



UNIDAD ACADÉMICA:

OFICINA DE POSTGRADOS

TEMA:

**ESTRATEGIA LÚDICA PARA DESARROLLAR DESTREZAS LINGÜÍSTICAS
EN LA EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL DE LA ESCUELA
SERGIO QUIROLA**

**Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Magister en Ciencias de
la Educación**

Línea de Investigación, Innovación y Desarrollo principal:

Identities, education, cultures, communication and values

Autor:

Amparito de las Mercedes Guamanquispe Acosta

Director

Ing. PhD. Carlos Ernesto Flores Tapia

Ambato – Ecuador

Noviembre 2019

Estrategia Lúdica para Desarrollar Destrezas Lingüísticas en la Educación General Básica Elemental de la Escuela Sergio Quirola

Informe de Trabajo de Titulación
presentado ante la
Pontificia Universidad Católica del Ecuador
Sede Ambato

por

Lic. Amparito de las Mercedes
Guamanquispe Acosta

En cumplimiento parcial de
los requisitos para el Grado de
Magister en Ciencias de la
Educación.



**Oficina de Postgrados
Noviembre 2019**

Estrategia Lúdica para Desarrollar Destrezas Lingüísticas en la Educación General Básica Elemental de la Escuela

Sergio Quirola

Aprobado por:

María Fernanda San Lucas Solórzano Mg. Abg.
Presidente del Comité Calificador
Coordinador de la oficina de Posgrado

Helder Marcell Barrera Erreyes Mg.
Miembro Calificador

Ángel Patricio Valverde Gavilanes Mg.
Miembro Calificador

Dr. Hugo Altamirano Villalobos
SECRETARÍA GENERAL
PROCURADURÍA



Pontificia Universidad
Católica del Ecuador

SECRETARÍA GENERAL
PROCURADURÍA

Carlos Ernesto Flores Tapia Mg. PhD.
Miembro Calificador
Director de Proyecto

Fecha de aprobación:
Noviembre 2019



Pontificia Universidad
Católica del Ecuador

BIBLIOTECA

Ficha Técnica

Programa: Magíster en Ciencias de la Educación

Tema: Estrategia Lúdica para Desarrollar Destrezas Lingüísticas en la Educación General Básica Elemental de la Escuela Sergio Quirola

Tipo de Trabajo: Tesis

Clasificación técnica del trabajo: Desarrollo

Autor: Lic. Amparito de las Mercedes Guamanquispe Acosta

Director: Ing. PhD. Carlos Ernesto Flores Tapia

Línea de Investigación, Innovación y Desarrollo

Principal: Identidades, educación, culturas, comunicación y valores

Resumen Ejecutivo

El objetivo de esta investigación es aplicar una estrategia lúdica para desarrollar las destrezas lingüísticas: escuchar, hablar, leer y escribir en los niños y niñas, que les permita un mejor desempeño en el proceso enseñanza-aprendizaje. Desafortunadamente, existe un alto déficit en cuanto a la lectura, escritura, expresión oral y capacidad de escuchar, esto se evidencia en el bajo rendimiento escolar, en la escasa capacidad de comunicarse mediante el lenguaje oral y escrito. La investigación es de corte longitudinal, de tipo descriptivo, modalidad bibliográfica y de campo, la técnica utilizada es la encuesta a docentes y la observación a 120 estudiantes a través de una ficha de observación con cinco indicadores; los principales resultados del diagnóstico evidencia una escasa aplicación de estrategias lúdicas para el desarrollo de destrezas lingüísticas en las clases de Lengua y Literatura, lo que justifica el diseño e implementación de la guía de la estrategia lúdica “Jugando aprendo a comunicarme” para desarrollar las destrezas lingüísticas, a través de actividades motivadoras que dinamizan el proceso de aprendizaje. La validación de la propuesta se la realizó a través de una tabla comparativa y de comparación de medias que determinó diferencias significativas del desarrollo de destrezas orales y escritas previo y posterior a la aplicación de la propuesta, esto indica que existe una mejora del desarrollo de las destrezas lingüísticas después de haber aplicado la estrategia lúdica.

Declaración de Originalidad y Responsabilidad

Yo, **Amparito de las Mercedes Guamanquispe Acosta**, con C.C.: **1802290732**, autor del trabajo de graduación Intitulado “**ESTRATEGIA LÚDICA PARA DESARROLLAR DESTREZAS LINGÜÍSTICAS EN LA EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA ELEMENTAL DE LA ESCUELA SERGIO QUIROLA**”, previa a la obtención del título profesional de **MAGISTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**, en la Oficina de **POSGRADOS**.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENECYT en forma digital una copia referido trabajo de graduación para que se integre al Sistema Nacional de Información de Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando derechos de autor.

2.- Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través del sitio web de la Biblioteca de la PUCE Ambato, el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de Universidad.

Ambato, noviembre 2019



Amparito de las Mercedes Guamanquispe Acosta

C. C.: 1802290732



Agradecimientos

Mi agradecimiento a Jehová por su apoyo espiritual. A mis compañeras de la escuela Sergio Quirola, por animarme cada instante con la frase “apure haciendo la tesis”. Al Ingeniero Carlos Flores por su dirección en calidad de Tutor del trabajo de investigación y a todas las personas quienes de una u otra manera hicieron posible terminar este trabajo investigativo.

Amparito de las Mercedes Guamanquispe Acosta

Dedicatoria

A mi preciosa hija, a mis padres y hermanas.

Resumen

El objetivo de esta investigación es aplicar una estrategia lúdica para desarrollar las destrezas lingüísticas: escuchar, hablar, leer y escribir en los niños y niñas, que les permita un mejor desempeño en el proceso enseñanza-aprendizaje. Desafortunadamente, existe un alto déficit en cuanto a la lectura, escritura, expresión oral y capacidad de escuchar, esto se evidencia en el bajo rendimiento escolar, en la escasa capacidad de comunicarse mediante el lenguaje oral y escrito. La investigación es de corte longitudinal, de tipo descriptivo, modalidad bibliográfica y de campo, la técnica utilizada es la encuesta a docentes y la observación a 120 estudiantes a través de una ficha de observación con cinco indicadores; los principales resultados del diagnóstico evidencia una escasa aplicación de estrategias lúdicas para el desarrollo de destrezas lingüísticas en las clases de Lengua y Literatura, lo que justifica el diseño e implementación de la guía de la estrategia lúdica “Jugando aprendo a comunicarme” para desarrollar las destrezas lingüísticas, a través de actividades motivadoras que dinamizan el proceso de aprendizaje. La validación de la propuesta se la realizó a través de una tabla comparativa y de comparación de medias que determinó diferencias significativas del desarrollo de destrezas orales y escritas previo y posterior a la aplicación de la propuesta, esto indica que existe una mejora del desarrollo de las destrezas lingüísticas después de haber aplicado la estrategia lúdica.

Palabras claves: estrategia, lúdica, destreza, lingüística.

Abstract

The objective of this research is to apply a playful strategy to develop the linguistic skills of listening, speaking, reading and writing in children, which will allow them to perform better in the teaching-learning process. Unfortunately, there is a serious deficiency in reading, writing, oral expression and the ability to listen that is noted in poor school performance, in the weak capacity to communicate in spoken and written language. The study is longitudinal and descriptive with a bibliographic and field research method. A survey was given to teachers and 120 students were observed using an observation sheet with five indicators. The main diagnostic results depict a poor implementation of playful strategies for the development of linguistic skills in the Language and Literature classes, which justifies the design and implementation of the playful strategy guide entitled, Learning to Communicate Through Playing, in order to develop linguistic skills through motivating activities that energize the learning process. The proposal was validated through a comparative chart and the comparison of means which determined the significant differences in the development of oral and written skills before and after the application of the proposal. This indicated that the student improved in the development of their linguistics skills after applying the playful strategy.

Keywords: strategy, playful, skills, linguistic.

Índice de Contenidos

Ficha Técnica	iii
Declaración de Originalidad y Responsabilidad	iv
Agradecimientos.....	v
Dedicatoria	vi
Palabras claves: estrategia, lúdica, destreza, lingüística	vii
Keywords: strategy, playful, skills, linguistic.....	vii
Índice de Contenidos	viii
Introducción	1
CAPÍTULO I: ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA	4
1.1 Estado del Arte	4
1.2 Estudio de la Didáctica y Metodología Lúdica para el desarrollo de las destrezas lingüísticas	7
1.3 Influencia del aspecto lúdico en las Competencias Comunicativas	8
1.4 Análisis de las características de las Destrezas Lingüísticas	13
CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO	15
2.1. Tipo y enfoque de investigación.....	15
2.2. Validez y Confiabilidad de los Instrumentos de Investigación.....	16
2.3 Propuesta de Investigación.....	18
CAPÍTULO III. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	33
3.1 Análisis e Interpretación de la encuesta aplicada a los Docentes.....	33
3.2 Análisis e Interpretación de la fase pretest aplicada a los estudiantes.....	41
3.3 Tabla comparativa del pretest y postest de la ficha de observación	45
3.3.1 Análisis de la tabla comparativa del pretest y postest de la ficha de observación	46
3.4 Validación de la propuesta	47
CONCLUSIONES.....	52
RECOMENDACIONES.....	53
BIBLIOGRAFÍA.....	54
ANEXOS	57

Introducción

La educación actual demanda la aplicación de intervenciones didácticas acorde a las necesidades de los estudiantes mediante el juego a través de actividades amenas, creativas, que desarrollen contenidos curriculares para alcanzar objetivos específicos como son el desarrollo de las habilidades comunicativas de escuchar, hablar, leer, escribir desde los primeros años de educación.

Este antecedente lo ratifica los estudios realizados en la Pontificia Universidad Católica de Perú por Espinoza, Samaniego y Soto (2012) donde se recomienda el desarrollo de destrezas lingüísticas desde los primeros años de educación a través del juego, como una actividad permanente para fortalecer el lenguaje. Por esta razón el presente trabajo de investigación se enfoca a los estudiantes de educación general básica elemental, por ser los primeros años escolares donde se inician, los procesos de aprendizaje de las destrezas lingüísticas.

Así mismo, la forma natural de entrenar las destrezas lingüísticas es mediante el desarrollo de hábitos lectores (Jiménez, 2013). Para el desarrollo de estos hábitos, es prescindible que se trabaje en las destrezas lingüísticas: escuchar, hablar, leer y escribir desde muy tempranas edades, este proyecto plantea aplicar una estrategia que mantenga a los estudiantes motivados a crear hábitos de lectura para que el niño o niña pueda expresar sus conocimientos y sentimientos a través de la comunicación.

En tal sentido, la estrategia lúdica está enfocada en los intereses de las niñas y niños, lo cual permite la innovación docente, para facilitar los aprendizajes. De esta manera, el estudiante entiende y transmite mensajes orales y escritos.

Al tomar en cuenta esto, la educación en el mundo y particularmente en el Ecuador exige el desarrollo de destrezas lingüísticas, que ayuden al adecuado desenvolvimiento de los estudiantes en todos los ámbitos, a fin de mejorar la forma de llegar con los aprendizajes y la atención personalizada que ayude a promover la calidad educativa; motivo por el cual es factible realizar este proyecto, pues los estudiantes de Educación General Básica Elemental se motivan ante procesos lúdicos e innovadores.

En base a la experiencia como docente en la Educación General Básica Elemental en la escuela Sergio Quirola, se evidencia el escaso desarrollo de destrezas lingüísticas por lo que se considera la necesidad de aplicar estrategias lúdicas adecuadas al contexto e interés de los estudiantes, ha generado desinterés en ellos porque no entienden con facilidad los mensajes orales o escritos; además, el docente al no disponer de los recursos didácticos suficientes y la capacitación respectiva para el nivel en el cual trabaja, tiene dificultades en los procesos de enseñanza aprendizaje y los estudiantes no se motivan en la adquisición de las destrezas lingüísticas, genera inconvenientes en la secuencia del aprendizaje en todas las áreas del conocimiento.

Por ello, las destrezas lingüísticas son la base para la comprensión de las áreas básicas como Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Matemáticas, Lengua y Literatura; y dado que estas destrezas reciben y transmiten información, se observan los procesos de aprendizaje captados o no, de manera que los estudiantes tengan un interés especial por el escuchar, hablar, leer y escribir.

En tal sentido, la formulación del problema es: ¿Cómo contribuye la aplicación de una estrategia lúdica en el desarrollo de las destrezas lingüísticas en la Educación Básica Elemental?

Para lo cual, se plantea como objetivo general:

Aplicar una estrategia lúdica para el desarrollo de las destrezas lingüísticas en la Educación General Básica Elemental de la escuela Sergio Quirola.

De esta manera, se derivan los objetivos específicos siguientes:

1. Fundamentar teórica y metodológicamente las estrategias lúdicas para el desarrollo de las destrezas lingüísticas en la Educación General Básica Elemental.
2. Diagnosticar las estrategias utilizadas en el proceso de enseñanza aprendizaje en el desarrollo de las destrezas lingüísticas en los estudiantes de Educación General Básica Elemental de la escuela Sergio Quirola.
3. Elaborar la estrategia lúdica para el desarrollo de las destrezas lingüísticas en la Educación General Básica Elemental de la escuela Sergio Quirola.

A partir de los objetivos planteados, la metodología que fundamenta la investigación es de modalidad cuantitativa porque se utilizan los resultados en datos numéricos al representar los porcentajes en las fichas de observación y encuestas de los estudiantes y docentes respectivamente. El alcance investigativo es explicativo correlacional porque se explican las causas y se relacionan con las actividades de la estrategia lúdica que mejora las destrezas lingüísticas, además se refiere a describir y comparar las variables en el contexto en que se relacionan directa o inversamente proporcionales, y explicativo porque responde, cuál es la causa o efecto de las variables de la investigación.

En tal virtud, el justificativo principal de este proyecto es el desarrollo de las destrezas lingüísticas dentro del proceso aprendizaje; el escuchar, hablar, leer y escribir en los niños y niñas, cómo el dominio de estas destrezas, permiten un mejor desempeño en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Desafortunadamente, estas destrezas no alcanzan niveles satisfactorios en la Educación Básica Elemental, existe un alto déficit en cuanto a la lectura, escritura, expresión y capacidad de entender lo que escuchan, esto se evidencia en el bajo rendimiento escolar, la escasa habilidad de comunicarse en forma oral y escrita, aspecto que preocupa a los docentes, padres de familia, y a los propios estudiantes que sienten frustración de no progresar en la adquisición de nuevos conocimientos, procesos y actitudes porque un gran número de estudiantes tienen dificultad al desarrollar individualmente las actividades en los textos de trabajo de las áreas básicas como: Lengua y Literatura, Matemáticas, Sociales y Naturales.

Así, el tema de investigación está dentro del eje de interculturalidad porque se relaciona con la comunicación y aprendizaje permanentes entre personas para un desarrollo pleno de las capacidades comunicativas de los individuos y colectivos perteneciente al dominio de “Más sociedad mejor estado” y la línea de investigación es: identidades, educación, culturas, comunicación y valores en la cual se encuentran: Artes, Diseño, Lenguaje, Literatura y Oralidad; por tanto el tema está enfocado en el desarrollo de las destrezas lingüísticas a través de la aplicación de una estrategia lúdica.

CAPÍTULO I: ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA

1.1 Estado del Arte

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

Piaget citado en Beltrán (2002) señala que el aprendizaje es una construcción personal del sujeto, por lo que es necesario brindar espacios ricos en experiencias significativas y gratificantes que le permitan al niño explorar e interactuar con su entorno, desde sus propios intereses y necesidades; de esta forma se estimula la construcción de estructuras que surgen en el proceso de interacción educativa.

Como bien lo dice Sarlé (2006) el hecho de que el juego y la enseñanza constituyan dos fenómenos que al situarse en la escuela construyen un marco contextual en el que se redefinen los rasgos que, separadamente, cada uno de estos procesos supone. El acento está puesto en el lugar que tiene el juego como expresión del mundo cultural del niño y la creación de significado, y en la importancia de la enseñanza a la hora de ampliar la experiencia del niño y hacer posible su desarrollo y aprendizaje” (p.197).

Asimismo, es importante considerar a la enseñanza como una acción mediada y situada en un contexto bidireccional de interacción y de mutua implicancia, en la secuencia lúdica, maestros y niños construyen el conocimiento a través de su participación conjunta y colaborativa en el juego. En los sucesivos juegos, los conocimientos nuevos integran efectivamente con los que los niños ya poseen y también se abren a nuevos conocimientos posibles.

Entre los muchos beneficios que proporciona la lúdica, Palacino (2007) con el tema: “Competencias comunicativas, aprendizaje y enseñanza de las Ciencias Naturales: un enfoque lúdico” señala la interacción constantemente para el desarrollo de competencias comunicativas que contribuyan a superar las dificultades diarias que se presentan en el contexto educativo. El objetivo de este estudio fue determinar si la estrategia que propone,

mejora el proceso de construcción de conocimientos en los educandos así como establecer si incrementa el grado de desarrollo de las competencias comunicativas.

La metodología utilizada se basa en una investigación cualitativa, etnográfica por la posibilidad de ser un observador participante; la técnica utilizada es la encuesta de respuesta abiertas que funcionó como instrumento de evaluación, guiado por planteamientos del enfoque semántico – comunicativo, aplicado a 500 estudiantes de básica y media vocacional comprendidos entre los 10 a 18 años, que facilitó la exposición de las posibles dificultades que presentan en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Las actividades que propone, incluye juegos en cualquier momento de la clase, integrados por talleres a manera de rompecabezas, sopa de letras y mapas mentales; salidas pedagógicas, prácticas de laboratorio y utilización de las tics para complementar información, despejar dudas y fortalecer el conocimiento.

Entre los resultados expuestos, se señalan la ausencia de espacios didácticos y prácticos que hacen monótonos los procesos de enseñanza y aprendizaje debido a la falta de inclusión de estrategias lúdicas que interactúen de forma directa en la construcción del conocimiento. Además se determina que la escasa comunicación resulta del acompañamiento escolar cada vez menor por parte del docente y padres de familia; una vez implementada la estrategia lúdica, se concluye que el juego fortalece la competencia académica a partir de la cual se superan obstáculos y se cumplen metas que se creían inaccesibles.

Por tanto, el diseño de estrategias lúdicas favorece la participación activa de los estudiantes en torno a la construcción de sus conocimientos y su propio sentido de la vida, puesto que incentiva hábitos de lectura, de autonomía y despierta la curiosidad propia del niño. Duque (2016) en su tema “La lúdica como estrategia pedagógica en el fortalecimiento de la dimensión comunicativa y la mejora de los comportamientos inadecuados en los niños y niñas de segundo de primaria del Colegio Americano de Ibagué” reconoce la importancia de la lúdica no solamente como herramienta pedagógica para el desarrollo físico y comunicativo sino también porque contribuye a la generación de aprendizajes en forma significativa.

El objetivo general es caracterizar la dimensión comunicativa a través de la lúdica para mejorar los comportamientos inadecuados en los niños y niñas de segundo de primaria. La

metodología se fundamenta en el enfoque cualitativo; la técnica empleada para la recolección de información fue la observación cuyos resultados permitieron concluir que posterior a las actividades, talleres y ejercicios integradores, la lúdica es un elemento importante para mejorar el comportamiento de los niños de 7 a 8 años mediante las dimensiones comunicativas en el ámbito educativo por ello, los docentes se comprometieron a incluir la lúdica en su trabajo docente porque además, de formar la dimensión cognitiva, trabaja de manera transversal las demás dimensiones del ser humano.

Y es que el niño, al mismo tiempo que se encuentra en constante interacción con su entorno, busca la forma de divertirse para expresar lo que siente y quiere, logra así crear un vínculo por medio de la lúdica, un canal de comunicación para el desarrollo de las destrezas lingüísticas a través de lectura de cuentos, dictados, adivinanzas, refranes, para leer, escribir, escuchar y hablar, elementos fundamentales del desarrollo de las dimensiones comunicativas, herramientas indispensables para mantener la atención de los niños.

El desarrollo de cada una de las competencias, habilidades y destrezas comunicativas de los estudiantes no solamente es tarea de los docentes, también es tarea de padres de familia a fin de contribuir significativamente en esa formación integral del niño, de esta forma se fortalecerá el desempeño al que diariamente se enfrenta.

La lúdica en el ámbito escolar proporciona, Leyva (2011) en su tema de investigación: “El juego como estrategia didáctica en la educación infantil” tiene como objetivo general caracterizar el juego como estrategia didáctica que facilita los procesos de aprendizajes en los niños y niñas de la educación infantil. El diseño metodológico es cualitativo, descriptivo e interpretativo. La modalidad de investigación fue la entrevista semiestructurada a 7 docentes de diferentes instituciones educativas de carácter privado. Las conclusiones determinaron que el juego es una herramienta educativa que el docente utiliza en sus prácticas diarias para lograr en los niños y las niñas procesos de aprendizaje significativos que contribuyan con el desarrollo y su formación integral como seres humanos.

Es por ello que la investigadora plantea el diseño de una estrategia lúdica para desarrollar las destrezas lingüísticas en educación básica elemental

1.2 Estudio de la Didáctica y Metodología Lúdica para el desarrollo de las destrezas lingüísticas

Partiendo de que la educación requiere nuevas formas de llegar a los estudiantes donde ellos muestren interés por el aprendizaje y se mantengan motivados en las clases, se necesita de una didáctica lúdica, un aprendizaje divertido enfocado a conseguir un ambiente tranquilo e interesante con el propósito de elevar la calidad educativa. En un estudio realizado por la Universidad de Guadalajara se manifiesta que es necesario no confundir lúdico con juego porque el juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego, es también imaginación, motivación y estrategia didáctica (Leyva, El Juego como estrategia didáctica en la educación infantil, 2019).

Por tanto, a mayor posibilidad de expresión lúdica, corresponden mejores posibilidades de aprendizaje, porque la capacidad lúdica de un estudiante se desarrolla con la articulación de estrategias psicológicas, cognitivas, afectivas y emocionales, mediante la socialización; así, la didáctica lúdica se emplea en todas las áreas del conocimiento, lo cual contribuye al desarrollo de la personalidad tanto de los niños como adolescentes mediante el cumplimiento de reglas que incluyan el desarrollo de valores como la solidaridad y el respeto.

La metodología lúdica por su parte, es un conjunto de estrategias y actividades dirigidas a establecer la manera más fácil de llevar a cabo el proceso de aprendizaje para cualquier área de formación. Por ello los estudios de Posada (2014) manifiestan que nunca se deja de ser niños con el paso del tiempo, tan solo se cambia de juguetes, esto lleva a pensar que durante toda la vida lo lúdico está presente en varias actividades donde hay gozo, esparcimiento y libertad que permiten establecer emociones de satisfacción.

Por consiguiente, el uso del juego tiene una gran importancia para la estimulación de la creatividad, de tal manera que al realizar las actividades lúdicas, el hombre se libera de reglas y presiones, deja fluir sus ideas, sentimientos y se produce una sensación de gozo, que para Arancibia, Herrera y Strasser (2013) el juego abre un mundo de posibilidades generalmente adormecidas y libera de bloqueos que permite la emergencia del potencial creativo y facilita la participación de los estudiantes que con frecuencia tienen temor de pasar a la pizarra o hablar frente a todos sus compañeros. Por lo tanto, el método lúdico no significa jugar solamente por recreación, sino que propone actividades a desarrollar para que el estudiante

asimile el conocimiento deseado a través del juego, el cual se da según las etapas de desarrollo evolutivo del niño.

Así, los juegos en los primeros años son de tipo sensorial, para luego adaptarse en las etapas de imaginación y terminar como juegos competitivos; desde la teoría Piagetiana, el juego es considerado una herramienta útil para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje; mientras que para Vigotsky el juego es una actividad social a través del cual se logra que el niño adquiera roles complementarios al propio (Tripero, 2017).

Consecuentemente, el juego es la manera lúdica como el docente motiva el proceso de aprendizaje en sus estudiantes; en vista de ello, se dice que la estrategia lúdica mejora dichos procesos con la utilización de actividades amenas y de interés a fin de que los niños de educación básica elemental aprendan a ordenar, deducir, formular preguntas, repetir frases entre otras, a través de diferentes técnicas.

Desde el punto de vista de Cepeda (2017) el juego es una actividad libre y espontánea que mejora los procesos de atención, concentración aprendizaje y comportamiento en cualquier edad, porque tiene un carácter universal que atraviesa toda la existencia humana, se necesita de la lúdica en todo momento en el proceso escolar para estimular la creatividad y fortalecer la interacción en el aula; de esta forma, la lúdica es indispensable en el sistema educativo porque propicia el interés por los nuevos conocimientos y despierta la curiosidad hacia lo que hacen, encuentran interesante su formación como personas libres, capaces de expresar sus emociones y sentimientos por medio de la comunicación en todas sus formas orales o escritas.

1.3 Influencia del aspecto lúdico en las Competencias Comunicativas

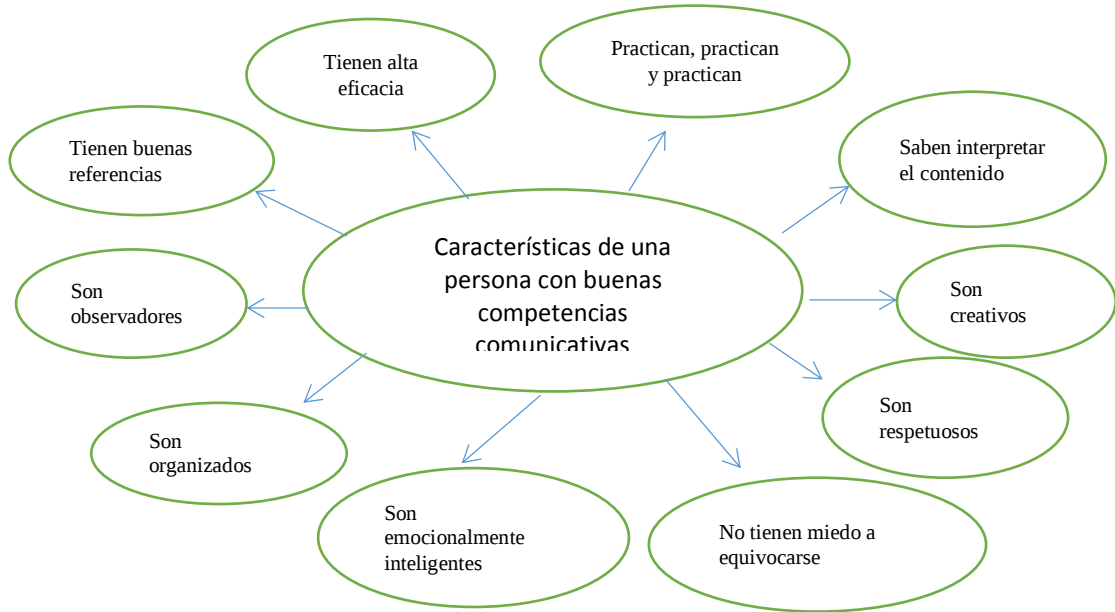
En un estudio de Hymes, Gómez (1996) las competencias comunicativas son un conjunto de aptitudes que capacitan al individuo para comunicarse adecuadamente, son dinámicas, diferenciales e indispensables para la ubicación de los saberes en algún determinado momento de la vida, donde se requiere redactar o simplemente comunicarse. Hymes (1971) el creador de este concepto dice que estas competencias consisten en saber: “cuándo hablar, cuándo no, de qué hablar, con quién, cuándo, dónde, y en qué forma” (p. 29).

Consecuentemente, la comunicación se requiere para todo pues, el ser humano nunca deja de expresar sentimientos o emociones, lo que le compromete a dominar las destrezas lingüísticas para desarrollarse tanto personal como socialmente a través del hablar, escuchar, leer y escribir; no se deja de comunicarse, incluso cuando habla solo.

Por esta razón, enfocarse en las competencias comunicativas para la educación a través del juego es el motivo de estudio de esta investigación y lo más adecuado es incluirlas desde los primeros años de educación con naturalidad adaptadas a la cotidianidad, de tal forma que los niños sean capaces de comunicarse sin problemas y los docentes consigan que sus estudiantes entiendan lo que se dice, lo interioricen y expresen con facilidad lo que piensan.

Al respecto, se presenta este gráfico con las características que posee una persona que domina las habilidades o destrezas lingüísticas, que menciona Arranz (2017) mediante las cuales las personas son creativas, respetuosas, organizadas, observadoras, emocionalmente inteligentes, interpretan los contenidos, no tienen miedo a equivocarse, tienen buenas referencias y siempre está en la práctica de dichas habilidades o competencias comunicativas.

Figura 1: Características de una persona con buenas competencias comunicativas



Fuente: Tomado a partir de Arranz (2017)

La figura 1 resume las características que una persona tomar en cuenta para el desarrollo de buenas competencias comunicativas, entre las que se encuentran:

- **Analizar**

Buscar gente en el entorno que transmita extraordinariamente lo que quiere decir y examina su estilo, ser más consciente de lo que se hace y cómo es su progreso, no hace falta ser perfeccionista, una evaluación muy severa sólo le pone más nervioso.
- **Ser sencillo**

Muchas veces “menos es más” no perder el tiempo con expresiones grandilocuentes ni términos rimbombantes, esto no implica que se tenga que dejar de ampliar el vocabulario, simplemente se sabe cuándo emplear la palabra exacta y hacerlo de forma natural.
- **Ser natural**

¿Alguna vez ha pensado qué papel interpreta una persona mientras habla con usted?; a veces se intenta aparentar personajes, esto no implica que se mienta, en ocasiones solo se pretende adaptarse.

Imagine a una persona en una primera cita, posiblemente esté insegura y busque la aceptación de su acompañante por encima de todo, seguro que intenta demostrar que tiene conocimientos o características enfocadas a una posible conquista, a pesar de que tenga la

mejor intención del mundo, esto resulta forzado y poco convincente, es fundamental confiar en uno mismo y sentirse a gusto para comunicarse bien.

- Ser agradable

A veces con las prisas, el estrés o el mal humor se olvida de sonreír, no todas las circunstancias requiere que se mantenga una conducta alegre, pero sí, se intenta ser siempre lo más empáticos posible, se desarrollan las habilidades sociales, estas traen beneficios de ser amables y promueven el bienestar personal.

- Adaptarse al interlocutor

Inferir en el nivel socio cultural, contemplar distintos puntos de vista o tener una representación mental diferente para la misma palabra, esto da lugar a malos entendidos, estas equivocaciones se evitan en múltiples ocasiones si se procura observar las reacciones del oyente y actuar en consecuencia, si el interlocutor no entiende se busca ejemplos explicativos para interesarlo en la conversación; por otra parte, nunca quedarse con dudas, se pregunta para asegurarse de que la comunicación es eficaz.

- Prueba técnicas de relajación

La presencia de una evaluación importante, un público exigente o una persona que les pongan nerviosos disminuye las competencias comunicativas, es natural que se encuentren inquietos en esas circunstancias; pero hay formas de mantener la calma ante situaciones de estrés; por ejemplo, se cuenta hasta 10 para sentirse mejor, tal vez parezca algo sin importancia pero sirve para concentrarse en otra cosa y lograr distanciarse del problema.

- Busca inspiración

Actualmente se encuentra una inmensidad de artículos y libros que enseñan a mejorar las competencias comunicativas, se investigan temas como el lenguaje corporal, el contar historias y la programación neurolingüística (PNL), buscar en internet charlas sobre expertos en cualquier campo de interés y observar cómo se desenvuelven; por otra parte, la literatura también es una fuente de inspiración.

- Recordar el poder de las imágenes

Si se tiene que hacer una presentación es mejor utilizar recursos visuales como: fotografías, ilustraciones o infografías que potencien las ideas, basándose en la psicología del color para crear un vínculo más emocional con el público, así se logrará reforzar las palabras y la audiencia las recordará con facilidad.

- Disfrute comunicándose

La comunicación no es solo un medio, también se disfruta de ella, no todo el mundo adora escribir cuentos o exponer un tema delicado ante cientos de personas; sin embargo, nuestras competencias comunicativas también están en instantes tan reconfortantes como contar un chiste o dar un abrazo, el mejorarlas hará de estas experiencias muy satisfactorias.

Este proceso resulta más grato si se hace más cosas a la vez, esto no solo es irritante para la otra persona, también disminuirá la atención y no permitirá apreciar la conversación al máximo.

- Escucha

Practique la escucha activa, sea empático e intente que su interlocutor se sienta comprendido, saber escuchar es tan importante como ser gramaticalmente impecable o tener un amplio vocabulario, de esta forma no dejará de aprender y enriquecerá sus relaciones interpersonales.

En un estudio realizado para la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez de Domínguez (2015) presenta cinco principios básicos del juego como estrategia pedagógica:

1. Principio de significatividad es el juego donde el niño empieza a comprender cómo funcionan las cosas, es una actividad imprescindible para la evolución cognitiva, afectiva y social, razón por la cual, es necesario potencializarla en la infancia de forma espontáneo.
2. Principio de funcionalidad, donde la condición del estado psicológico que provoca el juego en las personas, influye principalmente en las emociones al estimularlas de manera natural y espontánea.
3. Principio de utilidad, este principio enfatiza la vinculación entre el pensamiento y la experiencia, los mismos que se dan por medio del juego creativo en la mente, por ello el juego desempeña un papel esencial en la escuela porque facilita delimitar contenidos al permitir que el estudiante mantenga la atención y motivación, se involucra de manera autónoma, dinámica y creativa de su propio proceso de aprendizaje.
4. Principio de globalidad, el juego permite organizar en forma global los contenidos, procesos y experiencias, para solucionar de forma creativa los

diversos problemas que se presenten por medio de metas, al experimentar el sentido del éxito y la asociación a través del placer (Piaget & Inhelder, 2007).

5. Principio de culturalidad, el juego presenta un gran poder socializante, pues ayuda al niño a salir de sí mismo; a comprender, aceptar respetar y, algunas veces hasta transformar las reglas que hacen posible una convivencia armónica y práctica (Bruner, 1984).

1.4 Análisis de las características de las Destrezas Lingüísticas

Las habilidades lingüísticas son también llamadas “destrezas” o “capacidades comunicativas” y son: el escuchar, hablar, leer y escribir. En el uso de la lengua van de acuerdo al papel que tenga el emisor y receptor, según el canal de transmisión que utilice, en forma oral o escrita (Salazar, 2014).

El lenguaje es el instrumento del pensamiento y del aprendizaje, a través de las habilidades lingüísticas se recibe información que una vez procesada, expresan las ideas; por tanto, las destrezas lingüísticas influyen de manera determinante en la calidad y precisión de la información que se recibe, a su vez esta información es la materia prima para la elaboración de los pensamientos, no es posible tener pensamientos claros a partir de información difusa, por ello, el análisis riguroso de las destrezas lingüísticas es vital para el proceso de aprendizaje.

Para Fernández de Haro, Núñez y Fernández Cabezas (2015) la comprensión de textos se relaciona con las habilidades lingüísticas, que posibilitan relaciones entre el conocimiento de la lengua, el desarrollo de las destrezas lingüísticas y la comprensión lectora, que motiva al estudiante a formularse por sí mismo preguntas sobre el contenido de lo leído.

Además, en el artículo que presenta Requelbe (2016) sobre actividades y estrategias de comprensión lectora, pone de manifiesto que el modelo interactivo de lectura, está implícito en muchas de las propuestas, la activación de conocimientos previos y la comprensión inferencial están poco presentes en las aulas, hace hincapié en los conocimientos previos que son tomados como el desarrollo de las destrezas lingüísticas en los primeros años, de tal manera que, los estudiantes adquieran destrezas para inferir la información que les llega a través de los años de estudio.

La forma natural de entrenar la competencia lectora es desarrollar los hábitos lectores (Jiménez E. , 2013). Para el desarrollo de estos hábitos es necesario enfocarse en las destrezas lingüísticas como son: el escuchar, hablar, leer y escribir desde muy tempranas edades, en este proyecto se plantea diseñar una estrategia que mantenga a los estudiantes motivados a crear estos hábitos hacia la lectura que serán útiles para que los niños puedan expresar sus conocimientos y emociones a través de la comunicación.

Así, las prácticas familiares de lenguaje, lectura y escritura depende mucho del entorno donde el estudiante se desarrolla, por ello hay un desfase entre la cultura del hogar y la cultura de la escuela que se agudiza si pertenecen a un nivel socio-económico bajo (Romero, Arias, & Chavarría, 2007). El proceso de aprendizaje se ve influenciado por los niveles sociales, tanto así que en el nivel socio-económico bajo, los niños tienen un vocabulario escaso y por ello las destrezas lingüísticas no se desarrollan como se espera.

En un estudio de la Universidad de Granada se confirma que en los estudiantes falta motivación para desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje en las cuatro destrezas lingüísticas, además siguen los pasos del proceso de comprensión de la memoria a corto y largo plazo (Del Risco, 2008).

Al decir que falta motivación en los estudiantes se refiere a poner énfasis en los intereses de los niños al escoger el material para lectura por ejemplo, o los temas a tratarse que estén acorde a su edad e intereses, como el juego para que los estudiantes aprendan y participen activamente en todo lo que los docentes planifican.

En el texto lenguaje y nuevos lenguajes por Pérez (1994) manifiesta que se desarrolle en los estudiantes nuevas formas de entender, comprender, valorar y crear nuevos lenguajes con variedad de códigos y usos lingüísticos, para que los estudiantes adquieran una forma diferente de aprendizaje basada en lo lúdico que facilite el desarrollo de las destrezas lingüísticas.

CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO

2.1. Tipo y enfoque de investigación

En este capítulo se reflejan los pasos a seguir en el desarrollo de la investigación, los tipos y métodos empleados; así, la presente investigación es un diseño pre experimental de corte longitudinal (existen dos momentos, un antes y después de la aplicación de la propuesta). Tiene un enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo y una modalidad bibliográfica a más de ser de campo que permiten determinar cómo influye y se relaciona la estrategia lúdica con el desarrollo de las destrezas lingüísticas. Las mismas que tienen una relación directamente proporcional, porque a más práctica de la estrategia lúdica mayor desarrollo de las destrezas lingüísticas.

Así, al hablar de un diseño pre experimental se establece un solo grupo de estudio al que se le aplica en este caso de investigación una misma ficha de observación antes y después de ejecutar la propuesta, aquí no se emplea grupos de control (González, 2015).

Por lo tanto, el enfoque de investigación utilizado es el cuantitativo; a criterio de Gómez (2006); es cuantitativo porque se utiliza la encuesta estructurada para la recolección de datos de los docentes a fin de establecer con exactitud a través del conteo y la estadística descriptiva si los docentes emplean estrategias lúdicas en el desarrollo de las destrezas lingüísticas. Además, se utiliza métodos de recolección de datos como la observación aplicada a los estudiantes de educación básica elemental para conocer cómo desarrollan sus destrezas lingüísticas. En cuanto al tipo de investigación se aplica la investigación descriptiva porque permite plantear el problema del escaso desarrollo de destrezas lingüísticas de los estudiantes de básica elemental; además es de tipo descriptiva porque detalla las características más importantes del problema que tienen los niños para comunicarse de forma oral y escrita.

La modalidad de investigación es de campo porque se la realiza en el lugar donde se presenta el problema, esto es en la escuela “Sergio Quirola”, es bibliográfica porque las fuentes de investigación son textos, artículos científicos con el propósito de actualizar el conocimiento respecto a las variables de investigación y desarrollar el Estado del Arte y la Práctica.

La población de este estudio lo conforman 120 estudiantes, comprendidos entre las edades de 7 a 9 años, distribuidos en el tercer año con un paralelo y cuarto año con tres; cada grado

consta de 30 estudiantes en la jornada matutina. Al estar la población distribuida en paralelos que facilita el trabajo de la investigadora, no se procede al cálculo del tamaño de la muestra y se trabaja con toda la población o universo.

Se utiliza el método analítico sintético porque se realiza un análisis de los datos que se obtienen de las fichas de observación aplicada a los estudiantes y encuestas a los docentes para sintetizar el problema y los resultados se exponen en las conclusiones y recomendaciones al final de la investigación.

Para la recolección de datos se utiliza la técnica de la encuesta y observación con sus respectivos instrumentos como son el cuestionario y la ficha de observación cuyo propósito es recabar información tanto de docentes como estudiantes de básica elemental sobre el trabajo de las maestras en las aulas, para conocer cómo emplean o no estrategias lúdicas de aprendizaje con los niños motivo de estudio, a quienes se aplican fichas de observación con el fin de indagar qué destrezas presentan antes y después de la aplicación de la propuesta de estrategia lúdica.

Los datos arrojados se procesan en el software estadístico SPSSv21 que facilita la elaboración de tablas para el análisis e interpretación de resultados.

2.2. Validez y Confiabilidad de los Instrumentos de Investigación

La validez de un instrumento refiere al grado en que un instrumento mide realmente lo que quiere medir (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014, pág. 277). Con el propósito de organizar la validez de la ficha de observación aplicada a los estudiantes, se sometió el instrumento a juicio tres expertos, quienes expresaron su opinión sobre la relación de las observaciones con los objetivos y variables de la investigación; al tomarse en cuenta estos criterios se realiza las correcciones necesarias antes de aplicar la ficha de observación. A cada validador se le entrega los siguientes documentos:

- Formulario de validación para registrar la opinión sobre cada ítem.
- Ficha de observación.

La confiabilidad del instrumento, refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo sujeto produce resultados iguales (Hernández et. al. p. 277. 2014). A fin de obtener resultados confiables, se aplica la ficha de observación a todos los estudiantes que significa el 25% de

la población con el objeto de valorar la funcionalidad y comprensión del instrumento por parte del investigador. Con estos resultados se aplica el coeficiente de Alpha de Cronbach a través del software estadístico SPSS v21, cuyos resultados son los siguientes:

Tabla 1: Resumen del procesamiento de los casos

		N	%
Casos	Válidos	120	100,0
	Excluidos ^a	0	,0
	Total	120	100,0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

Fuente: Elaboración propia

Tabla 2: Estadístico de confiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,946	5

Fuente: Elaboración propia

El coeficiente obtenido, se compara con las escalas de la siguiente tabla para determinar su nivel de confiabilidad.

Tabla 3: Interpretación niveles de confiabilidad

ESCALA	NIVELES
0,01 a 0,20	Confiabilidad muy baja
0,21 a 0,40	Confiabilidad baja
0,41 a 0,60	Confiabilidad moderada
0,61 a 0,80	Confiabilidad alta
0,81 a 1,00	Confiabilidad muy alta

Fuente: tomado a partir de Santos (2017)

El coeficiente de Alpha de Cronbach es de 0,946 y de acuerdo con la interpretación de los niveles de confiabilidad, se ubica en el nivel de confiabilidad muy alta.

2.3 Propuesta de Investigación

Estrategia Lúdica para desarrollar las destrezas lingüísticas en la educación General Básica Elemental de la escuela Sergio Quirola

1. Datos Informativos:

Institución : Escuela de Educación General Básica Sergio Quirola

Código Amie :18H00061

Provincia : Tungurahua

Cantón : Ambato

Parroquia : Huachi Loreto

2. Presentación

El juego es una actividad natural del ser humano que lo emplea para divertirse y sentir placer (Jiménez, 2004). La propuesta tiene como finalidad el desarrollo de las destrezas lingüísticas por medio de una estrategia lúdica que el autor la denomina “Jugando aprendo a comunicarme” en la que los estudiantes se mantengan atentos y motivados para desarrollar la comunicación oral o escrita a través de juegos didácticos. Según el enfoque comunicativo de la enseñanza de la lengua señala como un objetivo esencial el desarrollo continuo de la capacidad comunicativa de los estudiantes para que comprendan y produzcan enunciados adecuados a intenciones comunicativas en diversos contextos (Lomas, Osoro, & Tusón, 1993).

En el Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria, Subnivel Elemental (2017) se requiere que los docentes redefinan algunas ideas acerca de la enseñanza de la lengua oral y escrita, busquen opciones metodológicas adecuadas para propiciar que los estudiantes interioricen de forma integral las destrezas comunicativas. Por ello, la propuesta de este trabajo investigativo tiene el afán de entregar a los docentes una guía de trabajo activo e interesante, aplicando juegos para desarrollar las destrezas lingüísticas como son el hablar, escuchar, leer, escribir opiniones, sentimientos, emociones con sus compañeros, maestros, padres y sociedad.

3. Antecedentes

El ser humano tiene un estilo y habilidad diferente para expresar y transmitir ideas, sentimientos y emociones, son en forma oral, escrita o kinestésica; y estas habilidades, se desarrollan a través de una educación de calidad donde las destrezas lingüísticas de hablar, escuchar, leer y escribir logren capacidades comunicativas, que según Cassany (2006) se aprende a comunicarse por medio de la lengua y se la necesita para actividades tan definidas y comunes como: solicitar, agradecer, persuadir y expresar el sentir de cada persona a través de la comunicación.

En las encuestas a los docentes se observa que no disponen de tiempo suficiente para realizar juegos que requieran mucho tiempo, por esta razón no diseñan estrategias lúdicas para el desarrollo de las destrezas lingüísticas; así mismo, las fichas de observación aplicada a los estudiantes, en su mayoría se determina que requieren desarrollar las destrezas lingüísticas de escuchar, hablar, leer, y escribir para mejorar el aprendizaje.

4. Justificación

De acuerdo a la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica 2010, del Ministerio de Educación, en los momentos actuales, es indispensable la preparación docente en varios ámbitos y uno de ellos, es en recursos y estrategias didácticas para ejecutar la mediación pedagógica en todas las áreas del currículo (Melo, 2016).

En tal sentido la estrategia lúdica es de motivación al inicio de las clases especialmente de Lengua y Literatura, donde a partir de ella el estudiante maneje una comunicación más eficiente, eleve su autoestima sintiéndose más seguro de sí mismo.

En este punto, la Propuesta “Jugando aprendo a comunicarme” está dirigida a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Sergio Quirola, perteneciente al nivel básico elemental de segundo a cuarto año; aunque en este plantel al momento de la investigación no cuenta con segundo año, razón por lo que la investigación se realiza con tercero y cuarto año. Al respecto, el objetivo general de la propuesta es: Aplicar una estrategia lúdica para desarrollar las habilidades lingüísticas en horas de Lengua y Literatura, y para lo cual se plantean los objetivos específicos siguientes:

- Planificar las actividades para la aplicación de la estrategia lúdica “Jugando aprendo a comunicarme” en tercero y cuarto año de básica.
- Determinar los recursos a utilizar en cada actividad planificada.
- Dialogar con los docentes para socializar la propuesta a aplicarse.
- Aplicar la propuesta a los estudiantes durante las horas de Lengua y Literatura.
- Validar la propuesta a través de la prueba t para muestras relacionadas.

5. Reseña Histórica de la Escuela de Educación Básica Sergio Quirola

La institución hoy llamada Escuela de Educación Básica Sergio Quirola, nace ante la necesidad imperiosa de anhelos colectivos de los habitantes del sector, quienes no escatimaron esfuerzos para beneficio de un barrio naciente. En sus inicios se solicitaba la creación de un plantel femenino y organizaron un comité pro mejoras, cuyas gestiones se iniciaron en el año 1958.

El 12 de diciembre de 1960 mediante resolución 761 el Ministerio de Educación emite el decreto para nominar al plantel como “Sergio Quirola” y comunica a la Dirección de Educación de Tungurahua que designe a la Señora Dora Céspedes de la Torre como Directora de la naciente institución que inicia clases con 140 niñas distribuidas en cuatro grados de paralelos únicos: primero, segundo, tercero y cuarto. A través de los años, y conforme a las necesidades educativas se ha incrementado el personal docente y la oferta educativa a 616 estudiantes.

En el año lectivo 2012-2013 se incrementó el octavo año de educación básica y posteriormente el noveno mediante acuerdo ministerial N°384-CZE3-2013. Al 2014-2018 se completó la oferta de educación general básica con el décimo año.

Mediante acuerdo ministerial N°029-UDP-18DP-18D02-2015 la institución cambia de denominación de Escuela Fiscal “Dr. Sergio Quirola” con código AMIE18H0061 perteneciente al circuito educativo 18D02C02_07 del Distrito 18D02 Ambato ubicado en la parroquia Huachi Loreto cantón Ambato, provincia de Tungurahua, por Escuela de Educación Básica “Sergio Quirola” sostenimiento fiscal, régimen sierra.

Desde los años lectivos 2016-2017-2018 los estudiantes de Décimos años se enlazan directamente a la Unidad Educativa Hispano América. Para el año lectivo 2018-2019 se reabre la oferta educativa de primero y segundo año de Educación General Básica.

Misión

La Escuela de Educación Básica “Sergio Quirola” oferta los niveles desde primero hasta el décimo grado de Educación General Básica; nuestra misión es formar estudiantes que sean capaces de desenvolverse en la vida, mediante una formación integral e inclusiva, desarrollando sus destrezas y habilidades para fortalecer el campo social y cultural de acuerdo al avance de la ciencia y la tecnología, basada siempre en sólidos principios de tolerancia, solidaridad y respeto a la diversidad cultural y de protección al medio ambiente.

Visión

Aspiramos a ser una institución de elevado nivel académico en los próximos cuatro años, en la que nuestros estudiantes desarrollen una educación integral con calidad y calidez, con participación y democracia, además aspiramos desarrollar una cultura de cuidado al medio ambiente como parte fundamental en el desarrollo de las generaciones presentes y futuras.

Ideario

Principios

Favorecer un clima de diálogo y respeto entre todos los sectores de la comunidad educativa.

Formar para la paz, la convivencia y la solidaridad.

Responsabilidad en nuestras acciones y aprender asumir las consecuencias de las mismas, ya sea positiva o negativa.

Un aprendizaje práctica siempre que sea posible para lograr un aprendizaje significativo, con conciencia social y cultural para aprender sobre nuestra cultura y enorgullecernos de esta herencia.

Nuestros estudiantes por ser entes sociales positivos y con responsabilidad ecológica, garantizarán la continuidad de la vida a través del cuidado de la naturaleza y de nuestro entorno.

Nuestra institución es un espacio donde se ejerce los deberes y derechos de los integrantes de la comunidad educativa, aplicando el respeto a la interculturalidad, plurinacionalidad, equidad de género e individualidad; además de la utilización del diálogo en la solución de conflictos de forma pacífica.

Políticas

Entregará a la sociedad niños, niñas y adolescentes con un elevado nivel académico, con conocimientos y valores éticos y morales que generarán cambios en sus vidas y así estar preparados para convivir en una sociedad intercultural y plurinacional.

Trabajar bajo el modelo pedagógico socio-constructivista, fomentando el proceso de enseñanza-aprendizaje en el estudiante como protagonista principal.

Valores

Tolerancia, para respetar las ideas, creencias, o práctica de los demás, aunque no estemos de acuerdo.

Solidaridad, como la toma de conciencia de las necesidades de los demás y el deseo de contribuir y colaborar para su satisfacción.

Respeto, como base para sustentar las relaciones entre personas y para que exista una sana convivencia y armonía entre la comunidad educativa.

Protección, tener respeto a nosotros mismos y a nuestros semejantes, respeto a la naturaleza y a nuestro entorno.

2.4 Guía para la aplicación de la estrategia lúdica de motivación “Jugando aprendo a comunicarme” para desarrollar las destrezas lingüísticas en la educación básica elemental

Objetivo: Aplicar una estrategia lúdica para desarrollar las destrezas lingüísticas que permitan mejorar las habilidades comunicativa de los estudiantes de básica elemental.

Al ser la estrategia lúdica una manera de llegar a los estudiantes en forma dinámica y activa se emplean como recursos los juegos verbales: rimas, coplas, retahílas, adivinanzas, trabalenguas, nanas, rondas entre otros textos literarios que permitan disfrutar y experimentar con el lenguaje. Sin embargo, estos juegos son acompañados de ritmos con ejercicios corporales que desarrollen en los niños las destrezas lingüísticas con las que mejoren su autoestima y confianza en sí mismos con la seguridad de una participación reflexiva, crítica y analítica para lograr un mejor desempeño en el aprendizaje de todas las áreas de estudio. Para desarrollar esta estrategia se plantean los juegos que a continuación se detallan:

Juego 1

Nombre: El fútbolín soplador.

Destreza: Aplicar de forma adecuada los elementos de la lengua

Objetivo: Realizar ejercicios de terapia de lenguaje por medio del juego el fútbolín soplador para el desarrollo de las destrezas lingüísticas.

Recursos: pelotas de pimpón con palabras de un refrán, maqueta de una cancha de fútbol.

Proceso:

Formar dos equipos de 5 estudiantes cada uno.

Ubicar la maqueta de una cancha de fútbol en el centro de la clase.

Colocar las palabras del refrán en las pelotas de pimpón.

Cada estudiante por turno sopla la pelota hasta el arco contrario y el equipo que primero forme el refrán gana el juego.

Evaluación:

N°	Estudiantes	Respeto turno de participación		Comprende y ordena la información		El refrán tiene sentido	
		Si	No	Si	No	Si	No
1							
2							
3							

Conclusión:

Mediante este juego los estudiantes están pendientes de que la pelota ingrese al arco contrario y el orden cómo van las palabras del refrán u oración motivo de esa clase; en esta actividad se desarrolla la destreza lectora y reflexionan el orden correcto para colocar las palabras del refrán, de tal manera que se entienda el refrán.

Juego 2

Nombre: La pelota inteligente

Destreza: Escuchar atentamente instrucciones y reglas de juego.

Objetivo: Desarrollar el pensamiento y vocabulario a través del juego de la pelota inteligente.

Recursos: Una pelota saltarina

Proceso:

Formar un círculo con los estudiantes y con la ayuda de una pelota saltarina pequeña, el maestro dice una palabra cualquiera y lanza la pelota con dirección a un estudiante y éste dice enseguida una palabra que empiece con la última letra de la palabra pero que no termine en la misma letra que inició. Ejemplo: escuela, amigo, osa, avión, nuevo, olor...

Evaluación:

N°	Estudiantes	Tiene agilidad mental para responder		Responde correctamente		Pronuncia bien las palabras	
		Si	No	Si	No	Si	No
1							
2							
3							

Conclusión:

Con este juego el estudiante desarrolla su agilidad mental y el incremento de su vocabulario al pensar la siguiente palabra, también se podría hacer variaciones con sílabas.

Juego 3

Nombre: Leo... leo... adivina lo que leo

Destreza: Comprende mensajes expresados en función de identificar el propósito comunicativo del texto

Objetivo: Mejorar la fluidez lectora, mediante la utilización de tarjetas con adivinanzas y respuestas.

Recursos: Tarjetas con adivinanzas y respuestas a las mismas.

Proceso:

Con los alumnos de pie y en círculo, el maestro coloca adelante de los estudiantes las adivinanzas y las respuestas indistintamente, luego les da la orden para que mediante la lectura y reflexión traten de buscar su pareja con la respuesta correcta de la adivinanza.

Evaluación:

N°	Estudiantes	Lee el texto con claridad		Comprende el mensaje del texto		Analizan las respuestas	
		Si	No	Si	No	Si	No
1							
2							
3							

Conclusión:

Con este juego los estudiantes desarrollan la destreza de la lectura, análisis y reflexión para buscar la mejor respuesta a las adivinanzas. También se podría hacer variaciones con oraciones incompletas para buscar el sentido de las mismas y formar la oración correcta. Aquí los docentes ayudan a reflexionar en casos de que los niños tengan mucha dificultad.

Juego 4

Nombre: Te cuento lo que me gusta...

Destreza: Expresar en forma oral mensajes según el propósito comunicativo

Objetivo: Completar la secuencia de la historia con creatividad y sentido lógico

Recursos: una botella o vaso desechable, una lavacara, una cuchara, agua

Proceso:

En parejas de estudiantes, mientras un compañero llena la botella de agua con una cuchara, el otro cuenta o describe algo que a él le gusta y quiere compartirlo con su compañero hasta que se llene la botella o el vaso que en este caso determina el tiempo para que el niño pueda expresarse cuando la botella o vaso estén llenos se cambian los papeles.

Evaluación:

N°	Estudiantes	Utiliza vocabulario con creatividad		Sigue orden lógico al contar la historia		Tiene agilidad mental	
		Si	No	Si	No	Si	No
1							
2							
3							

Conclusión:

En este juego los estudiantes desarrollan la destreza de hablar y escuchar, al mismo tiempo que se da el ejercicio de motricidad que ayudará en la escritura mientras se llena la botella de agua con la cuchara. En esta actividad es fundamental la guía del maestro al escuchar y corregir las palabras que los niños emplean repetidas veces tanto en un diálogo como en una redacción escrita, conocidas como muletillas.

Juego 5

Nombre: A que no lo repites varias veces...

Destreza: Articular con claridad los sonidos de las palabras para expresar mensajes

Objetivo: desarrollar la destreza lingüística de leer para mejorar la pronunciación de palabras por medio de trabalenguas, rimas, retahílas, amorfinos.

Recursos: tarjetas con trabalenguas, rimas, retahílas, amorfinos.

Proceso:

En dos grupos se forman los estudiantes uno tras de otro y sacan una tarjeta en la que tiene trabalenguas, rimas, retahílas, amorfinos entre, el primer estudiante de cada grupo lee y el siguiente repite sin errores y pasa a ubicarse al final de la fila, si comete errores al repetirlo volver a leer la tarjeta, y así gana el grupo donde vuelve el estudiante que empezó el juego.

Evaluación:

N°	Estudiantes	Pronuncia correctamente las palabras		Al leer utiliza signos de puntuación		Repite sin equivocarse	
		Si	No	Si	No	Si	No
1							
2							
3							

Conclusión:

En este juego se desarrolla la conciencia fonológica, al repetir las palabras de difícil pronunciación e incrementa el vocabulario.

Listado de refranes (Tomado del texto Desarrollo de la Oralidad de Martín (Asrael, 2011))

- A caballo regalado no le mires el dentado.
- A grandes males, grandes remedios.
- Agua que no haz de beber, déjala correr.
- Al pan, pan y al vino, vino.
- A palabras necias, oídos sordos.
- Aunque la mona vista de seda, mona se queda.
- Cada oveja con su pareja.
- Con el tiempo y la paciencia se adquiere la ciencia.
- Cría cuervos y te sacarán los ojos.
- Cuando el gato está ausente, los ratones se divierten
- Cuando una puerta se cierra ciento.
- De músico, poeta y loco, todos tenemos un poco.
- Del árbol caído todos hacen leña.
- Del dicho al hecho hay mucho trecho.
- El hombre propone y Dios dispone.
- El que a hierro mata, a hierro muere.
- El que busca encuentra.
- El que calla otorga.

- El que la hace la paga.
- El que la sigue la consigue.
- El que mucho abarca poco aprieta.
- El que mucho duerme poco aprende.
- El que tiene boca se equivoca.
- El que siembra vientos cosecha tempestades.
- En el país de los ciegos, el tuerto es el rey.
- Es de bien nacidos ser agradecidos.
- Genio y figura hasta la sepultura.
- Favor con favor se paga.
- Haz el bien y no mires a quién.
- Más vale un “toma” que dos “te daré”.
- No vendas la piel antes de cazar al oso.
- Para coger peces hay que mojarse.
- Nunca llueve a gusto de todos.

Adivinanzas

- Tiene ojos y no ve,
Tiene agua y no la bebe,
Tiene carne y no la come
Tiene barba y no es hombre.
(El coco)



- Oro no es
Plata no es
Abre la cortina
Y verás lo que es.
(El plátano)



- Una madre con cien hijas
Y a todas pone camisas.
(La granadilla)



- Amarillo por fuera
Amarillo por dentro
Y con un corazón en el centro.
(El melocotón)



- Campanita, campanera,
Blanca por dentro,
Verde por fuera,
Si no lo adivinas,
Piensa y espera.
(La pera)



- Verde por fuera ,Roja por dentro,
Y con bailarinas en el centro.
(La sandía)



- Soy bella, soy muy fuerte;
Cuando hablo todos me oyen
Y tengo un solo diente
Que muevo constantemente.
(La campana)



- A pesar de no ser buque
Tengo cuerdas y atavíos,
También tengo un regio puente
Pero nunca ha visto un río.
(La guitarra)



- Cien amigos tengo,
Todos en una tabla,
Si yo no los toco,
Ellos no me hablan.
(El piano)



- Sobre una piel bien tensada,
Dos bailarines saltaban.
(El tambor)



Trabalenguas

- Dos que van corriendo llegan tarde a misa y otros dos llegan a tiempo sin ir de prisa.
- Mírame sin mirar, Myriam, mírame mientras me muevo; no me mires Myriam mía, no me mires que me muero.
- El cielo está enladrillado, ¿Quién lo desenladrillará?, el desenladrillador que lo desenladrille, buen desenladrillador será.
- El amor es una locura que ni el cura lo cura, y si el cura lo cura es una locura de cura.
- A Cuesta le cuesta subir la cuesta y, en medio de la cuesta, Cuesta va y se acuesta.
- No me mires, que miran que nos miramos. Miremos la manera de no mirarnos. Mira: no nos miremos y cuando no nos miren, nos miraremos.
- Nadie silba como Silvia silba, porque el que silba como Silvia, sabría silbar como Silvia silba.
- Compadre, coco no compro, que el que poco coco come, poco coco compra y como poco coco como, poco coco compro.
- Cuando cuentes cuentos, cuenta cuántos cuentos cuentas, porque si no cuentas cuántos cuentos cuentas, nunca sabrás cuántos cuentos cuentas tú.

Amorfinos

- Quisiera ser pajarito
Solamente por volar,
Y sentarme en los caminos
Solo por verte pasar.
- En la puerta de mi casa
Tres arbolitos planté;
Una fe, una esperanza,
Y un jamás te olvidaré.

- Por debajo corre el agua,
Por encima la lechuga;
Dejo de comerme el ala
Por comerme la pechuga.
- El limón no tiene espinas,
El árbol es el espinoso;
Mi corazón es el firme,
El tuyo es el engañoso.

Sugerencias que seguir los docentes para obtener mejor provecho del proceso de enseñanza-aprendizaje cuando se realice la estrategia lúdica con los estudiantes.

- Reunir al grupo para que escuche las instrucciones.
- Dar nombre al juego que se vaya a presentar.
- Explicar en forma breve y claramente en qué consiste el juego.
- Ubicar a los estudiantes según la exigencia del juego, indicar las acciones a ejecutarse y los roles a cumplirse.

CAPÍTULO III. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

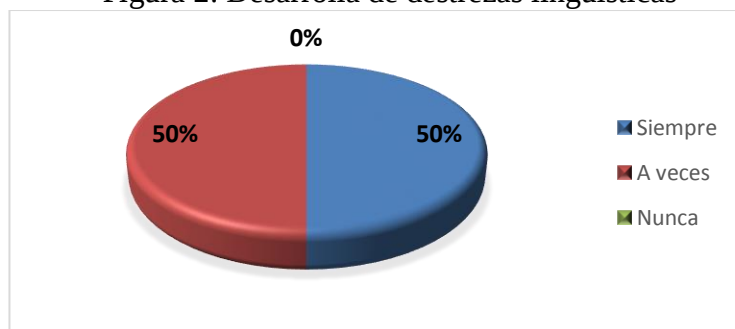
Durante el diagnóstico de la investigación se aplican fichas de observación a los estudiantes y encuestas a las docentes y se obtienen resultados que han permitido justificar la investigación y posteriormente la aplicación de la estrategia lúdica, se observan los cambios en la tabla de comparación entre el pretest y el posttest. Así, en este capítulo se analiza y evalúa el desarrollo de los resultados de la propuesta.

3.1 Análisis e Interpretación de la encuesta aplicada a los Docentes

La encuesta aplicada a las docentes tiene la finalidad de diagnosticar el emplean o no estrategias lúdicas al impartir sus clases especialmente para desarrollar las destrezas lingüísticas, se obtuvieron los siguientes resultados:

Pregunta 1. ¿Desarrolla en cada clase las destrezas lingüísticas en sus estudiantes?

Figura 2: Desarrolla de destrezas lingüísticas



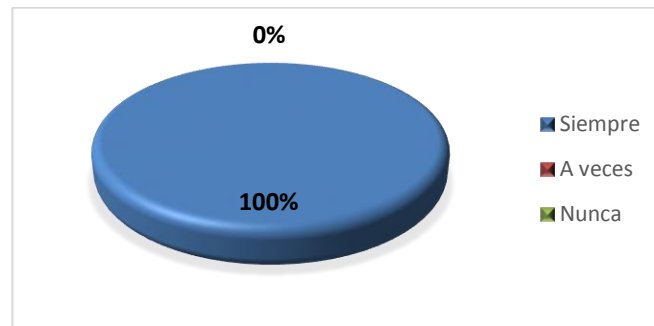
Fuente: elaboración propia

Análisis e interpretación

De las docentes encuestadas el 50% responde siempre desarrollar las destrezas lingüísticas mientras que el otro 50% dice a veces: este resultado demuestra que los docentes desarrollan las destrezas lingüísticas en forma parcial en sus estudiantes por la falta de la aplicación de estrategias motivadores que estimulen el lenguaje y la comunicación en el aula.

Pregunta 2. ¿Considera que es importante el uso de una estrategia lúdica en todas sus clases para desarrollar las destrezas lingüísticas?

Figura 3: Importancia del uso de estrategia lúdica



Fuente: elaboración propia

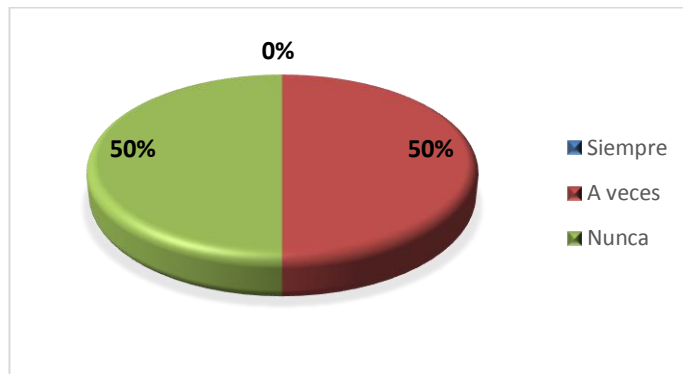
Análisis e interpretación

El 100% afirma que es importante el uso de una estrategia lúdica durante las clases para desarrollar las destrezas lingüísticas; sin embargo, los docentes lo aplican de forma parcial. Esta situación obedece a múltiples motivos tales como la escasa animación a la lectura empezando en sus hogares. Los padres de familia dejan todo este desarrollo a la escuela, y no estimulan desde los primeros años hábitos lectores en sus hijos, una adecuada pronunciación fonológica que fomente la fluidez verbal y oral.

Con este resultado se argumenta más el motivo de implementar una estrategia lúdica para el desarrollo de destrezas comunicativas para que el estudiante logre comprender y analizar textos necesarios para su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Pregunta 3. ¿Piensa que tiene tiempo suficiente para aplicar estrategias lúdicas en sus clases?

Figura 4: Disponibilidad de tiempo



Fuente: elaboración propia

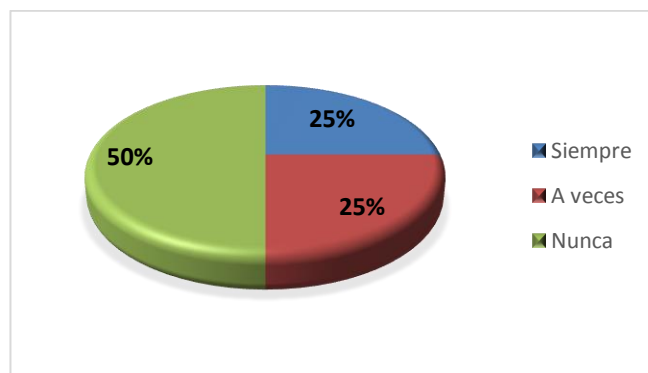
Análisis e Interpretación

Del total de encuestadas, el 50% a veces piensa que tiene tiempo suficiente para aplicar estrategias lúdicas en sus clases y el otro 50% dice que nunca. Esto se debe a la escasa innovación docente, puesto que, el sistema educativo impone la priorización de gestiones administrativas antes que trabajo en el aula.

Además, el docente piensa que la aplicación de estrategias lúdicas les restará mucho tiempo para cumplir con la planificación establecida y completar los textos que el Ministerio de Educación entrega a los estudiantes y que sirven de apoyo pedagógico.

Pregunta 4. ¿El material que utiliza en sus clases son preparados considerando el aspecto lúdico?

Figura 5: Material utilizado considera aspecto lúdico



Fuente: elaboración propia

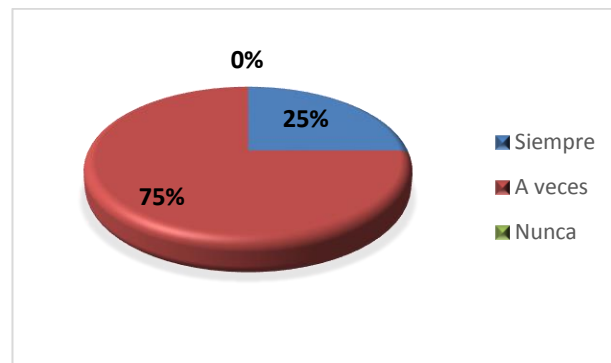
Análisis e interpretación

Según la figura 5, la mitad de docentes encuestadas nunca considera el aspecto lúdico al preparar el material didáctico que utiliza en sus clases, el 25% dice que a veces y apenas una cuarta parte manifiesta que siempre lo toma en cuenta.

Se argumentan a estas respuestas, que el docente se limita a desarrollar según la planificación curricular y el texto guía, sin tomar en cuenta, las necesidades de aprendizaje de los estudiantes para mejorar sus destrezas lingüísticas.

Pregunta 5. Ha escuchado o conoce estrategias lúdicas que utiliza en el aula durante sus clases?

Figura 6: Conocimiento de estrategias lúdicas



Fuente: elaboración propia

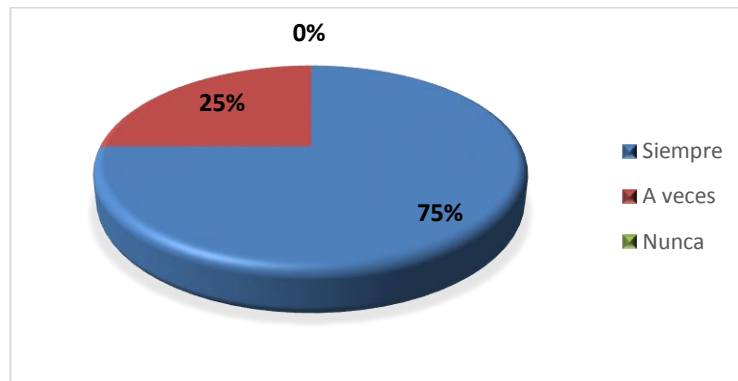
Análisis e interpretación

La mayor parte de las docentes encuestadas manifiestan a veces conocer las estrategias lúdicas que utilizan en el aula, y apenas el 25% que siempre lo han hecho. Según estos resultados se manifiesta que la mayoría de docentes desconocen de estrategias lúdicas para aplicarlas en el aula; esta situación, posiblemente se deba a la escasa capacitación docente para su diseño e implementación.

Consecuentemente, estos resultados son una manera más, de justificar el diseño e implementación de una estrategia para el desarrollo de destrezas lingüísticas en educación básica elemental.

Pregunta 6. ¿Los estudiantes presentan más atención cuando el docente utiliza algún juego para desarrollar sus clases?

Figura 7: Los estudiantes captan mejor al utilizar el juego



Fuente: elaboración propia

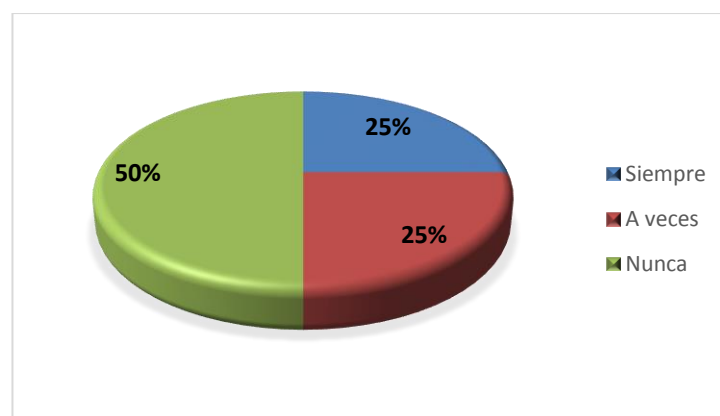
Análisis e interpretación

Del total de encuestadas, el 75 % responde que sus estudiantes siempre ponen más atención en la clase si el docente emplea algún tipo juego, mientras que el 25% dice que a veces lo hacen.

Al interpretarse estos resultados, los estudiantes necesitan alguna estrategia diferente en el proceso de aprendizaje que los mantenga motivados, atentos, predispuestos a trabajar en clase y conseguir aprendizajes significativos.

Pregunta 7. ¿Desarrolla todas las cuatro destrezas lingüísticas en una sola clase?

Figura 8: Desarrollo de destrezas lingüísticas



Fuente: elaboración propia

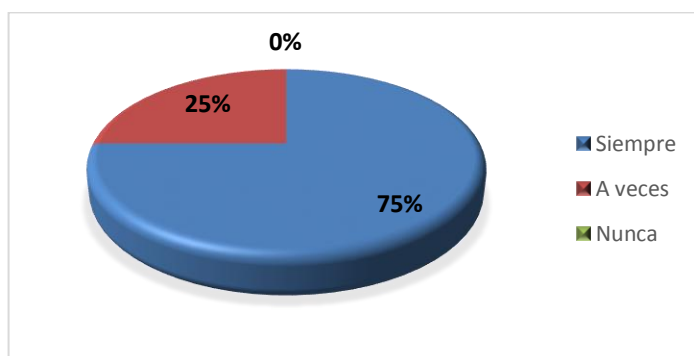
Análisis e interpretación

De las docentes encuestadas el 50% responde nunca desarrollar las cuatro destrezas lingüísticas en una sola clase, el 25% dice a veces y el otro 25% dice que siempre lo hace.

De esto, se deduce que la mayoría de docentes nunca desarrollan las cuatro destrezas lingüísticas lo hacen en forma parcial, puesto que no aplican estrategias lúdicas para estimular en el estudiante el aprendizaje y el interés por desarrollar destrezas de lectoescritura, muy necesarias para el desarrollo de todas las áreas de estudio.

Pregunta 8. ¿Sus estudiantes utilizan correctamente las destrezas lingüísticas para expresarse en forma oral y escrita?

Figura 9: Utilización correcta de las destrezas lingüísticas



Fuente: elaboración propia

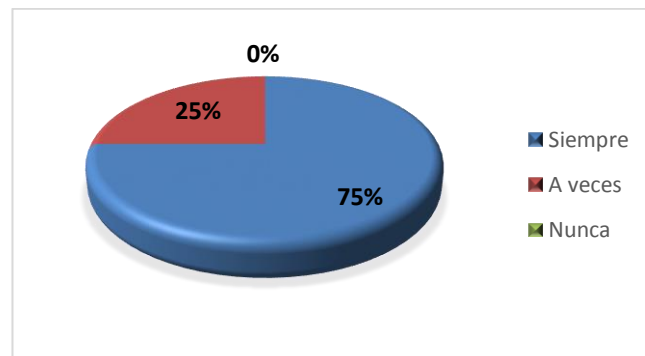
Análisis e interpretación

Del total de encuestadas la mayoría responde que a veces utilizan correctamente las destrezas lingüísticas para expresarse en forma oral y escrita y un mínimo porcentaje nunca lo hace.

Los resultados arrojados, evidencian la escasa utilización de destrezas lingüísticas debido a la falta de motivación para el desarrollo de las habilidades comunicativas muy necesarias para fortalecer la expresión oral y escrita de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Pregunta 9: ¿En sus clases desarrolla más las destrezas de leer y escribir que las de escuchar y hablar?

Figura 10: Desarrollo destrezas de escuchar y hablar



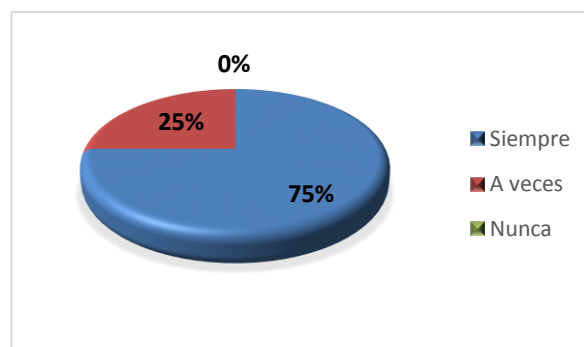
Fuente: elaboración propia

Análisis e interpretación

Las docentes encuestadas responden que siempre desarrollan más, las destrezas de leer y escribir antes que las de escuchar y hablar. Es indispensable que los maestros desarrollen también las destrezas de escuchar y hablar porque cuando se les pide dar opiniones o se realizan diálogos no se expresan con facilidad, lo que afecta el rendimiento escolar porque no razonan y expresan ideas que solicita el docente en clase.

Pregunta 10. ¿La destreza de leer y escribir genera dificultades en sus clases al dejar que los niños contesten solos los textos de trabajo?

Figura 11: generación de dificultades con las destrezas de leer y escribir



Fuente: elaboración propia

Análisis e interpretación

Del total de docentes encuestadas, el 75 % manifiesta siempre tener dificultades en las destrezas de leer y escribir al dejar que los niños contesten solos los textos de trabajo, y tan solo el 25% dice que a veces.

Los resultados evidencian la escasa competencia comunicativa de los estudiantes porque los docentes no disponen de estrategias lúdicas para estimular el desarrollo de destrezas lingüísticas que faciliten la expresión oral y escrita a fin de que disminuyan las dificultades al llenar los textos de trabajo que tanto esfuerzo les genera.

3.2 Análisis e Interpretación de la fase pretest aplicada a los estudiantes

Indicador #1: Expresa claramente reglas de juego en forma oral.

Tabla 4: Expresión oral

Alternativa	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa	Frecuencia Acumulada
Siempre	27	22,5	22,5
A veces	65	54,2	76,7
Nunca	28	23,3	100,0
Total	120	100,0	

Fuente: elaboración propia

Análisis e interpretación

De los estudiantes encuestados una mínima cantidad, expresan las reglas de juego con claridad, de lo que se deduce, que los estudiantes tienen dificultad al expresarse en forma oral; es decir, les falta desarrollar las destrezas de hablar y escuchar.

Indicador #2: Emplea artículos, sustantivos, adjetivos, verbos, punto seguido, punto aparte, y letras mayúsculas correctamente en las oraciones de textos que escribe.

Tabla 5: Utiliza la gramática correctamente

Alternativa	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa	Frecuencia Acumulada
Siempre	17	14,2	14,2
A veces	32	26,7	40,8
Nunca	71	59,2	100,0
Total	120	100,0	

Fuente: elaboración propia

Análisis e interpretación

Los resultados de las fichas de observación aplicadas a los estudiantes, solo un 17% emplea correctamente artículos, sustantivos, adjetivos, verbos, punto seguido, punto aparte, y letras mayúsculas en las oraciones de textos que escriben, lo que evidencia la deficiente utilización de las destrezas de leer, escribir.

Indicador #3: Tiene un vasto vocabulario para expresarse en forma oral y escrita sobre temas de interés a él.

Tabla 6: Utilización adecuada de vocabulario

Alternativa	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa	Frecuencia Acumulada
Siempre	15	12,5	12,5
A veces	24	20,0	32,5
Nunca	81	67,5	100,0
Total	120	100,0	

Fuente: elaboración propia

Análisis e interpretación

Solamente un 15% de los estudiantes observados, utilizan un amplio vocabulario a la hora de expresarse en forma oral o escrita sobre temas de su interés. De lo que se denota que la mayoría tiene un limitado vocabulario tanto oral como escrito.

Indicador #4: Tiene limitaciones en la fluidez y articulación de palabras durante la lectura de textos

Tabla 7: Limitación en la fluidez y articulación de palabras

Alternativa	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa	Frecuencia Acumulada
Siempre	56	46,7	46,7
A veces	19	15,8	62,5
Nunca	45	37,5	100,0
Total	120	100,0	

Fuente: elaboración propia

Análisis e interpretación

Los resultados demuestran que más de la mitad de los 120 estudiantes tienen dificultad en la fluidez y articulación de palabras a la hora de leer textos, esto se observa en la dificultad para pronunciar las palabras cuando lee; pese a que solo se considera fluidez y articulación de palabras y no, comprensión lectora, puesto que es un aspecto donde existe mayor dificultad.

Indicador #5: Organiza sus ideas, se expresa de manera comprensiva, coherente y precisa entorno a conversaciones o diálogos respetando los turnos al hablar

Tabla 8: Se expresa de forma comprensiva

Alternativa	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa	Frecuencia Acumulada
Siempre	24	20,0	20,0
A veces	39	32,5	52,5
Nunca	57	47,5	100,0
Total	120	100,0	

Fuente: elaboración propia

Análisis e interpretación

Con estos resultados se evidencia que más de la mitad de los estudiantes tienen problemas para entender y expresarse durante un diálogo o conversación, lo que denota dificultades en el uso del lenguaje.

Como un análisis final de la observación aplicada a los estudiantes en calidad de diagnóstico, durante las horas de Lengua y Literatura, se observa serias dificultades en el desarrollo de las destrezas lingüísticas como son: escuchar, hablar, leer y escribir; además, la falta de motivación para realizar lecturas limita su capacidad para captar ideas, relacionar situaciones y comprender textos, por esta razón les cuesta mucho participar en forma oral en descripciones o participaciones en forma individual frente a todos sus compañeros.

El hecho de no practicar constantemente la lectura les causa un déficit en la manera de escribir porque lo hacen con muchos errores ortográficos; en cuanto a la expresión verbal, es notorio la falta de vocabulario para expresar sus ideas, sentimientos, emociones y especialmente se observa un pobre intercambio de habilidades comunicativas que afecta la percepción y concentración en clase, por esta razón, es necesario el diseño de estrategias lúdicas para estimular el desarrollo de destrezas lingüísticas.

Consecuentemente, se evidencia que las docentes emplean escasamente actividades diferentes y más si están relacionadas con el aspecto lúdico; aseguran que el tiempo en las clases no les permite trabajar siempre así, porque cumplen con un currículum de contenidos

ya planificados donde se llenar los textos de trabajo las unidades o bloques determinadas con anterioridad. Esta situación acentúa el deficiente desarrollo de las destrezas lingüísticas en los estudiantes porque la mayoría de niñas y niños no se expresa con facilidad o tiene dificultades al escuchar, hablar, leer y escribir correctamente.

3.3 Tabla comparativa del pretest y postest de la ficha de observación a los estudiantes de la Escuela de Educación General Básica “Sergio Quirola”

Con el fin de demostrar las diferencias entre el pretest y postest de la ficha de observación a los estudiantes de Educación Básica elemental se presenta la siguiente tabla comparativa, la cual nos indica los siguientes resultados obtenidos:

Tabla 9: Tabla comparativa de test y postest

Indicadores	ALTERNATIVAS					
	SIEMPRE		A VECES		NUNCA	
	PRE	POST	PRE	POST	PRE	POST
1. Expresa claramente reglas de juego en forma oral.	23%	67%	54%	25%	23%	8%
2. Emplea artículos, sustantivos, adjetivos, verbos, punto seguido, punto aparte y letras mayúsculas en las oraciones de textos que escribe.	14%	58%	27%	25%	59%	17%
3. Tiene un vasto vocabulario para expresarse en forma oral y escrita sobre temas interesantes a él.	12%	59%	20%	33%	68%	8%
4. Se expresa con limitaciones en la fluidez y articulación de palabras	47%	63%	16%	33%	37%	4%

durante la lectura de textos.						
5. Organiza sus ideas, se expresa de manera comprensiva, coherente y precisa en torno a conversaciones o diálogos respetando los turnos al hablar.	20%	46%	32%	29%	48%	25%

Fuente: elaboración propia

3.3.1 Análisis de la tabla comparativa del pretest y postest de la ficha de observación antes y después de aplicar la propuesta a los estudiantes de Educación General Básica de la escuela Sergio Quirola.

Luego de la aplicación de la propuesta se evidencia que los docentes están prestos a continuar con la aplicación de la misma para desarrollar las destrezas lingüísticas especialmente en las horas de Lengua y Literatura, lo que indudablemente es un apoyo para las otras áreas básicas de estudio como son Matemática, Sociales y Naturales porque la comunicación es indispensable para todos los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Se observa que antes de la aplicación de la estrategia lúdica “Jugando aprendo a comunicarme” tan solo el 54% a veces expresan claramente reglas de juego en forma oral, solo el 14% emplea adecuadamente la gramática, el 59% nunca utiliza apropiadamente el vocabulario para expresarse de forma oral y escrita mientras que un 47% tiene limitaciones en la fluidez y articulación de palabras durante la lectura de textos y, el 48% de estudiantes nunca organizan sus ideas de forma comprensiva, coherente y precisa en torno a conversaciones y diálogos, respetando turnos para hablar.

Con la implementación de la destreza lúdica “Jugando aprendo a comunicarme” estos porcentajes mejoraron notablemente al ubicarse en la alternativa “siempre” lo que evidencia que, sí hay un cambio favorable en el desarrollo de las destrezas lingüísticas en los estudiantes.

De esta forma, los estudiantes participan más activamente cuando se emplea esta estrategia lúdica en sus actividades de clase, ellos desarrollan sus destrezas lingüísticas, esta actividad requiere el ensayo durante todo el año lectivo para la adquisición de buenos hábitos de las destrezas lingüísticas.

De esta manera, el estudiante gana autoestima al perder el miedo cuando participa frente a un grupo, cuando el maestro corrige los errores tanto en la expresión oral como escrita, el estudiante desarrolla el escuchar, hablar, leer y escribir de una manera activa, al utilizar el juego como estrategia lúdica en su aprendizaje significativo, se logra mejorar la calidad educativa en los establecimientos escolares.

Es así que, en la Escuela General Básica Sergio Quirola se observa la motivación con que trabajan los educandos en las horas de Lengua y Literatura, cada actividad les tiene atentos con mucho ánimo de participar.

De este modo las actividades que se realizan son diferentes cada día, los estudiantes están motivados con el aprendizaje; por lo que, el docente aplica las estrategias lúdicas en todas las áreas de estudio sin olvidar la edad y los intereses de cada grupo a su cargo. Los recursos que se emplean en esta estrategia no son costosos y tampoco llevan mucho tiempo en elaborarlos; pero sí necesitan la graduación de dificultad de acuerdo a las edades o niveles de estudio.

Por consiguiente, los maestros podrían variar y buscar de acuerdo a su tema de trabajo las actividades que les permitan mantener la motivación y desarrollar la creatividad con los niños especialmente en el área de Lengua y Literatura para desarrollar las destrezas lingüísticas que hacen falta en todas las demás áreas, pues todas necesitan: escuchar, hablar, leer y escribir en una forma correcta a través del juego, porque lo lúdico es parte de la formación de todo ser humano y a toda edad, con ello se fortalece la autoestima de cada estudiante, su libertad de participación y seguridad al expresar sus emociones y sentimientos mediante la comunicación tanto escrita como oral.

3.4 Validación de la propuesta

La validación de la propuesta se la realiza a través del análisis preexperimental de pre test y posttest de las medias. Para lo cual se hipotetiza que el uso de la estrategia lúdica mejora las destrezas lingüísticas. Con estos resultados se procede a determinar las diferencias

significativas entre un momento anterior y posterior a la aplicación de la estrategia lúdica para el desarrollo de las destrezas lingüísticas.

Para tal efecto, se emplea el software estadístico SPSSv21 cuyos resultados son los siguientes:

Análisis pretest

Tabla 10: Estadísticos descriptivos del pretest en la ficha de observación

Ítems	Míni mo	Máxi mo	Medi a	Desv.
Expresa reglas de juego en forma oral	,00	2,00	0,99	0,68
Escribe correctamente oraciones	,00	2,00	0,55	0,73
Utiliza un vasto vocabulario	,00	2,00	0,45	0,71
Denota limitación en la fluidez verbal	,00	2,00	1,09	0,92
Se expresa de forma comprensiva	,00	2,00	0,73	0,78
Pretest	,00	10,0 0	3,81	3,48

Fuente: elaboración propia

Interpretación

La tabla 10 señala los resultados promedios de la ficha de observación aplicada a los estudiantes de Básica Elemental de la escuela de Educación Básica Sergio Quirola, se toma en cuenta que hubo tres alternativas: siempre, a veces y nunca; para efectos de análisis descriptivo se procede a asignar valores, de tal forma que: siempre = 2; a veces= 1; nunca =0. Consecuentemente, 2 será el valor más alto y 0 el más bajo; de lo cual se observa que los estudiantes presentan muchas deficiencias en los indicadores de la ficha de observación que

se diseñó para determinar cómo estaban los estudiantes en cuanto a las destrezas lingüísticas; así, se aprecia la necesidad de aplicar una estrategia lúdica para desarrollarlas.

Análisis posttest

Tabla 11: Estadísticos descriptivos del posttest en la ficha de observación

Ítems	Mí ni mo	Má xim o	Me dia	Des v.
Expresa reglas de juego en forma oral	,00	2,00	1,58	0,64
Escribe correctamente oraciones	,00	2,00	1,42	0,76
Utiliza un vasto vocabulario	,00	2,00	1,50	0,65
Denota limitación en la fluidez verbal	,00	2,00	1,58	0,57
Se expresa de forma comprensiva	,00	2,00	1,21	0,82
Posttest	,00	10,00	7,29	3,26

Fuente: elaboración propia

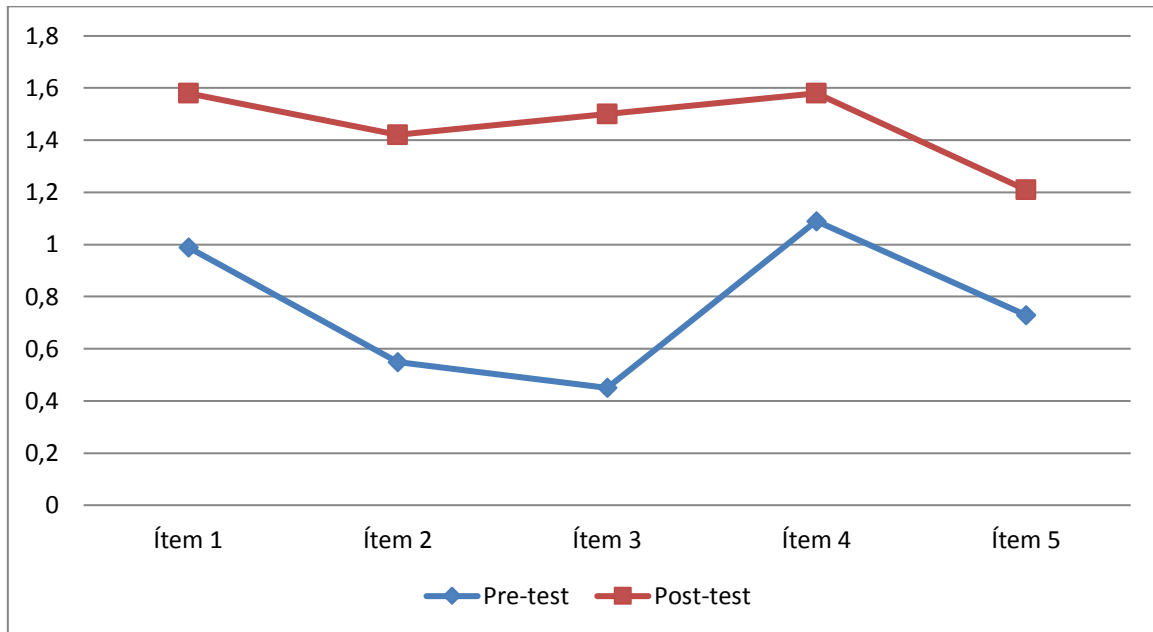
Interpretación

En la presente tabla se observa un incremento en las medias al realizar la estadística descriptiva de los resultados de la ficha de observación después de aplicar la estrategia lúdica en comparación con los resultados del pretest, con lo cual se valida la propuesta.

Análisis de diferencias

Se identifica mejor en el siguiente gráfico, que luego de aplicar la ficha de observación a los estudiantes, se aprecia que las diferencias más significativas son en los ítems 2 y 3; mientras que en los demás la diferencia es menor; lo que demuestra que los estudiantes después de aplicarse la estrategia lúdica emplean de mejor manera la habilidad de escribir y tiene un mayor vocabulario que le facilita expresarse en forma oral y escrita en temas interesantes a él.

Figura 12: Diferencias entre pretest y posttest



Fuente: elaboración propia

Tabla 12: Análisis de diferencias entre las condiciones de pre-test y post-test

Ítems	Diferencia	t	p	d
Expresa reglas de juego en forma oral	-0,60	-13,131	,000	0,90
Escribe correctamente oraciones	-0,87	-13,856	,000	1,16
Utiliza un vasto vocabulario	-1,05	-16,812	,000	1,54
Denota limitación en la fluidez verbal	-0,49	-10,728	,000	0,64
Se expresa de forma comprensiva	-0,48	-10,551	,000	0,59
Posttest	-3,48	-18,082	,000	1,03

Fuente: elaboración propia

Interpretación

La tabla 12 arroja los resultados del análisis de diferencia significativa con la prueba t para muestras relacionadas, luego de lo cual se evidencia una diferencia significativa en el aprendizaje entre un momento antes y después de la aplicación de la estrategia lúdica ($p < 0,05$).

Por lo tanto, se evidencia una diferencia significativa entre un momento antes y después de aplicar la propuesta, lo que demuestra el incremento de las destrezas lingüísticas después de aplicar la estrategia lúdica.

CONCLUSIONES

La estrategia lúdica es una metodología orientada al logro de objetivos específicos y necesarios que el estudiante requiere; estimula y motiva el aprendizaje, haciéndolo dinámico, atractivo e interesante para una mejor asimilación de las destrezas lingüísticas de escuchar, hablar, leer y escribir; aspectos determinantes para el desarrollo cognitivo del estudiante que influye en su rendimiento académico.

El proceso metodológico longitudinal, descriptivo aplicado bajo un enfoque cuali-cuantitativo permitió la aplicación de una ficha de observación antes y después de la ejecución de la propuesta con el fin de validarla; de esta forma, se obtuvo un puntaje de 0,76 en pretest y 1,46 en posttest, se obtiene una diferencia significativa de 0,70 que validó la propuesta “Jugando aprendo a comunicarme”.

De acuerdo a los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los docentes, se determina la escasa aplicación de estrategias lúdicas para el desarrollo de las destrezas lingüísticas, a pesar de tener conocimiento de su importancia en un 100%, manifiestan tener un tiempo limitado para desarrollarlas en un 50%; así mismo se pudo conocer que el material didáctico nunca considera el aspecto lúdico. En un 75% se reconoce que los estudiantes trabajan mejor cuando se utiliza el juego, sin embargo no lo utilizan razón por la cual, la destreza de hablar y escuchar es deficiente con respecto a la de leer y escribir.

Se elabora una estrategia lúdica “Jugando aprendo a comunicarme” para el desarrollo de las destrezas lingüísticas mediante cinco juegos para generar una mejor fluidez lectora, incrementar vocabulario, desarrollar la agilidad mental a través de adivinanzas, retahílas, refranes, trabalenguas y amorfinos que estimulan las habilidades comunicativas que fortalecen el autoestima de los estudiante al expresarse adecuadamente en forma oral y escrita, situación que se evidencia en el rendimiento académico.

Mientras se realizan las actividades de la estrategia lúdica, el docente observa tanto la Ortografía como el empleo de la voz, el volumen, la pronunciación, la entonación; así mismo, en la destreza de hablar, se insiste en la utilización de vocabulario para evitar las llamadas muletillas.

RECOMENDACIONES

Se recomienda el diseño de estrategias lúdicas para mejorar la competencia comunicativa a través de la asimilación de conocimientos durante el proceso de enseñanza aprendizaje, se motiva el uso de un vocabulario adecuado durante la interacción verbal y escrita dentro y fuera de la escuela, de esta forma se incentivaría el uso adecuado del lenguaje.

Se recomienda a los maestros utilizar la estrategia lúdica “Juego y aprendo a comunicarme” para desarrollar las destrezas lingüísticas y dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje, de esta forma se estimula el uso del lenguaje adecuado en todas las áreas de estudio no solo en horas de Lengua y Literatura, porque el acto comunicativo es necesario en todo ámbito del quehacer humano.

Se recomienda a los docentes de la escuela Sergio Quirola utilizar la metodología lúdica en el desarrollo de sus clases para fortalecer su labor docente en el aprendizaje significativo propiciando en sus estudiante valores de cooperación, tolerancia, autoestima; respeto a reglas de juego y orden de participación, incrementar la reflexión, la curiosidad, iniciativa, imaginación y el sentido común para la resolución de problemas.

A las autoridades del plantel donde se realiza el estudio se recomienda apoyar la implementación de estrategias lúdicas en la planificación curricular para alcanzar los objetivos planteados en el perfil de salida y mejorar la calidad educativa.

A los compañeros docentes se recomienda intervenir y profundizar sobre el desarrollo de las destrezas lingüísticas en los estudiantes, a través de la implementación de la metodología lúdica en todas las áreas de estudio y favorecer la realización de actividades distintas para salir de la exposición monotonía de la clase, del texto y pizarrón.

BIBLIOGRAFÍA

- Arancibia, V., Herrera, P., & Strasser, K. (2013). *Manual de Psicología Educacional*. Chile: Universidad Católica de Chile.
- Arranz, A. (2017). *Procesos cognitivos. Qué son y cómo podemos mejorar nuestros procesos mentales*. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/356451786/Procesos-Cognitivos-Que-Son-y-Como-Podemos-Mejorar-Nuestros-Procesos-Mentales>
- Asrael, M. (2011). *El Desarrollo de la Oralidad a través de canciones, adivinanzas, amorfinos, retahilas y cuentos*. Manabí: Uleam.
- Beltrán, J. (2002). *Procesos, estrategias y técnicas del aprendizaje*. Obtenido de <http://www.sallep.net/pedrochico/13%20Aprendizaje%20Significativo/04%20Materiales%20constructivistas/2003%20PROCESOS%20del%20aprendizaje%20significativo.doc>
- Bruner, J. (1984). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid: Editex.
- Cassany, D. (2006). *Taller de textos. Leer, escribir y comentar en el aula*. Barcelona: Paidós.
- Cepeda, M. (2017). El juego como estrategia lúdica de aprendizaje. *Educación en el siglo XXI*.
- Del Risco, R. (2008). *Desarrollo de la competencia comunicativa oral en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma español como segunda lengua*. Recuperado el 28 de 09 de 2016, de Repositorio digital Universidad de Granada: <http://hera.ugr.es/tesisugr/17664895.pdf>
- Domínguez, C. (2015). *La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada*. Obtenido de <http://www.uacj.mx/DGDCDC/SP/Documents/RTI/2015/ICSA/La%20ludica.pdf>
- Duque, M. (2016). *La lúdica como estrategia pedagógica en el fortalecimiento de la dimensión comunicativa y la mejora de los comportamientos inadecuados en los niños y niñas de segundo de primaria del Colegio Americano de Ibagué*. Obtenido de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/2075/1/MARIA%20PAULA%20DUQUE%20DELGADO.pdf>
- Espinoza, B., Samaniego, D., & Soto, I. (2012). *tesis.pucp*. Recuperado el 18 de 08 de 2016, de [tesis.pucp: http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/1665/ESPINOZA_SAMANIEGO_SOTO_COMPONENTE_LENGUAJE.pdf?sequence=1](http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/1665/ESPINOZA_SAMANIEGO_SOTO_COMPONENTE_LENGUAJE.pdf?sequence=1)
- Fernández, E., Núñez, R., & Fernández, M. (2015). Aportaciones de un análisis de necesidades sobre la situación actual del nivel de comprensión lectora en el alumnado

- de Educación Primaria en un colegio de Granada. *Revista de Investigación en Educación*, 288-302.
- Gómez, M. (2006). *Introducción a la Metodología de la Investigación Científica*. Córdoba: Brujas.
- González, C. (2015). La investigación experimental y cuasi experimental. *ISSUU*, 28.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: McGrawHill.
- Hymes, H. (1971). *Acerca de la competencia comunicativa*. Madrid: Edelsa.
- Hymes, H., & Gómez, J. (1996). Acerca de la competencia comunicativa. *Portal de Revistas Digitales UN*, 13-37.
- Jiménez, C. (2004). *Recreación lúdica y juego*. Colombia: Magisterio.
- Jiménez, E. (2013). La competencia lectora. *En profundidad*.
- Leyva, A. (2011). *el juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Obtenido de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>
- Leyva, A. (2019). El Juego como estrategia didáctica en la educación infantil. *Academia.edu*, 12.
- Lomas, C., Osoro, A., & Tusón, A. (1993). *el enfoque comunicativo de la enseñanza de la lengua*. Barcelona: Paidós.
- Melo, G. (2016). *Estrategia didáctica para mejorar la expresión oral en los estudiantes de educación básica elemental de la Unidad Educativa Pasa*. Obtenido de <http://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/1753/1/76252.pdf>
- Ministerio de Educación. (2017). *CURRÍCULO DE LOS NIVELES DE EDUCACIÓN OBLIGATORIA SUBNIVEL ELEMENTAL*. QUITO: MEDIOS PÚBLICOS EP.
- Palacino, F. (2007). Competencias comunicativas, aprendizaje y enseñanza de las Ciencias Naturales: un enfoque lúdico. *Researchgate*, 275-298.
- Pérez, M. (1994). Lenguaje y nuevos lenguajes. *Comunicar*, 11.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (2007). *La psicología del niño*. Madrid: Morata.
- Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Obtenido de <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>

- Raquelbe, A. (2016). Aprender a comprender: actividades y estrategias de comprensión lectora en las aulas. *Asociación Española de Comprensión Lectora*, 309.
- Romero, S., Arias, M., & Chavarría, M. (2007). Identificación de Prácticas relacionadas con el lenguaje, la lectura y la escritura en familias costarricenses. *Actualidades Investigativas en Educación*, 1-16.
- Salazar, J. (2014). *Diagnóstico de las habilidades lingüísticas de la lectura y escritura como parte de la formación académica de los estudiantes de primer ciclo de la carrera de Ing. en Administración de Empresas Turística y Hotelera Bilingüe de la U. C. S. G.* . Obtenido de <http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/4213/1/T-UCSG-POS-MES-24.pdf>
- Santos, G. (2017). *Validez y confiabilidad del cuestionario de calidad de vida SF-36 en mujeres con LUPUS, Puebla.* Obtenido de <https://www.fcfm.buap.mx/assets/docs/docencia/tesis/ma/GuadalupeSantosSanchez.pdf>
- Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza.* Buenos Aires: Paidós.
- Tripero, A. (2017). Piaget y el valor del juego en su teoría estructuralista. *e-innova BUCM*.

Anexo 1: Encuesta a docentes

ENCUESTA A DOCENTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA

“SERGIO QUIROLA”

Objetivo: Diagnosticar las estrategias lúdicas utilizadas en las clases de Lengua y Literatura para desarrollar las habilidades lingüísticas en los niños de educación básica elemental de la institución.

PREGUNTAS	RESPUESTAS		
	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1. ¿Desarrolla en cada clase las destrezas lingüísticas en los estudiantes?			
2. ¿Considera que es importante el uso de una estrategia lúdica en todas sus clases para desarrollar las destrezas lingüísticas?			
3. ¿Piensa que tiene el tiempo suficiente para aplicar estrategias lúdicas en sus clases?			
4. ¿El material que utiliza en sus clases, son preparados en consideración al aspecto lúdico?			
5. ¿Ha escuchado o conoce estrategias lúdicas que utilizaría en el aula durante sus clases?			
6. ¿Los estudiantes presentan más atención cuando utiliza algún juego para desarrollar sus clases?			
7. ¿Desarrolla todas las cuatro destrezas lingüísticas en una sola clase?			

8. ¿Sus estudiantes utilizan correctamente las destrezas lingüísticas para expresarse en forma oral y escrita?			
9. ¿En su clase desarrolla más la destreza de leer y escribir que las de escuchar y hablar?			
10. ¿La destreza de leer y escribir genera dificultades en sus clases al dejar que los niños contesten solos los textos de trabajo?			

¿Qué considera ser su mayor dificultad para aplicar estrategias lúdicas en el desarrollo de las destrezas lingüísticas durante su clase?

Gracias su colaboración

Anexo 2: Ficha de Observación

FICHA DE OBSERVACIÓN A LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “SERGIO QUIROLA”

Objetivo: Observar la manifestación de destrezas lingüísticas de los niños durante las horas clase de Lengua y Literatura.

Indicadores	ALTERNATIVAS		
	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1. Expresa claramente reglas de juego en forma oral.			
2. Emplea artículos, sustantivos, adjetivos, verbos, punto seguido, punto aparte y letras mayúsculas en las oraciones de textos que escribe.			
3. Tiene un vasto vocabulario para expresarse en forma oral y escrita sobre temas interesantes a él.			
4. Se expresa con limitaciones en la fluidez y articulación de palabras durante la lectura de textos.			
5. Organiza sus ideas, se expresa de manera comprensiva, coherente y precisa en torno a conversaciones o diálogos y respeta los turnos al hablar.			

Anexo 3: Validación de instrumento de investigación



Pontificia Universidad
Católica del Ecuador | Sede
Ambato

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN APLICADO FICHA TÉCNICA DEL VALIDADOR

NOMBRE ESTUDIANTE: Amparito de las Mercedes Guamanquispe Acosta
PROGRAMA: Maestría en Ciencias de la Educación
TEMA DE INVESTIGACIÓN: Estrategia lúdica para desarrollar destrezas lingüísticas en la Educación General Básica Elemental de la Escuela Sergio Quirola.

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivo General: Aplicar una estrategia lúdica para el desarrollo de destrezas lingüísticas en la Educación General Básica Elemental de la Escuela Sergio Quirola.

Objetivos Específicos

1. Fundamentar teórica y metodológicamente las estrategias lúdicas para el desarrollo de destrezas lingüísticas de los niños de Educación General Básica Elemental.
2. Diagnosticar las estrategias utilizadas en el proceso de enseñanza aprendizaje en el desarrollo y el estado de esas destrezas lingüísticas en los estudiantes de Educación General Básica Elemental.
3. Elaborar una guía que permita la aplicación de la estrategia lúdica para el desarrollo de destrezas lingüísticas en la Educación General Básica Elemental.

NOMBRE DEL VALIDADOR: Fátima Anabel Reinoso Moya

PROFESIÓN: Docente

OCUPACIÓN: Profesora de Grado de la Escuela Sergio Quirola

ÚLTIMO TÍTULO: Magister en Ciencias de la Educación

ESCALA DE VALORACIÓN INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN: Encuesta

ASPECTO	MUY ADECUADO	ADECUADO	POCO ADECUADO
PERTINENCIA	✓		
SECUENCIA	✓		
CLARIDAD DE LAS PREGUNTAS	✓		
PRECISIÓN	✓		
CONCORDANCIA CON OBJETIVO	✓		

OBSERVACIONES:

.....
.....

Firma del Validador:



**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN APLICADO
FICHA TÉCNICA DEL VALIDADOR**

NOMBRE ESTUDIANTE: Amparito de las Mercedes Guamanquispe Acosta
PROGRAMA: Maestría en Ciencias de la Educación
TEMA DE INVESTIGACIÓN: Estrategia lúdica para desarrollar destrezas lingüísticas en la Educación General Básica Elemental de la Escuela Sergio Quirola.

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivo General: Aplicar una estrategia lúdica para el desarrollo de destrezas lingüísticas en la Educación General Básica Elemental de la Escuela Sergio Quirola.

Objetivos Específicos

1. Fundamentar teórica y metodológicamente las estrategias lúdicas para el desarrollo de destrezas lingüísticas de los niños de Educación General Básica Elemental.
2. Diagnosticar las estrategias utilizadas en el proceso de enseñanza aprendizaje en el desarrollo y el estado de esas destrezas lingüísticas en los estudiantes de Educación General Básica Elemental.
3. Elaborar una guía que permita la aplicación de la estrategia lúdica para el desarrollo de destrezas lingüísticas en la Educación General Básica Elemental.

NOMBRE DEL VALIDADOR: Nelly Noemí Andrade Albán

PROFESIÓN: Docente

OCUPACIÓN: Profesora de Grado de la Escuela Sergio Quirola

ÚLTIMO TÍTULO: Magister en Ciencias de la Educación

**ESCALA DE VALORACIÓN
INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN: Encuesta**

ASPECTO	MUY ADECUADO	ADECUADO	POCO ADECUADO
PERTINENCIA	/		
SECUENCIA	/		
CLARIDAD DE LAS PREGUNTAS	/		
PRECISIÓN	/		
CONCORDANCIA CON OBJETIVO	/		

OBSERVACIONES:

Firma del Validador:



**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN APLICADO
FICHA TÉCNICA DEL VALIDADOR**

NOMBRE ESTUDIANTE: Amparito de las Mercedes Guamanquispe Acosta
PROGRAMA: Maestría en Ciencias de la Educación
TEMA DE INVESTIGACIÓN: Estrategia lúdica para desarrollar destrezas lingüísticas en la Educación General Básica Elemental de la Escuela Sergio Quirola.

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivo General: Aplicar una estrategia lúdica para el desarrollo de destrezas lingüísticas en la Educación General Básica Elemental de la Escuela Sergio Quirola.

Objetivos Específicos

1. Fundamentar teórica y metodológicamente las estrategias lúdicas para el desarrollo de destrezas lingüísticas de los niños de Educación General Básica Elemental.
2. Diagnosticar las estrategias utilizadas en el proceso de enseñanza aprendizaje en el desarrollo y el estado de esas destrezas lingüísticas en los estudiantes de Educación General Básica Elemental.
3. Elaborar una guía que permita la aplicación de la estrategia lúdica para el desarrollo de destrezas lingüísticas en la Educación General Básica Elemental.

NOMBRE DEL VALIDADOR: María Magdalena Escudero Monar

PROFESIÓN: Docente

OCUPACIÓN: Profesora de Grado de la Escuela Sergio Quirola

ÚLTIMO TÍTULO: Magister en Diseño Curricular y Evaluación Educativa.

**ESCALA DE VALORACIÓN
INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN: Encuesta**

ASPECTO	MUY ADECUADO	ADECUADO	POCO ADECUADO
PERTINENCIA	✓		
SECUENCIA	✓		
CLARIDAD DE LAS PREGUNTAS		✓	
PRECISIÓN		✓	
CONCORDANCIA CON OBJETIVO	✓		

OBSERVACIONES:

.....

.....

Firma del Validador: ... 



**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN APLICADO
FICHA TÉCNICA DEL VALIDADOR**

NOMBRE ESTUDIANTE: Amparito de las Mercedes Guamanquispe Acosta
PROGRAMA: Maestría en Ciencias de la Educación
TEMA DE INVESTIGACIÓN: Estrategia lúdica para desarrollar destrezas lingüísticas en la Educación General Básica Elemental de la Escuela Sergio Quirola.

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivo General: Aplicar una estrategia lúdica para el desarrollo de destrezas lingüísticas en la Educación General Básica Elemental de la Escuela Sergio Quirola.

Objetivos Específicos

1. Fundamentar teórica y metodológicamente las estrategias lúdicas para el desarrollo de destrezas lingüísticas de los niños de Educación General Básica Elemental.
2. Diagnosticar las estrategias utilizadas en el proceso de enseñanza aprendizaje en el desarrollo y el estado de esas destrezas lingüísticas en los estudiantes de Educación General Básica Elemental.
3. Elaborar una guía que permita la aplicación de la estrategia lúdica para el desarrollo de destrezas lingüísticas en la Educación General Básica Elemental.

NOMBRE DEL VALIDADOR: Fabiola Elina del Pilar Díaz Sevilla

PROFESIÓN: Docente

OCUPACIÓN: Profesora de Grado de la Escuela Sergio Quirola

ÚLTIMO TÍTULO: Magister en Diseño Curricular y Evaluación Educativa

**ESCALA DE VALORACIÓN
INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN: Encuesta**

ASPECTO	MUY ADECUADO	ADECUADO	POCO ADECUADO
PERTINENCIA	✓		
SECUENCIA	✓		
CLARIDAD DE LAS PREGUNTAS	✓		
PRECISIÓN	✓		
CONCORDANCIA CON OBJETIVO	✓		

OBSERVACIONES:

.....
.....

Firma del Validador: Fabiola Díaz Sevilla

Anexo 4: Fotografías



Estudiantes aplican el juego de completación de palabras



Estudiantes aplican el juego pelota inteligente



Estudiantes aplican el juego te cuento lo que me gusta



Estudiantes aplican el juego a que no los repites varias veces ...