



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO MEDIANTE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA CON LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR INTENSIVA, EN LA UNIDAD EDUCATIVA PCEI (PERSONAS CON EDUCACIÓN INCONCLUSA) “INTERNACIONAL BOLÍVAR”, DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO LECTIVO 2023.

AUTORES

GARCIA ESCOBAR JULISSA LIZBETH
PELAGALLO FIERRO GEOVANA MARIANA

TUTOR

AB. RONALDO NÚÑEZ MINAYA

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADOS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA

2023



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE
BOLÍVAR**



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO MEDIANTE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA CON LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR INTENSIVA, EN LA UNIDAD EDUCATIVA PCEI (PERSONAS CON EDUCACIÓN INCONCLUSA) “INTERNACIONAL BOLÍVAR”, DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO LECTIVO 2023.

AUTORES

GARCIA ESCOBAR JULISSA LIZBETH
PELAGALLO FIERRO GEOVANA MARIANA

TUTOR

AB. RONALDO NÚÑEZ MINAYA

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE
INVESTIGACIÓN PRESENTADO A OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADOS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA**

2023

I. DEDICATORIA

Esta tesis se lo dedico a DIOS quien supo guiarme por el buen camino darme fuerza para seguir adelante y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional.

Es para mí una gran satisfacción poder dedicarle a mi abuelito allá en el cielo, a mi abuelita, a mis padres mis tíos y quienes me han ayudado y apoyado incondicionalmente y por brindarme su tiempo y un hombro para descansar.

Y a todas aquellas personas que durante estos cinco años estuvieron a mi lado apoyándome y logrando que este sueño se haga realidad porque mucho de mis logros se los debo a ustedes entre los que se incluye este.

Julissa Lizbeth García Escobar

Dedico este proyecto de investigación principalmente a Dios, por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional.

El amor de mi vida no me dice “princesa”, ni (mi amor). Me dice MAMÁ. Y a ese amor le debo el segundo mayor logro de mi vida mi querida hija Angelly Naranjo Pelagallo. Por eso eres la protagonista de este proyecto de investigación. Tú me enseñas cada día, mucho más de lo que yo te pueda enseñar a ti.

A mis padres, Janeth Fierro y Nelson Pelagallo, por ser el pilar más importante y por demostrarme siempre su cariño y apoyo incondicional sin importar nuestras diferencias en opiniones. A mi hermano Eduardo Meléndez, mi cuñada Edith Armas y sobrinos Doménica - Gabriel por compartir momentos significativos conmigo y por siempre estar dispuestos a escucharme y ayudarme en cualquier momento.

Finalmente, a mi abuelita Anita Fierro y demás familiares, que con sus oraciones, consejos y palabras de aliento hicieron de mí una mejor persona y de una u otra forma me acompañan en todos mis sueños y metas.

Geovana Mariana Pelagallo Fierro

II. AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Universidad Estatal de Bolívar, que me abrió sus puertas para adquirir conocimientos con respetables docentes de la educación, al Ab. Ronaldo

Núñez tutor del trabajo de integración curricular, por ser un soporte fundamental.

A nuestros padres, por apoyarme en todo momento en la obtención de mi licenciatura de tercer nivel, y forjarme como la persona que soy actualmente.

Y de manera muy especial a los estudiantes , docentes y autoridades de la Unidad Educativa PCEI Inrernacional Bolívar por darme todas las facilidades para el desarrollo de mi trabajo de investigación.

Julissa Lizbeth García Escobar

Quiero expresar mi gratitud a Dios, que con su bendición llena siempre mi vida y la vida de toda mi familia por estar siempre presentes.

Mi profundo agradecimiento a todas las autoridades y personal que hacen de la Unidad Educativa PCEI “Internacional Bolívar”, por confiar en mí, por abrirme las puertas y permitirme realizar todo el proceso investigativo dentro de su establecimiento educativo.

De igual manera mi agradecimiento a la Universidad Estatal de Bolívar, a toda la Facultad de Ciencias de la Educación, Carrera de Educación Básica, a mis profesores en especial al Msc. Javier Mármol, quienes con la enseñanza de sus valiosos conocimientos hicieron que pueda crecer día a día como profesional, gracias a cada una de ustedes por su paciencia, dedicación, apoyo incondicional y amistad. Finalmente quiero expresar mi más grande y sincero agradecimiento al Abg. Rolando Núñez, principal colaborador durante todo este proceso, quien con su dirección, conocimiento, enseñanza y colaboración permitió el desarrollo de este proyecto de investigación.

Geovana Mariana Pelagallo Fierro

III. CERTIFICADO DEL TUTOR DERECHOS DE AUTOR

Ab. Ronaldo Núñez Minaya.

CERTIFICA:

Que el informe final de Investigación titulado: "APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO MEDIANTE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA CON LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR INTENSIVA, EN LA UNIDAD EDUCATIVA PCEI "INTERNACIONAL BOÍVAR", DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO LECTIVO 2023" elaborado por las autoras GARCÍA ESCOBAR JULISSA LIZBETH con C.I 0250070240 y PELAGALLO FIERRO GEOVANA MARIANA con C.I 1750188243 de la carrera de Educación Básica de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en la asesoría en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a las interesadas dar al presente documento el uso legal que estimen conveniente.

Guaranda, agosto de 2023



Ab. Ronaldo Núñez Minaya.

TUTOR

IV. AUTORÍA NOTARIADA

Notaria Tercera del Cantón Guaranda
Msc. Ab. Henry Rojas Narvaez
Notario



rio...

N° ESCRITURA: 20230201001P02844

DECLARACION JURAMENTADA

OTORGADA POR: GARCIA ESCOBAR JULISSA LIZBETH y

PELAGALLO FIERRO GEOVANA MARIANA

INDETERMINADA DI: 2 COPIAS

H.R. Factura: 001-006-000005172

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día trece de Diciembre del dos mil veintitrés, ante mí Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda, comparecen GARCIA ESCOBAR JULISSA LIZBETH, soltera, de ocupación estudiante, domiciliada en esta Ciudad de Guaranda del Cantón Guaranda Provincia Bolívar, con celular número [0985073112]; y, PELAGALLO FIERRO GEOVANA MARIANA, soltera de ocupación estudiante, domiciliada en esta Ciudad de Guaranda del Cantón Guaranda Provincia Bolívar, con celular número [0988784300], por sus propios y personales derechos, obligarse a quienes de conocerles doy fe en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana; bien instruida por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que proceden libre y voluntariamente, advertido de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presentan su declaración bajo juramento declaran lo siguiente manifestamos que el criterio e Ideas emitidas en el presente trabajo de investigación titulado "EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO MEDIANTE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA CON LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR INTENSIVA, EN LA UNIDAD EDUCATIVA PCEI (PERSONAS CON ESCOLARIDAD INCONCLUSA) "INTERNACIONAL BOLÍVAR.", EN EL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2023", es de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autoras, previo a la obtención del título de Licenciadas en Educación Básica en la Universidad Estatal de Bolívar, Es todo cuanto podemos declarar en honor a la verdad, la misma que hacemos para los fines legales pertinentes. HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA. La misma que elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, leída que les fue a las comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, aquellas se ratifican quedando incorporado al protocolo de esta notaría y firman conmigo de todo lo cual doy fe.

GARCIA ESCOBAR JULISSA LIZBETH
C.C. 0250070240

PELAGALLO FIERRO GEOVANA MARIANA
C.C. 1750188243

AB. HENRY ROJAS NARVAEZ
NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA



EL NOTA...

Las ideas, criterios y propuestas expuestas en el presente informe final del proyecto de investigación con el tema “EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO MEDIANTE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL ÀREA DE LENGUA Y LITERATURA CON LOS ESTUDIANTES DE BÀSICA SUPERIOR INTENSIVA, EN LA UNIDAD EDUCATIVA PCEI (PERSONAS CON ESCOLARIDAD INCONCLUSA) “INTERNACIONAL BOLÌVAR.”, EN EL CANTÒN GUARANDA, PROVINCIA BOLÌVAR, PERÌODO 2023”, elaborado por PELAGALLO FIERRO GEOVANA MARIANA y GARCÌA ESCOBAR JULISSA LIZBETH, previo a obtener el título de Licenciadas en Ciencias de la Educación, es inédito y garantizado su autenticidad, responsabilizándose por los contenidos obtenidos en este trabajo de investigación.

ATENTAMENTE



A handwritten signature in blue ink, appearing to be "Pelagallo Fierro Geovana Mariana".

Pelagallo Fierro Geovana Mariana

C.I.1750188243

A handwritten signature in blue ink, appearing to be "Garcia Escobar Julissa Lizbeth".

García Escobar Julissa Lizbeth

C.I. 0250070240

V. DERECHOS DE AUTOR

DERECHOS DE AUTOR

Nosotras **PELAGALLO FIERRO GEOVANA MARIANA** y **GARCÍA ESCOBAR JULISSA LIZBETH** portadoras de la Cédula de Identidad No: **1750188243** y **0250070240** en calidad de autoras y titulares de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación:

"El aprendizaje significativo mediante estrategias lúdicas en el área de Lengua y Literatura con los estudiantes de Básica Superior Intensiva, en la Unidad Educativa PCEI(personas con escolaridad inconclusa)"Internacional Bolívar." en el cantón Guaranda, provincia Bolívar, periodo 2023", modalidad Trabajo de Integración Curricular, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a mí/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo/autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El (los) autor (es) declara (n) que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.



Pelagallo Fierro Geovana Mariana

Nombre del Autor 1



García Escobar Julissa Lizbeth

Nombre del Autor 2

Ab. Rolando Núñez Minaya

CERTIFICA:

Que el informe final titulado: "EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO MEDIANTE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA CON LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR INTENSIVA, EN LA UNIDAD EDUCATIVA PCEI (PERSONAS CON ESCOLARIDAD INCONCLUSA) "INTERNACIONAL BOLIVAR", EN EL CÁNTON GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERÍODO 2023", de autoría de PELAGALLO FIERRO GEOVANA MARIANA y GARCÍA ESCOBAR JULISSA LIZBETH egresadas de la carrera de Educación Básica de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en la asesoría, en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo en cuanto puedo informar en honor a la verdad, facultando a los interesados dar al presente documento el uso legal que considere conveniente.


Ab. Rolando Núñez Minaya,
TUTOR

VI. ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

I.	DEDICATORIA	4
II.	AGRADECIMIENTO	6
III.	CERTIFICADO DEL TUTOR	8
	DERECHOS DE AUTOR	9
IV.	AUTORÍA NOTARIADA	10
V.	ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS	11
VI.	RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL	15
VII.	ABSTRACT	16
VIII.	INTRODUCCIÓN	17
1.	TEMA	19
2.	ANTECEDENTES	20
3.	PROBLEMA	22
3.1.	Descripción del problema	22
3.2.	Formulación del problema	23
4.	JUSTIFICACIÓN	24
5.	OBJETIVOS	26
5.1.	Objetivo general	26

5.2.	Objetivos específicos	26
6.	MARCO TEÓRICO	27
6.1.	Teoría científica	27
6.1.1.	Estrategias	27
6.1.2.	Estrategias lúdicas	28
6.1.2.1.	Importancia de las estrategias lúdicas	29
6.1.2.2.	Clasificación de las estrategias lúdicas	30
6.1.2.3.	Ventajas y desventajas del uso de las estrategias lúdicas	31
6.1.2.4.	Beneficios del uso de las estrategias lúdicas.....	31
6.1.3.	Aprendizaje	32
6.1.4.	Tipos de aprendizaje	32
6.1.5.	Aprendizaje significativo	33
6.1.5.1.	Tipos de aprendizaje significativo	36
6.1.5.2.	Fases del aprendizaje significativo	36
6.1.5.3.	Elementos básicos del aprendizaje significativo.....	37
6.1.5.4.	Ventajas y desventajas del aprendizaje significativo	37
6.1.5.5.	Herramientas que propician el aprendizaje significativo para lengua y literatura	
	38	
6.2.	Teoría legal	39
6.3.	Teoría referencial	40
7.	MARCO METODOLÓGICO	41

7.1.	Enfoque de la investigación	41
7.2.	Diseño o tipo de estudio	41
7.3.	Métodos	42
7.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	42
7.5.	Universo y muestra	43
7.6.	Procesamiento de información	44
8.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	45
9.	CONCLUSIONES	52
10.	PROPUESTA	54
	TÍTULO	54
	INTRODUCCIÓN	55
	OBJETIVO GENERAL	56
	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	56
	DESARROLLO	57
11.	BIBLIOGRAFÍA	72
12.	ANEXOS	76
	Anexos A. Documentos	76
	Anexos A1. Solicitud a la institución educativa	76 Anexo
	A2. Resolución del consejo directivo del tema	77
	Anexo A3. Certificado de la institución educativa	79

Anexos B. Instrumentos de recolección de datos	80
Anexos B1. Encuesta dirigida a los estudiantes	80
Anexos B2. Encuesta sobre el nivel de satisfacción dirigida a los docentes	82
Anexos D. Tutorías	84
Anexos D1. Evidencia de tutorías	84
Anexos D2. Informe de Asistencia de tutorías	85
Anexos D3. Entrega de portafolios.....	87
Anexo D4. Reporte Urkund	88

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

En el presente informe de investigación se abordó la problemática descrita en que los estudiantes de básica superior intensiva en el área de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa PCEI “Internacional Bolívar” presentan dificultades a desarrollar el aprendizaje significativo.

También, se planteó como objetivo general utilizar las estrategias lúdicas para el aprendizaje significativo en los estudiantes de Básica Superior Intensiva en el área de Lengua y Literatura, asimismo los objetivos específicos en finalidad con la propuesta de la investigación que es elaborar una guía de estrategias lúdicas.

De esta forma, la metodología se desarrolla basándose en el enfoque cualitativo, por ende, se pudo obtener datos recopilados a través de la técnica de encuesta con un instrumento de cuestionario, con una muestra intencional de 25 estudiantes en las cuales 10 son varones y 15 mujeres, y 7 docentes con un total de 32.

Además, el análisis e interpretación de datos se procesa mediante cuadros y gráficos que fueron analizados e interpretados de acorde a lo obtenido, nos contribuyó para la planeación de la propuesta que se basa en elaborar una guía de estrategias lúdicas.

PALABRAS CLAVES: estrategias lúdicas, aprendizaje significativo.

VII. ABSTRACT

In this research report, the problem described in which intensive upper basic students in the area of Language and Literature at the PCEI Educational Unit "International Bolívar" present difficulties in developing meaningful learning was addressed.

Also, it was proposed as a general objective to use playful strategies for meaningful learning in Intensive Superior Basic students in the area of Language and Literature, as well as the specific objectives in purpose with the research proposal, which is to develop a guide of playful strategies.

In this way, the methodology is developed based on the qualitative approach, therefore, it was possible to obtain data collected through the survey technique with a questionnaire instrument, with an intentional sample of 25 students in which 10 are male and 15 women, and 7 teachers with a total of 32.

In addition, the analysis and interpretation of data is processed through tables and graphs that were analyzed and interpreted according to what was obtained, which contributed to the planning of the proposal that is based on developing a guide to playful strategies.

KEY WORDS: ludic strategies, meaningful learning.

VIII. INTRODUCCIÓN

En presente trabajo de investigación es denominado “Aprendizaje significativo mediante estrategias lúdicas en el área de Lengua y Literatura con los estudiantes de Básica Superior Intensiva.

La importancia del presente informe radica en identificar las estrategias lúdicas para desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes de Básica Superior Intensiva del área de Lengua y Literatura.

En primer lugar, se realizó una contextualización general, desde lo macro, meso y micro. Además, en la justificación se detalla el interés, importancia teórica y práctica, lo novedoso, lo útil, impacto, factibilidad y los beneficiarios, aparte de los objetivos generales y específicos acorde a la problemática que presenta la investigación y que se desean alcanzar.

Para la elaboración del marco teórico se consideran diferentes fuentes de consulta, en base aquello se elabora las teorías: científicas, legal y referencial, con el propósito de fundamentar las variables del tema con son las estrategias lúdicas, el aprendizaje significativo y la relación que existe entre las variables.

Siguiente, se encuentra el marco metodológico con los enfoques, diseño, tipos y métodos de estudio, técnica e instrumentos de recolección de datos, universo, muestra, y el procesamiento de la información.

Con toda aquella información recolectado e investigada, se estableció el análisis e interpretación de resultados para definir el problema de estudio dando paso a las conclusiones.

Finalmente, se aplicó la propuesta a los estudiantes de Básica Superior Intensiva de la Unidad Educativa PCEI “Internacional Bolívar”, una parte con más énfasis de nuestro proyecto donde se logró dar respuestas a dudas mediante la elaboración de la guía con estrategias lúdicas.

1. TEMA

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO MEDIANTE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA CON LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR INTENSIVA, EN LA UNIDAD EDUCATIVA PCEI (PERSONAS CON EDUCACIÓN INCONCLUSA) “INTERNACIONAL BOLÍVAR”, DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO LECTIVO 2023.

2. ANTECEDENTES

Esta investigación tiene como finalidad dar a conocer sobre las estrategias lúdicas para el aprendizaje significativo de manera subjetiva que demuestre aquellas estrategias en el medio educativo.

Beltrán, M (2023) en su investigación evidencia que las estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo tienen un alcance positivo en los estudiantes ya que despierta el interés en la didáctica y estas estrategias son útiles e importantes al aumentar el interés en las asignaturas, desarrollan habilidades y destrezas.

Acotando aquella investigación sobre las estrategias lúdicas para el aprendizaje significativo que son actividades dinámicas, no propone una guía de actividades que complemente con la parte teórica.

Rodriguez y Bernavé (2018) afirma que las actividades lúdicas expresan emociones que impulsa el desarrollo de la inteligencia potenciando el desarrollo de todos los sentidos mediante la estimulación y ejercitación con un aumento de estímulos.

Sin embargo, esta investigación no habla sobre la capacitación de los docentes para el uso de las estrategias lúdicas, por ejemplo, una charla que motive y enseñe al docente a como llevar una clase activa y poder construir el aprendizaje significativo.

En el correo de la Unesco, (2021) da importancia a las actividades lúdicas de manera libre porque es reveladora, se lo utiliza para situaciones complejas y toma de decisiones, con capacidad de jugar y actuar en los niños como en adultos.

Angarita y Torres (2016) nos dice en su investigación el impacto de la lúdica en el adulto mayor que favorecen al orden biológico, psíquico y mental y mejora su calidad de vida ya que genera espacio de recreación, entretenimiento y refuerza a la interacción social con dimensión afectiva en el desarrollo humano.

Acotando aquello la actividad lúdica también ayuda a la comunicación mutua en los adultos y conlleva al entretenimiento a que sean autónomos en la toma de decisiones y resolución de conflictos.

En los adultos el aprendizaje es significativo cuando responde a la historia, saberes, interés, experiencias, concepciones e interpretaciones de su vida. Avolio y Lacolutti, (2006) Esto quiere decir que los docentes deben de relacionar los nuevos aprendizajes a los antecedentes ya mencionados.

Cabe recalcar que el aprendizaje significativo se lo construye de forma evolutiva dando paso a lo que ocurre en el aula por la cual adquiere un valor especial a

la necesidad de realizar análisis conceptual de los contenidos del área en la cual relaciona la información previa con la nueva información.

3. PROBLEMA

3.1. Descripción del problema

Según la Unesco, (1980) “los juegos es un medio positivo en el aprendizaje que conlleva valores de la comunidad, que son representados simbólicamente, con reglas y motivaciones tradicionales”.

Por medio de la aplicación de las estrategias lúdicas los docentes pueden crear un ambiente confiable donde los estudiantes desarrollan habilidades en el proceso de enseñanza aprendizaje, implementando un ambiente armónico en el aula.

Nos plantea para América Latina y el Caribe cinco dimensiones: relevancia, aprendizaje de las necesidades de las personas y las necesidades de la sociedad, pertinencia, aprendizaje significativo dentro del contexto social y cultural, equidad y desarrollar las capacidades.

En latino América con la implementación de aquellas dimensiones busca la mejora de la calidad de vida con educación humanística e integradora con finalidad que los

contenidos curriculares se conviertan en aprendizaje significativo para que los estudiantes interioricen de mejor manera y permita la igualdad de condiciones.

En la actualidad en el Ecuador el Minedu implementa directrices en la cual los docentes apliquen actividades lúdicas para que los estudiantes desarrollen su desempeño en el aula con estrategias innovadoras y creativas, con un eje principal las actividades lúdicas, recreativas y grupales.

3.2. Formulación del problema

¿De qué manera influye las estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo en los estudiantes de Básica Superior Intensiva, en la Unidad Educativa PCEI “Internacional Bolívar” del cantón Guaranda, Provincia Bolívar, periodo lectivo 2023?

4. JUSTIFICACIÓN

La presente investigación se justifica sobre el tema las estrategias lúdicas para el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes de Básica Superior intensiva de la Unidad Educativa PCEI “Internacional Bolívar”.

La importancia de la investigación radica en proponer un plan de actividades lúdicas para los estudiantes de Básica Superior intensiva que promedian a una edad entre los 25 a 53 años, para el área de Lengua y Literatura.

Es de gran interés ya que permite el desarrollo del aprendizaje significativo, a partir de aquello se da entender que el docente es el implantador de estrategias en el aula, de tal manera crear un ambiente de confianza y dinámico.

Las estrategias lúdicas son novedosas ya que presentar una mejora en el aprendizaje significativo de los estudiantes adultos, en la cual crea un desarrollo de habilidades y competencias con la capacidad de resolver conflictos y crear un aprendizaje eficaz.

El impacto que causa la investigación es en el entorno educativo en el área de Lengua y Literatura ya que facilita los sentidos a incorporar diferentes actividades como pueden ser la creación de tarjetas informativas, carteles, maquetas.

La utilidad práctica enfatiza en el progreso de las actividades lúdicas que sirven como estrategias para incrementarla dentro del aula con los estudiantes adultos mediante un plan que corresponde a la propuesta de la investigación.

Es factible ya que se tuvo el apoyo de los docentes de la Unidad Educativa PCEI

“Internacional Bolívar” y los estudiantes de básica superior intensiva en cuanto se facilitó la entrada a la instalación educativa.

Los beneficiarios de esta investigación fueron los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa, ya que pueden poner en práctica el uso del plan de actividades lúdicas propuesto por los investigadores.

5. OBJETIVOS

5.1. Objetivo general

OG: Determinar la relevancia de las estrategias lúdicas para el aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura con los estudiantes de Básica Superior Intensiva de la Unidad Educativa PCEI “Internacional Bolívar”.

5.2. Objetivos específicos

- **OE1:** Fundamentar teóricamente las estrategias lúdicas y el aprendizaje significativo.
- **OE2:** Fortalecer el conocimiento a los docentes sobre las estrategias lúdicas para desarrollar el aprendizaje significativo.
- **OE3:** Proponer la realización de un plan de actividades lúdicas para el desarrollo del aprendizaje significativo.

6. MARCO TEÓRICO

6.1. Teoría científica

6.1.1. Estrategias

Las estrategias son procedimientos donde el docente las diseña para aplicarlas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, esto requiere el uso de métodos y técnicas para mejorar el proceso educativo y que los estudiantes puedan desarrollar capacidades con el logro de su aprendizaje. Son medios con una variedad de recursos que facilitan la enseñanza creando de esta manera estudiantes activos y participativos. Vallejos (2022)

Pamplona, (2019) nos dice que el docente debe enfocarse primordialmente antes de crear o elegir una estrategia en la cual corresponde a los siguientes factores: planificación y control. Sin embargo, debe evaluar el contexto y estilo de aprendizaje y el nivel de desarrollo de los estudiantes.

Las investigaciones nos manifiestan que las estrategias lúdicas se deben tomar en cuenta y para ello los docentes actualizarse con las metodologías de la actualidad, basándose a los beneficios y creando de esta manera ambientes dinámicos.

6.1.2. Estrategias lúdicas

Conceptualización

Según Mordano, (2018) las estrategias lúdicas son un conjunto de actividades participativas con un uso creativo, son ejercicios y juegos didácticos que llegan a generar aprendizajes cognitivos y significativos, mediante conocimiento, habilidades y valores de los estudiantes.

Facilita la comprensión de contenidos incluyendo juegos educativos, dinámicas, juegos de mesa, dramatización, es decir actividades motivacionales, de diversión y aprendizaje.

Para Pérez, (2021) el juego es primordial en los estudiantes para el desarrollo del aprendizaje puesto que ayuda a desarrollar la imaginación, expresión, mediante el lenguaje oral y corporal.

La lúdica nos permite mejorar las expresiones para llegar a un aprendizaje significativo, emplearla ayuda a la creatividad y desarrolla destrezas y habilidades, generando saberes y conocimientos.

Características de las estrategias lúdicas

García, (2015), indica que las estrategias lúdicas son útiles para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, por lo tanto, nos presenta las siguientes características;

- Se centra en el proceso
- Se orienta en el estudiante
- Participación activa, persigue la creatividad y crítica
- Libera atenciones y provoca interés
- Ayuda a mejorar la concentración
- Permite que el estudiante explore conocimientos, sentimientos y emociones

Tomando en cuenta estas características de las estrategias lúdicas, podemos decir que desarrollan un rol importante en el aprendizaje, puesto que son estrategias que crean armonía y busca que los estudiantes tengan interés en los contenidos impartidos por los docentes.

6.1.2.1. Importancia de las estrategias lúdicas

Las actividades lúdicas cuentan con gran importancia ya que permiten que los estudiantes investiguen y experimenten, conociendo sus habilidades con un liderazgo y valores éticos en la construcción de aptitudes. Así mismo anima la observación,

atención, lógica, investigación, imaginación, siendo así un camino para fomentar y estimular la creatividad.

Representan gran importancia en el aprendizaje, ya que mediante el juego los estudiantes aprenden, experimentan, exploran y descubren su entorno. Moreira, (2014) manifiesta que las actividades lúdicas se transforman en herramientas estratégicas, y conduce al estudiante que se relacione con su entorno de forma llamativa.

6.1.2.2. Clasificación de las estrategias lúdicas

Estrategias lúdicas cognitivas: son los procesos cognitivos básicos como la memoria, la imaginación y el pensamiento, en la cual nos permite elaborar, comprender y reestructurar la información.

Estrategias lúdicas metacognitivas: son aquellas estrategias que nos ayudan a aprender algo, conocer e identificar el estilo de aprendizaje, son acciones concretas y mentales que la realizamos para procesar la información.

Estrategias lúdicas socioafectivas: se refiere a la auto estimulación y la auto dominación del estudiante que garantiza que los propósitos planteados sean cumplidos con éxito. Alcides, (2007)

6.1.2.3. Ventajas y desventajas del uso de las estrategias lúdicas

Ventajas del uso de las estrategias lúdicas

UNICEF, (2018) expone las ventajas de las estrategias lúdicas, donde afirma la importancia de incorporar el juego:

- Comunicar posibles problemas y toma de decisiones
- Impulsar el respeto
- Motivar a un aprendizaje significativo
- Proporcionar la participación de aquellos estudiantes introvertidos
- Manejo de tiempo libre de manera útil
- Adaptarse a los contenidos con rapidez
- Ayuda a la comprensión de conocimientos

Las actividades lúdicas tienen una gran ventaja al fortalecer las habilidades en los estudiantes, en la formación de la personalidad, autonomía, resolución de problemas y la autoconciencia, favoreciendo al docente en la práctica pedagógica.

6.1.2.4. Beneficios del uso de las estrategias lúdicas

- Desarrollan la creatividad
- Despierta el interés
- Desarrollan el compañerismo

- Conocen mejor el entorno
- Explora la realidad e imaginación
- Aumenta la curiosidad
- Autoconfianza
- Manejo del lenguaje. García, (2007)

6.1.3. Aprendizaje

Para Castro y Guzmán (2005), el aprendizaje es la relación de la nueva información con un conocimiento pertinente de la estructura cognoscitiva anterior de un estudiante, es decir es el cambio del estudiante al recibir la nueva información.

Es la capacidad que tienen las personas en la adquisición de habilidades y conocimientos, conlleva a un proceso de madurez. Sin embargo, el aprendizaje son actividades del estudiante donde pone en práctica la teoría.

6.1.4. Tipos de aprendizaje

Existen diferentes tipos de aprendizajes, sin embargo, Sarmiento, (2007) manifiesta cuatro:

Aprendizaje receptivo: es aquel aprendizaje pasivo donde la labor del estudiante es recibir la información que plantea el docente, en la cual es opuesto al aprendizaje por descubrimiento.

Aprendizaje por descubrimiento: a diferencia del receptivo es un aprendizaje activo, donde el estudiante para entender los conceptos debe organizar y descubrir el esquema cognitivo, un proceso donde interactúa con el docente estableciendo una relación con los conocimientos previos.

Aprendizaje memorístico: se basa a la acción de aprender de memoria los contenidos sin dar explicación alguna, este aprendizaje era utilizado hace algunos pocos años.

Aprendizaje significativo: es el aprendizaje que da relación a aquellos conocimientos nuevos con los vistos anteriormente. Es distinguido como el más efectivo en la educación.

6.1.5. Aprendizaje significativo

Conceptualización

El aprendizaje significativo para Ausubel (2000), es el proceso mediante el cual el estudiante crea una relación con el nuevo conocimiento y el antiguo, sin embargo, debe

de reajustar y construir con el uso de modelos pedagógicos. Es decir, con este proceso el estudiante retiene la información de manera efectiva.

Es en base a la consolidación e interacción del nuevo y antiguo conocimiento, Ordoñez y Mohedano (2019). El conocimiento se relaciona con imágenes, símbolos, ya que el aprendizaje del estudiante está en manos de una estructura cognitiva, en el cual el docente debe conocer y relacionarse con aquella estructura.

Importancia del aprendizaje significativo

La importancia del aprendizaje significativo radica en la relación de la teoría y la práctica, alcanza de esta manera un entendimiento en el nivel cognitivo. Roa (2021), nos evidencia que es la relación sustancial y no arbitraria, quiere decir aspectos con estructura cognitiva, que incluye símbolo, conceptos, imágenes o algunas proposiciones.

Dentro del aprendizaje existen diferentes formas en adquirir y construir el nuevo conocimiento dependiendo por lo general del tipo de método del estudiante, independiente a la diversidad, tiempo, estrategias, motivación, o contenido que se aplica dentro del aula.

Características del aprendizaje significativo

Una de las características que resalta en el aprendizaje significativo es que es permanente más no es momentáneo, sin embargo, debemos de tener en cuenta las experiencias del estudiante que nos ayuda a que despierte interés en los nuevos conocimientos.

Citas de Moreira (2017), nos nombra diferentes características propuestas por Ausubel (1980).

- El aprendizaje integra significados
- Requiere del conocimiento construcción, comprensión y reflexión.
- Es largo plazo
- Incluye la práctica y los nuevos conocimientos
- Cambio cognitivo

Es decir, el aprendizaje significativo se enfoca a nuevos conocimientos sin descartar a los que se posee que conlleva a la práctica, tomando en cuenta las habilidades, aptitudes y destrezas del estudiante acoplando a las necesidades e interés.

6.1.5.1. Tipos de aprendizaje significativo

Aprendizaje de representaciones: es donde el estudiante relaciona los contenidos con objetos o símbolos de la realidad, es una forma elemental del aprendizaje, porque se utiliza conceptos disponibles.

Aprendizaje de conceptos: los conceptos se general a partir de experiencias, donde primeramente se formula hipótesis, se elige y relaciona características concretas, por ende, relaciona el nuevo conocimiento con uno abstracto.

Aprendizaje de proposiciones: incluye el aprendizaje de representaciones y de concepto, en la cual conlleva a conceptos lógicos de diferentes áreas. Ausubel (1983).

6.1.5.2. Fases del aprendizaje significativo

Shuel (1990), nos propone tres fases primordiales del aprendizaje significativo:

Fase inicial: la primera fase es aquel donde el estudiante aplica estrategias nemotécnicas, caracterizado ya que, memoriza hechos con un aprendizaje verbal.

Fase intermedia: este proceso radica que el estudiante relaciona y asemeja entre las partes, con información aislada, con mapeo cognitivo y comprensión de contenidos.

Fase terminal: vincula el conocimiento sólido y autónomo con una estructura cognitiva, en el cual refleja control de conocimiento de los estudiantes. Díaz y Hernández, (1999)

6.1.5.3. Elementos básicos del aprendizaje significativo

Mediante la creación, uso y estructuración de recursos didácticos y pedagógicos los docentes incentivan la creatividad a los estudiantes, de tal manera que no lleve a la comprensión de contenidos de las diferentes áreas. Se presentan diferentes elementos propuestos por Sarmiento, (2007).

- Comprensión
- Participación activa
- Conocimiento

Para el docente poder realizar su planificación de clases debe primeramente realizar una indagación previa tomando en cuenta métodos, y actividades a desarrollar en su clase, para lograr cumplir con los objetivos de cada área.

6.1.5.4. Ventajas y desventajas del aprendizaje significativo

Ventajas

Ordoñez y Mohedano, (2019) los estudiantes deben de crear los contenidos, esto quiere decir que deben experimentar de manera natural, y aprender lo que interese: -

Información duradera

- Información significativa
- Información activa
- El aprendizaje depende de lo cognitivo
- Conocimientos significativos

Desventajas

- Respuestas equivocadas debido a la impulsividad
- Poca motivación
- Repetición mecánica
- Requiere paciencia

6.1.5.5. Herramientas que propician el aprendizaje significativo para lengua y literatura

Para Rivera, (2004) hay dos herramientas principales que propician el aprendizaje, por la cual nos menciona:

Mapas conceptuales: relaciona significados, con un desarrollo de estrategias.

Mapas mentales: crea una síntesis de un determinado tema, con información rápida y una lluvia de ideas.

6.2. Teoría legal

Acuerdo Ministerial Nro. MINEDUC-MINEDUC-2021-00006-A

Fomentar el estudio a personas que tienen rezago en su educación, a sido un eje primordial para no dejar inconcluso los estudios, el Artículo 12 nos menciona que los servicios educativos son de alfabetización, post alfabetización, básica superior y bachillerato, mismas que se pueden ofrecer en modalidad presencial, semi-presencial y a distancia, de conformidad con lo determinado por la Autoridad Educativa Nacional.

Capitulo 1 Consideraciones generales

Artículo.3.- Principios. – los principios que rigen la limitación y disminución de actividades administrativas en el Desempeño Profesional Docente son los siguientes:

- a. Calidad:** el desempeño profesional docente debe centrarse en el aprendizaje de sus estudiantes a través de su planificación, ejecución y evaluación de contenidos curriculares pertinentes, mediante la aplicación de estrategias

didácticas y el acompañamiento pedagógico, en cumplimiento a los estándares de calidad educativa. (Acuerdo Ministerial

Nro. MINEDUC-MINEDUC-2021-00006-A,2021)

Congreso nacional sobre el código de la niñez y adolescencia

Capítulo III: Derechos relacionados con el desarrollo

Art. 48.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, juego, descanso y más actividades evolutivas.

6.3. Teoría referencial

La Unidad Educativa PCEI Internacional Bolívar perteneciente a la provincia Bolívar, en el cantón Guaranda, de la parroquia de Gabriel Ignacio Veintimilla. Se creó en 1948, geográficamente es un centro educativo urbano, su modalidad es a distancia en jornada matutina, con tipo de popular permanente y con un nivel educativo: Educación General Básica y Bachillerato. En lo actual la escuela cuenta con 217 estudiantes, con 10 docentes y personal de administración 1.

Para Abata, B. (2015) En su investigación con el tema: “Las estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes de los quinto años de Educación General Básica de la Escuela Fiscal “Isidro Ayora”

ubicado en el cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi”. Menciona que una clase participativa influye en las actividades con la implementación de estrategias lograr el aprendizaje significativo.

El docente debe guiar al estudiante para tener un aprendizaje de calidad y calidez elevando el interés del desarrollo de la clase con experiencias pedagógicas que englobe las habilidades, capacidades y experiencias.

Por lo tanto, las estrategias lúdicas favorecen al aprendizaje significativo logrando tener estudiantes reflexivos y creativos y tener un proceso de aprendizaje eficaz.

7. MARCO METODOLÓGICO

7.1. Enfoque de la investigación

El enfoque de la presente investigación es cuantitativo, ya que se exploró las diferentes actividades lúdicas en el área de Lengua y Literatura para desarrollar el aprendizaje significativo, dando paso a respuestas claras y concretas con un tipo experimental y descriptivo.

Además, aquello, se realizó una recolección de datos que posteriormente será tomada en un análisis e interpretación mediante técnica e instrumentos donde se utilizó una encuesta tanto a docentes como estudiantes de la Unidad Educativa PCEI Internacional Bolívar las mismas con preguntas cerradas.

7.2. Diseño o tipo de estudio

Es descriptivo ya que se estudió el cómo son y se manifiestan los estudiantes con la percepción de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje para el aprendizaje significativo del área de Lengua y Literatura.

También, se identificó la importancia que tienen las actividades lúdicas en los adultos, donde desarrollan habilidades y recreaciones.

Tiene un tipo de estudio de campo ya que permitió una observación con contacto directo al objeto de estudio en forma a lo cualitativo con datos reales, con exploración bibliográfica para reflexionar, comprender y analizar la temática.

7.3. Métodos

En método de la investigación es debido a que se observó la ejecución del cuestionario físico a estudiantes y docentes:

Inductivo: cabe recalcar que parte de lo particular para llegar a lo general, esto quiere decir que nos ayuda a conocer el problema desde el pequeño para poder llegar a un análisis, abstracción, intuición y experimentación al momento de aplicar las actividades lúdicas para el aprendizaje significativo.

Bibliográfico: se implementó diversa información en relación al problema abordado, en base a las actividades lúdicas que debe emplear el docente y el aprendizaje significativo de los estudiantes.

7.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La **encuesta** es la técnica empleada en la presente investigación, con los datos recogidos despejamos dudas de las variables, las preguntas planteadas se las realizaron acorde al tema y se procedió al análisis e interpretación de los resultados.

Se utilizó en la investigación el instrumento del **cuestionario**, ya que se planteó un número de preguntas relacionadas a las actividades lúdicas y el aprendizaje significativo a los estudiantes, y preguntas sobre el nivel de satisfacción a los docentes que recibieron el fortalecimiento de conocimiento de cada una de las variables.

7.5. Universo y muestra

La población considerada en la unidad de análisis en el desarrollo de la investigación, conlleva una muestra intencional de 25 estudiantes de básica superior intensiva y 7 docentes de la Unidad Educativa PCEI Internacional Bolívar. Según es lo que existe en esta unidad educativa.

Se aplicó un muestreo intencional, realizando la investigación con la totalidad de población.

Descripción	Categoría	Frecuencia
Básica superior intensiva	Hombres	10
	Mujeres	15
	Docentes	7
Total		32

Nota: Datos tomados de Unidad Educativa PCEI Internacional Bolívar

7.6. Procesamiento de información

El procesamiento de la información de los datos recolectados se realizó mediante una tabla de interpretación con su respectivo análisis, y la encuesta sobre el nivel de satisfacción mediante una tabla de porcentajes.

Entorno

El presente trabajo investigativo de lo realizó en la Unidad Educativa PCEI Internacional Bolívar ubicada en el cantón Guaranda de la parroquia Gabriel Ignacio Veintimilla a los estudiantes de Básica superior intensiva en el área de Lengua y Literatura.

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

ENCUESTA DIRIGIDA A: LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA PCEI INTERNACIONAL BOLÍVAR

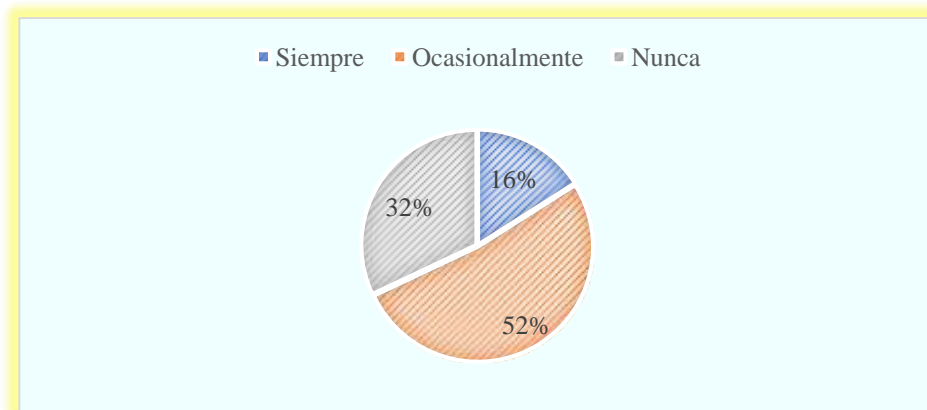
Pregunta1 ¿El docente aplica actividades lúdicas en el desarrollo de la clase?

Cuadro1 Actividades lúdicas

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	16%
Ocasionalmente	13	52%
Nunca	8	32%
Total	25	100%

Nota: Datos tomados de los Estudiantes de Básica superior intensiva de la UE PECEI

Gráfico1 Actividades lúdicas



Nota: El gráfico muestra el porcentaje si los docentes aplican las actividades lúdicas

Interpretación de resultados: según los datos obtenidos en su mayoría manifiestan que ocasionalmente el docente aplica actividades lúdicas en la clase. Las actividades lúdicas es un progreso intelectual y la exploración de capacidades. De esta manera, los

datos indican que el docente no aporta al desarrollo de los estudiantes.

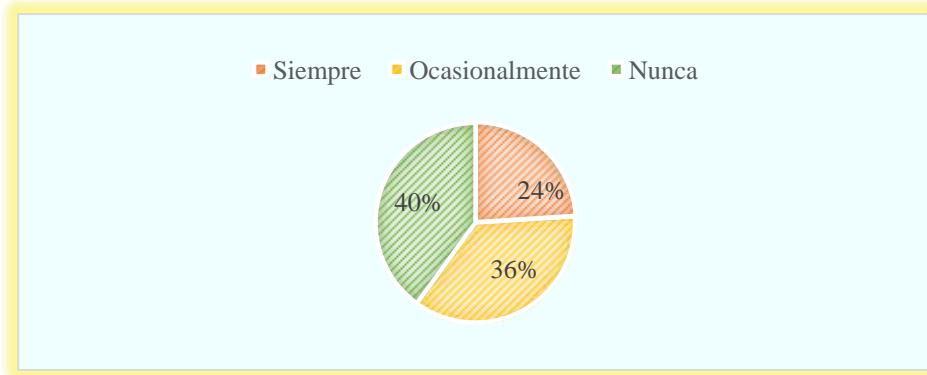
Pregunta2 ¿Las actividades que utiliza el docente ayudan en el entendimiento de los aprendizajes significativos?

Cuadro2 Aprendizaje significativo

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	6	24,0%
Ocasionalmente	9	36,0%
Nunca	10	40,0%
Total	25	100,00%

Nota: Datos tomados de los Estudiantes de Básica superior intensiva de la UE PECCI

Gráfico2 Aprendizaje significativo



Nota: El gráfico muestra el porcentaje si las actividades del docente ayudan al aprendizaje significativo

Interpretación de resultados: según los datos obtenidos manifiestan que las actividades del docente nunca ayudan a entender el aprendizaje significativo. Es aquel aprendizaje que relaciona el nuevo conocimiento con el existente. De esta manera, los

datos indican que los estudiantes no entienden el aprendizaje significativo.

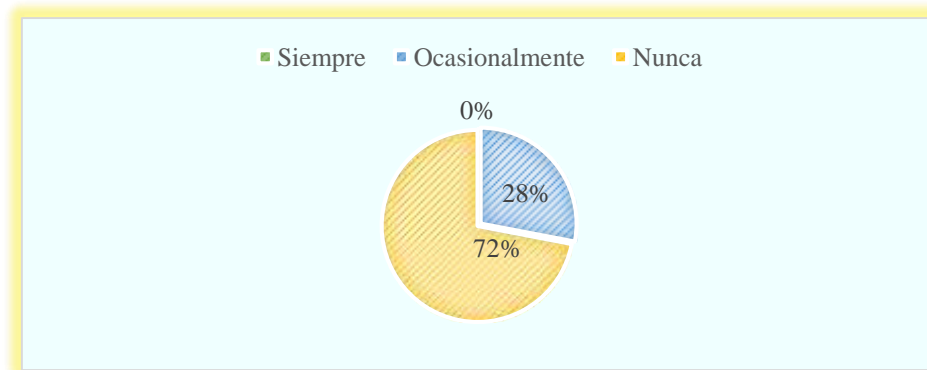
Pregunta3 ¿Las clases que imparte el docente son: alegres, dinámicas, participativas?

Cuadro3 Clases dinámicas

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Ocasionalmente	7	28%
Nunca	18	72%
TOTAL	25	100%

Nota: Datos tomados de los Estudiantes de Básica superior intensiva de la UE PECCI

Gráfico3 Clases dinámicas



Nota: El gráfico muestra el porcentaje si las clases son dinámicas

Interpretación de resultados: según los datos obtenidos en su gran mayoría expresan que las clases nunca son dinámicas. Potenciar las emociones en los estudiantes permite un aprendizaje efectivo. De esta manera, los resultados indican que los docentes no despiertan la curiosidad, estimulan la atención en la clase.

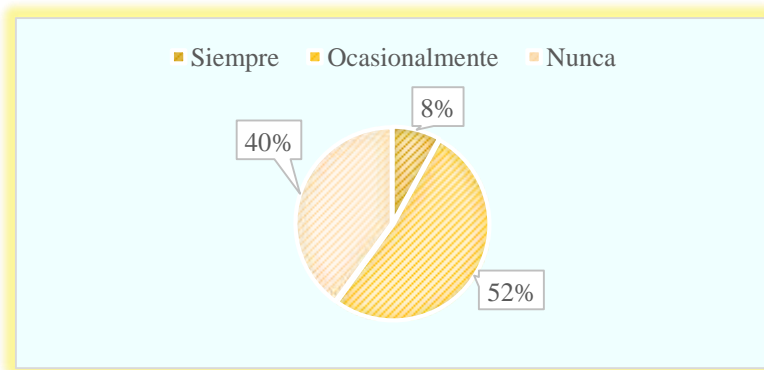
Pregunta4 ¿Relaciona usted el conocimiento adquirido con los conocimientos previos?

Cuadro4 Relación de conocimientos

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	8%
Ocasionalmente	13	52%
Nunca	10	40%
TOTAL	25	100%

Nota: Datos tomados de los Estudiantes de Básica superior intensiva de la UE PECCI

Gráfico4 Relación de conocimientos



Nota: El gráfico muestra el porcentaje de la relación de conocimientos

Interpretación de resultados: según los datos obtenidos los estudiantes de Básica superior manifiestan que ocasionalmente relacionan el conocimiento nuevo con el existente. De esta manera, los datos indican que no alcanzan un aprendizaje significativo.

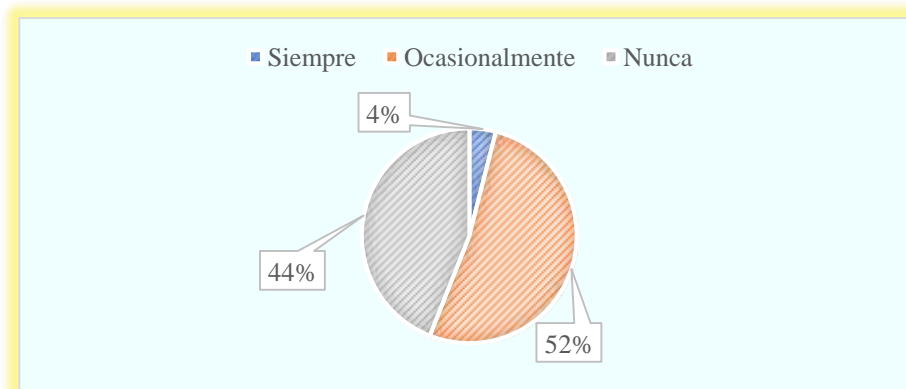
Pregunta5 ¿El docente utiliza mapas, organizadores gráficos, carteles, tarjetas informativas, maquetas para explicar temas del área de Lengua y Literatura?

Cuadro5 Materiales en clases

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	4%
Ocasionalmente	13	44%
Nunca	11	52%
Total	25	100%

Nota: Datos tomados de los Estudiantes de Básica superior intensiva de la UE PECCI

Gráfico5 Materiales en clases



Nota: El gráfico muestra el porcentaje si el docente utiliza materiales didácticos

Interpretación de resultados: según los datos obtenidos en su mayoría manifiestan que el docente ocasionalmente utiliza materiales didácticos en la clase. De esta manera, los datos indican que las clases de ves en cuando son dinámicas, participativas, alegres, donde el estudiante cuenta con falta de interés y motivación.

ENCUESTA SOBRE EL NIVEL DE SATISFACCIÓN DE LA CAPACITACIÓN SOBRE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

Pregunta	Si	No	Tengo dudas/no sé
1. ¿Al finalizar la capacitación sobre las actividades lúdicas, tengo una mejor idea de cómo aplicar este tipo de actividades?		0%	0%

Pregunta	Si	No	Tengo dudas/no sé
----------	----	----	-------------------

2. ¿La capacitación que dieron las estudiantes fue adecuada y completa?	100%	0%	0%
---	------	----	----

Pregunta	Si	No	Tengo dudas/no sé
3. ¿Considera que las actividades lúdicas sirven como apoyo para el aprendizaje significativo?	100%	0%	0%

Pregunta	Si	No	Tengo dudas/no sé
4. ¿En las clases pondrías en uso las actividades lúdicas para desarrollar el aprendizaje significativo?	100%	0%	0%

Pregunta	Calificación
5. ¿Finalmente del 1 al 10 cual sería la calificación para los estudiantes?	10

9. CONCLUSIONES

En conclusión, se investigó sobre la importancia, contextualización, ventajas y desventajas de las actividades lúdicas y el aprendizaje significativo, donde se logró determinar que ayudan a los estudiantes al desarrollo de habilidades, resoluciones de conflictos, y sobre todo a la comprensión de contenidos con un espacio dinámico con un desarrollo del aprendizaje significativo.

A partir de la encuesta dirigida a los estudiantes de Básica Superior Intensiva de la Unidad Educativa PCEI Internacional bolívar sobre la aplicación de actividades en el aula, y la relación de conocimiento que implica el aprendizaje significativo, podemos determinar la escasa experiencia con actividades lúdicas donde tienen clases con ambientes aburridos, el docente debe de concientizar y utilizar diferentes estrategias para tener una clase práctica.

Según las experiencias dentro de la Unidad Educativa y las observaciones los estudiantes cuentan con una mala ortografía y caligrafía, mala comprensión de textos académicos, en la cual deben de incentivar y practicar con actividades que llamen su atención y poner obtener resultados positivos. De tal manera que consideremos que el juego no es solo de los niños, sino que podemos aplicarlos también en adultos, para no perder la vitalidad tanto actividades mentales como físicas.

El alcance de la investigación es exploratorio ya que se investigó sobre las actividades lúdicas para desarrollar el aprendizaje significativo en Básica Superior intensiva del área de Lengua y Literatura, se revisa las diferentes bibliotecas virtuales, repositorios, artículos y se encuentra que existen investigaciones, pero en otros contextos diferentes al nivel de educación o al área, por tanto, la investigación dio un inicio de exploración.

El nuevo conocimiento de enmarca mediante la realización del plan de actividades lúdicas para los adultos que puedan desarrollar un aprendizaje significativo, en la cual se aplicó tres actividades escogidas, y también se refleja en el fortalecimiento de información a los docentes sobre las variables y el plan de actividades que se debe aplicar a los estudiantes.

Finalmente, si cumplimos con el logro de los objetivos propuestos en la investigación, ya que se realizó un marco teórico con fundamentación teórica de las variables; se realizó una charla a los docentes fortaleciendo el conocimiento en la cual se evidencia en una encuesta de satisfacción; y por último se realizó un plan con 10 actividades lúdicas tomando en cuenta que van dirigidas a estudiantes de Básica Superior intensiva para el área de Lengua y Literatura en la cual 3 de ellas fueron aplicadas ya en los estudiantes adultos.



10. PROPUESTA

TÍTULO

PLAN DE ACTIVIDADES LÚDICAS

PARA EL DESARROLLO DEL

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

INTRODUCCIÓN

Las actividades lúdicas promueven un desarrollo motor en las personas, los beneficios que proporciona se perciben en un nivel físico, social, cognitivo y psicológico. Pueden ser escogidas esas actividades en gran variedad dependiendo de gustos y preferencias según el ambiente educativo.

En la presente propuesta para desarrollar el aprendizaje significativo de los estudiantes de Básica Superior intensiva en el área de Lengua y Literatura tiene como finalidad poner en uso las estrategias lúdicas que además de crear una clase dinámica ayuda a los estudiantes a comprender los contenidos.

Respecto a lo metodológico esta propuesta plantea lo siguiente: Diseñar un plan con actividades lúdicas que sean apropiadas para los estudiantes adultos y que sean evaluadas según el planteamiento de desarrollar el aprendizaje significativo, posterior a aquello socializar el plan de actividades lúdicas.



OBJETIVO GENERAL

OG: Socializar el plan de actividades lúdicas para los estudiantes de Básica Superior Intensiva en el área de Lengua y Literatura.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

OE1: Diseñar un plan de actividades lúdicas para el área de Lengua y Literatura.

OE2: Emplear actividades apropiadas para ser aplicadas en estudiantes de Básica Superior intensiva.

OE3: Evaluar las actividades lúdicas planteadas para el desarrollo del aprendizaje significativo.




DESARROLLO



El presente plan se encuentra estructurado por actividades que están diseñadas para aplicarlas dentro del aula en el área de lengua y literatura, fue empleada con diferentes recursos entre ellos se incorporó el reciclaje de esta manera poder desarrollar un aprendizaje significativo.


Las actividades lúdicas a desarrollar son las siguientes:





Actividad Lúdica #1		
Tema: Rollos de papel higiénico		
Objetivos: Corregir la ortografía		
Materiales:	Duración: 45 minutos	Beneficiarios
<ul style="list-style-type: none"> - Rollos de papel. - Pintura en aerosol (color blanco). - Marcadores (negro, rojo y azul) 	<p>15 minutos: explicación de la actividad.</p> <p>30 minutos: ejecutando la actividad junto a los estudiantes.</p>	Estudiantes de Básica Superior intensiva.
Desarrollo:	Alternativas:	Evaluación:
1. Revisamos la temática a tratar. (ortografía- tildes)	Otra actividad que nos favorece al momento de	Disminución de faltas ortográficas.



<p>2. Tomamos un rollo de papel.</p> <p>3. Coloreamos con la pintura en aerosol.</p> <p>4. Procedemos a poner en cada rollo de papel letras y el signo gráfico (^), para indicar la mayor intensidad en la pronunciación de la sílaba.</p> <p>5. Procedemos armar palabras y colocar la tilde donde corresponde.</p> <p>Indicación: Colocarnos una mascarilla al momento de pintar los rollos de papel y tener un ambiente adecuado.</p>	<p>implementar los rollos de papel dentro del aula de clase, es una corrección de palabras, a que nos referimos.</p> <p>Explicación: Dentro de los rollos de papel colocamos lecturas cortas con faltas de ortografía, al momento que nuestros alumnos toman el rollo de papel, en el centro tenemos una lectura donde ellos, sacan la lectura y proceden a corregir todas las faltas, colocando su nombre en la parte de atrás de la hoja y vuelven a colocar la lectura dentro del rollo esto se hace con un cronometro de 5 minutos por rollo.</p>	  
---	--	--


Actividad Lúdica #2		
Tema: Carteles		
Objetivos: Optimizar el conocimiento		
Materiales:	Duración: 45 minutos	Beneficiarios
<ul style="list-style-type: none"> - Pliego de cartulina o un pliego de papel. - Marcadores. 	<p>15 minutos: explicación de la actividad.</p> <p>30 minutos: ejecutando la actividad, junto a los estudiantes.</p>	Estudiantes de Básica Superior intensiva
<p>Desarrollo:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Revisamos la temática a tratar. (la discusión) 2. Junto a los alumnos pensamos que animal u objeto hace referente al tema a tratar. 3. Dibujamos en el pliego el animal y objeto. 4. Procedemos a llenar de información en cada extremidad o parte. 	<p>Alternativas:</p> <p>Le damos un tema a cada alumno, y les enviamos a realizar en casa.</p> <p>Explicación:</p> <p>Buscamos una temática para cada alumno y le enviamos una tarea, donde el alumno debe</p>	<p>Evaluación:</p> <p>Mejoramiento de conocimiento.</p>
		 

<p>Indicación:</p> <p>Dejar que la imaginación fluya, entre más imaginación tengan nuestros alumnos al momento de realizar la actividad el conocimiento será adquirido de mejor manera.</p>	<p>buscar la forma de exponer su tema.</p>	
--	--	---

Actividad Lúdica #3		
Tema: Tarjetas informativas		
Objetivos: Conocimiento a largo plazo		
Materiales:	Duración: 45 minutos	Beneficiarios:
<ul style="list-style-type: none"> - Cartulinas A4 (color rosa y celeste) - Marcador de color negro 	<p>15 minutos: explicación de la actividad.</p> <p>30 minutos: ejecutando la actividad, junto a los estudiantes.</p>	Estudiantes de Básica Superior intensiva
Desarrollo:	Alternativas:	Evaluación:
<p>1. Revisamos la temática a tratar. (elementos que compone la novela)</p> <p>2. Recortamos tarjetas de (15cm por 10cm)</p> <p>3. En la cartulina rosa colocamos el tema y el contenido en mínimo de 3 líneas.</p>	<p>Podemos realizar nosotros como docentes las tarjetas y enviarles a repasar en casa, con la iniciativa que ellos en casa repasen un aproximado de tres</p>	<p>Aumento de memoria.</p>  

<p>4. Leemos a voz alta y luego solo con los ojos; es decir, dentro de nuestra cabecita. (5 minutos por tarjeta)</p> <p>5. Colocan en la cartulina celeste lo que se acuerden del tema.</p> <p>Indicación: Repetir este proceso en dos clases y a la tercera clase veremos el resultado.</p>	<p>tarjetas con el contenido de tres líneas, para tomar una evaluación en la siguiente clase.</p>	
---	---	--

Actividad Lúdica #4		
Tema: Lectura y Dibujo		
Objetivos: Adquirir vocabulario adecuado		
Materiales:	Duración:	Beneficiarios:
<ul style="list-style-type: none"> - Periódico. Revistas - Resaltador - Papel y lápiz 	15 minutos dependiendo del artículo	Estudiantes de Básica Superior intensiva
Desarrollo: <ol style="list-style-type: none"> 1. Buscar el artículo. 2. Leer el texto escogido. 3. Realizar un resumen con las propias palabras. 4. Dibujar la interpretación de la lectura. 5. Expresar lo aprendido en la lectura. Indicación: Se realiza cuando se intenta comprender un texto.	Alternativas: Leer alguna página virtual, en la cual están empapados los estudiantes.	Evaluación: Comprensión lectora  

Actividad Lúdica #5		
Tema: Ambiente atractivo		
Objetivos: Favorecer el aprendizaje de forma afectiva para adquirir conocimientos precisos.		
Materiales:	Duración:	Beneficiarios:
<ul style="list-style-type: none"> - Pintura - Brochas - Espátula - Escoba - Rodillo 	Una hora.	Estudiantes de Básica Superior intensiva
Desarrollo:	Alternativas:	Evaluación:
<p>1. Se realiza una limpieza del ambiente en el que se va a proceder a pintar ya sea con espátulas o escobas.</p> <p>2. Se procede a limpiar las imperfecciones con lija para que tenga un mejor acabado. 3. Luego procedemos a</p> <p>mesclar la pintura y aplicar</p>	<p>Pegar material didáctico en las paredes.</p> <p>Decorar la pizarra.</p> <p>Realizar murales.</p>	<p>Desarrollo del aprendizaje.</p>
		

la pintura ya sea con brocha o rodillo.


4. Acomodamos los asientos para tener un mejor ambiente de trabajo.


Indicación:



Debemos colocar periódico en el piso para no manchar.



Actividad Lúdica #6		
Tema: Adivina la canción		
Objetivos: Desarrollar la atención en el aprendizaje.		
Materiales:	Duración:	Beneficiarios:
- Reproductor de música - Parlante - Lápiz y papel	30 minutos	Estudiantes de Básica Superior intensiva
Desarrollo: 1. Tomar de referencia canciones escuchadas en la época. 2. Durante un corto tiempo poner al menos 10 canciones. 3. Anotar en un papel el nombre la canción con su artista. 4. El ganador será el que consiga más acierto. Indicación: Reproducir una pequeña parte de la música.	Alternativas: Dramatizar al cantante. Realizar coreografías de la canción que se escoja.	Evaluación: Agudeza auditiva, motricidad y rapidez.

Actividad Lúdica #7		
Tema: Historias rimadas		
Objetivos: Comprender y conocer las rimas populares		
Materiales:	Duración:	Beneficiarios:
- Esferos - Hojas y copias	25 minutos	Estudiantes de Básica Superior intensiva
Desarrollo: 1. Seleccionar la lectura 2. Preparar el texto (Omitir palabras y remplazar con líneas de longitud) 3. Poner en el margen las palabras omitidas en desorden 4. Solicitar llenar los espacios con las palabras correspondientes Indicación: Realizar la lectura con la necesidad que presentan los adultos.	Alternativas: Juego de palabras. Crucigramas	Evaluación: Coherencia de palabras 

Actividad Lúdica #8		
Tema: Globos del saber		
Objetivos: Despertar la atención del estudiante		
Materiales:	Duración	Beneficiarios:
<ul style="list-style-type: none"> - Globos - Lápiz - Papel - Cartón 	15 minutos	Estudiantes de Básica Superior intensiva
<p>Desarrollo:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El docente elabora preguntas 2. Introducir las preguntas en cada globo e inflarlos 3. Ubicar la caja de globos a 4 metros 4. Desarrollar en un espacio amplio formando filas y columnas 5. A la orden deben correr y coger un globo y regresar a la fila, formándose en orden de llegada 6. Contestar las preguntas de manera correcta <p>Indicación:</p> <p>Tener cuidado al momento de correr.</p>	<p>Alternativas:</p> <p>Esta actividad la podemos implementar en cualquier asignatura independientemente del contenido a tratar.</p>	<p>Evaluación:</p> <p>Disfrute del aprendizaje</p> 

Actividad Lúdica #9		
Tema: La flor del saber		
Objetivos: Estudiar el problema y buscar la solución		
Materiales:	Duración	Beneficiarios:
- Flor - Cartulina y esfero	30 minutos	Estudiantes de Básica Superior intensiva
Desarrollo:	Alternativas:	Evaluación:
<ol style="list-style-type: none"> 1. El docente realiza una flor de colores con fomix colocando un tema en cada pétalo 2. Los estudiantes escogerán un pétalo y deberán explicar el tema que ha escogido 3. Terminando la explicación dará paso a otro compañero 	<p>La flor de colores se la puede realizar al inicio del año escolar como presentación de los estudiantes independientemente de la asignatura.</p>	<p>Familiarizar contenidos</p>
Indicación:		 
Realizar las preguntas de acorde a la temática		

Actividad Lúdica #10		
Tema: Dramatizando las fechas históricas		
Objetivos: Conocer la historia del país		
Materiales:	Duración	Beneficiarios:
- objetos de la dramatización - Vestuario	Cuatro periodos de clase.	Estudiantes de Básica Superior intensiva
Desarrollo: 1. Se organiza en equipos de trabajo 2. Entregar el tema de la dramatización, historias del país 3. El estudiante se organiza y reparte roles 4. Ensaya el contenido a proyectar 5. Presentan la dramatización en el aula	Evaluación: El docente debe contar con una ficha de observación donde debe de anotar las particularidades que existieron en la participación de los estudiantes.	

11. BIBLIOGRAFÍA

- Abata, B. (2016). *Las estrategias didácticas en el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura en los estudiantes de los quintos años de educación básica de la escuela fiscal "Isidro Ayora" ubicado en el cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi*. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. Archivo digital. <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/19057>
- ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2021-00006-A. (2021, 22 de febrero).
Ministerio de Educación. Artículo 3.
<https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2021/02/MINEDUC-MINEDUC-2021-00006-A.pdf>
- Alcides, A. A. (2007). *Planificación estratégica educativa*. Abya-Yala.
<http://repositoriointerculturalidad.ec/jspui/handle/123456789/37242>
- Ausubel, D. (2000). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Barcelona: Paidós. https://issuu.com/luisorbegoso/docs/ausubel_-_adquisicion_y_retencion_d
- Angarita, C y Torres, D. (2016). *Impacto de la lúdica en el adulto mayor*. [Tesis de pregrado, Universidad Distrital Francisco José de Caldas]. Archivo digital. <https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/id/28037/AngaritaArteagaCristianCamiloTorresDianaCarolina2016.pdf/>
- Avolio de Cols, S y Iacolutti, M. (2006). Enseñar y evaluar en formación por competencias laborales: conceptos y orientaciones metodológicas. *Buenos*

Aires: Banco Inter Americano de Desarrollo.

<https://agmerparana.com.ar/wpcontent/uploads/2017/10/AVOLIO-DE-COLS-Susana-Ense%C3%B1ar-y-evaluar-en-formacion-por-c.pdf>

Beltrán, M. (2023). Las estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo de la asignatura de estudios sociales, de los estudiantes de cuarto año de educación básica de la Unidad Educativa Hermano Miguel de la ciudad de Latacunga [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato] Archivo digital. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/37300>

Díaz, A y Hernández, R. (1999). Constructivismo y aprendizaje significativo.

Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. 13-133, México: McGraw Hill.

https://dfa.edomex.gob.mx/sites/dfa.edomex.gob.mx/files/files/2_%20estrategias-docentes-para-un-aprendizaje-significativo.pdf

García, J. (2007). Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico.

Universidad Politécnica Valencia.

https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf

Guamán, V y Muñoz, R. (2019). El aprendizaje significativo desde el contexto de la planificación didáctica. *Revista Conrado*, 15(69).

<http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n69/1990-8644-rc-15-69-218.pdf>

Ley No. 2002-100 (2003, 3 de julio). Congreso Nacional. Código de la niñez y adolescencia. Artículo 48.

[https://www.registrocivil.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2014/01/este-](https://www.registrocivil.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2014/01/este-es-06-C%C3%93DIGO-DE-LA-)
[es-06-C%C3%93DIGO-DE-LA-](https://www.registrocivil.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2014/01/este-es-06-C%C3%93DIGO-DE-LA-)

[NI%C3%91EZ-Y-ADOLESCENCIA-Leyes-conexas.pdf](#)
Mordano, M. (2018). *Estrategias didácticas*. Venezuela; Urbano.
DOI: <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.1.2023.1826-1842>

Moreira, M. (2017). Aprendizaje significativo como un referente a la organización de la enseñanza. *Memoria Académica*, 11(12).

https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.8290/pr.8290.pdf

Ordoñez, C y Mohedano, A. (2019). El aprendizaje significativo como base de las metodologías innovadoras. *Revista educativa Hekademos*, 18-30.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6985274>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (2021). *El juego*. Correo de la Unesco.
<https://es.unesco.org/courier/mayo-1991>

Pamplona, J. (2019). Estrategias de enseñanzas del docente en las áreas Básicas: una mirada al aprendizaje escolar. *Revista el Eleuthera*, 21,13-33. DOI:
<https://revistasoj.s.ucaldas.edu.co/index.php/eleuthera/article/view/2221>

Pérez, A. (2021). La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños. *Universidad Espíritu Santo*. <https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-paramejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/>

Roa, J. (2021). Importancia del aprendizaje significativo en la construcción de conocimientos. *Revista científica de FAREM-Esteli* 10(3), 63.75.

<https://www.camjol.info/index.php/FAREM/article/view/11608/13465>

Rivera, J. (2004). El aprendizaje significativo y la evaluación de los aprendizajes.

Revista de investigación educativa, 3-6.

http://online.aliat.edu.mx/adistancia/dinamica/lecturas/El_aprendizaje_significativo.pdf

Rodríguez, A y Bernave, S. (2018). *Estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo de los estudiantes del subnivel elemental. Guía de actividades lúdicas* [Tesis de

pregrado, Universidad de Guayaquil]. Archivo digital.

<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/34057?mode=full>

Sarmiento, M, (2007). *La enseñanza de las matemáticas y las NTIC. Una estrategia de formación permanente*. <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8927/D->

TESIS_CAPITULO_2.pdf

UNICEF. (2018). *Aprendizajes a través del juego*. Fondo de las Naciones Unidas de la infancia.

<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego->

Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf

Vallejo, C. (2022). Estrategias didácticas para fortalecer el pensamiento creativo en el aula.

Un estudio meta-analítico. *Revista innova Educación*, 52-64.

<https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.01.004>

12. ANEXOS Anexos

A. Documentos

Anexos A1. Solicitud a la institución educativa



FACULTAD DE
CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN

L.cdo. Augusto Saltos Becilla,
RECTOR UNIDAD EDUCATIVA PCEI "INTERNACIONAL BOLIVAR"

Presente:

De nuestra consideración:

Yo **García Escobar Julissa Lizbeth** con CI. 0250070240 y **Pelagallo Fierro Geovana Mariana** con CI. 1750188243 estudiantes de la Universidad Estatal de Bolívar de la carrera de **EDUCACIÓN BÁSICA**, solicitamos a usted en calidad de Rector de la Unidad Educativa PCEI "Internacional Bolívar" de la manera más comedida y especial nos autorice y permita realizar nuestro Informe de Investigación denominado "APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO MEDIANTE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA CON LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR INTENSIVA, EN LA UNIDAD EDUCATIVA PCEI "INTERNACIONAL BOLÍVAR", DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO LECTIVO 2023".

Por la atención que usted sepa brindar al presente anticipamos nuestro sincero agradecimiento y estima.

Atentamente:

Julissa Gracia,
CI. 0250070240

Geovana Pelagallo,
CI. 1750188243



Anexo A2. Resolución del consejo directivo del tema

CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 27 de junio de 2023
RCD-FCESFH-UEB-0235.46 – 2023

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Dr. C. Francisco Moreno Del Pozo, Certifica que el Consejo Directivo de sesión ordinaria (07), realizada el 26 de junio de 2023.

EN RELACION AL VIGÉSIMO TERCER PUNTO.- Análisis y resolución de los temas abalizados por los señores docentes tutores de la Carrera de Educación Básica, periodo académico mayo – septiembre 2023.

EL CONSEJO DIRECTIVO CONSIDERANDO:

QUE, la Constitución de la República del Ecuador, en su artículo 350 dispone: "El Sistema de Educación Superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo".

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios.

QUE, en el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en el art. 8.- Funciones. – expresa: Las funciones de la Unidad de Integración Curricular de la carrera son:

- a.- Recopila, analiza, gestiona y valida la documentación relacionada con el proceso de titulación de acuerdo con lo establecido en el presente reglamento.
- b.- Analiza la pertinencia de los temas propuestos para las diferentes modalidades de titulación y sugiere su aprobación.
- c.- Da seguimiento al avance de los trabajos de integración curricular

QUE, en el Artículo 31.- Unidades de organización curricular del tercer nivel- **CAPÍTULO II DE LAS UNIDADES DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR del Reglamento de Régimen Académico (2020)**, literal c) manifiesta que "Unidad de integración curricular.- Valida las competencias profesionales para el abordaje de situaciones, necesidades, problemas, dilemas o desafíos de la profesión y los contextos; desde un enfoque reflexivo, investigativo, experimental, innovador, entre otros, según el modelo educativo institucional.

El desarrollo de la unidad de integración curricular, se planificará conforme a la siguiente distribución:

		Horas para desarrollo de		Créditos para desarrollo de	
		Unidad de Integración curricular		Unidad de Integración curricular	
Tercer Nivel de Grado	Licenciatura y títulos profesionales	240	384	5	8

Las IES deberán garantizar a todos sus estudiantes la designación oportuna del director o tutor, de entre los miembros del personal académico de la propia IES o de una diferente, para el desarrollo y evaluación de la unidad de integración curricular.

QUE, en el capítulo IV del trabajo de integración curricular del Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en los artículos manifiesta:

CONSEJO DIRECTIVO

Art. 18.- Para la elaboración del trabajo de integración curricular se podrán conformar equipos de dos estudiantes de una misma o distintas carreras, asegurándose la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados.

Art.19.- Para el desarrollo del trabajo de integración curricular se garantiza la designación oportuna del director o tutor para el grupo de estudiante de entre los miembros del personal académico.
des y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal.

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 51.-Deberes y Atribuciones del Coordinador/a de Carrera, literal c) que expresa: Presentar informes del desarrollo académico al Decano.

QUE, en Memorando UEB-FCESFH-CEB- CUIC-2023-040, firmado por la Lcda. Daniela Ribadeneira, MSc, Coordinadora de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, en el que hace la entrega de la matriz con los temas del Trabajo de Integración Curricular, Proyecto de Investigación, validados por los señores docentes tutores, durante el proceso de titulación 02-2023, de los estudiantes de Octavo Ciclo A, B y C de la Carrera de Educación Básica, periodo académico mayo - septiembre 2023, para su valoración y aprobación.

RESUELVE: “Aprobar el Tema de trabajo de Integración, titulado: “EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO MEDIANTE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA CON LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR INTENSIVA, EN LA UNIDAD EDUCATIVA PCEI “INTERNACIONAL BOLÍVAR”, EN EL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERÍODO 2023.”, presentado por PELAGALLO FIERRO GEOVANA MARIANA Y GARCÍA ESCOBAR JULISSA LIZBETH, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular proceso mayo – septiembre 2023 de la Carrera de Educación Básica, revisado y aprobado por el tutor/a: LCDO. ROLANDO NÚÑEZ MINAYA, Profesor/a – Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas”.

Notifíquese. –

Atentamente,



Lcdo. Francisco Moreno del Pozo, PhD.
DECANO

FMDP/Marcela N.

Anexo A3. Certificado de la institución educativa



UNIDAD EDUCATIVA PCEI
“INTERNACIONAL BOLIVAR”
ACUERDO MINISTERIAL No 326
CODIGO AMIE 02H00812



Guaranda, 26 de agosto de 2023.

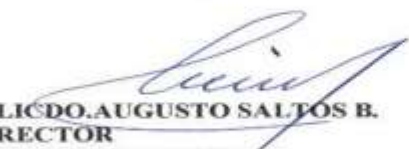
LCDO. CESAR AUGUSTO SALTOS BAECILLA, RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA PCEI “INTERNACIONAL BOLIVAR” DE LA CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, A PETICIÓN VERBAL DE LOS INTERESADOS:

CERTIFICO

Que las estudiantes GARCÍA ESCOBAR JULISSA LIZBETH con CI. 0250070240 y PELAGALLO FIERRO GEOVANA MARIANA con CI. 1750188243, estudiantes de Octavo Ciclo Paralelo “C” de la Universidad Estatal de Bolívar de la Carrera de Educación Básica, cumplieron con la ejecución del Proyecto de Investigación con el tema: **“APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO MEDIANTE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA CON LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR INTENSIVA, EN LA UNIDAD EDUCATIVA PCEI “INTERNACIONAL BOLÍVAR”, DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO LECTIVO 2023”**.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, autorizo a las partes interesadas hacer uso del presente certificado en que estimen conveniente.

Atentamente.


LICDO. AUGUSTO SALTOS B.
RECTOR
RUC: 0200569952001



Calidad y excelencia en Educación a Distancia...

Dirección: Avda. 5 de Junio Telf.: 032 553 061
E. mail saltosbaecilla@hotmail.com
Guaranda - Ecuador

Anexos B. Instrumentos de recolección de datos Anexos

B1. Encuesta dirigida a los estudiantes

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,

FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

ENCUESTA DIRIGIDA A: LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD

EDUCATIVA PCEI INTERNACIONAL BOLÍVAR

NOMBRE:

EDAD:

1. ¿El docente aplica actividades lúdicas en el desarrollo de la clase?

- a) Siempre
- b) Ocasionalmente
- c) Nunca

2. ¿Las actividades que utiliza el docente ayudan en el entendimiento de los aprendizajes significativos?

- a) Siempre
- b) Ocasionalmente

c) Nunca

3. ¿Las clases que imparte el docente son: alegres, dinámicas, participativas?

a) Siempre

b) Ocasionalmente

c) Nunca

4. ¿Relaciona usted el conocimiento adquirido con los conocimientos previos?

a) Siempre

b) Ocasionalmente

c) Nunca

5. ¿El docente utiliza mapas, organizadores gráficos, carteles, tarjetas informativas, maquetas para explicar temas del área de Lengua y

Literatura?

a) Siempre

b) Ocasionalmente

c) Nunca

Anexos B2. Encuesta sobre el nivel de satisfacción dirigida a los docentes

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,

FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
CAPACITACIÓN SOBRE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS
ENCUESTA DE SATISFACCIÓN DIRIGIDA A:
DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA PCEI INTERNACIONAL
BOLÍVAR

NOMBRE:

ÁREA:

- 1. ¿Al finalizar la capacitación sobre las actividades lúdicas, tengo una mejor idea de cómo aplicar este tipo de actividades?**
 - a) Si
 - b) No
 - c) Tengo dudas/no sé

- 2. ¿La capacitación que dieron las estudiantes fue adecuada y completa? a) Si**
 - b) No
 - c) Tengo dudas/no sé

- 3. ¿Considera que las actividades lúdicas sirven como apoyo para el aprendizaje significativo?**
 - a) Si

- b) No
- c) Tengo dudas/no sé

4. ¿En las clases pondrías en uso las actividades lúdicas para desarrollar el aprendizaje significativo?

- a) Si
- b) No
- c) Tengo dudas/no sé

5. ¿Finalmente del 1 al 10 cual sería la calificación para los estudiantes? a) Si

- b) No
- c) Tengo dudas/no sé

6. Finalmente, del 1 al 10 cuál sería la calificación que usted da al uso del video como recurso didáctico

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Anexos D. Tutorías

Anexos D1. Evidencia de tutorías



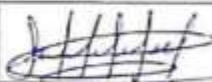

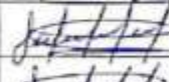

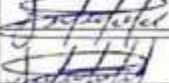

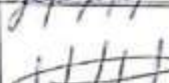


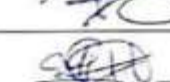
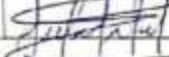

Nota: La figura muestra evidencias de las reuniones de manera presencial, para realizar el informe de investigación con el respectivo tutor.
















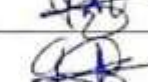




Anexos D2. Informe de Asistencia de tutorías

ANEXO 3. FORMATO PARA EL INFORME DE TUTORÍAS DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

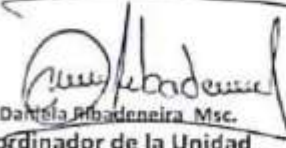
Facultad: Ciencias de la Educación.			
Carrera: Educación Básica.			
Modalidad de Titulación: Trabajo de Integración Curricular		Opción: Proyecto de Investigación	
Título del proyecto: APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO MEDIANTE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA CON LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR INTENSIVA, EN LA UNIDAD EDUCATIVA PCEI "INTERNACIONAL BOÍVAR", DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO LECTIVO 2023.			
Estudiantes: Julissa Lizbeth García Escobar Geovana Mariana Pelagallo Fierro	Cédula: 0250070240 1750188243	Teléfono: 0985073112 0989497192	E-mail: julgarcia@mailes.ueb.edu.ec gpelagallo@mailes.ueb.edu.ec
Docente Tutor: Abg. Oscar Rolando Núñez Minaya.	Cédula: 0200848521	Teléfono: 0988324394	E-mail: onunez@ueb.edu.ec

2. REGISTRO DE TUTORÍAS ACADÉMICAS EN LOS TRABAJOS DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE INVETSIGACIÓN.

No	Fecha	Tema Tratado/ Actividad Académica Realizada	Horas de Tutoría	Firmas de las dirigidas		Observaciones
1	16-06-2023	Defendimos el tema y direcciono para el trabajo de una primera parte sobre problema, antecedentes, objetivos, justificación.	2			
2	30-06-2023	Reviso avancar en el trabajo en lo que corresponde a problema, antecedentes, objetivos, justificación.	2			
3	5-07-2023	Nuevas correcciones del problemas, antecedentes, objetivo y direcciono para que inicien el trabajo del marco teórico.	2			
4	7-07-2023	Revisamos avances del marco teórico y realizamos observaciones para pulir este apartado.	2			
5	14-07-2023	Seguimos corrigiendo normas APA del marco teórico y elaboran el marco legal y marco referencial, se les orienta en el desarrollo del marco metodológico y en la construcción de los instrumentos de recolección de datos.	2			
6	19-07-2023	Seguimos revisando correcciones de marco teórico y marco legal, revisamos la metodología estableciendo estructuras de los instrumentos para las recolecciones datos	2			

7	28-07-2023	Revisamos la metodología estableciendo estructuras de los instrumentos para la recolección de datos.	2			
8	2-08-2023	El tutor mediante el grupo de WhatsApp nos ayudó con las estrategias metodológicas del proyecto para que avancemos.	2			
9	4-08-2023	Revisamos cada parte del proyecto para ir puliendo cada punto.	2			
10	9-08-2023	Empezamos con la propuesta.	2			
11	11-08-2023	Revisamos las actividades que podrían ser aplicadas dentro de la propuesta.	2			
12	16-08-2023	Revisamos los recursos que se usarían en la aplicación de actividades de la propuesta	2			
13	18-08-2023	El tutor revisó avances de la aplicación a la propuesta.	2			
14	23-08-2023	El tutor revisó el informe y envió algunas correcciones	2			
15	25-08-2023	El tutor revisó la propuesta culminada	2			
16	8-09-2023	El tutor revisó ya el proyecto y fichas que se entregó el día solicitado por coordinación.	2			


Abg. Oscar Rolando Núñez Minaya
Docente Tutor/a


Lic. Daniela Rabadeneira Msc.
Coordinador de la Unidad
Integración curricular

Anexos D3. Entrega de portafolios



Nota: La figura muestra evidencias de la entrega de la guía de actividades lúdicas a los docentes de Básica Superior Intensiva.



Document Information

Analyzed document	PROYECTO DE TITULACIÓN GARCIA JULISSA - PELAGALLO GEOVANA.pdf (D173227466)
Submitted	2023-08-29 15:41:00
Submitted by	
Submitter email	gpelagallo@mailes.ueb.edu.ec
Similarity	5%
Analysis address	onunez.ueb@analysis.orkund.com

Sources included in the report

Entire Document

Hit and source - focused comparison, Side by Side

Submitted text	As student entered the text in the submitted document.
Matching text	As the text appears in the source.

