



Actividades lúdicas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de quinto año de educación básica de la escuela “Juan Montalvo”

Playful activities to improve reading comprehension in students of the fifth year of basic education at school “Juan Montalvo”

Atividades lúdicas para melhorar a compreensão da leitura em alunos do quinto ano do ensino fundamental na escola “Juan Montalvo”

Rosa Mirian Caamaño Zambrano ^I

rcaamano@utmachala.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-7221-7992>

Tanya Jessenia Luzuriaga Caamaño ^{II}

tluzuriag1@utmachala.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0007-2277-1972>

Nancy Lorena del Carmen Aguilar Aguilar ^{III}

nlaguilar@utmachala.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0001-8162-869X>

Esthela Elizabeth Ruilova Rebilla ^{IV}

eeruilova@utmachala.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0001-5380-9194>

Correspondencia: rcaamano@utmachala.edu.ec

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

* **Recibido:** 01 de octubre de 2023 * **Aceptado:** 30 octubre de 2023 * **Publicado:** 27 de noviembre de 2023

- I. Universidad Técnica de Machala, Ecuador.
- II. Universidad Técnica de Machala, Ecuador.
- III. Universidad Técnica de Machala, Ecuador.
- IV. Universidad Técnica de Machala, Ecuador.

Resumen

El presente trabajo se orienta en el estudio sobre la incidencia de actividades lúdicas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de quinto año de básica de la Escuela de Educación Básica “Juan Montalvo”. Puesto que, el deber del docente radica en su actualización y formación constante, lo que conlleva a la búsqueda de nuevas formas y mecanismos de aprendizaje, específicamente el área de Lengua y Literatura, donde los estudiantes presentan mayores dificultades en lo que respecta la comprensión de textos de diversa tipología. El tipo de investigación es de carácter explicativo y los métodos empleados para su desarrollo fueron el analítico, histórico-lógico y comparativo, de manera que, se ha analizado a profundidad la actuación del objeto de estudio por la determinación de sus partes, explicando a su vez la evolución que ha tenido la lúdica dentro del ámbito educativo y como se ha venido desarrollando hasta la actualidad y establecer la comparación e interpretación de los estudios realizados de años anteriores con los resultados obtenidos en esta investigación. Las técnicas a utilizar fueron la entrevista y la encuesta y como instrumentos para la recolección de datos se utilizó un cuestionario, donde se evidencian preguntas para determinar el nivel de comprensión lectora en los estudiantes y un listado de preguntas dirigido a los docentes para determinar la aplicabilidad de actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Con los resultados de los respectivos instrumentos, se señala la importancia de aplicar actividades lúdicas dentro del aula, sin embargo, en cuanto su uso para la mejora de la comprensión lectora no es muy notorio en los estudiantes, pues estos presentan dificultades para inferir, criticar y valorar textos escritos. Por lo cual, es imprescindible tomar asunto y responder a esta necesidad, es así, que la propuesta de este proyecto se dirige a innovar e incorporar actividades lúdicas interactivas como parte de la formación pedagógica del profesorado que permitan responder a las diversas necesidades presentadas en el aula de clases en donde implique habilidades y competencias lectoras. Para ello, se han plasmado estas actividades a través de talleres pedagógicos, los cuales detallan específicamente las acciones a ser cumplidas en esta propuesta, tomado como prioridad las Tic a través del uso de plataformas digitales interactivas, las cuales permitirán la creación de diversas actividades orientadas al desarrollo y reforzamiento en cuanto a los niveles de comprensión lectora, a más de ser una guía para que los docentes puedan aplicar esta propuesta en sus horas clase. Tomando en consideración el análisis de implementación de la propuesta, siendo estos la dimensión técnica, económica, social y ambiental, se demuestra la factibilidad de este proyecto, estimando el costo mínimo para su implementación, asimismo, no

afecta a nivel ambiental puesto que son pocos los insumos a tomar en consideración, además de los recursos y elementos disponibles en la institución educativa, haciendo más llevadero el cumplimiento de las actividades, brindando beneficios tanto a los docentes como a los estudiantes para la consecución de un mejor desempeño académico.

Palabras Clave: Actividades lúdicas; Comprensión lectora; Enseñanza-aprendizaje; Juegos Didácticos; Docente; Estudiante.

Abstract

This work is oriented towards the study of the incidence of recreational activities to improve reading comprehension in fifth-year elementary school students at the “Juan Montalvo” School of Basic Education. Since, the teacher's duty lies in his constant updating and training, which leads to the search for new forms and mechanisms of learning, specifically the area of Language and Literature, where students present greater difficulties when it comes to understanding texts of various types. The type of research is explanatory in nature and the methods used for its development were analytical, historical-logical and comparative, so that the performance of the object of study has been analyzed in depth by determining its parts, explaining its look at the evolution that play has had within the educational field and how it has been developing to date and establish the comparison and interpretation of the studies carried out in previous years with the results obtained in this research. The techniques to be used were the interview and the survey and as instruments for data collection a questionnaire was used, which includes questions to determine the level of reading comprehension in the students and a list of questions addressed to teachers to determine the applicability. of recreational activities within the teaching-learning process. With the results of the respective instruments, the importance of applying recreational activities within the classroom is pointed out, however, as far as their use to improve reading comprehension is not very noticeable in students, since they have difficulties in inferring, criticizing and evaluate written texts. Therefore, it is essential to take issue and respond to this need, thus, the proposal of this project is aimed at innovating and incorporating interactive recreational activities as part of the pedagogical training of teachers that allow responding to the various needs presented in the classroom where reading skills and competencies are involved. To this end, these activities have been reflected through pedagogical workshops, which specifically detail the actions to be carried out in this proposal, taking ICT as a priority through the use of interactive digital platforms, which will allow

the creation of various activities oriented to the development and reinforcement in terms of reading comprehension levels, in addition to being a guide so that teachers can apply this proposal in their class hours. Taking into consideration the analysis of implementation of the proposal, these being the technical, economic, social and environmental dimension, the feasibility of this project is demonstrated, estimating the minimum cost for its implementation, likewise, it does not affect the environmental level since there are few the inputs to be taken into consideration, in addition to the resources and elements available in the educational institution, making the fulfillment of the activities more bearable, providing benefits to both teachers and students to achieve better academic performance.

Keywords: Continuous training; Business productivity; Organizational culture; Professional training; Service companies.

Resumo

Este trabalho está orientado ao estudo da incidência de atividades lúdicas para melhorar a compreensão da leitura em alunos do quinto ano do ensino fundamental da Escola de Educação Básica “Juan Montalvo”. Visto que, o dever do professor reside na sua constante atualização e formação, o que leva à procura de novas formas e mecanismos de aprendizagem, especificamente a área de Línguas e Literaturas, onde os alunos apresentam maiores dificuldades na compreensão de textos de vários tipos. . O tipo de pesquisa é de natureza explicativa e os métodos utilizados para seu desenvolvimento foram analíticos, histórico-lógicos e comparativos, de forma que o desempenho do objeto de estudo tenha sido analisado em profundidade determinando suas partes, explicando seu olhar sobre a evolução que a brincadeira teve no campo educacional e como ela vem se desenvolvendo até o momento e estabelecer a comparação e interpretação dos estudos realizados em anos anteriores com os resultados obtidos nesta pesquisa. As técnicas a utilizar foram a entrevista e o inquérito e como instrumentos de recolha de dados foi utilizado um questionário, que inclui perguntas para determinar o nível de compreensão de leitura dos alunos e uma lista de perguntas dirigidas aos professores para determinar a aplicabilidade do recreio. atividades no processo de ensino-aprendizagem. Com os resultados dos respectivos instrumentos aponta-se a importância da aplicação de atividades lúdicas dentro da sala de aula, porém, na medida em que a sua utilização para melhorar a compreensão da leitura não é muito perceptível nos alunos, uma vez que estes têm dificuldades em inferir, criticar e avaliar o que está escrito. Texto:% s. Portanto, é

fundamental cuestionar e responder a esta necesidad, assim, a proposta deste projeto visa inovar e incorporar atividades lúdicas interativas como parte da formação pedagógica de professores que permitam responder às diversas necessidades apresentadas na sala de aula onde habilidades e competências de leitura estão envolvidas. Para tal, estas atividades têm sido refletidas através de oficinas pedagógicas, que detalham especificamente as ações a realizar nesta proposta, tendo como prioridade as TIC através da utilização de plataformas digitais interativas, que permitirão a criação de diversas atividades orientadas para o desenvolvimento e reforço nos níveis de compreensão leitora, além de servir de guia para que os professores possam aplicar esta proposta em seu horário de aula. Tendo em consideração a análise de implementação da proposta, sendo estas a dimensão técnica, económica, social e ambiental, demonstra-se a viabilidade deste projecto, estimando-se o custo mínimo para a sua implementação, da mesma forma, não afecta o nível ambiental uma vez que existe são poucos os insumos a serem levados em consideração, além dos recursos e elementos disponíveis na instituição de ensino, tornando mais suportável o cumprimento das atividades, proporcionando benefícios tanto para professores quanto para alunos para alcançarem melhor desempenho acadêmico.

Palavras-chave: Atividades lúdicas; Compreensão de leitura; Ensino-aprendizagem; Jogos Didática; Professor; Estudante.

Introducción

Dentro del proceso educativo es necesario considerar diferentes estrategias, técnicas, formas de enseñanza que permitan al estudiantado un desarrollo en su aprendizaje de forma factible y significativa, con el fin de alcanzar los objetivos propuestos en la contemplación educativa.

Siendo de esta manera, actividades que beneficien realmente al progreso, busquen innovar y acoplarse a la realidad actual.

Las actividades lúdicas inciden en la participación activa de los educandos, puesto que se enfoca en la interacción activa, refleja cuando los niños tienen el ánimo de aprender o adquirir conocimientos proyectados con el tiempo. Esta problemática se apoya en los obstáculos de los docentes para ejecutar clases referente a la lectura, la asignatura de Lengua y Literatura abarca en gran parte, escritos que deben ser reflexionados e interpretados.

La investigación expone el objeto de estudio, la problemática que se basa en la utilización de los instrumentos presentados, en donde surge el mismo en la asignatura anteriormente mencionada,

los objetivos, la metodología, la conceptualización de las variables, la metodología, los instrumentos y técnicas, por ende, los resultados arrojados de los mismos.

También revela la propuesta planteada en respuesta a la problemática, todo su proceso, con las actividades a realizar en algunas temáticas. De igual importancia, para la prepuesta se analizaron dimensiones técnica, social, económica y ambiental, manifestando de forma sintetizada las situaciones a la que se expone la proposición que pretende beneficiar la didáctica y pedagogía de los docentes en los estudiantes de quinto año de educación básica.

Diagnóstico objeto de estudio

En este capítulo se expondrán los antecedentes, tanto históricos como referenciales, asimismo se detallará la problematización, objetivos, hipótesis y el marco teórico, el cual brindará la conceptualización de cada una de las variables en estudio, así como las dimensiones e indicadores que se desprenden de cada variable, consecuentemente, se evidencia la metodología que rige esta investigación, y por ende la recolección de información obtenida con base a los instrumentos y técnicas aplicados y finalmente se establecen las discusiones acordes a los resultados obtenidos.

Concepciones, normas o enfoques diagnóstico

Antecedentes

Antecedentes Históricos

El juego ha ido evolucionando a lo largo del tiempo, convirtiéndose y siendo visto como un elemento didáctico de productividad para la formación del ser humano, esto debido a la atribución que le han otorgado las diversas áreas relacionadas a la educación, por lo que su direccionamiento ha sido de mucho provecho y utilidad en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Stefani et al. (2014), mencionan a algunos autores como Huizinga, Caillois, Vygotsky que han considerado al juego imprescindible para la formación y desarrollo del individuo, pues el mismo permite al niño desenvolverse emocional e intelectualmente y a su vez desarrollar su creatividad, además se pueden destacar algunos filósofos tales como Platón y Aristóteles que aluden el aporte que brinda el juego en el aprendizaje, por lo que destacan la idea de que en los hogares se debe otorgar a los niños juguetes, porque ayudan a activar su capacidad cognitiva, a través de la realización de acciones recreativas que serán de gran utilidad en su vida adulta.

(pp. 40-41)

Se puede manifestar que el juego comienza y se desarrolla en el periodo Paleolítico, apoyándose de las expresiones y ritmo de vida del ser humano, por tal motivo, se lo considera como un elemento trascendental en la historia, siendo de aprovechamiento tanto física como intelectualmente, sobre todo relacionando el hecho de que en esta época, se veía a la actividad recreativa, como un acto de subsistencia, pues lo hacían al momento de conseguir comida como es en el caso de la cacería o por escapar de algún animal salvaje. (Zuluaga y Gómez, 2016, p.238) en su vida adulta. (pp. 40-41)

El origen del juego ha sido presenciado desde épocas muy antiguas, con excavaciones que han proporcionado juguetes y materiales como recursos para el entretenimiento de la población.

Por esto, los niños de Egipto contaban con silbatos, figuras en miniatura, pelotas rellenas de cuero y afrecho para divertirse en sus tiempos libres, es decir, que los individuos han adoptado desde tiempos pasados diferentes actividades de recreación. (Montero, 2017, p. 77)

En el siglo XVIII, Rousseau consideraba que el aprendizaje de los niños se adquiere mediante las diferentes propiedades que tiene el juego, asimismo, Pestalozzi manifiesta que el niño aprende a través de la observación y la práctica, dando como resultado la obtención de experiencias y la estimulación de su desarrollo. En otras palabras, es de gran utilidad, pues al ser un medio para divertirse y liberarse, brinda la posibilidad al sujeto de recrearse mientras que está recolectando conocimientos. (Nevado, 2008. p. 3)

En el siglo XX, comienza a surgir la lúdica en el campo pedagógico, destacando a muchos autores quienes concuerdan que esta ayuda al desarrollo de los conocimientos. Uno de los promotores de esta postura es Montessori, con la intervención de otros estudios realizados por Rousseau, Herbart, Pestalozzi y Fröbel logró reconocer el proceso para la puesta en práctica desde lo lúdico-didáctico. (Toledo, Bermeo & Vera, 2018, p. 3)

Problematización

¿Cómo aportar en el desarrollo de actividades lúdicas que mejoren la comprensión lectora en los estudiantes de quinto año de básica de la Escuela “Juan Montalvo”?

¿De qué manera influyen las actividades lúdicas dentro del proceso de comprensión lectora en los estudiantes de Quinto año de Básica de la Escuela “Juan Montalvo” ?

- ¿Qué actividades lúdicas implementa el docente para la mejora de la comprensión lectora en los estudiantes de Quinto año de Básica de la Escuela “Juan Montalvo” ?

- ¿En qué medida las actividades lúdicas mejoran la comprensión lectora en los estudiantes de Quinto año de Básica de la Escuela “Juan Montalvo” ?

Objetivos

Elaboración de actividades lúdicas para el mejoramiento de la comprensión lectora en los estudiantes de quinto año de Básica de la Escuela “Juan Montalvo”.

- Identificar la incidencia de las actividades lúdicas dentro del proceso de comprensión lectora en los estudiantes de quinto año de Básica de la Escuela “Juan Montalvo” .

- Determinar las actividades lúdicas empleadas por los docentes para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de quinto año de Básica de la Escuela “Juan Montalvo.

- Precisar en qué medida las actividades lúdicas mejoran la comprensión lectora en los estudiantes de quinto año de Básica de la Escuela “Juan Montalvo”.

La elaboración de actividades lúdicas para la comprensión lectora permitirá elevar los niveles de comprensión de textos en los estudiantes de quinto año de Básica de la Escuela “Juan Montalvo” .

Las actividades lúdicas permitirán mejorar las habilidades cognitivas que se requieren en la comprensión lectora en los estudiantes de quinto año de Básica de la Escuela “Juan Montalvo”

- El empleo de actividades lúdicas por parte del docente permitirá mejorar las actividades a ser elaboradas en los estudiantes de quinto año de Básica de la Escuela “Juan Montalvo”,

La contribución que brinda las actividades lúdicas en la comprensión lectora permitirá motivar a los estudiantes de Quinto año de Básica de la Escuela “Juan Montalvo”

Actividades lúdicas

Según lo expuesto por Tamayo y Restrepo (2017) La lúdica tiene un efecto determinante en el ámbito educativo, puesto que se considera un auxiliar para el aprendizaje continuo, además de moderar las actitudes comportamentales en los estudiantes. (p. 108). Esto quiere decir que, la lúdica se debe considerar como parte importante en el desarrollo integral del individuo, considerando que va a adquirir sus aprendizajes de mejor manera, así como también mediar su conducta.

Por otra parte, Córdoba et al. (2017) manifiestan que la lúdica presenta una perspectiva dinamizadora que conlleva a la interrelación social e intervención y colaboración de los estudiantes

hacia el bienestar del centro escolar y por ende la sociedad en sí. (p. 83). Es por esto que, el componente lúdico se considera imprescindible en el campo educativo debido a que fomenta las relaciones interpersonales y tributa a que todos los integrantes de la comunidad educativa sean partícipes de las actividades realizadas en la institución educativa.

En cuanto a su importancia, la lúdica presenta un aporte notorio, puesto que potencia las diversas capacidades del ser humano siendo estas: la parte corporal, racional y emocional, existiendo una conexión entre estos aspectos y los aprendizajes, adecuación al medio social, autonomía, además, de permitir un cambio y transformación a nivel cultural propia del individuo. (Tamayo y Restrepo, 2017, p. 111). En concordancia con lo antes mencionado, cabe destacar que las actividades lúdicas potencian las capacidades, habilidades y destrezas del ser humano, contribuyendo a que se generen saberes desde las diferentes perspectivas ya sea a nivel físico, intelectual o sentimental, que permitan la formación integral y cultural del mismo.

Como añadidura, Martínez (2019), expresa que el juego es una actividad que permite al niño poder vivir y aproximarse a situaciones existentes e inexistentes de la vida y así poder entender el mundo que le rodea. Esto quiere decir, que a través de la lúdica se pueden experimentar diversos escenarios sean estos reales o irreales, pero que serán de gran utilidad para potenciar la imaginación y creatividad en el estudiante y a su vez podrá comprender y dar solución a las diferentes situaciones sociales.

Estrategias lúdicas

Según expresan Córdoba y Martínez (2016) la aplicabilidad de estrategias lúdicas en el aula de clases, permite la creación de nuevos escenarios de aprendizaje en donde el niño tenga la oportunidad de expresarse libremente y pueda a su vez crear, aprender e interiorizar nuevos conocimientos. (p. 32). Es por esto que, es importante que el docente haga uso de estas estrategias que tengan sentido lúdico con la finalidad de aportar con las condiciones y ambientes de aprendizaje innovadores que motiven al estudiante a seguir aprendiendo

De esta manera, al elevar el grado de emotividad en el estudiantado este se sentirá apto para la ejecución efectiva de sus actividades permitiendo así, que esté concentrado y dé lo mejor de sí mismo, en concordancia con lo antes mencionado, Jaramillo (2017) manifiesta que las estrategias lúdico-pedagógicas se han creado con la función de brindar motivación al niño a la vez que constituye el uso de sus capacidades, llevando así, a que se sientan predispuestos e incentivados,

con la finalidad de que se potencien sus esfuerzos y puedan concentrarse mejor en las actividades a realizar. (p. 46)

Por otra parte, Cepeda y Belalcázar (2019) enfatizan en que la lúdica como estrategia pedagógica debe mantener una organización del espacio, es decir, que sea adecuado y brinde las oportunidades óptimas de aprendizaje, esto sin duda adaptándolo al contexto áulico y brindando la facilidad de que se fortalezcan los valores éticos, a través de la participación activa de los estudiantes. Esto quiere decir que la importancia de estas estrategias radica en el desenvolvimiento y desarrollo de valores que sin duda permitirán que el proceso de seguir aprendiendo sea efectivo.

Los juegos dentro y fuera del aula

Montero (2017), menciona que la incorporación del juego en el aula debe mantener objetivos y actividades claras y definidas que serán llevadas a cabo en clase, sobre todo enfocándose en el desempeño académico que se muestra en cada una de las áreas y asignaturas considerándose un medio de gran valor para el alumnado, así mismo, el juego es considerado un componente elemental que permite al docente mantener la dinámica y atención dentro de su clase. (p. 76).

Sin lugar a duda la lúdica es un factor imprescindible dentro del proceso de enseñanza aprendizaje debido a que facilita el desarrollo de los contenidos impartidos en clase y así mismo en el estudiante eleva su ánimo y estimula a su aprendizaje.

Asimismo, Andrade (2020) recalca que dentro del juego en el aula el docente es el encargado de adaptar aquellos intereses, necesidades, potencialidades y estilos de aprendizaje de cada estudiante a las actividades lúdicas a emplearse para que a su vez ellos puedan encontrar un disfrute en todas ellas. (p. 132). En este sentido, es vital que se apliquen juegos que sean adecuados al grupo de estudiantes con el cual se va a trabajar de esta manera, los niños podrán encontrar en la lúdica un medio de distracción y liberación que les permita continuar y seguir adquiriendo conocimiento.

Metodología

Tipo de investigación

El presente estudio se enmarca en un tipo de investigación explicativa, la cual se aplicó con el fin de poder entender y responder a las cualidades presentadas por la problemática y determinar las razones que caracterizan a la misma, Díaz y Calzadilla (2016) alegan que este tipo de investigación

pretende encontrar el porqué de las peculiaridades propias de las variables en estudio y cómo estas pueden relacionarse entre sí. (p. 118)

Métodos

Algunos métodos en los cuales se apoya esta investigación

El método analítico según Lopera et al. (2010) refieren a este como el camino para llegar a un resultado mediante la descomposición de un fenómeno en sus elementos constitutivos. Por lo que se destina a estudiar el comportamiento del objeto de estudio a través de la separación de sus partes para que pueda ser analizado a profundidad.

Asimismo, se tomó en consideración el método histórico-lógico, puesto que explica su historicidad, es decir, manifiesta la evolución que ha tenido la lúdica dentro del ámbito educativo y como se ha venido desarrollando hasta la actualidad. Esto en correspondencia a lo señalado por Torres (2019) quien enfatiza en que este método incorpora un procedimiento investigativo, que tiene como finalidad recolectar información de hechos pasados para luego plantear ideas o teorías acerca de esos hechos, de esta manera el investigador dará razón lógica de la información proporcionada.

Además, se cuenta con el método comparativo, en este caso, Nohlen (2020) puntualiza que esta tipología de método se trata de un proceso sistemático de paridad entre los objetos de estudio, en este sentido, se lo emplea para la comprobación de hipótesis. (p. 41) Por tal motivo, se trata de establecer una comparación e interpretación de la teoría que consiste en estudios realizados con anterioridad y los resultados obtenidos en esta investigación.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para recolectar la información acerca de la implementación de actividades lúdicas sobre la comprensión lectora, se utilizó la entrevista, que es una de las herramientas para la recolección de datos más manejada en la investigación cualitativa, permite la obtención de datos o información del sujeto de estudio mediante la interacción oral con el investigador (p.330). Dicho de otra manera, el uso de esta técnica permitió conseguir información de forma directa con el entrevistado en cuestión, posibilitando realizar preguntas que expusieron testimonio sobre las actividades lúdicas utilizadas por los docentes y la comprensión lectora como factor de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes, conocimientos que ayudarán para la construcción de datos generales.

Además, se implementó la técnica de encuesta como es de conocimiento, este procedimiento proporcionará información factible y verídica que permita profundizar en cuanto al nivel de comprensión lectora en los estudiantes de quinto año de básica de la Escuela de Educación Básica “Juan Montalvo”, esto a su vez permitirá obtener datos exactos acerca de las acciones que realiza el alumnado al término de una lectura. Como añadidura, Corral (2010) manifiesta que la encuesta es una técnica de recolección de datos, el cual debe estar debidamente apoyado de un instrumento que permita validar la información acerca del fenómeno en estudio. (p. 153)

Instrumentos

Los instrumentos que sirvieron para este estudio fueron cuestionarios de preguntas que plasmaron y extrajeron información en función de los objetivos planteados en cada instrumento.

Para la selección de una cantidad es necesario detectar en su totalidad el conjunto de los elementos que serán investigados, lo que nos permitirá segmentar determinados sujetos que participaron en la recolección de datos.

Población

Para la aplicación de los instrumentos tanto entrevista y cuestionario se consideró al personal docente y estudiantes de la Escuela de Básica “Juan Montalvo”. Siendo un total de 15 educadores y 358 educandos los cuales participaron en el proceso.

Muestra

En lo que respecta a la muestra que corresponde a estudiantes de entre 9 y 10 años de edad, que se encuentran cursando el quinto año de básica, asimismo, se consideró a docentes que ejercen su labor en el mismo curso, para ello, se distribuyó los mismos de la siguiente manera:

Estudiantes docentes

Paralelo “A” 27

Paralelo “B” 28

Subtotal 55

TOTAL (MUESTRA) 55

Fuente: Investigación directa

Resultados

Según los resultados obtenidos la mayoría de estudiantes han respondido que a veces extraen ideas principales y secundarias, luego de finalizar una lectura, por lo tanto, en un término medio existe una mayor delimitación de particularidades presentes en el escrito y por ende no se brinda mayor apertura a la comprensión del mismo. También se puede evidenciar que la mayoría de los estudiantes a veces exponen hechos y situaciones propuestas en la lectura tal y como se han escrito, por consiguiente, se evidencia notoriamente la memorización de contenidos. Por otra parte, los resultados extraídos al momento de recordar personajes, lugares y fechas determinadas en el texto la mayoría de estudiantes respondieron que siempre lo hacen, por tal motivo, esta acción les permite asimilar y memorizar personajes y hechos ocurrentes que han sido analizados e interpretados.

Propuesta de intervención

La propuesta consiste en brindar a través de su descripción, conceptualización, caracterización e importancia, las debidas orientaciones como ayuda para que el docente obtenga conocimiento de las acciones a ser desarrolladas y ejecutadas mediante talleres pedagógicos, así como también los recursos e implementos a ser utilizados.

Conclusiones

La elaboración de este proyecto fue basada en la problemática evidenciada a través de las prácticas-preprofesionales, comprobando un problema en los niños de básica, específicamente en quinto año, con respecto a la lectura, a pesar de los intentos por los docentes las lecturas en cada clase, no daban el efecto que se requería. Además, los instrumentos aplicados indican lo antes mencionado, por lo cual la propuesta se centra en actividades lúdicas para mejorar la comprensión lectora, a través de talleres pedagógicos en donde se dará uso de la tecnología como un recurso que hace parte de la actualidad.

Las problemáticas expuestas permiten conocer la orientación del proyecto de investigación, pues es una guía determinante de las acciones que se tomarán para brindar soluciones del fenómeno hallado; con base a la información adquirida su estructura se manifiesta una problemática en el nivel de lectura en cuanto al grado que cursan los educandos dando concordancia a lo revelado en los instrumentos aplicados.

Los resultados obtenidos manifiestan que los docentes incorporan la lúdica en sus clases, pero lo hacen a nivel general y no en la atención de esta problemática que gran parte de los discentes la presentan, por lo cual existe deficiencia en el proceso de aprendizaje y los discentes reflejan dificultades en la lectura correspondiente a su grado, rescatando además la consciencia de los educadores sobre lo importante de incluir estas actividades en la ejecución de sus temáticas, pues, esta propuesta pretende mejorar en el aspecto de la lectura, que el niño no solo lea por obligación, sino que comprenda e interiorice, desarrolle su pensamiento, tenga criterio, analice, las relaciones con la realidad. Busca una potenciación de habilidades cognitivas, sociales, emocionales, además de dar la indicación marcada a los docentes de la relevancia al utilizar otras formas de enseñanza dentro de la lectura.

Dado la finalidad de la propuesta, es competencia de los educadores emplear y manejar estrategias versificadas y variadas según lo requerido por sus alumnos, según las necesidades o prioridades de formación.

Recomendaciones

Con la incorporación de estos talleres pedagógicos, lo que se pretende es que los docentes lo pongan en práctica en su vida laboral, puesto, que es importante la innovación metodológica en los procesos cognitivos de los estudiantes, ya que constituyen un aspecto positivo en la formación académica del alumnado, enfatizando que los docentes deben tener un amplio conocimiento en lo que respecta a estrategias activas.

La aplicación de una estrategia motivadora que despierte el interés en el estudiantado es de vital importancia, por esta razón se dan a conocer algunas recomendaciones que se sugiere seguir a los docentes de aula.

En primer lugar, que se incluya en la planificación las actividades lúdicas de acuerdo a la asignatura impartida, esta es una manera de que el estudiante no pierda interés ni el ritmo de lo que está aprendiendo. Así mismo, preguntar a los estudiantes que juegos les agrada o les gusta más, para que estos sean adaptados a los contenidos a ser desarrollados.

Asimismo, es recomendable los juegos al aire libre, si la institución educativa cuenta con áreas verdes, sería una opción viable para que los estudiantes no sientan la presión del espacio áulico, sino más bien conseguir un ambiente agradable para ellos, que se sientan libres y seguros de explorar la naturaleza.

Referencias

- Acurio, B., & Núñez, A. (2019). Creo, juego y aprendo con estrategias y recursos para mejorar la comprensión lectora. *Digital Publisher*, 4(2). Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7144029>
- Alcaraz, N. (2015). EVALUACIÓN VERSUS CALIFICACIÓN. *Aula de encuentro*, 2(17), 209-236. Obtenido De https://www.academia.edu/23482917/Evaluaci%C3%B3n_vs_calificaci%C3%B3n
- Alonso, J., López de Sosoanga, A., & Segado, F. (2011). Análisis de la relación entre preferencia lúdica y la estructura de las actividades programadas en festivales lúdico-deportivos. *Cultura CCD*, 6(16), 15-26. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3830202>
- Andrade, A. (2020). EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA CULTURAL EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS EN EDUCACIÓN INICIAL. *Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149. Obtenido de <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/464/631>
- Antón, María Cecilia (2012). El aburrimiento. *Perspectivas en Psicología: Revista de Psicología y Ciencias Afines*, 9(3),104-109.[fecha de Consulta 13 de Abril de 2021]. ISSN: 1668-7175. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=483549016015>
- Arias-Gómez, J., Villasís-Keever, M. Á., & Miranda Novales, M. G. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, 63 (2), 201-206. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4867/486755023011>
- Aristizábal Z., Jorge Hernán, & Colorado T., Humberto, & Gutiérrez Z, Heiller (2016). El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas. *Sophia*, 12(1),117-125.[fecha de Consulta 17 de Febrero de 2021]. ISSN: 1794-8932. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4137/413744648009>
- Ariza, C., Sardoth, J., & Rueda, L. (2018). EL RENDIMIENTO ACADÉMICO: UNA PROBLEMÁTICA COMPLEJA. *B O L E T Í N V I R T U A L*, 7(7). Obtenido de: <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/527/50170>.
- Avendaño, Catherine A, Gutiérrez, Karol A, Salgado, Camila F, & Dos-Santos, Manuel Alonso. (2016). Rendimiento Académico en Estudiantes de Ingeniería Comercial: Modelo por

- Competencias y Factores de Influencia. *Formación universitaria*, 9(3), 03- 10.
<https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062016000300002>
- Baena, A., Ruíz, P. (2016). EL JUEGO MOTOR COMO ACTIVIDAD FÍSICA ORGANIZADA EN LA ENSEÑANZA Y LA RECREACIÓN. *EmásF, Revista Digital de Educación Física* (38), 73-83. Obtenido de <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-ElJuegoMotorComoActividadFisicaOrganizadaEnLaEnsen-5351993.pdf>
- Barros Morales, Roosevelt, Rodríguez Domínguez, Luisa de los Ángeles, & Barros Bastida, Carlos Isaa. (2015). El juego del cuarenta, una opción para la enseñanza de las matemáticas y las ciencias sociales en Ecuador. *Revista Universidad y Sociedad*, 7(2), 137-144. Recuperado en 17 de febrero de 2021, de https://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S221836202015000200020&lng=es&tlng=es.
- Bautista-Vallejo, J.M. & Raquel-López, N. (2002). El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad. *Ágora Digital*, 4, 134- 141. Obtenido de: https://www.researchgate.net/publication/28073772_El_juego_didactico_como_estrategia_de_atencion_a_la_diversidad/link/5ae9b123aca2725dabb60f95/download
- Benoit, C. (2019). Procesamiento inferencial durante la comprensión escrita y oral en estudiantes de una escuela primaria. *Espacios*, 40(33). Obtenido de <http://www.revistaespacios.com/a19v40n33/a19v40n33p09.pdf>
- Bobadilla, G. (s.f.). Tiempo-espacio y literatura. *Revista Universidad de Sonora*, 48-49. Obtenido de <http://www.revistauniversidad.uson.mx/revistas/21-El%20tiempo%20espacio%20en%20la%20literatura.pdf>
- CASTRO AZUARA, MARÍA CRISTINA, & SÁNCHEZ CAMARGO, MARTÍN (2013). LA EXPRESIÓN DE OPINIÓN EN TEXTOS ACADÉMICOS ESCRITOS POR ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 18(57),483-506.[fecha de Consulta 18 de Febrero de 2021]. ISSN: 1405-6666.Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=140/1402577400871>
- Cedeño, E., & Moya, M. (2019). LA RETROALIMENTACIÓN COMO ESTRATEGIA DE MEJORAMIENTO DEL PROCESO FORMATIVO DE LOS EDUCANDOS. *Atlante*. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/08/retroalimentacion->

educandos.html#:~:text=La%20retroalimentaci%C3%B3n%20es%20fundamental%20dentro,estudiantes%20como%20a%20los%20docentes

Cepeda, N. J. y Belalcázar, A. P. (2019). El rol de las estrategias lúdicas en el fortalecimiento práctico de los valores éticos. *Revista Criterios*, 26(2), 87-105. Obtenido de: <http://editorial.umariana.edu.co/revistas/index.php/Criterios/article/view/2160/2391>

Cerisola, Alfredo. (2019). El poder del juego: el rol del pediatra para promover el desarrollo en niños pequeños. *Archivos de Pediatría del Uruguay*, 90(1), 25-28. <https://dx.doi.org/10.31134/ap.90.1.5>

CERVANTES CASTRO, Rosa Delia, & PÉREZ SALAS, José Antonio, & ALANÍS CORTINA, Mayra Dariela (2017). NIVELES DE COMPRENSIÓN LECTORA. SISTEMA CONALEP: CASO ESPECÍFICO DEL PLANTEL N° 172, DE CIUDAD VICTORIA, TAMAULIPAS, EN ALUMNOS DEL QUINTO SEMESTRE. *Revista Internacional de Ciencias Sociales y Humanidades*,

SOCIOTAM, XXVII(2),73-114.[fecha de Consulta 21 de Enero de 2021]. ISSN: 1405-3543. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=654/65456039005>

Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? *Revista Nueva Aula*(6). Obtenido de <http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20%20El%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%C3%B1anza%20y%20Aprendizaje.pdf>

Cisneros-Estupiñán, M., Olave-Arias, G., Rojas-García, I. (2012) Cómo mejorar la capacidad inferencial en estudiantes universitarios. *Educ. Educ.* Vol. 15, No. 1, 45-61. Obtenido de: <http://www.scielo.org.co/pdf/eded/v15n1/v15n1a04.pdf>

Córdoba, D., & Martínez, L. (2016). La lúdica como estrategia didáctica en la enseñanza de las matemáticas en la Institución Educativa Padre Isaac Rodríguez. *Revista de la Facultad 72 de Educación*, 23, 31-41. Obtenido de <http://funes.uniandes.edu.co/10379/1/C%C3%B3rdoba2016La.pdf>

Córdoba, E.F., Lara, F. & García, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. *ENSAYOS*, Revista de la Facultad de Educación de Albacete, 32(1). Enlace web: <http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos>

Corral, Y. (2010). Diseño de cuestionarios para recolección de datos. *Ciencias de la Educación*, 20(38). Obtenido de <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/n36/art08.pdf>

- Díaz-Narváez, Víctor Patricio, & Calzadilla Núñez, Aracelis (2016). Artículos científicos, tipos de investigación y productividad científica en las Ciencias de la Salud. *Revista Ciencias de la Salud*, 14(1),115-121.[fecha de Consulta 14 de Abril de 2021]. ISSN: 1692-7273. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56243931011>
- Durango Herazo, Z. R. (2017). Niveles de comprensión lectora en los estudiantes de la Corporación Universitaria Rafael Núñez (Cartagena de Indias). *Revista Virtual Universidad ESPARZA PARGA, RODRIGO, & RUBIO BARRIOS, JULIO. (2016). La pregunta por el conocimiento. Saber*, 28(4), 813-818. Recuperado en 18 de febrero de 2021, de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S131501622016000400016&lng=es&tlng=es.
- Franco Montenegro, M. P., & Cárdenas Rodríguez, R., & Santrich Sánchez, E. R. (2016). Factores asociados a la comprensión lectora en estudiantes de noveno grado de Barranquilla. *Psicogente*, 19(36),296-310. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4975/497555221014>
- Franco-Mariscal, Antonio-Joaquín y Simeoli Sánchez, Paola (2019). Un enfoque basado en juegos educativos para aprender geometría en educación primaria: Estudio preliminar. *Educação e Pesquisa*, 45, 1-24. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=298/29859101009>
- Gallardo, S., & López, E. (2019). CONOCIMIENTO Y USO DE ESTRATEGIAS DE COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE PSICOLOGÍA. *Revista 73 Electrónica de Psicología Iztacala*, 22(2), 2066-2083. Obtenido de <http://www.revistas.unam.mx/index.php/repi/article/view/70156/61984>
- García, E., & Alarcón, M. (2011). Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. *EFDeportes.com* (153). Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>
- García, F., Alonso, L., Noriega, R., Romero, J., López, F., & Antolín, A. (2015). La enseñanza y el aprendizaje. *Especial N°1*, 12(57). Obtenido de <http://erevistas.uacj.mx/ojs/index.php/culcyt/article/viewFile/782/748>
- Gómez-Esteban, Jairo Hernando (2016). El acontecimiento como categoría metodológica de investigación social. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*,

14(1),133-144.[fecha de Consulta 13 de Abril de 2021]. ISSN: 1692-715X. Disponible en:
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77344439008>

Gordillo, A., & Flórez, M. (2009). Los niveles de comprensión lectora: hacia una enunciación investigativa y reexiva para mejorar la comprensión lectora en estudiantes universitarios. *Revista Actualidades Pedagógicas* (53), 95-107. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/277843481_Los_niveles_de_compreension_lectora_hacia_una_enunciacion_investigativa_y_reflexiva_para_mejorar_la_compreension_lectora_en_estudiantes_universitarios

Granados López, Hedilberto y Gallego López, Felipe Antonio (2016). MOTIVACIÓN, APRENDIZAJE AUTORREGULADO Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE TRES UNIVERSIDADES DE CALDAS Y RISARALDA. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 12 (1), 71-90. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134149742005.pdf> Gustems Carnicer, Josep, & Calderón Garrido, Diego, & Ca

© 2023 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).