecuadas en el refuerzo académico ayudará a mejorar el rendimiento escolar de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura?**

*Tabla N° 23. Actividades lúdicas en el rendimiento escolar*

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Mucho	4	100%
Poco	0	0%
Nada	0	0%
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Actividades lúdicas en el rendimiento escolar.  
Elaborado por: Jessica Molina*



*Gráfico N° 20: Actividades lúdicas en el rendimiento escolar.  
Elaborado por: Jessica Molina*

**Análisis e interpretación**

En los resultados obtenidos en las encuestas 4 docentes manifiestan que la aplicación de actividades lúdicas ayudara Mucho en el refuerzo escolar de los estudiantes dando esto como un total del 100%.

El uso de actividades lúdicas es importante. Las mismas que ayudaran no solo en el refuerzo académico sino también en la enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura. De manera que permita mejorar el rendimiento escolar del estudiante.

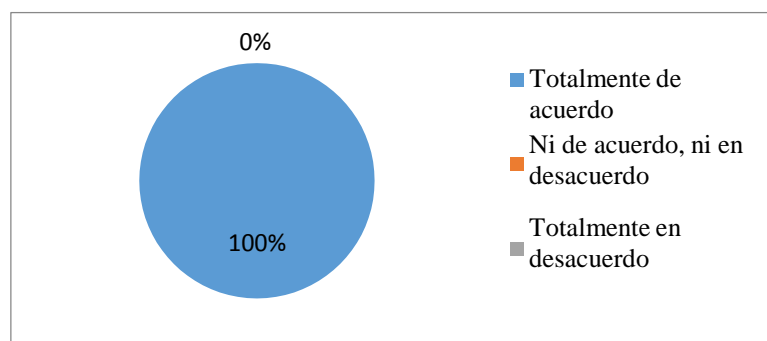
**10. ¿Considera importante su participación en un taller de socialización sobre actividades lúdicas para el refuerzo académico en el área de Lengua y Literatura?**

*Tabla N° 24 Taller sobre actividades lúdicas en el R. A*

<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Totalmente de acuerdo	4	100%
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Taller sobre actividades lúdicas en el R.A*

*Elaborado por: Jessica Molina*



*Gráfico N° 19: Taller sobre actividades lúdicas en el R.A*

*Elaborado por: Jessica Molina*

### **Análisis e interpretación**

De acuerdo con la población encuestada mencionaron que 4 están totalmente de acuerdo en recibir talleres de socialización, lo que equivale a un 100%.

La actualización de conocimientos de los docentes hace que estén de acuerdo en recibir talleres de socialización sobre actividades lúdicas en el refuerzo académico en el área de Lengua y Literatura. A través de este mejorará el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de manera que activará la participación de los estudiantes.

**Anexo 6. Resultado de la ficha de análisis del rendimiento del estudiante***Tabla N° 25 Ficha de análisis del rendimiento del estudiante*

<b>Indicador</b>	<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Se siente motivado al inicio de clase	SI	4	40%
	NO	6	60%
	TOTAL	10	100%
Reconoce reglas ortográficas a través del juego.	SI	3	30%
	NO	7	70%
	TOTAL	10	100%
Completa frases de manera rápida	SI	4	40%
	NO	6	60%
	TOTAL	10	100%
Identifica palabras a través del vocabulario	SI	5	50%
	NO	5	50%
	TOTAL	10	100%
Lee textos de forma rápida y precisa	SI	5	50%
	NO	5	50%
	TOTAL	10	100%



Identifica ideas principales de la lectura	SI	3	30%
	NO	7	70%
	TOTAL	10	100%
Participa activamente en actividades grupales	SI	5	50%
	NO	5	50%
	TOTAL	10	100

*Fuente: Ficha de análisis del rendimiento del estudiante*

*Elaborado por: Jessica Molina*

### **Análisis e interpretación**

En la ficha de análisis se pudo observar que en rendimiento escolar de la muestra tomada de los estudiantes, se puede evidenciar que tienen bajo rendimiento, verificando sus errores tanto en la lectura como en la escritura, siendo que el estudiante muestra timidez al momento de participar en clase. Además que al tener un aprendizaje repetitivo y memorístico el estudiante no puede desenvolverse y por tanto no muestra interés en la asignatura de Lengua y Literatura.

**Apéndice 7. Guía para especialista y usuario**

**GUÍA PARA QUE EL ESPECIALISTA/USUARIO EMITA SU JUICIO VALORATIVO.**

Usted ha sido seleccionado para que valore uno de los resultados alcanzado en la investigación **“LA LÚDICA EN EL REFUERZO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA RAMÓN BARBA NARANJO, DEL CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI”** de acuerdo a la efectividad de su desempeño profesional.

Esta guía se acompaña de **“ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL REFUERZO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA RAMÓN BARBA NARANJO, DEL CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI”** que se constituye en el resultado sobre el cual debe emitir sus juicios; tomando como referencia los indicadores; se le debe otorgar una calificación a cada uno, para ello utilizará una escala cualitativa descendente que parte de las siguientes valoraciones: Excelente, Muy Bien, Bien, Regular, Insuficiente.

**INDICADORES**

Fundamentación de la propuesta	
Estructuración interna de la propuesta	
Importancia de la propuesta	
Aplicabilidad de la propuesta	
Valoración integral de la propuesta	

Puede aportar sugerencias para el perfeccionamiento de la propuesta en cada indicador.

.....  
DOCENTE ESPECIALISTA

## Apéndice 8. Validación de Especialistas

### GUÍA PARA QUE EL ESPECIALISTA EMITA SU JUICIO VALORATIVO.

Usted ha sido seleccionado para que valore uno de los resultados alcanzado en la investigación “LA LÚDICA EN EL REFUERZO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA RAMÓN BARBA NARANJO, DEL CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI” de acuerdo a la efectividad de su desempeño profesional.

Esta guía se acompaña de “ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL REFUERZO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA RAMÓN BARBA NARANJO, DEL CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI” que se constituye en el resultado sobre el cual debe emitir sus juicios; tomando como referencia los indicadores; se le debe otorgar una calificación a cada uno, para ello utilizará una escala cualitativa descendente que parte de las siguientes valoraciones: Excelente, Muy Bien, Bien, Regular, Insuficiente.

#### INDICADORES

Fundamentación de la propuesta	5
Estructuración interna de la propuesta	5
Importancia de la propuesta	5
Aplicabilidad de la propuesta	5
Valoración integral de la propuesta	5

Puede aportar sugerencias para el perfeccionamiento de la propuesta en cada indicador.

**Felicidades.**



**Firma del evaluador**

**C.I. 0503136939**

## GUÍA PARA QUE EL ESPECIALISTA EMITA SU JUICIO VALORATIVO.

Usted ha sido seleccionado para que valore uno de los resultados alcanzado en la investigación “LA LÚDICA EN EL REFUERZO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA RAMÓN BARBA NARANJO, DEL CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI” de acuerdo a la efectividad de su desempeño profesional.

Esta guía se acompaña de “ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL REFUERZO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA RAMÓN BARBA NARANJO, DEL CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI” que se constituye en el resultado sobre el cual debe emitir sus juicios; tomando como referencia los indicadores; se le debe otorgar una calificación a cada uno, para ello utilizará una escala cualitativa descendente que parte de las siguientes valoraciones: Excelente, Muy Bien, Bien, Regular, Insuficiente.

### INDICADORES

Fundamentación de la propuesta	5
Estructuración interna de la propuesta	5
Importancia de la propuesta	5
Aplicabilidad de la propuesta	5
Valoración integral de la propuesta	5

Puede aportar sugerencias para el perfeccionamiento de la propuesta en cada indicador.

La propuesta debe ser aplicada constantemente para obtener resultados favorables que ayuden a fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje.



**Firma del evaluador**

## GUÍA PARA QUE EL ESPECIALISTA EMITA SU JUICIO VALORATIVO.

Usted ha sido seleccionado para que valore uno de los resultados alcanzado en la investigación **“LA LÚDICA EN EL REFUERZO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA RAMÓN BARBA NARANJO, DEL CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI”** de acuerdo a la efectividad de su desempeño profesional.

Esta guía se acompaña de **“ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL REFUERZO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA RAMÓN BARBA NARANJO, DEL CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI”** que se constituye en el resultado sobre el cual debe emitir sus juicios; tomando como referencia los indicadores; se le debe otorgar una calificación a cada uno, para ello utilizará una escala cualitativa descendente que parte de las siguientes valoraciones: Excelente, Muy Bien, Bien, Regular, Insuficiente.

### INDICADORES

Fundamentación de la propuesta	4
Estructuración interna de la propuesta	5
Importancia de la propuesta	5
Aplicabilidad de la propuesta	5
Valoración integral de la propuesta	4

Puede aportar sugerencias para el perfeccionamiento de la propuesta en cada indicador.

Se sugiere sacar del 2.4.2 la portada y la palabra introducción, la propuesta inicia con el título



PhD. Melquiades Mendoza Pérez.  
DOCENTE DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

## Apéndice 9. Validación Usuarios

### GUÍA PARA QUE EL USUARIO EMITA SU JUICIO VALORATIVO.

Usted ha sido seleccionado para que valore uno de los resultados alcanzado en la investigación **“LA LÚDICA EN EL REFUERZO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA RAMÓN BARBA NARANJO, DEL CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI”** de acuerdo a la efectividad de su desempeño profesional.

Esta guía se acompaña de **“ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL REFUERZO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA RAMÓN BARBA NARANJO, DEL CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI”** que se constituye en el resultado sobre el cual debe emitir sus juicios; tomando como referencia los indicadores; se le debe otorgar una calificación a cada uno, para ello utilizará una escala cualitativa descendente que parte de las siguientes valoraciones: Excelente, Muy Bien, Bien, Regular, Insuficiente.

#### INDICADORES

Fundamentación de la propuesta	5
Estructuración interna de la propuesta	5
Importancia de la propuesta	5
Aplicabilidad de la propuesta	5
Valoración integral de la propuesta	5

Puede aportar sugerencias para el perfeccionamiento de la propuesta en cada indicador.

En el ámbito de la docencia es conocido que para los niños el área lúdica es lo que más les motiva en su enseñanza y más aun tratándose de lengua y literatura, es una propuesta viable; ya que, en la actualidad por múltiples inconvenientes los niños pierden el interés en su aprendizaje.

**MSC. AMPARO BASTIDAS**

**C.I. 0501317267**

## GUÍA PARA QUE EL USUARIO EMITA SU JUICIO VALORATIVO.

Usted ha sido seleccionado para que valore uno de los resultados alcanzado en la investigación "LA LUDICA EN EL REFUERZO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA RAMÓN BARBA NARANJO, DEL CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI" de acuerdo a la efectividad de su desempeño profesional.

Esta guía se acompaña de "ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL REFUERZO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA RAMÓN BARBA NARANJO, DEL CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI" que se constituye en el resultado sobre el cual debe emitir sus juicios; tomando como referencia los indicadores; se le debe otorgar una calificación a cada uno, para ello utilizará una escala cualitativa descendente que parte de las siguientes valoraciones: Excelente, Muy Bien, Bien, Regular, Insuficiente.

### INDICADORES

Fundamentación de la propuesta	5
Estructuración interna de la propuesta	5
Importancia de la propuesta	5
Aplicabilidad de la propuesta	5
Valoración integral de la propuesta	5

Puede aportar sugerencias para el perfeccionamiento de la propuesta en cada indicador.

Valoro que es un trabajo eficiente, con una temática que se puede alcanzar con el compromiso diario con nuestros estudiantes; permitiendo así que la lectura y escritura sea comprensiva y armoniosa ante el oyente.

Persuadir en que el trabajo desplegado se lleve a la práctica en las aulas y que se puede incrementar las actividades lúdicas de acuerdo a la edad de los estudiantes.

**MGS. LIVIA JÁCOME**

C.I. 0501502694



## GUÍA PARA QUE EL USUARIO EMITA SU JUICIO VALORATIVO.

Usted ha sido seleccionado para que valore uno de los resultados alcanzado en la investigación **“LA LÚDICA EN EL REFUERZO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA RAMÓN BARBA NARANJO, DEL CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI”** de acuerdo a la efectividad de su desempeño profesional.

Esta guía se acompaña de **“ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL REFUERZO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA RAMÓN BARBA NARANJO, DEL CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI”** que se constituye en el resultado sobre el cual debe emitir sus juicios; tomando como referencia los indicadores; se le debe otorgar una calificación a cada uno, para ello utilizará una escala cualitativa descendente que parte de las siguientes valoraciones: Excelente, Muy Bien, Bien, Regular, Insuficiente.

### INDICADORES

Fundamentación de la propuesta	5
Estructuración interna de la propuesta	5
Importancia de la propuesta	5
Aplicabilidad de la propuesta	5
Valoración integral de la propuesta	5

Puede aportar sugerencias para el perfeccionamiento de la propuesta en cada indicador.

Felicitando por la capacidad desplegada por el adelanto de la niñez y la adolescencia

**Prof. Amparo Rodríguez**

**C.I. 0502957186**



## GUÍA PARA QUE EL USUARIO EMITA SU JUICIO VALORATIVO.

Usted ha sido seleccionado para que valore uno de los resultados alcanzado en la investigación "LA LUDICA EN EL REFUERZO ACADEMICO EN EL AREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACION GENERAL BASICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA RAMON BARBA NARANJO, DEL CANTON LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI" de acuerdo a la efectividad de su desempeño profesional.

Esta guía se acompaña de "ACTIVIDADES LUDICAS EN EL REFUERZO ACADEMICO EN EL AREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA RAMON BARBA NARANJO, DEL CANTON LATACUNGA, PROVINCIA DE COTOPAXI" que se constituye en el resultado sobre el cual debe emitir sus juicios; tomando como referencia los indicadores; se le debe otorgar una calificación a cada uno, para ello utilizará una escala cualitativa descendente que parte de las siguientes valoraciones: Excelente, Muy Bien, Bien, Regular, Insuficiente.

### INDICADORES

Fundamentación de la propuesta	5
Estructuración interna de la propuesta	5
Importancia de la propuesta	5
Aplicabilidad de la propuesta	5
Valoración integral de la propuesta	5

Puede aportar sugerencias para el perfeccionamiento de la propuesta en cada indicador.

En el ámbito de la docencia la lúdica es lo que más les motiva en su enseñanza y más aun tratándose de Lengua y Literatura, puesto que mejora las relaciones de los estudiantes en su entorno y es viable la propuesta para los diferentes años.



LIC. MAYRA GUANOTASIG

C.I. 0503777658