



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Título:

La lúdica en la comprensión lectora

Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciatura en Educación
Básica

Autora:

Simbaña Fierro, Jessica Alexandra

Tutor:

Mgs. José Félix Rosero López

Riobamba, Ecuador. 2025

DECLARATORIA DE AUTORIA

Yo, **Jessica Alexandra Simbaña Fierro**, con cédula de ciudadanía **1755931142**, autora del trabajo de investigación titulado: **LA LÚDICA EN LA COMPRENSIÓN LECTORA**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 13 de enero de 2025.



Jessica Alexandra Simbaña Fierro

C.I: 1755931142

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, Mgs José Félix Rosero López catedrático adscrito a la **Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías**, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: **LA LÚDICA EN LA COMPRENSIÓN LECTORA**, bajo la autoría de **Jessica Alexandra Simbaña Fierro**; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 13 días del mes de enero de 2025



Mgs. José Félix Rosero López

C.I: 0602685554

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación **LA LÚDICA EN LA COMPRENSIÓN LECTORA** por **Jessica Alexandra Simbaña Fierro**, con cédula de identidad número **1755931142**, bajo la tutoría de **Mgs. José Félix Rosero López**; certificamos que recomendamos la **APROBACIÓN** de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 22 de abril de 2025.

PhD. Genoveva Verónica Ponce Naranjo

Presidente del Tribunal de Grado

Firma

Msc. Johana Katherine Montoya
Lunavictoria

Miembro del Tribunal de Grado

Firma

Msc. Hugo Marcelo Campos Yedra

Miembro del Tribunal de Grado

Firma



CERTIFICACIÓN

Que, **SIMBAÑA FIERRO JESSICA ALEXANDRA** con CC: **1755931142**, estudiante de la Carrera de **EDUCACIÓN BÁSICA**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "**LA LÚDICA EN LA COMPRENSIÓN LECTORA**", cumple con el 3 %, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **COMPILATIO**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 21 de marzo de 2025



Mgs. José Félix Rosero López
TUTOR

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación, resultado de mi dedicación y esfuerzo, está dedicado a Dios, por su bendición y porque ha estado conmigo en todo momento, gracias a Él no me he sentido sola a lo largo de este camino, ha sido mi compañía, apoyo y fortaleza para seguir adelante a pesar de los obstáculos. Además, por darme la salud, la vida, la fuerza y la sabiduría para tomar buenas decisiones, por cuidar a mi familia y cubrirla con su manto, también por poner en mi camino a personas que han sido mi soporte y apoyo incondicional durante esta travesía.

Asimismo, dedico este trabajo a mi amada madre Ilda Fierro que lucha día a día por brindarnos lo mejor y sacarnos adelante, ella ha sido mi fuente de inspiración y mi motivo para levantarme día a día a dar lo mejor de mí. Es la persona que siempre ha estado conmigo, apoyándome, aconsejándome y brindándome su amor sincero, no creo que me alcance la vida para hacer por ella un poco de lo que ha hecho por mí, pero me esforzaré para que sea muy feliz. Además, es quien, a través de su ejemplo, me ha enseñado a ser una persona perseverante, sincera y luchadora que no se da por vencida y que siempre ve el lado positivo de las cosas.

A mis abuelitos que están en el cielo, quienes siempre confiaron en mí, me dieron su amor y bendición para que me vaya bien en todo lo que me propusiera realizar. A mi hermano Dario que me ha apoyado y me ayudado cuando mi madre no ha podido.

También a mis amigos Josue Celin, Luz Mejía y Karina Yuccha que han estado conmigo desde el inicio de esta etapa, me han demostrado que la amistad existe y que todo es mejor cuando tienes en la vida a personas increíbles. Ustedes me han acompañado en las buenas y en las malas, me permitieron demostrarme que soy capaz de alcanzar todos mis sueños.

Finalmente, a todos mis familiares y personas que creyeron en mí y me acompañaron en esta maravillosa etapa. Esta tesis muestra lo importen que son en mi vida, ya que fueron pilares esenciales para alcanzar una de mis metas, en gratitud a ello les dedico este trabajo.

Jessica Alexandra Simbaña Fierro

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a mi madre por creer en mí y brindarme su amor y confianza durante mi formación profesional. Gracias por darme la oportunidad de mejorar nuestro futuro, por sus consejos y ejemplo, usted es el motor de mi vida, la razón de mi existir y mi motivo para seguir. Estaré eternamente agradecida con Dios por darme una madre tan fuerte y perseverante, que ha luchado contra viento y marea para sacarnos adelante.

A mi tutor Mgs. José Félix Rosero, a quien le agradezco por su paciencia, tiempo, ayuda y guía en el desarrollo de esta tesis. Su orientación y sus recomendaciones me han ayudado a mejorar de manera significativa mi trabajo. Además, quiero agradecerle por solventar cada una de mis dudas, por no estresarnos y hacer de este proceso algo emocionante. También, por la oportunidad de aprender de usted, por su dedicación, compromiso y responsabilidad con mi formación, su guía me ha permitido superar los obstáculos que se han presentado en la elaboración de esta tesis y he logrado alcanzar mis objetivos académicos.

También, quiero reconocer y agradecer a todos los docentes de la Carrera de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías por compartir sus conocimientos, sabiduría e incentivar me a continuar con mi formación profesional. Gracias a su pasión y compromiso he logrado desarrollar y potenciar varias de mis habilidades, mismas que me permitirán enfrentar los retos del mundo laboral y ser una profesional que tiene como propósito mejorar la sociedad para vivir en un mundo mejor.

Finalmente, agradezco a la Unidad Educativa “Dr. Nicanor Larrea León” por brindarme la oportunidad de desarrollar mi trabajo de investigación en sus instalaciones, con su ayuda he logrado alcanzar mis objetivos y construir una base sólida para un mejor desarrollo en mi vida profesional.

Jessica Alexandra Simbaña Fierro

ÍNDICE GENERAL

PORTADA	
DECLARATORIA DE AUTORIA	
DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR	
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL	
CERTIFICADO ANTIPLAGIO	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE TABLAS	
RESUMEN	
ABSTRACT	
CAPÍTULO I.....	14
1. INTRODUCCIÓN.....	14
1.1 Antecedentes de investigaciones anteriores.....	15
1.2 Planteamiento del problema	17
1.2.1 Formulación del problema.....	19
1.2.2 Preguntas de investigación	19
1.3 Justificación.....	19
1.4 Objetivos.....	21
1.4.1 Objetivo general	21
1.4.2 Objetivos específicos.....	21
CAPÍTULO II.....	22
2. MARCO TEÓRICO	22
2.1 Estado del arte	22
2.2 La lúdica	24
2.2.1 Características de la lúdica	24
2.2.2 La lúdica en el aprendizaje	25
2.2.3 Aportes de la lúdica en el aprendizaje	26
2.2.4 Aprendizaje significativo	28

2.2.5 Metodologías activas	28
2.2.6 Estrategias lúdicas	29
2.2.7 Estrategias lúdicas para la comprensión lectora	30
2.2.7.1 Gamificación	30
2.2.7.2 Música	35
2.2.7.3 Juego de roles	38
2.2.8 Teoría de la inteligencia emocional de Daniel Goleman	41
2.2.9 Teoría sociocultural de Lev Vygotsky	42
2.3 Comprensión lectora.....	43
2.3.1 Características de la comprensión lectora	44
2.3.2 Niveles de comprensión lectora.....	45
2.3.2.1 Nivel de comprensión literal.....	45
2.3.2.2 Nivel de comprensión inferencial.....	45
2.3.2.3 Nivel de comprensión crítico valorativo	46
2.3.3 Habilidades cognitivas para comprender una lectura	46
2.3.3.1 Localizar información.....	47
2.3.3.2 Interpretar y relacionar	47
2.3.3.3 Reflexionar y evaluar.....	47
2.3.4 Estrategias para la comprensión de textos.....	47
2.3.4.1 Estrategias para la localización de información	48
2.3.4.2 Estrategias para la interpretación y relación.....	48
2.3.4.3Estrategias para la reflexión	48
2.3.5 Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget	49
2.3.5.1 Etapa de operaciones concretas	49
3. METODOLOGÍA.....	51
3.1 Enfoque de la investigación.....	51
3.2 Metodología de la investigación.....	51
3.3 Fundamento epistemológico de la investigación.....	51
3.4 Diseño de la investigación.....	52
3.5 Tipo de investigación.....	52
3.5.1 Por el nivel o alcance.....	52

3.5.1.1 Exploratoria	52
3.5.1.2 Descriptiva.....	52
3.5.2 Por el lugar	53
3.5.2.1 De campo.....	53
3.5.2.2 Bibliográfica	53
3.5.2.3 Documental.....	53
3.5.3 Por el tiempo.....	53
3.6 UNIDADES DE ANÁLISIS	54
3.6.1 Población	54
3.6.2 Muestra	54
3.7 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS	54
3.7.1 Técnica: Observación no participante	54
3.7.1.1 Instrumento: Guía de observación.....	55
3.7.1.2 Instrumento: Diario de campo	55
3.7.2 Técnica: Entrevista	55
3.7.2.1 Instrumento: Cuestionario	56
3.8 TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO - ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS	56
3.8.1 Triangulación de método de recolección de datos.....	56
3.8.2 Teoría fundamentada	56
CAPÍTULO IV	57
4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	57
CAPÍTULO V.....	72
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	72
5.1 Conclusiones.....	72
5.2 Recomendaciones	72
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	74
ANEXOS.....	78
Anexo 1. Diario de campo.....	78
Anexo 3. Cuestionario	95
Anexo 4. Fotografías	96

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Proceso lúdico para la comprensión lectora literal	33
Tabla 2 Proceso lúdico para la comprensión lectora inferencial	37
Tabla 3 Proceso lúdico para la comprensión lectora crítico valorativo	40
Tabla 4 Matriz de guía de observación de los estudiantes de 4to EGB, paralelo “B”	57
Tabla 5 Matriz de la entrevista realizada a los estudiantes de 4to EGB, paralelo “B”	65

RESUMEN

El presente trabajo investigativo titulado “La lúdica en la comprensión lectora” tuvo como principal objetivo explorar estrategias lúdicas para la comprensión lectora de los estudiantes de la Unidad Educativa Dr. Nicanor Larrea León, puesto que a muchos de ellos se les dificultó comprender un texto debido a que las estrategias utilizadas por los docentes se alinean con las prácticas educativas tradicionales. Por tal razón se necesita implementar estrategias lúdicas que despierten el interés, la motivación y que fortalezcan el aprendizaje.

El desarrollo del estudio se realizó a partir de dos categorías, las cuales fueron la lúdica y la comprensión lectora. En cuanto a la metodología, se implementó un enfoque cualitativo con el método fenomenológico, un diseño no experimental, con nivel de alcance exploratorio y descriptivo, acorde con el lugar fue de campo, documental y bibliográfica. La investigación se llevó a cabo con una muestra no probabilística intencionada, conformada por 32 estudiantes de 4to año de EGB, paralelo B. Para la recolección de datos se utilizó como técnicas a la observación no participante y a la entrevista no estructurada. En la primera se aplicó como instrumentos la guía de observación y el diario de campo, la guía se estructuró en tres parámetros y en el diario de campo se registró percepciones, emociones y comportamientos de los sujetos de estudio. En la segunda técnica se diseñó un cuestionario con 10 preguntas abiertas, relacionadas a cada una de las categorías de investigación dirigidas a los estudiantes de 4to EGB.

Después de seleccionar estrategias lúdicas para la comprensión lectora, la elaboración de procesos lúdicos y mediante la triangulación de datos entre la teoría de autores, las opiniones de los estudiantes y la interpretación de la investigadora se obtuvo como hallazgos que, implementar estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, genera que los discentes participen y se involucren de manera espontánea en las actividades de lectura, dado que en el desarrollo de las dinámicas experimentaron emociones positivas como alegría, emoción, entusiasmo y diversión, lo que despertó su interés y deseo de aprender.

Palabras claves: Comprensión lectora, lúdica, estrategias lúdicas, aprendizaje

ABSTRACT

The present research work entitled "Playfulness in reading comprehension" was to explore playful strategies for the reading comprehension of the students of the Unidad Educativa Dr. Nicanor Larrea León, since many of them found it difficult to understand a text because the strategies used by teachers are aligned with traditional educational practices. For this reason, it is necessary to implement playful strategies that awaken interest and motivation and strengthen learning.

The development of the study was based on two categories, which were playfulness and reading comprehension. As for the methodology, a qualitative approach was implemented with the phenomenological method, a non-experimental design, with an exploratory and descriptive level of scope, according to the place being field, documentary, and bibliographic. The research was carried out with a non-probabilistic purposive sample made up of 32 students in 4th year of EGB, parallel B. Non-participant observation and unstructured interviews were used as techniques for data collection. In the first technique, the observation guide and the field diary were used as instruments; the guide was structured in three parameters, and the field diary recorded perceptions, emotions, and behaviors of the subjects of study. In the second technique, a questionnaire was designed with 10 open questions related to each of the research categories directed to 4th grade EGB students.

After selecting playful strategies for reading comprehension, the elaboration of playful processes, and the triangulation of data between the authors' theory, the students' opinions, and the researcher's interpretation, it was found that implementing playful strategies in the teaching and learning process generates spontaneous participation and involvement of the students in the reading activities, given that in the development of the dynamics they experienced positive emotions such as joy, excitement, enthusiasm, and fun, which awakened their interest and desire to learn.

Key words: Reading comprehension, ludic, ludic strategies, learning.



Revised by
Mario N. Salazar

CAPÍTULO I

1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad implementar la lúdica en la educación se ha convertido en una necesidad, dado que la interacción y diversión forman parte de la experiencia diaria, por ende, es esencial aplicar estrategias lúdicas que faciliten la comprensión, aumenten la motivación y que despierten el interés de los niños por la lectura para formar personas críticas, autónomas y preparadas para enfrentar los desafíos de cualquier entorno.

La presente investigación sobre la lúdica en la comprensión lectora fue elaborada en vista de que, hoy en día las prácticas de enseñanza de las instituciones educativas no reflejan las metodologías y estrategias propuestas por el Ministerio de Educación en el currículo, dificultando la comprensión, esencial para que los estudiantes procesen y utilicen de manera eficaz los conocimientos adquiridos por medio de la lectura.

En función del problema mencionado se estableció como objetivo central explorar estrategias lúdicas para comprensión lectora de los estudiantes de 4to año de la Unidad Educativa Dr. Nicanor Larrea León, donde se implementaron estrategias lúdicas para la comprensión lectora literal, inferencial y crítico valorativo, en las cuales se utilizaron las letras de dos canciones que fueron analizadas por los discentes a través de la realización de desafíos, fichas de lectura e interpretaciones de los personajes.

Con base en lo mencionado, la importancia de las categorías de este estudio se vincula con la necesidad de transformar el proceso de enseñanza y aprendizaje, pues la lúdica al ser implementada como una estrategia, se convierte en un elemento clave para adquirir aprendizajes significativos y desarrollar habilidades y destrezas a través del juego. Por otro lado, la comprensión lectora es crucial para ampliar el conocimiento, interpretar, relacionarse con el mundo, comunicarse y para favorecer el crecimiento personal y profesional.

El trabajo investigativo es relevante y tiene impacto en el ámbito social y educativo por las siguientes razones. En primer lugar, se destaca su contribución al grupo de estudio, ya que convierte al proceso de aprendizaje en una experiencia agradable que facilita la comprensión lectora. En segundo término, se encuentra la selección minuciosa de las estrategias lúdicas para la comprensión, mismas que podrán ser implementadas en otra población para obtener resultados diferentes. Por último, se puede mencionar que su elaboración sirve como un punto de partida para la realización de futuras investigaciones, convirtiéndola en una valiosa aportación para la educación. Este estudio se estructuró en cinco capítulos que contienen información significativa, misma que se resumen a continuación:

En el **Capítulo I**, se presentó la introducción y los antecedentes de la investigación a nivel macro, meso y micro. Así mismo, se estableció el planteamiento del problema, las preguntas de investigación que guiaron el proyecto, la justificación del trabajo y la

formulación del objetivo general y específicos que indican lo que se buscó alcanzar en el estudio.

El **Capítulo II**, incluye el marco teórico, que estuvo constituido por diferentes temáticas relacionadas a cada una de las categorías de estudio, proporcionando la base conceptual y teórica necesaria para fundamentar y validar el trabajo. Para su construcción se revisó y analizó información obtenida de diferentes fuentes confiables, tales como: revistas educativas, repositorios digitales y artículos científicos actuales, donde se encontró información reciente y relevante. Además, en esta sección se incluyó el criterio e ideas personales de la investigadora, lo que enriqueció el análisis y le otorgó una perspectiva única y reflexiva.

Dentro del **Capítulo III**, se describió el proceso metodológico que se empleó para llevar a cabo la investigación, la cual se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, con un diseño no experimental, ya que no se manipuló ninguna de las variables. Referente al tipo de investigación, por el nivel o alcance fue exploratoria y descriptiva, por el tiempo fue transversal y por el lugar fue de campo, bibliográfica y documental. De igual manera contiene la población de estudio, la muestra, las técnicas e instrumentos que se utilizaron para la recolección de información, los métodos de análisis y el procesamiento de datos.

En el **Capítulo IV**, se exponen los resultados obtenidos con el estudio y la discusión correspondiente al análisis e interpretación de la información recopilada a través de la entrevista, la guía de observación y el diario de campo, donde fue necesaria la subjetividad de la investigadora.

En el **Capítulo V** se establecieron las conclusiones con base en los objetivos y resultados obtenidos durante el estudio. De igual manera se realizaron recomendaciones que contribuyan de manera significativa a investigaciones futuras, con el fin de guiar a otros investigadores en sus trabajos. Asimismo, se agregaron las referencias bibliográficas y anexos que complementan el trabajo de investigación, garantizando su transparencia y credibilidad.

1.1 Antecedentes de investigaciones anteriores

Para la elaboración de la investigación se llevó a cabo la revisión y selección de información de trabajos anteriores que han sido realizados dentro y fuera del país y que guardan relación con el tema. Todas las investigaciones que se utilizaron para el estudio se obtuvieron de diferentes fuentes como repositorios institucionales y bases de datos virtuales reconocidas por su fiabilidad y publicación de trabajos que tienen gran impacto de validez, lo que los convierte en elementos de gran valor y contribución.

Al examinar el entorno internacional, se encontró una investigación realizada en la Universidad de Valladolid, España por González (2024) titulada: “La comprensión lectora a través de los géneros literarios para potenciar el hábito lector”, que tuvo como objetivo reflexionar, a partir del estudio de la literatura existente y de la implementación de un propuesta didáctica sobre los diferentes niveles de comprensión lectora. Para llevar a cabo

tal hecho se tomó de muestra a los estudiantes de 4to año. Se aplicó como instrumentos de recolección de información la entrevista, la escala de valoración y el diario de campo, después del análisis de datos se obtuvo como resultado que la comprensión y el hábito lector se pueden mejorar a través de los géneros literarios. Lo cual se demostró a través de la implementación de cinco actividades denominadas: creación de un personaje, género narrativo, género poético, género teatral y preguntas, pues ayudaron a ampliar los gustos de lectura y a mejorar de manera significativa la comprensión.

Este trabajo brinda la posibilidad de adaptar las actividades propuestas por la autora e implementarlas en un entorno y población diferente con la finalidad de describir procesos, comportamientos y emociones de los estudiantes. Además, mediante el estudio se busca transformar la educación y para conseguirlo se debe implementar nuevas estrategias y actividades que utilicen al juego como un elemento clave para facilitar la comprensión lectora, pues cada niño aprende de diferente manera y tiene necesidades distintas, por lo que es esencial explorar otras estrategias para asegurar una formación integral, de modo que los discentes estén preparados para desenvolverse en cualquier entorno de la vida.

A nivel meso se encontró una tesis doctoral realizada en México por Vásquez, G & Pérez, M (2020) con el título “Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria”, cuyo objetivo fue determinar la efectividad del programa de actividades lúdicas en la comprensión de textos en estudiantes de segundo grado de educación primaria. Para esto se aplicó un enfoque cuantitativo, con un diseño cuasi experimental y de muestra se tomó 72 estudiantes a los cuales se les aplicó una ficha de observación. A través de los resultados los autores demostraron que la aplicación del programa de estrategias lúdicas es efectivo y ayuda a mejorar de manera significativa la comprensión de textos debido a que facilitan la concentración, la interacción y la participación activa en las dinámicas.

El aporte de los autores es significativo, dado que nos indican la efectividad del uso de estrategias lúdicas, lo que nos sirve como una base para implementarlas en una población distinta y así describir sus aportes en el ámbito educativo, siendo uno de ellos la comprensión lectora, bajo la aplicación de un enfoque cualitativo y del diseño no experimental, puesto que no se manipuló ninguna de las variables y se observó a los participantes en su entorno natural para obtener una comprensión profunda de su comportamiento y emociones.

Finalmente, al indagar en el contexto micro, se halló a Chimborazo (2024) quien en su investigación titulada “Estrategias lúdicas en el ámbito de expresión oral en preparatoria en la Escuela de Educación Básica “Capullitos” cantón Riobamba”, desarrollada en la Universidad Nacional de Chimborazo, tuvo como objetivo determinar las estrategias lúdicas que contribuyan al fortalecimiento de la expresión oral en los niños, para tal hecho se utilizó el enfoque cualitativo y un diseño no experimental, se trabajó con un muestra de 22 estudiantes y se recopiló la información mediante la ficha de observación. En este trabajo se concluyó que las estrategias lúdicas denominadas: arma tu historia, carnaval de palabras, vamos de compras y diversión con la ruleta léxica, ayudan a desarrollar la expresión oral, ya que contribuyen al desarrollo de habilidades comunicativas y a la incrementación del

vocabulario, por tal razón sugieren su aplicación para motivar a los discentes a ser partícipes de la construcción de su aprendizaje de manera divertida.

Este trabajo es relevante para el presente estudio, dado que sus resultados corroboran y sustentan la importancia de la lúdica en el aprendizaje, lo cual proporciona una base teórica relevante que puede ser incorporado en la revisión de la literatura y en el marco conceptual de la investigación, otorgándole mayor solidez, ya que se puede aportar nuevos elementos con base en los hallazgos del trabajo previo desde una perspectiva descriptiva, direccionada al desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes, en vista de que esta habilidad es necesaria para la interpretación, la construcción de nuevos significados y la integración de información. Además, la aplicación de estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje facilita la adquisición de conocimientos y la comprensión de los contenidos por parte de los discentes.

1.2 Planteamiento del problema

En la actualidad desarrollar la comprensión lectora puede ser algo complicado, dado que los niños pasan menos tiempo leyendo libros y emplean más horas en actividades recreativas al aire libre o al uso de la tecnología, por lo que es fundamental que los docentes implementen estrategias lúdicas que se alineen a las necesidades actuales de los estudiantes con el fin de trabajar las habilidades lectoras que son claves en el proceso de enseñanza y aprendizaje para que comprendan e interpreten la información que proviene de diferentes contextos y en distintos formatos y de esta manera formar personas reflexivas, con un pensamiento crítico e innovador que contribuyan al cambio del país.

En un estudio realizado a nivel macro sobre la problemática, se encontró a Ortega (2021) quien indica en su investigación que, el Estudio Internacional de Progreso en Comprensión Lectora (PIRLS) encargado de evaluar el rendimiento en lectura de los estudiantes de 4to año de 57 países, demuestra que los escolares de este nivel educativo tienen problemas graves de comprensión lectora debido a la carencia de docentes especializados en lectura, lo que genera que la mayoría de la población se encuentre por debajo de los niveles mínimos de comprensión literal a excepción de Irlanda, Malta, Reino Unido y los países nórdicos de los cuales resalta Finlandia pues sus docentes son altamente capacitados en estrategias para la enseñanza de la lectura. Esto indica que en la actualidad es esencial que los docentes se formen de manera continua para que se adapten a las nuevas realidades y así puedan implementar en el proceso de enseñanza y aprendizaje metodologías y estrategias que motiven a los estudiantes y contribuyan al desarrollo de habilidades lectoras primordiales para aprender de forma autónoma y participar de manera significativa en la sociedad. En este sentido Yuste (2021) señala en su investigación que, Finlandia reconoce que la educación desempeña un rol importante en el compromiso de los infantes con la lectura, por lo que, en los primeros años de escolarización se utiliza la música y el canto como una estrategia para desarrollar habilidades lectoras. Por tal motivo, se componen y se enseñan canciones y rimas para recordar conceptos claves, asociar las letras con sus sonidos, reconocer palabras que riman, practicar la pronunciación, la entonación, el ritmo y ejercitar

la memoria. Además, en los años escolares posteriores se analiza las letras de las melodías y se lleva a cabo dictados musicales donde los escolares deben escuchar las composiciones y transcribirlas, asimismo utilizan el juego de roles, donde los discentes tiene la oportunidad de representar personajes o eventos que les permite entender y explorar el contenido de los textos leídos de manera profunda mientras colaboran y mejoran sus habilidades sociales. Cabe resaltar que estas estrategias se pueden utilizar en la educación ecuatoriana porque los docentes pueden adaptarlas a los diferentes niveles de escolaridad con base en el contenido que quieran compartir y a las necesidades de su grupo, garantizando que los conocimientos adquiridos se reflejen en la práctica diaria.

A nivel nacional, Cuasapud, J. & Maiguashca, M (2023) demostraron en su trabajo que, en Ecuador, existe una escasa utilización de estrategias lúdicas por parte del personal docente, pues prevalece la aplicación de metodologías que se alinean con prácticas educativas tradicionales, lo cual afectan de manera directa en el aprendizaje y la comprensión, ya que los estudiantes presentan dificultades en la lectura. Bajo esta apreciación, el Ministerio de Educación (2021), destaca que la lectura cumple un rol fundamental en el desarrollo de los discentes, por ende, indica que todas las tareas y actividades deben enfocarse en este aspecto. Además, reconoce la necesidad de trabajar en el desarrollo de las macro destrezas lingüísticas, por tal razón el Currículo priorizado creado en al año 2021 se centra en desarrollar competencias comunicativas, necesarias para la comprensión y producción de textos. Asimismo, sugiere que las instituciones educativas apliquen metodologías activas y el trabajo colaborativo para que los escolares participen en actividades que estimulen la escucha activa, la comprensión de información, la expresión oral y escrita, mientras intercambian ideas y opiniones a partir de la lectura de textos. Esto ayuda a mejorar el aprendizaje, la interacción social y el desarrollo de habilidades cognitivas superiores, esenciales para comunicarse e interactuar de manera efectiva en la sociedad.

A nivel micro a partir de las observaciones realizadas por la investigadora durante el período de las prácticas preprofesionales se evidenció que, en la Unidad Educativa Dr. Nicanor Larrea León, ubicada en la provincia de Chimborazo, ciudad de Riobamba, los estudiantes de 4to año de Educación General Básica tienen dificultad para comprender e inferir mensajes implícitos de las lecturas propuestas en el libro de Lengua y Literatura, pues los docentes utilizan metodologías y estrategias que no incorporan elementos lúdicos y se enfocan únicamente en completar las actividades propuestas en los textos de los escolares. Además de lo mencionado, se observó que las actividades de lectura son completadas de forma individual y en silencio, lo que limita la participación e interacción de los discentes, pues no se realizan juegos, dibujos, preguntas o reflexiones de lo leído. Los educandos al no tener la libertad de dialogar y compartir ideas u opiniones con sus compañeros pierden el interés en la lectura y dejan de prestar atención, de modo que se distraen con facilidad y les cuesta trabajo responder preguntas relacionadas a lo leído, por lo que deben leer el contenido varias veces para dar un respuesta que sea considerada válida para los docentes, por tal razón dejan de participar y solo hablan cuando les preguntan de manera directa. Todo esto dificulta la comprensión y genera problemas al momento de realizar trabajos y actividades que involucran habilidades lectoras. Ante este hecho y al tener en cuenta que nos encontramos

en una sociedad que experimenta cambios y transformaciones aceleradas la investigadora considera esencial que se exploren estrategias lúdicas para la comprensión lectora de los estudiantes de 4to año de la Unidad Educativa Dr. Nicanor Larrea León, dado que en este nivel se trata de pasar de la lectura superficial a la inferencial y aplicar actividades lúdicas permitirá procesar y analizar la información de manera efectiva y divertida, sin que pierdan el interés de leer.

1.2.1 Formulación del problema

¿Qué estrategias lúdicas se puede explorar en la comprensión lectora de los estudiantes de 4to año “B” de la Unidad Educativa Dr. Nicanor Larrea León en el período académico 2024-2025?

1.2.2 Preguntas de investigación

- ¿Cuáles son las estrategias lúdicas para la comprensión lectora de los estudiantes de 4to año “B” de la Unidad Educativa “Dr. Nicanor Larrea León”?
- ¿Qué procesos lúdicos se deben elaborar para la comprensión lectora de los estudiantes de 4to año “B”?
- ¿Cómo se describe la comprensión lectora a partir de estrategias lúdicas?

1.3 Justificación

El interés de realizar el presente estudio sobre la lúdica en la comprensión lectora, surge a partir de la experiencia directa de la investigadora con los entornos educativos, pues a través de la interacción con los estudiantes y los docentes en el proceso de prácticas preprofesionales, se observó que algunos educadores continúan aplicando estrategias educativas que se utilizaron con generaciones anteriores, lo que presenta un reto para la comprensión lectora y resaltan la necesidad de explorar estrategias lúdicas para la comprensión, dado que esto ayuda a motivar y a estimular el interés para que los alumnos se involucren de manera espontánea en la construcción de su aprendizaje.

Este trabajo es significativo en el ámbito educativo actual, puesto que la comprensión lectora es una habilidad esencial para desarrollar el pensamiento creativo, crítico y divergente, necesario para la vida personal y profesional. De igual manera se debe tener en cuenta que el mundo está en constante cambio, por lo que es crucial buscar estrategias que se adapten a las nuevas realidades. En este sentido, la lúdica se presenta como una estrategia innovadora que se alinea a las necesidades y preferencias de las nuevas generaciones, transformando el proceso de enseñanza y aprendizaje en algo dinámico y participativo que facilita la comprensión, motiva y compromete a los discentes con su proceso educativo.

Este estudio es único y original, puesto que se llevó a cabo en una población, contexto y tiempo diferente al de otras investigaciones, por lo que se pudo obtener resultados que se desconocían y que sirven de base para otros trabajos. Asimismo, se distinguen por su

autenticidad, porque surgió de la experiencia personal de la investigadora en el entorno donde se identificó el problema y de la necesidad de implementar estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje. Además, aunque se han realizado trabajos sobre la comprensión lectora y la lúdica por separado, la integración de estos dos términos en un marco teórico de investigación brinda una visión nueva, por lo tanto, este trabajo se considera valioso y relevante para la educación.

El valor teórico de la investigación radica en la contribución de las teorías de Jean Piaget, Lev Vygotsky y Daniel Goleman, dado que ofrecen un marco teórico sólido para entender y seleccionar las estrategias lúdicas para la comprensión lectora, pues estas teorías toman en cuenta la parte cognitiva, social y emocional de los discentes, lo que le da al estudio un marco integral. Además, en el trabajo existe una variedad de conceptos que fueron analizados y seleccionados de diversas fuentes confiables de información a los cuales se les agregó la perspectiva de la investigadora con base en su experiencia y conocimientos previos. Esto permitió la construcción de un marco conceptual que respalda los objetivos del estudio y amplía el conocimiento existente. Con respecto al aporte metodológico del estudio, este se ve reflejado en la consecución de resultados significativos obtenidos a través de la implementación de una entrevista y la observación no participante que facilitaron la recopilación de información cualitativa sobre el comportamiento y emociones de los sujetos de estudio. A su vez el cuestionario, la ficha de observación y el diario de campo permitieron realizar la triangulación de datos para que el estudio no sea sesgado, reduciendo la posibilidad de que los resultados estén influenciados por una sola perspectiva, aumentando la credibilidad del trabajo investigativo.

Quienes se beneficiaron de manera directa con este trabajo fueron 32 estudiantes de 4to año de la Unidad Educativa Dr. Nicanor Larrea León, pues las estrategias lúdicas seleccionadas se implementaron en esta población con el fin de describir su comprensión lectora. Los destinatarios secundarios que obtuvieron beneficios con los hallazgos fueron los docentes y autoridades de la institución, en vista de que pueden implementar, adaptar y evaluar estrategias lúdicas en su práctica profesional para mejorar los estándares académicos y así brindar una educación de calidad.

Finalmente, fue posible realizar este estudio, debido a la disponibilidad de información variada sobre el tema, lo que ayudó a comprender cada una de las categorías y a enriquecer el marco teórico. Además, se dispuso del tiempo y los recursos necesarios para su elaboración. Así también, se tuvo la oportunidad de acceder al centro educativo en el cual se detectó el problema durante las prácticas preprofesionales y se obtuvo el permiso y apoyo de todos los miembros de la institución, mismo que fue legalizado y formalizado en un documento, de esta manera se pudo fundamentar la eficacia y autenticidad de la información obtenida.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Explorar estrategias lúdicas para la comprensión lectora de los estudiantes de 4to año “B” de la Unidad Educativa “Dr. Nicanor Larrea León” en el período académico 2024- 2025.

1.4.2 Objetivos específicos

- Seleccionar estrategias lúdicas para la comprensión lectora.
- Elaborar procesos lúdicos para la comprensión lectora.
- Describir la comprensión lectora a partir de estrategias lúdicas.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Estado del arte

La comprensión lectora es la base para la adquisición de conocimientos, por tal razón es crucial que en el proceso de enseñanza y aprendizaje los docentes den prioridad a la utilización de estrategias lúdicas para facilitar la comprensión lectora, pues la lúdica es considerada una estrategia innovadora que busca despertar el interés y la motivación en la lectura, de modo que los niños, niñas y adolescentes dejen de verla como algo tedioso y aburrido, y la consideren como una actividad divertida y enriquecedora que les ofrece la oportunidad de explorar, conocer y adquirir una amplia gama de conocimientos.

Al revisar la literatura se encontró el trabajo de Calderón (2024) titulado “Estrategias lúdicas en la comprensión lectora de textos narrativos de los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Nicolás Martínez” que tuvo como objetivo analizar el impacto de la aplicación de las estrategias lúdicas en la comprensión de textos narrativos, por ende, primero fundamentó teóricamente las variables, indicando que las estrategias lúdicas son un conjunto de herramientas que generan diversión en los estudiante, puesto que se valen de juegos para alcanzar los objetivos de aprendizaje y convertir al ambiente educativo en un espacio de recreación, concentración e interacción en el cual se facilita la comprensión lectora, habilidad que permite explicar, deducir, analizar y reflexionar. Por consiguiente, diagnosticó el grado de comprensión lectora de los estudiantes y después implementó estrategias lúdicas tales como: la ruleta de la comprensión, el juego de la serpiente y la creación de un cuadrorama. Tras su aplicación se evidenció una mejora significativa en el nivel de comprensión pues los discentes lograron alcanzar el nivel inferencial y crítico valorativo, concluyendo que la implementación de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje influyen en la comprensión lectora de textos narrativos.

A partir de lo mencionado, en el presente estudio de enfoque cualitativo, titulado “La lúdica en la comprensión lectora” la investigadora pretendió seleccionar estrategias lúdicas para que la comprensión lectora se convierta en una experiencia de aprendizaje agradable y divertida. Al implementarlas se logró describir y entender cómo se sintieron los estudiantes al trabajar con estrategias lúdicas, qué emociones experimentaron al desarrollar cada actividad y cuál de las dinámicas les ayudó a comprender los textos leídos y así tener una visión más amplia que sirva de base para otros estudios.

Por otro lado en la investigación elaborada por Vargas (2022) bajo el título “Estrategias lúdicas en la comprensión lectora en la educación básica media en niños de 9 a 12 años de la Escuela Ciudad de Azogues”, se estableció como objetivo analizar las estrategias lúdicas que se utilizan en la comprensión lectora del nivel de básica media, por lo que primero proporcionó un marco teórico sobre las estrategias lúdicas que intervienen en

la comprensión lectora, destacando que estas estrategias son herramientas que permiten el desarrollo de la comprensión, por tal razón menciona que, en los establecimientos educativos se debe brindar a los niños un entorno lúdico en el cual prevalezcan las dinámicas grupales y juegos educativos con la finalidad de desarrollar al máximo las capacidades y destrezas relacionadas con la comprensión y así lograr que los discentes entiendan con claridad el mensaje implícito y las emociones que quieren transmitir los autores a través de sus escritos. Posterior a ello, identificó las estrategias lúdicas que se aplican en los estudiantes de básica media, esta información se obtuvo a partir de la aplicación de una encuesta a los educandos y una entrevista a los docentes. Cuyos resultados revelaron que las estrategias lúdicas y la comprensión están estrechamente relacionadas, por tal razón la primera influye en el desarrollo de la segunda. Sin embargo, los educadores del establecimiento no las utilizan de manera regular, lo que provoca que los escolares vean a la lectura como una simple repetición de palabras.

Esta investigación sirve de base, dado que en el presente estudio se crearon espacios lúdicos para la comprensión, donde los estudiantes tuvieron que trabajar en grupos para completar diferentes dinámicas, tales como responder una ronda de preguntas, ordenar escenas, contar la historia utilizando imágenes, llenar fichas de comprensión e interpretar a los personajes de las narraciones. La implementación de estas actividades permitió la interacción, la colaboración y el apoyo mutuo entre pares, generando que todos se involucren y participen sin que pierdan el interés. A partir de esto se logró obtener evidencias empíricas a través de datos cualitativos que respaldan la efectividad de su uso para crear entornos agradables para la comprensión.

En otro estudio realizado por Aguirre y Tobar (2022) titulado “Motion cómic interactivo “Vico y el Duende” para estimular la comprensión lectora de los niños de educación general básica”, se desarrolló el demo de un motion cómic interactivo, basado en un cuento ecuatoriano para la estimulación de la comprensión. En este trabajo se destacó que la comprensión lectora es un proceso interactivo y dinámico, donde el lector debe construir el significado del texto con base en su experiencia y conocimiento. Por tal razón, desarrollaron una herramienta didáctica y lúdica que combinó la educación y la tecnología a fin de estimular y desarrollar la comprensión y la asociación lectora mediante el cuento “Vico y el Duende”. Para realizar esta actividad se inició presentando el título de la historia y haciendo predicciones. Luego se designó una computadora a cada estudiante para que escuchen y visualicen la historia, por consiguiente, completaron tres niveles, en los cuales tuvieron que identificar a los personajes; completar el texto original con datos explícitos que escucharon y ordenar los acontecimientos del cuento. Al terminar todas las actividades pudieron observar los puntos obtenidos y los errores que habían cometido. Demostrando que el desarrollo del cómic interactivo fue efectivo para estimular habilidades lectoras, dado que el uso de recursos visuales, sonoros y movimientos de cámara permitieron captar la atención de los niños y transmitir el contenido de forma dinámica y entretenida, convirtiendo la experiencia de aprendizaje en un momento de disfrute que facilita la comprensión lectora.

La investigación resalta el proceso interactivo y dinámico que implica la comprensión lectora por tal razón fue tomada como base para el presente estudio que pretendió elaborar procesos lúdicos para cada nivel de comprensión lectora con base en cada una de las estrategias que se seleccionaron para que los estudiantes interaccionen con el texto a través de la activación de conocimientos previos, la formulación de preguntas y el intercambio de ideas. Asimismo, con la elaboración de procesos lúdicos se pretendió generar emociones positivas para que los estudiantes participen de manera espontánea y realicen las actividades de lectura sin perder el interés.

2.2 La lúdica

Se entiende a la lúdica como un conjunto de acciones y actividades que se llevan a cabo de manera voluntaria y autónoma y que producen diversión, disfrute, alegría y placer, por tal motivo la vinculan con una necesidad humana, dado que, desde los primeros años de vida a través de los juegos, los niños pueden expresar sus sentimientos y emociones de manera espontánea (Salazar, 2015).

Por otro lado, la lúdica también es considerada como una herramienta o medio que ayuda a desarrollar las habilidades de los infantes, esto se debe a que su implementación permite realizar diversas actividades tales como: juegos de integración, designación de roles, bailar, cantar o escuchar rondas y música, entre otras dinámicas que ayudan a estimular el interés y la curiosidad, ya que generan alegría y distracción, permitiendo que los niños se involucren de manera espontánea, realicen diversas tareas de forma independiente y adquieran conocimientos sin sentirse presionados de aprender (Ramos, 2024).

Tomando en cuenta las aportaciones de los autores, se puede decir que la lúdica es un recurso que tiene como finalidad la diversión, el desarrollo de habilidades y la adquisición de conocimientos, pues a través de actividades cotidianas tales como: escuchar música, cantar, bailar, escribir entre otras acciones que se llevan a cabo de manera intencionada y que generan emociones positivas, los niños exploran nuevas ideas y desarrollan formas de pensar diferentes. Cabe resaltar que, para llevar a cabo estas actividades es esencial que los infantes elijan si quieren participar o no en actividades lúdicas de acuerdo con sus intereses y motivaciones, por ende, no deben ser obligados por otras personas, pues cuando se fuerza la participación no se generan las sensaciones de relajación, bienestar, satisfacción y diversión que se espera. Por tal motivo se considera importante implementar a la lúdica en el ámbito educativo para que los estudiantes aprendan a relacionarse, salgan de la rutina diaria del ámbito académico y desarrollen habilidades cognitivas como la imaginación, creatividad y la comprensión que en años posteriores permitirán satisfacer las necesidades básicas relacionadas a la salud mental, el disfrute y el desarrollo personal y social.

2.2.1 Características de la lúdica

La lúdica está presente en todas las etapas del ser humano, pues abarca diversas actividades o juegos que entretienen, promueven el aprendizaje y el desarrollo cognitivo, emocional y

social de los niños. A continuación, se describen algunas de sus características (Cepeda, 2023; Marquez, 2024):

- **Fomenta la participación espontánea:** Las personas son libres de decidir si quieren participar o no, nadie los puede obligar o presionar a involucrarse en una actividad que no es de su interés. Además, al momento de realizar las actividades lúdicas el sujeto puede actuar según sus impulsos y emociones, puesto que no hay una planificación previa que determine el comportamiento que deben tener.
- **Genera emociones positivas:** Implementar la lúdica en el proceso de aprendizaje produce emociones positivas, pues en el desarrollo de las actividades los participantes experimentan momentos de risa, buen humor y relajación que permiten la liberación de tensiones acumuladas, generadas por las tareas, los exámenes, problemas con los amigos, entre otras razones. Además, las experiencias felices contribuyen a mantener la motivación y el interés en la actividad, de modo que los sujetos logran finalizarla sin estresarse.
- **Estimula la automotivación:** La implementación de la lúdica en la educación ayudan a estimular el deseo interno de los niños, es decir que se involucran en las actividades porque generan interés y les ofrece una experiencia agradable, de modo que no necesitan recibir un incentivo o recompensa externa para participar en la actividad.
- **Estimula la concentración y atención:** La lúdica permite diseñar actividades atractivas y dinámicas que son percibidas como juegos y que captan la atención de los niños, de modo que son capaces de mantenerse concentrados en tareas específicas hasta culminarlas, lo cual posibilita el alcance de los objetivos planteados sin que se lleguen a sentir abrumados.
- **Fomenta la integración:** La mayoría de las actividades lúdicas que se implementan en el salón de clase son diseñadas para que los estudiantes trabajen en equipo con sus pares, esto ayuda a promover la participación, interacción y colaboración de todos los niños sin importar sus diferencias, ayudando a mejorar sus habilidades sociales y comunicativas.

A partir de las características descritas por los autores, se concluye que la lúdica desempeña un rol fundamental en el desarrollo y aprendizaje de los niños, ya que el involucramiento surge de manera natural, voluntaria y sin la necesidad de imposiciones externas, generando un alto nivel de satisfacción en los estudiantes que es fundamental para que aprendan de manera significativa. Además, muestra que es esencial brindar espacios y tiempos específicos como parte esencial del crecimiento y bienestar, por ende, implementarla en el ámbito educativo brinda la oportunidad de explorar el entorno, adquirir conocimientos de manera integral y potencializar las habilidades y destrezas de los niños mientras se divierten y comparten con sus compañeros.

2.2.2 La lúdica en el aprendizaje

La lúdica en el ámbito educativo es utilizada como una herramienta que permite transformar al proceso de aprendizaje en una experiencia dinámica y motivadora, ya que través del juego,

crea espacios donde los niños desarrollan su creatividad, imaginación y aprenden a respetar a sus compañeros (Daquilema y Parra, 2024).

Tomando en cuenta la aportación de las autoras, la lúdica en el aprendizaje puede ser implementada como una estrategia que utilice al juego como elemento clave para desarrollar conocimientos, porque al jugar los alumnos interactúan, se divierten y de manera espontánea experimentan diversas emociones que facilitan la comprensión de los contenidos. Por tal razón, se considera esencial que se implemente en todos los niveles educativos, desde los primeros años de escolarización hasta la educación superior, pues no se limita únicamente al juego o a una simple actividad de entretenimiento, pues va más allá e incluye una variedad de actividades que pueden ser adaptadas para promover aprendizajes significativos y transformar al proceso de enseñanza y aprendizaje en una experiencia placentera debido a que combina lo cognitivo, emocional y afectivo en función de alcanzar los objetivos educativos. Esto convierte a la lúdica en un medio valioso para reforzar los contenidos vistos en clase, construir conocimientos significativos y potenciar las habilidades y destrezas a través del juego, de modo que al implementarla en todos los establecimientos educativos se conseguirá una formación integral que garantice el correcto desenvolvimiento de los discentes en todos los entornos de la vida.

Cruz (2018) afirma que:

La lúdica en el aprendizaje posibilita y motiva al estudiante a potenciar sus habilidades comunicativas de forma agradable y divertida, dando lugar a desarrollar actividades donde el juego como herramienta fundamental, dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje, permiten mejorar la atención, motivación y concentración para adquirir nuevos conocimientos (p. 25).

Considerando el aporte de la autora, se puede decir que, la lúdica dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje es utilizada como una estrategia que le permite al docente crear actividades que utilizan al juego como un medio para potenciar las habilidades cognitivas y de comunicación (escuchar, hablar, leer y escribir) para que puedan construir sus conocimientos, interactuar y transmitir información de manera efectiva mediante el uso del lenguaje oral o escrito, pues al momento de jugar los niños se relacionan con sus compañeros y de manera espontánea crean conversaciones donde ponen en práctica sus competencias de expresión oral.

2.2.3 Aportes de la lúdica en el aprendizaje

En la actualidad se requiere que las instituciones educativas implementen a la lúdica en el proceso de enseñanza y aprendizaje, por ende las actividades planificadas, preparadas y organizadas por los docentes deben incluir elementos lúdicos de modo que al realizar dinámicas o juegos, los educandos experimenten emociones positivas que les permitan aprender de manera significativa y potenciar sus habilidades y capacidades mientras se divierten pues según Acevedo y Carvajal (2020) “el niño es un ser lúdico, esto es, que en lo que él realmente está interesado es en realizar actividades que le produzcan goce, placer y posibilidades de disfrute” (párr. 3).

A continuación, se detallan algunos de los aportes de la lúdica en el aprendizaje (Bocancho, 2024):

- **Fomenta la motivación:** Implementar la lúdica en el proceso de enseñanza y aprendizaje permite construir un ambiente educativo agradable, atractivo y divertido, donde todos los estudiantes se sienten cómodos y demuestran mayor entusiasmo por aprender, esto se debe a que no ven al aprendizaje como algo aburrido, sino como una actividad de disfrute que enriquece su conocimiento.
- **Desarrolla el razonamiento y la autonomía:** La lúdica a través del juego plantea al estudiante situaciones en las que debe pensar, analizar y tomar decisiones por sí solos con base en lo que considere correcto y beneficioso para avanzar y superar diferentes obstáculos. Además, las actividades y juegos van a ayudar a desarrollar la resiliencia, pues no siempre saldrán victoriosos en el juego, pero las derrotas les ayudarán a comprender que no deben darse por vencidos y siempre tienen que seguir intentándolo hasta conseguirlo.
- **Estimula el Aprendizaje activo:** La lúdica en el aprendizaje permite que el estudiante se involucre de manera participativa en la construcción de su aprendizaje en lugar de limitarse a ser un receptor pasivo de la información que comparte su docente, esto le brinda la posibilidad de poner en práctica todo lo aprendido.
- **Contribuye al desarrollo de la creatividad y la imaginación:** A través de los juegos se crean espacios relajados y divertidos donde los niños tienen la libertad de explorar, experimentar y generar ideas sin temor a equivocarse. En este sentido las actividades lúdicas los invitan a imaginar y crear nuevos mundos, personajes y situaciones lo cual ayuda a desarrollar su capacidad creativa.
- **Fortalece la memoria y retención de información:** Cuando se implementa a la lúdica en el aprendizaje, los estudiantes participan en juegos y actividades que activan diferentes zonas del cerebro que se encargan de crear conexiones, cuando estas son positivas se facilita la retención y se fortalece la memoria a largo plazo, la cual permite afianzar y retener los conocimientos, habilidades y experiencias que el sujeto ha adquirido, además brinda la oportunidad de aplicar lo aprendido a nuevas situaciones y problemas.

Considerando lo expuesto, se infiere que la lúdica no solo enriquece el aprendizaje, sino que también prepara a los niños y las niñas para el futuro, pues cada uno de sus aportes impactan de manera positiva, posibilitando la formación de individuos competentes para superar obstáculos y adaptarse a variadas condiciones en su vida personal y laboral. Por tal razón es crucial que se integren elementos lúdicos en el ámbito educativo con el fin de transformar el proceso de enseñanza y aprendizaje en una experiencia agradable que facilite el desarrollo y potencialización de habilidades para que los educandos puedan desenvolverse sin dificultad en diversos campos.

2.2.4 Aprendizaje significativo

Ausubel, Novak y Hanesian (1983) expresan que el aprendizaje significativo es “el proceso a través del cual la nueva información se relaciona de manera no arbitraria y sustancial con las estructuras cognitivas de la persona que aprende” (p.58).

En este mismo sentido Candela y Benavides (2020) expresan en su trabajo que el aprendizaje significativo es el resultado de la vinculación del nuevo conocimiento con los saberes o experiencias previas, esto es lo que ayuda a comprender la nueva información y facilita su aplicación en situaciones cotidianas.

Basándose en las definiciones expuestas, se concluye que el aprendizaje significativo es la construcción de nuevos conocimientos que surgen de la conexión de la nueva información con los saberes adquiridos de situaciones que el sujeto enfrenta en su vida diaria, los cuales se genera debido a la reestructuración y modificación de los esquemas mentales, por tal razón se convierten en aprendizajes duraderos. Cabe mencionar que añadir información actualizada de manera mecánica no es suficiente, pues se necesita que el discente le encuentre sentido a lo que aprende, para que pueda aplicar y transferir lo aprendido a diversas situaciones y contextos.

Por otro lado, se puede mencionar que el aprendizaje significativo se relaciona con la comprensión lectora porque gracias a él, los estudiantes son capaces de establecer conexiones entre lo que saben y la información que encuentran en los textos, de esta manera les resulta fácil construir nuevos significados y comprender e interpretar lo que el autor del libro trata de transmitir.

2.2.5 Metodologías activas

Macas (2016) expresa que “las metodologías activas son un conjunto de herramientas pedagógicas que pretenden alcanzar en el estudiante el aprender a aprender” (p.4).

Por otro lado, Márquez (2021) menciona que la metodología activa es un proceso dinámico que se basa en la interacción comunicativa entre el docente- discente, discente-discente, discente- material didáctico y discente- entorno. Además, indica que estas metodologías fomentan la participación y responsabilidad de los estudiantes, generando satisfacción y enriquecimiento de los actores principales del aprendizaje.

Tomando en cuenta las aportaciones, se puede inferir que las metodologías activas definen cómo se va a trabajar, por ende forman parte un enfoque educativo constructivista que utiliza diferentes estrategias y técnicas de aprendizaje que buscan que los estudiantes se involucren, interactúen, participen y se comprometan con la construcción de sus conocimientos, por ende se basan en la interacción y el diálogo constante entre los actores del proceso educativo con la finalidad de desarrollar en los discentes la capacidad de aprender de forma autónoma y autorregulada.

Además, se puede resaltar que las metodologías activas no se deben centrar solo en la adquisición de conocimientos, sino también al desarrollo de habilidades y estrategias metacognitivas para que los niños sean conscientes de su aprendizaje, lo puedan planificar, regular, transferir y aplicar lo aprendido a situaciones de su vida diaria. Cabe mencionar que, debido a las metodologías tradicionales que aún se utilizan en algunas de las instituciones del país, el aprendizaje se basa en la memorización y no en la reflexión como lo indican las metodologías activas, por eso las personas no logran comprender lo que leen y creen que decodificar e identificar palabras es saber leer.

2.2.6 Estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas son el conjunto de actividades y recursos que utilizan al juego como un medio en el proceso de enseñanza y aprendizaje, por ende, cumplen un procedimiento a fin de alcanzar objetivos educativos, mejorar el desempeño académico, despertar el interés de aprender nueva información y desarrollar habilidades de los niños, puesto que la transmisión de contenidos se lleva a cabo a través de juegos educativos (Villanueva, 2023).

La implementación de estrategias lúdicas en el campo educativo permite crear espacios atractivos y divertidos donde todos los estudiantes se sienten motivados y comprometidos con la construcción de su aprendizaje. Su aplicación en la educación consigue que se deje atrás las metodologías basadas en la memorización, posibilitando la adquisición de conocimientos significativos y duraderos. Sin embargo, hay quienes consideran que el juego no es el mejor camino para aprender y lo ven como una pérdida de tiempo y energía. Ante esta idea se puede decir que, si el docente crea o propone un juego con una estructura bien definida y con objetivos educativos claros, este se convierte en un medio valioso para crear un ambiente motivador, donde sea posible desarrollar aprendizajes, estimular el bienestar personal y fortalecer las destrezas de los niños.

Complementando lo mencionado Bósquez, D. et al. (2024) indican que “Las estrategias lúdicas se posicionan como un enfoque dinámico y prometedor para potenciar el desarrollo cognitivo” (p.119).

Es decir que la aplicación de estrategias lúdicas, actividades y juegos como, por ejemplo: los juegos de mesa, juegos tradicionales y los videojuegos, al ser adaptados con fines educativos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, se convierten en medios efectivos para potenciar y mejorar los procesos cognitivos que se necesitan para el desarrollo del conocimiento, de modo que el discente será capaz de aplicar los contenidos aprendidos en diferentes situaciones de su vida. Además, su enfoque dinámico permite que se innoven de manera continua para que el docente diseñe y aplique nuevas actividades tomando en cuenta el nivel, asignatura, edad y necesidades específicas del grupo de estudiantes y así garantizar una formación integral, pues no se puede seguir aplicando estrategias pasadas, ya que se ha observado que no generan los resultados deseados.

2.2.7 Estrategias lúdicas para la comprensión lectora

2.2.7.1 Gamificación

La gamificación como estrategia se vale de los elementos del juego para alcanzar los objetivos educativos, fortalecer e interiorizar los conocimientos y mejorar las habilidades y destrezas de manera lúdica. También ayuda a reducir la distracción y desmotivación gracias a que sus estrategias y componentes permite que los niños reinicien su progreso o avancen de acuerdo con los objetivos logrados, para tal hecho se puede utilizar la acumulación de puntos, niveles, obtención de premios, desafíos o retos que generan una experiencia de aprendizaje atractiva y motivadora (Guevara, 2024).

Considerando el aporte, se puede decir que, la gamificación puede ser implementada como una estrategia lúdica en el proceso de enseñanza y aprendizaje ya sea en un entorno virtual o real, dado que sus elementos brindan la oportunidad de que los niños aprenden con alegría y diversión, potencien su motivación, concentración, comprensión, retención de información, adquisición de conocimientos en las diferentes áreas, desarrollen habilidades y competencias esenciales para la vida, asimismo contribuye a la disminución del miedo al fracaso.

En este sentido es evidente que utilizar la gamificación en el aula ayuda a que los escolares se expresen y compartan sus ideas y puntos de vista sobre la mecánica del juego, los desafíos que enfrentaron y las lecciones que aprendieron sin temor a equivocarse. Además, al ser concebida como un juego los infantes no se preocupan por los intentos fallidos, siempre quieren volver a intentarlo hasta lograr su objetivo, esto consigue que el fracaso deje de ser algo vergonzoso y se convierta en una oportunidad para reflexionar sobre sí mismo y a partir de ello seguir mejorando.

2.2.7.1.1 Elementos de la gamificación

Para implementar la gamificación como estrategia en el campo educativo es indispensable conocer e identificar sus elementos tales como: componentes, mecánicas y dinámicas pues son claves para lograr que los estudiantes se mantengan concentrados en la actividad y adquieran un aprendizaje significativo.

A continuación, se detalla cada uno de sus elementos organizado del más al menos general (Guevara, 2024):

1.- Dinámicas: Se relaciona con la parte psicológica y emocional del estudiante, es lo que le impulsa a seguir jugando, por ende, tiene que ver con las interacciones y el comportamiento que se genera al momento de que los estudiantes-jugadores interactúan con los componentes y las mecánicas de la actividad gamificada. Su principal objetivo es motivar, despertar el interés del jugador y generar emociones positivas como la satisfacción, diversión, entusiasmo y alegría, esto hace que la experiencia sea inolvidable y enriquecedora,

entre ellas se destacan las siguientes: emociones, competición sana, aprendizaje y exploración.

2.- Mecánicas: Se refiere a las reglas o las normas que se elaboran para que la gamificación funcione, en otras palabras, son las reglas y maneras en que jugamos con los componentes, garantizando que no se pierda el enfoque inicial que es aprender. Entre los tipos de mecánicas tenemos los siguientes: turnos, recompensas e insignias.

3.- Componentes: Son herramientas que contribuyen a que los estudiantes tengan una experiencia positiva y enriquecedora. Esto incluye todos aquellos elementos que el discente puede ver, experimentar e interactuar de manera directa, por ejemplo, las imágenes, el sonido, los avatares, entre otros elementos que construyen un diseño visual atractivo y agradable para los jugadores. Aparte de los elementos mencionados en el trabajo de Guevara (2024) se proponen otros componentes de los cuales se ha tomado en cuenta aquellos que se van a utilizar en la elaboración del proceso lúdico, entre ellos tenemos los siguientes: puntos, niveles, desafíos y equipos.

Con base en lo expuesto, podemos inferir que conocer los elementos de la gamificación es vital para transformar el proceso educativo en algo dinámico y atractivo en el cual se fomente la responsabilidad y el compromiso, ya que para completar cualquiera de los juegos o actividades los niños deben entender para poder participar y alcanzar la meta.

Asimismo, Carrillo (2021) menciona que utilizar la gamificación como estrategia en el aprendizaje contribuye al desarrollo de habilidades comunicativas como la expresión oral y la comprensión. Además, fortalece las habilidades sociales y facilita la toma de decisiones, la adopción de un rol, la orientación, el respeto, la argumentación y la valoración de los aportes de otros, dado que sus elementos permiten trabajar en equipo y brindan una experiencia de aprendizaje atractiva.

Con base en lo mencionado es pertinente resaltar que en la actualidad los docentes deben aplicar la gamificación en su ejercicio profesional para acercar a los estudiantes a la lectura y así lograr que la vean como una actividad placentera y cotidiana que les ayuda a desarrollar sus habilidades comunicativas y sociales, fundamentales para la vida personal y laboral.

Por otro lado, existen diferentes aspectos que se deben tomar en cuenta para implementar esta estrategia en el aula (García et al, 2021):

- **Número de participantes:** Facilita la organización del espacio, materiales y estudiantes con el fin de que todos puedan participar y trabajar en equipo, además permite conocer la mecánica y dinámica del juego, de modo que se puede plantear desafíos alcanzables.
- **Metas y normas del juego:** Permiten generar motivación en los estudiantes logrando que se comprometan y esfuercen en alcanzar las metas propuestas. Por otro lado, dar a conocer las normas ayuda a mantener el orden durante el desarrollo del juego para alcanzar el objetivo de manera efectiva y dentro del tiempo establecido.
- **Características del grupo:** Esto se refiere a que el docente debe considerar la edad, el nivel de desarrollo cognitivo del grupo y los objetivos de aprendizaje que quiere alcanzar,

pues de esto depende que la construcción del aprendizaje se lleve a cabo de manera efectiva.

Se puede decir que, tomar en cuenta los aspectos mencionados por los autores es fundamental para implementar la gamificación en el salón de clase, puesto que ayudan a optimizar su aplicación y permiten convertir al aula en un espacio dinámico y estimulante, donde se enriquece la experiencia de aprendizaje, se asegura la participación de todos los estudiantes sin excluir a nadie y se contribuye a la construcción de un aprendizaje significativo.

2.2.7.1.2 Proceso para integrar la gamificación en el aprendizaje

A continuación, se detalla los procesos que se debe cumplir para introducir la gamificación en el salón de clase (González, 2019):

1. **Conocer a los estudiantes y el contexto:** Es importante que, antes de implementar la gamificación se conozca a los estudiantes para crear actividades considerando su edad, conocimientos, intereses entre otras características individuales que se deben tomar en cuenta si se busca alcanzar los objetivos educativos de manera efectiva. Por otro lado, el contexto brinda información del entorno, cantidad de estudiantes, espacio y las motivaciones, lo cual posibilita adaptar las actividades y organizar equipos con el número de participantes apropiados para que se lleve a cabo el juego.
2. **Definir los Objetivos:** Esto ayuda a determinar las habilidades que se espera que los discentes desarrollen y las tareas que deben resolver y completar para alcanzar el objetivo de aprendizaje.
3. **Diseñar la actividad gamificada:** Este punto implica definir los elementos de la gamificación que se van a utilizar en el juego para despertar la motivación e interés de los estudiantes, ya sea a través de la asignación de puntos, la superación de niveles o desafíos, etc. También, ayuda a definir cómo se va a evaluar la consecución de los logros.
4. **Plantear niveles o etapas:** Cuando se aplica la gamificación en el salón de clase es crucial que se elabore diferentes retos o desafíos que aumenten progresivamente el nivel de complejidad con el fin de mantener motivados a los niños a lo largo del proceso.
5. **Crear recursos:** Todos los recursos que se creen deben atender la diversidad de los discentes para que todos puedan participar en los distintos juegos y no se sientan excluidos.
6. **Evaluar las actividades:** Finalmente se debe aplicar una evaluación para identificar problemas y elementos que no estén generando los resultados deseados.

De acuerdo con lo mencionado se puede concluir que, seguir el proceso planteado por el autor, ayuda a aumentar la efectividad del aprendizaje, dado que las actividades que se creen serán adaptas a las necesidades de los estudiantes, garantizando el alcance de los objetivos educativos sin ninguna dificultad. Además, se debe proponer distintos desafíos que brinden a los escolares la oportunidad de progresar a su propio ritmo y capacidad, de manera que, si el discente domina un tema puede avanzar sin tener que esperar al resto y quienes requieran de más tiempo pueden detenerse hasta consolidar su comprensión y así avanzar al

siguiente nivel sin la presión de sus compañeros o sin haber entendido el tema. Esto es posible porque la gamificación posibilita que el aprendizaje se ajuste a las necesidades individuales, sin embargo, se pueden elaborar juegos que se ejecuten de manera grupal con el fin de que se ayuden unos a otros, con ello se garantiza que todos aprendan y avancen al mismo tiempo con apoyo del resto, mejorando la calidad de la enseñanza y creando espacios inclusivos para que todos puedan desarrollar y potencializar sus habilidades ya sea de manera autónoma o grupal.

2.2.7.1.3 Proceso lúdico de la gamificación para la comprensión lectora

A continuación, se presenta el proceso lúdico que se elaboró para la comprensión lectora del nivel literal mediante la utilización de la gamificación como estrategia lúdica:

Tabla 1

Proceso lúdico para la comprensión lectora literal

1.- Datos Informativos			
Nombre de la institución	Unidad Educativa “Dr. Nicanor Larrea León”		
N° de estudiantes	32		
Grado y paralelo	Cuarto “B”		
Fecha	19 de septiembre de 2024		
Tiempo	90 minutos		
Investigadora	Jessica Alexandra Simbaña Fierro		
Logro de aprendizaje	Identifica la información explícita de la canción a través de juegos.		
Estrategia lúdica	Gamificación		
Parámetro	Indicadores	Proceso	Materiales
Nivel literal	- Identifica información literal (personajes, lugar, acciones) - Identifica el orden en que se presenta los acontecimientos - Describe los eventos principales en el orden correcto - Reconoce las partes del texto (introducción, desarrollo, conclusión)	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formación de grupos de trabajo de máximo 8 integrantes a través de la dinámica “me encuentro un charco” - Presentación del título de la canción - Conversar sobre el título <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lectura de la letra de la canción - Conversación sobre la letra de la canción. - Escuchar la canción titulada “ Pinocho” que se encuentra en el siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=Vo-H3VoxnDM - Identificación de los personajes presentes en la lectura - Participación de todos los estudiantes en la lectura de la letra de la canción al ritmo de la música. 	<ul style="list-style-type: none"> - Letra de la canción - Datos de preguntas - Fragmentos de la canción impresos - Tarjetas con los nombres de los personajes - Tarjetas con las acciones que realiza cada personaje

- Realización del juego “Aprendo porque comprendo” en el cual se debe completar las siguientes actividades.

- Imágenes de las escenas según la letra de la canción
- Parlante

Desafío 1: Responden las siguientes preguntas directas:

- 1.- ¿Quién es el personaje principal de la canción?
- 2.- ¿Qué personajes se nombran en la canción?
- 3.- ¿Qué le sucedió a Pinocho?
- 4.- ¿Quién remendó a Pinocho en el hospital de los muñecos?
- 5.- ¿Quién le puso un corazón de fantasía a Pinocho?
- 6.- ¿En qué lugar se desarrolla la historia?

Desafío 2: Asocian a cada personaje de la canción con las acciones que realiza acorde a la letra de la canción.

Pinocho	Llega matherido al hospital de los muñecos, con su nariz rota y una pierna en tres partes astillada.
Espantapájaros	Sorprendió a Pinocho dormido y lo atacó.
Viejo cirujano	Con su vieja ciencia remendó a Pinocho
Hada protectora	Le puso un corazón de fantasía
Médico de Guardia	No atendió a Pinocho

Desafío 3: Organizan las imágenes de la canción según el orden cronológico de los acontecimientos.



Desafío 4: Describen los acontecimientos de la canción con sus propias palabras utilizando las imágenes de la actividad anterior.

Desafío 5: Arman la canción ubicando los párrafos en orden lógico según las partes del texto.

Hasta el viejo hospital de los muñecos Llegó el pobre Pinocho matherido Porque un espantapájaros bandido Lo sorprendió dormido y lo atacó	Llego con su nariz hecha pedazos Una pierna en tres partes astillada Una lesión interna y delicada Que el médico de guardia no atendió
El caso es que Pinocho estaba grave Y en sí de su desmayo no volvía Y el viejo cirujano no sabía A quién pedir prestado un corazón	A un viejo cirujano llamaron con urgencia Y con su vieja ciencia pronto lo remendó Pero dijo a los otros muñecos internados Todo esto será en vano le falta el corazón
Entonces llegó el Hada Protectora Y viendo que Pinocho se moría Le puso un corazón de fantasía Y Pinocho sonriendo despertó	

Nota. Esta tabla muestra el proceso lúdico de la gamificación que se realizó para la comprensión lectora del nivel literal.

2.2.7.2 Música

La música como estrategia en el proceso de enseñanza y aprendizaje permite utilizar las letras de las canciones como un recurso valioso para fortalecer las habilidades cognitivas necesarias en la comprensión, dado que logran que los estudiantes se motiven y sientan la necesidad de aprender, mientras disfrutan y se divierten en el proceso (Sánchez, 2020).

En el ámbito educativo se puede emplear a la música como una estrategia lúdica para generar aprendizajes significativos, aprovechando el uso de canciones con el fin de despertar su motivación para que se involucren de manera espontánea, demuestren mayor interés en la realización de las actividades y participen de manera activa en la construcción de su aprendizaje, facilitando la consecución de los objetivos planteados.

Complementando lo anterior Sánchez (2020) indica que “las canciones se conectan directamente a las zonas sensibles que se encuentran en el cerebro, justo con el hemisferio derecho, donde se procesa las emociones y la música” (p. 28).

Cuando se escucha una canción se activan zonas cerebrales que se relaciona con las emociones, la memoria y la adquisición de conocimientos, lo cual es beneficioso para generar la motivación, reducir los niveles de estrés, estimular la creatividad y la curiosidad, es por eso que la mayoría de veces, los niños se graban con facilidad alguna de las estrofas de la canción y esto se puede aprovechar en el salón de clase para el aprendizaje del vocabulario, gramática, sintaxis y la pronunciación de palabras que en años posteriores será fundamental para la comprensión de los textos.

La implementación de la música como estrategia lúdica en el presente trabajo, surge debido a que está presente en todo nuestro entorno, por ende, se la considera un lenguaje universal, una forma de expresión y comunicación que permite transmitir ideas, sentimientos, pensamientos y experiencias de las culturas de todo el mundo. Todo esto se puede aprovechar a favor del aprendizaje para fortalecer habilidades cognitivas que se relacionan con la comprensión. Además, implementar canciones conocidas entre los estudiantes genera conexiones emocionales, posibilitando la construcción de un entorno agradable y óptimo para genera aprendizajes mientras se divierten y disfrutan.

A continuación, se describe algunos de los criterios que se deben tomar en cuenta para utilizar la música como estrategia lúdica (Sánchez, 2020):

- **Edad:** La canción que se elija debe ser acorde a la edad de los estudiantes, pues en cada nivel escolar tienen gustos musicales diferentes.
- **Vocabulario:** La canción que se seleccione debe poseer un vocabulario acorde a la edad del niño para que pueda relacionarlo con sus conocimientos previos y descubra el significado sin necesidad de acudir a un diccionario.
- **Interés:** La canción debe ser elegida por todos los estudiantes y debe ajustarse al propósito de la actividad.

2.2.7.2.1 Proceso para integrar la música en el aprendizaje

Para utilizar la música en el aula es importante cumplir con tres momentos (Coronado y García, 1990):

1. **Antes de la canción- Actividades previas:** Antes de escuchar la canción se debe introducir a los estudiantes en el tema, para tal hecho se puede presentar una foto del cantante o se puede escuchar la primera estrofa de la canción, con el fin de que inicien a predecir el tipo de género al que pertenece la canción. Otra de las actividades que se pueden realizar es proporcionar el título o el tema de la canción y basándose en ello deben proponer palabras que creen que aparecerán, después se escucha la canción y se confirman las predicciones.
2. **Durante la canción- actividades con la canción:** Se llevan a cabo tres acciones: escuchar, leer y cantar. Para la primera acción se plantean dos actividades, la primera consiste en subrayar todos los nombres que aparecen en la canción, volver a escucharla y responder preguntas que ayuden a extraer información y la segunda opción es organizar los acontecimientos según el orden en que se presenten.
Para la lectura una de las actividades que se puede realizar, es ordenar los versos de la canción, para tal hecho es necesario que primero se escuche y se tararee la canción, después se entregue la letra musical, pero con los versos partidos a la mitad y en desorden. Seguido de esto el docente debe reproducir la primera estrofa de la canción y los estudiantes deben cantar según lo que ellos creen que continua, esto se repite hasta terminar toda la canción.
Por último, se debe cantar la canción, ya que esto permite memorizar varias palabras sin esfuerzo, lo cual es beneficioso porque ayuda a desarrollar la velocidad, entonación y acentuación. Como actividad se propone reconocer las palabras, de modo que el estudiante tiene que escuchar la música e ir agrupando los términos y después ordenarlos.
3. **Después de la canción- Actividades posteriores:** Como actividades finales los estudiantes pueden imaginar un diálogo entre los personajes, comentar el tema de la canción con otras personas, escribir su propio texto basándose en ella, completar fichas de comprensión o realizar un juego de roles.

El docente puede utilizar y adaptar cualquiera de las actividades propuestas según el objetivo que quieran alcanzar y tomando en cuenta las características y necesidades individuales de los discentes con la finalidad de lograr que se involucren de manera voluntaria y disfruten el proceso mientras aprenden.

2.2.7.2.2 Proceso lúdico de la música para la comprensión lectora

A continuación, se presenta el proceso lúdico que se elaboró para la comprensión lectora del nivel inferencial a través de la utilización de la música como estrategia lúdica:

Tabla 2*Proceso lúdico para la comprensión lectora inferencial*

1.- Datos Informativos			
Nombre de la Institución	Unidad Educativa “Dr. Nicanor Larrea León”		
N° de Estudiantes	32		
Grado y paralelo	Cuarto “B”		
Fecha	26 de septiembre de 2024		
Tiempo	90 minutos		
Investigadora	Jessica Alexandra Simbaña Fierro		
Logro de aprendizaje	Interpreta el mensaje del autor a través del análisis de la letra de la canción “Sofía” de Álvaro Soler.		
Estrategia lúdica	Música		
Parámetro	Indicadores	Proceso	Materiales
Nivel inferencial	<ul style="list-style-type: none"> -Realiza predicciones del contenido -Interpreta el significado de las palabras y frases. -Identifica emociones y sentimientos de los personajes -Identifica la idea principal de cada párrafo -Extraer la idea general del texto 	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> -Presentación del título de la canción y la imagen del cantante -Conversación de lo observado y elaboración de predicciones a partir del título y la imagen del cantante a través de las siguientes preguntas: <ol style="list-style-type: none"> 1.- ¿Qué observamos en la imagen? 2.- ¿Qué profesión creen que tiene? 3.- ¿El título creen que sea de un cuento, poema, libro o una canción? 4.- ¿Por qué creen que le puso ese nombre? 5.- ¿De qué creen que se va a hablar? <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escucha la canción titulada “Sofía” de Álvaro Soler que se encuentra en el siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=qaZ0oAh4evU6 - Conversación sobre la canción <ul style="list-style-type: none"> ¿Les gustó la canción? ¿Por qué? ¿Cuándo escucharon la canción qué emoción les transmite? ¿De quién se habla en la canción? ¿Qué pasó con Sofía? ¿Por qué cree que ya no está con la persona que creo la canción? - Volver a escuchar la canción y completar los espacios en blanco de la letra de la música. -Analizar y realizar un dibujo de la emoción que transmite cada uno de los párrafos. - Cantar la canción en acompañamiento de la música y con apoyo de la letra musical. -Responder las siguientes preguntas a través de un conversatorio: 	<ul style="list-style-type: none"> -Imagen del cantante -Letra de la canción - Ficha de comprensión de lectura - Marcadores -Colores -Esferos - Parlante

¿De qué trata la canción?
 ¿Quién es Sofía?
 ¿Qué sentimientos expresa el autor a través la canción?
 ¿Por qué creen que escribió esa canción?
 ¿Qué podría hacer el autor para sentirse mejor?

Cierre

- Elaboración de una ficha de comprensión lectora.

Portada	Lugar Personaje Principal	¿Sobre qué trata la canción?	Palabras desconocidas 1. _____ Mi definición: _____ Diccionario: _____ 2. _____ Mi definición: _____ Diccionario: _____
Opinión de la canción	Evalúa la canción ★ ★ ★ ★ ★	¿Qué sentimiento le transmite la canción?	

Nota. Esta tabla muestra el proceso lúdico de la música que se realizó para la comprensión lectora del nivel inferencial.

2.2.7.3 Juego de roles

El juego de roles como estrategia en la educación ayuda a desarrollar el pensamiento crítico y creativo, mejoran la comprensión de los roles de los personajes y permite crear conexiones entre los estudiantes, el docente, el conocimiento y la creatividad, generando la construcción de aprendizajes significativos. Además, despierta y mantiene la motivación, pues genera emociones positivas que facilitan recordar lo aprendido, debido a las experiencias de disfrute y goce que experimentan los escolares durante el desarrollo de la actividad (Carrera y Cárdenas, 2021).

El juego de roles posibilita crear espacios de interacción, donde los estudiantes trabajan en equipo, intercambian sus ideas, opiniones, expresan sus sentimientos, emociones y experiencias utilizando su voz, el lenguaje corporal y gestual mientras desarrollan su imaginación, sus habilidades sociales y de comunicación lo cual les permite tener mayor desenvolvimiento en el entorno al momento de la interpretación.

Es importante destacar que para llevar a cabo esta estrategia se necesita un mínimo de dos personas, aunque el número depende de la cantidad de personajes presentes en el tipo de texto que se elija, de modo que se asignará un rol a cada integrante, brindándole la oportunidad de sumergirse en escenarios y contextos de otra persona. Otro punto interesante es que no es necesario seguir un guion, ya que se busca que los alumnos improvisen y recreen de manera natural las situaciones de los personajes de la historia, esto evita que se queden callados por haber olvidado lo que debía decir, pues tiene la libertad de actuar según la interpretación del personaje que representa.

2.2.7.3.1 Proceso para integrar el juego de roles en el aprendizaje

Para llevar a cabo el juego de roles en el aula se debe llevar a cabo el siguiente proceso (Mendoza, 2019):

1. **Elección del texto:** El docente debe elegir el tipo de texto en conjunto con los estudiantes, para tal hecho puede proporcionar una lista de títulos de cuentos, leyendas, mitos, etc., y entre ellos deben seleccionar el que más les agrade, con esto se garantiza que todos participen y se involucren de manera voluntaria.
2. **Selección de los personajes:** El docente es quien se encarga de proponer los personajes, pero el estudiante es libre de elegir el personaje que más le guste y quiera con el fin de que se involucre por decisión propia.
3. **Creación del vestuario:** A pesar de que el personaje que se haya seleccionado tenga una vestimenta propia, el alumno puede adaptarla según sus gustos y preferencias hacia los colores. Esto ayudará a que se sientan cómodos con lo que usan y no tengan vergüenza al momento de presentarse.
4. **Explicación:** El docente debe conformar pequeños grupos y explicar las acciones y el orden de los acontecimientos que se debe realizar con base en el texto elegido. Para comunicar de manera adecuada las instrucciones es necesario que se utilice un lenguaje acorde a la edad del grupo para que logren entender y no haya confusiones. Dentro de este apartado el educador también puede sugerir el tono de voz que deben utilizar los alumnos al momento de hablar, pero sin convertirlo en algo forzado o exagerado.
5. **Desarrollo del juego de roles:** En este punto se presentan los roles asignados, pero antes se debe crear un entorno que genere confianza, para que los niños no sientan miedo de actuar. En este momento el docente deja que los discentes desarrollen la situación a su manera pues todos ya conocen a sus personajes y saben cómo deben actuar a pesar de no tener un guio específico.
6. **Retroalimentación:** Una vez culminada la representación, el docente puede reunir a todos los estudiantes en un círculo y emitir comentarios que ayuden a corregir algunos errores en la comprensión de la historia o sobre la interpretación de los personajes para que los niños se den cuenta en que pueden mejorar.

Con base en lo expuesto, el juego de roles debe partir de los intereses lectores de los estudiantes, por ende, si se impone un texto que no sea de su agrado, es posible que la estrategia no alcance el objetivo deseado y no genere una participación voluntaria. Además, si se otorga la libertad de seleccionar un libro, se asegura que todos se involucren y disfruten de la actividad, porque es algo de su interés y saben que pueden desenvolverse con libertad, por lo tanto, todo lo que presenten en escena será el resultado de su entendimiento. Sin embargo, es crucial resaltar que el docente puede intervenir en la actividad para explicar el proceso que se debe cumplir y brindar aclaraciones sobre el mensaje implícito de la historia, logrando que los alumnos comprendan a profundidad el relato y tenga la oportunidad de volver a representar la narración tomando en cuenta las recomendaciones realizadas por el educador.

2.2.7.3.2 Proceso lúdico del juego de roles para la comprensión lectora

A continuación, se presenta el proceso lúdico que se elaboró para la comprensión lectora de nivel crítico valorativo con la estrategia lúdica juego de roles:

Tabla 3

Proceso lúdico para la comprensión lectora crítico valorativo

1.- Datos Informativos			
Nombre de la Institución	Unidad Educativa “Dr. Nicanor Larrea León”		
N° de Estudiantes	32		
Grado y paralelo	Cuarto “B”		
Fecha	03 de octubre de 2024		
Tiempo	90 minutos		
Investigadora	Jessica Alexandra Simbaña Fierro		
Logro de aprendizaje	Reflexiona y evalúa el contenido de la canción, relacionando los acontecimientos con su experiencia.		
Estrategia lúdica	Juego de roles		
Parámetro	Indicadores	Proceso	Materiales
Nivel crítico valorativo	<ul style="list-style-type: none"> - Elige de forma libre el rol del personaje que va a representar - Utiliza su expresión oral y corporal para representar al personaje - Emite juicios sobre el comportamiento de los personajes - Emite juicio de valor sobre el contenido del texto. - Relaciona acontecimientos con sus conocimientos y experiencias - Plantea posibles soluciones al problema 	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conversación sobre las canciones que se escucharon en las actividades anteriores. - Selección de una de las canciones - Formación de grupos de trabajo con máximo 8 integrantes. <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaboración de una lista con los personajes de la historia. - Elección de los personajes - Elaboración de un dibujo que represente al personaje que se haya elegido. - Asignación de escenas que debe representar cada grupo - Repaso del diálogo y las acciones. - Presentación de la obra. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formación de un círculo con todos los estudiantes - Reflexión sobre los personajes a través de las siguientes preguntas: <ol style="list-style-type: none"> 1.- ¿Cómo se sintieron interpretando a los personajes? 2.- ¿Qué consecuencias tuvieron sus acciones? 3.- ¿Cuál de los personajes creen que actuó de mejor manera y por qué? 4.- ¿Qué parte de la historia le pareció impactante y por qué? 	<ul style="list-style-type: none"> - Cartulinas - Marcadores -Colores -Parlante

-
- 5.- Si tuviera que cambiar algo en la historia, ¿Qué cambiaría y por qué?
 - 6.- ¿Recuerda algún momento en que alguien le ayudó cuando estaba en problemas? ¿Cómo fue esa experiencia?
 - 7.- ¿Han ayudado a otras personas? ¿Cómo se sintieron?
 - 8.- ¿De qué otra manera se podría ayudar al personaje principal?
 - 9.- ¿Alguna vez han se han sentido triste o se han herido? ¿Qué hicieron para sentirse mejor o para curarse?
-

Nota. Esta tabla muestra el proceso lúdico del juego de roles que se realizó para la comprensión lectora del nivel crítico valorativo.

2.2.8 Teoría de la inteligencia emocional de Daniel Goleman

Daniel Goleman en su teoría menciona que la primera inteligencia que desarrolla el ser humano es la emocional y que gracias a las emociones positivas y negativas que experimenta, inicia a desarrollar las habilidades cognitivas que lo dotan de conocimiento y razón. Sin embargo, es necesario que se combine la inteligencia cognitiva y emocional para garantizará el éxito en todos los ámbitos y no solo en el entorno educativo.

La inteligencia emocional tiene que ver con la capacidad de reconocer y manejar de manera eficaz las emociones y los sentimientos personales y ajenos, éstas dos dimensiones están formadas por otros elementos a los cuales Goleman los llamó las dimensiones de la Inteligencia emocional, entre ellas tenemos: la autoconciencia, la autogestión, la conciencia y las habilidades sociales una vez que se comprendan estos aspectos, el sujeto será capaz de sobrellevarlos de manera efectiva.

A continuación, se describe cada una de estas dimensiones (Arboleda, 2021):

- **Autoconocimiento:** Esta habilidad implica conocerse a uno mismo, entender por qué tiene ciertos comportamientos, cuáles son los factores que influyen en la toma de decisiones y qué es lo que les afecta o motiva.
- **Autocontrol:** Es la capacidad de identificar, entender y gestionar las emociones experimentadas sin ignorar las emociones negativas, encontrando la manera de expresarlas, sin dejarse dominar de ellas, pues cuando eso ocurre reaccionan de manera inadecuada y pueden causar daño a otro y a sí mismo.
- **Conciencia social:** Es la habilidad que permite reconocer y entender los sentimientos y emociones que no se expresan de forma verbal, sino que son detectadas a partir del lenguaje corporal, la expresión facial, el tono de voz entre otros aspectos que se perciben al ver o interactuar con otra persona.
- **Habilidades Sociales:** Es la capacidad que permite interactuar de manera positiva y efectiva con los demás, de modo que el sujeto es capaz de sobrellevar y resolver conflictos

a través de la negociación y mediación sin favorecer solo a una persona, también implica persuadir de forma constructiva e influir de manera positiva en la vida de otros.

Es importante resaltar que no todas las personas logran desarrollar las cuatro competencias presentadas, sin embargo, esto no quiere decir que no tengan inteligencia emocional, pues de manera inconsciente esta se va desarrollando desde el nacimiento y se fortalece a través de métodos y estrategias, por eso es importante que en el campo educativo se utilicen estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades emocionales que son esenciales para motivar y despertar el interés de los niños. Asimismo, es crucial que los planteles tomen en cuenta a la Inteligencia Emocional, ya que los niños pasan la gran parte de su tiempo en las escuelas, donde tiene la posibilidad de interactuar con diferentes personas, lo cual es beneficioso para potenciar esta inteligencia, asegurar su desarrollo integral y prevenir comportamientos violentos.

Sin embargo, con base en la experiencia de la investigadora se puede decir que en las escuelas se prioriza el desarrollo del intelecto y el aprendizaje, dejando de lado a la Inteligencia Emocional por eso es poco común ver que se implementen estrategias o actividades lúdicas como cantar, jugar, dramatizar entre otras dinámicas que resultarían beneficiosas para generar emociones y sentimientos positivos o negativos y a partir de ello ayudar a los niños a que manejen lo que sienten a través de técnicas de respiración o ayudándolos a expresarse de manera calmada.

2.2.9 Teoría sociocultural de Lev Vygotsky

Flores (2014) expone que Lev Vygotsky “reconoce que el aprendizaje es un proceso personal, pero afirma que la autoconstrucción de conocimientos se logra en la interacción entre el sujeto y el contexto sociocultural en el que se desenvuelve” (p.35).

Partiendo de lo expuesto por el autor, cada niño construye y adquiere conocimientos de manera particular según sus intereses, necesidades, experiencias y capacidades, no obstante, afirma que el aprendizaje y el desarrollo de las habilidades cognitivas se originan del contexto social y cultural en el que crece mediante la comunicación y colaboración con las personas que lo rodean, después se apropia de los saberes y puede ir más allá de las capacidades que posee. A continuación, se describe el nivel de desarrollo próximo propuestos por Vygotsky (Flores, 2014):

- **Nivel de desarrollo potencial o próximo:** Se refiere a las tareas, habilidades o conocimientos que el sujeto aun no puede realizar por sí solo, pero que lo puede aprender y desarrollar mediante la guía y ayuda de otras personas que tienen más conocimiento, como por ejemplo los docentes, compañeros, amigos o los padres. Pero también se puede aprender a través de la participación en actividades cotidianas, mediante la observación, imitación, siguiendo órdenes o con los libros, guías, video, material manipulativo, entre otros medios.

Es importante resaltar que para Vygotsky el juego es parte fundamental de la zona de desarrollo próximo, pues en los juegos los niños enfrentan retos que están un poco por

encima de las capacidades que han desarrollado hasta ese momento, pero gracias a ello pueden desarrollar otras habilidades como la empatía, el lenguaje, el respeto y la solución de conflictos debido a la interacción, socialización y colaboración que se genera al momento de jugar (Flores, 2014).

La aportación de Vygotsky demuestra que, el aprendizaje no es una simple transmisión y recepción de conocimientos, sino que cumple con un proceso activo de internalización y apropiación, dado que primero se transmite los saberes ya sea por el docente o recursos, después el discente se encarga de integrar toda esa información a sus esquemas mentales de manera que logra apropiarse de ellos y los puede utilizar según sus necesidades. Para conseguirlo, el profesor debe adoptar un rol de mediador y conocer el contexto en el cual se desenvuelven los discentes, porque de esa manera se obtiene información valiosa de las características particulares de cada uno y a partir de eso puede diseñar y utilizar metodologías, técnicas y estrategias que garanticen la participación de todos. Esta teoría invita a prestar mayor atención al contexto y a las experiencias previas de los estudiantes para ayudarlos a construir sus conocimientos de manera cooperativa a través del diálogo y el intercambio de ideas entre pares.

2.3 Comprensión lectora

Jiménez (2014) en su trabajo expresa que la comprensión lectora involucra un proceso en el cual de manera simultánea el lector extrae y construye el significado del texto a través de la interacción en el uso y comprensión del lenguaje ya sea de forma oral o escrita, por ende, la persona que lee no solo decodifica, sino que reflexiona, conecta ideas y analiza.

Basándose en la definición revisada, se considera que, la comprensión lectora es un proceso donde se combinan diferentes operaciones mentales que le permiten al cerebro entender, imaginar, recordar y relacionar lo leído con la experiencia y los conocimientos previos, al mismo tiempo. Este proceso cognitivo, ayuda al lector a extraer y descubrir el significado o el mensaje del texto y con base en ello construye su propia definición y logra una comprensión profunda, resultado de su interacción continua y dinámica con el escrito.

Complementado lo expuesto, para la construcción del significado y la comprensión del mensaje, la percepción de la información visual y no visual cumple un rol importante, debido a que a través del sentido de la vista los elementos visuales como: imágenes, símbolos y letras, llegan al cerebro, sin embargo, esto no es suficiente, pues se requiere del contenido y el mensaje que expresan las palabras escritas, es decir que se necesita de la parte no visual, que al ser combinadas con los elementos visibles, posibilitan la comprensión de los diferentes tipos de texto.

Asimismo, García y Wong (2020) expresa que “la comprensión lectora es un proceso cognitivo, interactivo y estratégico que permite construir el significado que cada texto propone” (p.6).

El autor nos brinda una visión más completa sobre la comprensión lectora, ya que no se queda únicamente en definirla como un proceso cognitivo e interactivo, pues indica que

también involucra procesos estratégicos, puesto que el lector puede aplicar diferentes técnicas tales como: subrayar, tomar notas, hacer esquemas o resumir la información, dado que esto ayuda a organizar el contenido, identificar ideas claves y relacionar lo leído con su mundo y experiencia, mejorando la retención y el entendimiento. Cabe mencionar que el lector puede utilizar la estrategia que mejor se adapte a su estilo de aprendizaje y a las características del texto escrito, porque lo que funciona para uno puede no ser efectivo para otro, por ende, es esencial que se explore cada una de ellas hasta encontrar una técnica que facilite la comprensión.

Por otro lado, se puede destacar que la comprensión no se centra solo en la relación del lector y el texto, sino también abarca la interacción entre el autor y su obra (Tenesaca y Criollo, 2020). Bajo esta perspectiva, es evidente que para comprender no basta con decodificar (repetir las palabras de manera superficial) o retener información relevante, pues la comprensión implica el uso de varias capacidades cognitivas.

2.3.1 Características de la comprensión lectora

La comprensión lectora implica procesos cognitivos profundos fundamentales en el proceso de enseñanza y aprendizaje, por tal razón a continuación se describe sus características (Loeza, 2016):

- **Identificación de la estructura del texto:** Es la familiarización del lector con la organización del texto escrito, pues esto le ayudará a encontrar con rapidez la información entre varios párrafos. Por lo tanto, es importante fijarse en el resumen del libro, los títulos y subtítulos, tipo de letra, imágenes, tablas, entre otros elementos que permitan identificar las partes del texto tales como la introducción, el desarrollo y la conclusión, para no volver a leer todo el contenido.
- **Vocabulario:** El lector debe conocer el significado de varias palabras para que pueda entender las ideas, por ende, poseer un amplio vocabulario permite que la lectura sea fluida y se entienda cada una de las palabras, evitando que la persona que lee se detenga continuamente a buscar el significado de los términos nuevos. En este apartado se sugiere que, al encontrar un vocablo nuevo se subraye el término y se continúe con la lectura, porque a veces el significado puede inferirse del contexto y si se detienen de manera repetida se puede ver afectada la comprensión general del impreso.
- **Conexión de ideas:** Capacidad de conectar y relacionar las ideas de los párrafos, indica que el lector distingue las ideas principales y secundarias que están conectadas a través de conectores y relaciona el contenido del texto con sus conocimientos previos, lo cual ayuda a que le dé sentido a lo que lee y basado en ello construya su propia interpretación.
- **Inferencias:** Es una habilidad cognitiva que le permite al lector entender lo que hay detrás de lo escrito, es decir que, deduce el mensaje que no se muestra de manera directa, gracias a la combinación de la información textual con su experiencia y saberes previos. Para lograrlo se debe basar en los conectores, las pistas, el contexto y las características de los personajes, por lo que tiene que poner mayor atención en elementos textuales y contextuales para descubrir el significado oculto.

- **Análisis del texto:** El lector es capaz de reconocer la idea principal que busca defender el autor a lo largo del texto (tesis); las razones, explicaciones o ejemplos que utiliza el autor para desarrollar su idea principal (argumentos) y las conclusiones del texto.

2.3.2 Niveles de comprensión lectora

2.3.2.1 Nivel de comprensión literal

Es el nivel básico de la lectura que implica procesos básicos del pensamiento como la observación, comparación, clasificación y ordenamiento. Además, en esta etapa el lector entiende el significado literal de las palabras y reconoce la información que se encuentra de manera explícita (Carrillo, 2021).

En el nivel literal el lector entiende exactamente lo que dicen las palabras sin realizar ninguna conexión con los conocimientos o experiencias propias, por ende, recuerda escenas, ideas y acontecimientos tal y como se presentan. Es pertinente mencionar que muchos consideran a este nivel como algo insignificante, debido a su rasgos básicos, pero hay que tener presente que sin él no sería posible desarrollar o alcanzar los siguientes niveles. A continuación, se nombra las acciones que pueden realizar los estudiantes en esta etapa (Carrillo, 2021):

- Identificar la estructura del texto
- Reconocer el vocabulario como, por ejemplo, las palabras conformadas por prefijos y sufijos y los sinónimos y antónimos.
- Retener datos, descripciones, hechos y diálogos que se mencionan en la lectura.
- Describir a los personajes y eventos de la historia.

De acuerdo con lo mencionado, se puede afirmar que este nivel brinda a los estudiantes la oportunidad de tener un primer acercamiento con la lectura donde aprenden a identificar elementos claves que les ayudan a familiarizarse con el lenguaje escrito, logrando que se sientan más seguro para leer otro tipo de textos que enriquezcan su vocabulario y comprensión.

2.3.2.2 Nivel de comprensión inferencial

En este nivel el lector va más allá del contenido literal, ya que deduce información implícita que quiere transmitir el autor, gracias a la relación de la información explícita del texto con los saberes previos (Carrillo, 2021).

Teniendo en cuenta el aporte de la autora, se puede decir que en la comprensión inferencial se genera la interacción entre el lector y el escrito, por ende, la comprensión trasciende del mero texto y se alcanzan niveles más profundos de significado, permitiendo que el sujeto explique lo leído con sus propias palabras, debido a que el cerebro establece conexiones con las experiencias y con los conocimientos anteriores, lo que le ayuda a deducir e interpretar la información implícita del libro, posibilitando la elaboración de conclusiones

nuevas. A continuación, se presentan las acciones que se realizan en esta etapa (Carrillo, 2021):

- Identificar las ideas principales presentes en cada párrafo, relaciones de causa y efecto, el significado de las palabras con base en el contexto, el propósito del autor y el tipo de texto.
- Ordenar cronológicamente los eventos, acciones y hechos del relato.
- Realizar predicciones del contenido a partir del título, la portada y las imágenes.
- Deducir enseñanza, mensajes y el tema central del texto.
- Proponer títulos diferentes al original.

2.3.2.3 Nivel de comprensión crítico valorativo

En este nivel los lectores evalúan y confrontan los significados que extraen de la lectura con su experiencia, lo cual le permite dar puntos de vista en contra o a favor del autor (Carrillo, 2021).

Con base en lo mencionado, se puede inferir que este nivel es considerado el más complejo de comprensión, puesto que el lector da su opinión sobre la lectura basándose en sus valores, creencias y experiencias, y es capaz de aceptar o rechazar las concepciones presentadas fundamentándose en lo escrito de otras fuentes de información y en sus vivencias. Así también evalúa la veracidad y reconoce la intención del autor, por tal motivo es importante que se creen espacios donde los estudiantes puedan dar sus puntos de vista de lo leído. Algunas de las actividades que se llevan a cabo en este nivel son:

- Juzgar la forma de proceder y el comportamiento de los personajes
- Elaborar relaciones y comparaciones
- Indagar para establecer relaciones entre el texto leído y otros textos.
- Tomar al texto leído como un punto de partida para construir un nuevo texto o para llevar a cabo una investigación.
- Argumentar su punto de vista
- Cuestionar la información

De acuerdo con lo expuesto se puede mencionar que el nivel crítico valorativo brinda la posibilidad de crear espacios de discusión donde los estudiantes pueden compartir sus puntos de vista sobre la lectura con sus compañeros mientras aprenden respetar las opiniones y criterios de sus pares.

2.3.3 Habilidades cognitivas para comprender una lectura

La comprensión es una habilidad cognitiva fundamental para adquirir conocimientos a lo largo de la vida, por eso es importante que en el ámbito educativo se desarrollen competencias que ayuden a comprender los diferentes textos. Sin embargo, muchos estudiantes leen de manera mecánica, es decir que se enfocan que descifrar letras o

decodificar palabras, pero no realizan conexiones entre ideas y conceptos, lo cual dificulta la comprensión, la retención y el uso de la información.

2.3.3.1 Localizar información

La Agencia de Calidad de la Educación (2018) de Santiago de Chile menciona que localizar es la capacidad para identificar y extraer datos, detalles o información que se encuentran de manera explícita en una lectura, por ende, se considera necesario realizar preguntas directas que puedan ser respondidas con información literal del texto. Bajo esta apreciación esta habilidad se ubica en el nivel de comprensión literal dado que el niño no necesita hacer inferencias o ir más allá de lo presentado en el libro.

Considerando el aporte se puede afirmar que, la capacidad de localizar información es esencial para el desarrollo de una comprensión efectiva, ya que le permite al lector identificar de manera rápida los datos literales que se encuentran en diferentes partes de la estructura del texto.

2.3.3.2 Interpretar y relacionar

Tiene que ver con la capacidad para procesar la información y construir significados que ayudan a darle sentido a lo que se lee, es decir que se establecen conexiones para comprender lo escrito, por lo tanto, es una de las competencias que se alcanza en el nivel de comprensión inferencial puesto que el sujeto va más allá de la identificación de información literal. En este eje se evalúan las siguientes habilidades (Agencia de Calidad de la Educación, 2018):

- Establecer la causa de un acontecimiento
- Extraer la idea global del texto
- Comprender el significado de palabras según el contexto
- Relacionar ilustraciones e imágenes con la información del texto

2.3.3.3 Reflexionar y evaluar

Es un eje que permite al lector ir más allá de la comprensión y aplicación de conocimientos, puesto que desarrolla habilidades cognitivas superiores como el análisis, pensamiento crítico y el juicio valorativo, por ende, es una competencia que se alcanza en el nivel de comprensión crítico valorativo. De esta capacidad se desprenden las siguientes (Fuenzalida, 2022):

- Cuestionar la perspectiva del autor
- Evaluar la posición del autor y sus intenciones comunicativas
- Generar y evaluar múltiples alternativas de solución
- Responder preguntas con argumentos sólidos

2.3.4 Estrategias para la comprensión de textos

El lector para comprender lo que lee debe dominar varias destrezas y capacidades que se deben poner en práctica de forma conjunta y coordinada durante el proceso de lectura, además

la manera en que se desarrollan es única, pues cada persona tiene diferente estilo de aprendizaje o nivel de experiencia lectora.

2.3.4.1 Estrategias para la localización de información

1. **Subrayar información explícita:** Para llevar a cabo esta estrategia es importante que el estudiante lea todo el texto que le proporcione el docente y después identifique las palabras claves como nombres, acciones, lugares, fechas, etc., de esta manera se consigue que el alumno localice con rapidez la información literal y pueda responder a preguntas que requieran datos textuales de la lectura.
2. **Numerar los párrafos:** Es una estrategia que se aplica en textos cortos que contienen párrafos bien definidos, cuando se inicia con su aplicación es necesario que el docente entregue las lecturas con los párrafos o estrofas numerados con la finalidad de que los estudiantes se vayan familiarizando, cuando se ha logrado el propósito, podrán numerar los párrafos por sí solos.

2.3.4.2 Estrategias para la interpretación y relación

1. **Inferir la causa de un acontecimiento:** Esta estrategia consiste en conocer la razón de un acontecimiento cuando este no está de forma explícita, es decir que en el texto no hay conectores causales por lo que es necesario que el estudiante se formule la pregunta ¿Por qué?, con el fin de que se fije en las pistas que entrega el texto y que tienen relación con lo que ocurrió, por ende, es necesario que subraye el párrafo que contiene la acción que se realizó después de ocurrir un suceso e identifique las palabras claves, esto facilita la inferencia de la causa de un hecho.
2. **Parafrasear:** Se refiere a la capacidad del estudiante para explicar con sus propias palabras el significado del texto como una síntesis. Cabe destacar que, cuando se inicia a desarrollar las habilidades de parafraseo es recomendable que se realice de forma verbal, de esta manera el educador puede orientar y apoyar al estudiante durante este proceso para que aprenda a sintetizar y resumir la información de manera concisa, de modo que al momento de escribir se enfoque en los aspectos más importantes.
3. **Extraer la idea principal de cada párrafo:** Es una estrategia que consiste en numerar cada fragmento del escrito y sacar una idea central de cada uno, de modo que el lector es capaz de comprender el sentido general de la lectura.
4. **Realizar esquemas:** Se debe identificar las acciones que se realizan a lo largo de la narración y basado en ello construir un esquema que permita visualizar las actividades de manera ordenada, esto permitirá conocer que paso antes y después de cada evento.

2.3.4.3 Estrategias para la reflexión

1. **Opinar de manera oral y escrita:** Busca que el lector emita una opinión para saber si está de acuerdo o no con la información de un tema específico, lo importante en esta estrategia es que los argumentos que proporcione el sujeto se basen en la información

del texto, pero esto no quiere decir que no se puedan apoyar en las experiencias previas, sino que para generar un argumento más sólido es apropiado basarse en la información verificada.

2.3.5 Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget

Jean Piaget en su teoría afirma que el conocimiento y la inteligencia se desarrolla de forma gradual como resultado de la interacción y del proceso de asimilación y acomodación (Alonso, 2021).

En este sentido la asimilación permite que el niño incorpore información nueva a los conocimientos previos, porque es algo que tiene similitudes a lo conocido, por ende, no necesita modificar sus ideas iniciales. Por otro lado, la acomodación modifica la idea inicial para adaptarse a lo nuevo que se aprende, esto sucede porque al encontrar nueva información esta no se parece a nada de lo que conoce y para poder entender y asimilar esas nuevas concepciones, es necesario que se modifique o reestructure el conocimiento. En la teoría de Piaget el estudiante construye su propio conocimiento a través de la interacción con el entorno, los compañeros y los contenidos, además toma en cuenta que cada uno posee diferentes ritmos de aprendizaje e intereses (Alonso, 2021).

Por lo tanto, el docente debe adoptar el rol de guía y mediador e implementar estrategias pedagógicas que le permitan brindar apoyo individualizado y le ayuden a fomentar la participación, promover el diálogo, el intercambio de ideas, la solución de problemas y la reflexión crítica para que los estudiantes se involucren en el proceso de descubrimiento, aplique sus conocimientos, experimente con él y realice demostraciones que ayuden a integrar las nuevas concepciones a sus esquemas mentales existentes.

Existen cuatro etapas de la teoría de Piaget, entre ellas tenemos las siguientes: la etapa sensomotriz que inicia a los 0 meses hasta los 24 meses, la etapa preoperativa de 2 a 7 años, la etapa de operaciones concretas que va de los 7 a los 12 años y la etapa de operaciones formales que va de los 12 años en adelante (Castilla, 2013).

2.3.5.1 Etapa de operaciones concretas

El presente estudio se centró en la etapa de operaciones concretas dado que los sujetos de estudio de la investigación se encuentran en cuarto año de Educación General Básica, donde la mayoría de ellos tiene entre 7 y 8 años.

En esta fase el niño desarrolla habilidades de razonamiento y lógica, que le permite diferenciar entre la realidad y la fantasía, comprender el significado de las palabras puesto que las relaciona con su contexto, aprenden a resolver problemas utilizando el lenguaje debido a que entienden sus estructuras y pueden crear frases y oraciones de mayor complejidad. Sin embargo, aún necesita tener contacto con los objetos, manipularlos y observar sus resultados, pues tiene dificultad para entender y razonar sobre cosas que no puede percibir a través de sus sentidos.

En esta etapa los niños han adquirido las siguientes habilidades cognitivas (Castilla, 2013):

- **Seriación:** Los infantes son capaces de ordenar y comparar diferentes elementos según criterios o propiedades como, por ejemplo: el tamaño, textura, grosor, entre otros aspectos y a partir de estas características los organizan de manera secuencial. Para fortalecer esta habilidad se pueden realizar juegos donde se ordenen objetos del entorno según sus cualidades, esto les ayuda a entender el mundo a su alrededor. Esta habilidad en la comprensión lectora ayuda reconocer y organizar los acontecimientos en una secuencia lógica, facilita la identificación de ideas principales del texto y la conexión entre párrafos, de modo que los niños tienen la capacidad de hacer predicciones sobre el contenido que vendrá a continuación, resumir la información, crear imágenes mentales de las escenas y responder preguntas basándose en fragmentos o pistas de la lectura que se encuentra de manera explícita.
- **Clasificación:** Los niños identifican y agrupan a los objetos según las características que tienen en común. Sin embargo, Piaget manifiesta que dentro de esta habilidad hay tres tipos de clasificación, la primera es la inclusión de clase, donde el niño entiende que un elemento puede formar parte de una categoría más general; en segunda instancia está la clasificación simple que agrupa objetos que pertenecen a una sola clase y por último se encuentra la clasificación múltiple que permite categorizar las cosas según combinaciones de cualidades. Al momento de leer esta competencia posibilita la identificación de semejanzas y diferencias entre los elementos de un texto lo cual es beneficioso para la comprensión.
- **Conservación:** El niño comprende que las propiedades de los objetos o situaciones se conservan a pesar de que se transforman o sufren cambios visibles. Un claro ejemplo de esta habilidad se puede observar cuando se presenta a un niño dos vasos con igual cantidad de líquido y después se vierte el agua en un recipiente más alto, el infante es capaz de comprender que la cantidad de agua sigue siendo la misma a pesar de estar en un envase más grande. El desarrollo de esta habilidad cognitiva le permite al niño entender que el significado del texto puede mantener la misma idea a pesar de que se presente en diferentes contextos o de distintas maneras.
- **Descentración:** El niño entiende que sus sentimientos y pensamientos son diferentes al de otros, esto le permite ponerse en el lugar de los demás y considerar puntos de vista diferentes a los suyos, por tal razón cuando lee algún libro es capaz de desarrollar empatía hacia los personajes de la narración y generar conexiones emocionales con el texto. Cabe resaltar que es crucial desarrollar todas estas habilidades, dado que mejoran la comprensión lectora, fomentan el pensamiento crítico y analítico, y posibilitan el procesamiento y organización de la información de los textos de manera efectiva, sentando las bases para un aprendizaje significativo.

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA

3.1 Enfoque de la investigación

El presente trabajo de investigación se desarrolló bajo el enfoque cualitativo, puesto que de acuerdo con Hernández et al. (2014), este enfoque “permite comprender a un fenómeno social a través de la exploración de la perspectiva de los participantes, resaltando que el investigador se debe involucrar de forma activa y subjetiva al recolectar y analizar los datos” (p.8). Por lo tanto, en la investigación se optó por este enfoque, dado que se centró en el área de las ciencias de la educación, donde se observó a los estudiantes de 4to año de la Unidad Educativa Dr. Nicanor Larrea León en su entorno natural para recolectar información sobre el comportamiento y emociones de los estudiantes a través del diario de campo, la guía de observación y un cuestionario de preguntas abiertas. Esto permitió realizar una descripción cercana a la realidad de los sujetos de estudio que después se analizó y a partir de ello se realizaron las debidas interpretaciones, incorporando la subjetividad de la investigadora.

3.2 Metodología de la investigación

En la investigación se trabajó con el método fenomenológico pues, Hernández et al. (2014) sostiene que este método se centra en explorar, describir de manera detallada y comprender las experiencias vividas de los participantes en relación con un fenómeno específico. Por ende, en el estudio se utilizó el método fenomenológico, dado que se realizó en el campo educativo, donde se exploró las experiencias de los estudiantes de 4to año, paralelo “B” con respecto a la implementación de la lúdica para la comprensión lectora. Esto permitió recolectar información descriptiva relevante sobre las emociones y comportamientos de los participantes tal como se presentaron, esto ayudó a describir y a comprender a los implicados en el estudio.

3.3 Fundamento epistemológico de la investigación

En la investigación se utilizó el enfoque sociocrítico tal como lo indica Loza et al. (2020) pues se centra en comprender y analizar un fenómeno social mediante la experiencia y percepción de los sujetos de estudio. Por lo tanto, este trabajo investigativo se centró en la educación como fenómeno social, por tal razón, se llevó a cabo en la Unidad Educativa Dr. Nicanor Larrea León de la cual se obtuvo información valiosa sobre las experiencias y percepciones de los participantes por medio de las técnicas de la observación no participante y la entrevista no estructurada que permitieron explorar, describir y entender a los sujetos de estudio, de esta manera se contribuyó a la construcción de un nuevo conocimiento en el campo educativo.

Además, se decidió utilizar este enfoque, porque en el estudio se tomó en cuenta las teorías de Jean Piaget, Lev Vygotsky y Daniel Goleman que aportaron un marco integral a

la investigación, ya que se consideró tanto el desarrollo cognitivo como el social y emocional, esto ayudó a seleccionar estrategias lúdicas para la comprensión lectora, y en la descripción e interpretación de las experiencias de los sujetos de estudio, quienes contribuyeron con información relevante que permitió obtener resultados significativos.

3.4 Diseño de la investigación

El trabajo de investigación se sustentó en el diseño no experimental, puesto que no se manipuló ni se intervino en el comportamiento de ninguna de las categorías y se observó a los sujetos de estudio de manera directa en su espacio natural (Hernández et al., 2014). Además, no se buscó establecer relaciones de causa y efecto, sino describir la comprensión lectora de los sujetos de estudio, por lo tanto, utilizar este diseño permitió recolectar información detallada sobre su comportamiento y emociones con base en ello se realizó el análisis e interpretación, lo cual ayudó a comprender a los participantes.

3.5 Tipo de investigación

3.5.1 Por el nivel o alcance

3.5.1.1 Exploratoria

En este estudio, se implementó la investigación exploratoria de acuerdo con lo indicado por Hernández et al. (2014) quien expresa que este tipo de investigación “se emplea cuando el objetivo consiste en examinar un tema o problema poco estudiado o novedoso” (p. 91). Bajo esta apreciación para el estudio se utilizó la investigación exploratoria, dado que se abordó un tema que no ha sido examinado a profundidad, pues se ha estudiado a la lúdica y la comprensión lectora por separado y en poblaciones diferentes. Por tal razón el trabajo ayudó a llenar un vacío en el ámbito educativo y proporcionó una visión amplia del fenómeno de estudio, convirtiéndolo en un punto de partida para trabajos investigativos posteriores.

3.5.1.2 Descriptiva

Se empleó la investigación descriptiva pues, según Hernández et al. (2014) este tipo de investigación se enfoca en recopilar y analizar los datos recolectados con la finalidad de describir, explicar y comprender al fenómeno de estudio sin intervenir en el comportamiento de las categorías de estudio, por lo tanto, se registra la realidad tal y como se presenta. En el caso de este trabajo, se utilizó este tipo de investigación, porque se realizó una descripción detallada del comportamiento y de las emociones de los estudiantes de cuarto año, paralelo “B”. Además, la investigadora a través de la visita de campo observó de manera directa a los participantes, esto posibilitó una documentación de información cercana a la realidad, obtenida mediante el cuestionario de preguntas abiertas, el diario de campo y la guía de observación.

3.5.2 Por el lugar

3.5.2.1 De campo

Arteaga (2020) expresa que la investigación de campo consiste en ir al lugar en el que ocurre el fenómeno objeto de estudio para recolectar datos veraces y precisos con el fin de comprender y analizar comportamientos, relaciones y situaciones en su entorno natural. En el caso de este estudio se empleó esta investigación, puesto que la investigadora acudió a la Unidad Educativa Dr. Nicanor Larrea León, lugar donde se detectó el problema y se aplicó las técnicas e instrumentos de recolección de datos para recabar información detallada de las experiencias, comportamiento y emociones de los involucrados en el estudio, de este modo se obtuvo información veraz que aumentó la credibilidad del trabajo investigativo.

3.5.2.2 Bibliográfica

La investigación bibliográfica, según Fernández y Prieto (2023) es una técnica que se basa en la revisión y análisis de información actualizada que guarda relación con el tema de estudio, por lo que el investigador debe mantener una postura crítica para que sus argumentos sean sólidos y creíbles. Por tal razón este estudio se considera bibliográfico, puesto que se revisó, seleccionó y analizó el material bibliográfico de diversas fuentes que contenían información confiable y relevante sobre el tema que se investigó. Esto ayudó a construir una fundamentación teórica sólida que demostró la importancia y contribución del trabajo al conocimiento existente dentro del área de las ciencias de la educación.

3.5.2.3 Documental

Tancara (1993) define la investigación documental como “una serie de métodos y técnicas de búsqueda y procesamiento de la información plasmada en los documentos y como la presentación sistemática, coherente y argumentada de nueva información en los documentos científicos” (p.94). Considerando esta definición en este trabajo se implementó la investigación documental, puesto que se exploró, seleccionó y analizó las teorías y conceptos encontrados en diferentes fuentes, tales como artículos científicos, revistas, estudios previos y libros que fueron contrastados en función de la lúdica y la comprensión lectora, lo que enriqueció el análisis cualitativo y permitió realizar una interpretación profunda de la información que se recolectó a partir de la guía de observación, el diario de campo y el cuestionario de preguntas abiertas, esto ayudó a comprender el comportamiento y las emociones de los estudiantes de 4to año, paralelo “B” con respecto a las estrategias lúdicas que se utilizaron para describir la comprensión lectora.

3.5.3 Por el tiempo

La investigación es transversal, de acuerdo con Hernández Sampieri et al. (2014) esta investigación “recopila datos en un momento y tiempo único” (p.155). En este caso el

estudio y registro de información del grupo investigado se realizó en un período de tiempo determinado que fue en el período académico 2024- 2025. Además, las técnicas e instrumentos se aplicaron una sola vez a los estudiantes de 4to año de la Unidad Educativa Dr. Nicanor Larrea León, lo que posibilitó la exploración de las emociones y el comportamiento de los participantes en su entorno natural.

3.6 UNIDADES DE ANÁLISIS

3.6.1 Población

La población de estudio de la presente investigación abarcó un total de 1255 estudiantes de la Unidad Educativa Dr. Nicanor Larrea León, ubicada en la provincia de Chimborazo en la ciudad de Riobamba.

3.6.2 Muestra

En la investigación no fue necesario aplicar fórmulas matemáticas para obtener la muestra, pues se utilizó una muestra no probabilística intencional, elegida a partir del criterio de la investigadora, la cual estuvo conformada por 32 estudiantes de 4to año, paralelo “B” de la Unidad Educativa Dr. Nicanor Larrea León, dado que fue el nivel educativo en el cual se identificó la problemática y que se utilizó para realizar la descripción.

3.7 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

3.7.1 Técnica: Observación no participante

Para el trabajo se hizo uso de la técnica de observación no participante haciendo referencia a Riba (2017) quien expresa que esta técnica permite al investigador recoger información significativa de los sujetos de estudio sin la necesidad de intercambiar información con ellos, por ende, el observador no comunica que se está llevando a cabo una investigación y se enfoca en observar y escuchar a los participantes. En esta instancia el estudio se valió de la observación no participante, puesto que la investigadora no intervino en el comportamiento de los sujetos de estudio y tampoco se involucró en las actividades que se elaboró con las tres estrategias lúdicas seleccionadas, las cuales fueron: la gamificación, la música y el juego de roles, donde los alumnos analizaron la letra de dos canciones y a partir de ello completar los desafíos del juego “Aprendo porque comprendo”, también llenaron fichas de lectura e interpretaron a los personajes. Todo esto se observó de manera directa para recolectar información en tiempo real de su comportamiento, emociones, interacciones y respuestas durante el desarrollo de las actividades, esto ayudó a realizar una descripción detallada de los estudiantes de 4to año paralelo “B” en su entorno natural.

3.7.1.1 Instrumento: Guía de observación

En el trabajo investigativo se aplicó la guía de observación, de acuerdo con lo que menciona Cruz (2022) para este instrumento se debe elaborar una lista de indicadores que el investigador debe observar para evitar que pierda el enfoque del estudio, garantizando que se centre en aspectos específicos, necesarios para el estudio. Por ende, en este estudio la guía de observación que se implementó fue estructurada en tres parámetros correspondientes a los niveles de comprensión lectora literal, inferencial y crítico valorativo. Para cada nivel se elaboró un proceso lúdico diferente con base en las estrategias seleccionadas y se establecieron diferentes indicadores que la investigadora tuvo que observar y describir para recolectar información precisa de los estudiantes de 4to año de EGB. En las descripciones se resaltó las emociones y acciones pues a partir de ello se realizó el análisis e interpretación de los datos. Esto sirvió para llevar a cabo la triangulación de métodos, contrastando los resultados de la guía de observación con la parte teórica del trabajo y con las opiniones de los alumnos que se obtuvo en la entrevista, esto posibilitó llegar a conclusiones significativas.

3.7.1.2 Instrumento: Diario de campo

En el estudio se empleó el diario de campo, que en referencia a Alberich y García (2020) es un instrumento en el cual se registran datos empíricos, esto incluye información de los sujetos de estudio y los pensamientos y las reflexiones del investigador, estos datos después se clasifican, analizan e interpretan a partir del enfoque de la investigación. En este estudio se utilizó al diario de campo, dado que se describieron las visitas realizadas a los estudiantes de 4to año, paralelo “B”. Además, permitió registrar de manera detallada y organizada las observaciones, experiencias y las emociones que experimentaron los participantes durante la implementación de la gamificación en el nivel de comprensión literal, la música en el nivel inferencial y el juego de roles en el nivel crítico valorativo. Esto evitó que se perdiera información valiosa que sirvió para el análisis e interpretación de la información obtenida.

3.7.2 Técnica: Entrevista

Para la recolección de datos de la investigación se utilizó la entrevista pues, según Hernández et al. (2014) esta técnica es propia de la investigación cualitativa que consiste en realizar una reunión con los participante a fin de conversar con ellos e intercambiar información, por lo tanto, el investigador debe escuchar con atención a los entrevistados y demostrar interés por las respuestas, para que no perciban a la entrevista como un interrogatorio. Por tal razón, se optó por implementar la entrevista no estructurada, dado que esta técnica permitió conocer y explorar los diferentes puntos de vista de los participantes para enriquecer el estudio. La entrevista se aplicó a los estudiantes de 4to año EGB, organizando cuatro grupos de 8 alumnos, con los cuales la investigadora entabló una conversación directa después de haber realizado los procesos lúdicos de la gamificación, la música y el juego de roles con el fin de recabar información detallada y amplia de las experiencias de los participantes con respeto

a la implementación de estas estrategias lúdicas para la comprensión lectora. Además, al interactuar personalmente con los sujetos de estudio se pudo captar emociones y reacciones que no se pueden percibir con otros métodos.

3.7.2.1 Instrumento: Cuestionario

Para el estudio se aplicó un cuestionario, pues Hernández Sampieri (2014) menciona que es uno de los instrumentos más utilizados al momento de recabar datos, puesto que posibilita crear preguntas abiertas para obtener amplia información de los sujetos de estudio. En este sentido, en el presente trabajo se implementó un cuestionario que constó de 10 preguntas abiertas de las cuales 5 se elaboraron para la categoría estrategias lúdicas y 5 para la comprensión lectora, mismas que se emplearon durante la entrevista realizada a cada uno de los grupos. Esto permitió que los estudiantes de 4to año, paralelo “B” se expresen de manera libre y den respuestas detalladas y descriptivas de su experiencia, así también posibilitó entender las percepciones y emociones que hay detrás de cada punto de vista.

3.8 TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO - ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

3.8.1 Triangulación de método de recolección de datos

En el presente estudio se utilizó la triangulación de método de recolección de datos, dado que se aplicó la entrevista y la observación no participante para recabar información de los sujetos de estudio con el fin de obtener una visión amplia de los participantes. Esta técnica permitió encontrar similitudes entre la parte teórica propuesta por los autores, las opiniones de los participantes obtenidas en la entrevista y la interpretación de la investigadora a partir de la información recabada mediante el diario de campo y la guía de observación. Esto ayudó a corroborar los hallazgos de un método con otro, aumentando la credibilidad y validez del trabajo, ya que se evitó la influencia de un solo actor.

3.8.2 Teoría fundamentada

En el trabajo de investigación se utilizó la teoría fundamentada como técnica para el análisis e interpretación de datos, dado que es un método propio de la investigación cualitativa que permitió generar teorías a partir del contraste y análisis de los datos cualitativos que la investigadora recolectó durante el estudio mediante técnicas e instrumentos, tales como: la entrevista con un cuestionario de preguntas abiertas y la observación no participante a través de la guía de observación y el diario de campo, complementada por la parte teórica del trabajo en lugar de basarse en una hipótesis preestablecida.

CAPÍTULO IV

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En el presente capítulo se exponen los hallazgos obtenidos de la aplicación de las técnicas e instrumentos de recolección de datos, tales como la entrevista con un cuestionario y la observación no participante complementada por la guía de observación y el diario de campo que se aplicaron a 32 estudiantes de 4to año, paralelo “B” de la Unidad Educativa “Dr. Nicanor Larrea León”.

Tabla 4

Matriz de guía de observación de los estudiantes de 4to EGB, paralelo “B”.

Parámetro	Descripción	Análisis
Nivel Literal	<p>Al dar a conocer las actividades preparadas todos saltaron y gritaron. Cuando se dio a conocer las reglas generales del juego y al escuchar que podían ganar y perder puntos se mostraron entusiasmados y asombrados. Por consiguiente, se solicitó que formaran grupos de 6 personas y todos corrieron con rapidez y emoción a buscar a sus amigos. Posterior a ello cada uno se colocó un nombre, todos los estudiantes se mostraron entusiasmados, conversaron y propusieron varios nombres para el equipo. Luego se mostró una imagen de Pinocho y todos gritaron emocionados el nombre “Pinocho”, al preguntar si habían leído su cuento, todos levantaron la mano, movían sus cabezas a modo de afirmación y felices dijeron que sí.</p> <p>Cuando se mencionó que hay una canción de Pinocho que cuenta otra historia reaccionaron sorprendidos y confundidos. Se entregó la letra de la canción y cada grupo leyó una estrofa, durante la lectura algunos estudiantes leyeron en sílabas, pronunciaban mal algunas palabras, leían en voz baja, se tapaban el rostro con la hoja mientras leían, pocos estudiantes pronunciaron bien las palabras, respetaron los signos de puntuación y mantenían un tono adecuado. Algunos estudiantes cuando terminaban de leer se mantenían atentos y escuchaban a sus compañeros, mientras que los demás participaban y aportaban ideas.</p> <p>Después de la lectura se realizaron 5 preguntas relacionadas con los personajes de la historia. Todos los grupos participaron y se mostraron atentos. Cuando respondían bien, los integrantes de los grupos abrazaban a sus compañeros, chocaban</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Les gusta realizar trabajos en grupo lo cual es beneficioso para el desarrollo de sus habilidades de comunicación. - Participan de manera espontánea cuando se habla de algo que conocen. - Recuerdan con facilidad datos y mensajes de cuentos populares. - Se sienten seguros y cómodos al compartir sus ideas con sus compañeros, lo cual incentiva la participación de los demás. - Sienten curiosidad e interés por conocer una nueva historia del personaje a través de una canción. - Algunos estudiantes presentan dificultad en su desarrollo de habilidades de lectura como la fluidez y la precisión. - Demuestran interés por el contenido y por las ideas de sus compañeros, fomentando el intercambio de opiniones.

sus manos, gritaban y brincaban mientras levantaban sus brazos, por otro lado, quienes no acertaron en las respuestas se mantuvieron alegres y participaban varias veces. Luego se colocó la canción y se solicitó que vayan subrayando los personajes, durante la actividad los estudiantes seguían la letra de la canción con la mirada, escuchaban mientras miraban el piso, se movían al ritmo de la música, leía en voz baja, subrayaban los personajes en la hoja, repetían las palabras que debían subrayar y al terminar la canción algunos comparaban lo que habían subrayado. Al leer el nombre de los personajes subrayados, algunos grupos nombraron características y acciones de los personajes y durante su intervención miraban a los lados, se halaban los dedos, repetían palabras como “eh, y, mmm, también” y se tardaban en contestar. Después se analizó cada estrofa, durante la actividad estaban atentos, participaban cuando se realizaban preguntas, tacharon las palabras que habían subrayado mal, pintaron el nombre de los personajes, verificando que no se repita en otra estrofa, preguntaban y comparaban con los otros grupos los personajes que debían subrayar, al ver que coincidían se alegraban.

Una vez que se culminó de analizar la canción se realizaron diferentes desafíos. Al explicarles que podían acumular puntos para ganar, todos se alegraron, algunos saltaron, aplaudieron y otros se abrazaron. Durante la actividad los estudiantes se empujaban para lograr responder la pregunta del juego “Aprendo porque comprendo”, escuchaban con atención las interrogantes. Al momento de dar sus respuestas demostraron alegría y emoción, hablaban con seguridad y sus respuestas tenían coherencia con la pregunta realizada. Los grupos que acertaron festejaron con aplausos, bailaron y brincaron. En todas las preguntas participaron y respondieron de manera correcta, utilizando la información explícita de la canción y los datos de las hojas impresas.

El segundo desafío los estudiantes debían emparejar a los personajes con las acciones que realizaban cada uno. Mientras esperaban saltaban y miraban fijamente lo que hacía su compañero. Los estudiantes que estaban completando la actividad se tapaban los oídos para leer.

Para el desafío 3 los grupos leyeron varias veces la letra de la canción, conversaron entre ellos,

- Recuerdan con facilidad datos explícitos de la letra de la canción.

-Escuchan con atención y se mantienen concentrados en la actividad.

-Disfrutan trabajar con la música, lo cual ayuda en la retención de información de manera efectiva.

-Identifican a algunos de los personajes y las acciones que realizan.

-Demuestran nerviosismo e inseguridad al momento de dar sus respuestas.

-Participan de manera activa en el análisis del texto

-Procesan la información y corrigen sus errores, lo que fortalece su comprensión.

-Recuerdan con facilidad la información literal y responden basándose en la letra de la canción.

- Identifican de manera correcta a todos los personajes de la canción.

-Reconocen el lugar en el que se desarrolla la historia.

-Se sienten felices cuando aciertan en las respuestas lo que demuestra que las emociones juegan un papel importante en el aprendizaje.

- Tienen dificultad para concentrarse cuando los demás hacen ruido, sin embargo, son capaces de enfocarse en lo que están haciendo.

-Relacionan la información textual con los elementos visuales, lo que les facilita recordar detalles relevantes.

- Identifican las acciones y roles de cada uno de los personajes de la canción.

cantaron la canción mientras los demás ordenaban las imágenes, se realizaron varias preguntas para organizar las escenas. Todos contribuyeron y cuando terminaron gritaron, saltaron y chocaron sus manos. Cuando se revisó a cada grupo, todos estaban atentos para ver en qué se equivocaron y preguntaban por qué, algunas se veían dudosos y pensativos, levantaban una de sus cejas y otros solo decían en voz baja “no” y al ver los resultados finales se veían felices.

En el desafío 4 cada grupo eligió a un representante para que cuente la historia, los estudiantes que pasaron al frente miraban a todos lados, jugaban con sus manos y uno de ellos se sonrojó. Uno de los estudiantes cuando comenzó a contar la historia no demostraba la emoción que debía representar, hablaba viendo al piso y con las manos en los bolsillos, le costaba sonreír, pero contó toda la historia con sus palabras y no se olvidó de ningún detalle de la canción. El segundo estudiante transmitió bien la emoción y aunque algunos se rieron de sus expresiones ella continuó, dejaba de hablar por algunos segundos mientras chasqueaba sus dedos. Logró culminar la actividad y todos aplaudieron. El grupo “los leones” debían transmitir miedo al contar la historia, cuando pasó al frente se abrazó así mismo y agachó su cabeza, contó la historia viendo al piso y se balanceaba de adelante hacia atrás, recordó todas las acciones de los personajes y contó la historia en el orden correcto. El último grupo fue “Las gatitas” su representante narró la historia llorando, hizo varias pausas, miraba sus manos y cuando hablaba su voz se entrecortaba. Durante la presentación de cada uno de los grupos, los estudiantes se mantuvieron atentos y observaban a sus compañeros y se reían e incluso algunos.

En el último desafío se entregó a cada grupo un sobre con los fragmentos de la canción en desorden para que los ordenaran. Durante el desafío los grupos leyeron cada párrafo y escribieron en la parte de atrás un número, colocaron todos los párrafos en el piso y los ubicaron al azar, mientras uno de sus compañeros tarareaba la canción. Todos colaboraron para armar la canción. Finalmente, los grupos “Las gatitas y los tiburones” se equivocaron en dos estrofas, así que volvieron a escuchar la canción y la armaron de manera correcta.

- Identifican el orden en que se presentan los acontecimientos de la historia.

-Reconocen las causas y efectos de las acciones de los personajes.

-Expresan interés por comprender el contenido y mantienen una actitud reflexiva y crítica.

- Manifiestan satisfacción con el trabajo en equipo y los logros obtenidos, lo que fomenta mayor participación.

- Demuestran interés en la historia que cuentan y son capaces de concentrarse a pesar de su nerviosismo.

-Demuestran una buena comprensión del contenido y los elementos claves, lo que hace que sus narraciones sean efectivas.

-Manifiestan emoción y compromiso con la narración.

-Cuentan la historia en el orden correcto, utilizando sus propias palabras y sin alterar el mensaje o la trama.

-Describen los acontecimientos basándose en elementos visuales.

-Demuestran alegría y creatividad pues cada grupo utilizó diferentes estrategias para completar la actividad.

-Identifican la estructura de la canción, lo que es esencial para completar la actividad.

-No tienen problema para reconocer la estructura de la historia de la canción.

-Comparten ideas y disfrutaban trabajar en grupos, enriqueciendo así su comprensión del contenido.

Nivel Inferencial	<p>Se realizó la dinámica “mi granja”, al inicio de la actividad algunos estudiantes conversaban con sus compañeros y solo movían sus manos y pies, conforme la actividad avanzó se generaron varias risas, interpretaron a diferentes animales en voz alta y participaron continuamente.</p> <p>Por consiguiente, se mostró la imagen del cantante y el título de la canción, al verlo la mayoría se asombró y expresaron que no lo conocían. Describieron la imagen y manifestaron que el personaje puede ser un cantante porque tiene una guitarra. Por otro lado, al ver el nombre de Sofía escrito en el pizarrón, sonrieron y señalaron con el dedo a una de sus compañeras y dijeron “ahí está”, la niña sonrió y se agachó. Muchos dijeron emocionados que Sofía era una canción. Al realizar las predicciones sobre quién es Sofía, participó la mayoría de los estudiantes, quienes manifestaron con alegría que ese nombre puede ser de la hija, la novia, la mamá, la amiga, la hermana, la compañera o la mejor amiga del cantante y que le había puesto ese nombre a la canción, porque le quería mucho, la amaba, era alguien especial e importante. Los estudiantes respondieron las preguntas de predicción entusiasmados, con rapidez, sin dudar y con un tono de voz fuerte.</p> <p>Después se entregó la hoja con la letra de la canción a cada una de las parejas, cuando escucharon la canción los estudiantes se pusieron felices, se movieron al ritmo de la música, cantaron, hicieron mímicas con sus manos cuando escuchaban la palabra “corazón” y “ya no te creo”, señalaban a su compañera cuando escuchaban “Sofía” y simulaban tener un micrófono en las manos. También hubo niños que solo miraban sorprendidos a sus compañeros. Cuando se terminó la canción, sonrieron, aplaudieron, levantaban los brazos mientras sonreían y conversaban con sus compañeros.</p> <p>Después respondieron varias preguntas y reconocieron al personaje principal de la canción, pues todos alegres gritaron el nombre, explicando que era el personaje principal porque su nombre se repetía varias veces en la canción. También explicaron lo que hizo Sofía, entre las respuestas se obtuvo: le engañó a Álvaro, se fue con otra persona, ya no le quería a Álvaro y por eso lo dejó, quería estar con otra persona, le rompió el corazón a Álvaro.</p>	<p>-Demuestran interés en la actividad, lo que indica que la dinámica fue efectiva para captar su atención y fomentar la participación.</p> <p>-Sienten intriga por el nuevo contenido que se va a analizar, lo cual es beneficioso para estimular su interés en la canción.</p> <p>-Identifican elementos en la imagen que son relevantes para entender el contexto de la canción.</p> <p>-Son capaces de realizar inferencias basándose en la información visual.</p> <p>- Realizan predicciones del contenido de la canción basándose en el título.</p> <p>- Relacionan la información con su entorno y experiencia personal.</p> <p>- Realizan conexiones personales, facilitando la comprensión del contenido.</p> <p>-Manifiestan emoción y seguridad al momento de compartir sus ideas.</p> <p>-Muestran felicidad y entusiasmo por la canción, permitiéndoles disfrutar de la experiencia junto a sus compañeros y fomentando un ambiente participativo.</p> <p>-Expresan conexión emocional con la letra y el ritmo de la canción.</p> <p>-Reconocen con facilidad los personajes de la canción.</p> <p>-Identifican las causas y efectos de las acciones de los personajes.</p> <p>-Muestran interés en analizar y entender la historia.</p> <p>-No tienen miedo de expresar sus ideas y emociones.</p>
-------------------	--	---

Cuando acertaban se ponían **felices** y **participaban con más frecuencia**, cuando se equivocaban **se quedaban pensando y volvían a leer la frase**. Algunos niños al momento de expresar sus ideas **se olvidaban lo que iban a decir o respondían con información que no tenía relación con la estrofa** que se estaba analizando. Por otro lado, **explicaron con facilidad las siguientes frases**: “sé que ya no soy yo”, “sin tu mirada, sigo”, “ya no te deseo”, “ya no te creo”, “solo te veo”, al momento de la explicación, **relacionaban sus respuestas con palabras de las estrofas y con su experiencia**, por ende, manifestaron que cuando no creen a una persona es porque miente, así como Pinocho. Cuando hablaban, **movían sus manos, jugaban con sus esferos, miraban sus hojas, hablaban con rapidez**, algunos mantenían un tono de voz adecuado y otros un tono muy bajo. Se ponían **nerviosos** si les quedaba mirando o si les hacía preguntas sin que hayan levantado la mano para responder y **repetían lo que escucharon a sus otros compañeros**.

En cada una de las estrofas **identificaron y explicaron las emociones implícitas**, mencionaron que en la primera estrofa las emociones son alegría y tristeza. Manifestaron que es alegría porque el autor recordaba su infancia, donde no tenía que preocuparse por nada. Por otro lado, quienes dijeron que transmite tristeza **argumentaron que recordar a alguien que ya no está, es triste**. En la segunda estrofa los estudiantes dijeron que la emoción implícita era la tristeza, para sus respuestas los estudiantes **utilizaron la información del párrafo**, pues dijeron que el cantante le está diciendo que ya no le cree y ya no le desea, explicando que “ya no te deseo” significa que ya no le quiere, ya no siente amor por ella o que él ya no siente nada por ella. Otro grupo de estudiantes mencionó que el cantante puede sentir rencor y enojo porque Sofía le mintió en algo y por eso le dejó de amar. En la tercera estrofa hubo estudiantes que dijeron que la emoción implícita era la tristeza, explicando que el autor ya no tiene a Sofía a su lado y por eso le pregunta, cómo le mira la otra persona con la que está. Otros estudiantes **dijeron emocionados** que transmite alegría porque Álvaro continuó con su vida, aunque ya no está con Sofía y por eso le dice “sin tu mirada, sigo”. En la última estrofa cuatro, todos los estudiantes estuvieron de

-Participan de manera activa en la conversación y respetan las opiniones de sus compañeros.

-Muestran interés y curiosidad sobre el significado de la letra.

-Manifiestan mayor participación y confianza cuando aciertan en las respuestas.

-Explican sus ideas de manera clara, incentivando la participación de los demás.

-Comprenden el significado de las palabras y frases, lo que indica que su comprensión va más allá de la memorización.

-Sienten nerviosismo cuando son observados o se les realiza preguntas sin previo aviso, a pesar de ello participan y comparten sus pensamientos.

-Identifican y explican con facilidad las emociones implícitas de las estrofas.

-Reflexionan sobre el contenido, esto es fundamental para desarrollar habilidades críticas

-Relacionan el contenido con su experiencia propia, lo cual es beneficioso para enriquecer su comprensión.

-Sienten nostalgia cuando recuerdan acontecimientos personales.

-Utilizan la información textual para fundamentar sus respuestas, lo que aumenta su confianza y seguridad al momento de dar sus respuestas.

- Defienden sus puntos de vista de manera respetuosa.

	<p>acuerdo en que la emoción que transmitía era tristeza, explicaron que la frase “sé que solo, sé que ya no soy yo” indica que Sofía lo dejó y desde ese momento, él cambió y que dejó de ser la misma persona.</p> <p>Durante el análisis de las estrofas, se contó con la participación de todos los estudiantes. Cuando hablaban todos respetaron las respuestas de sus compañeros, esperaban su turno para hablar, las respuestas concordaban con las preguntas, no dudaban al responder, realizaban gestos de felicidad y asombro cuando acertaban en las respuestas. Algunos estudiantes se ponían nerviosos y se tambaleaban de un lado a otro, frotaban sus manos y miraban a otro lado.</p> <p>En la última actividad, los estudiantes debían completar una ficha en parejas, al explicarles lo que debían realizar se emocionaron y desesperados sacaron sus cartucheras. La mayoría de las parejas dibujaron como portada a Sofía y una de las parejas dibujó un corazón roto con gotas de sangre. Al momento de dibujar al personaje principal, la mayoría volvió a dibujar a Sofía. Al escribir el mensaje de la canción, algunas parejas escribieron lo siguiente: “no hay que romper el corazón a personas que son muy fieles”, “debemos seguir adelante”, “no debemos darnos por vencidos” entre otras frases. La mayoría, identificó que la tristeza era el sentimiento que transmite la canción y todos calificaron la canción con 5 estrellas. Mientras completaban la actividad, conversaban entre ellos para ponerse de acuerdo en quién iba a dibujar y quien iba a escribir, se reían, cantaban la canción, tapaban sus dibujos, se ponían nerviosos cuando me acercaba a ver su avance en la actividad, realizaban preguntas y otros se mantenían concentrados dibujando y pintando.</p>	<p>-Son capaces de construir significados a partir del texto.</p> <p>-Expresan emoción por la actividad, creando así un ambiente dinámico y atractivo.</p> <p>-Demuestran interés por el contenido de la canción.</p> <p>-Manifiestan seguridad al momento de participar y expresar sus ideas.</p> <p>-Muestran respeto hacia las respuestas de sus compañeros, facilitando que se lleve a cabo un diálogo constructivo.</p> <p>-Sienten que sus aportes son significativos.</p> <p>- Les gusta plasmar sus ideas a través de dibujos.</p> <p>- Representan su comprensión a través de dibujos.</p> <p>- No tienen problemas para identificar la emoción principal que transmite el contenido de la canción.</p> <p>- Entienden el mensaje que transmite la canción</p> <p>- Utilizan su imaginación y experiencia personal para interpretar el contenido de la canción.</p>
Nivel Crítico Valorativo	<p>Se realizó un baile llamado “a mover mi cuerpo” algunos se pusieron alegres y otros dijeron que no querían porque no pueden bailar y sus amigos se iban a burlar, sin embargo, poco a poco se fueron integrando y bailaron. Se mostraban atentos, otros a pesar de no poder sonreían y bailaban como podían, todos se rieron mientras bailaban. Al finalizar del baile todos se veían animados y un poco cansados.</p> <p>Por consiguiente, se preguntó si se acordaban de los títulos de las canciones, todos entusiasmados dijeron que sí y mencionaron los nombres. También</p>	<p>-Algunos se sienten cómodos bailando frente a sus compañeros, mientras que otros sienten inseguridad de hacerlo por miedo a ser juzgados.</p> <p>-Superan sus miedos cuando se encuentran en un ambiente de apoyo, lo que los lleva a integrarse en las actividades a pesar de su nerviosismo.</p>

se preguntó ¿Cuál de las canciones les gustó más? La mayoría de los niños levantaron la mano **alegres** y **ansiosos** por dar su respuesta, algunos **dijeron que les gustó la canción** de Pinocho. Los estudiantes que preferían la canción “Sofía” **manifestaron** que les gusta porque tiene un ritmo alegre, les produce bailar y porque la canción nos enseña a seguir adelante a pesar de perder a alguien que se quiere”. Al terminar de escuchar las razones se realizó una votación y ganó la canción de Pinocho, ante esto algunos estudiantes **gritaron y saltaron emocionados**. Pero todos se animaron cuando se solicitó que formen grupos de 6 y 7 integrantes. Al terminar de formar los grupos todos **ayudaron a unir sus pupitres para iniciar a trabajar**. Se realizó una lista de todos los personajes que aparecían en la canción, **todos participaron** y **cada equipo escribió uno de los personajes**. Posterior a ello **eligieron al personaje que querían representar**, en uno de los grupos hubo un estudiante que no estaba participando en la elección de personajes porque decía que no sabe actuar y que los demás se van a reír cuando pase al frente. Cuando terminaron de elegir, todos tomaron asiento e **intrigados preguntaron** “¿Y ahora que vamos a hacer? y se explicó que debían realizar un dibujo o utilizar algún objeto del entorno para representar al personaje, en ese momento unos se sorprendieron otros **se alegraron, se veían preocupados**. Durante esta actividad todos estaban **felices, concentrados** y se mantenían en silencio. Cuando terminaron de dibujar se acercaron **alegres** a mostrar sus creaciones. Después, cada grupo **representó una escena** de la canción, durante la presentación el Grupo 1 al inicio estaba **nervioso** y no sabían cómo empezar, hasta que una de las integrantes los organizó. Quien interpretó a Pinocho **entró quejándose, mientras arrastraba su pierna y se agarraba la nariz**. Al ver esto, sus compañeros **se rieron y prestaron atención a lo que hacían**, esto hizo que el niño **se sonrojara** mientras **sonreía acostado en el piso**. También **simularon que tenían una camilla y hacían los sonidos de una ambulancia**, tomaron a Pinocho de los brazos y las piernas, todos empezaron a reírse. Todos sus compañeros los **aplaudieron y algunos fueron a chocar sus manos**. Durante la representación del Grupo 2, no hubo orden en la presentación, todos se quedaron

-Recuerdan las actividades y contenidos analizados con anterioridad, demostrando que la música es un elemento clave para estimular emociones, mejorar la memoria y la participación.

- Muestran disposición en expresar sus opiniones y emociones, basándose en sus preferencias.
- Se identifican con las canciones analizadas.
- Recuerdan datos explícitos de las historias, lo que les permite relacionar a los personajes con sus características y roles
- Expresan sus preferencias sin temor.
- Participan y se divierten a pesar de las inseguridades que tienen, indicando que las actividades lúdicas pueden generar motivación y aumentar la participación.
- Sienten nerviosismo e inseguridad al inicio, pero a medida que interaccionan con sus compañeros aumenta su confianza y logran desenvolverse de manera adecuada.
- Comprenden los roles y emociones de los personajes que interpretan.
- Utilizan su expresión oral y corporal para representar al personaje
- Siguen el orden de los eventos que representan, facilitando la comprensión del contenido y el desarrollo de la historia de manera coherente.
- Les gusta trabajar en equipo y apoyarse mutuamente.

parados al frente, al momento de interpretar a los personajes realizaban muy bien las mímicas, pero no se escuchaba lo que decían, se movían de adelante hacia atrás mientras hablaban y algunos jugaban con su esfero.

El Grupo 3 interpretó bien las acciones de los personajes, pero el tono de voz de tres niños fue bajo y miraban al suelo. Cuando pasaron se mostraron alegres y un poco nerviosos, realizaron diferentes mímicas para interpretar a sus personajes y utilizaron elementos de su entorno durante su representación.

En el Grupo 4 solo hablaron entre sí, acorde a lo que les salió, no hicieron muchas mímicas, mantenían un tono de voz adecuado, pero se quedaron callados varias ocasiones sin saber qué decir, cuando si olvidaban algo decían “ya me olvidé” o se reían y miraban a sus compañeros.

Cuando se preguntó ¿Cuál de los personajes creen que actuó de mejor manera y por qué? Todos concordaban en que el hada fue buena, otros dijeron que el viejo cirujano también fue bueno porque atendió a Pinocho cuando estaba. Al momento de hablar levantaban la mano, algunos hacían silencio cuando los demás hablaban, otros conversaban con sus compañeros, se reían y gritaban las respuestas.

Asimismo, se habló sobre el contenido de la historia muchos dijeron que la parte que más les gusto fue el final, porque Pinocho despertó de su profundo sueño y eso los puso felices. También mencionaron que la canción habla de la amistad y la ayuda a los demás. La mayoría de los estudiantes participaron, cuando hablaban algunos gritaban emocionados sus respuestas, otros decían sus respuestas en voz baja, algunos conversaban con sus compañeros, se reían de las respuestas y decían “eso no existe”.

También se preguntó si ¿alguna vez se han sentido tristes? ¿Y qué hicieron para sentirse mejor? en esta pregunta hubo varias participaciones algunos estudiantes al responder se tambalearon, cruzaron los brazos, jugaron con el cabello y frunció el ceño. También sonreían, hablaban con claridad, ponían sus manos hacia atrás, entrelazaban sus dedos y movían los pies. También se preguntó si recordaban algún momento en el que alguien los ayudó cuando estaban en problemas, en ese momento muchos se quedaron callados y se mostraron pensativos. una niña contó su

-Son capaces de improvisar sin alterar la trama de la historia, con el fin de captar la atención de sus compañeros.

-Emplean su propio lenguaje para expresar emociones y pensamientos de los personajes, haciendo que se sientan menos presionados en recordar un diálogo.

-Expresaron felicidad lo que indica que el juego de roles les gustó y conectan emocionalmente con la historia.

-No tienen dificultad para identificar a los personajes y clasificar sus acciones entre buenas y malas.

-Emite juicios sobre el comportamiento de los personajes

-Evalúan las acciones de los personajes durante la discusión.

-Emite juicio de valor sobre el contenido del texto.

-No tienen dificultad para resumir los eventos principales de la historia.

-Identifican y entienden el tema central.

-Comprenden los roles de los personajes y su impacto en la historia.

-Entienden el conflicto de la historia.

-Cuestionan y proponen soluciones creativas a los problemas según sus experiencias personales y conocimientos previos.

-Utilizan su imaginación para encontrar soluciones.

-Muestran participación espontánea en el diálogo.

<p>experiencia, mientras lo hacía, movía el pie y jugaba con la tapa del esfero o miraba a su alrededor y después agachaba su cabeza. Por otro lado, quienes la escuchaban estaban atentos, hacían sonidos de asombro y gestos de preocupación, pero al final todos se alegraron porque logró solucionar su problema.</p> <p>Al terminar de escuchar la historia varios niños se animaron a contar sus experiencias y había muchas manos levantadas. Contaron anécdotas divertidas en un hospital, con sus juguetes y con sus familiares, durante sus relatos uno de ellos desviaba la mirada, evitando el contacto visual con sus compañeros, el otro alumno mostraba temblor en las manos ya que estaba sosteniendo una hoja y a veces se tapa la boca con la misma y el último alumno hablaba muy rápido y repetía algunas palabras como “entonces” y “eh” de manera constante. Hubo estudiantes que no se acordaban de un problema, pero dijeron que sí habían ayudado a otros y que se sintieron felices porque hicieron algo bueno, que les gustó ayudar y eso les hizo sentirse importantes.</p>	<p>-Son capaces de aplicar sus conocimientos previos a nuevas situaciones y problemas.</p> <p>-Demuestran disposición para compartir sus experiencias individuales.</p> <p>-Sienten tristeza al recordar momentos pasados</p> <p>-Reflexionan sobre sus propias experiencias.</p> <p>-Sienten interés por la actividad y alegría por compartir anécdotas divertidas.</p> <p>-Algunos demuestran nerviosismo al momento de contar sus experiencias.</p> <p>-No les cuesta trabajo identificar el problema, los personajes y las soluciones dentro de la historia.</p> <p>-Muestran satisfacción y alegría cuando hacen algo bueno por los demás.</p>
--	---

Nota. Esta tabla muestra la descripción y el análisis del nivel de comprensión lectora literal, inferencial y crítico valorativo al implementar la gamificación, la música y el juego de roles.

Tabla 5

Matriz de la entrevista realizada a los estudiantes de 4to EGB, paralelo “B”.

Categoría	Texto	Análisis
La Lúdica	<p>1.- ¿Cómo se sintieron al cantar las canciones “Pinocho” y “Sofía”?</p> <p>Estudiante 1: alegre y triste, triste porque Sofía dejó al cantante y alegre porque en la canción de Pinocho el hada le puso un corazón y pudo vivir. (La estudiante, frotaba sus manos y respondía con seguridad).</p> <p>Estudiante 2: Me sentí feliz porque la canción era feliz y yo quería bailar, pero tenía vergüenza que me vean. (El estudiante sonrió, pero la risa era de nerviosismo)</p> <p>Estudiante 3: Me sentí triste porque Sofía le dejó solo al cantante y por eso el escribió esa canción.</p> <p>Estudiante 4: Eh feliz y al mismo tiempo triste porque Álvaro se quedó sin el amor de</p>	<p>-Demuestra que ha comprendido los temas tratados de las canciones.</p> <p>-Muestra disposición al hablar y compartir su interpretación de las canciones, lo que permite que transmita sus ideas con claridad.</p> <p>-La música generó un estado de ánimo positivo, generando participación continua.</p> <p>-Siente preocupación por los comentarios de sus</p>

Sofía y **feliz** porque escuchar la canción porque estaba bonita. (su tono de voz fue bajo y miraba constantemente el piso).

Estudiante 5: **Alegre** porque me gustaron las canciones y yo siempre **le canto a mi hermanito para que se duerma**. (El estudiante se mostró tranquilo y mantenía su mirada fija).

2.- ¿Cómo se sintieron al participar en las actividades y juegos?

Estudiante 1: **Feliz** porque pudimos ganar y porque no nos preocupamos por sacar una mala nota, sino que solo **nos relajamos y divertimos**.

Estudiante 2: Tenía **miedo** porque si no hacia bien me iban a decir que perdimos porque yo no hice bien.

Estudiante 3: Me sentí **emocionada** porque no recibimos clases y pasamos jugando y escuchando música.

Estudiante 4: **Feliz** también porque ahí **podíamos participar** y del **miedo** que tuvimos ya **pudimos superar el miedo**.

Estudiante 5: **Entusiasmado** por hacer las actividades y porque **jugamos con todos**, por eso me sentí bien.

Estudiante 6: **Nervioso** porque **tenía miedo de equivocarme** y que mis compañeros me digan que no puedo.

3.- ¿Cuál de las actividades propuestas les resultó difíciles o tuvieron dificultad para completarlas? ¿Por qué y cómo lo solucionaron?

Estudiante 1: Cuandoo estábamos poniendo las preguntas de Pinocho incorrectas, pero fue fácil cuando **colocamos las imágenes en orden**, pero una amiga cambio y por eso nos equivocamos y una amiga se **enojó**.

Estudiante 2: La más difícil, difícil era, las oraciones porque no nos sabíamos la canción, pero todos **nos ayudamos** y nos equivocamos. Pero la más fácil fueron las preguntas del dado por eso **respondimos bien las preguntas** y nos pusimos **felices** por ganar.

Estudiante 3: Se nos hizo difícil responder las preguntas de Sofía porque no entendíamos y por eso **volvíamos a leer**.

Estudiante 4: El juego más difícil fue contar la canción **enojado** porque yo no sabía cómo

compañeros, lo que limitan que se exprese con libertad.

-Muestra comprensión de las emociones que transmite la canción.

-Entiende las razones detrás de la creación de la canción.

-Expresa que le agrada la canción, aunque el mensaje es triste.

- Demuestra una conexión positiva con la música y disfruta compartir con su familia.

-No tiene dificultad para identificar las emociones y el significado de las historias.

-Perciben a las actividades planificadas como una pausa de su rutina escolar, lo que les permite relajarse y disfrutar.

-Las actividades les ayudan a superar su miedo a participar.

-Algunas respuestas son confusas, puesto que la estructura de sus oraciones no es clara, resultado del nerviosismo que sienten.

-Presentan dificultad para coordinar las acciones que deben realizar, lo que los lleva a confusiones y equivocaciones en las actividades, provocando emociones negativas como el enojo.

-Las actividades planteadas permitieron trabajar en sus habilidades de actuación y lenguaje corporal.

-Muestran confianza en actividades que requieren memorización

-Tienen dificultad para concentrarse cuando existe mucho ruido en su entorno.

	<p>hacer ese gesto y por eso se rieron mis compañeros.</p> <p>Estudiante 5: Se me hizo difícil interpretar al espantapájaros porque yo no sabía cómo tenía que actuar y por eso les pregunte a mis compañeros y ellos me ayudaron.</p> <p>4.- ¿Cuál de las actividades les gustaron más y por qué?</p> <p>Estudiante 1: Nos gustó cuando estábamos escuchando la canción de Pinocho, cuando estábamos participando y también participando con todos los compañeros en los juegos de Pinocho.</p> <p>Estudiante 2: Me gustó entender que la canción de Sofia, Sofia engañó al cantante y yo pensaba que era feliz. (sonrió al final de dar su respuesta)</p> <p>Estudiante 3: Me gustó más la hoja que nos dio porque debíamos dibujar y pintar, también escribimos, pero a mí me gusta dibujar.</p> <p>Estudiante 4: A mí me gustó más cuando contamos la historia de Pinocho llorando, riendo, con miedo y todo lo que les salió a mis compañeros porque eso nos hizo reír mucho.</p> <p>Estudiante 5: Me gustó la de Sofia porque tuvimos que dibujar la portada de la canción.</p> <p>5.- ¿Cómo se sintieron trabajando en grupo durante el juego? ¿Les gustó colaborar con sus compañeros?</p> <p>Estudiante 1: Feliz porque todos estábamos participando como amigos y compañeros y nos ayudamos.</p> <p>Estudiante 2: Bien porque compartimos y nos reímos y trabajamos con nuestros amigos.</p> <p>Estudiante 3: Me sentí triste porque no pude trabajar con mi amigo, pero mi compañero si me ayudó.</p> <p>Estudiante 4: Yo me sentí tranquilo trabajando con mis amigos porque nos ayudábamos y si me gustó por lo que pude compartir.</p> <p>Estudiante 5: Me sentí alegre porque entre todos nos ayudamos y si me gustó porque también nos reímos juntos.</p>	<p>-Muestran capacidad para buscar soluciones ante confusiones relacionadas a la comprensión.</p> <p>-Se interesan por actividades creativas como dibujar.</p> <p>-Participan con mayor entusiasmo cuando todos se involucran en las actividades.</p> <p>-Sienten emoción y motivación por actividades de competencia y acumulación de puntos, lo que los impulsa a involucrarse más.</p> <p>- Manifiestan interés por analizar e interpretar el mensaje de las canciones.</p> <p>- Se muestran alegres cuando entienden y aprenden algo nuevo.</p> <p>-Participan de manera reflexiva, es decir que cuestionan la información presentada.</p> <p>-Relacionan el contenido con su experiencia y conocimientos previos.</p> <p>-Se sienten motivados y comprometidos con la actividad cuando trabajan con sus amigos, esto facilita la asimilación de conocimientos.</p> <p>-Aportan con sus ideas para completar las actividades.</p> <p>- Manifiestan organización en las actividades, lo que permite que todos participen y se sientan parte del grupo.</p>
<p>La comprensión lectora</p>	<p>6.- ¿Las actividades propuestas (como hacer dibujos y actuar) les ayudaron a comprender las letras de las canciones?</p> <p>Estudiante 1: Si porque en la canción de Pinocho aprendimos que debemos ayudar a</p>	<p>-Demuestran emoción por entender las partes de la canción.</p>

nuestros amiguitos, como el hada ayudó a Pinocho.

Estudiante 2: Si porque para responder teníamos que prestar atención porque las respuestas estaban en la letra de las canciones.

Estudiante 3: a mí sí porque aprendimos algo más grande de lo que nunca aprendimos como que la música puede ser alegre, pero el mensaje triste.

Estudiante 4: Si porque pudimos entender el mensaje de la canción por ejemplo en la canción de Pinocho nos enseña a ser buenos amigos y personas y en la de Sofía nos enseña a que escribimos cuando estamos tristes y nos desahogamos.

7.- ¿Cuál de las actividades les ayudó a recordar las letras de las canciones? ¿Por qué?

Estudiante 1: Cuando contamos la historia de Pinocho viendo las imágenes porque solo veíamos la imagen y íbamos explicando lo que vemos.

Estudiante 2: A mí me ayudo cuando dibuje la portada y al personaje de la canción de Sofía, yo me acordaba porque Sofía se repetía muchas veces en la canción.

Estudiante 3: Encontrar las acciones de los personajes de Pinocho porque pude recordar lo que leímos y cantamos antes de jugar y por eso se me hizo fácil encontrar a los personajes, por eso les ayudé a mis compañeros.

Estudiante 4: la de actuar porque tenía que hacer lo que decía la canción y como actuamos ya se nos quedó grabado en la memoria lo que hace cada personaje y ahí ya se hizo fácil responder.

Estudiante 5: Cuando dibujamos al personaje principal y el lugar porque si no nos acordábamos íbamos a dibujar mal.

8.- ¿Las letras de las canciones le hicieron recordar alguna experiencia personal o de algún familiar?

Estudiante 1: Si porque yo le ayudo todos los días a mi mami a barrer mi cuarto y aprendimos que debemos ayudar a todos.

Estudiante 2: La pregunta que me hizo, me hizo recordar a mi abuelito que ya murió, pero ahí murió, pero era cuando mi papá era

- Muestran que la interacción y el diálogo son necesarios para entender las canciones.

-Lograron entender las emociones implícitas.

- Expresan mayor interés en realizar dibujos, puesto que contribuye a su comprensión y facilita su conexión con el contenido.

- La dramatización les ayudó a comprender a los personajes que interpretaron.

-No tienen problema para identificar el tema principal

-Las actividades propuestas activan la memoria visual y auditiva, facilitando el recuerdo a través de la asociación.

-Recuerdan el orden de los eventos, lo que facilita la combinación de imágenes al momento de narrar la historia.

-La repetición de palabras en la canción ayudan a memorizar información.

- Relacionar el contenido de las canciones con su experiencia ayuda a recordar información.

-La actuación ayudó a memorizar las acciones de los personajes, lo que indica que la dramatización facilita la retención de información.

-Se sienten cómodos y seguros cuando utilizan elementos visuales para explicar o narrar la historia.

- No tienen dificultad para relacionar las imágenes con el contenido de las canciones.

-Relacionan las letras de las canciones con sus experiencias, esto muestra que la música puede

pequeño ósea fue hace mucho, ya no tengo a mi abuelito.

Estudiante 3: Eh a mí con la canción de Sofía **me hizo acordar** que a mi tía el esposo le fue botando y ella iba a mi casa a conversar con mi mami, pero ahora ya está bien.

Estudiante 4: A mí **me hizo recordar** cuando le operaron a mi perrito porque le piso el carro y ahí le llevamos la veterinario y le curó como le curaron a Pinocho.

Estudiante 5: Yo **me acorde** que a mi hermano la novia le dejó y él sabía estar triste.

9.- ¿Les fue fácil expresar sus ideas después de analizar las letras de las canciones?

Estudiante 1: Sí porque **compartimos con compañeros y estábamos participando.**

Estudiante 2: Me fue poco difícil porque quería hablar, pero **me olvidaba**

Estudiante 3: Si porque cuando **leí y escuchaba la canción** ya entendí y también escuche a mis compañeros y ya podía dar mi respuesta.

Estudiante 4: No porque estaba **nervioso**, yo tengo nervios de hablar

Estudiante 5: Siii, si fue fácil porque ahí ya **escuchamos las canciones** y podíamos hacer más fácil las actividades y **explicamos lo que entendimos.**

10.- ¿Cómo se sintieron al explicar lo que entendieron de la canción a sus compañeros?

Estudiante 1: **Feliz** porque todos **expresamos** como eran todas las canciones y todo lo de Pinocho.

Estudiante 2: Me sentí **nervioso** porque todos me quedaban viendo cuando hablaba

Estudiante 3: Me sentí **feliz** porque **pude ayudar a que mis compañeros** también entiendan.

Estudiante 4: Me sentí **triste** y un poco **enojado** porque algunos compañeros **se reían**, también me sentí **nervioso** porque cuando yo paso tengo mucho nervio de que me quedan viendo.

Estudiante 5: Me sentía **feliz** porque todos me ponían atención y si **pude decir mis ideas** para que todos me entiendan.

conectar con recuerdos personales.

- Comprenden el mensaje implícito de las canciones

- Las letras de las canciones provocaron emociones positivas y negativas.

-Participan activamente y apoyan a los integrantes del grupo.

-Muestran motivación e involucramiento pleno en las actividades.

- Algunos estudiantes tienen dificultad para recordar lo que querían decir debido a los nervios que sentían al momento de participar.

- La dramatización y el uso de mímicas ayudan a mejorar la retención y la expresión.

-Reconocen que el trabajo en grupo les permite aprender unos de otros.

- Demuestran disposición para apoyarse y ayudarse cuando hay confusiones, lo que genera un ambiente de colaboración que facilita la comprensión y expresión.

- Sienten libertad de expresar sus ideas y no sienten temor a ser ridiculizados, lo que facilita el intercambio de opiniones.

-Respetan y valoran los aportes de sus compañeros.

-Expresan tristeza y enojo cuando sus compañeros se ríen de sus ideas.

-Relacionan sus experiencias y sentimientos con lo aprendido.

Nota. Esta tabla muestra las respuestas de los estudiantes de 4to año, paralelo “B” que se obtuvieron en la entrevista.

Resultados:

Para Guevara (2024):

La gamificación funciona como una estrategia que permite a los estudiantes aprender con diversión y demostrar mayor entusiasmo, dado que las actividades gamificadas emplean los elementos del juego para construir aprendizajes, facilitar la comprensión de los contenidos, evaluar el progreso de los estudiantes o para desarrollar habilidades a través de la interacción entre pares (p. 28).

De acuerdo con lo expuesto por la autora, en este estudio para el nivel de comprensión lectora literal se utilizó la gamificación como estrategia lúdica en la cual los estudiantes de cuarto año, paralelo “B” tuvieron que identificar información explícita de la canción, asociar a los personajes con sus acciones, organizar imágenes según el orden cronológico de los acontecimientos y armar la canción para acumular puntos y así ganar la partida del juego llamado “Aprendo porque comprendo”. Además, con la aplicación de la entrevista, se conoció que los discentes se sintieron felices y entusiasmados por participar en cada uno de los desafíos pues manifestaron que las actividades les permitieron relajarse y disfrutar, también indicaron que les agradó trabajar en grupo con sus amigos, disfrutaron escuchar música, se divirtieron cuando jugaron e interaccionaron con sus compañeros, les gustó ordenar las imágenes con las estrofas de la canción y gozaron contar la historia interpretando diferentes emociones. Asimismo, expresaron sentirse temerosos y nerviosos puesto que tenían miedo de cometer errores o responder mal las preguntas y ser señalados como los culpables de la derrota del grupo. A lo largo de las actividades, la investigadora observó y registró en la guía de observación que los escolares participan de manera continua, mantienen una actitud positiva hacia la colaboración, demostraron interés por la narrativa de la canción, no tenían dificultad para recordar datos explícitos de la historia, relacionar las ilustraciones con el texto escrito y ubicar las estrofas en orden lógico. De igual forma se documentó que hubo apoyo mutuo entre los integrantes, lo que ayudó a que reconozcan sus errores en las respuestas, superen sus nervios, se sientan motivados a continuar con el juego y logren completar los retos utilizando los datos literales de la letra musical. Todo esto permitió que los participantes identificaran a los personajes, las características, acciones y el lugar en el que se desarrolló la historia, reconocieran el orden de los eventos y asociaran la información textual con las representaciones visuales.

Al utilizar la música como estrategia lúdica para el nivel de comprensión lectora inferencial, los estudiantes tuvieron que realizar predicciones, extraer la idea general, interpretar el significado de las palabras y frases acorde al contexto e identificar las emociones y sentimientos implícitos en la letra musical para lograr completar una ficha con información no literal del contenido analizado. A través de la entrevista los alumnos manifestaron que en el transcurso de la actividad se sintieron alegres y emocionados porque la canción tenía un tono alegre que los animaba a cantar, bailar y hacer mímicas mientras la escuchaban. También mencionaron que se sintieron tristes, puesto que al analizar la letra se dieron cuenta que la historia era de desamor, ya que el personaje principal engañó a su pareja. A medida que avanzaba la actividad la investigadora registró en la guía de observación que los escolares realizan inferencias basándose en la información visual, predicen el contenido

a partir del título, comprenden el significado de las frases, relacionan sus conocimientos y emociones con la canción, trabajan en equipo a pesar de las diferencias que hay entre ellos, participan de manera espontánea en la conversación, respetan las opiniones de sus compañeros, demuestran interés y no tienen miedo al momento de expresar sus ideas y opiniones con respeto a la canción, creando un ambiente relajado, dinámico y atractivo en el que disfrutan de la experiencia junto a sus pares. Considerando todo lo expuesto, se puede decir que la implementación de la música facilitó la generación de suposiciones, la interpretación de frases según el contexto, la identificación del tema central y el reconocimiento de los sentimientos del autor y los personajes que intervienen en la narración, lo cual es esencial para comprender un texto y construir aprendizajes de manera conjunta, tal como afirma Sánchez (2020) “la música como estrategia consigue que los alumnos se motiven, demuestren mayor interés en las actividades, participen de manera espontánea y sientan la necesidad de aprender de forma didáctica y divertida mientras disfrutan” (p.24).

El juego de roles es una estrategia que se fundamenta en la asignación de roles a cada participante que le faculta experimentar a manera de simulación la realidad de otra persona, así, por medio de la interacción se desarrolla el factor motivacional, el pensamiento crítico y creativo, y se genera un ambiente adecuado para el trabajo grupal, donde intercambian opiniones y colaboran con sus pares. (Carrera y Cárdenas, 2021, p.265)

Con base en lo planteado por las autoras, para el nivel de comprensión lectora crítico valorativo se utilizó el juego de roles como estrategia lúdica, donde los estudiantes tuvieron que emitir juicios sobre el comportamiento de los personajes y el contenido, relacionar los acontecimientos con sus conocimientos, plantear soluciones al problema que se presentó en la letra musical y utilizar su expresión oral y corporal para representar diferentes escenas de la canción que fue previamente analizada y seleccionada por ellos. Al llevar a cabo la entrevista los escolares expresaron que al inicio de la actividad se sintieron nerviosos, porque pensaban que sus compañeros se iban a burlar de ellos si se equivocaban, a su vez señalaron que no sabían cómo interpretar a sus personajes y cómo organizarse para salir de manera ordenada. También, dijeron que después se sintieron aliviados y felices, dado que todos se ayudaron mutuamente dando ejemplos de cómo debían actuar y porque sus amigos les prestaron atención, les felicitaron y aplaudieron emocionados cuando terminaron su participación. En el desarrollo de la sesión la investigadora observó y anotó en la guía de observación que los discentes comprenden los roles, emociones y el impacto que tiene el personaje que interpretan, no tienen dificultad para clasificar las acciones entre buenas y malas, entienden el conflicto principal de la historia, emplean su propio lenguaje y creatividad para representar las escenas, improvisan sin alterar la trama, ya que no sienten presión de recordar un diálogo, logran superar sus miedos y se integran en la actividad gracias al ambiente de apoyo que existe en el aula. Todo esto permitió que los participantes relacionen sus saberes previos con el contenido de la canción, emitan juicios sobre la conducta de los personajes, evalúen y cuestionen cada uno de los roles y realicen propuestas creativas a los problemas a partir de sus experiencias personales.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En este capítulo se presentan las conclusiones obtenidas del análisis y la interpretación de los datos que se recolectaron a lo largo del estudio y que permitieron responder a los objetivos que se plantearon al inicio del trabajo. Asimismo, se proponen recomendaciones con base en los hallazgos obtenidos con la finalidad de contribuir al avance del conocimiento en el área de las ciencias de la educación y proponer pautas útiles para el desarrollo de futuras investigaciones.

5.1 Conclusiones

- Se concluye como resultado de la investigación documental que las estrategias lúdicas para la comprensión lectora de los estudiantes son la gamificación, la música y el juego de roles, dado que motivan a los alumnos a participar de manera espontánea y permiten que aprendan con alegría, diversión y entusiasmo.
- Se concluye que, los procesos para la comprensión lectora deben ser lúdicos, porque permiten que los estudiantes participen de manera continua, colaboren con sus compañeros, superen sus nervios, demuestren interés y compromiso en las actividades y experimenten emociones positivas tales como: alegría, emoción y entusiasmo, debido al goce y disfrute que sienten al participar en las diferentes dinámicas, esto facilitó la identificación de información explícita e implícita, así como también la valoración crítica del contenido y del comportamiento de los personajes del texto.
- Se concluye que, la utilización de estrategias lúdicas tales como la gamificación, la música y el juego de roles para la comprensión lectora, permiten crear un ambiente relajado y dinámico en el cual las actividades de lectura se convierten en momentos de disfrute, puesto que los estudiantes, se integran, gozan y aprenden de manera divertida a través de dinámicas grupales que les posibilita explorar los textos, retener información explícita, predecir el contenido, realizar conexiones emocionales con el texto, intercambiar ideas, proponer soluciones creativas a los problemas de las historias, y comprender el contexto y emociones de los personajes que intervienen en las narraciones.

5.2 Recomendaciones

- Con base en los hallazgos de la investigación se recomienda a los docentes de la Unidad Educativa Dr. Nicanor Larrea León que implementen en el proceso de enseñanza y aprendizaje estrategias lúdicas para la comprensión lectora, tales como la gamificación, la música y el juego de roles para motivar, despertar el interés y aumentar la participación espontánea de los estudiantes. Por lo cual se considera necesario que se inscriban en

cursos o talleres en línea sobre estrategias lúdicas que ofrecen las universidades del país para que conozcan cuál de ellas pueden aplicar según el contenido, los objetivos específicos que desean alcanzar, el nivel de educación y las características del grupo que son responsables.

- Se sugiere que en la práctica docente se implementen de manera regular procesos lúdicos para la comprensión lectora, de modo que los discentes lean, entiendan, analicen y se conecten con el texto, mediante la utilización de diferentes juegos, actividades y dinámicas que aumentan la motivación, interés, bienestar emocional y la colaboración entre estudiantes. Por tal razón se considera indispensable que los docentes creen proyectos relacionados con la lectura para que los discentes en equipo analicen textos de su agrado y elaboren recursos creativos y juegos con el fin de socializar de manera divertida lo que aprendieron a los alumnos y docentes de la institución.
- Se recomienda indagar otras estrategias lúdicas que permitan describir la comprensión lectora de los estudiantes, considerando que al implementar actividades entretenidas y dinámicas se puede convertir al aprendizaje en una experiencia atractiva e interactiva, pues se crea un ambiente de diversión donde todos se muestran motivados y felices de aprender, por ende, logran superar sus nervios y participan de manera continua sin temor a equivocarse, dado que la lectura se convierte en un momento de gozo y satisfacción en el cual la interacción entre pares ayuda a que su comprensión alcance niveles superiores al literal, puesto que pueden intercambiar ideas de lo leído con libertad. Por ello se cree fundamental que el personal docente colabore con educadores de otras instituciones a través de una red de docentes en línea en la que puedan relacionarse con profesores de otros países para conocer diferentes experiencias e incluso aprender sobre los recursos y estrategias pedagógicas que ellos implementan en su práctica educativa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acevedo, D. y Carvajal, J. (2020). *Características, principios y ventajas de la metodología lúdica*. Blogger.
<https://metodologialudicainatec.blogspot.com/2020/05/caracteristicas-principios-y-ventajas.html>
- Agencia de Calidad de la Educación. (2018). *Orientaciones: Habilidades y estrategias para la comprensión de lectura*.
- Aguirre, N. y Tobar, S. (2020). *Motion cómic interactivo “Vico y el Duende” para estimular la comprensión lectora en niños de educación general básica*. [Trabajo de Titulación, Universidad Católica de Santiago de Guayaquil].
<http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/19738/1/T-UCSG-PRE-ART-CAD-4.pdf>
- Alberich, N. y García, B. (2020). *El diario de campo*. [Trabajo de Investigación, Universidad Oberta de Catalunya].
<https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/149824/5/EIDiarioDeCampo.pdf>
- Alonso, N. (2021). *El juego como recurso educativo: Teorías y autores de renovación pedagógica*. [Trabajo Fin de Grado, Universidad de Valladolid].
<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/51451>
- Arboleda, C. (2021). *Inteligencia Emocional Resonancia del juego dramático*. [Trabajo de Grado, Universidad de Antioquia].
https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/31143/1/ArboledaCamila_2022_IEJuegoDramatico.pdf
- Arteaga, G. (2022). *Qué es la investigación de campo: definición, métodos, ejemplos y ventajas*. Testsiteforme. <https://www.testsiteforme.com/investigacion-de-campo/>
- Ausubel, D., Novak, J. y Hanesian, H. (1983). *Psicología educativa un punto de vista cognoscitivo*. Editorial Trillas.
- Bocancho, L. (2024). *El método lúdico y el aprendizaje, en los niños del cuarto grado de la Escuela de Educación “Fe y Alegría” de la ciudad de Riobamba, periodo lectivo 2023- 2024*. [Trabajo de titulación, Universidad Nacional de Chimborazo].
<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/13547>
- Bósquez, D., Cachupud, L., y Chica, S. (2024). *Estrategias Lúdicas: Un enfoque dinámico para fomentar el desarrollo cognitivo en la Educación Inicial*. *Revista Scientific*, 9(31), 108- 125. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2024.9.31.5.108-125>
- Calderón, J. (2024). *Estrategias lúdicas en la comprensión lectora de textos narrativos de los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Nicolás Martínez*. [Trabajo de titulación, Universidad Técnica de Ambato].
<https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/41513>
- Candela, Y. y Benavides, J. (2020). *Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior*. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 78-86. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>

- Carrera, R. y Cárdenas, N. (2021). Juego de roles como estrategia didáctica para la comprensión en estudiantes. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*. 6(4), 260-276. <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i4.1501>
- Carrillo, Á. (2021). Gamificación y comprensión lectora. [Trabajo de titulación, Universidad Pedagógica Nacional]. <http://hdl.handle.net/20.500.12209/16642>
- Castilla, M. (2013). *La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget aplicada en la clase de primaria*. [Trabajo Fin de Grado, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/5844>
- Cepeda, F. (2023). *Actividades lúdicas tradicionales en el equilibrio de los alumnos de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe San Guisel Alto*. [Trabajo de titulación, Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/10475>
- Coronado, M. y García, J. (1990). *De cómo usar canciones en el aula*. *Dialnet*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2865311>
- Cuasapud, J. y Manguashca, M. (2022). *Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica*. *Uisrael Revista científica*, 10(1), 151- 165. <https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.694>
- Chimborazo, G. (2024). *Estrategias lúdicas en el ámbito de expresión oral en preparatoria en la Escuela de Educación Básica “Capullitos” cantón Riobamba*. [Trabajo de Titulación, Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/14315>
- Cruz, O. (2018). *La lúdica como estrategia didáctica para mejorar la comprensión lectora*. [Trabajo de grado, Universidad Externado de Colombia]. <https://bdigital.uexternado.edu.co/server/api/core/bitstreams/67dae7bd-28d9-49b4-9b60-231d79fe64a1/content>
- Cruz, Y. (2022). *¿Qué es y cómo se elabora una guía de observación?* *Todosloshechos*. <https://todosloshechos.es/que-es-y-como-se-elabora-una-guia-de-observacion>
- Daquilema, M. y Parra, L. (2024). *La lúdica en el desarrollo de la atención en niños y niñas de subnivel preparatoria*. [Trabajo de Titulación, Universidad Central del Ecuador]. <https://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/34862>
- Delgado, B. (2015). *Propósitos y alcances de la investigación básica*. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/270511396_Propositos_y_alcances_de_la_investigacion_basica
- Fernández, M. y Prieto, S. (2023). *¿Qué es la revisión bibliográfica?* *Revista Ocronos*. <https://revistamedica.com/que-es-revision-bibliografica/>
- Fuenzalida, A. (16 de junio de 22). *Habilidades para la comprensión lectora*. *Umaximo*. <https://www.umaximo.com/post/habilidades-para-la-comprension-lectora>
- Flores, A. (2014). *Propuesta de estrategias metodológicas basadas en la teoría de Vygotsky e Isabel Solé para mejorar el nivel de comprensión lectora en los alumnos de tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa Javier Pérez de Cuéllar del asentamiento humano Primavera, Distrito de Castilla, Provincia y Departamento de Piura-2014*. [Tesis, Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo” Lambayeque]. <https://hdl.handle.net/20.500.12893/7164>

- García, F., Cara, J., Martínez, J y Cara, M. (2021). *La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza- aprendizaje. Logía EFD*, 1(2), 43-52. <https://logiaefd.com/wp-content/uploads/2021/02/5.pdf>
- García, J. y Wong, A. (2020). *Comprensión lectora*. [Trabajo de Investigación, Universidad Científica del Perú]. <http://repositorio.ucp.edu.pe/handle/UCP/1053>
- González, C. (2019). *Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza-aprendizaje presenciales y espacios virtuales*. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/334519680_Gamificacion_en_el_aula_ludificando_espacios_de_ensenanza-aprendizaje_presenciales_y_espacios_virtuales
- Gonzales, L. (2024). *La comprensión lectora a través de los géneros literarios para potenciar el hábito lector*. [Trabajo Fin de Grado, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/70044/TFG-L3923.pdf?sequence=1>
- Guevara, D. (2024). *La gamificación en la construcción de aprendizajes para el área de matemática*. [Trabajo de Titulación, Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/13895>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación (6ta ed.)*. Mc Graw-Hill Education.
- Jiménez, E. (2014). *Comprensión lectora VS Competencia lectora: qué son y qué relación existe entre ellas*. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*. (1), 65-74. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5085470>
- Loeza, P. (2016). *Manual de buenas prácticas para el desarrollo de la lectoescritura funcional con jóvenes*. USAID Leer y Aprender. http://www.usaidlea.org/images/Desarrollo_lectoescritura_funcional_con_j_venes.pdf
- Loza, R., Mamani, J., Mariaca, J. y Yanqui, F. (2020). *Paradigma sociocrítico en investigación*. *Psique Mag: Revista Científica Digital de Psicología*, 9(2), 30- 39.
- Macas, M. (2016). *Metodologías activas para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de la escuela de educación básica IV centenario N°.2, sección vespertina Loja, 2014-2015*. [Tesis, Universidad Nacional de Loja]. <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/16392>
- Márquez, A. (24 de junio de 2021). Metodologías activas: ¿Sabes en qué consisten y cómo aplicarlas? UNIR. <https://www.unir.net/educacion/revista/metodologias-activas/>
- Marquez, M. (2024). *La lúdica en el desarrollo cognitivo en niños y niñas de preparatoria de la Unidad Educativa Fiscomisional San Vicente de Paul. Riobamba*. [Trabajo de titulación, Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/14282>
- Mendoza, M. (2019). *El juego de roles para el desarrollo de la comprensión de textos orales en estudiantes de 4 año de la I.E.I. "Fundación por los Niños del Perú", Piura-2018*. [Tesis, Universidad Católica los Ángeles Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/17191>
- Ministerio de Educación. (2021). *Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales*. [Archivo PDF].

- Ortega, P. (2021). *PIRLS 2021. Factores relacionados con el rendimiento lector en Educación Primaria en España. Estudios sobre Educación*, Early Access: 2024. <https://doi.org/10.15581/004.48.008>
- Pradas, C. (2020). *Habilidades Cognitivas: qué son, tipos, lista y ejemplos. Psicología-Online*. <https://www.psicologia-online.com/habilidades-cognitivas-que-son-tipos-lista-y-ejemplos-4275.html>
- Ramos, L. (2024). *Estrategias lúdicas para la convivencia de los niños del subnivel 2 de la Unidad Educativa las Américas, ciudad de Riobamba*. [Trabajo de Titulación, Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/13353>
- Ribas, C. (2017). *La observación participante y no participante en perspectiva cualitativa*. [Trabajo de Investigación, Universidad Oberta de Catalunya]. <http://hdl.handle.net/10609/140407>
- Salazar, G. (2015). *Las actividades lúdicas en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de quinto- sexto y séptimo año de educación general básica de la Unidad Educativa "Ambato de los Ángeles del cantón Ambato"*. [Tesis de grado, Universidad Técnica de Ambato]. <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/24731>
- Sánchez, C. (2020). *La implementación de la canción en el aula de inglés en educación primaria*. [Tesis de grado, Universidad de Valladolid]. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/45914>
- Tancara, C. (1993). *La investigación documental*. Scielo. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0040-29151993000100008
- Tenesaca, M., & Criollo, F. (2020). *La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela "Gabriel Arsenio Ullauri" de la parroquia Cumbe*. [Trabajo de Integración Curricular, Universidad Nacional de Educación]. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1646>
- Vargas, S. (2022). *Estrategias lúdicas en la comprensión lectora en la educación básica media en niños de 9 a 12 años de la Escuela "Ciudad de Azogues"*. [Trabajo de Titulación, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/36914>
- Vásquez, G. y Pérez, M. (2020). *Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria. IE Revista de investigación educativa de la REDIECH*, 11, e-805. https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v11i0.805
- Villanueva, F. (2023). *Estrategias lúdicas para desarrollar la creatividad en los niños de segundo grado de la Unidad Educativa "Simón Rodríguez" periodo 2022- 2023*. [Trabajo de titulación, Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/11885>
- Yuste, E. (2021, mayo 06). *Finlandia: ejemplo de buenas prácticas en el fomento de la lectura*. *Elisayuste.com*. <https://www.elisayuste.com/el-ejemplo-de-finlandia-en-el-fomento-de-la-lectura/>

ANEXOS

Anexo 1. Diario de campo

DIARIO DE CAMPO N° 1

Fecha: 19 de septiembre de 2024

Lugar: Unidad Educativa Dr. Nicanor Larrea León

Docente: Lic. Marta Pilco

Investigadora: Jessica Simbaña

Grado: Cuarto año de Educación Básica

Paralelo: “B”

No de Estudiantes: 32

Edad: 7 a 8 años

Hora de Inicio – Finalización: 10: 30 am a 12: 00pm

El 19 de septiembre de 2024 a las 10: 30 de la mañana se asistió a la Unidad Educativa Dr. Nicanor Larrea León al 4to EGB para aplicar los instrumentos de la Investigación, cuando se ingresó al salón de clase los niños se encontraban en el recreo, pocos minutos después ingresaron, algunos se acercaron felices a preguntar el motivo de la visita, a saludar con abrazos e incluso a brindar un poco de los alimentos que estaban consumiendo. Como el salón de clase ya había sido adecuado para realizar las actividades, al ingresar se solicitó que se sienten en el piso para darles algunas indicaciones, algunos niños hicieron caso y se sentaron junto a sus amigos, otros se pusieron a buscar sus mochilas, conversaban entre ellos, prestaban atención a las indicaciones, estaban inquietos dando vueltas en el aula y algunos se acostaron en el piso esperando a que sus demás compañeros lleguen.

Cuando todos habían llegado, la licenciada encargada del grado les dijo que guarden silencio y presten atención a las indicaciones, en ese momento los saludé, me presente y les di a conocer el motivo de la visita, también se mencionó que íbamos a realizar diferentes juegos a lo que todos se mostraron felices, saltaron y gritaron “’eehh”, “’yupi” y “’que bueno” como se mostraron un poco inquietos y empezaron a conversar entre ellos, se solicitó que hagan silencio y se vuelvan a sentar, todos muy atentos hicieron caso y se sentaron.

Después se dio a conocer las reglas del juego y al escuchar que podían ganar y perder puntos se mostraron entusiasmados, sorprendidos y un poco preocupados. Por consiguiente, se inició con las actividades planificadas con anterioridad. Durante las actividades se pudo observar lo siguiente:

Dinámica Inicial

Se solicitó que todos se pusieran de pie y empiecen a caminar por todo el salón de clase mientras se cantaba la canción “’Ando caminado por la calle me encuentro un charco espash ¿Qué pasó? el asco me atrapo, ¡ugh¡, durante la actividad los estudiantes caminaban por el aula e interactuaban con sus compañeros. Se repitió la dinámica por tres veces y la última

repetición se solicitó que formen grupos de 6 personas y todos corrieron emocionados a buscar a sus amigos para formar los grupos, en la actividad una de las estudiantes se quedó sin grupo, ante esto se mostró triste, agachó su mirada y corrió hacia mí, de inmediato se preguntó a qué grupo quería ir para dar paso a las actividades.

Después se ubicó a cada grupo en un espacio dentro del aula para que puedan trabajar y se solicitó que se coloquen un nombre para poder identificarlos, los estudiantes se mostraron entusiasmados, comenzaron a conversar y a proponer varios nombres para el grupo, cuando habían decidido su nombre, alegres levantar la mano y dictaron el nombre del equipo dando como resultado la formación de 5 grupos llamados: los tiburones, los feroces, las gatitas, las chicas hermosas, los leones.

Actividad 1

En la siguiente actividad se mostró una imagen de Pinocho, al preguntarles el nombre del personaje todos gritaron emocionados "Pinocho". Al preguntarles si han leído el cuento, la mayoría entre gritos y movimientos de afirmación con la cabeza dijeron que sí, excepto el grupo "las gatitas" quienes se mostraban tímidas y solo escuchaban a sus compañeros. Algunos de los estudiantes empezaron a hablar sobre el personaje y manifestaron lo siguiente "es de madera", "mentía mucho y por eso le crecía la nariz". "le comió una ballena". Al preguntarles que enseñanza les dejó el cuento expresaron lo siguiente: "no debemos mentir", "debemos hacer caso a nuestros padres", "mentir es malo", "debemos ser niños educadores". Posterior a esto se preguntó si conocían alguna canción de Pinocho, hubo un silencio por unos segundos y algunos se quedaron pensando, solo una de las integrantes del grupo "las gatitas" dijo que sí y con una expresión de alegría empezó a cantar la canción "En la casa de Pinocho todos cuentan hasta el 8, pin1, pin2, pin3, pin4, pin5, pin6, pin7, pin8" todos le aplaudieron y ella sonrió y se sentó de inmediato. Cuando se mencionó que hay una canción de Pinocho que cuenta otra historia reaccionaron sorprendidos.

Actividad 2

Se entregó la letra de la canción y cada grupo leyó una estrofa, durante la lectura algunos estudiantes del grupo "los tiburones" y de "los feroces" leyeron en sílabas, pronunciaban mal algunas palabras y leían con voz baja. El grupo "las chicas hermosas" leyeron de manera correcta, pero la voz era muy baja. El grupo de las gatitas leyeron de manera correcta, respetaron los signos de puntuación y mantenían un tono adecuado al momento de leer. El grupo "los leones", leyeron de manera correcta, pero tres de sus integrantes se tapaban el rostro con la hoja mientras leían. Algunos estudiantes cuando finalizaba su turno de lectura se ponían a conversar o a molestar a sus compañeros, algunos estudiantes a pesar de no seguir la lectura con la mirada se mantenían quietos y escuchaban lo que decían los demás.

Actividad 3

Después de la lectura de canción se realizaron 5 preguntas donde todos los grupos participaron y se mantenían atentos las preguntas, en esta actividad cada grupo logró ganar puntos para su equipo. Cuando los equipos respondían de manera correcta, todos se ponían

felices, saltaban, se abrazaba, gritaban y chocaban sus manos y cuando se equivocaban agachaban su cabeza y se sentaban.

Actividad 4

Antes de realizar la siguiente actividad se indicó que mientras se escuche la canción debían ir subrayando los personajes que iban encontrando y se dio un ejemplo y se escuchó la canción de Pinocho. Todos los estudiantes se mostraron interesados y atentos en la lectura de la canción, algunas de las acciones que se observó fueron: movimientos al ritmo de la música, mirada fija en la lectura, lectura en voz baja, concentración. Mientras escuchaban la canción, algunos iban dictando a sus compañeros las palabras que deben subrayar, la música fue reproducida por tres veces para que los estudiantes puedan identificar a todos los personajes. Al finalizar la actividad se realizó la siguiente pregunta: ¿Cuántos personajes encontraron en la letra de la canción? Los grupos de manera apresurada levantaron la mano y emocionados dieron las siguientes respuestas: 21, 15, 16, 12 y 5. Al ver la confusión de los alumnos se pidió que nombraran los personajes sin repetir más de una vez, ante esto los estudiantes volvieron a contar los personajes y con alegría dieron estas respuestas: 7, 5 y 4. Sin embargo hubo confusiones en el personaje médico de guardia, pues pensaban que eran dos personajes diferentes.

Actividad 5

Se analizó cada una de las estrofas y los estudiantes fueron tachando cada una de las palabras que habían subrayado mal y pintaron y subrayado a los personajes verificando que sus nombres no se repitan en otras estrofas. Uno de los grupos decidió preguntar al grupo de a lado la cantidad de personajes y al ver que coincidían se alegraron y gritaron “sí estamos bien”. Finalmente, todos los grupos lograron identificar los personajes en la letra de la canción a pesar de la confusión inicial.

Actividad 6 – Juego ‘Desafiando mi comprensión’

Se iniciaron los juegos explicando que había 5 desafíos donde podían acumular puntos para el equipo, todos se mostraron alegres y entusiasmados, prestando atención a todo lo que se explicó.

Para el primer desafío todos los niños formaron 5 filas y de manera ordenada iban pasando cada uno para responder 6 preguntas aleatorias propuestas en un dado, durante la actividad los alumnos participaron de manera activa, hubo risas, gritos, abrazos, aplausos, bailes y brincos demostrando la emoción por ganar puntos, pero también algunos niños agachaban la cabeza, se quedaban callados y cruzaban sus brazos cuando se equivocaban. Debido a lo rápido que debían reaccionar, uno de los estudiantes se resbalo y cayó arrodillado, todos se rieron y dos de sus compañeros lo ayudaron a levantarse.

Para el segundo desafío se mantuvo las 5 filas que se formaron, pero al momento de iniciar el juego todos los equipos se empezaron a desesperar y a gritar palabras como: ‘corre’, ‘mueve’, ‘apúrate’, ‘pasen rápido’, ‘estaba bien’, ‘para qué cambias’. Algunos estudiantes mientras esperaban su turno saltaban y miraban fijamente lo que hacia su

compañero. Los estudiantes que pasaban no se podían concentrar por los gritos de los demás, así que algunos se tapaban los odios para leer, otros estudiantes primero leían la frase y después buscaban al personaje, de esta manera todos los grupos lograron completar la actividad, aunque la mayoría tuvieron dos errores, pues se equivocaron al momento de emparejar la imagen del personaje con la acción que realizaba.

En el tercer desafío se entregó 7 tarjetas que contenían imágenes de los acontecimientos de la canción, todos los grupos se colocaron en diferentes mesas y en conjunto ordenaron cada una de las imágenes, para completar la actividad los grupos optaron por realizar los siguientes: volvieron a leer la letra de la canción, cantaron y se hacían preguntas entre ellos para poder ordenar las imágenes. Cuando terminaban gritaban emocionados. Todos contribuyeron y lograron culminar la actividad, sin embargo, la mayoría de los grupos se equivocó en la ubicación de dos tarjetas y dos grupos habían completado la actividad sin errores.

En el cuarto desafío cada grupo eligió a un representante para que pase al frente a contar la historia con sus propias palabras, algunos de los estudiantes que pasaron miraban a diferentes lugares, jugaban con sus manos y se sonrojaban. Se procedió a explicar la actividad y empezaron a saltar y a reírse, aunque tenían miedo de sacar un papel con una emoción que no puedan representar. Tenían miedo de levantar la mano, sin embargo, uno de ellos se atrevió. Para algunos niños les fue difícil representar la emoción elegida, pero todos lograron contar la historia a su manera y sin olvidar el orden y las acciones que realizaba cada uno de los personajes. Durante el desarrollo de la actividad los niños se mostraron atentos a lo que hacían sus amigos.

En el último desafío los grupos debían armar la canción, así que se procedió a entregar un sobre con los párrafos de la canción, para completar la actividad los grupos hicieron las siguientes acciones: leyeron cada uno de los párrafos y escribieron un número detrás indicando el orden en el que iban, tararearon la canción, separaron cada uno de los párrafos, al terminar los grupos brincaban y gritaban muy alegres “terminamos”, todos los grupos completaron la actividad, sin embargo la mayoría se equivocó en la ubicación de dos estrofas, al conocer su equivocación algunos estudiantes golpeaban el suelo, movían a sus compañeros de un lado al otro y gritaban “no”, por tal razón se informó que podían volver a reorganizar los fragmentos, así que animados, volvieron a leer y a ubicar los fragmentos. En la segunda oportunidad todos lograron completar la canción de manera correcta y lograron ganar puntos según el orden en el que terminaron, todos gritaron emocionados y aplaudieron.

Actividad Final

Se dio a conocer el total de puntos acumulados por cada grupo, se realizó una pequeña dinámica y se procedió a premiar al primero, segundo y tercer lugar. Cada grupo pasó al frente para recibir los premios de manera ordenada, todos estaban muy felices y con sonrisas y abrazos dieron las gracias. También se dio caramelos a los grupos que quedaron en cuarto y quinto lugar, pues se veían tristes y desanimados, pero al recibir el caramelo se emocionaron y con entusiasmo todos guardaron sus cosas y se formaron para salir con la

docente a la puerta para encontrarse con sus padres, antes de salir todos gritaron felices “muchas gracias”, algunos estudiantes se acercaron a preguntar ¿Cuándo iba a volver? y se despedían con un abrazo.

DIARIO DE CAMPO N° 2

Fecha: 26 de septiembre de 2024

Lugar: Unidad Educativa Dr. Nicanor Larrea León

Docente: Lic. Marta Pilco

Investigadora: Jessica Simbaña

Grado: Cuarto año de Educación Básica

Paralelo: “B”

No de Estudiantes: 32

Edad: 7 a 8 años

Hora de Inicio – Finalización: 10: 30 am a 12: 00pm

El 26 de septiembre de 2024 a las 10:30 am se asistió a la Unidad Educativa “Dr. Nicanor Larrea León” al 4to EGB “B” primero se organizó el espacio para poder realizar las actividades, de modo que se ubicó las mesas en grupos de cuatro. Cuando los estudiantes ingresaron del recreo se sorprendieron al ver que los pupitres estaban organizados de otra manera, algunos se acercaron a saludar otros se pusieron felices, conversaban entre ellos y corrían en el aula. Se solicitó que hagan silencio y que se sienten en su puesto y guarden todas las cosas excepto sus cartucheras. Después se realizó la dinámica “mi granja” donde se interpretó el sonido de 5 animales, el primer niño que participó, se quedó callado y empezó a frotar sus manos, después de unos segundos, con voz baja cumplió la actividad, los demás niños que participaron cumplieron la actividad sin problema y todos se reían cuando escuchaban los sonidos e incluso algunos lo hacían en sus lugares o indicaban a sus compañeros como deben hacerlos.

Otra de las dinámicas que se realizó fue “No te equivoques” que consiste en mencionar partes del cuerpo y tocar una diferente a la dicha, en esta actividad algunos niños tuvieron problemas para identificar su brazo derecho e izquierdo y también se equivocaron porque estaban mirando lo que yo hacía.

Inicio de actividades

Para iniciar con las actividades primero se hizo predicciones a partir de la imagen del cantante y del título de la canción, por ende, se mostró una imagen del cantante Álvaro Soler a los estudiantes y se preguntó si alguien lo conocía, todos en coro dijeron que no. Así que solicitó que observen la imagen y digan que profesión creen que tiene, algunas de las respuestas fueron: toca la guitarra, hace canciones, es un buen cantante, canta. Al momento de dar sus respuestas su tono de voz fue adecuado e hicieron señales con sus manos para expresar sus ideas. Después se escribió el nombre “Sofía” en el pizarrón y se preguntó si alguien había escuchado ese nombre “ todos dijeron que sí, sonrieron, señalaron a su compañera llamada Sofía y dijeron “ahí está”, la niña sonrió y se puso a jugar con su lápiz. Otra de las preguntas que se realizó fue “ ¿Sofía será el nombre de un poema, libro, cuento

o canción? A lo cual emocionados respondieron que era una canción. También se preguntó “¿Por qué creen que le puso ese nombre a la canción? Algunas de las respuestas fueron que le puso ese nombre porque puede ser la hija, la novia, la mamá, la amiga, la hermana, la compañera, la mejor amiga. Finalmente se formuló la pregunta ¿Por qué creen que le puso ese nombre? entre las respuestas se obtuvo: porque le quiere, le ama, es alguien especial para él, es alguien importante. Responden de manera rápida y sin problemas las preguntas relacionadas a la imagen y el título de la canción.

Desarrollo

Se formaron parejas de trabajo acorde a como estaban sentados, cuando se informó que debían trabajar con la persona de a lado, algunos dijeron “nooo; no quiero trabajar con él; no me llevo con él”, se pusieron tristes, bajaron la mirada, cruzaron sus brazos y golpearon la mesa con sus manos. Después se entregó a cada pareja una hoja con la letra de la canción y se pidió que sigan la lectura de la letra con la mirada, pero al momento que escucharon la música se pusieron felices, empezaron a moverse al ritmo de la canción, cantaron, hicieron mímicas con sus manos cuando escuchaban la palabra “corazón, ya no te creo”, señalaron a su compañera cuando escucharon el nombre de Sofía y simularon tener un micrófono. Quienes no se sabían la canción miraron sorprendidos y sonrientes a sus compañeros, los demás leyeron la letra de la canción, además hubo niños que no querían compartir la hoja con la persona de alado.

Una vez que se terminó la canción todos aplaudieron y se empezó a conversar sobre la canción, muchos estudiantes manifestaron con sonrisas, levantando los brazos y gritando que si les gustó la canción. Se realizaron diferentes preguntas, entre ellas ¿Qué emoción les transmitió la canción? A lo que respondieron: recuerdo, felicidad, alegría, mucho amor y emoción. Cuando se preguntó ¿de quién se habla en la canción? Todos gritaron emocionados el nombre de Sofía y agregaron que ese es el personaje principal porque su nombre aparece muchas veces en la canción. Al preguntarles ¿Qué pasó con Sofía? Dijeron que, le engañó a Álvaro, se fue con otra persona, ya no le quería a Álvaro y por eso lo dejó, quería estar con otra persona, le rompió el corazón a Álvaro. Las respuestas tuvieron concordancia con la pregunta y hablaron sin dudar. Sin embargo, cuando se preguntó ¿Por qué creen que escribió esa canción? Las respuestas proporcionadas concordaban con lo escrito pues manifestaron que el cantante a través de esa canción le quiso declarar su amor, le decía que la ama y que la quiere.

Por consiguiente, se analizó cada uno de los párrafos de la canción. Al analizar el primer párrafo de la canción se les dificultó entender lo que esté quería decir, así que se plantearon ejemplos para que puedan entender a lo cual manifestaron que en ese párrafo el cantante estaba recordando cuando era niño porque fue feliz, recordaba su infancia porque ahí no tenía que preocuparse por nada, cuando somos pequeños no tenemos grandes problemas como los adultos, se acordaba de su niñez porque de adulto ya tiene más responsabilidades. Una niña dio otro ejemplo y dijo que cuando son grandes se preocupan por darles de comer a sus hijos. También manifestaron que al decir que se desvaneció se refiere a que se borró, se está olvidando, se olvida todo del pasado, se olvidó de ella, se termina algo. Además,

hubo respuestas que no tenían nada que ver con la primera estrofa, pues manifestaron que no tenía que preocuparse porque se fue a otro país y porque solo era la novia, mientras que desvaneció lo relacionaron con que le rompió el corazón. A esta estrofa la relacionaron con la emoción de la tristeza porque recordar a alguien que ya no está, es triste.

En la segunda estrofa los estudiantes dijeron que se relaciona con la tristeza porque el cantante le dice que ya no le cree y ya no le ve, también manifestaron que puede sentir rencor y enojo porque le mintió en algo. Además, dijeron que la frase “ya no te deseo” hace referencia a que ya no la quiere, que ya no siente amor por ella y que ya no siente nada.

Al analizar la tercera estrofa mencionaron que la emoción que transmite es tristeza y alegría, tristeza porque ya no tiene a Sofía a su lado y alegría porque, aunque no la tiene él sigue con su vida y le pregunta cómo le mira la otra persona porque quiere saber qué pasa con la otra persona.

En la cuarta estrofa se les dificultó interpretar lo que decía el autor, así que se planteó un ejemplo y se hizo preguntas, después de eso los estudiantes mencionaron que la frase “sé que no” es porque perdió la esperanza y se dio por vencido, mientras que en la frase “sé que ya no soy yo” manifestaron que el cantante, cambio, dejó de ser él cuando perdió a Sofía, ya no es el mismo de antes, es otra persona, sin ella él cambió, llegaron a la conclusión que la emoción que trata de expresar el autor es tristeza.

En la última estrofa en la frase “dices que éramos felices” manifestaron que, ella le quitó la felicidad, que eran felices juntos cuando eran pequeños, a pesar de que había conflictos eran felices, le quitó su amor, le quitó su felicidad. En la frase “sé que te corte las alas” tuvieron dificultad, para entender se realizaron preguntas que contestaron con seguridad sin embargo manifestaron que quienes tienen alas son los ángeles y Jesús, después de varias preguntas y ejemplos mencionaron que le Álvaro le decía eso porque no la dejaba ser libre y por eso Sofía se fue con una persona que le dejaba hacer lo que ella quisiera.

Al terminar de analizar cada una de las estrofas, muchos mencionaron que la canción es triste porque Álvaro perdió a Sofía y aún la recordaba, otros dijeron que la canción se trataba del engaño de Sofía y también mencionaron que a través de la canción recuerda a una persona que ya no está, la nostalgia de haber perdido a Sofía, la terminación de una relación. Además, se realizó una serie de preguntas que fueron respondidas sin dudar, en la actividad la mayoría de los estudiantes participaron de manera continua y solo pocos no querían participar porque tenían miedo a equivocarse.

Para finalizar se entregó una ficha de comprensión lectora a todas las parejas, en la cual los estudiantes debían crear una portada, identificar al personaje principal, sobre qué se trata la canción, el mensaje que transmite, colear la emoción que les transmitió la canción y calificarla. Al dar las indicaciones se pusieron felices porque debían dibujar y decorar, para completar la actividad a tiempo se repartieron las partes de la ficha y realizaban el trabajo. La mayoría de las parejas como portada dibujaron a Sofía, dos parejas dibujaron a dos personas y un corazón roto en la mitad y una de las parejas solo dibujó un corazón roto con gotas de sangre. Al momento de dibujar al personaje principal, la mayoría volvió a dibujar a

Sofía y dos grupos dibujaron al cantante de la canción. Hubo dificultad en ciertas parejas para identificar sobre que se trata la canción ya que varias parejas no escribieron nada, otros respondieron con los nombres de Sofía y del cantante, escribieron la emoción que les transmitió la canción y pocas parejas escribieron que el autor recuerda a una persona que no está, la finalización de un noviazgo y que el autor extraña a Sofía. Al escribir el mensaje de la canción, también hubo hojas en blanco y algunas parejas escribieron lo siguiente: no hay que romper el corazón a personas que son muy fieles, debemos seguir adelante, no debemos darnos por vencidos entre otras frases. La mayoría, identificó que la tristeza era el sentimiento que transmite la canción y todos le dieron una calificación de 5 estrellas. Mientras completaban la actividad, conversaban entre ellos para ponerse de acuerdo en quien iba a dibujar y quien iba a escribir, se reían, cantaban la canción de Sofía, conversaban, algunos no sabían que dibujo realizar y otros se mantenían concentrados en la actividad.

DIARIO DE CAMPO N° 3

Fecha: 03 de octubre de 2024

Lugar: Unidad Educativa Dr. Nicanor Larrea León

Docente: Lic. Marta Pilco

Investigadora: Jessica Simbaña

Grado: Cuarto año de Educación Básica

Paralelo: “B”

No de Estudiantes: 32

Edad: 7 a 8 años

Hora de Inicio – Finalización: 10: 30 am a 12: 00pm

Tema: La Lúdica en la Comprensión Lectora

El 03 de octubre de 2024 a las 10:30 am se asistió a la Unidad Educativa “Dr. Nicanor Larrea León” al 4to EGB “B”, cuando ingrese al aula los estudiantes estaban corriendo, gritando y jugando en el aula. Al verme ingresar todos se pusieron felices y corrieron a abrazarme y a saludarme. Después les pedí que se sienten y guarden todo lo que tenían en los pupitres, todos emocionados guardaron sus cosas y empezaron a conversar con sus compañeros, algunos niños preguntaban qué juegos íbamos a realizar, a lo que respondí que vamos a jugar “adivina el personaje”, algunos manifestaron que no conocían el juego, que nunca había jugado eso y otros dijeron que si sabía cómo se juega y que les gusta mucho.

Después de que todos los niños guardaron sus cosas se realizó un baile llamado “a mover mi cuerpo” algunos se pusieron alegres porque les gustaba bailar y otros dijeron que no querían porque no pueden y se van a burlar, una niña solo cruzo sus brazos y se recostó en el pupitre mientras fruncia el ceño, ante esto me acerque conversar con ella y dijo que no quiere participar porque en su casa cuando baila todos se ríen y a ella no le gusta que se ríen, así que entre todos acordamos no reírnos de los demás y con un poco de vergüenza mirando el piso y escondiendo sus labios se puso de pie. Todos estuvieron atentos a los movimientos e intentaban imitarlos, sin embargo, algunos niños tenían dificultad para moverse, otros tenían vergüenza y apenas se movía y otros se movía a su ritmo, aunque los movimientos no

eran iguales, muchos se rieron mientras bailaban. Al finalizar el baile todos se veían animados y un poco cansados, así que se sentaron en sus puestos y empezamos a conversar sobre las músicas que habíamos escuchado los días anteriores.

Inicio de actividades

Se preguntó a los estudiantes si se acordaban los títulos de las canciones, todos animados dijeron que sí y empezaron a decir los nombres, los mismo que fueron escritos en el pizarrón. Después se preguntó ¿Cuál de las canciones les gustó más? La mayoría de los niños levantaron la mano entusiasmados y ansiosos por dar su respuesta, algunos dijeron que les gustó la canción de Pinocho porque no habían escuchado esa canción y les parecía bonita, una niña dijo que le gustaba porque contaba otra historia diferente al cuento, porque es una canción alegre, hay un hada y porque enseña que debemos ayudar a los demás”. Los estudiantes que preferían la canción “Sofía” manifestaron que les gusta porque tiene un ritmo alegre, porque les gusta bailar, porque les gusta ver la princesa Sofía’, porque tienen una prima que se llama Sofía’, porque la canción nos enseña a seguir adelante a pesar de perder a alguien que se quiere.

Al terminar de escuchar las razones se realizó una votación en la cual 20 estudiantes eligieron la canción de “Pinocho” y 12 la canción “Sofía”. Los niños que ganaron en la votación se pusieron felices y saltaron, mientras que los que perdieron se quedaron sentados, hicieron gestos de desagrado y otros se pusieron tristes, pero eso cambió cuando se solicitó que formen grupos de 6 y 7 integrantes, para eso se realizó la dinámica “estatuas” donde se cantó una canción y cuando menos se lo esperaban se debían quedar quietos y tomar del brazo a las dos personas que estuvieran cerca, en la dinámica hubo varias risas porque muchos estudiantes se quedaban quietos en posiciones y gestos chistosos. Al terminar de formar los grupos todos ayudaron a unir sus pupitres para iniciar a trabajar.

Desarrollo- Actividad 1

Después de formar los grupos se realizó una lista de todos los personajes que aparecían en la canción, todos participaron y cada equipo pasó a escribir uno de los personajes, además se añadieron otros personajes para que todos puedan participar. Posterior a ello se dio 5 minutos para que cada alumno elija el personaje que quiere representar, en un grupo un estudiante no estaba participando en la elección de personajes porque decía que no sabe actuar y que los demás se van a reír si pasa al frente, así que hable con él y se integró en la actividad, en otros grupos, todos los integrantes querían ser Pinocho, pero nadie quería ser el espantapájaros, para llegar a un acuerdo jugaron piedra, papel o tijera. Dos grupos hicieron un sorteo con papeles para designar los roles y cuando vieron el personaje que les salió se alegraron y algunos decían “yo no quiero ese personaje” y todos le preguntaban que personaje le había salido y uno de sus compañeros le cambio el papel y todo quedaron conformes. Cuando se terminaron los 5 minutos todos grupos alegres gritaron “estamos listos”, “ya decidimos”, “ya sabemos nuestros personajes”. Todos los equipos tomaron asiento e intrigados empezaron a preguntar “¿Y ahora que vamos a hacer? Así que se explicó que cada uno debía realizar un dibujo o utilizar algún objeto del entorno para representar al personaje. Algunos se sorprendieron, se alegraron, se preocuparon y también gritaron las

siguientes frases: sí a mí me gusta dibujar; yo soy bueno para el dibujo; yo siempre dibujo en mi casa; al fin vamos a dibujar; yo no puedo dibujar; se van a reír de mis dibujos. Los demás estudiantes con rapidez sacaron sus cartucheras de las mochilas y empezaron a dibujar a su personaje, durante esta actividad todos estaban felices, concentrados y se mantenían en silencio. Cuando terminaron de dibujar se acercaron alegres a mostrar sus dibujos y pedían a sus compañeros que les muestre sus dibujos, algunos lo hacían sin problema y otros se negaban o escondían sus dibujos.

Una vez que terminaron de dibujar se pidió que pase un representante de cada grupo para elegir un papel y ver cuál de las estrofas de la canción debían representar. Los estudiantes pasaron nerviosos, con temor cada uno tomó uno de los papeles y al abrirlos, unos se pusieron felices, saltaron, otros se quedaron asombrados, pensativos y dudosos. Cuando se acercaron a su grupo de trabajo, unos gritaron: bien; esto está fácil, que bueno que te salió eso, tuvimos mucha suerte, está difícil, cómo vamos a hacer eso, que iras por qué escogiste ese papel, ya no importa si vamos a poder.

Después se explicó a cada grupo lo que debían realizar y sus gestos de preocupación cambiaron, unos se pusieron alegres y otros dijeron aliviados ‘‘que bueno, ya nos habíamos asustado, porque no sabíamos que debemos hacer’’. Se dio 20 minutos para que se preparen y todos empezaron a hablar, dar ideas, enseñar a sus compañeros como debe actuar y definir en que orden debían salir.

Presentación de las escenas

Durante la presentación de cada uno de los grupos se logró observar lo siguiente: en el grupo 1 participaron todos los estudiantes, al inicio estaba nerviosos y no sabían cómo empezar, hasta que una de las niñas les dijo que se ubiquen atrás y vayan saliendo uno a uno. Todos corrieron a la parte de atrás y salió el primer niño que representaba a Pinocho, entró quejándose, mientras arrastraba su pierna y se agarraba la nariz y se lanzó al suelo. Al ver esto sus compañeros se asustaron, rieron y aplaudieron, esto hizo que el niño se sonrojara mientras sonreía acostado en el piso. Después ingresaron 4 muñecos simulando que tenían una camilla y haciendo los sonidos de una ambulancia, tomaron a Pinocho de los brazos y las piernas y lo llevaron, todos empezaron a reírse y algunos decían ‘‘cuidado lo botan’’ lo hicieron acostarse encima de una mesa y empezaron a preguntarle quién le hizo eso y les contó que un espantapájaros en ese momento salió el espantapájaros y asusto a todos, al terminar se abrazaron y dijeron gracias. Todos sus compañeros los aplaudieron y algunos fueron a chocar sus manos.

Durante la representación del Grupo 2, no hubo orden en la presentación, todos se quedaron parados al frente, al momento de interpretar a los personajes realizaban muy bien las mímicas, pero no se escuchaba lo que decían, se movían de adelante hacia atrás mientras hablaban y algunos jugaban con su esfero.

El Grupo 3 logró interpretar bien las acciones de los personajes, pero el tono de voz de tres niños fue baja y siempre estaban mirando al suelo, además uno de sus integrantes no participó porque dijeron que él no quiso salir de nada porque él quería ser Pinocho, pero no

le dejaron, así que estaba triste, recostado en su pupitre viendo lo que hacían sus compañeros. Al terminar todos los aplaudieron y ellos se pusieron felices. Como actividad extra para el niño que no pasó se le hizo que interprete a diferentes personajes de la canción, cuando pasó se mostró alegre y un poco nervioso, el realizó diferentes mímicas para que sus compañeros adivinen cuál de los personajes era, no tuvo ningún problema al interpretarlos e incluso utilizó un marcador para simular que esa era una varita mágica. El personaje que se le dificultó representar fue Pinocho, pero se acordó que estaba herido y empezó hacer gestos de dolor mientras se tocaba la nariz y la pierna, todos sus compañeros adivinaron los personajes y él se puso feliz.

En el Grupo 4 tuvo dificultad para representar al viejo cirujano, así que solo hablaron entre sí, acorde a lo que les salió, no hicieron muchas mímicas, mantenían un tono de voz adecuado, pero se quedaron callados varias ocasiones sin saber que decir, cuando se olvidaban algo decían “ya me olvidé” o se reían y miraban a su compañero de a lado.

El grupo 5 fue quien más rápido realizó su interpretación, durante su actuación todos se miraban entre sí y movían sus ojos para indicar quien sigue, algunos estaban poco nerviosos, les temblaba un poco la voz, pero lograron transmitir las emociones con sus gestos faciales, además la representación de la escena siguió el orden correcto de las acciones.

Reflexión

Después de la presentación de todos los grupos se realizaron diversas preguntas. La primera interrogante fue ¿Cómo se sintieron interpretando a los personajes? La mayoría de los niños levantaron sus manos entre las respuestas se obtuvo lo siguiente: me sentí feliz porque Pinocho se pudo recuperar de sus heridas; me gustó interpretar a Pinocho porque me cargaron; me sentí triste porque no quería ese personaje; me sentí nervioso porque no sabía cómo actuar; me sentí contento porque mi personaje de hada ayudo a Pinocho; me sentí feliz porque los asusté a todos, me sentí alegre porque pude remendar a Pinocho, no me gustó que mi personaje no ayudara a Pinocho cuando llegó al hospital de los muñecos.

Cuando se preguntón ¿Cuál de los personajes creen que actuó de mejor manera y por qué? Todos concordaban en que el hada fue buena porque ayudó a Pinocho y le puso un corazón de fantasía para que se despierte de su desmayo, otros dijeron que el viejo cirujano también fue bueno porque atendió a Pinocho cuando estaba mal y eso hizo que las heridas de la nariz y la pierna se mejoren. También manifestaron que el espantapájaros fue el villano en la canción porque lastimó a Pinocho cuando él estaba dormido, otros dijeron que el médico de guardia también actuó mal porque no atendió a Pinocho a pesar de verlo que estaba mal herido y que un médico siempre debe ayudar a los demás. Al momento de hablar levantaban la mano, algunos hacían silencio cuando los demás hablaban, otros conversaban con sus compañeros, se reían, gritaban las respuestas y se quedaban callados viendo el piso.

Cuando se habló del contenido de la historia muchos dijeron que la parte que más les gusto fue el final porque Pinocho despertó de su profundo sueño, otros dijeron que les impactó cuando el viejo cirujano dijo a los demás muñecos que Pinocho no se despertaba, entonces pensaron que Pinocho iba a morir, también dijeron que les pareció impactante cuando el

hada llegó donde Pinocho sin que nadie la llamara y que le ayudó sin conocerlo. También mencionaron que la canción habla de la amistad y la ayuda a los demás, por eso el cirujano y el hada ayudaron a Pinocho a pesar de que no lo conocían y expresaron que así debemos ayudar nosotros a nuestros amigos. Adicional e ello mencionaron que la historia que cuenta la canción fue fácil de comprender, era interesante, les dio a conocer personajes nuevos y que les pareció más divertido cantar que solo leer un libro o una noticia, pues manifestaron que les gusta escuchar música mientras hacen sus deberes, porque eso lo alegra y a veces hasta tienen ganas de bailar.

Otra pregunta que se realizó fue Si tuviera que cambiar algo en la historia, ¿Qué cambiaría y por qué? Dijeron que les gustaría cambiar el final y en lugar de darle un corazón de fantasía lo hicieran un niño de verdad como en el cuento porque así el espantapájaros ya no lo iba a poder lastimar. Otros dijeron que les gustaría cambiar el inicio porque se confundieron cuando realizaron el juego de ordenar las escenas, también dijeron que se puede cambiar al personaje del espantapájaros por un robot porque ahora se escucha mucho de robots, otros dijeron que puede ser un perro e incluso algunos manifestaron que no deberían atacar a Pinocho porque él no hizo nada para que lo ataquen. Otras de las respuestas que se tuvo fue que quisieran que el hada protectora no deje que ataquen a Pinocho y que mejor lo hagan de lata para que no se vuelva a astillar la pierna porque el acero es más resistente y ahí si lo atacan ya no le va a doler. Asimismo, se mencionó que se puede agregar una escena donde el espantapájaros se disculpe con Pinocho por haberlo lastimado y queden como amigos.

Cuando se preguntó a los estudiantes ¿de qué otra manera se podría ayudar al personaje principal? Hubo varias respuestas entre ellas las siguientes: podrían pedir ayuda a otros muñecos para encontrar un corazón, los muñecos podrían hacer un corazón de materiales que tengan, el cirujano podría preguntar a otros médicos sobre cómo salvar a Pinocho, se podría buscar un libro de medicina para encontrar una solución, se podría hacer una fiesta para que Pinocho se sienta mejor, el hada en lugar de darle un corazón de fantasía le puede dar uno de verdad, se podría cantar una canción mágica que haga que el corazón de Pinocho se regenere. La mayoría de los estudiantes participó, cuando hablaban algunos gritaban emocionados sus respuestas, otros decían sus respuestas en voz baja, algunos en lugar de pensar en soluciones estaban conversando con sus compañeros, también se reían de las respuestas y decían “eso no existe”.

También se preguntó si ¿alguna vez se han sentido tristes? ¿Y que hicieron para sentirse mejor? en esta pregunta hubo varias participaciones algunos dijeron que se habían sentido tristes porque un familiar falleció, porque su mejor amigo se cambió de escuela, porque su mamá no estaba con su papá, porque su papá se fue a Estados Unidos, porque dañaron un juguete, porque no lo dejaban salir a jugar si no hacia sus deberes, porque sacaban una mala nota, porque se cayeron mientras jugaban, etc. Algunos gestos que se observaron al dar las respuestas fue mirar el suelo, tambalearse, cruzar los brazos, jugar con el cabello y fruncieron el ceño.

Y algunas de las soluciones que mencionaron para sentirse mejor fueron: ir a comprar dulces, salir a pasear con su familia, jugar futbol con sus amigos, jugar a la cocinita, cantar y bailar,

jugar en el celular, abrazar a su mamá, jugar con su mascota, ver películas con sus hermanos, ayudarle a cocinar a su mamá, visitar a sus abuelitos, dibujar, etc. Durante las respuestas algunos estudiantes sonreían, hablaban con claridad, ponían sus manos hacia atrás, entrelazaban sus dedos y movían los pies.

También se preguntó a los estudiantes si recordaban algún momento en el que alguien los ayudó cuando estaban en problemas, en ese momento muchos se quedaron callados y se pusieron a pensar, cuando se acordaban levantaban la mano y decían emocionados “ya me acorde”. Y una niña contó que una vez se había olvidado su mochila en el bus y que ni ella ni su hermano mayor se habían dado cuenta, cuando iban a ingresar a la escuela su hermano le preguntó ¿y tu mochila? Y en ese rato miraron hacia atrás y el bus ya estaba lejos, entonces su hermano le dijo que ingrese a la escuela y no sabe cómo, pero regreso con la mochila y que nunca le contaron a su mamá porque les iba a castigar, mientras contaba su anécdota movía el pie y jugaba con la tapa del esfero o miraba a su alrededor y después agachaba su cabeza. Por otro lado, quienes la escuchaban estaban atentos a lo que contaba, hacían sonidos de asombro y gestos de preocupación, algunos le dijeron “ay que mensa, como te vas a olvidar la mochila, es como que te olvidaras el zapato”, “Que bueno que lograron recuperar la mochila”, “eso también le pasó a una prima mía, pero a ella si le pegaron”; “en que estabas pensando”, pero al final todos se alegraron porque logro solucionar su problema.

Al terminar de escuchar la historia varios niños se animaron a contar sus experiencias y había muchas manos levantadas y gritaban “yo, yo” así que se dio paso a tres estudiantes más que contaron anécdotas divertidas en un hospital, con sus juguetes y con sus familiares, durante sus relatos uno de ellos desviaba la mirada, evitando el contacto visual con sus compañeros, el otro alumno mostraba temblor en las manos ya que estaba sosteniendo una hoja y a veces se tapa la boca con la misma y el último alumno hablaba muy rápido y repetía algunas palabras como “entonces” y “eh” de manera constante. Al escuchar las historias todos se rieron, hasta que un estudiante dijo, “ya entendí Jessi, así como el hada y el cirujano el ayudaron a Pinocho, nuestra familia también nos ayuda”. Los demás se quedaron pensativos y después de un rato sorprendidos dijeron “es verdad”.

Hubo estudiantes que no se acordaban de un problema, pero dijeron que, si habían ayudado a otros, cuando se les preguntó ¿cómo se sintieron ayudando a otras personas? Dijeron que se sintieron felices porque hicieron algo bueno, que les gustó ayudar y eso les hizo sentirse importantes, que les dio gusto ver a alguien sonreír cuando lo ayudaron, que a veces se sienten un poco nervioso, pero luego felices y que se sienten bien al saber que pude ayudar a los demás.

Anexo 2. Matriz de la guía de observación

Guía de Observación de Actividades

1. Datos Informativos

Nombre de la Investigadora: _____

Nombre de la Institución: _____

Fecha: _____ **Hora de inicio:** _____ **Hora de finalización:** _____

Nº de visita: _____

Parámetro: Nivel Literal		
Indicadores	Observaciones	Análisis
Identifica información literal (personajes, lugares, acciones)		
Identifica el orden en que se presentan los acontecimientos		
Describe los eventos principales en el orden correcto		
Reconoce las partes del texto (introducción, desarrollo, conclusión)		
Parámetro: Nivel Inferencial		
Indicadores	Observaciones	Análisis
Realiza predicciones del contenido		

Interpreta el significado de las palabras y frases		
Identifica emociones y sentimientos de los personajes		
Identifica la idea principal de cada párrafo		
Extraer la idea general del texto		
Parámetro: Nivel Critico Valorativo		
Indicadores	Observaciones	Análisis
Elige de forma libre el rol del personaje que va a representar		
Utiliza su expresión oral y corporal para representar al personaje		
Emite juicios sobre el comportamiento de los personajes		

Emite juicios de valor sobre el contenido del texto		
Relaciona acontecimientos con sus conocimientos y experiencias		
Plantea posibles soluciones al problema		

Matriz de la entrevista

Categorías	Preguntas	Texto	Análisis
La lúdica	¿Cómo se sintieron al cantar las canciones ‘‘Pinocho’’ y Sofía’’?		
	¿Cómo se sintieron al participar en las actividades y juegos?		
	¿Cuál de las actividades propuestas les resultó difíciles o tuvieron dificultad para completarlas? ¿Por qué y cómo lo solucionaron?		
	¿Cuál de las actividades les gustaron más y por qué?		
	¿Cómo se sintieron trabajando en grupo durante el juego? ¿Les gustó colaborar con sus compañeros?		

Comprensión lectora	¿Las actividades propuestas (como hacer dibujos y actuar) les ayudaron a comprender las letras de las canciones?		
	¿Cuál de las actividades les ayudó a recordar mejor las canciones? ¿Por qué?		
	¿Las letras de las canciones le hicieron recordar alguna experiencia personal o de algún familiar?		
	¿Les fue fácil expresar sus ideas después de analizar las letras de las canciones?		
	¿Cómo se sintieron al explicar lo que entendieron de la canción a sus compañeros?		

Anexo 3. Cuestionario



Universidad Nacional de Chimborazo
Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías
Carrera de Educación Básica

Proyecto de Investigación

Título: LA LÚDICA EN LA COMPRENSIÓN LECTORA

Objetivo:

- Explorar las estrategias lúdicas en la comprensión lectora.

El siguiente cuestionario se realizará a los estudiantes de 4to EGB paralelo ‘‘B’’ de la Unidad Educativa Dr. Nicanor Larrea León ubicada en la ciudad de Riobamba.

Cuestionario

La Lúdica

1. ¿Cómo se sintieron al cantar las canciones ‘‘Pinocho’’ y Sofía’’?
2. ¿Cómo se sintieron al participar en las actividades y juegos?
3. ¿Cuál de las actividades propuestas les resultó difíciles o tuvieron dificultad para completarlas? ¿Por qué y cómo lo solucionaron?
4. ¿Cuál de las actividades les gustaron más y por qué?
5. ¿Cómo se sintieron trabajando en grupo durante el juego? ¿Les gustó colaborar con sus compañeros?

Comprensión Lectora

1. ¿Las actividades propuestas (como hacer dibujos y actuar) les ayudaron a comprender las letras de las canciones?
2. ¿Cuál de las actividades les ayudó a recordar las letras de las canciones? ¿Por qué?
3. ¿Las letras de las canciones le hicieron recordar alguna experiencia personal o de algún familiar?
4. ¿Les fue fácil expresar sus opiniones después de analizar las letras de las canciones?
5. ¿Cómo se sintieron al explicar lo que entendieron de la canción a sus compañeros?

Anexo 4. Fotografías

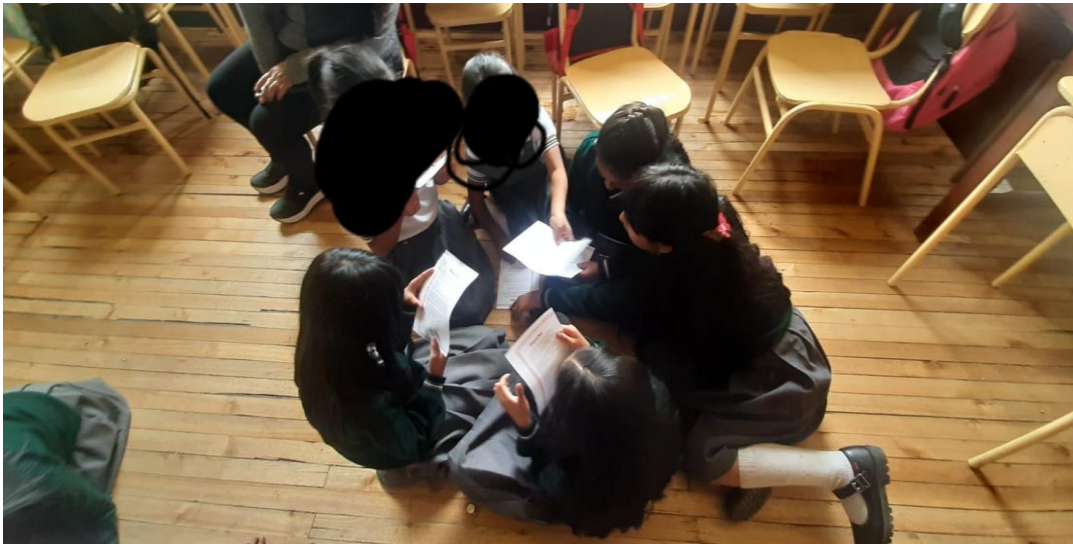
Ilustración 1



Fuente: Unidad Educativa “Dr. Nicanor Larrea León”

Elaborado por: Jessica Simbaña

Ilustración 2



Fuente: Unidad Educativa “Dr. Nicanor Larrea León”

Elaborado por: Jessica Simbaña

Ilustración 3



Fuente: Unidad Educativa “Dr. Nicanor Larrea León”

Elaborado por: Jessica Simbaña

Ilustración 4



Fuente: Unidad Educativa “Dr. Nicanor Larrea León”

Elaborado por: Jessica Simbaña