



UNIDAD ACADÉMICA:

DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADOS

TEMA:

“DISEÑO DE UNA ESTRATEGIA LÚDICA PARA DESARROLLAR HÁBITOS DE ESTUDIO EN LENGUA Y LITERATURA DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL ”

Proyecto de Investigación y Desarrollo previo a la obtención del título de

Magister en Ciencias de la Educación

Línea de Investigación, Innovación y Desarrollo principal:

Pedagogía, Andragogía, Didáctica y/o Currículo

Caracterización técnica del trabajo:

Desarrollo

Autor:

Rosalía del Lourdes Santafé Guachi

Director:

Daniel Marcelo Acurio Maldonado, M.S.c.

Ambato – Ecuador

Enero del 2016

Diseño de una estrategia lúdica para desarrollar hábitos de estudio en lengua y literatura de educación básica elemental

Informe de Trabajo de Titulación presentado

ante la

Pontificia Universidad Católica del Ecuador

Sede Ambato

por

Rosalía del Lourdes Santafé Guachi

En cumplimiento parcial de los

requisitos para el Grado de

Magister en Ciencias de la

Educación



Departamento de Investigación y Postgrados
ENERO DEL 2016

Diseño de una estrategia lúdica para desarrollar hábitos de estudio en lengua y literatura de educación básica elemental

Aprobado por:

Varna Hernández Junco , PhD
Presidente del Comité Calificador
Director DIP

Amparito del Rocío Pérez, MSc
Miembro Calificador

Daniel Marcelo Acurio Maldonado, MSc.
Director de Proyecto

Dr. Hugo Altamirano Villaroel
Secretario General

Narcisa de Jesús Villegas Villacrés, Ing.
Miembro Calificador

Fecha de aprobación:
Enero del 2016

Ficha Técnica

Programa: Magister en Ciencias de la Educación.

Tema: Diseño de una estrategia lúdica para desarrollar hábitos de estudio en Lengua y Literatura de Educación Básica Elemental.

Tipo de trabajo: Proyecto de investigación y desarrollo

Clasificación técnica del trabajo: Desarrollo

Autor: Rosalía del Lourdes Santafé Guachi

Director: Daniel Marcelo Acurio Maldonado, Msc.

Líneas de Investigación, Innovación y Desarrollo

Principal: Pedagogía, Andragogía, Didáctica y/o Currículo

Resumen Ejecutivo

La constante repetición de tareas y trabajos fuera de clase permite al estudiante recordar y reforzar el contenido aprendido en las diferentes áreas de estudio, esta rutina realizada a diario y ejecutada correctamente lleva al discente a adquirir buenos hábitos de estudio, siendo este el camino que lo conducirá a desarrollar capacidades autónomas de aprendizaje individual. Además el ser humano incluye al juego como parte de su naturaleza intuitiva, los mismos que tiene un significado importante. La finalidad de este proyecto de desarrollo, radica que en la actualidad, a pesar de existir varios modelos de estrategia, no se ha llevado a cabo el diseño de una estrategia lúdica que incentive la adquisición de hábitos de estudio en el área de Lengua y Literatura en los niveles de Básica Elemental. Pues bien la estrategia elaborada provee a los docentes de una metodología que sirve como referencia para las demás áreas de estudio en las distintas instituciones educativas. Para ello se tomó en cuenta varias investigaciones que sirvieron de base para el desarrollo de este proyecto.

Declaración de Originalidad y Responsabilidad

Yo, Rosalía del Lourdes Santafé Guachi, portador de la cédula de ciudadanía y/o pasaporte No. 1802955094, declaro que los resultados obtenidos en el proyecto de titulación y presentados en el informe final, previo a la obtención del título de Magister en Ciencias de la Educación, son absolutamente originales y personales. En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos que se desprenden del trabajo propuesto, y luego de la redacción de este documento, son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

Rosalía del Lourdes Santafé Guachi

1802955094

Dedicatoria

Dedico a Dios por ser mi protector y
guardián de todos mis anhelos, a mí
madre por darme la profesión que
hoy tengo, a mi esposo Luis
Fernando por brindarme su apoyo
constante a mis hijas Rita, Nahomi y
Katherine por ser fuente de
motivación, solo los que en verdad
luchan para alcanzar sus sueños, se
convierten en seres humanos con
libertad, amantes de la sabiduría y
gestores de un nuevo porvenir.

Reconocimientos

El tiempo más hermoso de mi vida, me lo llevo guardado en el cofre de la memoria, historias que no volverán, pero enrumbaron el accionar en el desarrollo de mi vida profesional, néctar sublime que permite alcanzar los grandes objetivos, como el de ser, seres útiles a la humanidad, actores de la transformación positiva, descubridores de una nueva generación que apuntala el servicio, no como una obligación, sino como un compromiso para con nuestra sociedad, dejo plasmado mi agradecimiento a mi Asesor Daniel Marcelo Acurio Maldonado, MSc. por la infinita paciencia al guiar este trabajo y por sus acertadas correcciones.

Resumen

El desconocimiento de estrategias que vincule al estudiante con su proceso educativo se ve reflejado en la inexistencia de hábitos de estudio, debido a que no se ha creado un método estratégico para implementarlo en el desarrollo enseñanza - aprendizaje de los niños; el cual es afectado por la carencia de información y conocimiento de los docentes en el manejo de técnicas que fomente este hábito en los niños. Al haber analizado las falencias y desconocimiento que presentan los docentes y estudiantes, es pertinente diseñar una estrategia lúdica para desarrollar hábitos de estudio en lengua y literatura capaz de abarcar cada uno de los inconvenientes mencionados. La elaboración de la estrategia lúdica para desarrollar hábitos de estudio fue fundamentada a través del marco teórico y estado del arte. La metodología inició con un diagnóstico aplicado a psicólogos educativos del cantón Píllaro, pasando por el método inductivo. Para comprobar la efectividad de la propuesta se realizó una prueba piloto a los estudiantes de tercer año paralelo "B" de la escuela "Mariscal Sucre", luego se aplicó una encuesta dirigida a los padres de familia del mismo año de educación básica, lo que permitió determinar que la propuesta tiene gran aceptabilidad; los padres de familia evidencian en sus hijos un aprendizaje autónomo, diferente al tradicional.

Palabras clave: estrategia, hábito, lúdico, estudio.

Abstract

The lack of awareness about strategies that link the student to their educational process is shown in the lack of study habits, as a strategic method has not been developed for implementation in the teaching-learning process in children, which results in the lack of information and awareness of the teacher's use of techniques that foster this habit in children. After analyzing the weaknesses and unawareness in teachers and students, it is necessary to design a ludic strategy to develop study habits in language and literature to cover each of the aforementioned problems. The development of the ludic strategy to teach study habits was supported by the theoretical framework and state of the art. The methodology started with a diagnosis applied to educational psychologists of Pillaro by using the inductive method. In order to prove the effectiveness of the proposal, a pilot test was carried out with the students of the third grade, class "B" at "Mariscal Sucre" School; then a survey was given to the parents of those students, which helped to determine that the proposal is widely accepted; their parents can see autonomous learning in their children, which is different from the traditional way.

Keywords: strategy, habit, ludic, study.

Tabla de contenidos

Ficha Técnica	iii
Declaración de Originalidad y Responsabilidad.....	iv
Dedicatoria	v
Reconocimientos	vi
Resumen	vii
Abstract.....	viii
Lista de Figuras	xi
Lista de Tablas.....	xii
CAPÍTULOS	
1. Introducción	1
1.1. Presentación del trabajo	1
1.2. Descripción del documento.....	1
2. Planteamiento de la Propuesta de Trabajo	2
2.1. Información técnica básica	2
2.2. Descripción del problema	2
2.3. Preguntas básicas.....	3
2.4. Formulación de meta.....	3
2.5. Objetivos	3
2.5.1. Objetivo general	3
2.5.2. Objetivos específicos.....	3
2.6. Delimitación funcional.....	3
3. Marco Teórico	4
3.1. Definiciones y conceptos	4
3.1.1. Educación.....	4
3.1.2. Paradigma Constructivista	5
3.1.3 Modelo Educativo Sociocognitivo	6

3.1.4. Estrategias Pedagógicas	7
3.1.5 Lúdica	7
3.1.6 Estrategias lúdicas	8
3.1.7 Hábitos de estudio	9
3.2. Estado del Arte	10
3.2.1 Estrategias Lúdica	10
3.2.2 Hábitos de estudio	13
4. Metodología	18
4.1. Diagnóstico	18
4.2. Método Inductivo	21
5. Resultados	22
5.1-Estrategia lúdica.....	22
5.1.1 Etapa de planificación	22
5.1.2 Etapa de ejecución	25
5.1.3 Etapa de evaluación.....	25
5.2. Evaluación Preliminar.....	36
5.3Análisis de resultados	40
6. Conclusiones y Recomendaciones	41
6.1. Conclusiones	41
6.2. Recomendaciones	42
Apéndice	43
Entrevista a los especialistas.....	43
Encuesta.....	44
Apéndice D.....	45
Aplicación de la Propuesta	45
Referencias	48

Lista de Figuras

1. Pregunta 1.....	36
2. Pregunta 2.....	37
3. Pregunta 3.....	38
4. Pregunta 4.....	39
5. Pregunta 5.....	40

Lista de Tablas

1. Modelos educativos y las estrategias de aprendizaje	6
2. Ideas fundamentales sobre el papel de las estrategias lúdicas en la enseñanza de la Lengua.	16
3. Elementos que deben incluir en la formación de hábitos de estudio en Lengua y Literatura	17
4. Entrevista a profesionales	19
5. Factores de hábitos de estudio	23
6. Estrategias Lúdicas	24
7. Actividad lúdica 1	26
8. Actividad Lúdica 2	27
9. Actividad Lúdica 3	29
10. Actividad Lúdica 4	31
11. Actividad Lúdica 5	32
12. Actividad Lúdica 6	34
13. Actividad lúdica 7	35

Capítulo 1

Introducción

1.1. Presentación del trabajo

En el proceso enseñanza aprendizaje que se imparte en las instituciones educativas busca como base incentivar en los niños la dedicación y desenvolvimiento individual y grupal referente a capacidades intelectuales y de conocimiento, para ello se debe tener en cuenta estrategias que direccionen a los estudiantes hacia el camino del éxito.

Desde temprana edad se practica hábitos de estudio en los niños, con el propósito de que tanto en las instituciones como en sus casas puedan acatar las indicaciones dadas, por los docentes y padres de familia facilitando la realización de tareas.

La aplicación correcta de estrategias lúdicas en los salones de clase, posibilita la participación de los estudiantes, complementando el nivel cognitivo del niño, se busca crear un ambiente apto para su desenvolvimiento académico.

Los métodos y estrategias utilizados en el área de lengua y literatura son primordiales, pues de ello dependerá el desarrollo de hábitos direccionados, a participar e interactuar, en la sociedad, incentivando a los niños a llevar una línea educativa adecuada que servirá para su vida cotidiana.

1.2. Descripción del documento

En el capítulo 1 introducción se realiza la presentación del trabajo y la descripción del documento. En el capítulo 2 se plantea la propuesta de trabajo. Con la información técnica, descripción del problema, preguntas básicas, formulación de metas, objetivos y la delimitación funcional. El marco teórico es abordado en el capítulo 3; en particular, la sección 3.1 está dedicada a definiciones y conceptos, en tanto que la sección 3.2 permite establecer el estado del arte. En el capítulo 4 se presenta la metodología; partiendo de la etapa de diagnóstico, pasando por el método inductivo. El capítulo 5 está dedicado a la presentación y análisis de los resultados del trabajo. Las conclusiones y recomendaciones son materia del capítulo 6. El trabajo está complementado por los diferentes apéndices.

Capítulo 2

Planteamiento de la Propuesta de Trabajo

2.1. Información técnica básica

Tema: Diseño de una estrategia lúdica para desarrollar hábitos de estudio en Lengua y Literatura de Educación Básica Elemental.

Tipo de trabajo: Tesis

Clasificación técnica del trabajo: Desarrollo

Líneas de Investigación, Innovación y Desarrollo

Principal: Pedagogía, Andragogía, Didáctica y/o Currículo

2.2. Descripción del problema

El problema planteado en la presente investigación se refiere a la inexistencia de hábitos de estudio en los alumnos (Martínez & Pérez, 2009); lo que responde, en cierta medida, a las debilidades que esta formación presenta en el ámbito escolar donde los propios docentes, en opinión de (Correa, 2012), poseen pocos conocimientos al respecto. Esta es una de las causas para que el estudiante no desarrolle hábitos de estudio, pues si el docente no se actualiza en este ámbito no puede guiar con éxito al estudiante.

Otra de las causas que incide en este fenómeno, recae en el rol de la familia como agente que garantiza el cumplimiento y desarrollo de lo dispuesto por las instituciones educativa; sin embargo, la mayor parte de los miembros familiares no están vinculados a la educación de sus hijos, por lo cual depositan toda la responsabilidad en las entidades docentes.

Lo anterior se traduce en la presencia de problemas y deficiencias en el aprendizaje de los estudiantes, fracasos en su actividad escolar en sentido general, la disminución del rendimiento académico, desorganización en su vida estudiantil así como la imposibilidad de desarrollar un aprendizaje autónomo de forma satisfactoria.

Por tal motivo, el tema se fundamenta en la importancia de otorgar a los estudiantes, nuevas estrategias que les permita desarrollar hábitos de estudio de lengua y literatura.

2.3. Preguntas básicas

¿Qué lo origina?

La inexistencia de estrategias docentes dirigidas al fomento de hábitos de estudio para el aprendizaje individual, desde la Educación Básica Elemental.

2.4. Formulación de meta

Mejorar el aprendizaje autónomo de los estudiantes de Lengua y Literatura en Educación Básica Elemental.

2.5. Objetivos

2.5.1. Objetivo general

Diseñar una estrategia lúdica para desarrollar hábitos de estudio en Lengua y Literatura de Educación Básica Elemental.

2.5.2. Objetivos específicos

1. Diagnosticar hábitos de estudio en la asignatura Lengua y Literatura de Educación Básica Elemental.
2. Determinar tipos de estrategias lúdicas.
3. Elaborar estrategias lúdicas para crear hábitos de estudio en el área de Lengua y Literatura de Educación Básica Elemental.

2.6. Delimitación funcional

2.6.1. Pregunta 1. ¿Qué será capaz de hacer el producto final del trabajo de titulación?

- Establecerá las pautas generales de las estrategias empleadas en clases por los docentes.
- Formará y potenciará los hábitos de estudio de Lengua y Literatura.

Capítulo 3

Marco Teórico

3.1. Definiciones y conceptos

3.1.1. Educación

La educación desde su surgimiento tiene un carácter social, sirve a los intereses de las clases y responde a las necesidades sociales en cada época histórica.

En la filosofía de la educación se encuentran diferentes concepciones sobre educación. Son definiciones que en su centro tienen algo en común referidos a los términos de crear, hacer arte, formar o reconstruir en los seres humanos determinados conocimientos o saberes. La comprensión de las definiciones de educación la sitúan en la dimensión de proceso de socialización de los individuos.

Las obras de Horcas y Rojas en su concepción sobre educación. La educación como un hacer; nunca como obra concluida, nunca como un hecho, más bien la explican como un proceso permanente, (Horcas, 2008).

Es común encontrar definiciones de educación a partir de formar conocimientos, en Rojas implica una concienciación cultural y conductual, donde las nuevas generaciones adquieren los modos de ser de generaciones anteriores y presentes de manera permanente y desarrollan competencias que le permiten actuar en correspondencia con su proyecto de vida (Rojas, 2010).

Así desde la visión de Rojas, se incorporan categorías como actividad cultural e histórica, la educación como proceso continuo, dinámico, promotor del desarrollo y de autonomía. Así se puede entender que a través de la formación la información es interpretada en función de cultura.

La primera reconoce en la educación como un proceso permanente, ello tiene significado porque explica el fenómeno educativo de forma compleja en el que se dan etapas, factores y el mismo tiene carácter continuo. A su vez la segunda concepción, la complementa por abarcar aspectos más amplios como son la conciencia cultural, conductual, las competencias, promotor de desarrollo, autonomía y competencias. Quiere decir que en la interpretación de las dos definiciones ubicamos la educación en función de la formación del hombre que incluye conocimientos y también preparación para la vida, en el saber hacer (competencias), el ser (conductual). La Educación como el fenómeno social en el que se forma la conciencia cultural y conductual del hombre en la actualidad.

3.1.2. Paradigma Constructivista

En la época de la modernidad el desarrollo de la ciencia y la tecnología se ha extendido a la sociedad, dinamizando los fenómenos y las problemáticas sociales. En el campo social y filosófico ha cambiado la manera de interpretar e intentar transformar la sociedad.

Ante la complejidad de las dinámicas sociales se ha esbozado la fundamentación del constructivismo como fundamentación filosófica para enmarcar el proceso educativo, con lo cual se produce un rompimiento de las formas tradicionales de enseñar y aprender.

El constructivismo tiene como objetivo que el alumno construya su propio aprendizaje, donde el profesor debe apoyar al alumno para enseñarle a pensar, desarrollar en el alumno un conjunto de habilidades cognitivas que les permitan optimizar sus procesos de razonamiento, animar a los alumnos a tomar conciencia de sus propios procesos y estrategias mentales y enseñarle a desarrollar sus habilidades (Vygotsky, 1935,p17).

El paradigma constructivista toma como base que el conocimiento es una construcción mental resultado de la actividad cognoscitiva del sujeto social que aprende. Explica el conocimiento como una construcción propia en cada sujeto, a partir de las comprensiones logradas de lo que se quiere conocer. Es un paradigma concerniente al desarrollo cognitivo y tiene sus raíces inmediatas en la teoría de Piaget sobre el desarrollo de la inteligencia, donde el origen del conocimiento es el resultado de un proceso dialéctico de asimilación, acomodación, conflicto, y equilibración (Zubiría, 2003,p.33). Autor que caracteriza el constructivismo, introduce categorías como el diálogo y el consenso entre las personas que construyen el conocimiento.

El maestro es un generador del desarrollo y de la autonomía de los alumnos. Debe conocer con profundidad los problemas y características del aprendizaje operatorio de los alumnos y las etapas y estadios del desarrollo cognoscitivo en general. Su papel fundamental consiste en promover una atmósfera de reciprocidad y autoconfianza para el alumno, dando oportunidad para el aprendizaje autoestructurante, principalmente mediante la enseñanza indirecta y del planteamiento de problemas y conflictos.

La comprensión del constructivismo nos conduce a incluir dentro de este paradigma ideas esenciales relativas a la educación, donde el alumno construye su aprendizaje, desarrolla habilidades que permiten optimizar su proceso de razonamiento, mediante la categoría esencial que es la acción y donde la construcción del conocimiento es parte de la actividad del sujeto social.

3.1.3 Modelo Educativo Sociocognitivo

El modelo Sociocognitivo se fundamenta en una estructura conceptual incluyente, que direcciona un cambio de actitud para aplicar los procesos de aprendizaje en los estudiantes, y que él, sea el protagonista principal de su desarrollo integral.

El modelo sociocognitivo según Román y Díez es entendido desde la construcción y aprendizajes de los alumnos, se requiere que ellos se hagan conscientes de la insuficiencia de sus saberes actuales, que experimenten un conflicto o desequilibrio cognitivo y requiere por parte de los estudiantes una disposición afectiva favorable, conocida pedagógicamente como motivación (Román, 1998, p.16).

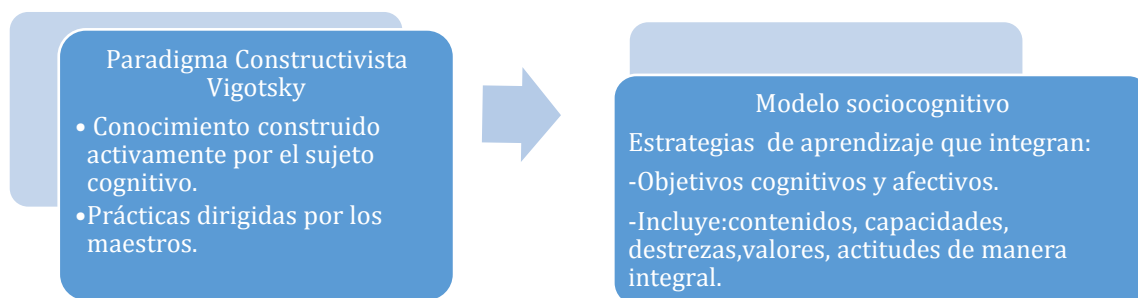
Sus defensores argumentan que en este modelo el proceso de construcción del conocimiento es social e intra psicológico, en el que se demanda combinar el trabajo individual con la cooperación y el trabajo en equipo de los alumnos y maestros. Así el aprendizaje no es solo un proceso intelectual, cognitivo.

En este modelo educativo la enseñanza se centra en el desarrollo de estrategias de aprendizajes orientadas por los objetivos cognitivos y afectivos, donde la motivación desempeña un papel muy importante.

La teoría del modelo sociocognitivo en el aspecto curricular engloba las capacidades, destrezas y valores de forma general para ser tratados de forma práctica y fácil de entender, aplicando métodos direccionados al fortalecimiento de los contenidos. Esto se puede lograr con la ejecución de actividades interactivas que funcionen como estrategias de aprendizaje.

La investigación asume la interpretación de los códigos del paradigma constructivista y el modelo educativo sociocognitivo que tiene en sus bases, la concepción sobre la construcción activa del conocimiento por el sujeto social, inserto en un ambiente escolar y el papel del maestro en el uso de prácticas dirigidas a estimular la actividad consciente del alumno. Así como el desarrollo de estrategias de aprendizajes orientadas por los objetivos cognitivos y afectivos, donde la motivación centra la participación activa del sujeto.

Tabla 1: Modelos educativos y las estrategias de aprendizaje



Autores: Vygotsky, Zubiría, Román & Díez.

La investigación se posiciona desde el paradigma constructivista, destaca la necesidad de formación de los hábitos de estudio de los estudiantes, para que los mismos sean capaces de construir activamente como sujetos sociales su aprendizaje y los maestros organicen sus prácticas educativas a la orientación y motivación de los estudiantes, mediante el uso de estrategias de aprendizaje. Ello es lo que hace que nos situemos para el estudio en un modelo educativo Sociocognitivo, que fundamenta el desarrollo de estrategia de aprendizajes, en este caso, estrategias lúdicas para el desarrollo de hábitos de estudio en el aprendizaje de Lengua y Literatura.

3.1.4. Estrategias Pedagógicas

El uso del vocablo estrategia se inició en el ámbito de las Ciencias Pedagógicas aproximadamente en la década de los años 60 del siglo XX, dentro de un proceso de investigaciones encaminadas a describir indicadores relacionados con la calidad de la educación.

El análisis de múltiples interpretaciones que aparecen en la literatura pedagógica nos permite tomar como punto de referencia el tratamiento del término por Aleida cuando define la estrategia como consecuencia de la producción personal de cada uno de los actores en referencia a los objetivos del conocimiento, el interactuar en el proceso de aprendizaje aclara dudas y fortalece las destrezas.

Desde esta definición la estrategia se comprende la esencia de la misma como un plan que señala objetivos y acciones, para cumplir los objetivos que se hayan fijado de acorde con las condiciones contextuales. A lo que pudiese añadirse la constante búsqueda de posibilidades y recursos de adaptación a las necesidades y operaciones del proceso de enseñanza aprendizaje con el cambio de los alumnos y su propio entorno.

3.1.5 Lúdica

La lúdica, aparece perteneciente o relativo al juego, al desarrollo de determinadas destrezas y habilidades, al ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje, a las necesidad de los seres humanos de comunicarse, de sentir, de expresarse y producir emociones y al método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego. Todos estos elementos se incorporan a las diferentes definiciones de lúdica.

La definición de lúdica de (Jiménez, 2002) se retoma por muchos investigadores, por incluir dos categorías importantes actividad y conocimiento, las cuales las sitúan dentro de la elaboración de las estrategias lúdicas como elementos esenciales. Aporta Jiménez la valoración de la actividad de los alumnos como elemento decisivo en el éxito de la estrategia de aprendizaje.

Según (Jiménez, 2002) concibe a la lúdica en el perfeccionamiento humano, enfocado al progreso psicosocial, adquisición de saberes populares y académicos, permitiendo que la personalidad aflore, con tientes de disfrute y prestos para interactuar en actividades creativas para fomentar el conocimiento.

La noción de la lúdica ofrecida por Jiménez tiene gran valor para el desarrollo del presente trabajo pues integra elementos como: el progreso de las personas y la distribución imparcial de lo psicosocial, los saberes y la personalidad, la participación en actividades de placer, disfrute, motivación y el conocimiento. Con énfasis en el desarrollo social del ser humano.

3.1.6 Estrategias lúdicas

En la consulta bibliográfica se encontraron diferentes definiciones y tratamientos de estrategia lúdica de diversos autores, su análisis permite comprender a partir de que categorías definen y explican las estrategias lúdicas.

En las que significan la importancia de lo social en lo lúdico, como forma de estimular el aprendizaje, otros la entienden como herramienta interactiva en el proceso de enseñanza aprendizaje. Las Estrategias Lúdicas, incorporan lo lúdico a un plan de acciones para conseguir un objetivo. Es definida “como una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica” (Ortiz, 2009). Esta definición es sencilla, pero concreta, incluye dos elementos distintivos relacionadas con la estrategias lúdicas que son la participación y el diálogo. Solo a través de la participación activa de los alumnos, en las que dialogan, maestros y alumnos continuamente, se desarrollan las propias actividades que conforman la estrategia para el cumplimiento de los objetivos.

Otros autores incluyen en las estrategias lúdicas los aspectos o instrumentos que potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas (Hernández, (2002)). Lo que significa desde un ámbito más concreto del aprendizaje activo y en relación con la realidad inmediata de los alumnos.

Las estrategias de aprendizaje son consideradas como la integración de un método, una meta y varias técnicas que contienen procedimientos, recursos y secuencias de pasos, necesarios para planificar, ejecutar y evaluar el aprendizaje en los estudiantes.

Es común encontrar autores que relacionan las estrategias lúdicas con el aprendizaje en la solución de problemas dentro del proceso de aprendizaje, cercana a la creatividad, la actividad y la motivación. Generando intervención de los estudiantes con observaciones de los procesos, interesándose de las actividades planificadas para el proceso de aprendizaje.

Por otro lado, algunos incluyen dentro del concepto de estrategia lúdica el uso creativo de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, con intencionalidades más amplias (Bolívar, 2004). Esta

concepción contiene una dimensión más amplia sobre las estrategias lúdicas, al indicar que son creadas para generar aprendizajes significativos, desarrollar la personalidad y desarrollar conocimientos, destrezas, habilidades, competencias sociales, aptitudes y valores.

Conformamos el estudio sobre Estrategias lúdicas, en la interpretación de tres definiciones sobre estrategias lúdicas que se complementan y nos aportan categorías importantes dentro del proceso de aprendizaje como son: actividad de los alumnos, motivación, creatividad, conocimientos, actividades metodológicas, diálogo, y aplicación de técnicas, juegos didácticos y ejercicios intencionales. Todo ello forma parte de la integración de una estrategia de aprendizaje en función de los alumnos y de su desarrollo social.

La investigadora asume para el trabajo la concepción de estrategia lúdica como una metodología de enseñanza planificada, de carácter participativa y dialógica, herramienta interactiva, capaz de motivar y desarrollar conocimientos, habilidades y valores en los alumnos.

3.1.7 Hábitos de estudio

El proceso de aprendizaje es social e histórico, requiere que el alumno tenga disposición de aprender, de estudiar, de lo contrario no se desarrolla de forma satisfactoria.

El estudio según Thomas “en esencia es el proceso realizado por un estudiante para incorporar nuevos conocimientos”. (Thomas, 1986) Definición que tiene un carácter general, como acto, como acción por parte de los alumnos en relación con los conocimientos. Sin precisar los elementos que componen ese proceso del estudio, solo hace referencia a la incorporación o apropiación de nuevos conocimientos. Además en esta obra el autor distingue estudiar, con otras formas de aprendizaje, en función de los propósitos y del contexto.

En resumen, el estudio es el proceso que realiza el estudiante para aprender cosas nuevas. La concepción de estudio es muy necesaria a la hora de elaborar una estrategia lúdica que le permita mejorar la comprensión de la Lengua y la Literatura, que son áreas del conocimiento que les amplía su horizonte cultural.

Los hábitos de estudios son significativos en los éxitos académicos de cualquier área del conocimiento y nivel de enseñanza. Han cambiado en la misma medida que la escuela y la sociedad están cambiando.

En la definición de Ortega sobre hábitos de estudio incluye “el conjunto de recursos y procedimientos que posibilitan el aprendizaje del alumno de forma más activa, estimulante, rápida y eficaz”. (Ortega, 2005). Esta definición de los autores sobre hábitos de estudio nos permite comprender, la dimensión de la misma en la inclusión de proceso, mediatizado por diversos elementos en función de actividad eficaz o eficiente de los alumnos. Significa que en la

formación y planificación de los hábitos de estudio entra la intencionalidad de lograr que el alumno por sí mismo alcance la capacidad del éxito en sus estudios.

Son varios los factores que influyen en el desarrollo de los hábitos de estudio (Vaquero, 1992, p.48) están en:

- ✓ Motivación
- ✓ Actitud
- ✓ Saber escuchar
- ✓ Voluntad
- ✓ Concentración
- ✓ Comprensión
- ✓ Resumir
- ✓ Tiempo
- ✓ Condiciones ambientales
- ✓ Condiciones personales
- ✓ Organización
- ✓ Planificación

Todos los factores señalados anteriormente influyen en la formación de hábitos de estudio, pudieran añadirse además de recursos y procedimientos. Es preciso que el alumno sienta el deseo, el interés de estudiar y por sí mismo se organiza, establezca un tiempo y un ritmo, se planifique y se trace metas para poder llegar al éxito académico. El análisis conceptual y la explicación de hábitos de estudio tienen especial interés para la investigación en función de los hábitos de estudio en el área de Lengua y Literatura.

3.2. Estado del Arte

3.2.1 Estrategias Lúdica

Las estrategias lúdicas suelen ser utilizadas para solucionar o mejorar diferentes problemáticas educativas. Como puede ser el aprendizaje de la matemática, el desarrollo del pensamiento lógico, la lectura, las ciencias sociales, el desarrollo cognitivo, los estudios de lengua, la innovación en el desarrollo de habilidades, la promoción de la lectura y la escritura, el aprendizaje significativo, el rendimiento académico, alumnos con problemas de aprendizaje entre otras temáticas.

En el caso de la investigación de Astudillo “Las actividades lúdicas del docente y el desempeño académico de los niños de la escuela “Elías Galarza” del caserío el Cedillo parroquia Pacha Cantón Cuenca provincia del Azuay”, realiza una propuesta en la cual consta de ejercicios mentales,

dinámicas de acción, entretenimiento y jugar cantando, que facilitan al docente desarrollar de la mejor manera las clases y así formar estudiantes motivados, para trabajar creando buenas bases para un mejor aprendizaje (Astudillo, 2015). En el folleto la autora propone tres tipos de ejercicios:

1. Ejercicios mentales (cuadro mágico, el elástico, la telaraña, la chupillita).
2. Dinámicas de animación y entrenamiento (el palito, la fruta envenenada y Aran TzanTzan).
3. Jugar cantando.

Cada ejercicio, juego o dinámica lleva un nombre, objetivo, medios y personas que participan. Destacó que el conjunto de ejercicios que aparecen en la propuesta tienen la intencionalidad de desarrollar destrezas psicomotoras, de coordinación, habilidades manuales, visuales, cálculo mental verbal, capacidades cognitivas, motrices y sociales.

Así como el tema en el cual se va aplicar y una evaluación. Además explica que se desarrolló un sistema de charlas con los maestros para el proceso de socialización de la propuesta para ver su comprensión y aceptación.

Resultado de la investigación realizada por el Fondo de Naciones Unidas para la Infancia en el año 2005, se elaboró una guía o material para los docentes, “Buenas prácticas para un pedagogía efectiva” en el que se refleja como resultado de la investigación que los maestros presentan dificultades, en la enseñanza de sus alumnos. Por el uso de metodologías de enseñanza inadecuadas que ellos constantemente las alternativas didácticas. Asimismo, se preocupan de hacer una conexión entre los objetivos fundamentales, como los aprendizajes esperados del currículum nacional, y la realidad particular con los aprendizajes y motivaciones personales de sus alumnos. Estos maestros buscan alejarse de una educación memorística (Aylwin, 2015). Se aplicó en asignaturas básicas de Matemática y Lengua en varios grados de diferentes países del sur Latinoamérica. Mostró la necesidad de utilizar estrategias lúdicas que favorezcan el aprendizaje de los alumnos y es por ello que fue creada “Buenas prácticas para un pedagogía efectiva”, en la que se ofrece diversas propuestas de Estrategias lúdicas para la enseñanza de varias asignaturas. Primeramente establece pasos metodológicos antes de implementar la estrategia como son: realización de un diagnóstico por parte del maestro al iniciar el curso, evaluación de procesos de manera que la misma constituya una estimulación y manejo de aulas heterogéneas donde de forma planificada se atiendan las diferencias entre los alumnos del grupo. Dentro de la propuesta de actividades lúdicas incluye los juegos de roles, las guías de aprendizaje (con juegos mentales), actividades educativas programadas y actividades computacionales. Las actividades incluyen participar, jugando para aprender.

En su investigación “Estrategias lúdicas: herramienta de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas”, la venezolana Rostit Guerrero, asume una clasificación de estrategias

lúdicas a partir de la integración de diversos autores (Guerrero, 2015). Y conforma esta clasificación a partir de:

- a) Cuentos: se conforma de una narración cronológica de cómo sucedieron los eventos, jugando con la imaginación, la creatividad, la originalidad entre otros factores para enriquecer este recursos literario.
- b) Canciones: se desarrollan de expresiones o inspiraciones de los escritos, el sentimiento transformado a melódico sin dejar de lado, el ritmo y la musicalidad que deben tener, el su escritura es en verso.
- c) Poemas: es la expresión del ritmo y la rima que se expresan de manera literaria, de inspiraciones de amor, de penas, aventuras, paisajes o sentimientos que les sucedieron a los poetas.
- d) Los cuentos tiene una estructura es sencilla, fácil de recordar.
- e) Juegos grupales: según Jiménez (2004), “el juego se trata de una actividad natural del ser humano, en la que éste toma parte por la sola razón de divertirse y sentir placer”. Se fortalecen a través del juego sentimientos de pertenencia al grupo social con el que comparten y formando sentimientos de solidaridad.

Los elementos que incorpora Rostit Guerrero, a las estrategias lúdicas a través de cuentos, canciones, poemas, juegos grupales, que utiliza en función del desarrollo de las habilidades numéricas, resultado que logra con la integración de cada una de las técnicas que relaciona en su estrategia, sobre la base de elementos que tienen por base la lengua y la literatura.

Son tres investigaciones diferentes que muestran que aportan el papel de las estrategias lúdicas en función de la motivación de los alumnos para mejorar el aprendizaje, investigaciones que muestran que no se aplican estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza por parte de los maestros y se refleja en resultados negativos en el aprendizaje de los alumnos en comunidades muy pobres y la investigadora Venezolana que aplica una estrategia lúdica para el desarrollo de las habilidades numéricas en su alumnos y demuestra que con el uso de la estrategia lograr desarrollar las habilidades en sus alumnos.

De manera general las investigaciones aportan información sobre las partes que componen las estrategias lúdicas, las técnicas que utilizaron, los nombres que le otorgan a las actividades, sus objetivos, los tiempos y las formas que aplicaron para evaluar los resultados de las estrategias en el proceso de aprendizaje.

3.2.2 Hábitos de estudio

Existen diversos estudios sobre el desarrollo de los hábitos de estudio, desde disciplinas diferentes y niveles educacionales que abarcan desde la primaria hasta la universidad.

Encontramos investigaciones como la emprendida por Carratalá que aporta como resultado de su investigación, algunas de las características didácticas que debe reunir las actividades que pueden proponérseles a los alumnos, para estimular sus hábitos de estudio (Carratalá, 2015)son:

1. Actividades claras. Las actividades han de resultar fáciles de entender para los alumnos. La claridad de las actividades ha de venir garantizada por el empleo de un lenguaje sencillo y preciso en su formulación; con instrucciones breves y a la vez detalladas, y “secuenciado” paso a paso, para facilitar, así, su comprensión. (En su caso, el apoyo de ilustraciones puede servir para “contextualizar” las actividades y para complementar la información escrita).

2. Actividades adecuadas a las capacidades de los alumnos. Las actividades habrán de adecuarse tanto a las características psicológicas del alumnado al que van destinadas como a los contenidos curriculares que con ellas de trabajan.

3. Actividades progresivas. Las actividades han de presentar diferentes grados de dificultad, con el fin de ajustarse a los distintos ritmos de aprendizaje de los alumnos.

4. Actividades variadas. Las actividades han de ser muy diversas y de diferente tipología, de modo que en ningún momento sobrevenga en el alumnado la sensación de cansancio derivado de la monotonía. Por otra parte, las actividades se presentarán en aquella forma de expresión -oral, escrita, plástica, dinámica, simbólica- que, en cada caso, mejor convenga a su contenido.

5. Actividades suficientes. En cuanto a su número, las actividades han de ser bastantes para lo que se necesita; deben ser proporcionalmente equilibradas en relación con los contenidos propuestos en el proceso de enseñanza-aprendizaje; y que, además, pueden seleccionarse por su mayor o menor idoneidad en función de los ritmos de aprendizaje de los alumnos, de manera que quede, así, garantizada la atención a la diversidad (con actividades específicas de refuerzo, ampliación, etc.).

6. Actividades gratificadoras. Muchos factores pueden contribuir a convertir las actividades en algo grato para los alumnos, entre otros, los siguientes: adecuación al “contexto vital” en el que los alumnos se desenvuelven, variedad, incluso en la forma de expresión: oral, escrita, plástica, dinámica, simbólica, idoneidad respecto del proceso de enseñanza-aprendizaje y grado de ajuste a las posibilidades efectivas de los alumnos, hasta el punto de que una buena parte de ellas pueden resolverlas por sí mismos la mayoría de las veces, sin el concurso de otras personas, ni siquiera de los docentes.

La clasificación de actividades reconocidas por Carratalá para facilitar el proceso y estimular los hábitos de estudio, son orientadoras para la elaboración de acciones que intencionadas al desarrollo de los hábitos de estudio en los alumnos.

La investigadora reconoce en estas características, el ser claras, adecuadas a las capacidades de los alumnos, progresivas, variadas, suficientes y gratificadoras, las características idóneas para una estrategia que fomente el conocimiento de la Lengua y la Literatura. Es importante señalar que el carácter lúdico de las actividades ha de hacer compatible eficacia didáctica y rigor científico. Lo lúdico no debe significar la pérdida de sistematicidad en la enseñanza de los contenidos curriculares, ni en las estrategias de aprendizaje elaboradas por el maestro.

Desde la Universidad católica de Murcia, en España proponen ejercicios que facilitan y mejorar los hábitos en el estudio y la comprensión de la literatura. Veamos esta propuesta, Recursos pedagógicos para mayor rendimiento en el estudio de la literatura (Aravena, 2015)

1. Los cuadros sinópticos, esquemas, diagramas y resúmenes deben ser elaborados con claridad, y establece relaciones lógicas de distintas definiciones para entrelazar los resúmenes. Para lo cual se establecen distintas relaciones:

Horizontal. -Nos permite realizar juicios críticos comparativos entre distintas temáticas, y englobar la mayor cantidad de aseveraciones.

Vertical.- Brinda la oportunidad de establecer relaciones de dependencia de un autor a varios, los criterios son distintos.

2. La lectura de obras selectas, despierta la curiosidad y el agrado por leer, extrayendo lo más interesante, permitiendo entender el mensaje del autor, sus características, conclusiones y comparaciones.

3. Creación literaria. Para plasmar la intencionalidad o la temática el autor debe contar con cualidades como el dominio literario, con un enlace adecuado de las ideas con secuencialidad, el escrito debe tener coherencia y fluidez. Esto permite crear libros, revistas, diarios personales, ensayos entre otros, brindando la oportunidad de plasmar sus sentimientos, ideas y opiniones de las distintas temáticas tratadas.

4. Literatura grupal. Permite compartir e intercambiar ideas y argumentos sobre distintas temáticas, propiciando llegar a conclusiones debatidas. Dando la oportunidad de comentar, opinar y sugerir sobre los lineamientos tratados.

Esta propuesta elaborada en la universidad de Murcia para facilitar y mejorar los hábitos en el estudio en el área de la literatura tiene gran significado para el presente trabajo, pues muestra las ventajas de la utilización de los tipos de ejercicios así como los vínculos, las relaciones entre materias o contenidos para el desarrollo y capacidad de los alumnos de estudiar de manera sistemática e independiente. Además fue de utilidad pues en ella se enlaza la formación de los

hábitos de estudio y la literatura. Además resulta interesantes los estudios sobre procedimientos, prácticas y habilidades para mejorar el proceso de aprendizaje, de Basterra Ana, que incluye los siguientes elementos necesarios para mejorar los hábitos de estudio (Basterra, 2015):

- a) La planificación de tu tiempo
- b) Factores ambientales
- c) La motivación
- d) Los hábitos que incluye ritmo
- e) El método: explorar, preguntar, leer, recitar y repasar
- f) Consejos para memorizar mejor
- g) Consejos para mejorar la lectura
- h) Técnicas de tomar apuntes
- i) Trabajo en equipo
- j) Libros

Esta propuesta de Basterra incluye aspectos organizativos para mejorar los hábitos de estudio y otros de carácter técnicos, que si resultan valiosos en la formación de hábitos de estudios para estudiantes de la educación básica elemental.

La enseñanza de la Lengua y la Literatura tienen como objetivo la mejora de las habilidades comunicativas de los alumnos, aunque casi todos los autores coinciden en que el fin esencial de la educación lingüística y literaria es la mejora de las destrezas comunicativa de los estudiantes, no siempre los autores coinciden en la forma, los métodos, las formas de evaluación y la expresión del estilo personal de cada profesor como un reflejo de las concepciones tan divergentes de quienes enseñan lengua y literatura, de cómo contribuir desde la educación de la lengua y la literatura al dominio de las habilidades de expresión y comprensión de mensajes orales y escritos de los estudiantes de diferentes niveles de enseñanza.

El uso de las estrategias lúdicas en función del desarrollo de los hábitos de estudio de la asignatura Lengua y Literatura deberán desarrollar en los alumnos la capacidad de abstracción para ser creativos; la capacidad de entender los nuevos modelos de comunicación; la capacidad de promover procesos de solidaridad; la capacidad de la curiosidad; la capacidad de solución de problemas; la capacidad de promover procesos de acción; la capacidad de ligar lo operativo con lo emotivo y con lo cognitivo; la capacidad de manejar y procesar información y la capacidad de lectura y escritura de los nuevos códigos de la modernidad.

Tabla 2: Ideas fundamentales sobre el papel de las estrategias lúdicas en la enseñanza de la Lengua.

Ideas fundamentales sobre el papel de las estrategias lúdicas en la enseñanza de la lengua y la literatura		
<ul style="list-style-type: none"> -Asignatura central. -La lengua base del pensamiento. -Toda literatura es lengua. -Papel del sujeto discente. -Relacion de la lengua con la realidad. -Lateralidad en todas las asignaturas. 	<ul style="list-style-type: none"> -Herramienta. -Efectividad de las TIC. --Lúdico en relacion con la pintura, la música y la fotografía. -Juego drámatico. -Caja de palabras mágicas. -Utilizaciones de refranes. 	<ul style="list-style-type: none"> -Talleres para los profesores. -Talleres para los alumnos para enseñarlos a aprender.

Fuente: Carratalá, Basterra

Elaborado por: Santafé Lourdes

Las características didácticas que deben reunir las actividades diseñadas por el maestro en el proceso enseñanza/aprendizaje, para estimular sus hábitos de estudio de la Lengua y la Literatura que deben ser: claras, adecuadas a las capacidades de los alumnos, progresivas, variadas, suficientes y gratificadoras. Estas características deben servir de base para conformar estrategias lúdicas que integren los estándares de comunicación oral, comprensión de textos escritos y producción de textos escritos, en función de desarrollo de hábitos de estudio que favorezcan al estudiante en la construcción de su conocimiento en un medio social contextualizado.

En España la formación de hábitos de estudio en el área de la Lengua y la Literatura, desde los materiales didácticos, Martínez Carro incluye una serie de elementos que nos resultan sugestivos, estos son las adivinanzas; los trabalenguas; las sopas de letras; los crucigramas; los acrósticos y el juego del ahorcado entre otras. Destaca además que lo importante es que el maestro logre que los estudiantes incorporen ese vocabulario en un discurso activo, oral-escrito adecuado al nivel de maduración del niño (Martínez, 2009).

También en la literatura aparece investigaciones que valoran la relación de los hábitos de estudio y el rendimiento académico de los alumnos, como es el caso de (Vázquez, 2015). Alberta del Ángel Zúñiga, en el territorio mexicano, el peruano Ramiro Montalvo, quien realiza un estudio descriptivo transversal de los hábitos de lectura y su incidencia de los hábitos de lectura en los estudiantes universitarios, describe los diferentes tipos de lecturas y los beneficios que la lectura reporta para el desarrollo social de los estudiantes, (Montalvo, 2015). A manera de síntesis la bibliografía consultada que conforma el estado del arte sobre formación de hábitos de estudio en

Lengua y Literatura se destaca los siguientes aspectos que nos resultan más importantes o esenciales.

Tabla 3: Elementos que deben incluir en la formación de hábitos de estudio en Lengua y Literatura

Planificación (tiempo, ritmo, forma, contexto y metas)
Trabajar con los textos (comentar los textos, realizar gráficos, resolver problemas, tomar apuntes y trabajar en Equipos)
Autodiganoístico (comentar las fortlaezas y debilidades, diseñar estrategias en equipo y presentarlas ante el grupo)
Niños y la niñas (organizar el estudio, establecer metas específicas y claras, graduar, planificar horarios, sistematizar el cada día, dedicar tiempo, evitar distracciones y reforzar sus logros).

Autores: Martínez. Vásquez y Montalvo

La integración de todos los elementos referenciados por los diferentes autores, en relación del desarrollo de los hábitos de estudio en especial lo más adecuados para utilizar en la enseñanza nivel básica elemental, los tendrá en cuenta la investigadora, al momento de diagnosticar y realizar su propuesta de formación de hábitos de estudio en Lengua y Literatura de educación básica elemental. La estrategias lúdicas como elemento dinamizador del proceso de enseñanza, a partir de todos los elementos que la conforman, intencionadamente pude desarrollar hábitos de estudios en los alumnos a través de diferentes materias como es el caso de la Lengua y la Literatura.

Capítulo 4

Metodología

4.1. Diagnóstico

El diagnóstico tiene un carácter práctico, exploratorio, encaminado al conocimiento de la naturaleza de una situación con el fin de tomar una decisión sobre la misma, en cuanto a su pronóstico e intervención.

Para evaluar el uso de las estrategias lúdicas para el desarrollo de los hábitos de estudio en la asignatura de Lengua y Literatura, se utiliza la entrevista estructurada, de tipo estandarizada, dirigida a psicólogos educativos, quienes dentro de su formación profesional realizan el estudio de la conducta humana, las formas de pensar y actuar dentro del proceso enseñanza – aprendizaje, la forma de cómo el maestro enseña y cómo el estudiante aprende teniendo siempre de base el factor motivacional. Además el psicólogo educativo reflexiona e interviene en varias dificultades de aprendizaje.

Se recurre al muestreo no probabilístico, que es una técnica donde las muestras se recogen en un proceso que no brinda a todos los individuos de la población iguales oportunidades de ser seleccionados, es aquel utilizado en forma empírica, es decir, no se efectúa bajo normas probabilísticas de selección, por lo que sus procesos intervienen opiniones y criterios personales del investigador o no existe norma bien definida o validada, es comúnmente utilizado en observaciones de tipo exploratoria o de tipo cualitativo, la selección de la muestra es no aleatoria basada en el juicio de quien realiza el proceso o del responsable de la investigación.

Para esto se plantean preguntas iguales y en el mismo orden a cada uno de los entrevistados. Se elaboró un cuestionario, con cinco preguntas.

Los psicólogos educativos entrevistados son:

- Dra. Carolina Barrera Psicóloga Educativa del Distrito Píllaro
- Dr. Jacqueline Haro Psicóloga Educativa de la Escuela Juan Francisco Montalvo
- Dra. Jaqueline Mariño Psicóloga educativa del Municipio del Cantón Píllaro

Tabla 4: Entrevista a profesionales

1. ¿Cuál es su opinión acerca del empleo de las Estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje?	
Psicólogos Educativos	Respuestas
Dra. Carolina Barrera	Las técnicas desarrollan las capacidades de aprendizaje de los alumnos, pero son muy pocos los docentes que las aplican.
Dra. Jacqueline Haro	Favorece el desarrollo de destrezas pero el poco tiempo y el limitado material impide realizarlas.
Dra. Jaqueline Mariño	Aplico en mi asignatura los aspectos que vienen dentro de los textos, pero pienso que no en todas las asignaturas se puedan aplicar estrategias lúdicas.
<p>Análisis</p> <p>Las psicólogas educativas aducen que la mayor parte de docentes desconocen el proceso de aplicación de las estrategias lúdicas y los materiales que se tiene que utilizar, para el desarrollo de hábitos de estudio en los niños.</p>	
2. ¿Qué tipo de actividades favorecen el desarrollo de hábitos de estudio?	
Psicólogos Educativos	Respuestas
Dra. Carolina Barrera	Deben ser juegos o actividades que le enseñen a dar solución a problemas.
Dra. Jacqueline Haro	Se envía actividades sobre los contenidos de las clases.
Dra. Jaqueline Mariño	Los deberes favorecen hábitos de estudios, incluyo actividades relacionadas con los contenidos.
<p>Análisis</p> <p>El conocimiento de las actividades que favorecen los hábitos de estudio, es limitado e insuficiente. La eficiencia de las actividades no está en colocar muchas actividades, en relacionarlas con el contenido, les falta dominar el conocimiento sobre las actividades que deben organizar de manera creativa, gradual, motivadora, adecuada, concreta, progresiva y gratificante</p>	
3. ¿Con qué frecuencia se deben realizar actividades para el desarrollo de hábitos de estudio?	
Psicólogos Educativos	Respuestas
Dra. Carolina Barrera	Frecuencia debe estar en dependencia de los temas de las asignaturas.

Dra. Jacqueline Haro	Se deben realizar los deberes todos los días.
Dra. Jaqueline Mariño	Le oriento para que realicen los deberes siempre, lo que gran parte de los alumnos no la realizan.
Análisis	
El hecho de que se orienten deberes, o actividades, no quieren decir que en su concepción estén integradas al desarrollen de habilidades en los estudiantes referentes a sus hábitos de estudio y aprendizaje.	

4. ¿Cuánto tiempo es recomendable para estas actividades?	
Psicólogos Educativos	Respuestas
Dra. Carolina Barrera	En el aula recomiendo un tiempo de media hora, o menos en dependencia del tiempo de la clase.
Dra. Jacqueline Haro	Sobre dos horas para la realización de los deberes.
Dra. Jaqueline Mariño	Al menos una hora para realizar a los deberes.
Análisis	
El hecho que se dediquen una hora, o dos horas a los deberes no significa que su cumplimiento o ejecución se estén realizando actividades que ejerciente el pensamiento de los alumnos, despierten su creatividad y le ayuden a adquirir nuevos conocimientos, jugando y aprendiendo.	
5. ¿Qué elementos o actividades son desfavorables para el desarrollo de los hábitos de estudio?	
Psicólogos Educativos	Respuestas
Dra. Carolina Barrera	Creo que puedo señalar que el maestro no orienta de forma concreta los deberes y que el niño no tenga tiempo en su casa para hacer los deberes.
Dra. Jacqueline Haro	La poca exigencia de los padres hacia los deberes, poco conocimiento por parte de los padres.
Dra. Jaqueline Mariño	Al terminar clases los niños realizan trabajos junto a los representantes durante toda la tarde, desligándose del cumplimiento de sus deberes como estudiante.
Análisis	
No refleja en las respuestas, el papel del maestro en la elaboración de actividades didácticas dentro los deberes que tengan un carácter claro, progresivo y que favorezca los conocimientos de lectura, escritura y desarrollo de habilidades a través de realización de esquemas, resúmenes, ejercicios literarios por solo citar algunas formas de ejercitar el pensamiento, en la orientación de los deberes.	

4.2. Método Inductivo

El método inductivo nos permite realizar investigaciones y establecer conclusiones o teorías sobre la temática, a través de análisis de casos particulares, y generalizar los resultados obtenidos (Bacon. Francis, 2014) es así como se procedió al registro de varios factores de hábitos de estudio y actividades lúdicas empleadas en diferentes temáticas, luego se procede a la clasificación de los aspectos mencionados tomando en cuenta los pertinentes al tema de estudio, los factores de hábitos de estudio y las actividades lúdicas se fusionaron dando como resultado una nueva actividad lúdica encaminada a desarrollar hábitos de estudio específicamente en el área de Lengua y Literatura finalmente la propuesta será generalizada a todas las áreas de estudio .

-Observaciones y registros de los hechos.

En este paso se realiza el planteamiento de la propuesta, seleccionando una estrategia lúdica acorde a nuestra intencionalidad, para luego realizar la búsqueda de los fundamentos teóricos que sustenten las actividades de la estrategia, para finalmente indagar en la búsqueda de los antecedentes de la propuesta, los mismos que nos servirán como punto de partida de investigaciones anteriores o resultados obtenidos.

-Análisis y clasificación de los hechos.

Dedicaremos un tiempo para la elaboración de instrumentos para obtener información, en este caso se aplica la entrevista a los psicólogos educativos de la zona, los datos permitirán saber la opinión sobre las estrategias lúdicas utilizadas en clase, para fomentar el hábito de estudio en los niños, para luego realizar el análisis de las respuestas obtenidas.

-Derivación inductiva de una generalización a partir de los hechos.

Con los datos obtenidos de la aplicación de la entrevista, se procede a la construcción de la propuesta de desarrollo para lograr el hábito de estudio en los niños de Básica Elemental, para lo cual procede a investigar diferentes estrategias lúdicas que estén acordes a nuestra propuesta, y poder realizar el sustento de los procesos de dichas estrategias, con la información recopilada, analizada y depurada se aplica la propuesta a los niños, para inducirles al hábito de estudio, saber sus reacciones y la predisposición por aprender, para luego aplicar una encuesta a los padres de familia y conocer de los cambios de estudio y la reacción de sus hijos, se procederá a realizar un análisis de los resultados obtenidos, para manifestar conclusiones de la propuesta y las recomendaciones de las actividades realizadas

Capítulo 5

Resultados

5.1-Estrategia lúdica

La estrategia lúdica “Aprendizaje por descubrimiento Guiado” son un conjunto de acciones herramientas y recursos, con un propósito claro, impulsado por el uso creativo de técnicas, ejercicios y juegos creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos y de habilidades, en donde interactúa el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento, pero sobre todo la manera de cómo la maestra llega con la temática a sus estudiantes. Esta estrategia impulsa el aprendizaje significativo, consiste en tres fases: inicial, intermedia y final.

Según Díaz Barriga. (2010) manifiesta: “La percepción que tiene el alumno de una actividad concreta y particular de aprendizaje no coincide necesariamente con la que tiene el profesor; los objetivos del profesor y el alumno, sus intenciones y sus motivaciones al proponerla y participar en ella, son a menudo diferentes”

Dicha concepción va acorde a la realidad del ambiente educativo, el niño desea aprender de manera divertida, en cambio el maestro desea enseñar o cumplir con la malla curricular y no importa el proceso, sino el cumplimiento del currículo.

La estrategia Lúdica está formada por: la etapa de planificación, en donde se plasma los alcances de la estrategia lúdica, de igual manera en la etapa de ejecución, se detalla los pasos y actividades que desarrolla el niño y la etapa de evaluación como una autoevaluación lo que permite al estudiante hacer una valoración de sus propias conductas y conocimientos.

5.1.1 Etapa de planificación

La etapa de planificación recoge aspectos importantes que fueron clasificados considerando la naturaleza del caso, después de analizar varios factores de hábitos de estudio se consideró que son muy relevantes: la motivación actitud y voluntad, el saber escuchar, concentración y comprensión, técnica del resumen, condiciones ambientales y personales, la organización y planificación; para desarrollar estos factores de hábitos de estudio se lo realizará a través de estrategias lúdicas como: dibujo creativo, cuento, juego de palabras, proceso creativo, habilidades manuales, juego de rol, preguntas y respuestas.

Seguidamente se detallan factores de hábitos de estudio y estrategias lúdicas

Tabla 5: Factores de hábitos de estudio

FACTORES DE HÁBITOS DE ESTUDIO	EXPLICACIÓN
Motivación Actitud Voluntad	La motivación será fundamental a la hora de desarrollar hábitos de estudio pues el deseo de aprender correctamente será inherente, esto generará un cambio de actitud positivo pues los estudiantes interiorizarán que lo aprendido será algo suyo y para su beneficio, brota la voluntad y deseo por realizar las actividades con agrado.
Saber escuchar	El saber escuchar será fundamental a la hora de desarrollar hábitos de estudio es imprescindible que los niños escuchen las indicaciones para que puedan realizar las tareas.
Concentración Comprensión	La concentración es muy importante al recibir clases y al momento de ejecutar lo aprendido en actividades direccionadas, esto lo pueden hacer gracias a la comprensión es decir el entendimiento del tema o actividad tratada será fundamental a la hora de desarrollar hábitos de estudio.
Resumir	La técnica de resumir es fundamental a la hora de desarrollar hábitos de esta manera el niño plasma lo que entendió de forma práctica y sintetizada.
Tiempo	El tiempo que dedica a resolver las actividades es fundamental a la hora de desarrollar hábitos de estudio porque demuestra su dedicación y responsabilidad para ejecutar las tareas.
Condiciones ambientales Condiciones personales	Las condiciones ambientales y personales juegan un papel primordial a la hora de desarrollar hábitos de estudio, las condiciones del espacio tienen que ser motivadoras e incentivar al niño a la ejecución de actividades, sin dejar de lado la interacción con su entorno.
Organización Planificación	La organización y planificación van ligadas a seguir un proceso coordinado y ordenado de cumplimiento de actividades a la hora de desarrollar hábitos de estudio en los niños.

Elaborado por: Santafé Lourdes

Tabla 6: Estrategias Lúdicas

ESTRATEGIA LÚDICA	EXPLICACIÓN
Dibujo creativo	Con la aplicación de esta estrategia se estimula el arte visual de representar algo en un medio bidimensional y tridimensional mediante diversas herramientas y métodos.
Cuento	Es un relato o narración breve, de carácter ficticio cuyo objetivo es formativo o lúdico, en donde los niños despiertan su imaginación y se dejan llevar de las historias fantásticas.
Juegos de palabras	Los niños leen textos cortos que les permite resolver un problema a través de una serie de pistas. Y de igual manera la pronunciación de los trabalenguas debe ser en voz alta sea de difícil articulación.
Procesos creativos	La utilización de la imaginación para crear historias con los conocimientos obtenidos. Permite plasmar la imaginación del escritor de manera única, las historias no coinciden a pesar de que tengan las mismas palabras guías, se desenvuelven en distintos escenarios.
Habilidades Manuales	Estas ayudan al desarrollo de la motricidad fina pero además invita a la creatividad y al gozo estéticos que suele estar unido a un pequeño escrito en el que se informa acerca de algún acto a realizarse o sentimiento a expresarse.
Juego de rol	Los estudiantes asumen diferentes roles en los que surge la necesidad de elaborar informes o noticias para publicitar productos de venta, compra, o alquiler de igual manera buscar o solicitar empleo, cuya finalidad es la de crear un ambiente motivador para el aprendizaje.
Preguntas - respuestas	Permite encontrar información sobre un lugar, localización, fauna, flora, la gente que vive en ese lugar, las fiestas que se celebraran, atracciones turísticas, comida típica.

Elaborado por: Santafé Lourdes

5.1.2 Etapa de ejecución

Esta etapa consiste en la utilización de una buena didáctica para el desarrollo de habilidades y destrezas, donde el niño se interese en la clase, participe e interactúe con sus compañeros pero sobre todo aprenda haciendo, de esta manera formaremos estudiantes éticos, coherentes, transparentes y con bases sólidas para afrontar los retos de la sociedad.

Las etapas de ejecución son una guía para los docentes, es un aporte al proceso enseñanza aprendizaje y permite realizar los correctivos necesarios con la finalidad que el niño sea el beneficiado. Su estructura inicia por el nombre de la actividad lúdica, el objetivo destinado a desarrollar el hábito de estudio a alcanzar, los recursos que se van a utilizar, pero sobre todo orienta el proceso que se debe seguir, fortaleciendo con el contenido lúdico y la autoevaluación para conocer el nivel de conocimiento o comprensión de las actividades ejecutas, la estructura es:

- Nombre de la actividad
- Objetivo Hábito de estudio
- Recursos
- Proceso
- Contenido lúdico
- Autoevaluación


5.1.3 Etapa de evaluación

Esta etapa se encuentra dentro de la etapa de ejecución, la autoevaluación permite al estudiante conocer el nivel de alcance de sus conocimientos y conductas, sus fortalezas y debilidades, ayudándolo a reconocer sus logros cognitivos.

La autoevaluación es tomada en cuenta desde el punto de vista estratégico para que el estudiante reflexione acerca de su aprendizaje autónomo tome conciencia y la responsabilidad que conlleva autoevaluarse, además es una estrategia que permite autoevaluarse en el momento oportuno muchas de las veces sin ayuda de un instrumento evaluativo, en su mayor parte sus resultados son cualitativos.


En los siguientes esquemas se presenta siete actividades lúdicas cuyo objetivo primordial es formar hábitos de estudio en Lengua y Literatura

Tabla 7: Actividad lúdica 1

Nombre de la actividad:	Dibujo creativo "El huevo de oro"
Objetivo: Hábito de estudio	Incrementar la actitud y voluntad mediante la motivación de los niños.
Recursos:	Hojas, lápiz, colores, cuento.
Proceso:	Actividades para el niño en casa con vigilancia de los papás. Leer y releer el cuento. Elegir una escena del cuento, la que más le llamó la atención y volver a leerla. A continuación dibujar esta escena. Colorear el dibujo realizado, agregándole toques estéticos, como un margen según su gusto. No importa que los dibujos no estén bien detallados lo que interesa es que el niño disfrute de la actividad realizada. Las actividades a realizar deben estar al reverso.
Contenido lúdico: Dibujo Creativo	<p style="text-align: center;">El huevo de oro</p> <p>Había una vez un abuelo de mal genio y una abuela cariñosa. Tenía dos gallinas gordas, la una blanca y la otra colorada. Un día la gallina colorada puso un huevo de oro. La gallina blanca saltó del susto, cacareó y cacareó...Los abuelos brincaron de la alegría. Cada uno quiso guardarse el huevo. Mientras discutían un travieso ratón pasó corriendo y se lo robó. El abuelo se enojó, la gallina cacareó. -¡Cocorocó! ¡Cocorocó! ¡No te enojas abuelo, no llores abuela ¡pondré otro huevo!- ¡Así lo hizo!... pero fue un huevo normal. (Tomado del libro de Lengua y Literatura de Cuarto Año, Ministerio de Educación)</p> <div style="text-align: center;">  </div>
Autoevaluación:	Estuvo motivado al realizar la tarea. Sí () No ()

Elaborado por: Santafé Lourdes.

Tabla 8: Actividad Lúdica 2

Nombre de la actividad:	Cuento “Las habichuelas mágicas”
Objetivo: Hábito de estudio	Perfeccionar la destreza de saber escuchar.
Recursos:	Ficha de la actividades.
Proceso:	<p>Actividades para el niño en casa .</p> <p>Leer el cuento de “Las habichuelas Mágicas” identificar los personajes principales, describir los rasgos físicos y Actitudinales de los personajes. Repitan frases que les impactaron. Narrar nuevamente el cuento, entrecortarlo y pedir que los niños continúen.</p> <p>No importa que no sepa todo el cuento lo que importa es que le agrade escuchar el cuento.</p>
Contenido lúdico: Cuento	<p>Entrega del cuento impreso.</p> <p>Cuento “Las Habichuelas Mágicas”</p>  <p>Periquín vivía con su madre, que era viuda, en una cabaña de bosque. Con el tiempo fue empeorando la situación familiar, la madre determino mandar a Periquín a la ciudad, para que allí intentase vender la única vaca que poseían. El niño se puso en camino, llevando atado con una cuerda al animal, y se encontró con un hombre que llevaba un saquito de habichuelas. -Son maravillosas -explico aquel hombre-. Si te gustan, te las daré a cambio de la vaca. Así lo hizo Periquín, y volvió muy contento a su casa.</p> <p>Pero la viuda, disgustada al ver la necedad del muchacho, cogió las habichuelas y las arrojó a la calle. Después se puso a llorar. Se puso Periquín a trepar por la planta, y sube que sube, llegó a un país desconocido. Entró en un castillo y vio a un malvado gigante</p>

que tenía una gallina que ponía huevos de oro cada vez que el se lo mandaba. Espero el niño a que el gigante se durmiera.

La madre se puso muy contenta. Y así fueron vendiendo los huevos de oro, y con su producto vivieron tranquilos mucho tiempo, hasta que la gallina se murió y Periquín tuvo que trepar por la planta otra vez, dirigiéndose al castillo del gigante. Se escondió tras una cortina y pudo observar como el dueño del castillo iba contando monedas de oro que sacaba de un bolsón de cuero.

En cuanto se durmió el gigante, salió Periquín y, recogiendo el talego de oro, echó a correr hacia la planta gigantesca y bajo a su casa. Así la viuda y su hijo tuvieron dinero para ir viviendo mucho tiempo. Sin embargo, llegó un día en que el bolsón de cuero del dinero quedó completamente vacío.

Se cogió Periquín por tercera vez a las ramas de la planta, y fue escalándolas hasta llegar a la cima. Entonces vio al ogro guardar en un cajón una cajita que, cada vez que se levantaba la tapa, dejaba caer una moneda de oro

Al caer, el gigante se estrelló, pagando así sus fechorías, y Periquín y su madre vivieron felices con el producto de la cajita que, al abrirse, dejaba caer una moneda de oro.

(Tomado del libro de Lengua y Literatura de Tercer Año, Ministerio de Educación del autor Hans Cristian Andersen)

FICHA DE ACTIVIDADES










Título del cuento		
Personajes principales	Rasgos físicos	Rasgos actitudinales
Personajes secundarios	Rasgos físicos	Rasgos actitudinales
FRASE DE MAYOR IMPACTO		

Autoevaluación:	Le agrado escuchar el cuento	Sí () No ()
	Te identificas con un personaje del cuento	Sí () No ()

Elaborado por: Santafé Lourdes



Tabla 9: Actividad Lúdica 3

<p>Nombre de la actividad:</p>	<p>“Juegos de palabras” Adivinanzas y trabalenguas</p>
<p>Objetivo: Hábito de estudio</p>	<p>Incrementar la concentración y comprensión de las actividades.</p>
<p>Recursos:</p>	<p>Texto, lápiz, cuaderno</p>
<p>Proceso:</p>	<p>Actividades para el niño en casa. Leer las adivinanzas y trabalenguas. Repetir la lectura en voz baja. Memorizarse los trabalenguas. Pronunciar los trabalenguas sin equivocarse. Pronunciar con rapidez los trabalenguas. Descubrir el resultado de la adivinanza pero a través de un gráfico. No importa que la actividad no se complete solo que se disfrute al realizarla.</p>
<p>Contenido lúdico: Adivinanzas y Trabalenguas</p>	<p>Adivinanzas</p> <p>Salimos cuando anochece, Nos vamos si canta el gallo, Y hay quien dice que nos ve cuando le pisan un callo.</p>  <p>Soy blanca como la nieve Y dulce como la miel; Yo alegre los pasteles Y la leche con café.</p>  <p>Treinta y dos sillitas blancas En un viejo comedor, Y una vieja parlanchina Que las pisa sin temor.</p> 

	<p>Unas son redondas, otras ovaladas, unas piensan mucho, otras casi nada.</p>  <p>Trabalenguas</p> <p>Lado, lado, lido, lodo, ludos, Decirlo Al revés lo dudo. Ludo, lodo, lido, lado, lado, ¡Qué trabajo me ha costado!</p> <p>Compré pocas copas, Pocas copas compré, Como compré pocas copas, Pocas copas pagaré.</p>  <p>Si el caracol tuviera cara como tiene el caracol, Fuera cara, fuera col, fuera caracol con cara.</p>  <p>Cuando cuentes cuentos, Cuenta cuantos cuentos cuentas, Porque si no cuantos cuentos cuentas, Nunca sabrás cuantos cuentos cuentas tú.</p> 
Autoevaluación:	<p>Se concentró al pronunciar los trabalenguas. Sí () No ()</p> <p>Comprendió las adivinanzas. Sí () No ()</p>

Elaborado por: Santafé Lourdes

Tabla 10: Actividad Lúdica 4

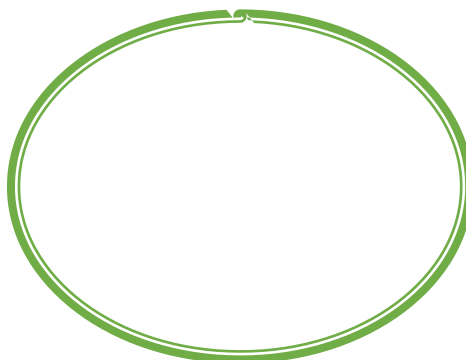
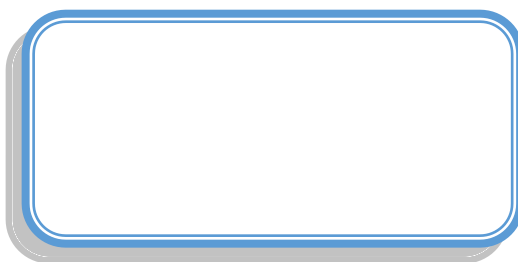
<p>Nombre de la actividad:</p>	<p>“Proceso creativos” Técnica Palabras clave</p>
<p>Objetivo: Hábito de estudio</p>	<p>Reducir textos de manera clara y sencilla.</p>
<p>Recursos:</p>	<p>Texto, lectura, cuaderno, esferos.</p>
<p>Proceso:</p>	<p>Actividades para el niño en casa. Recordar el cuento leído por la maestra “Rapunzel”. Leer las palabras guía. Formar oraciones a base de las palabras que tenga relación con el cuento. A continuación con las mismas palabras base crearán una nueva historia y realizarán un dibujo acorde a la historia creada. Lo importante es que el niño resuma el texto a base de palabras claves.</p>
<p>Contenido lúdico:</p>	<p>Entregar el listado de palabras impresas. DE "RAPUNZEL" Palabras: trenzas - bruja- príncipe palacio torre El estudiante resumirá el cuento original en base de estas palabras. Gráfico de la nueva versión</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p style="text-align: center;">NUEVA VERSIÓN</p> <p>En pueblo muy lejano vivía un joven príncipe en un palacio hermoso, pero la parte que mas le gustaba era la torre dorada, un día en sus juegos y aventuras matinales observo un papel en lo alto del techo, era una carta, el príncipe dio lectura cuando de pronto aparece una bruja con trenzas muy largas y con voz amenazante le decía.....</p>
<p>Autoevaluación:</p>	<p>Resumió el texto a base de palabras claves. Sí () No () Le gusto crear una nueva versión Sí () No ()</p>

Elaborado por: Santafé Lourde

Tabla 11: Actividad Lúdica 5

<p>Nombre de la actividad:</p>	<p>“Habilidades Manuales” Tarjeta de invitación</p>
<p>Objetivo: Hábito de estudio</p>	<p>Verificar el tiempo para las actividades establecidas.</p>
<p>Recursos:</p>	<p>Cartulina, marcadores, colores, tijera, goma, escarcha y cintas.</p>
<p>Proceso:</p>	<p>Actividades para el niño en casa. Hora de inicio de la actividad:15:00 Hora de finalización de la actividad16:00 Establecer el tiempo para la elaboración. Motivación a través de una pequeña lectura. Completar los datos. Dibujar algo relacionado a la ocasión. Colorear la tarjeta. Adornar con cintas, escarcha. No importa si la actividad tiene pocos detalles lo que interesa es que se concluya en el tiempo establecido..</p>
<p>Contenido lúdico: Habilidades Manuales</p>	<p style="text-align: center;">PEPA PIG</p> <p>A Pepa Pig le gustaba comer mucho pues era muy golosa, cierto día visitó a todos los animales de la granja, es así que a Peluchín el perro le pidió unas ricas papayas; miró a Orejudo el burro y con una sonrisa este le dio unas naranjas; a Campanita la vaca le pidió unos cuantos litros de leche; sobre unas hermosas rosas encontró a Maya la abeja esta le regaló unos vasos de miel; a la gallinita colorada la convenció de dar unos diez huevos ; a monosílabo le pidió unas sabrosas bananas y Bugs Bunny le regaló unas zanahorias y lechugas. Y es así como Pepa Pig regresó a su casita con mucha comida, pero no se lo iba a comer sola, así que dijo ¡voy a invitar a todos los animales de la granja a una cena! Ahora amiguit@ ayuda a Pepa Pig a construir las tarjetas de invitación para que asistan a esta cena sus amigos. Utiliza los datos de colores para ubicarlos correctamente en las tarjetas. Puedes utilizar los esquemas si así lo deseas.</p>

19h00 24 de mayo Granja Mírame a mí
por el gusto de estar con ustedes.

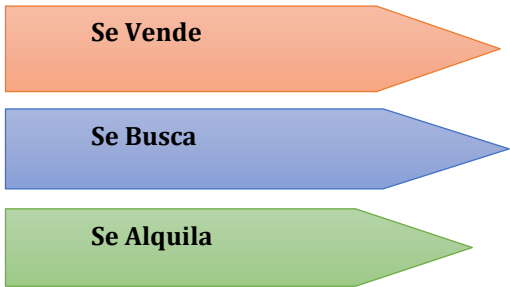


Autoevaluación:

Culminó la tarea dentro del tiempo establecido Sí () No ()

Elaborado por: Santafé Lourdes

Tabla 12: Actividad Lúdica 6

Nombre de la actividad:	Juegos de rol "Anuncios clasificados creativos"
Objetivo: Hábito de estudio	Incrementar las condiciones ambientales y personales para realizar las actividades.
Recursos:	Cartulina, colores, marcadores, tijera.
Proceso:	<p>Actividades para el niño en casa con vigilancia de los papás.</p> <p>Buscar un periódico. Leer los anuncios clasificados. Observar los tipos de anuncios. Elaborar nuevos anuncios creativos. Utilizar personajes de lecturas anteriores para estos anuncios. Pintar los anuncios con colores pastel.</p> <p>No importa que la actividad no se complete solo que el estudiante se sienta cómodo al realizarlas.</p>
Contenido lúdico: Juegos de Rol	<p style="text-align: center;">Juguemos al periodista</p> <p>Yo me llamo Clark Kent soy periodista del Diario el Clarín y busco pequeños amigos que puedan escribir anuncios publicitarios pero de manera creativa, diferente a los que escriben en los periódicos que compra tu papá, pero para ser parte de mi personal deberás contar con todos los materiales que se necesita para escribir, además deberás tener una predisposición para estructurar los anuncios clasificados, si reúnes estas condiciones acércate a nuestras oficinas y te convertirás en un escritor de nuestro diario .</p> <p>Entregar los modelos de anuncio clasificado.</p> <div style="text-align: center;">  <p>Se Vende</p> <p>Se Busca</p> <p>Se Alquila</p> </div>
Autoevaluación:	El espacio físico en donde realizo esta actividad es apropiado y motivador. Sí () No ()

Elaborado por: Santafé Lourdes

Tabla 13: Actividad lúdica 7

Nombre de la actividad:	Preguntas - Respuestas "Guía Turística"
Objetivo: Hábitos de Estudio	Desarrollar habilidades de organización y planificación.
Recursos:	Esquema para la guía turística, cartulina, colores, lápiz y tijera.
Proceso:	<p>Actividades para el niño en casa.</p> <p>Revisar la guía turística. Deducir su funcionalidad. Elaborar una guía turística de su cantón. Escribir los nombres de los lugares más importantes de su cantón. Colorear la guía turística.</p> <p>No importa que la actividad no se complete solo que se disfrute al realizarla.</p>
Contenido lúdico: Preguntas - Respuestas	<p style="text-align: center;">Soy un guía turístico</p> <p>Soy un niño de educación básica elemental, mi mayor sueño es el de estudiar para ser un guía turístico, mi maestra Adelita dice que tenemos que revisar ciertos temas que nos ayudan a comprender el trabajo que desempeñan estas personas y para eso nos ha estructurado unas preguntas a las cuales debemos responder;</p> <p>¿Qué es una guía turística?</p> <p>¿Para qué hacer una guía turística?</p> <p>Una vez contestada a estas dos preguntas la maestra pidió dibujar a nuestro querido cantón y resaltar los principales lugares turísticos que tiene.</p> <div style="border: 2px solid gray; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center;">Cantón Píllaro Principales Lugares Turísticos</p> </div>
Autoevaluación:	Participó activamente en la planificación y organización de la guía turística Sí () No ()

Elaborado por: Santafé Lourdes

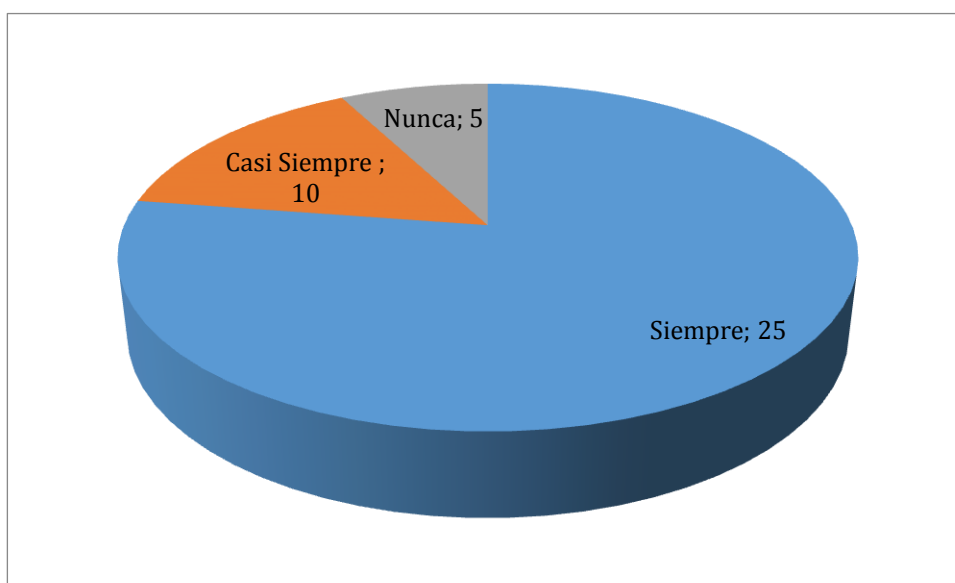
5.2. Evaluación Preliminar

En la evaluación preliminar se realizó una prueba piloto con los estudiantes de básica elemental de tercer año paralelo "B" de la Escuela "Mariscal Sucre" se escogió esta muestra por la ubicación geográfica, la facilidad de llegar e intercambiar indagaciones, pero sobre todo por la accesibilidad de las autoridades por facilitar la información necesaria para realización de la investigación, se les envió a casa tareas basadas en actividades lúdicas durante un tiempo considerable, encaminadas al desarrollo de hábitos de estudio dentro de una de las áreas con mayor dificultad como lo es Lengua y Literatura.

Luego de esta actividad se estructuró una encuesta dirigida a los padres de familia, de la misma escuela y grado porque son los primeros maestros de sus hijos, y tienen la capacidad de contestar las preguntas sobre los cambios de comportamiento y actitud de los niños, se aplicó con la finalidad de indagar el alcance que tuvo el diseño de estrategias lúdicas para desarrollar hábitos de estudio.

1.- ¿Sus niños encuentran un atractivo en las tareas?

Figura 1: Pregunta 1



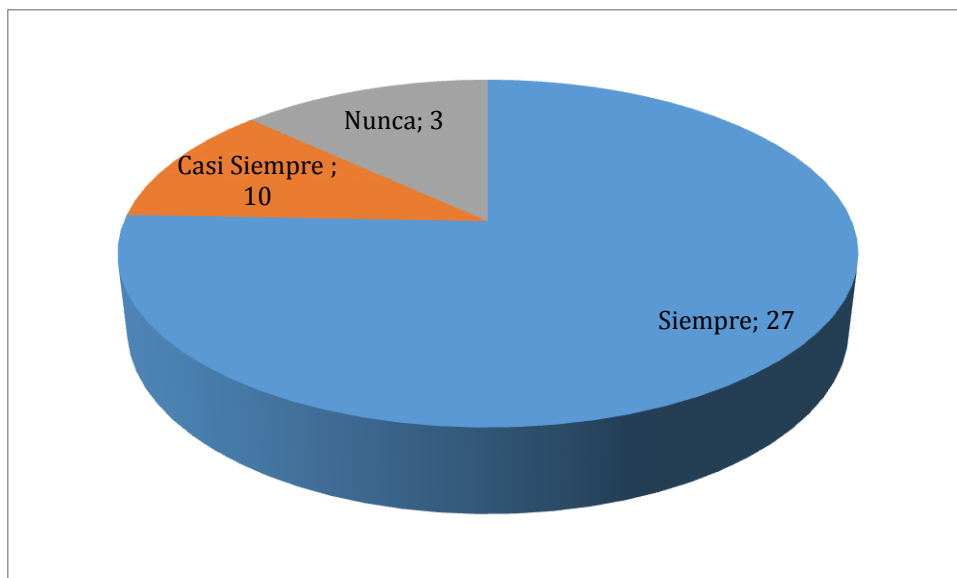
Fuente: Encuesta ejecutada a los padres de familia de la Escuela de Educación Básica "Mariscal Sucre" por Lourdes Santafé

Interpretación

Las actividades enviadas son motivadoras y estimulan a los estudiantes a realizarlas con agrado lo que facilita la obtención del hábito de estudio, permitiéndoles desarrollar sus habilidades y destrezas de manera integral siendo los protagonistas de su propio aprendizaje.

2.- ¿Su niño escucha las indicaciones expuestas por Ud.?

Figura 2: Pregunta 2



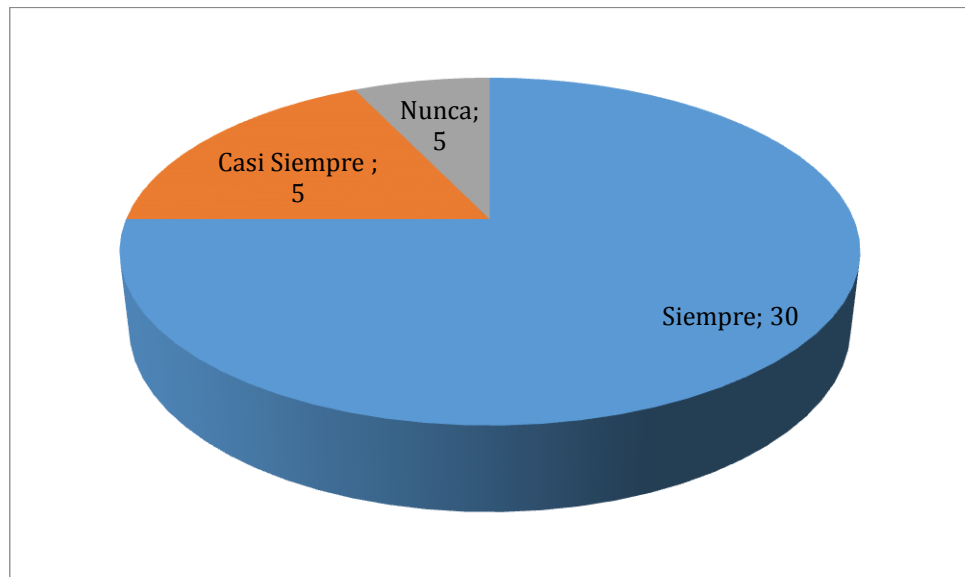
Fuente: Encuesta ejecutada a los padres de familia de la Escuela de Educación Básica "Mariscal Sucre" por Lourdes Santafé

Interpretación

Los niños escuchan las indicaciones, lo que permite el cumplimiento de actividades y sobre todo el acatamiento de las mismas, se le brinda al niño la oportunidad de ser responsable con sus acciones, esto permite que de un gran paso a la independencia personal, lo que conlleva a que sean comprometidos con lo que ejecuta.

3.- ¿Al momento de efectuar las tareas se concentra para comprender o resumir lo realizado?

Figura 3: Pregunta 3



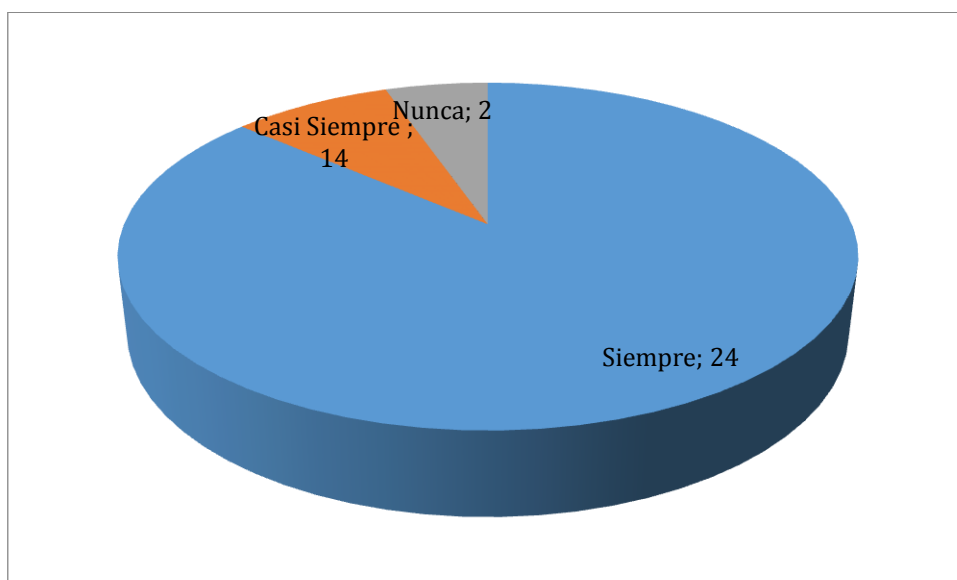
Fuente: Encuesta ejecutada a los padres de familia de la Escuela de Educación Básica "Mariscal Sucre" por Lourdes Santafé

Interpretación

Los niños al cumplir las tareas se concentran y de esta manera comprenden y pueden realizar un resumen de lo empoderado, es positivo porque le permiten al niño desarrollar un hábito de estudio responsable, sobre todo dar un valor significativo a cada actividad planificada por los docentes o padres de familia, aprovechando al máximo cada una de ellas.

4.- ¿Su niño se ha fijado un horario para hacer las tareas?

Figura 4: Pregunta 4



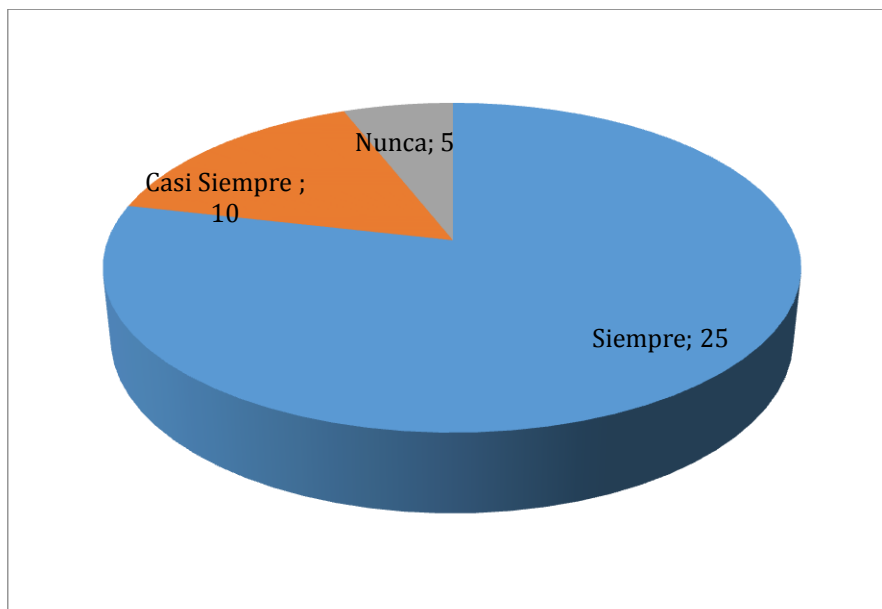
Fuente: Encuesta ejecutada a los padres de familia de la Escuela de Educación Básica "Mariscal Sucre" por Lourdes Santafé

Interpretación

Según las proporciones obtenidas por la encuesta se deduce que los padres de familia expresan que los niños se han fijado un horario para cumplir con las tareas, de esta manera desarrollan la responsabilidad, valor que les permitirá comprometerse con actividades extraescolares, y ser puntuales y organizados con los que hacen.

5.- ¿A la hora de desarrollar las tareas su niño cuenta con un ambiente de armonía?

Figura 5: Pregunta 5



Fuente: Encuesta ejecutada a los padres de familia de la Escuela de Educación Básica "Mariscal Sucre" por Lourdes Santafé

Interpretación

Los niños cuentan con un ambiente armónico para desarrollar las tareas, lo que genera motivación y cumplimiento con las actividades, facilitando la obtención del hábito de estudio, el tener un entorno amigable, tranquilo y estimulante, direcciona al niño a aflorar su potencialidad en las tareas encomendadas.

5.3 Análisis de resultados

Todas las actividades realizadas fueron motivantes despertando el gusto por cumplir una tarea de manera diferente, se estableció nuevas pautas que mejoren la destreza de escuchar con agrado ciertas indicaciones permitiendo así al estudiante comprender y concentrarse en las actividades que realiza dentro de un tiempo preestablecido, además estímulo al estudiante a adecuar su lugar de estudio el mismo que debe reunir las condiciones necesarias para el desarrollo de su aprendizaje autónomo.

Los hábitos de estudio fueron desarrollados a través de estrategias lúdicas que fueron tomadas de ciertas investigaciones dentro de las cuales se puede mencionar a juego de palabras, cuentos, dinámicas, juego de roles, habilidades manuales preguntas y respuestas etc.

Capítulo 6

Conclusiones y Recomendaciones

6.1. Conclusiones

- En la etapa diagnóstica realizada en la metodología se puede evidenciar un déficit en cuanto se refiere al desarrollo de hábitos de estudio.
- A través de la recopilación de información plasmada en el estado de arte se determinó las estrategias lúdicas que sirvieron de base para la nueva propuesta e incentivar a los niños a realizar las actividades escolares con agrado.
- Una vez clasificadas las estrategias lúdicas y los factores de hábitos de estudio se procede al diseño de la propuesta, que al ser aplicada a los estudiantes de básica elemental arroja resultados en su mayoría positivos pues promueven un cambio de actitud del estudiante permitiéndole tener una visión diferente con relación a su aprendizaje autónomo, además la propuesta permitió mejorar el rendimiento académico.
- La utilización de estrategias lúdicas permite a los estudiantes visualizar las tareas educativas como un juego de responsabilidad de manera que se divierta realizando sus obligaciones escolares.
- Las actividades de la estrategia lúdica motivan a los niños al cumplimiento de tareas saliendo de la rutina.
- Las actividades de la propuesta permite que el niño sea el constructor de su propio conocimiento

6.2. Recomendaciones

- Utilizar el diseño de la estrategia lúdica de la propuesta como un medio de desarrollo de hábitos de estudio, de parte de los docentes, convirtiéndola en un recurso didáctico para los docentes y padres de familia.
- Capacitar a los docentes en el uso de la estrategia lúdica para desarrollar hábitos de estudio en las demás áreas de estudio.
- Socializar la estrategia lúdica para incluirla dentro de las planificaciones de los docentes.



Apéndice

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO

Departamento de Investigación y Posgrados

Tesis previo a la obtención del título de

Magister en Ciencias de la Educación

Entrevista a los especialistas

Desde la universidad de Católica del Ecuador, sede Ambato y con la intención de obtener el título de Magister en Ciencias de la Educación, se trabaja en el Diseño de una estrategia lúdica para desarrollar hábitos de estudio en Lengua y Literatura de educación básica elemental.

Con la intencionalidad de poder diagnosticar los hábitos de estudio en la asignatura Lengua y Literatura de Educación Básica Elemental y determinar los tipos de estrategias lúdicas utilizadas en el proceso de enseñanza queremos hacerle una entrevista basada en las siguientes interrogantes:

1. ¿Cuál es su opinión acerca del empleo de las Estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje?
2. ¿Qué tipo de actividades favorecen el desarrollo de hábitos de estudio?
3. ¿Con qué frecuencia se deben realizar actividades para el desarrollo de hábitos de estudio?
4. ¿Cuánto tiempo es recomendable para estas actividades?
5. ¿Qué elementos o actividades son desfavorables para el desarrollo de los hábitos de estudio?



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO

Departamento de Investigación y Posgrados

Tesis previo a la obtención del título de

Magister en Ciencias de la Educación

Encuesta

Dirigido: A los padres de familia de la Escuela De Educación Básica “Mariscal Sucre”

Objetivo: Indagar acerca de la propuesta aplicada.

Estimado padre de familia, responda el siguiente cuestionario, marce con una X donde considere indicado.

Encuesta

Pregunta	Alternativas
1.- ¿Sus niños encuentran un atractivo en las tareas?	Siempre () Casi siempre () Nunca ()
2.- ¿Su niño escucha las indicaciones expuestas por Ud.?	Siempre () Casi siempre () Nunca ()
3.- ¿Al momento de efectuar las tareas se concentra para comprender o resumir lo realizado?	Siempre () Casi siempre () Nunca ()
4.- ¿Su niño se ha fijado un horario para hacer las tareas?	Siempre () Casi siempre () Nunca ()
5.- ¿A la hora de desarrollar las tareas su niño cuenta con un ambiente de armonía?	Siempre () Casi siempre () Nunca ()
6.- ¿Su niño organiza y planifica sus tareas?	Siempre () Casi siempre () Nunca ()

¡Gracias por su Colaboración!

Apéndice D

Aplicación de la Propuesta



Anuncio clasificados creativos



Exposición de anuncios



Técnica palabras clave



Demostración

Tarjetas de Invitación



Exposición de trabajos

Referencias

- Aravena, R. (23 de enero de 2015). *Aplicaciones Didácticas, Estudio de la Lengua*.
- Astudillo, E. T. (12 de Febrero de 2015). http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/2839/tebs_2012_409.pdf?sequence=1.
- Aylwin, M. (12 de Febrero de 2015). http://www.unicef.cl/web/wp-content/uploads/doc_wp/profesores.pdf.
- Basterra, A. (. (10 de febrero de 2015). *Métodos, hábitos y técnicas para mejorar el estudio* <https://anabast.wordpress.com/2007/06/12/metodos-habitos-y-tecnicas-para-mejorar-el-rendimiento-en-los-estudios/>.
- Bolívar, M. (2004). *Estrategias y juegos para encuentros*. Paulinas.
- Carratalá, F. (12 de febrero de 2015). <https://www.gobiernodecanarias.org/educacion/udg/ord/documentos/docinteres/Documento1.pdf>.
- Correa, M. (s.f.). Obtenido de Programa de Hábitos de Estudio para Estudiantes de la Segunda Etapa de Educación Básica, Tesis de Maestría. Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Caracas, 1998. Visto el 22 de abril del 2012.
- Ecuador, U. P. (2006). Las características principales del juego en adultos. *Revista de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador*, 11- 25.
- Educación, M. d. (2014). *Lengua y Literatura. Texto del estudiante. Tercer y Cuarto Año*. Quito-Ecuador: El Telégrafo.
- Guerrero, R. (. (11 de febrero de 2015). *Estrategias Lúdicas: herramientas de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas*.<http://publicaciones.urbe.edu/index.php/REDHECS/article/viewArticle/2976/4641>.
- Hernández, D. &. ((2002)). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. México: Mc Graw Hill.
- Horcas, V. (. (2008). *conceptos y Teorías sobre Educaci{on*. Tirart Blanch <http://www.tirant.com/humanidades/libro/conceptos-y-teorias-sobre-educacion-vicent-horcas-lopez-9788498763348>.
- Jiménez, B. (2002). *Lúdica y recreación*. Colombia: Magisterio.
- Martínez, E. (2009). *La comprensión oral y la comprensión escrita*. Madrid: UNIR.

- Montalvo, R. (. (28 de enero de 2015). <http://html.rincondelvago.com/habitos-de-lectura-en-los-estudiantes-universitarios.html>.
- Ortega, J. &. (2005). *Método para desarrollar hábitos y técnicas de estudio: bachillerato y universidad*. Madrid: La Tierra Hoy.
- Ortiz, A. (2009). *Educación Infantil: afectividad, amor y felicidad, currículo, lúdica, evaluación y problemas de aprendizaje*. El litoral.
- Rojas, C. (2010). *Filosofía de la educación. De los griegos a la tardomodernidad*. Antioquia: Universidad de Antioquia.
- Román, M. &. (1998, p.16). *Curriculum y Enseñanza: una didáctica centrada en procesos*. Madrid: EOS.
- Thomas, J. y. (1986). *The role of learning strategies. Educational*. Nueva York: Educational Psychologist.
- Vaquero, J. (1992, p.48). *Cómo Mejorar Hábitos de Estudio*. Malaga: Ediciones Aljibe, S. L.
- Vázquez, A. &. (10 de Febrero de 2015). *Análisis de la influencia de los hábitos de estudio en el rendimiento del instituto tecnológico privado ISA:Chiclayo://C:Users/PC17/Downloads/10-71-1PB.pdf*.
- Vygotsky, L. (1935,p17). *The Intellectual Developmente of Children in the Process of Education*. Moscow: Leningrad Pedagogical Institute.
- Zubiría, J. (2003,p.33). *De la escuela nueva al constructivismo: un análisis crítico*. Colombia: Coop. Editorial Magisterio.
- Zuñiga, H. (2005). *Relación entre hábitos de estudio y rendimiento escolar*.