



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA  
INDOAMÉRICA**

**DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRIA EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO**

**TEMA:**

---

**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS  
CONCIENCIAS LINGÜÍSTICAS EN EL NIVEL DE PREPARATORIA.**

---

Trabajo de investigación previo a la obtención de grado de Magister en Innovación y Liderazgo Educativo.

**Autora**

Anchapaxi Jayo Alejandra Carolina

**Tutora** Ing. Cevallos Benavides Diana, M.Sc.

QUITO-ECUADOR

2020

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DE LA AUTORA PARA LA CONSULTA,  
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN  
ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo Alejandra Carolina Anchapaxi Jayo, declaro ser autora del Trabajo de Investigación con el nombre “ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS CONCIENCIAS LINGÜÍSTICAS EN EL NIVEL DE PREPARATORIA”, como requisito para optar el grado de Magister en Educación, mención Innovación y Liderazgo Educativo y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de QUITO, los .... días del mes de noviembre de 2020, firmo conforme:

Autora: Alejandra Carolina Anchapaxi Jayo.

Firma:  .....

Número de Cédula: 1722616966.

Dirección: Pichincha, Quito, Ciudadela Ibarra.

Correo Electrónico: kritoaleja@hotmail.com

Teléfono: 0999769329

## **APROBACIÓN DE LA TUTORA**

En mi calidad de Tutora del Trabajo de Titulación “ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS CONCIENCIAS LINGÜÍSTICAS EN EL NIVEL DE PREPARATORIA” presentado por Alejandra Carolina Anchapaxi Jayo para optar el Grado de Magister en Educación Mención: Innovación y Liderazgo Educativo.

### **CERTIFICO**

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúnen los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Quito, 15 de diciembre del 2020



.....  
Ing. Cevallos Benavides Diana, M.Sc.

## DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declara que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Grado de Magister en Educación Mención: Innovación y Liderazgo Educativo, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Quito, 15 de diciembre del 2020



.....

Alejandra Carolina Anchapaxi Jayo

1722616966

## APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS CONCIENCIAS LINGUISTICAS EN EL NIVEL DE PREPARATORIA, previo a la obtención del Grado de Magíster en Educación Mención: Innovación y Liderazgo Educativo, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, 15 de diciembre del 2020



.....

Dr. José Monge Padilla, MSc.

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



.....

Lcda. Beatriz Córdor Quimbita, MSc.  
VOCAL



.....

Ing. Cevallos Benavides Diana, M.Sc.  
VOCAL

## **DEDICATORIA**

Primeramente, le doy gracias a Dios por haber guía durante es etapa.

Dedico con todo mi corazón mi tesis a mi padre, madre y hermanos que siempre decían “Todo es posible cuando te lo propones”

También a mi Mamita Elena que siempre estuvo preocupada por mí y supo brindarme aliento con sus palabras y oraciones.

Para finalizar a mis abuelitos que siempre tenían su mano estirada para ayudarme y a mi prima que pese a la distancia estuvo ahí con sus palabras de aliento para llegar a la meta.

Carolina

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a mis profesores que día a día impartieron sus conocimientos, vivencias que me ayudaron a crecer de manera personal y profesional.

Mi más profundo agradecimiento a mi tutora de tesis que me guío en este tramo brindándome sus conocimientos y paciencia para poder llegar a la meta final.

Carolina

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
AUTORIZACIÓN POR PARTE DE LA AUTORA PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN .....	ii
APROBACIÓN DE LA TUTORA .....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD .....	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL.....	v
AGRADECIMIENTO.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
DEDICATORIA .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
ÍNDICE DE CONTENIDOS .....	viii
ÍNDICE DE TABLAS .....	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	xiv
RESUMEN EJECUTIVO .....	xvi
ABSTRACT .....	xvii
INTRODUCCIÓN .....	18
Importancia y actualidad.....	18
Justificación.....	3
Planteamiento del problema.....	5
Formulación del problema .....	6
Delimitación de la investigación.....	6
Objetivos: .....	6
Objetivo general.....	6
Objetivos específicos .....	6
CAPÍTULO I.....	7
MARCO TEÓRICO.....	7
Antecedes de la investigación .....	7



Currículo de preparatoria .....	8
Método lúdico .....	10
Estrategias lúdicas.....	11
Características de la lúdica.....	12
Áreas que desarrolla el juego .....	13
Clasificación del juego.....	14
Comprensión y expresión oral y escrita.....	15
Conciencias lingüísticas .....	15
Conciencia semántica.....	16
Conciencia léxica .....	17
Conciencia Sintáctica .....	19
Conciencia fonológica.....	19
Estrategias para desarrollar las conciencias lingüísticas .....	20
CAPÍTULO II .....	22
DISEÑO METODOLÓGICO .....	22
Paradigma y tipo de investigación. ....	22
Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de los datos .....	23
Población y muestra .....	23
Operacionalización de variables .....	25
Procedimiento y recolección de información.....	27
Análisis e interpretación de resultados.....	29
Encuesta dirigida a docentes. ....	29
Análisis e interpretación de la encuesta aplicada a los estudiantes del nivel de preparatoria. ....	49
Resultados de la entrevista aplicada a la persona experta del tema .....	55
Resultados del grupo de enfoque aplicada a las docentes de la institución .....	56

Verificación de objetivos .....	57
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	61
Conclusiones .....	61
Recomendaciones.....	62
CAPÍTULO III.....	63
PRODUCTO/RESULTADO .....	63
Título: Guía didáctica de las estrategias lúdicas. ....	63
Introducción .....	65
Fase de ambientación .....	66
Entorno familiar .....	67
Objetivo.....	68
Actividad No. 1 Descubriendo palabras.....	69
Actividad No. 2 Oraciones Locas .....	73
Actividad No. 3 Bingo de Antónimos.....	77
Actividad No. 4 Dominó de Oraciones .....	81
Actividad No. 5 Come palabras .....	85
Actividad No. 6 Ruleta de palabras.....	89
Actividad No. 7 Busca la palabra.....	93
Actividad No. 8 Tras la pista.....	97
Actividad No. 9 Twister de letras .....	101
Actividad No. 10 Rumi de palabras .....	105
BIBLIOGRAFÍA.....	109

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla No. 1 Ejes y ámbitos de aprendizaje del nivel de preparatoria .....	9
Tabla No. 2 Definición y ejemplo de palabras homófonas y homógrafas. ....	16
Tabla No. 3 Definición y ejemplo de palabras sinónimo, antónimo.....	17
Tabla No. 4 Definición y ejemplo de reconocimiento de palabras, omisión de palabras, inversión de palabras, añadir palabra y suprimir palabras.....	18
Tabla No. 5 Definición y ejemplo de género, número.....	19
Tabla No. 6 Variable independiente: Estrategias lúdicas.....	25
Tabla No. 7 Variable dependiente: Conciencias lingüísticas.....	26
Tabla No. 8 Plan para la recolección de información.....	27
Tabla No. 9 Escala de valores del Alfa de Cronbach.....	28
Tabla No. 10 Alfa de Cronbach de las encuestas dirigidas a docentes y estudiantes nivel preparatoria. ....	28
Tabla No. 11 Pregunta 1.- ¿Utiliza al juego como una estrategia para el proceso de enseñanza aprendizaje? .....	29
Tabla No. 12 Pregunta 2.- ¿Pregunta a los estudiantes como se sienten cuando realizan actividades lúdicas? .....	30
Tabla No. 13 Pregunta 3.- ¿Considera que en los contenidos del nivel de preparatoria se puedan implementar estrategias lúdicas? .....	31
Tabla No. 14 Pregunta 4.- ¿Propicia espacios para para realizar actividades lúdicas?.....	32
Tabla No. 15 Pregunta 5.- ¿Dentro de las estrategias lúdicas utiliza diferentes recursos para el proceso de enseñanza? .....	33
Tabla No. 16 Pregunta 6.- ¿Utiliza estrategias lúdicas para desarrollar habilidades motrices? .....	34
Tabla No. 17 Pregunta 7.- ¿Cree usted que las actividades lúdicas ayudan a los estudiantes a socializar? .....	35

Tabla No. 18 Pregunta 8.- ¿Fomenta actividades lúdicas para contribuir al desarrollo de las habilidades cognitivas? .....	36
Tabla No. 19 Pregunta 9.- ¿Estimula la comunicación oral a través de las actividades lúdicas?.....	37
Tabla No. 20 Pregunta 10.- ¿Propone actividades para explicar a los estudiantes sobre el significado de las palabras homógrafas? .....	38
Tabla No. 21 Pregunta 11.- ¿Permite al estudiante descubrir sinónimos a través de preguntas de indagación? .....	39
Tabla No. 22 Pregunta 12.- ¿Realiza ejercicios para trabajar antónimos?.....	40
Tabla No. 23 Pregunta 13.- ¿Ofrece a los estudiantes recursos para trabajar la omisión de palabras? .....	41
Tabla No. 24 Pregunta 14.- ¿Fomenta ejercicios o actividades acerca de la inversión de palabras? .....	42
Tabla No. 25 Pregunta 15.- ¿Incentiva ejercicios para añadir palabras a una oración?.....	43
Tabla No. 26 Pregunta 16.- ¿Cree usted que las actividades de suprimir palabras son importantes para desarrollar la conciencia léxica? .....	44
Tabla No. 27 Pregunta 17.- ¿Propone actividades para trabajar el género masculino y femenino en el nivel de preparatoria?.....	45
Tabla No. 28 Pregunta 18.- ¿Crea espacios para trabajar el número singular y plural a través de actividades lúdicas? .....	46
Tabla No. 29 Pregunta 19.- ¿Plantea actividades para reconocer los sonidos de las letras? .....	47
Tabla No. 30 Pregunta 20.- ¿Considera que es importante trabajar de manera fonética en el nivel de preparatoria? .....	48
Tabla No. 31 Pregunta 1.- ¿La docente lee cuentos, fabulas u otras lecturas? .....	49
Tabla No. 32 Pregunta 2.- ¿La docente pregunta que actividades deseas realizar en el día? .....	50

Tabla No. 33 Pregunta 3.- ¿Las actividades que realizas en la clase son de forma grupal?.....	51
Tabla No. 34 Pregunta 4.- ¿La docente realiza juegos dentro de la hora clase?....	52
Tabla No. 35 Pregunta 5.- ¿En la clase creas rimas, canciones, trabalenguas con pictogramas? .....	53
Tabla No. 36 Pregunta 6.- ¿En la clase realizas exposiciones cortas?.....	54
Tabla No. 37 Triangulación. ....	57
Tabla No. 38 Validación del aporte de actividades lúdicas utilizadas al desarrollo de conciencias lingüísticas .....	58
Tabla No. 39 Validación del aporte de estrategias lúdicas propuestas al desarrollo de conciencias lingüísticas .....	59

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No. 1 Árbol de problemas.....	5
Gráfico No. 2 Pregunta 1 encuesta a docentes.....	29
Gráfico No. 3 Pregunta 2 encuesta a docentes.....	30
Gráfico No. 4 Pregunta 3 encuesta a docentes.....	31
Gráfico No. 5 Pregunta 4 encuesta a docentes.....	32
Gráfico No. 6 Pregunta 5 encuesta a docentes.....	33
Gráfico No. 7 Pregunta 6 encuesta a docentes.....	34
Gráfico No. 8 Pregunta 7 encuesta a docentes.....	35
Gráfico No. 9 Pregunta 8 encuesta a docentes.....	36
Gráfico No. 10 Pregunta 9 encuesta a docentes.....	37
Gráfico No. 11 Pregunta 10 encuesta a docentes.....	38
Gráfico No. 12 Pregunta 11 encuesta a docentes.....	39
Gráfico No. 13 Pregunta 12 encuesta a docentes.....	40
Gráfico No. 14 Pregunta 13 encuesta a docentes.....	41
Gráfico No. 15 Pregunta 14 encuesta a docentes.....	42
Gráfico No. 16 Pregunta 15 encuesta a docentes.....	43
Gráfico No. 17. Pregunta 16 encuesta a docentes.....	44
Gráfico No. 18 Pregunta 17 encuesta a docentes.....	45
Gráfico No. 19 Pregunta 18 encuesta a docentes.....	46
Gráfico No. 20 Pregunta 19 encuesta a docentes.....	47
Gráfico No. 21 Pregunta 20 encuesta a docentes.....	48
Gráfico No. 22 Pregunta 1 encuesta a estudiantes de nivel preparatoria.....	49
Gráfico No. 23 Pregunta 2 encuesta a estudiantes de nivel preparatoria.....	50
Gráfico No. 24 Pregunta 3 encuesta a estudiantes de nivel preparatoria.....	51

Gráfico No. 25 Pregunta 4 encuesta a estudiantes de nivel preparatoria. ....	52
Gráfico No. 26 Pregunta 5 encuesta a estudiantes de nivel preparatoria .....	53
Gráfico No. 27 Pregunta 6 encuesta a estudiantes de nivel preparatoria. ....	54

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**  
**DIRECCIÓN DE POSGRADO**  
**MAESTRIA EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO**

**TEMA: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS  
CONCIENCIAS LINGUISTICAS EN EL NIVEL DE PREPARATORIA**

**AUTORA:** Alejandra Carolina Anchapaxi Jayo

**TUTORA:** Ing. Diana Cevallos MSc.

**RESUMEN EJECUTIVO**

En el ámbito de comprensión y expresión oral y escrita del nivel de preparatoria, se ha notado el desconocimiento de las estrategias de enseñanza, en ocasiones el aceleramiento del proceso de lectoescritura, monotonía en actividades, acelerando el acercamiento al código alfabético. Surge la intención de desarrollar el presente trabajo de investigación para abordar el desarrollo de las conciencias lingüísticas en el nivel de preparatoria en la Unidad Educativa “Antonio Nariño” a través de la búsqueda de actividades, basadas en estrategias lúdicas “juego” que ayuden al docente a guiar el proceso educativo en las cuatro conciencias lingüísticas que son: conciencia semántica, conciencia sintáctica, conciencia léxica y conciencia fonológica para fortalecer el proceso educativo. El diseño metodológico está basado en el enfoque mixto, cuya combinación de datos cualitativos y cuantitativos, permite un estudio y comprensión más profundos, para lo cual se aplicó tres instrumentos: entrevista aplicada a expertos, un grupo de enfoque a docentes y encuestas a estudiantes y docentes, a través de los resultados obtenidos, se llegó a la conclusión de que las docentes no aplican estrategias lúdicas en el ámbito de comprensión y expresión oral y escrito, lo que responde a la aplicación de un método tradicional, además del desconocimiento de estrategias congruentes para trabajar las conciencias lingüísticas ya que se ha dado énfasis únicamente a la conciencia fonológica. En tal sentido se ha propuesto una guía de estrategias lúdicas para enriquecer el proceso de enseñanza del nivel de preparatoria, orientado a través de un trabajo cooperativo entre docente y padre de familia.

**DESCRIPTORES:** Comprensión oral y escrita, Conciencias lingüísticas, Enseñanza, Estrategias lúdicas.



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**  
**DIRECCIÓN DE POSGRADO**  
**MAESTRIA EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO**

**THEME: LUDIC STRATEGIES FOR THE TEACHING OF LANGUAGE AWARENESS AT THE HIGH SCHOOL LEVEL**

**AUTHOR:** Lcda. Alejandra Carolina Anchapaxi Jayo

**TUTOR:** MSc. Diana Cevallos Benavides

**ABSTRACT**

In the field of understanding and oral and written expression of the high school level, there has been a lack of teaching strategies understanding, sometimes the acceleration of the literacy process, monotony in activities, accelerating the approach to the alphabetic code. The intention arises to develop this research work to address the development of linguistic awareness at the middle school level at the "Antonio Nariño" High School through the search for activities, based on playful strategies "game" that help the teacher guide the educational process in the four linguistic awareness that are: semantic awareness, syntactic awareness, lexical awareness, and phonological awareness to strengthen the educational process. Methodological design is based on the mixed approach, whose combination of qualitative and quantitative data allows for deeper study and understanding, for which three instruments were applied: interview applied to experts, a focus group on teachers and surveys of students and teachers, through the obtained results, it was concluded that teachers do not apply playful strategies in the field of oral comprehension and expression and writing, which responds to the application of a traditional method, in addition to the lack of knowledge of congruent strategies for working linguistic awareness since the emphasis has been placed solely on phonological awareness. In this sense, a guide has been proposed of playful strategies to enrich the teaching process at the high school level, oriented through cooperative work between teacher and parents.

**KEYWORDS:** linguistic awareness, oral and written understanding, playful strategies teaching.



**Translated by:**  
**Lcda. Estefanía Quezada Tobar MSc.**  
**Wednesday, January 6th 2021**  
**English Language Teacher**

## INTRODUCCIÓN

### **Importancia y actualidad**

La línea de investigación del presente trabajo es la Innovación con la sub línea de Currículo, ya que la innovación genera un valor agregado a lo que ya existe, lo que permite estar preparados para las nuevas generaciones y sus necesidades de aprendizaje; garantizando métodos, técnicas y estrategias que brindan como resultado una enseñanza de calidad.

Se aborda por esto, la temática de estrategias lúdicas que son un conjunto de actividades basadas en el juego que brindan oportunidades de aprendizaje, permitiendo al estudiante interactuar, y desarrollar el área cognitiva, motriz, social y afectiva, que resulta en un desarrollo integral. Se plantea, la importancia del rol docente y la propuesta curricular para la implementación y desarrollo de estrategias para las conciencias lingüísticas que son un pre-requisito para el proceso de lectoescritura.

Para dar cumplimiento al desarrollo de las destrezas estipuladas en el Ámbito de Comprensión y Expresión Oral y Escrita se debe tomar en cuenta que “para lograr este objetivo, es indispensable interrelacionar las destrezas con criterios de desempeño de los diferentes ámbitos, a través de la creación de experiencias de aprendizaje contextualizadas, lúdicas y que tomen en cuenta los intereses de los estudiantes” (Ministerio de Educación [MINEDUC], 2016, pág. 48).

De acuerdo al mismo ámbito de Comprensión, expresa lo siguiente:

El objetivo fundamental del contacto con la Literatura, en el subnivel de Preparatoria, es usar la lengua con fines lúdicos y estéticos, jugar con el lenguaje, entretenerse, usar la lengua para construir juegos lingüísticos. Además, debe estar en función al desarrollo de macro destrezas lingüísticas, al fortalecimiento de la sensibilidad estética, la valoración del lenguaje desde la dimensión lúdica, la consolidación de otras habilidades como la memoria, la imaginación, el ritmo. (MINEDUC, 2016, p. 55)

De acuerdo a dichos antecedentes mencionados, la enseñanza del nivel de preparatoria requiere autoconocimiento e interacción con pares, adultos y su medio sin olvidar su entorno natural y cultural.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural [LOEI], (2017) menciona que “los docentes deben observar y evaluar continuamente el desarrollo integral de sus estudiantes y diseñar estrategias que aseguren el logro de las metas de aprendizaje necesarias para el óptimo aprovechamiento del siguiente grado” (Art. 191). En el ámbito lingüístico, el Currículo nacional expone que:

Los docentes guían una reflexión sobre los sonidos o fonemas que forman las palabras (orales) (conciencia fonológica); sobre sus diferentes significados (conciencia semántica); sobre las diferentes maneras en que se puede expresar una idea (conciencia sintáctica), y sobre las distintas palabras que forman la cadena hablada (conciencia léxica). (MINEDUC, 2016, p.56)

Los objetivos proponen que los estudiantes tengan pleno conocimiento y comprensión del lenguaje, para cumplirlo es necesario diseñar y propiciar actividades que permitan expresar y construir ideas con un amplio vocabulario.

Las conciencias lingüísticas contribuyen a una comprensión reflexiva y crítica del lenguaje para el estudiante de preparatoria, la implementación de estrategias lúdicas específicas, potencian y enriquecen este proceso, pues no solo se trabajan actividades determinadas de textos escolares asignados, sino también se cumplen objetivos de aprendizaje de este nivel en el ámbito de comprensión y expresión oral y escrita, de forma intencional y dinámica.

En definitiva, las conciencias lingüísticas están vinculadas con el desarrollo del lenguaje del estudiante, por lo tanto, ya no solo se deben utilizar enfoques, técnicas y estrategias tradicionales basadas en la memorización de contenidos y fichas de trabajo impresas. Al trabajar las conciencias lingüísticas el panorama cambia, se descubren formas innovadoras de trabajar en el desarrollo del lenguaje, la forma de hablar, entonar y pronunciar; todo este proceso requiere bases sólidas, las mismas que son generadas a través del proceso didáctico que utiliza el docente para plasmar estrategias lúdicas centradas en la autonomía del estudiante, compromiso con su aprendizaje, y formas creativas de conocimiento a través del juego reforzando los objetivos de aprendizaje.

### **Justificación**

En el sistema educativo ecuatoriano de acuerdo al documento de Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica del año 2010, se estipula que los estudiantes deben ser capaces de desarrollar las cuatro macro destrezas que son: escuchar, hablar, leer y escribir por lo que el rol del docente es fundamental en el desarrollo de los mismos.

Reflexione sobre el lenguaje oral junto con sus estudiantes, para que vayan reconociendo algún sonido difícil o diferente, en una palabra, larga o corta, sonidos que se repiten dentro de una misma palabra, en palabras iguales, en distintas que hace referencia al mismo elemento. (MINEDUC, 2016, p. 49)

Este antecedente señala que el docente debe trabajar de forma simultánea en: 1) La conciencia semántica que se enfoca en descubrir el significado de palabras utilizadas en los diferentes contextos; 2) La conciencia léxica que permite que el estudiante reflexione y reconozca que la lengua está formada por un grupo de palabras que se relacionan y tienen sentido; 3) La conciencia fonológica que permite identificar los sonidos que forman las palabras y garantiza que el estudiante se convierta en un buen comunicador oral y 4) La conciencia sintáctica que son las reglas que regulan la coherencia de una oración y expresiones correctas del lenguaje.

Las conciencias lingüísticas fueron planteadas a partir del Currículo Nacional del año 2010, sin embargo, las evidencias observadas en el sistema educativo

presente, indican que no han tenido un desarrollo pleno debido al permanente proceso tradicional de enseñanza. En respuesta al contexto, la Universidad Andina Simón Bolívar (UASB) proyecta el programa de “Escuelas Lectoras” como una alternativa para fomentar el desarrollo de las conciencias lingüísticas y mejorar el proceso del lenguaje en los estudiantes, afirmando así que “La reflexión metalingüística en el Programa Escuelas Lectoras, se desarrolla de manera intencionada sobre aspectos semánticos, léxicos, sintácticos y fonológicos incluidos en el concepto de conciencias lingüísticas” (Univerdidad Andina Simon Bolivar, 2012, p. 2)

Es propicio que el rol docente contribuya en la creación de un entorno y ambiente de aprendizaje que enriquezca el dominio de la lengua y un desarrollo reflexivo que interactúe con dicho entorno.

A nivel Regional, el “Programa de Mentorías” establecido bajo la LOEI (2017), el cual tiene como finalidad transformar el apoyo pedagógico y didáctico al docente dentro del aula a fin de mejorar las prácticas de enseñanza y contribuir al mejoramiento de los aprendizajes estudiantiles a través de seminarios, talleres y conversatorios. El Programa de Mentoría destaca el Área de Lengua y Literatura para abordar dos habilidades indispensables: la criticidad y la reflexión, siendo implementado durante 3 años en las regiones de Sierra y Amazonia con una gran acogida por parte de los docentes.

Sobre la base de estos planteamientos, y en referencia a la necesidad de abordar y desarrollar propuestas para esta área del desarrollo lingüístico, se ha observado que, la Unidad Educativa “Antonio Nariño” ubicada al sur de Quito cuenta con algunas ineficiencias en el desarrollo de las conciencias lingüísticas, debido principalmente al desconocimiento en su aplicación y la orientación para su consecución, causando complicaciones en el ámbito de comprensión y expresión oral y escrita. Por estas razones, es urgente la capacitación a los docentes en el uso de estrategias lúdicas dirigidas a potenciar la enseñanza de cada una de las conciencias lingüísticas; innovando actividades y espacios para fortalecer el lenguaje en los estudiantes del nivel preparatorio.

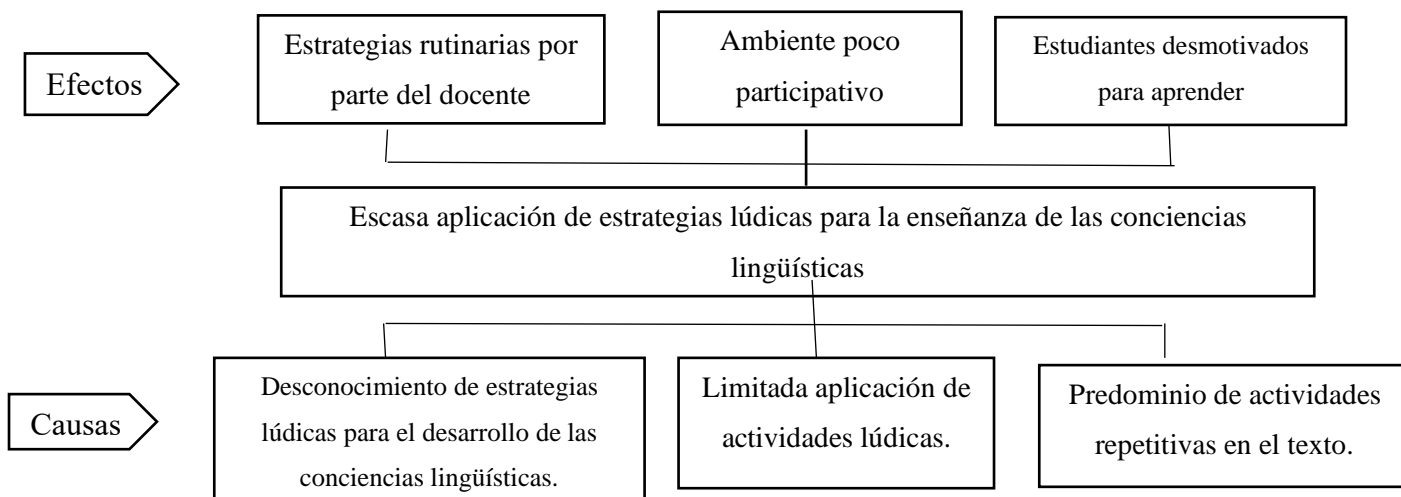
### Planteamiento del problema

La escasa profundización de estrategias lúdicas para el desarrollo de las conciencias lingüísticas genera confusión en los docentes, donde asocian el término generalmente a juegos libres sin una dirección específica o dirigida, relegándolo a un mero receso que tienen los estudiantes, aplicando estrategias ambiguas y confusas que disminuyen valor al verdadero propósito de la lúdica.

Esta creciente realidad, se ha observado en la Unidad Educativa “Antonio Nariño”, en el nivel de Preparatoria donde los docentes han empleado estrategias didácticas tradicionales en el Ámbito de Comprensión y Expresión Oral y Escrita, entre ellos; ejercicios en la tira fonológica, repetición de palabras, identificación de sonidos y rimas de textos estándar que si bien aportan al desarrollo de las conciencias lingüísticas, dejan de lado experiencias de aprendizaje basadas en actividades lúdicas focalizadas, potenciando la creatividad, el compromiso, autonomía, el humor y la libertad del estudiante dentro del proceso de enseñanza.

Si se asocia a la lúdica como juegos libres, supone que las actividades que se realicen no estarán dirigidas al desarrollo de las conciencias lingüísticas, sino enfocadas en actividades físicas para el desarrollo de la motricidad gruesa, actividades dirigidas a una pausa activa o para mitigar la monotonía y así volver a captar la atención de los estudiantes, lo que no es dañino, pero genera ambientes escasamente participativos que afectan el desarrollo de las conciencias lingüísticas, debido a la confusa linealidad del propósito del aprendizaje propuesto.

**Gráfico No. 1 Árbol de problemas.**



**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi

### **Formulación del problema**

¿De qué manera la aplicación de estrategias lúdicas contribuye a la enseñanza de las conciencias lingüísticas en el nivel de preparatoria de la Unidad Educativa “Antonio Nariño” en el año lectivo 2020?

### **Delimitación de la investigación**

**Campo:** Innovación educativa / Metodología

**Área:** Estrategias lúdicas

**Aspecto:** Conciencias lingüísticas en niños de nivel preparatoria

**Delimitación Espacial:** Unidad Educativa “Antonio Nariño”

**Delimitación Temporal:** Año lectivo 2020-2021

**Unidades de Observación:** Nivel preparatoria

### **Objetivos:**

#### **Objetivo general**

Determinar estrategias lúdicas efectivas para la enseñanza de las conciencias lingüísticas en el nivel de preparatoria de la Unidad Educativa “Antonio Nariño” en el año lectivo 2020-2021.

#### **Objetivos específicos**

- Identificar las estrategias lúdicas utilizadas por los docentes para el nivel de preparatoria.
- Establecer estrategias lúdicas para la enseñanza y desarrollo de las conciencias lingüísticas en el nivel de preparatoria.
- Analizar el nivel de conciencia lingüística que poseen los estudiantes del nivel de preparatoria.
- Elaborar una propuesta educativa que guíe a los docentes de la Unidad Educativa “Antonio Nariño” en estrategias lúdicas para la enseñanza de las conciencias lingüísticas en el nivel de preparatoria.

## **CAPÍTULO I**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **Antecedes de la investigación**

Como antecedentes investigativos de este estudio se puede considerar el estudio que se realizó en la Universidad de Chile sobre “Conciencia fonológica en niños de 4 a 7 años con desarrollo típico del lenguaje según la prueba de evaluación de conciencia fonológica” por Judith Beltrán (2012) esta investigación se enfoca en aplicar una prueba para evaluar la conciencia fonológica y después contrastar con la realidad, en donde se evidencio que por la edad se desarrolla distintos tipos de conciencia fonológica como la silábica y fonética para lo cual se recomienda realizar más investigaciones tomando como base la realizada.

En la Universidad de Milagro se desarrolla un estudio sobre las estrategias lúdicas como estrategia metodológica en la educación inicial, por Mariela Gonzales en el año (2018) con la problemática de saber si el juego que se realiza dentro y fuera del aula contribuyen en el proceso de enseñanza aprendizaje y desarrollar las diferentes áreas al finalizar su estudio se concluyó que las actividades lúdicas en la educación inicial influyen en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, contribuyendo al estudiante a desarrollar su pensamiento creativo, aptitudes y relaciones sociales, proponiendo estrategias lúdicas que ayuden al docente a optimizar el conocimiento previo y asignado.

Desde otra perspectiva, en la Universidad de Guayaquil se realizó una investigación sobre “Influencia de las estrategias lúdicas en las actitudes de los



niños de 5 a 6 años” realizada por Narcisa Pazmiño en el (2017) en donde manifiesta que existe una actitud de rebeldía y pasividad al momento de realizar actividades en el aula, para ello se implementa una guía didáctica que está estructurada con juegos de integración, dramatizaciones y arte con la finalidad de mejorar el comportamiento y disciplina de los estudiantes en la escuela.

Las conciencias lingüísticas son cuatro, pero generalmente en los estudios de caso se ha encontrado; que solo se trabajan tres o menos, en la Universidad Técnica del Norte Molina y Yopez (2013) realizó una investigación sobre “La conciencia: semántica, léxica y fonológica para el desarrollo de la capacidad de escuchar, hablar, leer y escribir de los niños del primer año de educación general básica” en donde la problemática empezó con un escaso desarrollo del lenguaje en donde no comprenden, ni comunicaban sus ideas además no se ha realizado un desarrollo adecuado de las conciencias mencionadas lo cual dificulta el proceso de lecto escritura para dar una mejora se creó una guía de estrategias para desarrollar las conciencias: fonológica, léxica y semántica en los estudiantes.

Para finalizar en la Universidad Tecnológica Equinoccial se realizó una investigación de tipo descriptivo sobre “Las conciencias lingüísticas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en los niños y niñas de 5 a 6 años” por Diana Velásquez en el (2014) que plantea el siguiente problema que es la dificultad que se desarrolla durante el proceso de lectoescritura en los estudiantes debido al desconocimiento de las actividades sobre las conciencias lingüísticas por parte de los docentes para dar una solución se plantea elaborar un manual de estrategias didácticas para desarrollar las conciencias lingüísticas y mejorar el proceso de aprendizaje de la lectoescritura, también se propone elaborar material didáctico creativo por parte del docente que contribuya al desarrollo de dichos temas.

### **Currículo de preparatoria**

Es un plan de estudio que está estipulado en el Ministerio de Educación, compuesto por ámbitos, objetivos, destrezas e indicadores de evaluación, el mismo que menciona que el estudiante es un ser biopsicosocial por lo cual aprende de manera integral donde el docente será el creador de las diferentes experiencias de

aprendizaje con la finalidad de brindar una flexibilidad en la elaboración de la planificación curricular.

El Ministerio de Educación (2016) establece que el currículo debe ser coherente, sólido y sobre todo se debe adaptar a las diferentes realidades de cada comunidad educativa, tomando en cuenta que el docente será el promotor del desarrollo de las diferentes actividades que permiten dar cumplimiento a los objetivos y destrezas de aprendizaje además es importante tomar en cuenta la estructura curricular del nivel de preparatoria sobre esta base se dará el esquema de los ámbitos y ejes de aprendizaje.

**Tabla No. 1 Ejes y ámbitos de aprendizaje del nivel de preparatoria**

EJES DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	ÁMBITOS DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO POR ÁMBITOS DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE
Desarrollo personal y social	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identidad y autonomía</li> <li>- Convivencia</li> </ul>	
Descubrimiento del medio natural y cultural	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Descubrimiento del medio natural y cultural</li> <li>- Relaciones lógico-matemático</li> </ul>	
Expresión y comunicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprensión y expresión oral y escrita.</li> <li>- Comprensión y expresión artística</li> <li>• Expresión Corporal</li> </ul>	

**Fuente:** MINEDUC, Esquema de ejes y ámbitos de desarrollo y aprendizaje (2016).

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi.

Como se observa en la Tabla 1 el nivel de preparatoria tiene 3 ejes de aprendizaje y 7 ámbitos que permiten trabajar de manera sistemática y organizada en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes del nivel de preparatoria.

El estudiante es un ser biopsicosocial, es indispensable tomar en cuenta la edad cronológica, estilo de aprendizaje, ambiente social y cultural; dichos aspectos

mencionados ayudarán a desarrollar las diferentes áreas del estudiante como son: área psicomotriz, área afectiva, área social, área cognitiva y el área física donde se manejan estrategias pedagógicas y lúdicas asociadas a los diferentes ámbitos del subnivel de preparatoria (MINEDUC, 2016).

### **Método lúdico**

En el ámbito de la educación es indispensable conocer que el método ayuda a direccionar el proceso de enseñanza del estudiante, además los métodos están compuestos por actividades, estrategias y recursos que tiene como propósito guiar de manera adecuada el proceso educativo, tomando en cuenta la edad cronológica y el año escolar. Hortensia Pérez (1992) menciona que, Froebel, pedagogo alemán aportó significativamente a la educación, en la creación de kindergártenes o jardín de infantes desde un sistema de enseñanza basado en el juego, para crear experiencias sensoriales a través de la manipulación de los objetos, observándose así el gozo y la interacción de los estudiantes al momento de realizar las diferentes actividades, dejando a un lado la estructuración mecánica acostumbrada.

El método lúdico inverso en la escuela, según Tamayo y Restreto (2017) menciona que posee dos aspectos importantes, el primero es el ambiente pedagógico donde el docente proporciona recursos que motivan y brindan seguridad para crear una comunicación asertiva entre docente y estudiante, así procuran una construcción constante del aprendizaje, el segundo aspecto que menciona, es generar estrategias que no solo estén enfocadas en la parte cognitiva sino también que estén integradas a la parte corporal, emocional y social de estudiante, es decir; mejorar los escenarios educativos para promover el proceso de enseñanza dejando a un lado métodos tradicionales ineficientes, considerando al juego como una estrategia innovadora.

Según Rivas citado por Casagualpa (2019) la metodología lúdica es una herramienta que brinda a los estudiantes un proceso activo y dinámico dentro del proceso de enseñanza aprendizaje a la vez permite al estudiante despertar el interés, gozo y diversión en las actividades.

Bolivar (1995) además define la lúdica como un juego para desarrollar las dimensiones del ser humano a través de actividades en donde los estudiantes desarrollan diferentes actitudes y emociones tales como: sonreír, dialogar con personas, concentrarse, razonar, coordinar y manejar expresiones corporales aportando al desarrollo armónico e integral del estudiante.

### **Estrategias lúdicas**

Las estrategias lúdicas son actividades que el docente promueve o facilita al estudiante para que construya su propio conocimiento, dichas actividades tienen un enfoque recreativo y a su vez pedagógico, es decir brindan técnicas y ejercicios que están estrechamente relacionados con el juego, las cuales ayudan a desarrollar actitudes, destrezas y habilidades del estudiante de manera global.

Claudia (2015) menciona que, en el desarrollo de las estrategias lúdicas el docente debe presentar una mentalidad abierta, creando un clima lúdico donde las experiencias de aprendizaje están entrelazadas al juego, tomando en cuenta el desarrollo emocional, evolutivo y académico para orientar de manera oportuna el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

Por otra parte, la lúdica ha podido cambiar esquemas e ideales dentro del proceso educativo, no obstante, ha sido asociada en “jugar por jugar”, perdiendo el valor agregado a dicha actividad que es un pilar fundamental en la educación, para el desarrollo de las diferentes habilidades, capacidades y destrezas de los estudiantes dentro del proceso educativo (Ramírez, 2017).

Mientras los seres humanos van creciendo, desligan las actividades lúdicas en la forma de su aprendizaje, mientras son pequeños existen numerosas actividades a su alrededor basadas en el juego, generando un aprendizaje más significativo a través de la manipulación de objetos y actividades que realizamos con nuestro cuerpo, resultando que, “los entornos lúdicos potencian el aprendizaje al considerar que: aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos” (George Bernard Shaw, 2009, p. 3).

Dicho de otra manera, la enseñanza y aprendizaje no solo se llevan a cabo escribiendo, repitiendo, memorizando, sino complementándose a través del juego generando una conexión que fortalece la motivación, altas expectativas, intriga de lo que van a realizar, generando un mayor número de ideas como consecuencia.

En definitiva, Echeverri y Gonzales (2009) consideran que las actividades lúdicas son organizadas y sistemáticas, es decir plantean objetivos, tienen un inicio, un desarrollo y una finalización dentro del proceso educativo y social, también mencionan que al realizar actividades grupales desarrollan en el estudiante los siguientes aspectos: una buena comunicación, formulación de acuerdos, diseño de estrategias que ayudarán a la convivencia diaria de cada estudiante. Las actividades lúdicas ayudan a los estudiantes a mejorar su desenvolvimiento tanto en el campo académico como en sus entornos y dimensiones sociales.

### **Características de la lúdica**

La lúdica nos permite contribuir con el desenvolvimiento de los estudiantes dentro del proceso educativo, donde Peñaranda y Velazco (2014) mencionan las siguientes características:

- **Voluntad y fin.** Propone que dentro de las actividades que se establecen se observará el desenvolvimiento del estudiante, sintiéndose motivado y seguro, experimentando diversas emociones al momento de realizarlas.
- **Control de experiencia.** Se enfocan en la forma de desarrollo desde el inicio, hasta su desarrollo y finalización, especificando el tipo de actividad sea grupal especificando acuerdos, integrantes, materiales, entre otros aspectos, e individuales dependiendo del deseo, concentración y participación del estudiante.
- **Sentimiento y actitud.** Se basa en la expresión de los distintos estados de ánimo que posee el estudiante, antes y después de realizar ciertas actividades, mientras que la actitud es la postura que da a conocer durante el desarrollo.

- Lo normativo. Se refiere a las reglas e instrucciones que se da a conocer antes de empezar las actividades, pueden ser flexibles, negociables y adaptables dependiendo de la situación es decir sea de forma grupal o individual.
- La creación y recreación. - Son indispensables pues la creación de estrategias nos permite trabajar la imaginación mientras que en la recreación es donde se manifiesta la diversión.

### **Áreas que desarrolla el juego**

El juego es concebido como una estrategia lúdica dentro del proceso de enseñanza aprendizaje que aporta a desarrollar las diferentes áreas de los estudiantes como lo manifiesta Campos (2000):

- Área cognitiva. Hace referencia al conocimiento que las personas van adquiriendo, dependiendo de su entorno y la forma, generalmente la premisa empieza en la resolución de problemas cotidianos y escolares que desarrollan habilidades como: la observación, el análisis, la interpretación y posibles soluciones. Todo este proceso beneficia al desarrollo de las habilidades cognitivas como: memoria, el análisis, atención, percepción, orientación, praxis y el lenguaje.
- Área motriz. Desarrolla las habilidades motrices como: moverse, desplazarse, coordinación interna, ritmo y equilibrio, fortaleciendo las partes gruesas o finas del cuerpo, contribuyendo al desarrollo integral.
- Área afectiva. Son las conductas, sentimientos, actitudes dadas al momento de realizar una actividad, como puede ser la frustración al no poder lograr una actividad o al contrario la felicidad por haber cumplido, con la finalidad de crear en el estudiante un equilibrio emocional, autovaloración y lo más importante ir moldeando la personalidad de acuerdo a su medio.

- Área social. Contribuye en el proceso de sociabilización, de hecho, permite ampliar su grupo social, trabajando desde la mediación y el liderazgo al momento de realizar trabajos en equipo, creando responsabilidad y seguridad al dirigirse a un grupo de personas.

### **Clasificación del juego**

Dentro de las estrategias lúdicas el juego está constituido como primer elemento, como menciona Decroly citado, por Maria (2009) expresando que: “el juego es asociado a todas nuestras tendencias, por ello se comprende cuál es su valor en el desarrollo infantil”, permite al estudiante vincularse con una representación real que vive, desarrollando funciones mentales como: la libertad, el conocimiento y la espontaneidad. Además, clasifica a los juegos de la siguiente manera:

- Jugos sensoriales. Actividades que se realizan para estimular los sentidos, entre ellos: **visuales** que ayudan a desarrollar la percepción, concentración, observación y discriminación; **auditivos** que permiten la dicriminación de sonidos y la creación de ritmos; **táctiles** que contribuyen a la discriminación de texturas, formas y tamaños a través de la manipulación de objetos que se encuentran en su medio; **olfativos** son muy interesantes, pues ayudan a discriminar los diferntes olores que se encuentran a su alrededor; y **gustativos** que discriminan los sabores de los diferentes alimentos que se encuentren en el medio.
- Juegos visomotores. Aquellos que utilizan la coordinación de la parte visual y motora, por ejemplo cuando se lanza una pelota de un extremo al otro.
- Juegos motores. Estimula el esquema corporal a traves de diferentes movimientos y desplazamientos.
- Juegos de iniciación a la cantidad . Guia el proceso dentro del área logica matemática a través de diferentes actividades como: loterías, tarjetas con números, dominos, entre otros.

- Juegos de iniciación a la lectura. Enfocados en el reconocimiento de palabras a través de tarjetillas, que están estructuradas con imágenes y el nombre de cada uno, contribuyendo a que el estudiante identifique la imagen y asocie con la palabra o viceversa.

### **Comprensión y expresión oral y escrita**

El ámbito de comprensión, y expresión oral y escrita tiene un enfoque comunicativo que se centra en desarrollar dos macro destrezas que son: escuchar y hablar a través de la comunicación oral, el hablar con las personas de su entorno ayuda a incrementar el vocabulario, lo que permite al estudiante demostrar las capacidades comunicacionales y expresivas (MINEDUC, 2016).

En el nivel de preparatoria el MINEDUC (2016) menciona que se facilitará al estudiante experiencias de lectura a fin de crear situaciones que ayuden al estudiante a distinguir la diversidad de texto: cuentos, periódicos y revistas, para presentar el mundo de la literatura y desarrollar el escucha y habla de los estudiantes.

Por otro lado, en la interacción oral, sea a nivel de la expresión, conversación, recitación o de la canción, entre otros discursos orales, el estudiante, mediado por su docente, deberá iniciar el desarrollo de las conciencias semántica, léxica, sintáctica y fonológica que favorece el desarrollo de una serie de habilidades cognitivas, lingüísticas y socioculturales. (MINEDUC, 2016, p. 54)

El docente necesita proponer actividades de comunicación oral a los estudiantes del nivel de preparatoria para que se familiarice con los aspectos del lenguaje e incremente las habilidades y destrezas a trabajar.

### **Conciencias lingüísticas**

Según Alvarado (2010) “el término conciencias lingüísticas tiene para escuelas lectoras, un sentido amplio; engloba toda la reflexión, con enfoque exploratorio que se realiza sobre los aspectos formales de la lengua y de la comunicación” (p. 35).

Las Escuelas Lectoras de la UASB (2012) “se desarrolla de manera intencionada sobre aspectos semánticos, léxicos sintácticos y fonológicos incluidos en el



concepto de conciencia lingüística” (p.2). La Fundación Mapfre (s.f) menciona que la comunicación lingüística permite.

- Expresar pensamientos emociones, vivencias y opiniones.
- Dialogar.
- Estructurar el conocimiento, el discurso y las propias acciones.
- Generar ideas.
- Adoptar decisiones.
- Formarse juicios.
- Disfrutar escuchando, leyendo o expresándose, forma oral y escrita.

Ordoñez (s.f.) afirma que las conciencias lingüísticas ayudan a conocer las diferentes lenguas, considerando la diversidad cultural de nuestro país, la variedad lingüística ha acompañado diferentes expresiones gestuales, donde el estudiante no solo está inmerso a relacionarse con personas que hablen su misma lengua sino además conocer la diversidad de lenguas que existen en su entorno. Otro punto importante es generar experiencias que ayuden a los estudiantes a conocer el significado, categoría y sonidos de las diferentes palabras.

### **Conciencia semántica**

Alvarado (2010), también considera que la conciencia semántica es una habilidad metalingüística que nos permite conocer el significado de las palabras, oraciones y textos en un determinado contexto, dentro de la semántica se encuentra el significante que son las letras de una palabra y el significado que es la imagen y su respectiva definición. De esta manera, el estudiante podrá desarrollar dicha conciencia donde asocia la palabra con el contexto propuesto, donde al decir “el sol moja”, automáticamente el estudiante reconocerá que dicha expresión es incorrecta y que la frase correcta es “el sol calienta”.

La conciencia semántica también trabaja palabras homófonas, homógrafas tabla 2 y sinónimos, antónimos tabla 3.

### **Tabla No. 2 Definición y ejemplo de palabras homófonas y homógrafas.**

<b>Homófonas</b>		<b>Homógrafas</b>	
Palabras que se escriben de diferente manera con la misma pronunciación.		Se escriben y se pronuncian de igual forma con diferente significado.	
<b>Ejemplo</b>		<b>Ejemplo</b>	
Tuvo=tener	Tubo= objeto largo con hueco	Sal= verbo salir	Sal= condimento
Botar= arrojar	Votar= sufragar	Gato= herramienta	Gato= animal
Bello= hermoso	Vello= pelo del cuerpo	Vino= verbo venir	Vino= bebida alcohólica

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi

**Tabla No. 3 Definición y ejemplo de palabras sinónimo, antónimo.**

<b>Sinónimos</b>		<b>Antónimos</b>	
Palabras que tienen el mismo significado.		Palabras que tienen un significado opuesto.	
<b>Ejemplo</b>		<b>Ejemplo</b>	
Bonito	Hermoso	Día	Noche
Anteojos	Gafas	Cerrar	Abrir
Batalla	Guerra	Fácil	Difícil

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi.

### **Conciencia léxica**

Para las Escuelas Lectoras (2012) la conciencia léxica “es una habilidad metalingüística que reconoce que la cadena hablada está formada por una serie determinada de palabras que se relacionan entre sí para estructurar las ideas que desean expresar” (p.4). En otras palabras, es un conjunto de palabras que están relacionadas las cuales tienen como finalidad construir ideas. Dentro de la conciencia léxica encontramos ejercicios que colaboran con el desenvolvimiento del estudiante como: reconocimiento de palabras, omitir palabras, inversión de

palabras, añadir palabras y suprimir palabras que se explican a continuación en la tabla 4:

**Tabla No. 4 Definición y ejemplo de reconocimiento de palabras, omisión de palabras, inversión de palabras, añadir palabra y suprimir palabras.**

<b>Reconocimiento de palabras</b>	<b>Ejemplo</b>
Se desarrolla a través de diferentes preguntas con el objetivo de categorizar las palabras.	<i>Celular</i> ¿Qué es? Persona, animal o cosa ¿Para qué sirve?, ¿De qué color es? ¿De qué tamaño es?
<b>Omisión de palabras</b>	La pelota salta.
Consiste en plantear una oración y no pronunciar la palabra que se indica.	La (-----) salta. (--) pelota salta
<b>Inversión de palabras</b>	Mi papá maneja el auto.
Es la creación de una oración en donde vamos cambiado el orden de las palabras.	Papá maneja el auto mi. El auto mi papá maneja.
<b>Añadir palabras</b>	Mía camina.
Se inicia con una oración de dos palabras y después se va aumentando palabras.	Mía camina al parque. Mía camina al parque con su hermana.
<b>Suprimir palabras</b>	El pájaro vuela al árbol.
Consiste en eliminar ciertas palabras de la oración, se parece al ejercicio omisión con la diferencia de que el estudiante debe saber que palabra se quitó.	El _____vuela al árbol. __pájaro vuela al árbol. El pájaro vuela_____

---

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi.

## Conciencia Sintáctica

De acuerdo con las Escuelas Lectoras (2012), la conciencia sintáctica es definida como una habilidad metalingüística que ayuda a conocer las diferentes reglas que existen para poder estructurar una oración, es decir que debe existir una concordancia entre el género y el número de esta manera se podrá emitir un mensaje coherente.

**Tabla No. 5 Definición y ejemplo de género, número.**

Género		Número	
Es la característica que le damos al sustantivo.		Es la cantidad que expresa un sustantivo.	
<b>Masculino</b>	<b>Femenino</b>	<b>Singular</b>	<b>Plural</b>
Son sustantivos que terminan con la vocal o y e.	Son sustantivos que terminan con la vocal a.	Nombra a un solo objeto o persona.	Nombra a varios objetos o personas.
Se utilizan artículos: el, los.	Se utiliza los artículos: la, las		
<b>Ejemplo</b>	<b>Ejemplo</b>	<b>Ejemplo</b>	<b>Ejemplo</b>
El niño.	La señora	El pantalón	Los pantalones
El chocolate	La cama	La copa	Las copas

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi.

## Conciencia fonológica

Aravena, Díaz, y Jorquera (2012) lo definen como una habilidad metalingüística que consiste en conocer cómo están formadas las palabras por fonemas y sílabas. Por consiguiente, existen dos niveles de la conciencia fonológica: la conciencia silábica y la conciencia fonémica.

- **Conciencia silábica:** Es la habilidad para reflexionar y manipular la sílaba de una palabra. Por ejemplo, en esta parte podemos ver cuántas sílabas tiene una palabra.

- Conciencia fonémica: Es la habilidad que permite reflexionar y manipular los fonemas que constituyen una palabra. El fonema es el sonido de una letra. Por ejemplo, en esta etapa podemos buscar todos los elementos que comiencen con el sonido “A” como: abeja, araña, arco.

### **Estrategias para desarrollar las conciencias lingüísticas**

Las estrategias que se proponen tienen como finalidad que el estudiante vaya descubriendo y construyendo su conocimiento a través de un ambiente estimulador así se plantean diferentes estrategias (Pila, y otros, 2010).

- Rotulación del aula. Consiste en colocar letreros con el nombre de los objetos y lugares que se encuentran en el entorno educativo y familiar, esta estrategia permite asociar la palabra con la imagen e incrementar el vocabulario del estudiante.

- Nombre de los estudiantes. Es una actividad muy conocida en donde los docentes deberá escribir el nombre de cada estudiante en un rectángulo de cartulina y colocar en la banca, casillero de esta forma se desarrolla el sentido de identidad también se llega a relacionar los fonemas con las grafías.

- Cuadro de pautas de convivencia de la clase. Esta actividad establece las normas de comportamiento dentro del aula creando un ambiente de autodisciplina y hábitos vale la pena decir que todas las reglas son construidas por el estudiante.

- Cuadro de asistencia. Esta actividad muy aparte de controlar la asistencia permite fortalecer la noción de tiempo ayer, hoy, mañana; también ayuda a que el estudiante reconozca su nombre.

- Cuadro de responsabilidades. Elaborado por los estudiantes con la ayuda del docente, es rotativo esto quiere decir que cada estudiante participara con diferentes actividades.

- Agenda del día. Es un listado sobre todas las actividades que se va a realizar en el día; elaborado entre el docente y el estudiante, se debe tener en cuenta que, mientras va pasando el día, se irá revisando si se cumplió la agenda.

- Buzón de mensajes. Es un espacio en donde el estudiante deposita todas sus notas, cartas, apuntes que haya creado con su propio código la idea central es que el estudiante tenga un acercamiento a la producción de textos.

- El niño dicta la maestra escribe. Esta actividad se centra en que el docente escriba en un papelote lo que le niño dicte sin realizar modificaciones con la finalidad que el estudiante tome conciencia que todo lo que pronuncia puede ser escrito.

- Leer por placer. Nos propone leer a los estudiantes cualquier tipo de lectura y no realizar preguntas acerca de la lectura, considerando que a esta edad los estudiantes no saben leer, pero sí encontrar textos con ilustraciones que permiten crear sus propias historias.

## **CAPÍTULO II**

### **DISEÑO METODOLÓGICO**

#### **Paradigma y tipo de investigación.**

La presente investigación presenta un enfoque mixto, de acuerdo a (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio (2014) dicho enfoque utiliza datos cualitativos y cuantitativos, permitiendo recabar mayor información de las variables de investigación: estrategias lúdicas y conciencias lingüísticas, a través del argumento teórico, numérico y visual lo que contribuye a una visión más amplia y una realidad intersubjetiva. Se utiliza también el método secuencial que, según Hernández (2018) tiene dos fases: la recolección de datos cuantitativos y cualitativos, seguida por el análisis de datos y para finalizar la interpretación del análisis completo con preponderancia cualitativa.

La modalidad de la investigación es aplicada, permitiendo resolver el problema planteado en base a la información obtenida de las fuentes primarias y secundarias de la investigación, construyendo así la propuesta estratégica a ser aplicada en los niveles preparatorios. Como referencia determinante, Hernández (2018) argumenta en este aspecto que es necesario, “evaluar, comparar, interpretar, establecer precedentes y determinar causalidad y sus implicaciones” contribuye a la definición metodológica a usarse en la investigación; por ello además, el nivel de investigación es exploratorio debido a la segregación de conocimientos desarrollados en el análisis bibliográfico y documental, bastamente aportado por

teóricos y académicos del área de innovación educativa, mas no condensados y presentados para un efecto simultáneo en las cuatro conciencias lingüísticas propuestas.

De acuerdo a los objetivos propuestos, es empleado un enfoque descriptivo cuyo fin es recolectar información como: características, cualidades, propiedades entre otros aspectos teóricos y contextuales, obviando profundizar las causas y efectos, y fortaleciendo la recopilación de información que construya las dimensiones del fenómeno planteado (Hernández Sampieri, et al., 2014).

Aplicado también la investigación de campo que consiste en recolectar información de las personas a investigar a través de la encuesta, entrevista y grupo de enfoque a estudiantes, docentes de la Unidad Educativa “Antonio Nariño” y expertos, además se utilizará la investigación bibliográfica que permite ampliar y profundizar la información como enfoques, teorías y criterios referentes al problema de investigación.

## **Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de los datos**

### **Población y muestra**

La investigación se desarrolla en la Unidad Educativa Fiscal “Antonio Nariño”, fundada el 28 de febrero del 1.929 en el Barrio Espejo, parroquia Chillogallo, cantón Quito de la provincia de Pichincha. La oferta académica comprende sus servicios desde Educación Inicial I hasta 3ro. de Bachillerato General Unificado en sus las jornadas matutina y vespertina, consta de 2.470 estudiantes y 90 docentes, el nivel socioeconómico de las familias de los estudiantes que asiste es medio.

Los instrumentos de investigación están dirigidos a los docentes del nivel de preparatoria; 3 docentes de la jornada matutina y 3 docentes de la jornada vespertina con un total de 6 docentes; y 44 estudiantes de dicho nivel, este grupo es considerado la población, pues sus características coinciden para los fines de la investigación, de acuerdo a Hernández Sampieri, et al. (2014) cuando la población



es grande, se debe establecer un subgrupo llamado muestra, sin embargo, dada las condiciones de un grupo reducido, se considera como muestra a toda la población.

En relación con la encuesta aplicada debido a la edad de los estudiantes del nivel de preparatoria se realizó una reunión previa con los padres de familia, en donde se explicó las preguntas con sus respectivos ítems para poder facilitar el desarrollo de debido a que las representantes iban a ayudar a los estudiantes a resolverla.

## Operacionalización de variables

**Tabla No. 6 Variable independiente: Estrategias lúdicas.**

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Las estrategias lúdicas son un conjunto de actividades basadas en el juego que desarrollan las habilidades del estudiante dentro del proceso enseñanza aprendizaje.	Actividades	Lúdicas: juego, individuales y grupales	¿Utiliza al juego como una estrategia para el proceso de enseñanza aprendizaje?	Técnica: Cuestionario Instrumento: Encuesta
		Relación docente-estudiante	¿Pregunta a los estudiantes como se sienten cuando realizan actividades lúdicas?	
	Proceso de enseñanza	Contenido	¿Considera que en los contenidos del nivel de preparatoria se puedan implementar estrategias lúdicas?	
		Ambiente	¿Propicia espacios para realizar actividades lúdicas?	
		Recursos	¿Dentro de las estrategias lúdicas utiliza diferentes recursos para el proceso de enseñanza?	
	Habilidades	Motrices	¿Utiliza estrategias lúdicas para desarrollar habilidades motrices?	
		Sociales	¿Cree usted que las actividades lúdicas ayudan a los estudiantes a socializar?	
		Cognitivas	¿Fomenta actividades lúdicas para contribuir al desarrollo de las habilidades cognitivas?	
		Lingüísticas	¿Estimula la comunicación oral a través de las actividades lúdicas?	

Elaborado por: Carolina Anchapaxi

**Tabla No. 7 Variable dependiente: Conciencias lingüísticas.**

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICOS	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Las conciencias lingüísticas son el desarrollo de cuatro habilidades metalingüísticas como: la conciencia semántica, conciencia léxica, conciencia sintáctica y conciencia fonológica acerca del uso de la lengua.	Conciencia semántica	Homógrafas	¿Propone actividades para explicar a los estudiantes sobre el significado de las palabras homógrafas?	<b>Técnica:</b> Cuestionario <b>Instrumento:</b> Encuesta
		Sinónimo	¿Permite al estudiante descubrir sinónimos a través de preguntas de indagación?	
		Antónimo	¿Realiza ejercicios para trabajar antónimos?	
	Conciencia léxica	Omisión de palabras	¿Ofrece a los estudiantes recursos para trabajar la omisión de palabras?	
		Inversión de palabras	¿Fomenta ejercicios o actividades acerca de la inversión de palabras?	
		Añadir palabras	¿Incentiva ejercicios para añadir palabras a una oración?	
		Suprimir palabras	¿Cree usted que las actividades de suprimir y añadir palabras son importantes para desarrollar la conciencia léxica?	
	Conciencia sintáctica	Género: masculino y femenino	¿Propone actividades para trabajar el género masculino y femenino en el nivel de preparatoria?	
		Numero: singular y plural	¿Crea espacios para trabajar el número singular y plural a través de actividades lúdicas?	
	Conciencia fonológica	Fonética	¿Plantea actividades para reconocer los sonidos de las letras?	
Silábica		¿Considera que es importante trabajar de manera fonética en el nivel de preparatoria?		

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi.

## Procedimiento y recolección de información

Los instrumentos fueron validados por el tutor de tesis, quien emitió su juicio de valor y dio a conocer las correcciones respectivas de los instrumentos.

**Tabla No. 8 Plan para la recolección de información.**

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Para qué?	Para recaudar información sobre el tema de investigación, lo cual va a brindar un aporte importante para la futura propuesta de mejora.
2. ¿De qué personas?	Docentes y estudiantes del nivel de preparatoria de la
3. ¿Sobre qué aspectos?	Sobre las estrategias lúdicas y las conciencias lingüísticas
4. ¿Quiénes?	Investigadora Carolina Anchapaxi
5. ¿Cuándo?	Año lectivo 2020-2021
6. ¿Dónde?	En la Unidad Educativa “Antonio Nariño”
7. ¿Cuántas veces?	Una vez
8. ¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta, entrevista y grupo focal.
9. ¿Con qué?	Cuestionario estructurado
10. ¿En qué situación?	Los instrumentos se aplicaron a través de google forms debido a la emergencia sanitaria.

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi

El **método** que se utilizó para poder recolectar la información y cumplir con los objetivos planteados de la investigación es la encuesta en donde se da a conocer la opinión, actitud y sugerencias acerca del problema a investigar cuyo instrumento es el cuestionario, la entrevista y el grupo focal.

El **cuestionario** está dirigido a las 6 docentes con un total de 20 ítems a través de una escala de Likert de 5 opciones siempre, casi siempre, a veces, rara vez y nunca, mientras que a los 48 estudiantes se les aplicó un cuestionario de 7 preguntas con una escala de Likert de 4 opciones siempre, casi siempre, a veces cabe mencionar que los estudiantes de preparatoria son muy pequeños por lo cual se solicitó la colaboración de los padres de familia para resolver.

La **entrevista** estructurada consta de 7 ítems, aplicada a un experto, adicionalmente se aplicó **un grupo focal** a 2 docentes con 7 ítems a través de zoom.

Es importante mencionar que todos los instrumentos fueron aplicados a través de google forms, debido a la emergencia sanitaria.

Para la confiabilidad de los datos se aplicó el alfa de Cronbach cuyo programa permite medir la correlación que existe entre las variables de la escala. Al utilizar el alfa de Cronbach dentro de la investigación se obtuvo 890 con un coeficiente que corresponde a muy alta confiabilidad en la encuesta a los docentes y un 817 de coeficiente de igual manera muy confiable en la encuesta de los estudiantes. De referencia, se presentan los parámetros en la Tabla 9.

**Tabla No. 9 Escala de valores del Alfa de Cronbach**  
**Coeficiente del Alfa de Cronbach**

0,81 a 1	Muy alta confiabilidad
0,61 a 0,8	Alta confiabilidad
0,41 a 0,6	Moderada Confiabilidad
0,21 a 0,14	Baja Confiabilidad
0,01 a 0.20	Muy baja confiabilidad

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi

**Fuente:** Ruiz Bolívar C., Instrumentos de investigación educativa. Procedimientos para su diseño y validación, 2002.

**Tabla No. 10 Alfa de Cronbach de las encuestas dirigidas a docentes y estudiantes nivel preparatoria.**

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>		<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N de elementos	Alfa de Cronbach	N de elementos
,890	28	,817	7

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi.

**Fuente:** Encuesta a docentes y estudiantes.

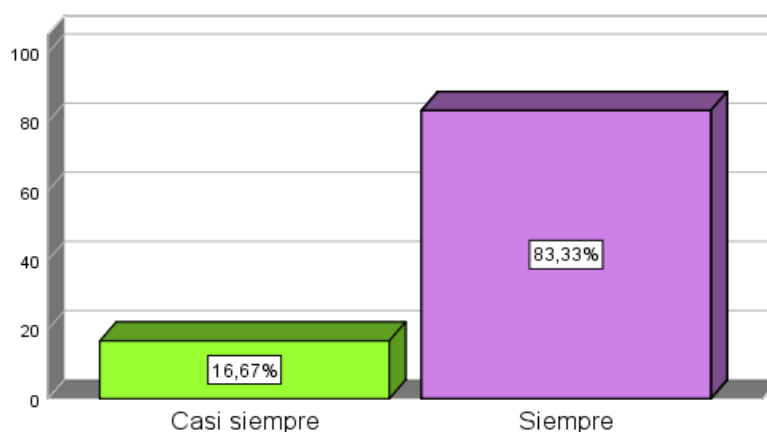
**Análisis e interpretación de resultados.  
Encuesta dirigida a docentes.**

**Tabla No. 11 Pregunta 1.- ¿Utiliza al juego como una estrategia para el proceso de enseñanza aprendizaje?**

Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Casi siempre	1	16,7	16,7
Siempre	5	83,3	100,0
Total	6	100,0	100,0

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi.

**Fuente:** Encuesta para docentes



**Gráfico No. 2 Pregunta 1 encuesta a docentes.**

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi.

**Fuente:** Encuesta para docentes

De acuerdo a los datos el 83,33% creen que los juegos siempre deben ser estrategias para el proceso de enseñanza aprendizaje mientras que el 16,67% opinan que casi siempre.

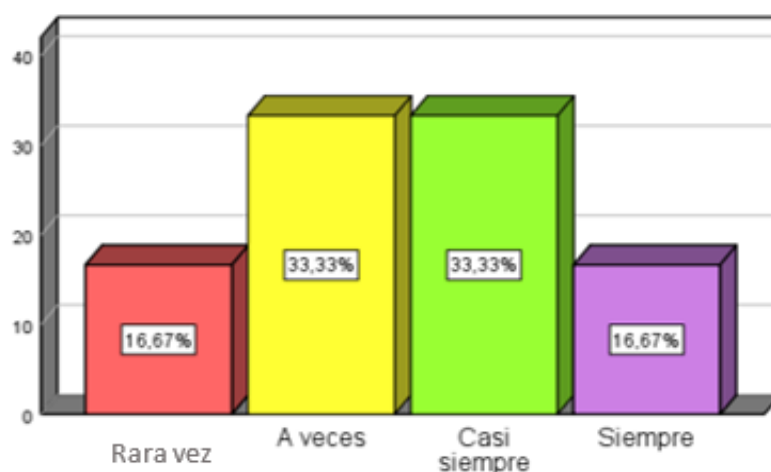
Por otro lado, menciona Torres (2002) “El juego tomado como estrategia de aprendizaje no solo le permite al estudiante resolver sus conflictos interno y enfrentar las situaciones posteriores” (p.291). Así pues, el juego no solo se lo considera como una estrategia de aprendizaje, sino también un recurso primordial en las diferentes situaciones de la vida cotidiana.

**Tabla No. 12 Pregunta 2.- ¿Pregunta a los estudiantes como se sienten cuando realizan actividades lúdicas?**

Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Rara vez	1	16,7	16,7
A veces	2	33,3	50,0
Casi siempre	2	33,3	83,3
Siempre	1	16,7	100,0
Total	6	100,0	100,0

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi

**Fuente:** Encuesta para docentes



**Gráfico No. 3 Pregunta 2 encuesta a docentes.**

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi

**Fuente:** Encuesta para docentes

Según los datos estadísticos con un 33,33%, casi siempre y a veces los docentes preguntan a sus estudiantes como se sienten cuando realizan actividades lúdicas y con 16,67% rara vez y un 16,67% siempre.

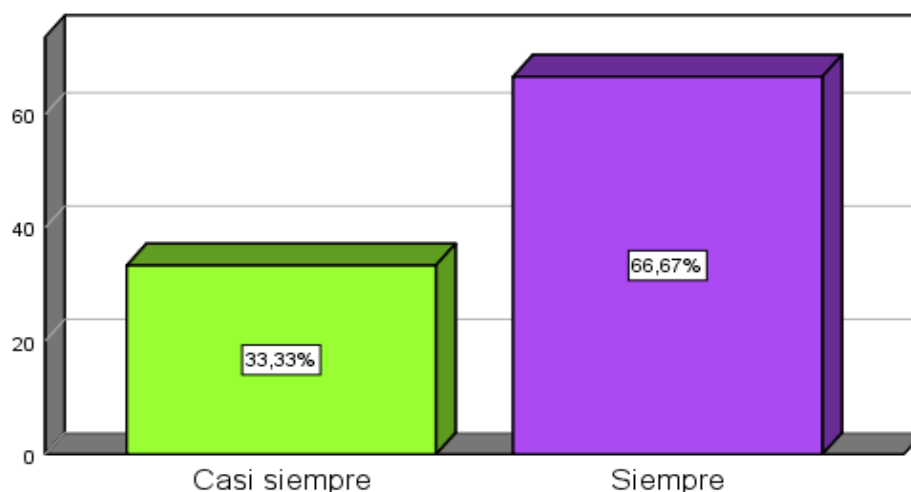
Estos resultados indican que el docente en ciertas ocasiones pregunta a sus estudiantes como se sienten, desconociendo los aportes positivos que tienen como: conocer más al estudiante, saber si la actividad fue fructífera, detectar las emociones que se propiciaron durante la actividad y sobre esa base poder mejorar las actividades para generar excelentes resultados.

**Tabla No. 13 Pregunta 3.- ¿Considera que en los contenidos del nivel de preparatoria se puedan implementar estrategias lúdicas?**

Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Casi siempre	2	33,3	33,3
Siempre	4	66,7	100,0
Total	6	100,0	100,0

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi

**Fuente:** Encuesta para docentes



**Gráfico No. 4 Pregunta 3 encuesta a docentes.**

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi

**Fuente:** Encuesta para docentes

Del total de los encuestados el 66,67% de los docentes, creen que en los contenidos de preparatoria se pueden utilizar estrategias lúdicas mientras que un 33,33% considera que casi siempre, para corroborar con lo mencionado dentro MINEDUC (2016) se menciona que las “estrategias deberán ser lúdicas y provocar disfrute en los niños y las niñas, de tal manera que su inicio en la escolaridad obligatoria sea placentero y motivante” (p.42).

Teniendo en cuenta lo mencionado, los contenidos del nivel de preparatoria brindan una flexibilidad para ser adaptados a las diferentes realidades de una manera interesante.

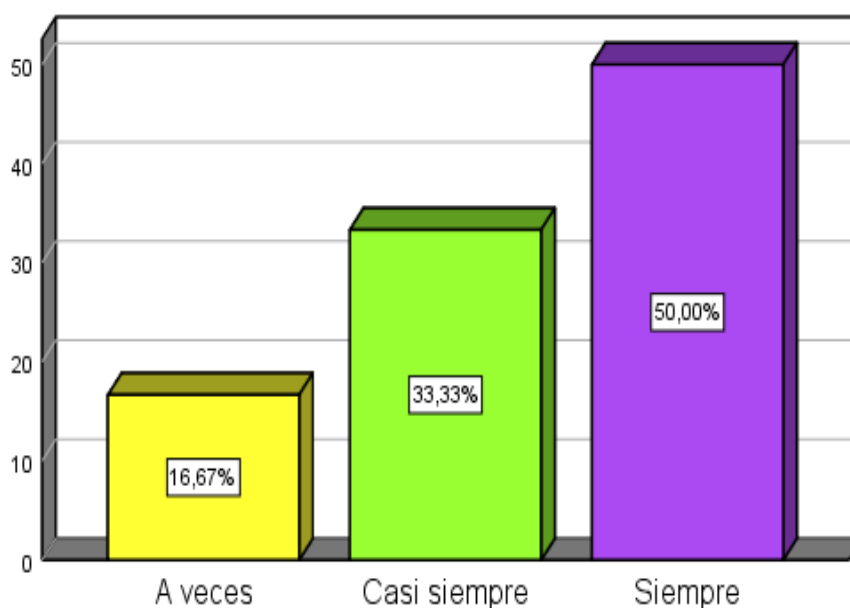


**Tabla No. 14 Pregunta 4.- ¿Propicia espacios para para realizar actividades lúdicas?**

Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
A veces	1	16,7	16,7
Casi siempre	2	33,3	50,0
Siempre	3	50,0	100,0
Total	6	100,0	100,0

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi.

**Fuente:** Encuesta para docentes



**Gráfico No. 5 Pregunta 4 encuesta a docentes.**

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi.

**Fuente:** Encuesta para docentes

Según los datos obtenidos el 50% responde que siempre generan espacios para realizar actividades lúdicas mientras que un 33,33% menciona que casi siempre y un 16,67 que a veces.

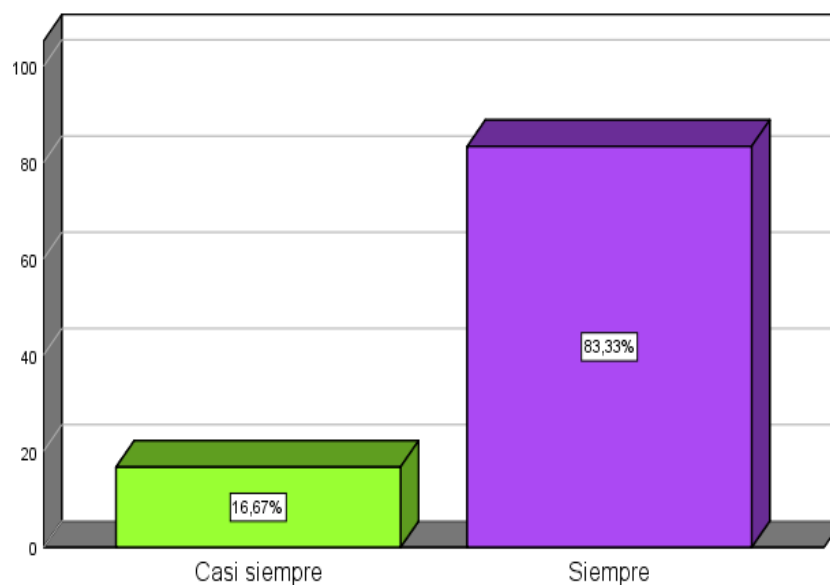
Tomando como precedente que la mayor parte del tiempo los estudiantes pasan en las instituciones, es importante generar espacios dinámicos dentro y fuera del aula que motiven, y desarrollen las diferentes habilidades, actitudes y valores.

**Tabla No. 15 Pregunta 5.- ¿Dentro de las estrategias lúdicas utiliza diferentes recursos para el proceso de enseñanza?**

Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Casi siempre	1	16,7	16,7
Siempre	5	83,3	100,0
Total	6	100,0	100,0

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi.

**Fuente:** Encuesta para docentes



**Gráfico No. 6 Pregunta 5 encuesta a docentes.**

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi

**Fuente:** Encuesta para docentes

En conformidad con los resultados arrojados en la pregunta el 83,3% considera que siempre las estrategias lúdicas utilizan recursos para la enseñanza mientras que un 16,7% casi siempre.

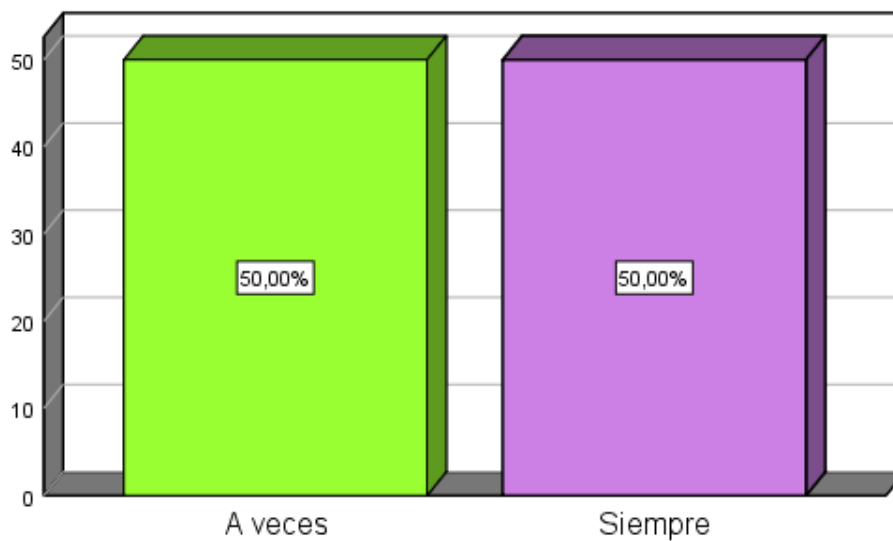
Por esta razón se debe conocer que dentro de las estrategias lúdicas encontramos dos aspectos importantes el primero plantea que toda actividad debe tener una finalidad y el segundo el medio que se refiere a el lugar y material que utiliza para cumplir con lo propuestos (Flores, 2006).

**Tabla No. 16 Pregunta 6.- ¿Utiliza estrategias lúdicas para desarrollar habilidades motrices?**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
A veces	3	50,0	50,0	50,0
Siempre	3	50,0	50,0	100,0
Total	6	100,0	100,0	

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi.

**Fuente:** Encuesta para docentes



**Gráfico No. 7 Pregunta 6 encuesta a docentes.**

**Elaborado por:** Investigadora

**Fuente:** Encuesta para docentes

Acorde con la respuesta estipulada en la encuesta el 50% de las docentes siempre realizan actividades lúdicas para el desarrollo las habilidades físicas mientras que un 50% a veces.

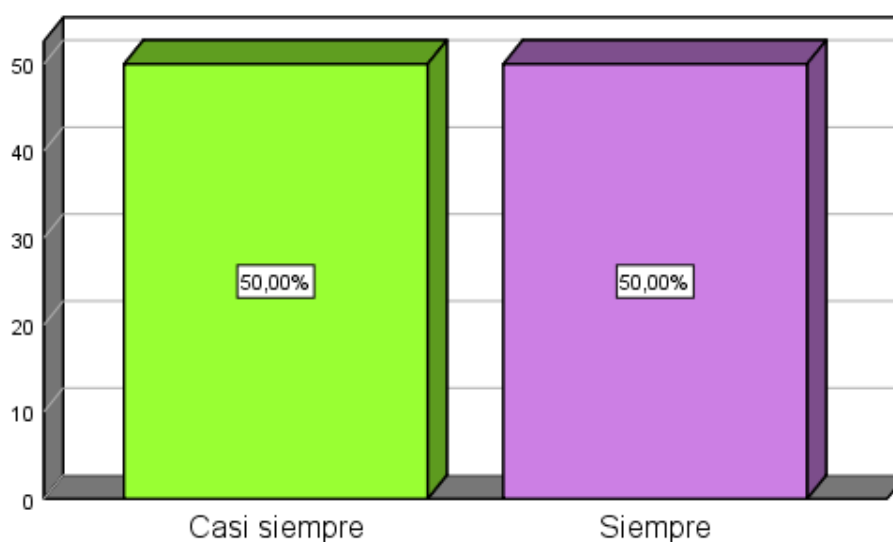
Conforme con los datos obtenidos, las habilidades motrices que se desarrollan con las estrategias lúdicas son: correr, saltar, recoger, girar, aplaudir, entre otras en donde se utiliza las partes finas y gruesas del cuerpo.

**Tabla No. 17 Pregunta 7.- ¿Cree usted que las actividades lúdicas ayudan a los estudiantes a socializar?**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Casi siempre	3	50,0	50,0	50,0
Siempre	3	50,0	50,0	100,0
Total	6	100,0	100,0	

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi.

**Fuente:** Encuesta para docentes



**Gráfico No. 8 Pregunta 7 encuesta a docentes.**

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi

**Fuente:** Encuesta para docentes

Del total de los encuestados el 50% de los docentes creen que siempre las actividades lúdicas ayudan a socializar a los estudiantes y el otro 50% creen que casi siempre.

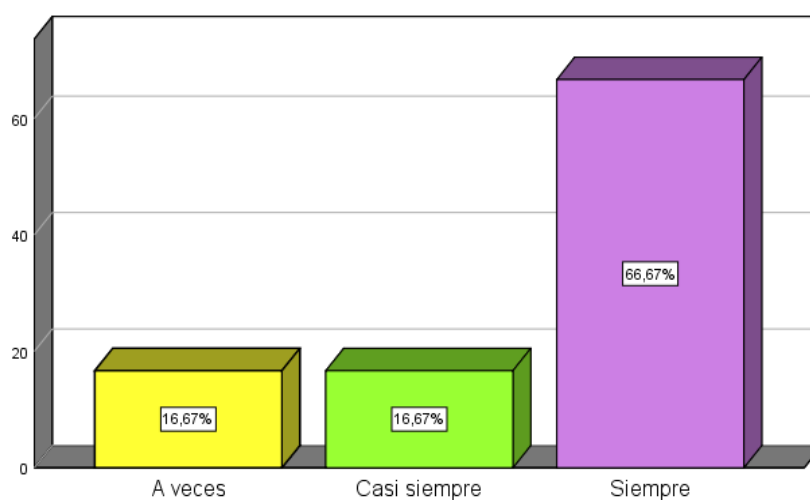
Los datos permiten destacar que la parte social del estudiante se enfoca en que pueda expresar sus ideas a un grupo de personas, también enfatiza en que pueda ampliar su grupo social y por último puedan liderar (Campos, 2000).

**Tabla No. 18 Pregunta 8.- ¿Fomenta actividades lúdicas para contribuir al desarrollo de las habilidades cognitivas?**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
A veces	1	16,7	16,7	16,7
Casi siempre	1	16,7	16,7	33,3
Siempre	4	66,7	66,7	100,0
Total	6	100,0	100,0	

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi

**Fuente:** Encuesta para docentes



**Gráfico No. 9 Pregunta 8 encuesta a docentes.**

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi.

**Fuente:** Encuesta para docentes

Según el 50% de los encuestados considera que las actividades lúdicas siempre ayudarán a desarrollar las habilidades cognitivas, mientras que el 16,67% casi siempre y a veces.

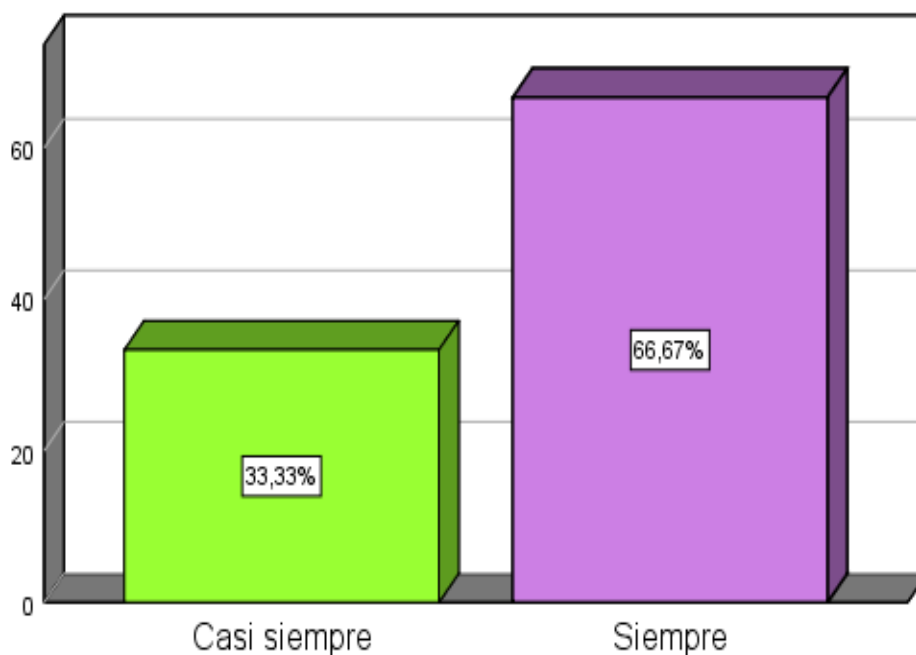
De acuerdo con lo señalado dentro las habilidades cognitivas son: la memoria, la orientación, la atención, el razonamiento, las funciones ejecutivas, la percepción y la praxis que se las desarrolla en el diario vivir a través de las diferentes actividades educativas que propone el docente para el proceso de enseñanza aprendizaje.

**Tabla No. 19 Pregunta 9.- ¿Estimula la comunicación oral a través de las actividades lúdicas?**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Casi siempre	2	33,3	33,3	33,3
Siempre	4	66,7	66,7	100,0
Total	6	100,0	100,0	

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi.

**Fuente:** Encuesta para docentes



**Gráfico No. 10 Pregunta 9 encuesta a docentes.**

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi

**Fuente:** Encuesta para docentes

El 66,67 % de los docentes responde que siempre estimulan la comunicación oral a través de actividades lúdicas y un 33,33% casi siempre.

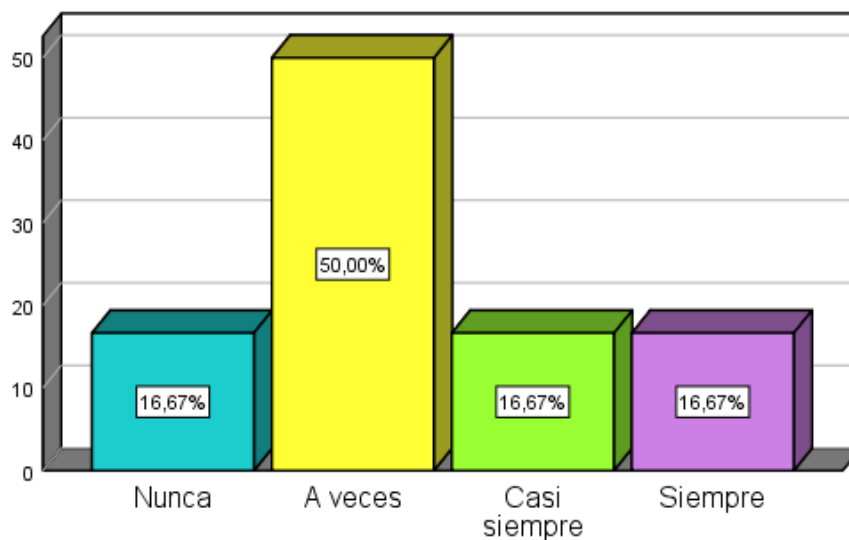
Bajo esta premisa se debe recordar que MINEDUC (2016) indican que la expresión oral en los estudiantes se desarrolla a través de actividades lúdicas como los juegos verbales, la narración de historias, la lectura de imágenes entre otros que desarrollan la comunicación oral.

**Tabla No. 20 Pregunta 10.- ¿Propone actividades para explicar a los estudiantes sobre el significado de las palabras homógrafas?**

Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	1	16,7	16,7
A veces	3	50,0	66,7
Casi siempre	1	16,7	83,3
Siempre	1	16,7	100,0
Total	6	100,0	100,0

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi.

**Fuente:** Encuesta para docentes



**Gráfico No. 11 Pregunta 10 encuesta a docentes.**

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi

**Fuente:** Encuesta para docentes

El 50% de los docentes a veces realizan ejercicios para trabajar las palabras homógrafas mientras que un 16,67% casi siempre, el 16,67% siempre y un 16,67% nunca.

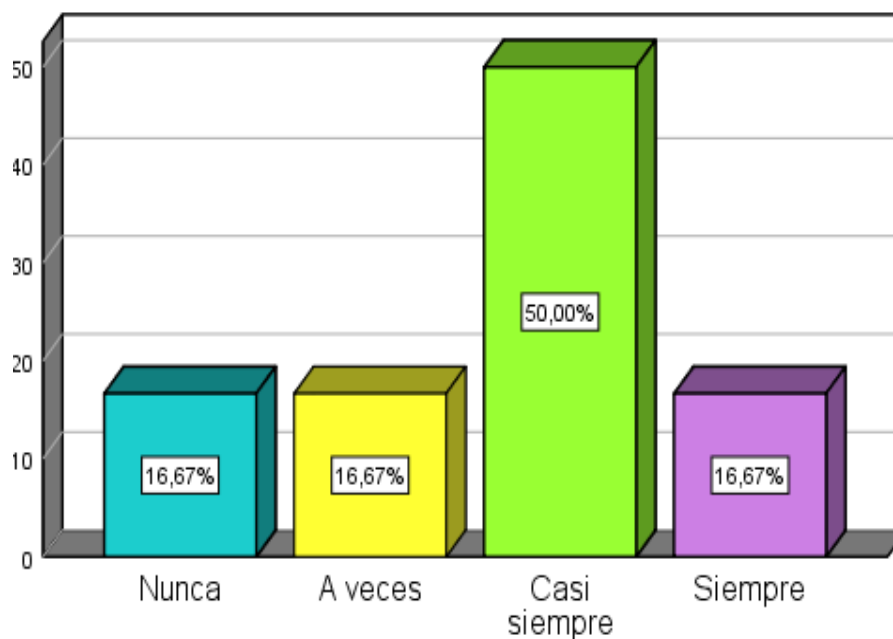
Conforme a los resultados se puede mencionar que las palabras homógrafas son importantes para enriquecer el vocabulario con los diversos grupos de palabras que existen en nuestra lengua y se los utiliza para comunicarse.

**Tabla No. 21 Pregunta 11.- ¿Permite al estudiante descubrir sinónimos a través de preguntas de indagación?**

Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	1	16,7	16,7
A veces	1	16,7	33,3
Casi siempre	3	50,0	83,3
Siempre	1	16,7	100,0
Total	6	100,0	100,0

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi.

**Fuente:** Encuesta para docentes



**Gráfico No. 12 Pregunta 11 encuesta a docentes.**

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi.

**Fuente:** Encuesta para docentes

De acuerdo a los datos el 50 % de los docentes casi siempre utiliza preguntas de indagación para descubrir sinónimos, el 16,67% siempre, a veces y nunca respectivamente.

Conforme con la pregunta desarrollada es importante recordar que las Escuelas Lectoras (2012) menciona que el motivar al estudiante a descubrir sinónimos y antónimos incrementa su vocabulario debido a que se explicara que hay palabras que se relacionan con otras por su significado mas no por sus rasgos.

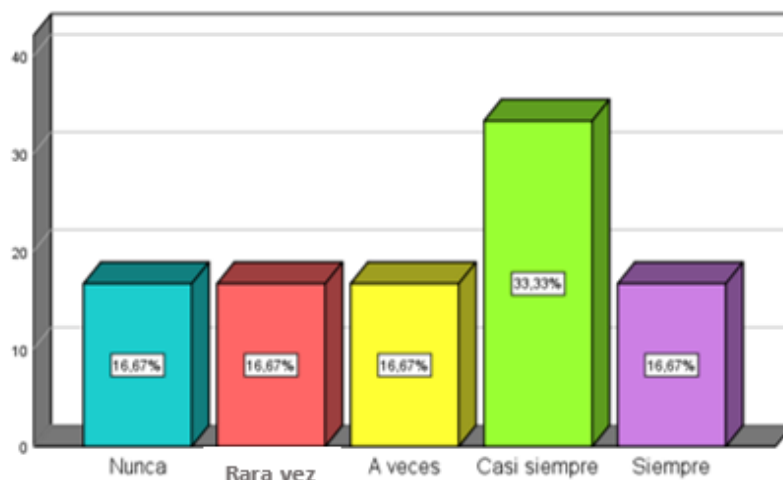


**Tabla No. 22 Pregunta 12.- ¿Realiza ejercicios para trabajar antónimos?**

Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	1	16,7	16,7
Rara vez	1	16,7	33,3
A veces	1	16,7	50,0
Casi siempre	2	33,2	83,3
Siempre	1	16,7	100,0
Total	6	100,0	100,0

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi

**Fuente:** Encuesta para docentes



**Gráfico No. 13 Pregunta 12 encuesta a docentes.**

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi

**Fuente:** Encuesta para docentes

El 33,33% de los docentes casi siempre utilizan ejercicios para trabajar palabras antónimas, el 16,67% siempre, a veces, rara vez y nunca respectivamente.

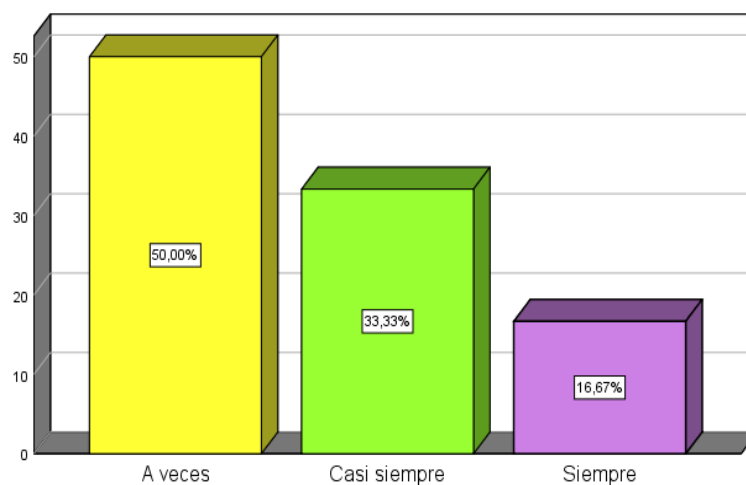
De acuerdo al criterio de los docentes, en ocasiones trabajan las palabras antónimas, así mismo es importante saber que al momento de trabajar dicho tema mencionado el estudiante debe tener un conocimiento amplio del significado de la palabra para que pueda asociar con lo que busca y de esta manera encontrar terminología opuesta de ciertas palabras.

**Tabla No. 23 Pregunta 13.- ¿Ofrece a los estudiantes recursos para trabajar la omisión de palabras?**

Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
A veces	3	50,0	50,0
Casi siempre	2	33,3	83,3
Siempre	1	16,7	100,0
Total	6	100,0	100,0

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi

**Fuente:** Encuesta para docentes



**Gráfico No. 14 Pregunta 13 encuesta a docentes.**

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi

**Fuente:** Encuesta para docentes

Considerando el criterio el 50% de los docentes a veces brindan recursos para trabajar la omisión de palabras, mientras que el 33,33% casi siempre y el 16,67% siempre.

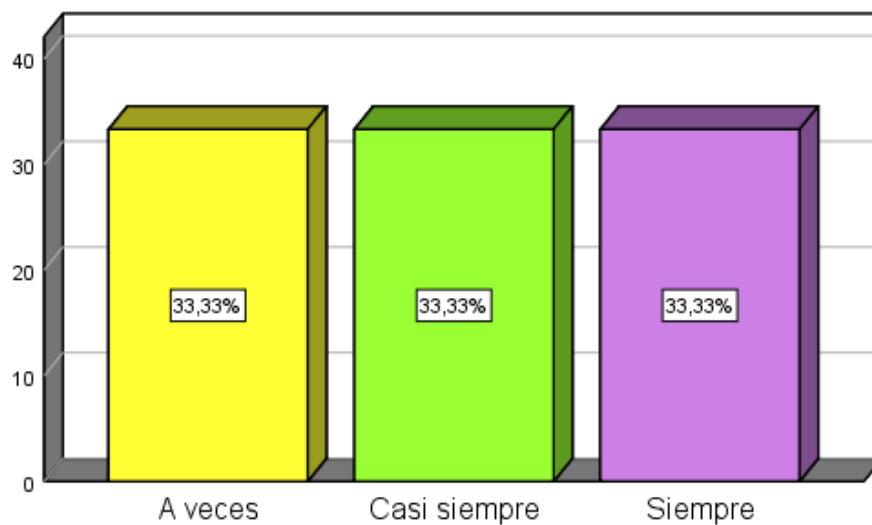
Bajo esta premisa se debe fomentar actividades de omisión de palabras de a través de actividades lúdicas para que el estudiante pueda ir construyendo oraciones de forma verbal.

**Tabla No. 24 Pregunta 14.- ¿Fomenta ejercicios o actividades acerca de la inversión de palabras?**

Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
A veces	2	33,3	33,3
Casi siempre	2	33,3	66,7
Siempre	2	33,3	100,0
Total	6	100,0	100,0

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi

**Fuente:** Encuesta para docentes



**Gráfico No. 15 Pregunta 14 encuesta a docentes.**

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi

**Fuente:** Encuesta para docentes

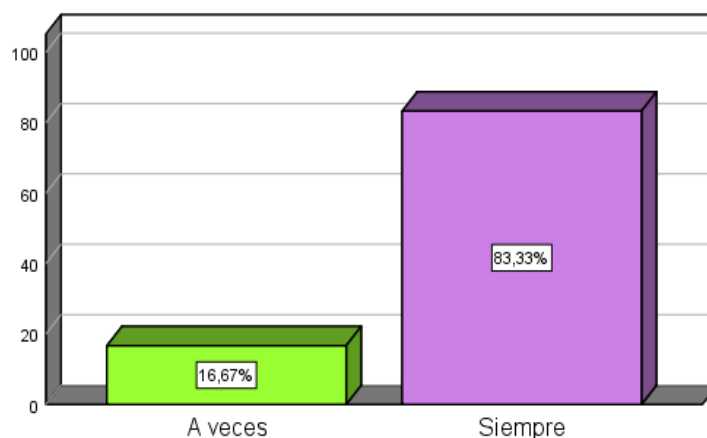
El 33,33% de las docentes opinan que siempre realizan ejercicios para trabajar la inversión de palabras, casi siempre y a veces en un 33,33% también. Así mismo es importante saber que al realizar actividades, contribuyendo a que el estudiante tome conciencia, que la lengua está compuesta por una serie de palabras que le permitirán formar ideas para poder expresarlas (Lexica, s.f.).

**Tabla No. 25 Pregunta 15.- ¿Incentiva ejercicios para añadir palabras a una oración?**

Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
A veces	1	16,7	16,7
Siempre	5	83,3	100,0
Total	6	100,0	100,0

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi

**Fuente:** Encuesta para docentes



**Gráfico No. 16 Pregunta 15 encuesta a docentes.**

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi

**Fuente:** Encuesta para docentes

De los resultados obtenidos el 83,33% consideran que la imaginación es primordial para añadir palabras y un 16,67% que a veces.

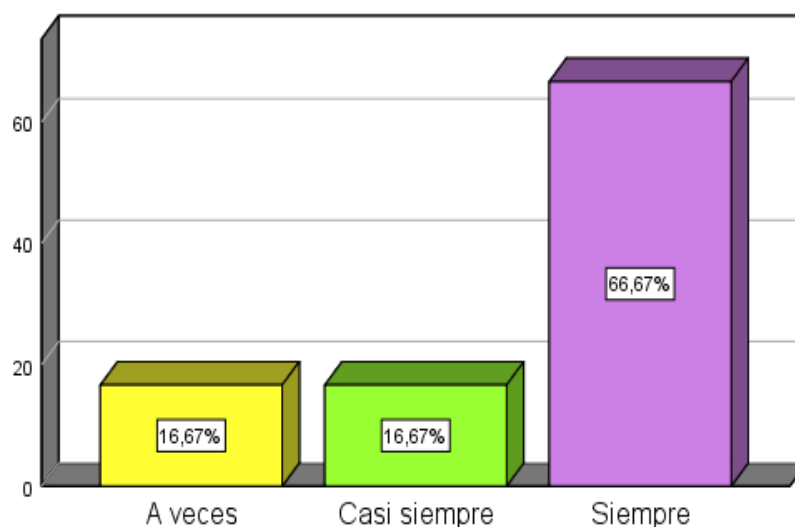
Durante el proceso de enseñanza aprendizaje, los estudiantes deben desarrollar la imaginación, para fomentarla se debe considerar el juego libre en donde se manipulan diversos objetos utilizando partes del cuerpo y utilizan su propio instinto, de esta manera el estudiante tendrá un amplio conocimiento de su entorno, el cual le ayudará formar oraciones.

**Tabla No. 26 Pregunta 16.- ¿Cree usted que las actividades de suprimir palabras son importantes para desarrollar la conciencia léxica?**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
A veces	1	16,7	16,7	16,7
Casi siempre	1	16,7	16,7	33,3
Siempre	4	66,6	66,6	100,0
Total	6	100,0	100,0	

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi

**Fuente:** Encuesta para docentes



**Gráfico No. 17. Pregunta 16 encuesta a docentes.**

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi

**Fuente:** Encuesta para docentes

El 66,67% de los docentes realizan actividades de suprimir palabras para desarrollar la conciencia léxica, el 16,67% casi siempre y el 16,67% a veces.

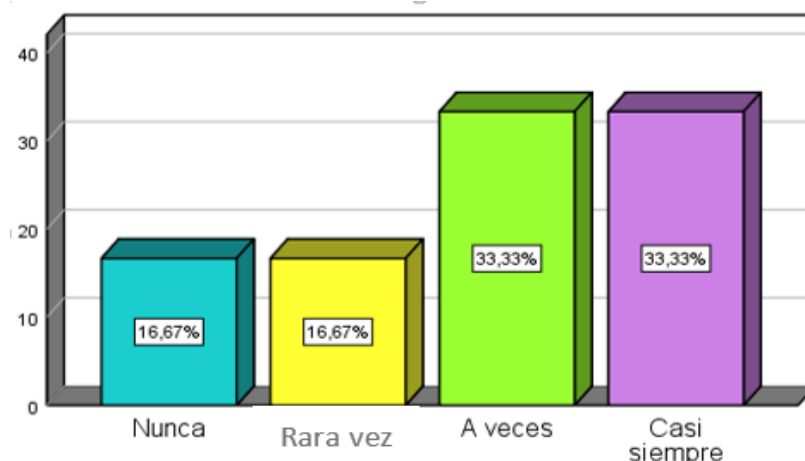
Bajo este contexto al realizar actividades sobre omisión de palabras se plantea el ejercicio, cuyo objetivo es que el estudiante comprenda la oración, es decir al momento que se suprime una palabra, el significado de la oración cambia o no tiene sentido, de esa manera el estudiante tendrá que analizar lo que pasó dentro de dicha actividad.

**Tabla No. 27 Pregunta 17.- ¿Propone actividades para trabajar el género masculino y femenino en el nivel de preparatoria?**

Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	1	16,7	16,7
Rara vez	1	16,7	33,3
A veces	2	33,3	66,7
Casi siempre	2	33,3	100,0
Total	6	100,0	100,0

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi

**Fuente:** Encuesta para docentes



**Gráfico No. 18 Pregunta 17 encuesta a docentes.**

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi

**Fuente:** Encuesta para docentes

El 33,33 % de los encuestados responde que casi siempre realizan actividades para trabajar el género y a veces respectivamente, mientras que el 16,67% responde rara vez y nunca.

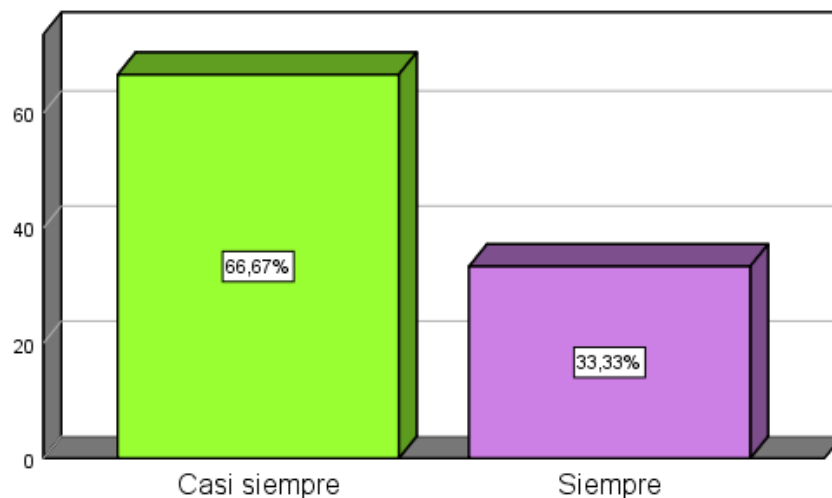
Estos resultados indican que hay un desconocimiento por parte de los docentes para poder desarrollar dicho tema, es importante crear actividades relacionadas con el género y número para que el estudiante pueda formar un mensaje con sentido.

**Tabla No. 28 Pregunta 18.- ¿Crea espacios para trabajar el número singular y plural a través de actividades lúdicas?**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Casi siempre	4	66,7	66,7	66,7
Siempre	2	33,3	33,3	100,0
Total	6	100,0	100,0	

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi

**Fuente:** Encuesta para docentes



**Gráfico No. 19 Pregunta 18 encuesta a docentes.**

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi

**Fuente:** Encuesta para docentes

De acuerdo con los datos obtenidos el 66,67% de los docentes casi siempre promueven espacios para trabajar el número singular y plural con estrategias lúdicas y el 33,33% siempre.

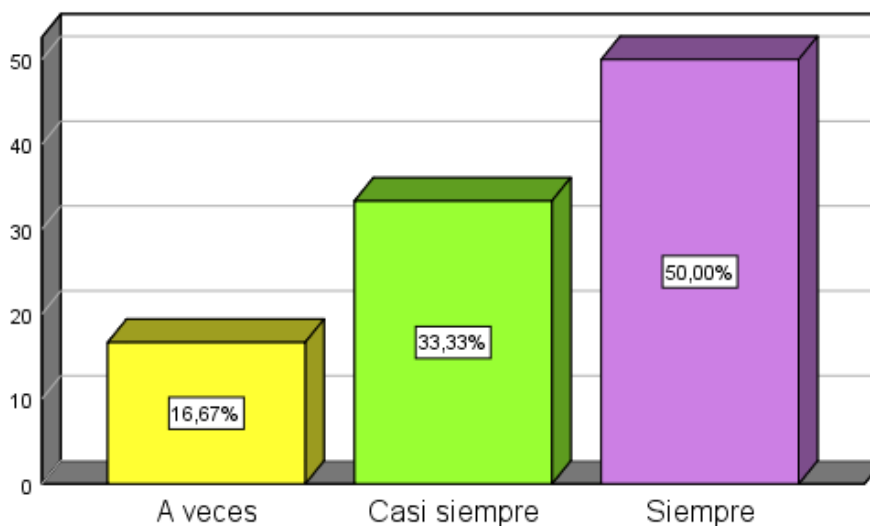
Estos resultados evidencia que es importante saber que si desarrolla actividades basadas en el número ayudara en un futuro a que el estudiante estructure una oración, por eso es importante mencionar que las Escuelas Lectoras (2012) indican que “Existe un sistema de reglas que gobierna la estructura de las oraciones” (p.7).

**Tabla No. 29 Pregunta 19.- ¿Plantea actividades para reconocer los sonidos de las letras?**

Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
A veces	1	16,7	16,7
Casi siempre	2	33,3	50,0
Siempre	3	50,0	100,0
Total	6	100,0	100,0

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi

**Fuente:** Encuesta para docentes



**Gráfico No. 20 Pregunta 19 encuesta a docentes.**

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi

**Fuente:** Encuesta para docentes

De los docentes encuestados el 50% plantea ejercicios para construir rimas, el 33,33% respondió que casi siempre y el 16,67% que a veces.

Bajo este contexto la mitad de los encuestados consideran que plantear actividades de rimas ayuda a mejorar el lenguaje también a fortalecer los músculos de la boca y combinar palabras o frases que se asemejen en los sonidos.

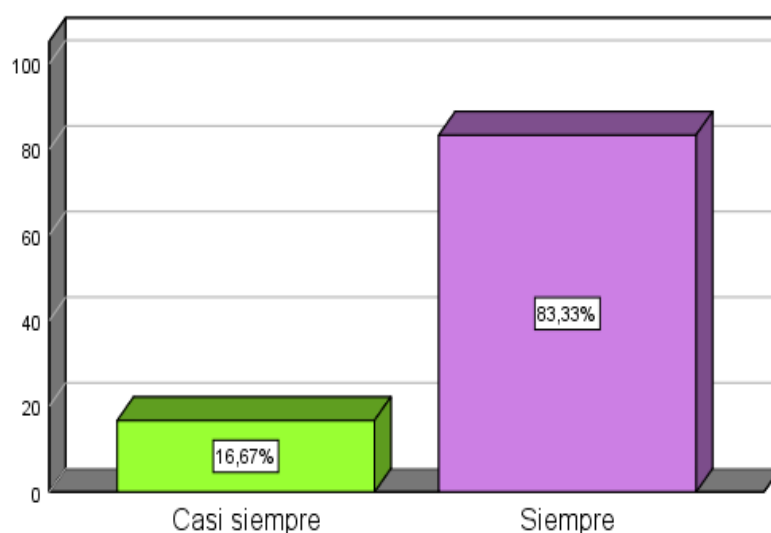


**Tabla No. 30 Pregunta 20.- ¿Considera que es importante trabajar de manera fonética en el nivel de preparatoria?**

Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Casi siempre	1	16,7	16,7
Siempre	5	83,3	100,0
Total	6	100,0	100,0

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi

**Fuente:** Encuesta para docentes



**Gráfico No. 21 Pregunta 20 encuesta a docentes.**

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi

**Fuente:** Encuesta para docentes

Del total de los encuestados el 83,33% de los docentes siempre trabajan la fonética en el nivel de preparatoria y un 16,67% casi siempre.

Conforme con los datos obtenidos es importante señalar que Mena (2010) indica que “Los métodos silábico y fonético utilizados por casi todas las escuelas fiscales y rurales, son métodos fundamentalmente asociacionistas que no invitan a reflexionar sobre el significado de las palabras u oraciones que se leen o se escriben” (p.30).

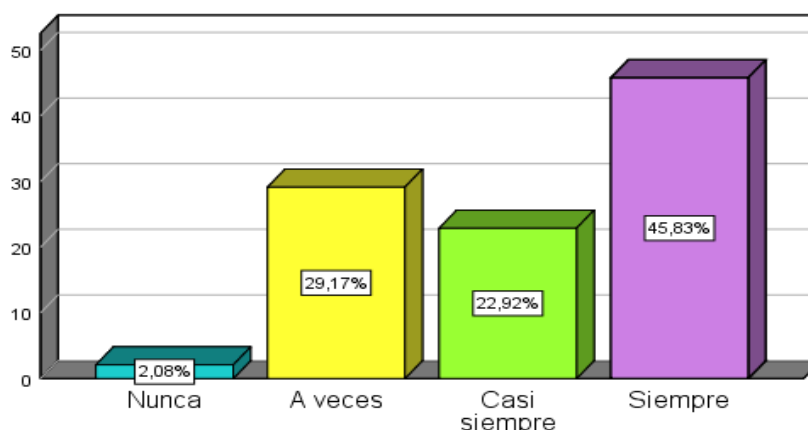
**Análisis e interpretación de la encuesta aplicada a los estudiantes del nivel de preparatoria.**

**Tabla No. 31 Pregunta 1.- ¿La docente lee cuentos, fabulas u otras lecturas?**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	1	2,1	2,1	2,1
A veces	14	29,2	29,2	31,3
Casi siempre	11	22,9	22,9	54,2
Siempre	22	45,8	45,8	100,0
Total	48	100,0	100,0	

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi

**Fuente:** Encuesta para estudiantes



**Gráfico No. 22 Pregunta 1 encuesta a estudiantes de nivel preparatoria.**

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi

**Fuente:** Encuesta para estudiantes

De los estudiantes encuestados el 45,83% opinan que siempre los docentes leen cuentos, fábulas y otras lecturas, un 29,17% expresa a veces, un 22,92% casi siempre y un 2,08% nunca.

Conforme con la pregunta desarrollada, se puede decir que los docentes en su mayoría emplean cuentos y fabulas para el desarrollo de sus clases por lo cual es importante recordar que MINEDUC (2016) recomienda que:

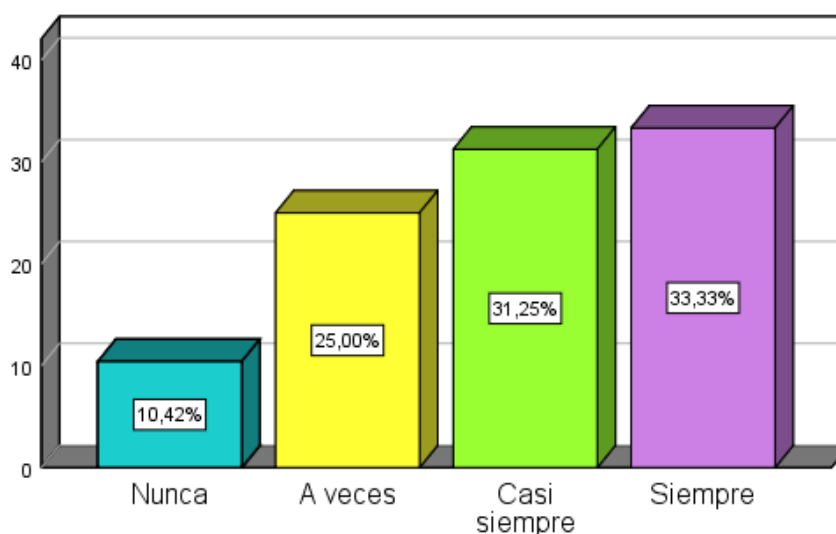
La familiarización de los niños con diversos textos literarios durante este subnivel permite que en lo posterior puedan disfrutar de escucharlos, relacionarlos con su entorno personal, expresarse con sus propios códigos, interactuar lúdicamente con ellos, y aprender a valorar su identidad cultural. (p.56)

**Tabla No. 32 Pregunta 2.- ¿La docente pregunta que actividades deseas realizar en el día?**

Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	5	10,4	10,4
A veces	12	25,0	35,4
Casi siempre	15	31,3	66,7
Siempre	16	33,3	100,0
Total	48	100,0	100,0

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi

**Fuente:** Encuesta para estudiantes



**Gráfico No. 23 Pregunta 2 encuesta a estudiantes de nivel preparatoria.**

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi

**Fuente:** Encuesta para estudiantes

En conformidad con los resultados arrojados el 33,33% de los estudiantes encuestados menciona que el docente les pregunta qué actividades desean realizar, un 31,25% indica que casi siempre, un 25,00% manifiesta que a veces y el 10,42% que nunca.

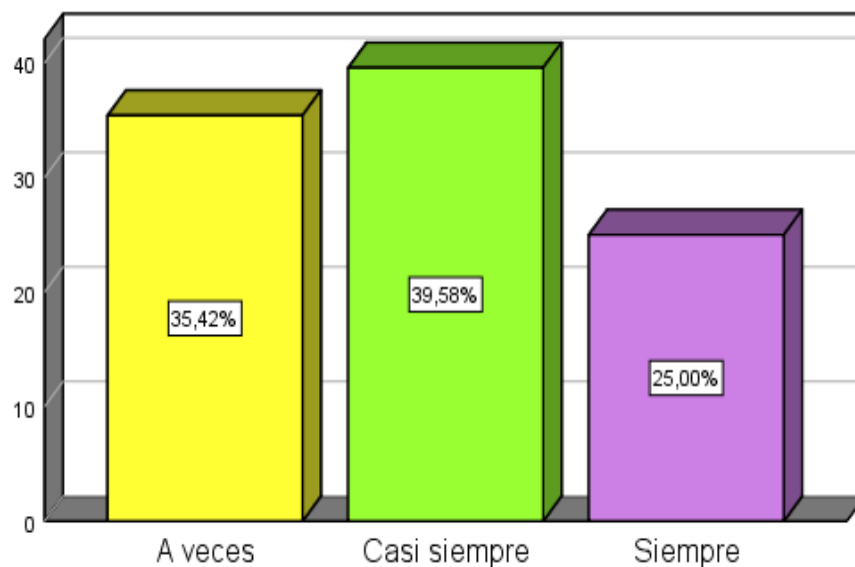
Bajo esta premisa para lograr interrelaciones sociales con los estudiantes es importante fomentar la confianza, para ello es indispensable tener una buena comunicación a través de preguntas relacionadas con sus intereses (MINEDUC, 2016).

**Tabla No. 33 Pregunta 3.- ¿Las actividades que realizas en la clase son de forma grupal?**

Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
A veces	17	35,4	35,4
Casi siempre	19	39,6	75,0
Siempre	12	25,0	100,0
Total	48	100,0	100,0

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi

**Fuente:** Encuesta para estudiantes



**Gráfico No. 24 Pregunta 3 encuesta a estudiantes de nivel preparatoria.**

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi

**Fuente:** Encuesta para estudiantes

Acorde con la respuesta estipulada de la encuesta, el 39,99% de encuestados expresan casi siempre haber realizado actividades de forma grupal en el aula, el 35,42% dijo que a veces y el 25% siempre.

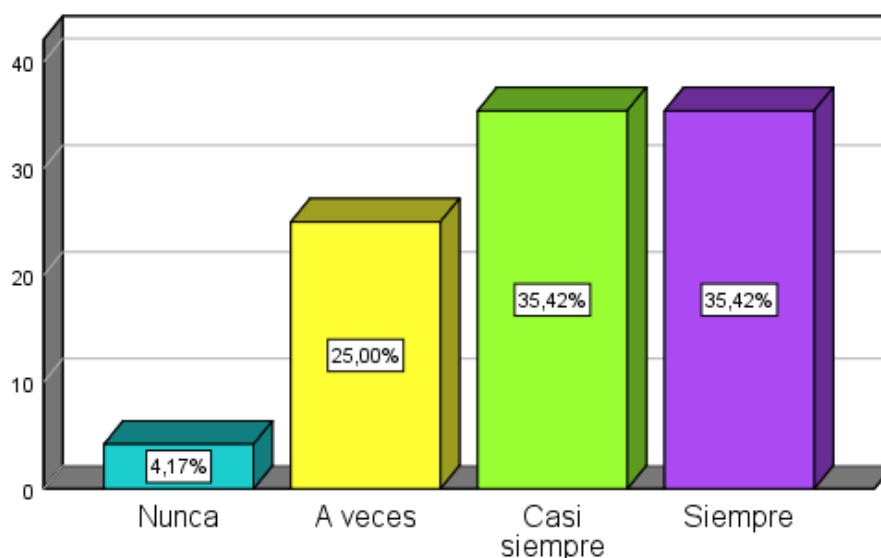
De acuerdo con lo señalado las actividades grupales son importantes dentro del proceso educativo por ello, Faros (2015) menciona que “En el proceso de interactuar en base al beneficio del colectivo y no del individual, el niño deberá hacer un esfuerzo personal, aceptar las habilidades y debilidades personales, y valorar las del resto de compañeros”(p.6)

**Tabla No. 34 Pregunta 4.- ¿La docente realiza juegos dentro de la hora clase?**

Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	2	4,2	4,2
A veces	12	25,0	29,2
Casi siempre	17	35,4	64,6
Siempre	17	35,4	100,0
Total	48	100,0	100,0

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi

**Fuente:** Encuesta para estudiantes



**Gráfico No. 25 Pregunta 4 encuesta a estudiantes de nivel preparatoria.**

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi

**Fuente:** Encuesta para estudiantes

Del grupo encuestado, un 35,42% responde que la docente realiza juegos dentro de la hora clase, mientras que el 25% señaló que a veces y el 4,17% nunca.

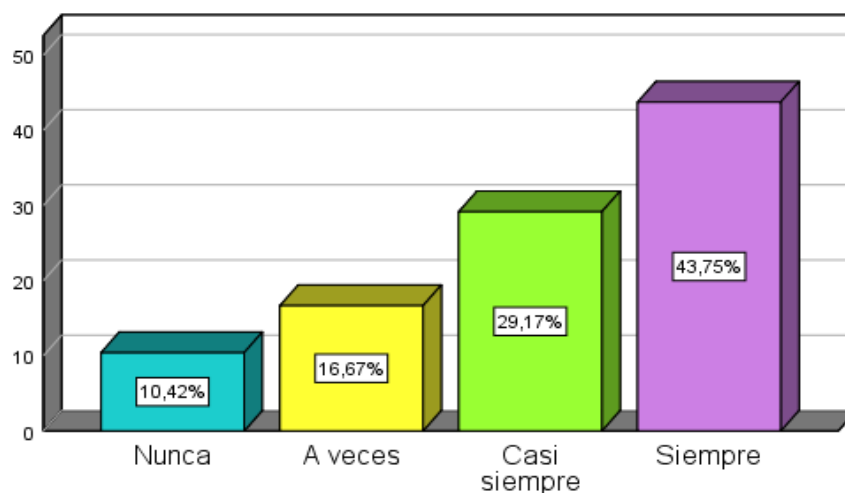
Los datos permiten destacar que las docentes no emplean juegos dentro del proceso de enseñanza, razón por la que es importante recordara que al planificar actividades basadas en el juego permite facilitar el proceso de enseñanza, despertando el interés, desarrollando actitudes, valores y conocimientos en el estudiante. (Torres, 2002).

**Tabla No. 35 Pregunta 5.- ¿En la clase trabajas rimas, canciones, trabalenguas con pictogramas?**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	5	10,4	10,4	10,4
A veces	8	16,7	16,7	27,1
Casi siempre	14	29,2	29,2	56,3
Siempre	21	43,8	43,8	100,0
Total	48	100,0	100,0	

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi

**Fuente:** Encuesta para estudiantes



**Gráfico No. 26 Pregunta 5 encuesta a estudiantes de nivel preparatoria**

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi

**Fuente:** Encuesta para estudiantes

El 43,75% de los estudiantes encuestados trabajan rimas, canciones y trabalenguas con pictogramas mientras que un 29,17% señala que casi siempre lo hacen, un 16,67% menciona que a veces y para concluir el 10,42% dijo que nunca.

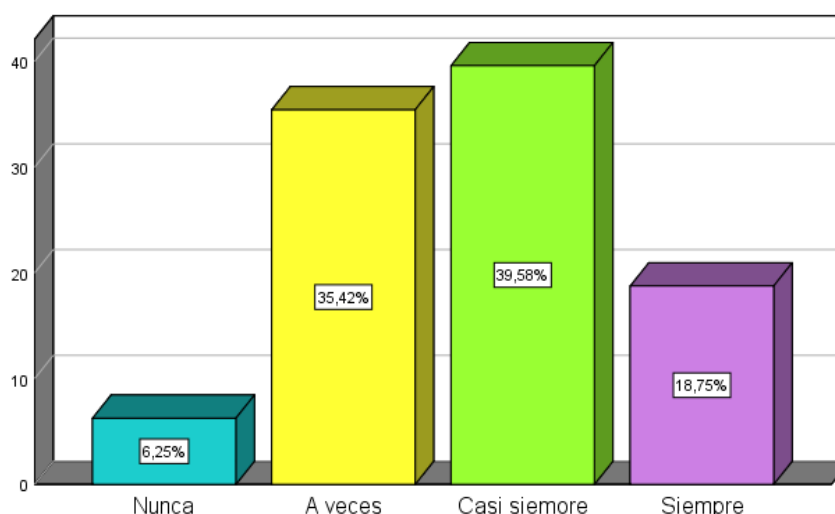
Conforme con los datos, este tipo de actividades que desarrollan ayudan al estudiante en la conciencia semántica que busca el significado de las palabras, oraciones o frases también la conciencia fonológica en donde el estudiante reconoce y usa los sonidos de la lengua para crear e identificar palabras de su medio.

**Tabla No. 36 Pregunta 6.- ¿En la clase realizas exposiciones cortas?**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	3	6,3	6,3	6,3
A veces	17	35,4	35,4	41,7
Casi siempre	19	39,6	39,6	81,3
Siempre	9	18,8	18,8	100,0
Total	48	100,0	100,0	

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi

**Fuente:** Encuesta para estudiantes



**Gráfico No. 27 Pregunta 6 encuesta a estudiantes de nivel preparatoria.**

**Elaborado por:** Carolina Anchapaxi

**Fuente:** Encuesta para estudiantes

Según los datos estadísticos el 39.58% responde que casi siempre realizan exposiciones cortas, un 35,42% señaló a veces, un 18,75% dijo siempre y un 6,25% nunca.

Con base a los datos obtenidos es importante que los docentes incorporen exposiciones orales dentro del aula ya que esta actividad beneficia al estudiante a organizar y expresar sus ideas delante de otras personas a la vez se brindara en el estudiante confianza sobre el mismo.

## **Resultados de la entrevista aplicada a la persona experta del tema**

A continuación, el análisis de la entrevista aplicada al experto.

**Pregunta 1.-** ¿Qué aspectos debemos considerar para poder desarrollar las actividades lúdicas en el ámbito de comprensión y expresión oral y escrita?

Que sean fáciles de ejecutar con instrucciones claras y cortas de repetición secuencial como por ejemplo canciones, retahílas entre otras.

**Pregunta 2.-** ¿Cuáles son los aspectos positivos que se desarrollan en el estudiante al trabajar las cuatro conciencias lingüísticas?

La reflexión, secuencias, significados de lo que puede argumentar y ante todo el desarrollo oral de los niños.

**Pregunta 3.-** ¿En las conciencias lingüísticas se encuentran la semántica, léxica, sintáctica y fonológica adicional a esto que otros aspectos se podrían trabajar?

Desarrollo del código alfabético, comprensión de textos y producción.

**Pregunta 4.-** Según usted, ¿Cuáles son los obstáculos o retos de aplicar las estrategias lúdicas en el desarrollo de las conciencias lingüísticas?

Una situación complicada sucede cuando los docentes nos olvidamos de la parte divertida del aprendizaje, creemos que nos lleva mucho tiempo y no se aprende nada por lo que el reto es concienciar a los docentes a planificar actividades más llamativas para los estudiantes.

**Pregunta 5.-** ¿Cómo evaluaría el desarrollo de las conciencias lingüísticas en el nivel de preparatoria?

Bueno, regular, malo

**Pregunta 6.-** ¿Qué estrategias lúdicas ayudarían a los estudiantes a desarrollar las conciencias lingüísticas?

Adivinanzas, canciones, retahílas, juegos tradicionales, el ahorcado, caras y gestos entre otros

**Pregunta 7.-** ¿Qué criterios, parámetros y proceso realiza para el desarrollo de las conciencias lingüísticas?

El proceso de conciencia semántica. - categorización, características principales, utilidad, polisemia.



Conciencia léxica y sintácticos. -identificación de palabras, coherencia, intención comunicativa.

Conciencia fonológica. -identificación de los sonidos de cada palabra, manipulación de sonidos, creación de nuevas palabras

### **Resultados del grupo de enfoque aplicada a las docentes de la institución**

**Pregunta 1.-** ¿Cuándo escuchamos la palabra estrategias lúdicas a que asociamos?

Las estrategias lúdicas con juegos en donde se involucra movimientos los cuales deben ser dirigidos.

**Pregunta 2.-** ¿Qué estrategias lúdicas aplicamos en el nivel de preparatoria?

Dentro del nivel de preparatoria aplicamos juegos que impliquen movimiento y coordinación de las partes de cuerpo.

**Pregunta 3.-** ¿Dentro del ámbito de lenguaje verbal y no verbal que estrategias lúdicas aplicamos?

Las estrategias que se trabajan son adivinanzas, trabalenguas y lectura de pictogramas.

**Pregunta 4.-** ¿Creen que los juegos solo trabajan una cierta área específica del estudiante?

Los juegos ayudan a desarrollar no solo un área sino varias, pero todo depende de la intencionalidad que nos proponemos.

**Pregunta 5.-** ¿A qué se refieren las conciencias lingüísticas?

Conocimiento de la palabra en todos sus aspectos, significado, identificación de sonido y letras.

**Pregunta 6.-** ¿Qué destrezas se trabajan en el ámbito de lenguaje verbal y no verbal?

Destrezas que estén relacionadas a la pronunciación, incremento de vocabulario y expresión oral

**Pregunta 7.-** ¿De qué forma se fomenta la cultura en la lectura en los estudiantes?

Este proceso se debe dar desde la casa y se lo debería ir fomentando en la escuela, pero con materiales adecuados actualizados y sobre todo tomar en cuenta las ideas de los estudiantes.

## Verificación de objetivos

### Objetivo general

Determinar estrategias lúdicas para la enseñanza de las conciencias lingüísticas en el nivel de preparatoria de la Unidad Educativa “Antonio Nariño” en el año lectivo 2020-2021.

**Tabla No. 37 Triangulación.**

N <sup>o</sup>	Objetivo específico	Instrumentos cualitativos y cuantitativos	Tipo de información arrojada (Triangulación)
1	Identificar las estrategias lúdicas utilizadas por los docentes para el nivel de preparatoria.	Encuesta a docentes Preguntas (1,4,5,6)	De acuerdo con los resultados obtenidos las estrategias lúdicas son actividades que se relacionadas con el juego, pero la mayoría de docentes la direccionan a la parte motriz, es decir actividades que se realizan en el patio y no necesitan recursos para poder ejecutarlas.
2	Establecer estrategias lúdicas para la enseñanza de las conciencias lingüísticas en el nivel de preparatoria.	Entrevista Preguntas (1,6)	Según la entrevista aplica se obtuvo la siguiente información que dentro de las estrategias lúdicas para desarrollar las conciencias lingüísticas se propone que deben ser fáciles, cortas y claras dentro de las cuales se menciona las adivinanzas, canciones, retahílas, el ahorcado, caras y gestos que ayuden a la comprensión, y producción de textos y desarrollo del código alfabético.
3	Analizar el nivel de conciencia lingüística que poseen los estudiantes del nivel de preparatoria.	Encuesta a los estudiantes. Preguntas (1,3,5,6)  Encuestas a docentes. Preguntas (9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19)	Con los datos obtenidos se da a conocer que los estudiantes no tienen acercamiento a actividades básicas que fomentan el desarrollo de las conciencias lingüísticas en otras palabras se plantea actividades repetitivas rimas, canciones y retahílas generando un aprendizaje memorístico.
4	Elaborar una propuesta educativa	Grupo focal	Con los datos arrojados se evidenció que las estrategias lúdicas

(guía) que guíe a los docentes de la Unidad Educativa “Antonio Nariño” en estrategias lúdicas para la enseñanza de las conciencias lingüísticas en el nivel preparatoria.	Preguntas (2,3,4)	son consideradas como juegos que implica coordinación de movimiento con el cuerpo así mismo dentro del ámbito de comprensión y expresión oral y escrita los docentes plantea actividades enfocadas en la pronunciación, incremento de vocabulario y expresión oral así las actividades dependerán de la intencionalidad a la que se quiera llegar.
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Elaborado por: Carolina Anchapaxi.

La información dotada a partir de la población seleccionada de docentes y estudiantes de nivel preparatorio, requiere validar el aporte que las estrategias y/o actividades propuestas que son desarrolladas en el aula, de forma estándar y predeterminada, suman al desarrollo de cada una de las conciencias lingüísticas, así la Tabla No. 38 presenta que dichas estrategias aplicadas de manera irregular aportan de forma individual a una, o dos conciencias, más no de forma simultánea a la totalidad de ellas, o al menos 3 al mismo tiempo.

De acuerdo a las respuestas obtenidas, sucede no sólo por la escasa profundización y compromiso de nuevas estrategias, también por la inconstancia en la aplicación de las ya conocidas, y son débilmente abordadas como una actividad a cumplir, y no como una estrategia transversal del aprendizaje y las destrezas propuestas a desarrollar.

**Tabla No. 38 Validación del aporte de actividades lúdicas utilizadas al desarrollo de conciencias lingüísticas**

		Rimas	Trabalenguas	Canciones	Adivinanzas	Retahílas
<b>Conciencia semántica</b>	Descubrir el significado			X		X
<b>Conciencia léxica</b>	Reflexión sobre palabras y su morfología.		X			
<b>Conciencia Sintáctica</b>	Reglas de estructura de oraciones					

<b>Conciencia fonológica</b>	Sonidos que forman las palabras.	X	X	X
------------------------------	----------------------------------	---	---	---

Elaborado por: Carolina Anchapaxi

En respuesta a la necesidad de adoptar estrategias que optimicen el tiempo, cumplan simultáneamente objetivos de enseñanza y refuercen el compromiso de todo el núcleo familiar hacia un aprendizaje significativo, la Tabla No. 39 expone las estrategias propuestas desarrolladas en el Capítulo III, a través de espacios de recreación, se refuerzan y fortalecen de forma interconectada el desarrollo de un mayor número de los tipos de conciencia lingüística, generando estrategias multipropósitos, que no sólo son lúdicos sino además reflexivos y exploratorios para el área y ámbito de la expresión oral y escrita en el nivel preparatorio.

Estas actividades contienen el desarrollo de estas actividades propuestas de forma autónoma y para el entorno familiar, lo que además contribuye a fortalecer los conocimientos previos que obtienen de este último, con los nuevos a trabajar del material, fortaleciendo sus habilidades en su propia lengua, significado y sonido en su respectivo contexto y cultura.

**Tabla No. 39 Validación del aporte de estrategias lúdicas propuestas al desarrollo de conciencias lingüísticas**

	<b>Conciencia semántica</b>	<b>Conciencia léxica</b>	<b>Conciencia Sintáctica</b>	<b>Conciencia fonológica</b>
Descubriendo palabras	X	X		X
Oraciones Locas	X	X	X	
Bingo de antónimos	X	X		X
Dominó de oraciones	X	X	X	
Come palabras	X	X		X
Ruleta de palabras	X		X	X
Busca la palabra	X	X	X	X
Tras la pista	X			X
Twister de letras	X	X		X

Rumi de  
palabras

X

X

X

---

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### Conclusiones

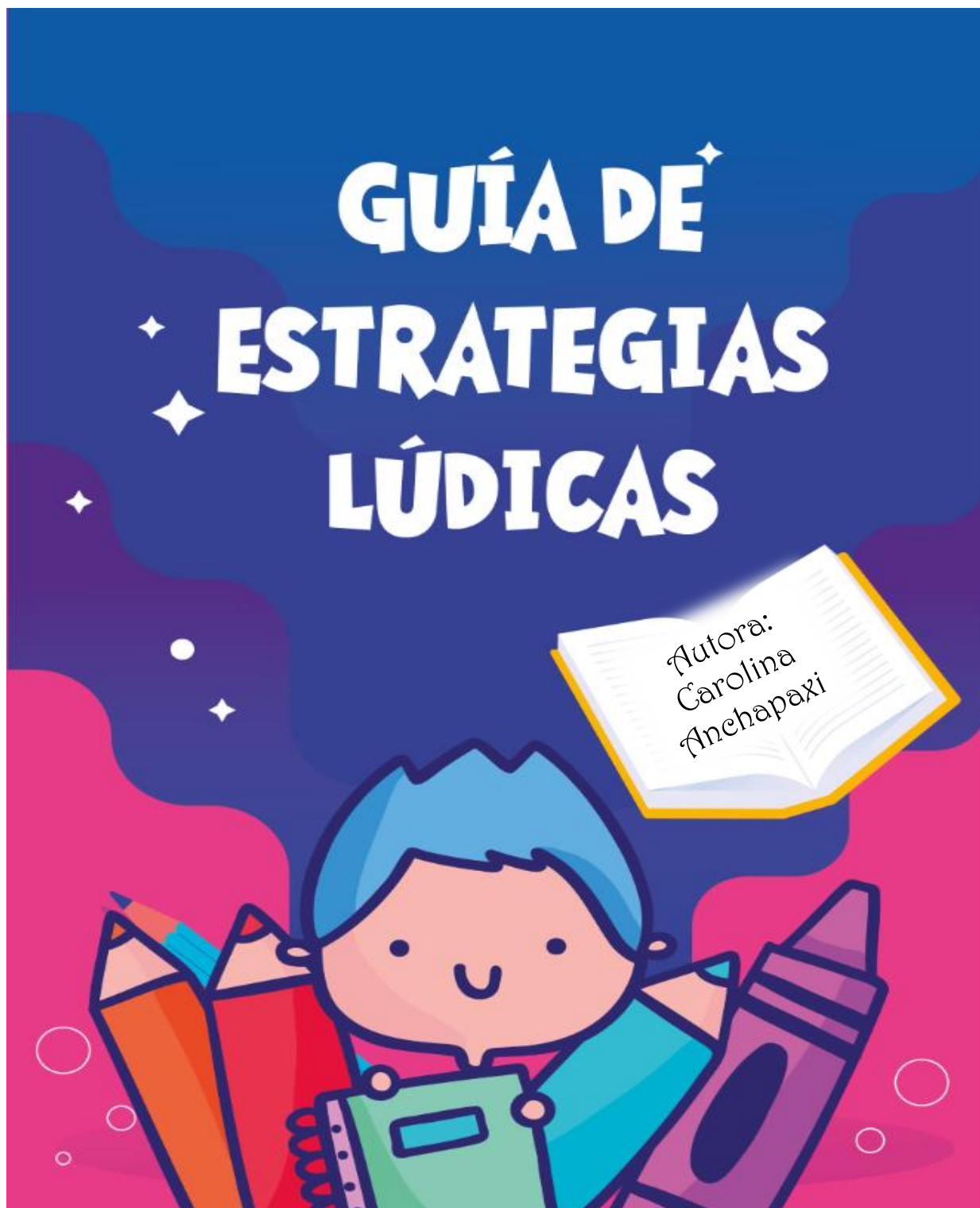
- Los resultados obtenidos por parte de los instrumentos aplicados a las docentes, estudiantes y los fundamentos teóricos desarrollados, exponen la importancia fundamental de las estrategias lúdicas en el ámbito de expresión oral y escrita en donde los estudiantes tienen la oportunidad de desarrollar las destrezas de escuchar y hablar a través del juego.
- Las estrategias y actividades utilizadas por los docentes de la Unidad Educativa “Antonio Nariño” para el desarrollo de las conciencias lingüísticas, mantienen formas tradicionales que por una parte se evidencian en las actividades de los textos y otra en las actividades que plantean las docentes como son: rimas, canciones, poemas, retahílas, pictogramas; las mismas que generan aprendizajes memorísticos.
- Para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de las conciencias lingüísticas en el nivel de preparatoria a través de las estrategias lúdicas se debe tomar en cuenta que las actividades deben estar directamente relacionadas con el juego, tener instrucciones claras, materiales fáciles de conseguir, llamar la atención e intriga del estudiante y por último deben ser ejecutables en los diferentes contextos.
- Las estrategias que utilizan las docentes para trabajar las conciencias lingüísticas son memorísticas y sencillas como: canciones, cuentos, rimas, adivinanzas, retahílas en donde cada una de ellas trabaja una o dos conciencias como se puede visualizar en la Tabla N° 38 la actividad y la conciencia que desarrolla según el docente, por lo tanto, el nivel de conciencia que poseen los estudiantes es medio.
- Para potenciar las conciencias lingüísticas en los estudiantes de la Unidad Educativa “Antonio Nariño” se proponen elaborar estrategias con actividades lúdicas en donde se pueda trabajar las conciencias lingüísticas con las que se pretende promover una enseñanza aprendizaje de calidad en los estudiantes de preparatoria.

## **Recomendaciones**

- Conocer los aspectos que se debe desarrollar dentro de las conciencias lingüísticas como: que desarrolla cada conciencia, que recursos necesitamos, áreas que desarrolla y de esta manera buscar o adaptar diferentes actividades lúdicas para mejora el proceso de enseñanza aprendizaje en el ámbito de expresión oral y escrita.
- Capacitar a los docentes sobre todos los aspectos que se relacionan dentro del proceso de enseñanza aprendizaje y desarrollo de las conciencias lingüísticas en el nivel de preparatoria de forma teórica y práctica, para garantizar una educación reflexiva, pertinente y de calidad.
- Implementar estrategias lúdicas innovadoras que respondan a fortalecer las conciencias lingüísticas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje para generar en el estudiante un compromiso en su propio desarrollo y así desarrollar también un aprendizaje significativo.
- Potenciar las actividades más utilizadas por los docentes, es decir, no solo enfocarse en la repetición, sino que de una actividad propuestas abarcar diversas funcionalidades de esta manera se mejorara el proceso de enseñanza y aprendizaje de las conciencias lingüísticas.
- Diseñar una guía metodológica institucional que contengan actividades acordes a la edad del estudiante, direccionadas en el desarrollo de las conciencias lingüísticas a través del juego para generar un desarrollo integral en el proceso educativo, también direccionar dichas actividades a través de la virtualidad.

**CAPÍTULO III  
PRODUCTO/RESULTADO**

**Título: Guía didáctica de las estrategias lúdicas.**





**Créditos**

Guía de estrategias lúdicas

Conciencias lingüísticas

**Elaborado por**

Carolina Anchapaxi

**Revisión**

Ing. Cevallos Benavides Diana, M.Sc.

**Edición**

Proyecto financiado por el autor.

**ISBN**

**QUITO – ECUADOR**

**OCTUBRE-2020**

## Introducción

La Educación en el nivel de Preparatoria es un proceso de acompañamiento, que busca el desarrollo integral de los estudiantes a través de los diferentes ambientes estimuladores con el objetivo de desarrollar las capacidades, habilidades y destrezas.

Generalmente el proceso educativo estaba facilitado por el docente, pero debido a las circunstancias del COVID-19, el país tuvo que pasar a la educación virtual, en donde se generó una serie de retos para el estudiante, el docente y el padre de familia que tuvieron que buscar estrategias, herramientas y técnicas para poder brindar una propuesta de educación coherente a los estudiantes.

Actualmente debido a los cambios que se han dado en el proceso educativo se plantea crear una Guía de Estrategias Lúdicas, para el nivel de preparatoria que ayude a fortalecer y desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje sobre las conciencias lingüísticas, en la misma se proponen actividades basadas en el juego con una fase de ambientación y las mismas actividades enfocadas para que se puedan desarrollar en el entorno familiar apoyados de diferentes materiales didáctico o diferentes objetos que encuentren a su alrededor tomando en cuenta el contexto de los estudiantes para garantizar su derecho a una educación con calidad y calidez.

## **Fase de ambientación**

Generalmente esta fase está dirigida a los estudiantes que tiene conectividad, consiste en adecuar un espacio para poder desarrollar las actividades en donde el docente explica al padre de familia que materiales y espacios debe tener el estudiante para poder ejecutar las actividades.

A continuación, se detalla los pasos para brindar dicha información al padre de familia.

- 1.-Se explica la actividad que se va a realizar a través de la planificación semanal.
- 2.-Se les hace un recordatorio con 2 días de anticipación sobre los materiales o espacios que se va a utilizar a través de un mensaje escrito o una fotografía.
- 3.- Se solicita que envíen una fotografía de los materiales listos para verificar que estén bien elaborados y brinda un apoyo y seguimiento.

## Entorno familiar

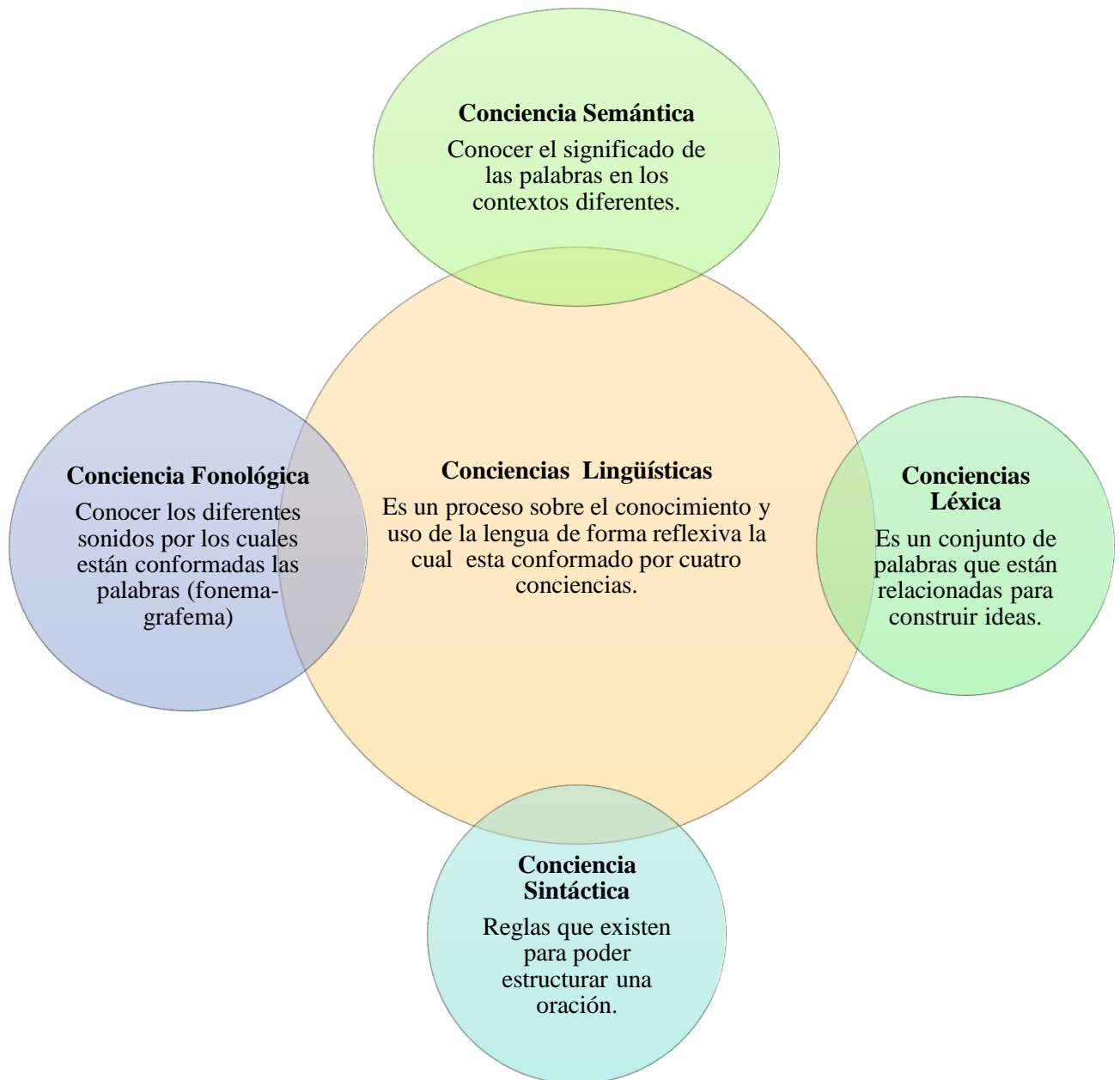
Esta parte está encaminada a los estudiantes que no tiene conectividad o por cualquier otra situación no pueden recibir clases de manera virtual.

Las actividades están descritas por pasos para brindar una mejor comprensión al padre de familia, además se utiliza materiales que estén a su alcance.

Para garantizar el proceso de enseñanza aprendizaje en el último punto de cada actividad se encuentra unas preguntas referentes a dicha actividad ejecutada de esta manera se pretende garantizar el proceso de enseñanza aprendizaje.

## Objetivo

Desarrollar estrategias lúdicas para que el docente y el padre de familia del nivel de preparatoria fomenten el desarrollo de las conciencias lingüísticas en los diferentes contextos.



## Actividad No. 1 Descubriendo palabras

# Descubriendo palabras

**Recursos**  
Un espacio grande donde se puedan sentar.



Es un juego en el que los estudiantes tienen que ir mencionando palabras, según la letra pueden ser nombres de personas, animales, objetos y frutas entre otros. Adicionalmente se entonan canciones acompañadas de las palmas de las manos.

### **Desarrolla:**

Coordinación ojo-mano  
Memoria  
Pronunciación  
Vocabulario  
Interacción social  
Atención

**Observo la imagen y comento lo que miro.**

¿Qué personas están en la imagen?

¿Qué están haciendo los niños?

### Actividades previas/ ¿Cómo empezamos?



Es importante motivar al estudiante para lo cual se realiza una dinámica con el objetivo de formar grupos pequeños de trabajo, se puede utilizar los siguientes recursos: feria de los colores, ensalada de futas.

### Actividades de desarrollo/ ¿Cómo jugamos?



- Una vez formado los grupos, se realiza una ronda y se explica el juego.
- Se entona la siguiente canción “Este es, este es, el juego, el juego de las letras, de las letras empezamos, empezamos” una vez que nos hemos aprendido la canción con aplausos y la letra a jugar.
- Todos entonan la canción al ritmo de las palmas, pero al momento de decir la palabra solo participa el estudiante que le toca, mientras los demás ponen atención, no se podrán repetir las palabras ya mencionadas además la persona que repita dará por terminado el juego y volverá a empezar la segunda ronda.



### Actividades finales/ ¿Cómo evaluamos?

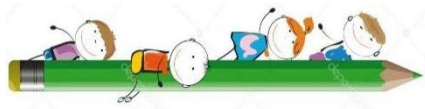
#### Lista de cotejo

Para la evaluación se utilizará una lista de cotejo, con los siguientes valores:

- **Iniciando**= El niño o niña, está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos, para lo cual necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente, de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.
- **En proceso**= El niño o niña está en proceso para lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento del docente y del representante legal durante el tiempo necesario.
- **Adquirido**= El niño o niña evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.

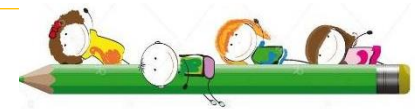
Aspecto a evaluar	Indicadores		
	Iniciando	En proceso	Adquirido
Nombra objetos con las diferentes letras.			
Reconoce las letras que se van a jugar.			
Entona la canción.			
Coordina los movimientos de las manos de acuerdo a la canción.			
Mantiene la atención al momento de jugar.			





onda con los miembr

# Entorno familiar



**paso**

**Segundo  
paso**

- Entonar la canción “Este es, este es, el juego, el juego de las letras, de las letras empezamos, empezamos (se menciona la categoría y la letra a jugar), una vez aprendida.

**Tercer  
paso**

- Escoger la letra con la que se va jugar.

**Cuarto  
paso**

- Entonar y aplaudir al ritmo de la canción con todos o miembros de la familia, cuando llega el turno de un miembro de la familia dirá la palabra y lo demás siguen con el ritmo de las palmas, no se podrán repetir las palabras ya mencionadas.

**Quinto  
paso**

- Si un miembro de la familia se equivoca o repite una palabra ya mencionada termina el juego y automáticamente se empieza a otra ronda.

**Sexto  
paso**

- Para culminar la actividad se responderá las siguientes preguntas:
  - ¿De qué palabra te acuerdas?
  - ¿Define la palabra?---- que es una personas, animal o cosa
  - ¿Para que sirve?
  - Forma una oración.

Actividad No. 2 Oraciones Locas

# Oraciones locas

**Recursos**  
Tarjetas con imágenes y tapas.

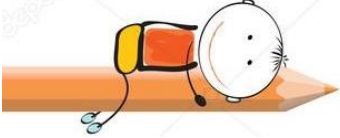


Crear oraciones de una manera divertida, lo principal del juego consiste en que el estudiante debe escoger una tarjeta de una imagen o escenas que más le agrada para formar oraciones.

**Desarrolla:**  
Imaginación  
Memoria  
Creatividad  
Pensamiento lógico  
Concentración  
Motricidad fina (pinza)

**Observo la imagen y comento lo que miro.**  
¿Qué observas en la imagen?  
¿Qué está haciendo la niña?  
¿Cuántas imágenes observamos?

### Actividades previas/ ¿Cómo empezamos?



Elaborar tarjetillas. - buscar imágenes, imprimir y recortarlas.

Guardar en una caja para no extraviar ni dañar las tarjetillas.

Recolectar 20 tapas de botellas de cualquier color.

### Actividades de desarrollo/ ¿Cómo jugamos?



Colocar 5 tarjetillas en la mesa y escoger una, después observar la imagen y determinar ¿Qué es?, ¿Para qué sirve? una vez que respondan las preguntas, se formula una oración para lo cual se utiliza las tapas de las botellas que representa cada palabra de la que esté formada la oración.

**Ejemplo:**



La abeja saluda.

0-0-0



### Actividades finales/ ¿Cómo evaluamos?

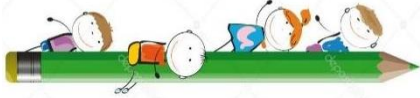
#### Lista de cotejo

Para la evaluación se utilizará una lista de cotejo, con los siguientes valores:

- **Iniciando**= El niño o niña, está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos, para lo cual necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente, de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.
- **En proceso**= El niño o niña está en proceso para lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento del docente y del representante legal durante el tiempo necesario.
- **Adquirido**= El niño o niña evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.

Aspecto a evaluar	Indicadores		
	Iniciando	En proceso	Adquirido
Menciona los nombres de las imágenes			
Clasifica las imágenes (personas, animal, objeto)			
Formula una oración acorde a la imagen.			
Asocia que cada palabra está representada por una tapa.			
Formula oraciones con más 5 palabras.			

# Entorno familiar



## Primer paso

- Buscar imágenes en revistas, periódicos y recortar.

## Segundo paso

- Elaborar bolitas de papel medianas.

## Tercer paso

- El padre de familia pide a la estudiante que escoja una imagen y pregunta ¿Qué es? Y ¿Para qué sirve?

## Cuarto paso

- El estudiante responde a las preguntas

## Quinto paso

- El estudiante forma una oración de forma oral con la imagen escogida, por cada palabra que diga de la oración coloca en el piso una bolita de papel.

## Sexto paso

- Cuenta cuantas bolitas de papel tiene cada oración, es decir de cuantas palabras está formada la oración.

## Séptimo paso

- Para culminar la actividad se responderá las siguientes preguntas:
  - ¿Cuántas bolitas de papel utilizaste?
  - ¿Qué pasa si retiro una bolita de papel?
  - ¿Podemos crear una oración diferente?

### Actividad No. 3 Bingo de Antónimos

# Bingo de antónimos

**Recursos**  
Tarjetas con imágenes, tómbola,  
fichas



Consiste en que cada participante tiene una tarjeta con imágenes opuestas a las que está en la tómbola, una vez mezcladas las imágenes se procede a sacar e indicar a los participantes quienes deben buscar la imagen opuesta en su tarjeta y colocar una tapa si tienen la imagen encontrada, gana quien tenga toda la tarjeta con las tapas sobre las imágenes y diga BINGO.

**Desarrolla:**  
Memoria  
Concentración  
Coordinación ojo -mano  
Interacción social  
Atención

**Observo la imagen y comento lo que miro.**  
¿Qué tiene las personas en sus manos?  
¿Cómo se sienten?  
¿Qué están haciendo?



### Actividades previas/ ¿Cómo empezamos?

Elaborar 1 tarjetillas con 9 imágenes.  
Insertar en la tómbola las imágenes contrarias de las tarjetillas.  
Entregar 10 fichas a los estudiantes.

### Actividades de desarrollo/ ¿Cómo jugamos?



Entregar una tarjetilla a cada estudiante con 10 fichas.  
Esperar a que la persona designada empiece a mezclar las imágenes en la tómbola.  
Sacar una imagen de la tómbola e indicar a los estudiantes.  
Buscar en la tarjetilla la imagen opuesta a la indicada, por ejemplo:



Encontrar la imagen en imagen y colocar una ficha.  
Ganará el estudiante que haya completada toda la tarjetilla y pronunciará BINGO



## Actividades finales/ ¿Cómo evaluamos?

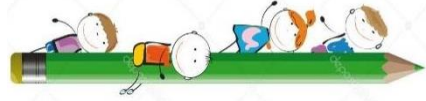
### Lista de cotejo

Para la evaluación se utilizará una lista de cotejo, con los siguientes valores:

- **Iniciando**= El niño o niña, está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos, para lo cual necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente, de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.
- **En proceso**= El niño o niña está en proceso para lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento del docente y del representante legal durante el tiempo necesario.
- **Adquirido**= El niño o niña evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.

Aspecto a evaluar	Indicadores		
	Iniciando	En proceso	Adquirido
Coordinación en partes del cuerpo.			
Conoce los opuestos de las palabras que mencionan.			
Recuerda las palabras que se nombraron.			
Conversa con las personas que están a su alrededor.			





## Entorno familiar



### Primer paso

- Elaborar una lista de las personas que van a participar.
- Tener un cronómetro a la mano.

### Segundo paso

- Seleccionar el orden de los participantes a través del juego piedra papel o tijera, la persona que gane empezara el juego adicional se delegara a un juez para anotar el tiempo de cada participante.

### Tercer paso

- El juez tendrá una lista de 10 palabras con sus respectivos opuestos.

### Cuarto paso

- El primer jugador se coloca en frente del juez escucha una palabra y tiene que utilizar su cuerpo para expresar lo opuesto de la palabra que se le menciona, se realiza de las 10 palabras.

### Quinto paso

- Una vez que se culmine las 10 palabras el juez anota el tiempo que se demoró cada participante en la lista y al final gana el participante que tenga menos tiempo.

### Sexto paso

- Para culminar la actividad se responderá las siguientes preguntas:
  - ¿Cómo te sentiste en el juego?
  - ¿Cuál movimiento del cuerpo que hiciste te gusto más?
  - ¿Recuerdas algunas palabras con sus opuestos?

Actividad No. 4 Dominó de Oraciones

# Dominó de oraciones

**Recursos**  
Elaborar fichas de dominó con imágenes de objetos y acciones.



Crear una y más oraciones a través del dominó, consiste en que las fichas deben tener dibujos de objeto, acciones, animales y frutas. Se coloca una ficha en el centro de la mesa para dar inicio, cada persona empieza a formar oraciones gana aquella persona que se queda sin fichas.

**Desarrolla:**  
Memoria  
Concentración  
Coordinación ojo -mano  
Interacción social  
Imaginación  
Creatividad

**Observo la imagen y comento lo que miro.**

¿Qué objetos tienen en la mesa?

¿Cuántas personas están en la imagen?



### Actividades previas/ ¿Cómo empezamos?

Realizar fichas: hacer rectángulos divididos en dos partes en la primera parte dibujar una persona, animal, objeto y al otro lado un dibujo de una acción.

### Actividades de desarrollo/ ¿Cómo jugamos?



Repartir 7 fichas a cada estudiante para empezar se coloca una ficha en el centro de la mesa y los turnos irán como las manecillas del reloj.  
El objetivo es que cada estudiante continúe con la oración que se formó al inicio, si tal vez no tuvieran una ficha que vaya acorde dejara pasar su turno y seguirá el otro estudiante.  
Ganará el primer estudiante que se quede sin fichas.



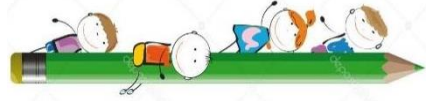
### Actividades finales/ ¿Cómo evaluamos?

#### Lista de cotejo

Para la evaluación se utilizará una lista de cotejo, con los siguientes valores:

- **Iniciando**= El niño o niña, está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos, para lo cual necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente, de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.
- **En proceso**= El niño o niña está en proceso para lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento del docente y del representante legal durante el tiempo necesario.
- **Adquirido**= El niño o niña evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.

Aspecto a evaluar	Indicadores		
	Iniciando	En proceso	Adquirido
Expresas tus ideas.			
Responde preguntas.			
Formula oraciones con sentido.			
Memoriza la oración para seguir con la continuidad.			
Reconoce los dibujos de las fichas.			



## Entorno familiar



### Primer paso

- Realizar una ronda con todos los integrantes de la familia.

### Segundo paso

- Crear oraciones de forma oral. La primera persona mencionará una palabra para iniciar oración mientras que la persona de alado dirá otra palabra que vaya acorde hasta llegar a la primera persona. Si una personas se equivoca será automáticamente elimina y se volverá a iniciar.

### Tercer paso

- Si se da alguna dificultad en seguir con la continuidad de la oración se delegara a un ayudante quien debe realizar preguntas para seguir con la actividad.

### Cuarto paso

- Para culminar la actividad se responderá las siguientes preguntas:
- ¿La oración que formaron era larga o corta?
- ¿De quién se habla de la oración?

Actividad No. 5 Come palabras

# Come palabras

**Recursos**  
Cajas etiquetadas, objetos de su medio



Esta actividad se estimula el conocimiento de los sonidos de las diferentes letras, consiste en reconocer el sonido de una letra después el participante tiene que buscar objetos e imágenes que empiecen con el sonido identificado.

**Desarrolla:**

Sonido de las letras  
Concentración  
Interacción social  
Pronunciación  
Asociación fonema- imagen  
Fortalecimiento de la pinza motora

**Observo la imagen y comento lo que miro.**

¿Qué observamos?  
¿Para qué piensas que sirve la caja?  
¿Qué sonido de las letras conoces?



### Actividades previas/ ¿Cómo empezamos?

Elaborar unas cajas y etiquetarlas con letras y dibujos de cada letra.  
Buscar objetos y colocarlos en un solo lugar.  
Formar grupos de 8 estudiantes para que mejoren el desarrollo de la actividad.

### Actividades de desarrollo/ ¿Cómo jugamos?

Colocar las cajas elegidas sobre la mesa y pedir a los estudiantes que vayan a buscar objetos que empiecen con los sonidos de las letras que se encuentran en las cajas.  
Solicitar a los estudiantes que vayan pronunciando los nombres de los objetos que pusieron en cada caja, pero que realicen con más énfasis el sonido inicial.





**Actividades finales/ ¿Cómo evaluamos?**

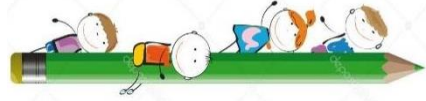
**Lista de cotejo**

Para la evaluación se utilizará una lista de cotejo, con los siguientes valores:

- **Iniciando**= El niño o niña, está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos, para lo cual necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente, de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.
- **En proceso**= El niño o niña está en proceso para lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento del docente y del representante legal durante el tiempo necesario.
- **Adquirido**= El niño o niña evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
- 

Aspecto a evaluar	Indicadores		
	Iniciando	En proceso	Adquirido
Asocia el sonido con la letra.			
Reconoce los dibujos y letras de las etiquetas			
Pronuncia sin ninguna dificultad las palabras			
Identifica el sonido inicial de las palabras			
Conoce los objetos de su entorno			





## Entorno familiar



### Primer paso

- Trazar en una cartulina la letra y un objeto que empiece con el sonido de la letra.
- Buscar un tacho en donde el estudiante puede colocar objetos.

### Segundo paso

- El padre de familia indicara la tarjetilla al estudiante y pedirá que realice el sonido de la letra una vez identificado el sonido ira a buscar por su casa objetos que empiecen con dicho sonido y colocara en una canastilla.

### Tercer paso

- Al concluir la actividad el padre de familia solicitara al estudiante que vaya sacando los objetos de canasto y pronuncie el nombre poniendo énfasis en la letra inicial de cada objeto.

### Cuarto paso

- Para culminar la actividad responder las siguientes preguntas:
  - ¿Te gusto ir a buscar objetos en tu casa?
  - ¿Con que sonido de que letra tuviste menos objetos?
  - ¿De qué sonidos te acuerdas más?

Actividad No. 6 Ruleta de palabras

# Ruleta de palabras



**Recursos**  
Ruleta de imágenes, pinzas

Permitir a los participantes seleccionar imágenes que empiezan con la letra que está en la ruleta, para lo cual se solicita que cada niño tenga su respectiva ruleta y adicional unas 10 pinzas para que vayan colocando en las imágenes encontradas.

**Desarrolla:**  
Sonido de las letras  
Concentración  
Interacción social  
Pronunciación  
Asociación fonema- imagen  
Fortalecimiento de la pinza motora

**Observo la imagen y comento lo que miro.**  
¿Qué dibujos observamos?  
¿Has utilizado en la escuela una ruleta con imágenes?



### Actividades previas/ ¿Cómo empezamos?

Construir una ruleta.

Dibujar un círculo y dividir en 8 partes, en el centro del círculo vamos a colocar la letra con la que va a trabajar en los 8 espacios se colocan imágenes que empiecen con la letra indicada no olvidar que se debe colocar también imágenes distractoras. (Las ruletas se elaboran de acuerdo a la necesidad del docente)

Tener 10 pinzas para poder realizar el juego.

### Actividades de desarrollo/ ¿Cómo jugamos?



Entregar una ruleta a los estudiantes con sus respectivas pinzas después de ir nombrando todas las imágenes que tenemos en la ruleta y se coloca la pinza solo en las imágenes que empiecen con la letra designada a trabajar.

Al final se solicita a los estudiantes que nombren los objetos a los que colocaron las pinzas y después a los que no, tratar de que el estudiante pueda hacer la diferencia entre los sonidos iniciales de cada palabra.



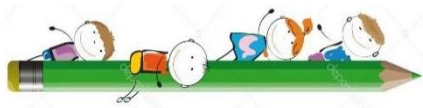
**Actividades finales/ ¿Cómo evaluamos?**

**Lista de cotejo**

Para la evaluación se utilizará una lista de cotejo, con los siguientes valores:

- **Iniciando**= El niño o niña, está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos, para lo cual necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente, de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.
- **En proceso**= El niño o niña está en proceso para lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento del docente y del representante legal durante el tiempo necesario.
- **Adquirido**= El niño o niña evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.

Aspecto a evaluar	Indicadores		
	Iniciando	En proceso	Adquirido
Asocia el sonido con letra			
Reconoce los dibujos y letras de las etiquetas			
Pronuncia sin ninguna dificultad las palabras			
Identifica el sonido inicial de las palabras			
Conoce los objetos de su entorno			



# Entorno familiar



## Primer paso

- Escoger un espacio grande y colocar objetos que tengan a la mano.

## Segundo paso

- El padre de familia presenta la letra y realiza el sonido.

## Tercer paso

- El estudiante debe asociar el sonido con la letra, mientras el padre de familia solicita que se escoja objetos que inicien con dicho sonido.

## Cuarto paso

- Escoger los objetos y nombrar cada objeto que ha elegido.

## Quinto paso

- Para culminar la actividad responder las siguientes preguntas:
  - ¿Qué sonidos aprendiste el día de hoy?
  - ¿Con que sonido de la letra encontraste más objetos?
  - ¿Con que sonido de la letra encontraste menos objetos?

Actividad No. 7 Busca la palabra

# Busca la pareja

**Recursos**  
Tizas, imágenes y fichas.



Consiste en que el estudiante debe buscar entre las opciones la imagen que corresponde al artículo en juego, buscando una concordancia entre el artículo y la imagen de forma verbal.


**Desarrolla:**  
Coordinación óculo-pedal  
Concentración  
Interacción social  
Pronunciación  
Vocabulario  
Memoria

**Observo la imagen y comento lo que miro.**

¿Qué está haciendo el niño?  
¿Cuántas imágenes están en el piso?



### Actividades previas/ ¿Cómo empezamos?

Trazar en el piso la siguiente forma  en el cuadro del centro colocar el artículo a trabajar, en los cuadrados de los extremos se coloca dos imágenes que van acorde al artículo a trabajar y dos imágenes erróneas.

Los estudiantes participantes deberán tener en su mano unas fichas para colocar en las imágenes erróneas.

### Actividades de desarrollo/ ¿Cómo jugamos?

El estudiante se ubica en el centro del cuadrado y se le indica el artículo a jugar.

Buscar la imagen que corresponde al artículo y colocar una ficha, al final el estudiante salta en el cuadrado del centro pronunciando el artículo y después salta a la imagen correcta y de igual manera pronunciará el nombre del objeto.

Ejemplo: La casa.





### Actividades finales/ ¿Cómo evaluamos?

#### Lista de cotejo

Para la evaluación se utilizará una lista de cotejo, con los siguientes valores:

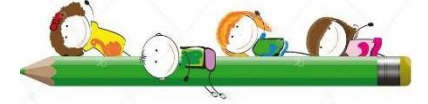
- **Iniciando**= El niño o niña, está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos, para lo cual necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente, de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.
- **En proceso**= El niño o niña está en proceso para lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento del docente y del representante legal durante el tiempo necesario.
- **Adquirido**= El niño o niña evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.

Aspecto a evaluar	Indicadores		
	Iniciando	En proceso	Adquirido
Reconoce el artículo.			
Mantiene en equilibrio al momento de brinca.			
Pronuncia sin ninguna dificultad las palabras			
Concuerta el articulo con la imagen			
Respeto su turno.			





## Entorno familiar



### Primer paso

- Buscar y recortar imágenes de revistas y periódicos.

### Segundo paso

- Colocar todas las imágenes en una caja.

### Tercer paso

- El padre de familia explica al estudiante que debe buscar imágenes acordes al artículo que el padre de familia designo

### Cuarto paso

- El estudiante escoge una imagen y pronuncia ejemplo:
- EL CARRO, por cada imagen que escoja debe pronunciar la conjugación e ir separando de las demás imágenes

### Quinto paso

- Para culminar la actividad responder a las siguientes preguntas:
- ¿Qué artículo estaba trabajando?
- ¿Qué te gusto de la actividad?
- ¿Cuántas imágenes en contraste con el artículo?

## Actividad No. 8 Tras la pista

# Tras la pista

**Recursos**  
Dado con imágenes, lista de preguntas.



“Tras la pista “para desarrollar este juego se necesita un dado de imágenes para lanzarlo al aire y observar en la imagen que caiga, después se realizara ciertas preguntas con la finalidad de conocer más características de los objetos.

**Desarrolla:**

Interacción social  
Pronunciación  
Vocabulario  
Memoria  
Imaginación  
Coordinación óculo-manual

**Observo la imagen y comento lo que miro.**

¿Qué tiene en las manos?

¿Qué tiene le dado a sus lados?



### Actividades previas/ ¿Cómo empezamos?

Elaborar un dado que tiene a los lados unas imágenes, adicional vamos realizar una lista de preguntas:

¿Qué es la imagen?    ¿Para qué sirve?    ¿Qué forma tiene?    ¿De color es?  
Ubicarse en ronda.

### Actividades de desarrollo/ ¿Cómo jugamos?



Ubicar a los estudiantes en ronda y escoger un estudiante para que lancé el dado al aire.

Observar la imagen en la que cayó mientras la docente empieza a realizar las preguntas que debe responder el estudiante, si ocurriera el caso que el estudiante no puede responder la docente intervendrá para ayudarlo.

Una vez terminado con la primera imagen se entrega el dado a otro estudiante y realiza el mismo proceso.



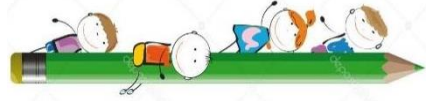
**Actividades finales/ ¿Cómo evaluamos?**

**Lista de cotejo**

Para la evaluación se utilizará una lista de cotejo, con los siguientes valores:

- **Iniciando**= El niño o niña, está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos, para lo cual necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente, de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.
- **En proceso**= El niño o niña está en proceso para lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento del docente y del representante legal durante el tiempo necesario.
- **Adquirido**= El niño o niña evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.

Aspecto a evaluar	Indicadores		
	Iniciando	En proceso	Adquirido
Menciona las características de los objetos			
Responde a las preguntas			
Coordina el movimiento de las dos manos			
Expresa sus ideas			
Espera su turno			



## Entorno familiar



### Primer paso

- Buscar y recortar imágenes de revistas y periódicos.
- Elaborar una lista de preguntas.
- ¿Qué es la imagen? ¿Para qué sirve? ¿Qué forma tiene? ¿De color es?

### Segundo paso

- Tapar los ojos con una bufanda al estudiante y pedir que escoja una imagen

### Tercer paso

- Destapar los ojos y observar la imagen que se ha escogido mientras el padre de familia empieza a realizar las preguntas que formuló.

### Cuarto paso

- El estudiante responde las preguntas, lo que ayudara a conocer las características de las imágenes.

### Quinto paso

- Para culminar la actividad responder las siguientes preguntas:
- ¿Sabías todas las características del objeto que te toco?
- ¿Te pareció divertida la actividad?

Actividad No. 9 Twister de letras

# Twister de letras

**Recursos**  
Tablero del twister grande y tablero de flecha



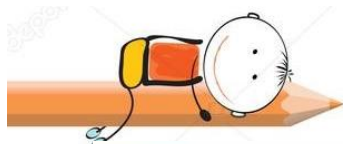
Permite conocer las letras con sus respectivos sonidos, también ayuda a desarrollar la lateralidad, para empezar, se debe formar dos grupos de dos personas adicional se debe designar una persona que ayude a girar la ruleta.

**Desarrolla:**

Interacción social  
Pronunciación  
Vocabulario  
Memoria  
Esquema corporal  
Coordinación óculo-manual  
Coordinación óculo-pedal

**Observo la imagen y comento lo que miro.**

¿Qué observas?  
¿De qué colores son las figuras?  
¿Qué partes del cuerpo se indican en la ruleta?



### Actividades previas/ ¿Cómo empezamos?

Elaborar un tablero de 6 x 4 círculos.

Colorear una columna de color amarillo, otra de azul, otra de rojo y verde.

Elaborar una tabla pequeña y dibujar un círculo dividido en 16 partes dentro de cada parte colocar las letras a jugar.

En el centro del círculo de la tabla pequeña colocar una flecha de dos puntas que gire mientras que en los extremos se ubicara dibujos de las extremidades superiores e inferiores del lado derecho e izquierda en cada esquina.

Formar 2 grupos de 5 estudiantes 4 para jugar y 1 arbitro para que gire la flecha.

### Actividades de desarrollo/ ¿Cómo jugamos?



Colocar el tablero grande en el piso dos estudiantes se ubican al lado derecho y dos al lado izquierdo una vez que el árbitro realice el primer giro los equipos colocan la mano y el pie en la letra que se le indique.

El juez sigue girando y el estudiante tiene que seguir realizando los movimientos pierde el equipo de la persona que se caiga.



## Actividades finales/ ¿Cómo evaluamos?

### Lista de cotejo

Para la evaluación se utilizará una lista de cotejo, con los siguientes valores:

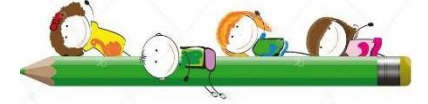
- **Iniciando**= El niño o niña, está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos, para lo cual necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente, de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.
- **En proceso**= El niño o niña está en proceso para lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento del docente y del representante legal durante el tiempo necesario.
- **Adquirido**= El niño o niña evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.

Aspecto a evaluar	Indicadores		
	Iniciando	En proceso	Adquirido
Reconocer las letras			
Reconoce los sonidos de las diferentes letras			
Interacciona con sus compañeros			
Expresa sus ideas			
Realiza movimientos coordinados			
Espera su turno			





## Entorno familiar



### Primer paso

- Dibujar en el piso una cuadrícula de 12 cuadros y trazar las letras con las que se va a trabajar y distractores.

### Segundo paso

- El padre de familia será el juez que designa la letra que debe buscar el estudiante en la cuadrícula.

### Tercer paso

- Cuando el estudiante encuentre la letra en la cuadrícula se para y se realiza el sonido de la letra.

### Cuarto paso

- Una vez que se realiza el sonido sale de la cuadrícula, para que busque otra letra que le designen

### Quinto paso

- Para culminar la actividad responder las siguientes preguntas:
- ¿Los sonidos de la letra que hiciste son fáciles o difíciles?
- ¿Qué letra trabajaste?

Actividad No. 10 Rumi de palabras

# Rumi de palabras

**Recursos**  
Cartas con imágenes.



El objetivo de “Rumi de palabras” es que el estudiante forma oraciones y para eso necesita elaborar un conjunto de cartas con imágenes de acciones, objetos, personas, animales y frutas cada participante tiene entre 6 a 7 cartas adicional en el centro de la mesa se coloca una pila de cartas que sirven de comodines en caso de que no sirviera la carta que arrojó su compañero.

**Desarrolla:**  
Interacción social  
Pronunciación  
Vocabulario  
Memoria  
Imaginación  
Coordinación óculo-manual  
Lateralidad

**Observo la imagen y comento lo que miro.**

¿Qué observamos?

¿Con que juegan los niños?



### Actividades previas/ ¿Cómo empezamos?

Elaborar cartas con imágenes de acciones, animales, frutas, objetos y personas.  
Formar grupos de 7 a 10 estudiante al azar.  
Entregar a cada estudiante de 6 a 7 cartas.

### Actividades de desarrollo/ ¿Cómo jugamos?



Una vez que los estudiantes tengan las 6 cartas se empieza el juego.  
Las cartas que sobran se colocan en el centro de la mesa.  
Iniciar como las manecillas de reloj.  
Observar las cartas que tiene para formar una oración.  
Lanzar la carta que no sirve para formar la oración en caso de que no le sirva debe escoger una del centro de la mesa y si tampoco le sirve tiene que esperar a la otra vuelta para lanzar y escoger otra.  
El primer estudiante que haya formado una oración presentará las cartas en la mesa leerá la oración y se dará por terminado la ronda



### Actividades finales/ ¿Cómo evaluamos?

#### Lista de cotejo

Para la evaluación se utilizará una lista de cotejo, con los siguientes valores:

- **Iniciando**= El niño o niña, está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos, para lo cual necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente, de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.
- **En proceso**= El niño o niña está en proceso para lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento del docente y del representante legal durante el tiempo necesario.
- **Adquirido**= El niño o niña evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.

Aspecto a evaluar	Indicadores		
	Iniciando	En proceso	Adquirido
Forma oraciones			
Expresa sus sentimientos e ideas			
Interacciona con sus compañeros			
Coordinación óculo manual			
Memoria			
Incrementa vocabulario			



## Entorno familiar



### Primer paso

- Buscar y recortar en revistas, periódicos imágenes de objetos, animales, cosas, y acciones.

### Segundo paso

- Observar y seleccionar las imágenes que van a ayudar a formar una oración.

### Tercer paso

- Formar la oración y leer.

### Cuarto paso

- Para culminar la actividad responder las siguientes preguntas:
- ¿Cuántas imágenes utilizaste para formar la oración?
- ¿Qué pasa si cambiamos el orden de las imágenes?

## BIBLIOGRAFÍA

- Alejandro Tamayo; Jaime Alberto Restreto . (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 111.
- Alvarado, A. (2010). Enfoque del aprendizaje del código alfabético dentro de la propuesta de actualización de la reforma curricular. *Memorias del IV encuentro pedagógico de lectura y escritura*, 35.
- Aravena, S., Diaz, P., & Jorquera, S. (2012). *Conciencia fonológica y lecto escritura*. Facultad de Educación.
- Bolívar, C. (1995). Una aproximación al concepto de lúdica. *Revista kinesis*.  
Obtenido de  
<https://journalusco.edu.co/index.php/paideia/article/view/994/1930>
- Claudia, D. C. (2015). La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada. *La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada*. Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, México.
- cooperantes, P. j. (2006). *Taller de actividades lúdicas en la escuela*. Obtenido de  
[http://www.info-ab.uclm.es/personal/juliaflores/emis/prueba-dvd/08-los%20talleres/TALLER\\_Actividades\\_Ludicas.pdf](http://www.info-ab.uclm.es/personal/juliaflores/emis/prueba-dvd/08-los%20talleres/TALLER_Actividades_Ludicas.pdf)
- Echeverri, E. J., & Gómez, E. J. (2009). *Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana*.
- Faros. (12 de 06 de 2015). *Sant Joan de Deu* . Obtenido de  
<https://faros.hsjdbcn.org/es/articulo/beneficios-trabajo-equipo-juntos-llega-mas-lejos>
- George Bernard Shaw. (2009). *Actividades Lúdicas*. 3. Obtenido de  
<https://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>

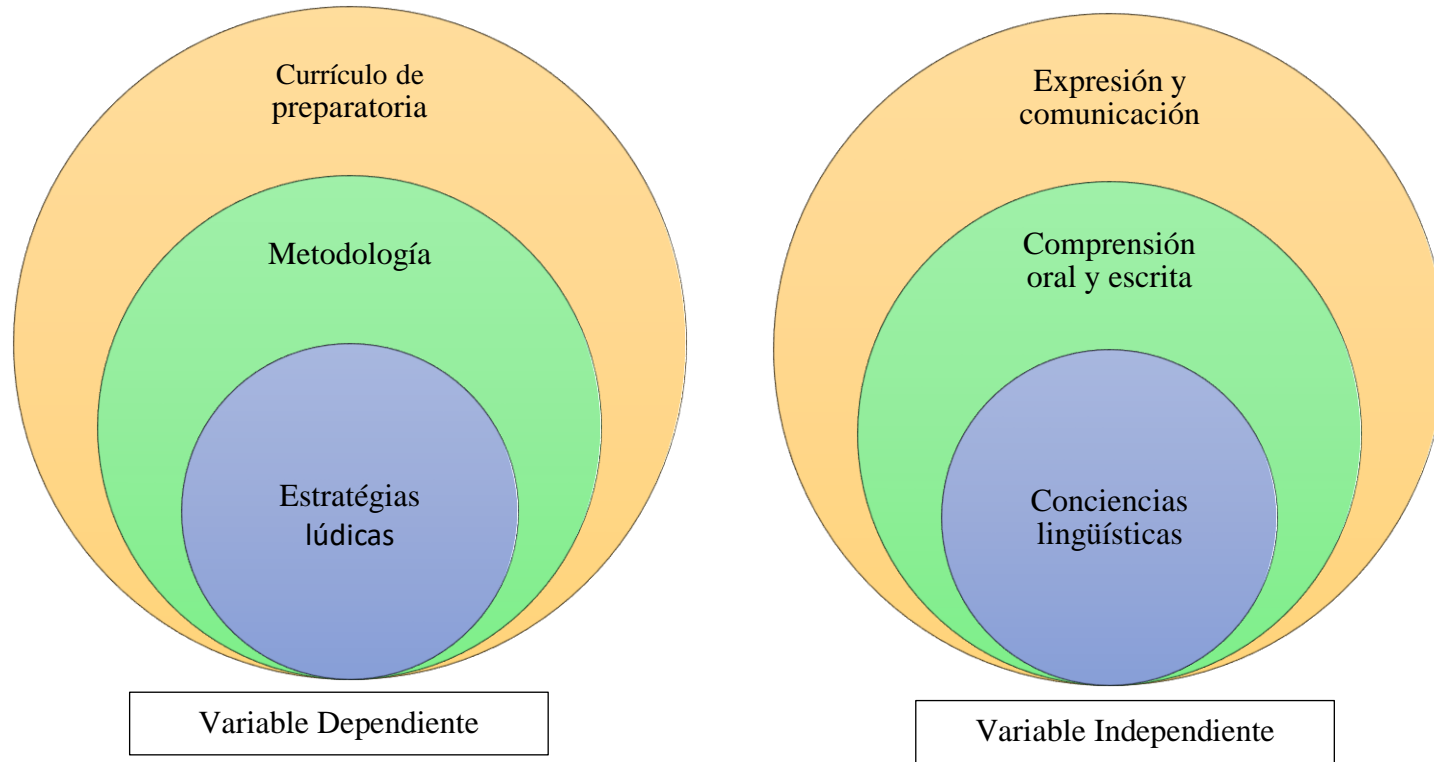
- Gladys Campos . (2000). *El Juego En La Educacion Fisica Basica: Juegos Pedagogicos Y Tradicionales*. Colombia: Kinesis.
- Gonzales, M. (2018). *Las actividades ludicas como estrategia metodologica en educacion inicial*. Universidad de Milagro, Ecuador.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la Investigación* (Sexta ed.). México: Mc Graw Hill Education.
- Hortensia Cuéllar Pérez. (1992). *Froebel: la educación del hombre*. Mexico : Trillas 1992.
- Lexica, C. (s.f.). *Codigo alfabetico*. Obtenido de [https://codigoalfabetico.webcindario.com/paginas/conciencia\\_lexica.html](https://codigoalfabetico.webcindario.com/paginas/conciencia_lexica.html)
- Ley Organica de Educacion Intercultural [LOEI]. (2017). *Artículo 191[Titulo III]*. Constitucion de la Republica del Ecuador. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Reglamento-General-a-la-Ley-Organica-de-Educacion-Intercultural.pdf>
- Malitaxi, A., & Sinaluisa, Y. (2015). *Desarrollo de la conciencia fonologica en niños de 5 a 6 años de la "Unidad Educativa Policia del Sur"*. Universidad de las Fuerzas Armadas-ESPE, Quito. Obtenido de <http://repositorio.espe.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/21000/10708/T-ESPE-049237.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Mapfre, F. (s.f). Competencias linguisticas. *Fundacion Mapfre*. Obtenido de [https://www.fundacionmapfre.org/fundacion/es\\_es/images/competencia-linguistica\\_tcm1069-220992.pdf](https://www.fundacionmapfre.org/fundacion/es_es/images/competencia-linguistica_tcm1069-220992.pdf)
- Maria, M. (2009). *Aporte deidactico de los juegos d elos juegos recreativos para el desarrollo cognitivo*. Universidas pedagogica el salvador, El Salvador.
- Mena, S. (2010). La enseñanza de la lectura y escritura en el marco de la cultura escrita. *Memorias del IV encuentro pedagógico de lectura y escritura.*, 30.

- MINEDUC. (2010). *Actualización y fortalecimiento curricular de la educación general básica*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/andreitajp25/actualizacion-y-fortalecimiento-curricular-1-ao>
- MINEDUC. (2019). Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Preparatoria.pdf>
- Ministerio de Educación [MINEDUC]. (2019). *Curriculo de Educacion Preparatoria* (Segunda ed.). Quito: Ministerio de Educación del Ecuador. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Preparatoria.pdf>
- Molina, M., & Yopez, Z. (2013). *La conciencia: semantica, lexica y fonológica para el desarrollo de la capacidad de escuchar, hablar, leer y escribir de los niños del primer año de educación general básica"Albertina Franco de Leonor" de la Ciudad de Ibarra, Provincia de Imbabura*. . Universidad tecnica del norte, Ibarra.
- Ordoñez, H. (s.f.). *Conciencias linguisticas en el perfil docente y las dimensiones curriculares*. Intituto politecnico nacional, Mexico. Obtenido de <http://cenedic.ucol.mx/fieel/pdf/12.pdf>
- Pazmiño, N. (2017). *Influencia de las estrategias lúdicas en las actuitudes d elos niños de 5 a 6 años*. Universidad de Guayaquil, Guayaquil.
- Peñaranda, P., & Velazco, M. E. (2014). *Ludica y aprendizaje*. Universidad de Pamplona, Colombia. Obtenido de [http://www.unipamplona.edu.co/unipamplona/portallIG/home\\_109/recursos/octubre2014/educacionfisica/semestre2/09092015/ludicayaprendizaje.pdf](http://www.unipamplona.edu.co/unipamplona/portallIG/home_109/recursos/octubre2014/educacionfisica/semestre2/09092015/ludicayaprendizaje.pdf)
- Pila, V., Poaquiza, C., Chugchilan, R., Herrera, K., Guashpa, S., Tigasi, N., & Mena, A. G. (2010). Memorias del IV encuentro pedagogico de lectura y escritura . 51.



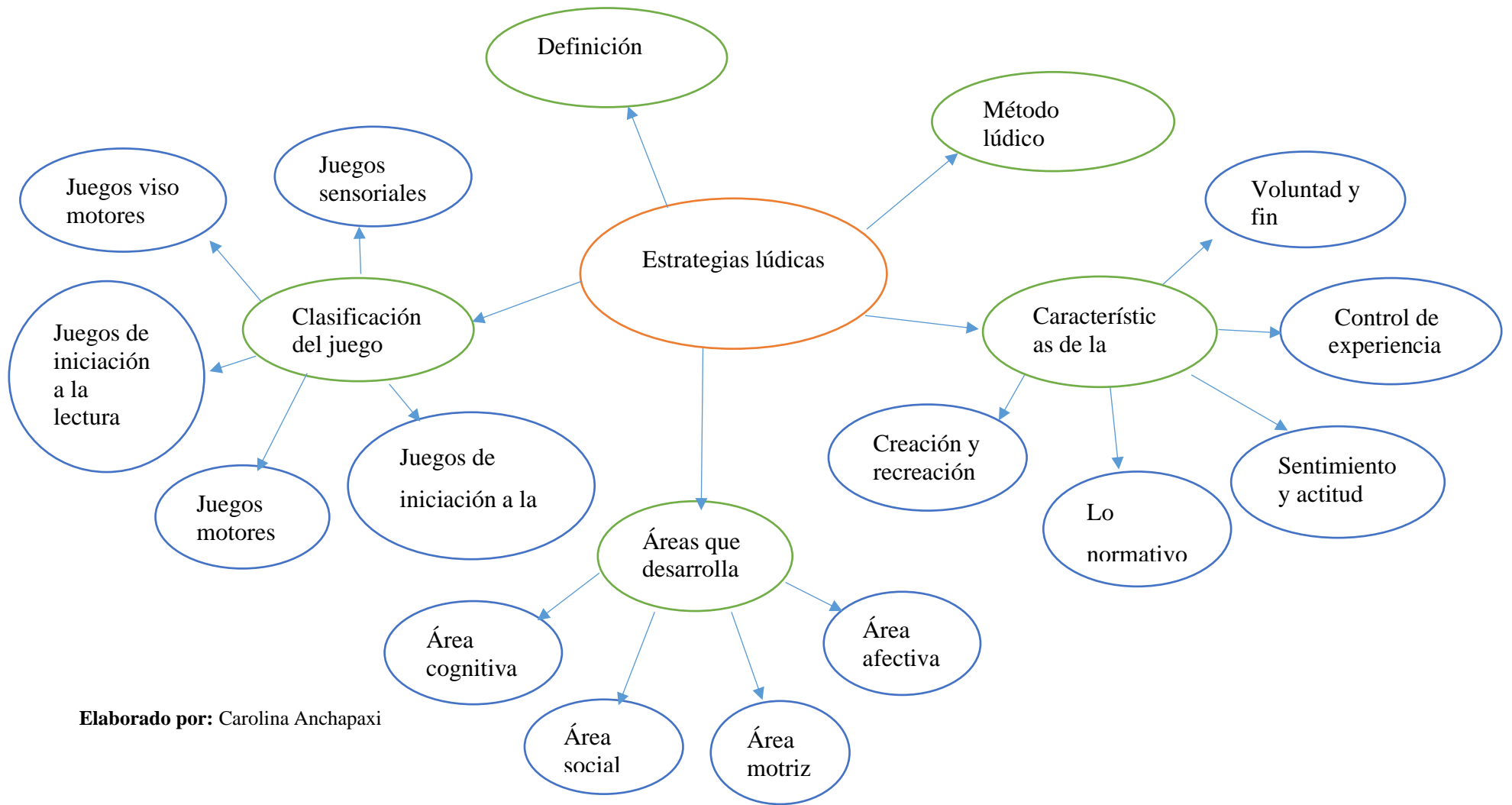
- Ramírez, M. R. (2017). El juego como estrategia lúdica de aprendizaje. *Magisterio*. Obtenido de <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje#:~:text=El%20juego%20es%20una%20actividad,una%20forma%20de%20ser%2C%20de>
- Ramiro, O. Z. (s.f.). *Conciencias lingüísticas en el perfil docente y las dimensiones curriculares*. Instituto Politécnico Nacional Centro de Lenguas Extranjeras, México.
- Ruíz Bolívar, C. (2002). *Instrumentos de investigación educativa. Procedimientos para su diseño y validación*. Barquisimeto, Venezuela: CIDEG.
- Sampieri, Roberto. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cualitativas, cuantitativas y mixtas* (Quinta Edición ed.). México: Mc Graw Hill.
- Torres, C. M. (2002). El juego: Una estrategia importante. *Educere*, 291. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Universidad Andina Simón Bolívar. (2012). *Escuelas Lectoras*. Universidad Andina Simón Bolívar, Quito. Obtenido de <https://es.slideshare.net/Bernardyzulay/2-conciencias-linguisticas>
- Velazques, D. (2014). *Las conciencias lingüísticas en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura en los niños de 5 a 6 años*. Universidad Equinoccial, Quito.

## Anexo N°1 Organizador lógico de variables



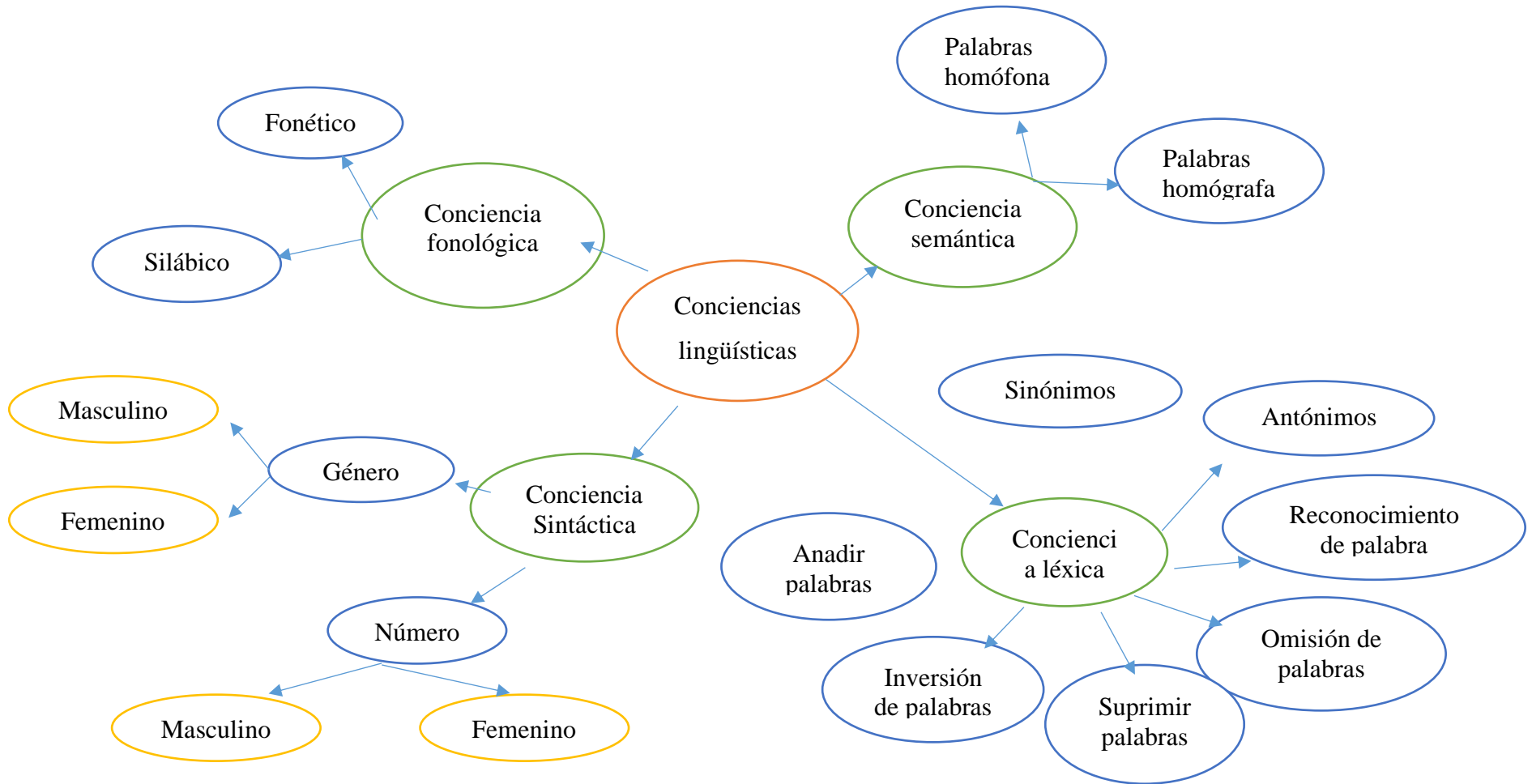
Elaborado por: Carolina Anchapaxi

**Anexo N°2 Constelación de ideas de la variable dependiente**



Elaborado por: Carolina Anchapaxi

**Anexo N°3 Constelación de ideas de la variable independiente**



Elaborado por: Carolina Anchapaxi