

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LA

LITERATURA

Tema: “LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA PRODUCCIÓN DE CUENTOS”

Trabajo de Investigación, previo a la obtención del Grado Académico de
Magister en Pedagogía de la Lengua y la Literatura

Modalidad de Titulación: Proyecto de Desarrollo

Autora: Licenciada. Martha Susana Toaquiza Tasinchano

Director: Licenciado. Héctor Manuel Neto Chusín, Mg.

Ambato – Ecuador

2020

APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

A la Unidad Académica de Titulación de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.

El Tribunal receptor del Trabajo de Investigación precedido por Doctor Segundo Víctor Hernández del Salto, Magíster e integrado por la Licenciada Silvia Beatriz Acosta Bones, Magíster y la Licenciada Gissela Alexandra Arroba López, Magister designados por la Unidad Académica de Titulación de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, para receptor el Trabajo de Investigación con el tema: “Las estrategias lúdicas en la producción de cuentos”, elaborado y presentado por la señora Licenciada. Martha Susana Toaquiza Tasinchano, para optar por el Grado Académico de Magister en Pedagogía de la Lengua y la Literatura; una vez escuchada la defensa oral del Trabajo de Investigación el Tribunal aprueba y remite el trabajo para uso y custodia en las bibliotecas de la UTA.



Firmado electrónicamente por:
SEGUNDO VÍCTOR
HERNÁNDEZ DEL
SALTO

.....
Dr. Segundo Víctor Hernández del Salto, Mg.
Presidente y Miembro del Tribunal



Firmado electrónicamente por:
SILVIA
BEATRIZ
ACOSTA BONES

.....
Lcda. Silvia Beatriz Acosta Bones, Mg.
Miembro del Tribunal

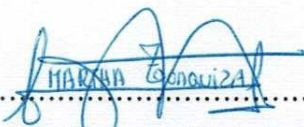


Firmado electrónicamente por:
GISSELA
ALEXANDRA
ARROBA LOPEZ

.....
Lcda. Gissela Alexandra Arroba López, Mg.
Miembro del Tribunal

AUTORÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

La responsabilidad de las opiniones, comentarios y críticas emitidas en el Trabajo de Investigación presentado con el tema: Las estrategias lúdicas en la producción de cuentos, le corresponde exclusivamente a: Licenciada. Martha Susana Toaquiza Tasinchano, Autora bajo la Dirección Licenciado. Héctor Manuel Neto Chusín Magister, Director del Trabajo de Investigación; y el patrimonio intelectual a la Universidad Técnica de Ambato.



.....
Lcda. Martha Susana Toaquiza Tasinchano

C.C: 0502358336

AUTORA



.....
Lcdo. Héctor Manuel Neto Chusín, Mg.

C.C: 0501592836

DIRECTOR

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que el Trabajo de Investigación, sirva como un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos de mi trabajo, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este, dentro de las regularidades de la Universidad.



Lcda. Martha Susana Toaquiza Tasinchano

C.C. 0502358336

ÍNDICE GENERAL

Portada	i
Aprobación del Trabajo de Titulación	ii
Autoría del Trabajo de Investigación.....	iii
Derechos de Autor	iv
Índice general.....	v
Índice de tablas	vii
Índice de gráficos.....	viii
Agradecimiento.....	ix
Dedicatoria.....	x
Resumen Ejecutivo	xi
Executive Summary	xiii
CAPÍTULO I	1
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	1
1.1. Introducción	1
1.2. Justificación	1
1.3. Objetivos.....	2
1.3.1. General.....	2
1.3.2. Específicos	2
CAPÍTULO II.....	3
ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS	3
2.1 Marco Conceptual.....	3
2.2 Estado del Arte.....	16
CAPITULO III MARCO	23
METODOLÓGICO	23
3.1. Ubicación	23
3.2. Equipos y materiales	23
3.3. Tipo de Investigación.....	23
3.4. Pregunta científica.....	24
3.5. Población o muestra.....	25
3.6. Recolección de la información.....	26
3.7. Procesamiento de la información y análisis estadístico	27
3.8. Variables respuesta o resultados alcanzados.....	27
CAPÍTULO IV.....	28
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	28
4.1. Estrategias lúdicas.....	28

4.2. Producción de cuentos	45
CAPÍTULO V	59
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	59
5.1. Conclusiones	59
5.2. Recomendaciones.....	61
5.1. Bibliografía	63
5.2. ANEXOS	77

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1. PROCESO DE ENSEÑANZA- ESTUDIANTES.....	28
TABLA 2. PROCESOS DE ENSEÑANZA - DOCENTES.....	30
TABLA 3. MÉTODOS DE ENSEÑANZA - ESTUDIANTES	31
TABLA 4. MÉTODO DE ENSEÑANZA - DOCENTES.....	32
TABLA 5. TÉCNICAS DE ENSEÑANZA - ESTUDIANTES	33
TABLA 6. TÉCNICAS DE ENSEÑANZA - DOCENTES	35
TABLA 7. PROCEDIMIENTO DE APRENDIZAJE - ESTUDIANTES	36
TABLA 8. PROCEDIMIENTO DE APRENDIZAJE - DOCENTE.....	37
TABLA 9. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE - ESTUDIANTES	38
TABLA 10. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE - DOCENTES	40
TABLA 11. . RECURSOS DE APRENDIZAJE - ESTUDIANTES	41
TABLA 12. RECURSOS DE APRENDIZAJE - DOCENTES.....	42
TABLA 13. FRECUENCIA DEL JUEGO - ESTUDIANTES.....	43
TABLA 14. . ESTRATEGIAS LÚDICAS - DOCENTES	44
TABLA 15. CONOCIMIENTOS DEL CUENTO - ESTUDIANTES	46
TABLA 16. CONOCIMIENTOS DEL CUENTO - DOCENTES	47
TABLA 17. ESTRUCTURA DEL CUENTO - ESTUDIANTES.....	48
TABLA 18. ESTRUCTURA DEL CUENTO-DOCENTES	49
TABLA 19. ELEMENTOS DEL CUENTO - ESTUDIANTES	50
TABLA 20. ELEMENTOS DEL CUENTO - DOCENTES	51
TABLA 21. CREACIÓN DE CUENTOS - ESTUDIANTES.....	52
TABLA 22. CREACIÓN DE CUENTOS - DOCENTES	53
TABLA 23. CREACIÓN DE CUENTOS BASADOS EN LA EXPERIENCIA - ESTUDIANTES	54
TABLA 24. CREACIÓN DE CUENTOS CON BASE EN LA EXPERIENCIA - DOCENTES.....	55
TABLA 25. APRENDIZAJE MEDIANTE EL JUEGO - ESTUDIANTES	56
TABLA 26. ENSEÑANZA MEDIANTE EL JUEGO - DOCENTES.....	58

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Proceso de Enseñanza-Estudiantes	29
Gráfico 2. Proceso de enseñanza-Docentes	30
Gráfico 3. Métodos de enseñanza-Estudiantes.....	31
Gráfico 4. Métodos de enseñanza-Docentes	32
Gráfico 5. Técnicas de enseñanza-Estudiantes	34
Gráfico 6. Técnicas de enseñanza-Docentes	35
Gráfico 7. Procedimientos de aprendizaje-Estudiantes.....	36
Gráfico 8. Procedimientos de aprendizaje-Docentes	37
Gráfico 9. Actividades de aprendizaje-Estudiantes	39
Gráfico 10. Actividades de aprendizaje-Docentes	40
Gráfico 11. Recursos lúdicos-Estudiantes.....	41
Gráfico 12. Recursos de aprendizaje-Docentes	42
Gráfico 13. Frecuencia del juego-Estudiantes	43
Gráfico 14. Estrategias lúdicas-Docentes	44
Gráfico 15. Conocimientos del cuento-Estudiantes	46
Gráfico 16. Conocimientos del cuento-Docentes.....	47
Gráfico 17. Estructura del cuento-Estudiantes.....	48
Gráfico 18. Estructura del cuento-Docentes	49
Gráfico 19. Elementos del cuento-Estudiantes	50
Gráfico 20. Elementos del cuento-Docentes	51
Gráfico 21. Creación de cuentos-Estudiantes	52
Gráfico 22. Creación de cuentos-Docentes.....	53
Gráfico 23. Creación de cuentos basados en la experiencia - Estudiantes.....	54
Gráfico 24. Creación de cuentos con base en las experiencias – Docentes	55
Gráfico 25. Aprendizaje mediante el juego-Estudiantes.....	57
Gráfico 26. Enseñanza mediante el juego – Docentes	58

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por brindarme la oportunidad de cumplir una meta en mi vida y de compartir gratos momentos con mi familia. A la Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación al Programa de Maestría en Pedagogía de la Lengua y la Literatura por darme la oportunidad de prepararme como una profesional para servir a la sociedad.

A la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Saraugsha” en especial a los docentes que me colaboraron en la obtención de la información, para alcanzar la finalización del trabajo investigativo.

También quiero agradecer al Lic. Héctor Manuel Neto Chusín, Mg que con su paciencia supo guiarme en la elaboración de la tesis, de mi parte le quedo eternamente agradecida.

Martha Susana Toaquiza Tasinchano

DEDICATORIA

Este trabajo lo dedico a Dios por brindarme la fortaleza necesaria para salir adelante y cumplir la meta trazada.

Se lo dedico también a mis hijas Dafne y Daniela quienes son mi fuente de inspiración en la realización de todos los proyectos de mi vida.

A mi amado esposo Pablito por la comprensión, paciencia, confianza y el apoyo incondicional que me ha brindado en estos años que hemos compartido juntos.

Martha Susana Toaquiza Tasinchano

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA

TEMA:

LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA PRODUCCIÓN DE CUENTOS

AUTOR: Licenciada. Martha Susana Toaquiza Tasinchano

DIRECTOR: Licenciado. Héctor Manuel Neto Chusín, Magister.

FECHA: 17 de agosto de 2020.

RESUMEN EJECUTIVO

El tema de la presente investigación se denomina “Las estrategias lúdicas en la producción de cuentos”, que son actividades que permiten estimular las inteligencias múltiples por medio de acciones que motiven la innovación en el aula, con el apoyo de recursos lúdicos y técnicas lúdicas para establecer un ambiente lúdico y de mediación en el salón de clase, mediante el juego para fomentar la escritura creativa y el arte de escribir cuentos. La metodología empleada fue de enfoque cuantitativo porque la información recopilada se procesó con la ayuda de la estadística descriptiva y la herramienta SPSS; la modalidad fue de campo puesto que se obtuvo los datos de la “Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Saraugsha” y bibliográfica por la revisión de libros y revistas científicas; el nivel fue descriptivo pues, a través del trabajo investigativo se conoció los aportes del juego en la redacción de textos narrativos y analítica puesto que se utilizó el análisis para la construcción del marco teórico, la discusión y las recomendaciones. Los resultados alcanzados son: en el primer capítulo se delimitó el problema de la investigación con la introducción, la justificación y los objetivos; en el segundo capítulo se elaboró el estado del arte y marco conceptual mediante las investigaciones de artículos científicos y libros; en el tercer capítulo se describió brevemente el marco metodológico; en el cuarto capítulo se realizó el análisis y la discusión de los resultados y finalmente en el quinto capítulo se obtuvo las conclusiones y recomendaciones. Las conclusiones de la investigación muestran que el uso de las estrategias lúdicas, tanto las estrategias de enseñanza y de aprendizaje en la producción de cuentos es baja, debido a que se utiliza en el aula algunas o pocas

veces; al respecto de la producción de cuentos tanto en la teoría y la práctica, la producción es limitada, porque su empleo es algunas o pocas veces.

Palabras Claves: Ambiente lúdico, arte de escribir, escritura creativa, estrategias lúdicas, inteligencias múltiples, innovación, juego, producción de cuentos, recursos lúdicos, técnicas lúdicas.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA

THEME:

THE LUDIC STRATEGIES IN THE PRODUCTION OF STORIES

AUTHOR: Licenciada. Martha Susana Toaquiza Tasinchano

DIRECTED BY: Licenciado. Héctor Manuel Neto Chusín, Magister.

DATE: August, 17th 2020

EXECUTIVE SUMMARY

The research topic is "The ludic strategies in the production of stories", which are activities that allow to stimulate multiple intelligences through actions that motivate innovation in the classroom, with the support of playful resources and playful techniques to establish a playful environment and mediation in the classroom, through games to promote creative writing and the art of story writing. A quantitative approach methodology was used, because the information collected was processed with the support of descriptive statistics and the SPSS tool; The modality was fielded since the data was obtained from "Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Saraugsha" and bibliographic due to the literature analysis of scientific journals, The level was descriptive because through research work, the contributions of the game was known in narrative and analytical texts, thus the analysis was used for the theoretical framework development, discussion and recommendations. The results achieved are: In the first chapter, the research statement was discussed with the introduction, justification and objectives; In the second, chapter the State of Art and Conceptual Framework was developed through the investigations of scientific and book articles; In the third chapter, the methodological framework was described in the following framework and in fourth chapter, the analysis and discussion of the results were carried out and finally, in the fifth chapter, the conclusions and recommendations was obtained. The research conclusions show that the use of the playful strategies, both the teaching and learning strategies in the production of stories is low, because it is used in the classroom some or a few times; on the other

hand, the production of stories both in theory and practice, production is limited, because their employment is some or rarely.

Keywords: Playful environment, art of writing, creative writing, playful strategies, multiple intelligences, innovation, games, story production, playful resources, playful techniques,

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. INTRODUCCIÓN

El tema planteado para la investigación es “Las estrategias lúdicas en la producción de cuentos”. Esta temática es fundamental porque se detectó la ausencia de actividades lúdicas en el transcurso de la redacción de textos narrativos lo que dificulta la comunicación escrita. Las implicaciones en el ámbito educativo es que los docentes no desarrollan el juego en el aula durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que los estudiantes carecen de creatividad e imaginación en el momento de redactar historias.

La metodología empleada fue el enfoque cuantitativo porque los datos fueron procesados a través de análisis estadísticos. El trabajo de investigación consta de la siguiente estructura en el Capítulo I, presenta el problema de la investigación, introducción, justificación y objetivos; Capítulo II, se encuentra el estado del arte y el marco conceptual; Capítulo III, se desarrolla el marco metodológico; Capítulo IV, se halla los resultados y discusión y en el Capítulo V, está las conclusiones, recomendaciones, anexos y bibliografía. La principal limitación fue la emergencia sanitaria que vive el país; sin embargo, con el apoyo de las herramientas tecnológicas se cumplió a cabalidad con el cronograma establecido.

1.2. JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo investigativo se realizó en virtud de las múltiples falencias que se detectó en los estudiantes del Octavo grado de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “Saraugsha”, para ejecutar un análisis de los aportes de las actividades dinámicas en la redacción de textos literarios narrativos. Los resultados de la indagación al ser difundidas fomentará el interés en conocer el valor que tiene el juego y el cuento dentro del proceso de la composición escrita. La temática de la

investigación destaca la importancia de las actividades lúdicas en la elaboración de relatos.

La presente investigación surge por la necesidad de analizar la situación actual de la competencia textual o discursiva, puesto que los estudiantes de todos los niveles de educación incluida profesionales, tienen problemas al momento de redactar cualquier tipo de texto pues carece de estructura, propiedades textuales, reglas ortográficas y gramaticales. El propósito es determinar los aportes de las estrategias lúdicas en la producción de cuento, de esta forma se demuestra la originalidad de las dos variables juntas. Los resultados benefician a la comunidad educativa para ampliar sus conocimientos sobre las estrategias innovadoras, a los investigadores que buscan publicaciones con datos actualizados y a la investigadora en la obtención de su título profesional. El trabajo investigativo se difunde a través del repositorio de la Universidad Técnica de Ambato.

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. General

- Establecer de qué manera aportan las estrategias lúdicas en la producción de cuentos.

1.3.2. Específicos

- Describir y justificar el problema de la investigación.
- Conceptualizar las estrategias lúdicas y la producción de cuentos.
- Definir el proceso metodológico con el que se trabajará en la presente investigación.
- Presentar los resultados alcanzados en el proceso de investigación mediante los análisis estadísticos.
- Describir las conclusiones y recomendaciones del presente trabajo.

CAPÍTULO II

ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

2.1 MARCO CONCEPTUAL

2.2.1 Estrategias Lúdicas

Didáctica

La didáctica es el arte de enseñar por lo que forma parte de la pedagogía. Se la menciona así porque motiva la creación mediante la participación activa de los alumnos. Es una disciplina que interviene en el proceso de enseñanza-aprendizaje con métodos innovadores. Por lo que está presente en la instrucción de las todas las asignaturas de la malla curricular. De tal modo que los estudiantes adquieran los conocimientos. Por lo que “enseñar e instruir; también refiere a exponer con claridad y demostrar” (López, Cacheiro, Camilli y Fuentes, 2016, p. 16).

La didáctica está presente durante la labor docente, de tal forma que los maestros que inician su trabajo carecen de dominio de esta disciplina fundamental. Pues, la capacitación incrementa conocimientos que en conjunto con la experiencia que se adquiere se logra los objetivos que se proponen en las planificaciones; pero, la ausencia de la formación continua hará que tanto el profesor y estudiante fracasen en sus labores académicas. Por tal motivo, el maestro tiene que conocer la didáctica y poner en práctica a diario, esto implementa nuevas metodología que permite el estudio integral y crítico de cada una de las asignaturas. En la actualidad, la didáctica se halla en pleno desarrollo, puesto que se relaciona con la pedagogía y con otras ciencias (Abreu, Gallegos, Jácome y Martínez, 2017).

El problema de la didáctica es superar la educación tradicional, por lo que los principios didácticos son: comunicación, socialización y creatividad. Así, mismo el rol del docente es la capacitación que soluciona los inconvenientes pedagógicos en la experiencia educativa. La didáctica en la actualidad tiene una serie de herramientas tecnológicas para trabajar en el aula. Por lo que, la diferencia entre las dos está en,

como los maestros se preparan y comparten sus clases. Finalmente, la educación en la dimensión política es devastadora no existe igualdad en la instrucción.

El acto didáctico

El acto didáctico es la manera de comunicarse entre el maestro y el estudiante a través del lenguaje que se lo realiza de forma oral o escrita; se clasifica en tres grupos que son: informativo, interactivo, retroactivo. El primero es unidireccional el docente emite el mensaje al alumno, segundo es la interacción en el aula y el tercero es la retroalimentación (Molina, 2005). En una correcta comunicación se necesita el uso del habla tanto del profesor como del educando, mediante recursos y estrategias para alcanzar los logros trazados.

En el acto didáctico es el desenvolvimiento de cada uno de los integrantes en el aula. La comunicación se efectiviza mediante el pénsum de estudio, recursos, estrategias de enseñanza-aprendizaje con el apoyo de la tecnología. La información del maestro al alumno es la transferencia del conocimiento a través de la interacción, con el propósito de que el estudiante sea participativo. Así, como afirman Postic y Gaston (2015) “El acto didáctico es un proceso complejo, incluido por un campo de fuerza del que no siempre es consiente y profesor y el que controla parcialmente” (p. 37).

La función del docente en el acto didáctico es de guiar las actividades, pues, será quien organiza a los educandos mediante la conformación de equipos de trabajo con sus compañeros, por lo que es indispensable la elaboración de material que puede ser manual o tecnológico. En consecuencia, el maestro es fundamental en este proceso, pues necesita de estrategias, técnicas y recursos para complementar la actividad; en la actualidad la comunicación es sincrónica y asincrónica.

Fundamentación psicológica

Inteligencias Múltiples

Las inteligencias son habilidades o destrezas que determinan la forma de aprender. El ser humano tiene ocho inteligencias múltiples. Estas son: lingüística, musical, lógico-matemáticas, espacial, cinética-corporal, interpersonal y naturalista.

La inteligencia lingüística es la capacidad de comprender el orden y significado de las palabras. La lógico matemática se refiere a la capacidad para identificar modelos, calcular, formular y verificar hipótesis. La naturalista es la capacidad de identificar y clasificar objetos, establecer patrones y comprender los sistemas naturales.

La inteligencia interpersonal es la capacidad de manejar las relaciones humanas y la empatía, reconocer y responder a los sentimientos y personalidades de los otros. La musical se refiere a la potencialidad de una persona para interpretar un instrumento o para escuchar una melodía con sensibilidad. La espacial consiste en realizar creaciones visuales y visualizar con precisión. La cinética corporal hace referencia al uso las manos para crear o hacer reparaciones, se expresan a través del cuerpo.

Las inteligencias múltiples son importantes porque determinan las fortalezas que tiene el ser humano y encaminan las carreras acordes a las fortalezas intelectuales (Gardner, 2015).

Las estrategias motivacionales

Las estrategias motivacionales son acciones encaminadas al entretenimiento de los estudiantes durante el proceso de enseñanza aprendizaje, puesto que sirven para atraer la atención, se lo puede realizar mediante actividades lúdicas que son recursos novedosos en captar la concentración en un ambiente que genere disposición, actitud positiva y un clima de afectividad entre el docente y el educando (Valenzuela, Muñoz y Montoya, 2018).

Las estrategias motivacionales son: intrínseca y extrínseca. De hecho, la primera es aquella que trabaja en metas a largo plazo; se relaciona con el progreso particular, mientras que la segunda con objetivos a corto plazo; esforzarse para la obtención de excelentes notas. También, se puede mencionar que existen otros tipos de motivación como logro, poder y afiliación. El desarrollo de las motivaciones antes mencionadas, fortalecen la satisfacción individual que permite que los conocimientos adquiridos perduren durante toda la vida tanto en el ámbito académico y personal (Siguenza, Sarango y Castillo, 2019).

En conclusión, las estrategias motivacionales son aquellas actividades que permiten trabajar de forma interactiva en el aula de clase, lo que posibilita mejorar las relaciones interpersonales, la comunicación, autonomía y libertad para la ejecución de las tareas escolares y el control respectivo de la disciplina (Mendoza, Vásquez, Ríos, Camacho y Gutiérrez, 2020).

Innovación en el aula

Recursos lúdicos para el aprendizaje

Los recursos lúdicos son medios para cumplir lo planificado y alcanzar las metas deseadas, es así que la diversión y entretenimiento está vinculado en el ámbito educativo, por lo que promueve el aprendizaje mediante el juego como un aspecto metodológico de la actividad educativa. Por ejemplo, el docente actúa de mediador en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con la intención de fomentar el desarrollo integral y el aprendizaje significativo. Puesto, que dichos bienes desarrollan las competencias individuales y sociales en todos los niveles educativos.

El docente es el encargado de seleccionar los recursos lúdicos. Pues, renovar de manera continua y garantizada para lograr la atención del estudiante. En la actualidad, el maestro selecciona las dinámicas mediante las características, ventajas y desventajas que ofrece cada uno, en especial los tecnológicos. Los mismos son aptos en cualquier contexto y diversidad de actividades. Por este motivo, proyectan el aprendizaje activo, dinámico y cooperativo. Sin embargo, el profesor diseña sus materiales de acuerdo al lugar en el que se encuentre y el material que disponga.

Los recursos lúdicos poseen diversión y motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por tanto, parte de los conocimientos previos; entonces, permite observar, explorar, manipular e integrar el material con el que se labora. La ventaja es que fortalece el proceso y alcanza su objetivo mediante la intervención del docente en las actividades escolares. Por último, el maestro en su afán de renovar los materiales, toma en cuenta la meta que desea lograr y la etapa evolutiva del educando (Llanos, 2019).

Técnicas lúdicas.

La lúdica es el juego, que se encuentra presente en cada una de las etapas de la vida de los seres humanos. De tal modo que las técnicas son procedimientos ordenados que lleva a cabo el docente cuando comparte los conocimientos con sus estudiantes. Por lo tanto, las técnicas lúdicas son actividades de juegos guiados por el maestro, para que, mientras juegue el educando aprenda; es la nueva propuesta pedagógica que innova la educación.

En la antigua Grecia el filósofo que incursionó la lúdica fue Platón, quien manifestó que los problemas matemáticos se resolvían mediante juegos que se relacionaban con la vida diaria. Es así, que el juego tiene que ser considerada como una herramienta de trabajo diario, el mismo que permitirá alcanzar el objetivo deseado dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La correcta aplicación de las actividades lúdicas permiten que el estudiante adquiera independencia, satisfacción en la elaboración de las tareas escolares y fomente valores y dejar a un lado la sumisión para fortalecer la personalidad; por lo tanto, los docentes innovadores se capacitan para el mejoramiento pedagógico y académico y de esta forma mejora la utilización de la metodologías en el salón de clase (Toledo, Bermeo y Vera, 2018).

La lúdica como estrategia didáctica

Ambiente lúdico en el aula

El ambiente lúdico son condiciones y circunstancias que valorizan el juego. En él, está presente la responsabilidad y obligaciones, el mismo que minimiza la tensión laboral en la práctica educativa, entonces un estudiante aprende mediante actividades de recreación. Por lo que se relaciona con el entretenimiento, creación del conocimiento y lugar donde se origina. Según Romero, Castro, Galvis, Acuña y Zea (2017) expresa lo “fundamental que el maestro genere condiciones óptimas en el aula, respondiendo a las características, condiciones y contextos de los estudiantes, de manera que se proponga todas las herramientas e instrumentos necesarios para que los estudiantes logre construir sus propios aprendizajes” (p.250).

En cuanto a la decoración del aula es de acuerdo con el tema de la clase. Por lo que se menciona a continuación las características del ambiente lúdico que son: conforme al contexto, libertad, organización, socialización, temática, ilustraciones y colores del salón; de tal manera son que son amplias, acogedoras y ordenadas. El mobiliario es la parte estética puesto que son agradables, limpios y en buenas condiciones. Pues, la ambientación incide en la motivación, el ambiente lúdico adolece de ruidos ajenos a la clase dado que distrae al estudiante. Finalmente, el rol del docente es cambiar constantemente el decorado que influencia en los estados de ánimo de los participantes y así evita la monotonía (Castro y Morales, 2015).

Los ambientes lúdicos ofertan creatividad, armonía, diversión en la vida del ser humano, de tal forma que despierta el interés y la curiosidad para la adquisición de los conocimientos. De esta manera, se conjuga la dimensional personal y cultural, puesto que los estudiantes son de diferentes contextos, por consiguiente, desarrolla cualidades y habilidades para adaptarse a cualquier medio. En consecuencia, fortalece las relaciones entre maestros y educandos de ahí que se consigue autonomía y cumplimiento de la programación académica (Galvis, 2013).

La técnica del juego.

Según Llanos (2019) indica que el juego es una necesidad presente en la vida del hombre desde que apareció. También, es innato puesto que está en todas las etapas, incluso se puede apreciar en los animales. De la misma forma, es el encargado de eliminar el estrés, es decir, es la práctica como ocio ya que produce bienestar interior de los individuos. A fin de que es una actividad lúdica de participación que beneficia en el aprendizaje. Por consiguiente, sus dimensiones son: física- sensorial, cognitiva y socio afectivo.

El juego es libre y voluntario causa placer al ejecutarlo. El mismo que es de fácil adaptabilidad, pues consigue la integración de los miembros de la comunidad educativa, por tanto, el auto aprendizaje construye basándose en la realidad. Además, produce el acercamiento entre los educandos, puesto que expresan libremente sus sentimientos, pensamientos, temores y conflictos. El estudiante mediante esta actividad alcanza el desarrollo cognitivo, psicomotricidad y fortalece las relaciones humanas.

El juego origina la creatividad por lo que innova, inventa, entretiene y pone en funcionamiento la imaginación. Asimismo, permite consolidar en la adolescencia lo que aprendió en la niñez, es decir, desarrolla la personalidad que lo diferencian de los demás. También, posee una influencia positiva en el pensamiento, sentimiento y comportamiento del educando. Finalmente, mantiene presente el sentido del humor y la inteligencia, logra una retención de memoria a largo plazo.

2.2.2 Producción de Cuentos

Competencias comunicativas.

En la actualidad la competencia comunicativa es la habilidad de hablar, leer, escribir y escuchar. Para lo cual se plantea la siguiente pregunta ¿Se realiza de forma correcta la competencia comunicativa? Pues, el campo educativo carece de dominio de dicha capacidad, esto ocurre en los jóvenes. El proceso comunicativo posibilita la

interacción entre el docente y el estudiante. En tanto que permite al emisor entregar el mensaje adecuado al receptor, y este a su vez los asimile.

En otras palabras la competencia comunicativa es la habilidad de la comunicación que se lo efectúa de manera deficiente por parte de los educandos. Por ejemplo, un estudiante carece de: expresión oral y escrita, comentarios con exactitud, comprensión analítica y pensamiento crítico. Cabe señalar, que las redes sociales distraen la atención del educando en sus actividades cotidianas. Pues, sin lugar a duda la tecnología en la educación tiene sus ventajas en todo ámbito. Sin embargo, no existe una comunicación fluida y entendible (Espinoza, Rivas, Lema, Reyes y Calvas, 2019).

Las competencias comunicativas en el campo educativo son deficientes, por el interés de los jóvenes en emitir y recibir mensajes. Pues, es notorio que las redes sociales son un distractor de la atención de cualquier individuo. En consecuencia, la comunicación es afectada por la intervención tecnológica. De este modo, hay que dar el valor suficiente a la lingüística que estudia las reglas de funcionamiento de la lengua y a la discursiva que se trata de la elaboración de diversos discursos de acuerdo al contexto en el que se encuentre el individuo, con el propósito de que se cumpla el acto comunicativo (Pérez, 2017).

Competencia textual

La competencia textual es la habilidad de redactar cualquier texto. Pero, no se redactan de la manera correcta, hay un sin número de problemas que se supera con la práctica y la orientación de un buen corrector de estilo. Este tipo de inconvenientes está en cada uno de los estudiantes de todos los niveles del sistema. También, en el ámbito profesional, según Navarro, Jiménez y Nava (2019) sugiere “En cuanto al asesoramiento es concebido como un proceso de acompañamiento en el que el asesor guía, orienta y apoya al estudiante en la conformación del trabajo que será la base de la consecuente titulación” (p. 8).

En efecto, los estudiantes que están próximos de alcanzar su titulación, presentan los siguientes inconvenientes: falta de práctica de redacción, texto académico sin

coherencia, cohesión y estructura, desconocimiento de técnicas de investigación. Además, no diferencia género, situación comunicativa e intencionalidad en el desarrollo y culminación de su tesis. Por lo tanto, las subcompetencia que tiene que mejorar son: lingüística en cuanto a propiedades textuales, reglas y principios de la lengua. También, la sociolingüística con mecanismos de adecuación en la comunicación. Por último, la estratégica que interviene en las etapas de la composición es el aspecto gramatical.

Entonces, la competencia textual es un problema de los estudiantes de todos los niveles incluso profesionales. Los problemas hallados son la redacción de textos que necesita de fundamento indispensable como es la lectura. Finalmente, el acompañamiento de un docente en la elaboración de un escrito es primordial. Pues, le conducirá en las etapas previas y posteriores de un trabajo de redacción (Navarro, Jiménez y Nava, 2019).

Narración

Conceptualización

La narración es el proceso discursivo que permite observar diferentes acontecimientos sobre situaciones cotidianas. También, se dice que es una recapitulación de experiencias que rigen una secuencia de acontecimientos. Entonces, es el acto de relatar o contar historias. Por lo tanto, el texto narrativo cuenta hechos suscitados en lugares o tiempos determinados. Según Sánchez y Lapaz (2015) manifiesta que “Narración es, por ejemplo, la forma específica que adopta un modo literario, que se distingue del modo dramático y del modo lírico. También, se entiende como una forma concreta de escritura, definida por oposición a la descripción” (p.19).

La estructura de la narración es: planteamiento, nudo y desenlace. En primer lugar, se presenta los personajes, el escenario y el tiempo de los hechos. Acto seguido, se trata de la introducción y proyecta el problema. Por último, se expone la solución de la historia. En efecto, los géneros literarios son: narrativa, lírica y dramática. Los textos narrativos se clasifican en cuentos, novelas, leyendas, mitos y fábulas.

Una narración es un hecho con la posibilidad de reproducirla, los mismos que son reales o imaginarios. El ser humano a lo largo del tiempo construye e intercambia experiencias mediante conversaciones. Por lo tanto, la narrativa está presente en la cultura porque el hombre escucha y explica sus actividades en la vida cotidiana, así por ejemplo los niños cuentan historias con facilidad (Sánchez y Lapaz, 2015).

Elementos de una narración.

La narración es el arte de contar historias reales o imaginarias, por lo que posee una secuencia. Los elementos de la narración son: narrador, personajes, lugar, tiempo y trama. El narrador es aquel ser que cuenta la historia desde su respectiva posición. Los tipos de narrador son: protagonista, omnisciente y testigo. El personaje es el principal elemento de la historia. Los mismos que se clasifican de la siguiente manera: protagonista, antagonista y secundarios. Los rasgos comunes de los personajes son: sociales, psicológicos, económicos y profesionales.

El lugar es el sitio en donde se desarrolla la historia, el mismo que puede ser real o imaginario. El tiempo no es más que la duración del relato. A continuación, la trama es la consecución de los actos, provoca un impacto en el lector. Para ilustrar esto, hay autores que también toman en cuenta los siguientes elementos como diseño editorial, finales y una breve extensión, es decir, llamar la atención del individuo (Universidad Nacional Autónoma de México, 2010).

Con respecto al diseño editorial que se refiere al título es la parte de central para la identificación del cuento. Por lo que adquiere un valor sociocultural, es decir, es una marca paratextual que identifica el texto narrativo y permite alcanzar la difusión de la obra. En cuanto a los finales tiene que ser atractivos que atrapen al lector y lo conecten con sus emociones. En tanto que la breve extensión se la practica en los textos narrativos como en el cuento o micro cuento, que deja un mensaje claro y reflexivo (Álamo, 2009).

Escritura creativa

El proceso cognitivo en la redacción del cuento

El proceso cognitivo está relacionado con el desarrollo infantil, que es la etapa en la que el ser humano adquiere sus conocimientos que le servirán para toda su existencia. Se encuentra dividido en proceso cognitivo básico como la atención, memoria y percepción; mientras que el proceso cognitivo superior está precedido por la inteligencia, creatividad y reflexión y el razonamiento.

Para la redacción de cuentos se necesita planificar, redactar, revisar y publicar; por lo que es fundamental la atención y la memoria que retienen hechos del pasado que sirven en la creación de historias; la percepción que interpreta las sensaciones a través de los sentidos. Según Piaget la inteligencia es un proceso de evolución y adaptación al medio y Vygotsky manifiesta que es la interacción del individuo y el campo en el que se desenvuelve por lo que el aprendizaje queda interiorizado en el estudiante; la creatividad que genera ideas y conceptos; la reflexión y el razonamiento analiza de qué forma será aplicada la información, de tal manera que hay que tomar en cuenta las reglas gramaticales y la experiencia del escritor (Córdova, 2018).

La estrategia metacognitiva en la elaboración de cuentos se aplica de la siguiente manera: tiempo para leer y que el dicente diferencie entre una obra correcta y otra incorrecta. También, exige una planeación de obtener material y estrategias de escritura. El educando necesita de espacio para escribir y realizar las respectivas correcciones. La revisión es un aspecto fundamental que se lo realiza con los mismos educandos y que noten sus errores y continúen con su redacción sin desanimarse. Una vez finalizado el trabajo es momento de compartir con sus compañeros (Ochoa, Correa, Miralba y Lucero, 2010).

Desarrollo de la actitud del escritor

La actitud es el comportamiento de un individuo frente a la vida, es así que el escritor se enfrenta a la redacción como un proceso complejo. Posee un carácter investigativo

que requiere de tiempo y de paciencia para ejercer esta noble función. Además, desarrolla su pensamiento crítico y reflexivo mediante la lectura de varias obras, en su diario vivir. La convivencia en la sociedad lo transforma en un testigo de actos justo e injusto que lo plasma en sus escritos.

De todos modos, hay que destacar las características principales del buen escritor que son las siguientes: la observación y la honestidad. En primer lugar, el ensayista observa y encuentra las palabras adecuadas para transmitir el mensaje tal y como se presenta. En cuanto, a la segunda virtud usa el lenguaje adecuado en el que no comparte muletillas. Dentro de sus actitudes está el de enseñar a reflexionar a sus lectores, son seres que encuentran el texto perfecto y emiten la comunicación.

Además, sus escritos poseen sencillez, por lo que permite la participación activa del lector, pues por medio de la imaginación se conoce la historia a la cual se puede emitir una crítica u opinión. En consecuencia, un escritor tiene iniciativa, imaginación, atrae la atención mediante sus obras con perseverancia, responsabilidad, dedicación, positivismo y paciencia. Por tanto, un buen ensayista manifiesta grandes frase con escasas palabras (Benavides, 2012).

Arte de escribir cuentos

Talleres de escritura creativa

Un taller de escritura es un lugar donde aprende ejecutando la acción, por lo que experimentan mediante la imitación y la observación. Los mismos que a largo del tiempo se ha constituido como un centro de instrucción para profesionales en la redacción. Estos centros de capacitación transforman la vida de los seres humanos puesto que descubren talentos. De ahí que, son lugares en los que se encuentran al personal especializado y las herramientas de la creación literaria.

En un taller de escritura creativa es un grupo de heterogeneidad, por lo que los individuos que lo conforman son diferentes. Sin embargo, se fomenta la amistad con todos los participantes. Pues, los mejores escritos son con base en las experiencias por lo que se trabaja con los recuerdos. En estos lugares una vez elaborado los textos

hay que narrarlos, no solo leerlos. De modo que, sirva para generar empatía entre los equipos de trabajo y la participación activa de cada uno de los miembros.

En los talleres de escritura creativa se manifiesta lo que sienten y entienden. Estos programas permiten la creación, corrección y revisión de cuentos. Son acogedores por lo que los participantes se interesan por acudir. Por consiguiente, lo esencial es el profesional que está al frente que mediante la capacitación desarrolla el proceso cognitivo de cada participante, es así que se recomienda la lectura continua de muchos artículos para la obtención de resultados excelentes. (Ministerio de Cultura, 2019).

Aplicación de las Estrategias de Gianni Rodari para la creación de cuentos.

Gianni Rodari fue un escritor, pedagogo y periodista de origen italiano, con su obra “Gramática de la fantasía” ha conseguido incursionar en el arte de redactar historias. Este libro tiene técnicas creativas de narración de cuentos, las mismas que son estrategias lúdicas para la redacción. Es un texto dedicado a los niños que mediante su técnica los convierte en grandes escritores. Las narraciones que se crean pueden tener uno o varios autores narradores, se lo puede ocupar como teatro o bien transformarlo en tira cómica.

Las estrategias lúdicas fundamentales para la creación de cuentos son las siguientes: ¿Qué ocurriría si...? Es una técnica hipotética que permite escoger al azar a los personajes de la historia. Otro procedimiento es “Viejos juegos” que trata un pensamiento basado en la creación de ideas sin sentido, pero divertidas a través de la formulación de oraciones con palabras recortadas de periódicos usados. La otra es “Cuentos al revés” que propone usar las historias y transformar los sucesos luego de poner al revés la idea central. Además, está “Ensalada de cuentos” es una mezcla de todos los que ya conocen los estudiantes.

Esta propuesta es innovadora porque le permitirá al escritor generar nuevas ideas a través del uso de cada una de las técnicas. Los niños son escritores que trabajan con su imaginación, pues ellos tienen la confianza en su creatividad. Para iniciar el trabajo de la redacción hay que partir de las técnicas que propone Rodari ya que es

un acercamiento a la escritura mediante la creación, luego con Jean Michele Adam se analiza la parte teórica de la narrativa y para finalizar hay que tomar en cuenta los contribuciones de Betuel Bonilla, por ser los máximos exponentes del cuento (Molano, 2017)

2.2 ESTADO DEL ARTE

Estrategias lúdicas

Reyes (2015) en su tesis doctoral titulada “Aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de educación primaria” presentada ante la Universidad Nacional Abierta y Universidad de Córdoba, que plantea como objetivo diseñar y aplicar un plan estratégico para promover el uso de los juegos a manera de recurso en la enseñanza de la lectura de los niños de Educación Primaria. La investigación concluye que la mayoría de docentes conoce la importancia del juego pero que no lo ponen en práctica por lo que trabajan con el método tradicional, también hay una escasez de recursos pedagógicos lo que denota la baja producción y creatividad.

El siguientes trabajo investigativo de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez de México estuvo a cargo de Domínguez (2015) que lleva como título “La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada” describe que la lúdica carece de valor en el campo educativo. Sin embargo, la investigación identificó el aporte pedagógico del juego. El mismo que es imprescindible en la evolución cognitiva y afectiva del ser humano. En efecto, los resultados fueron que el aspecto socio psicopedagógico de la recreación en el salón de clases no es primordial en el docente. En consecuencia, el proceso de la enseñanza-aprendizaje se fortalece mediante la pedagogía lúdica que logró fiabilidad. Puesto, que es un componente determinante en la formación de los estudiantes.

Desde el punto de vista de Merino (2017) en su investigación “Técnica lúdico-retóricas para desarrollar la producción escrita de textos narrativos en los estudiantes de un taller de creación literaria” de la Universidad Privada del Norte-Perú manifiesta que la producción de textos narrativos en estudiante universitarios es bajo

y que la técnica lúdico-retórica es efectiva puesto que durante su aplicación se elevó el interés en la creación literaria, después del recibimiento de los talleres, se concluye que el juego es un recurso que permite el desarrollo de la creatividad en las composiciones de narraciones.

En la investigación de Córdoba y García (2017) cuyo título es “El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir” expone lo lúdico como un nuevo recurso didáctico en la inclusión educativa, puesto que el juego es considerado como una nueva propuesta de cultura pedagógica. Este proyecto propone la atención a la espiritualidad y formación de conciencia ciudadana; pero que todavía no tiene la acogida necesaria por lo que se encuentra presente la educación tradicional en las instituciones educativas, pues son los centros educativos en conjunto con sus autoridades adaptar una atención adecuada a las diversas condiciones de los estudiantes.

El artículo científico de Polisgua, Chente y Vallejo (2017) sobre “Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de Educación General Básica” de la Universidad de Guayaquil indica que los recursos tecnológicos son indispensables en el campo educativo. Esta investigación propuso el análisis del uso inadecuado de estas herramientas. Por lo que el objetivo fundamental es la intervención de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo. Por tanto, para aplicar las estrategias de enseñanza-aprendizaje se creó una revista electrónica interactiva que contiene actividades lúdicas. Concluye que es un material de construcción del conocimiento y el incremento de la creatividad en los estudiantes.

Para Mendieta, Bermeo y Vera (2018) en el trabajo investigativo que lleva por título “Técnicas lúdicas en el aprendizaje de la lectoescritura” manifiestan que el objetivo es determinar la incidencia de las técnicas lúdicas en la lectoescritura y concluyen que el juego es fundamental en los primeros años de vida en especial durante el proceso de lectoescritura; por lo que se comprueba la incidencia positiva del juego en el proceso enseñanza-aprendizaje; por tanto se considera que los docentes trabajen con técnicas innovadoras en el mejoramiento del desempeño académico. A pesar de que los maestros conocen lo primordial de la lúdica no emplean de forma adecuada

la estrategia, por lo que existe una motivación inadecuada de los estudiantes, por tal motivo se plantea un taller de fortalecimiento para los docentes.

Según Del Mora, Pérez y Neira (2019) expresan que para la metodología “Augmented Reality Game-Based Learning” lo fundamental es el juego, puesto que aumenta la percepción de la realidad, esto se lo realizó partiendo de los textos literarios. De esta manera, se toma en cuenta tres dimensiones que son las siguientes: didáctica, tecnológico interactiva y lúdico creativa. Pues, la propuesta fue incorporar la tecnología con carácter lúdico en las actividades curriculares de los estudiantes de educación infantil lo que favoreció a la motivación y el aprendizaje. En consecuencia, la vinculación de la literatura y la nueva propuesta lúdica obliga al docente a actualizar los conocimientos en pedagogía innovadora.

Mateos de Manuel (2019) en su artículo científico titulado “Sostener el abismo. Notas sobre lo sublime lúdico” manifiesta que en España durante los siglos XIX y XX existió una fuerte influencia de la literatura francesa, es decir, se valoraba lo proveniente de afuera por ejemplo está Cristóbal Schmid de origen alemán quien se dedicó a la literatura infantil. Pues, la investigación analizó la diferencia entre la sublimidad lúdica de la época moderna y la contemporánea con base en tres iconografías como es la de pueting un deporte extremo, El caminante sobre el mar de nubes, que fue una pintura en óleo y el selfie extremo que son temas que se tratan de la aventura del hombre en el abismo. Se concluyó que lo sublimidad lúdica en la modernidad se caracterizó por la seriedad, reverencia y solemnidad mientras que la practicada en la actualidad es un juego y diversión de una experiencia ilimitada con base en la estética nietzscheana en la que se práctica voluntad, poder y creación lo que ha permitido captar la atención de la sociedad a través de lo lúdico en un contexto extremado.

Barberousse y Vargas (2019) realizó una investigación titulada “Animación a la lectura en la Escuela Finca Guararí: una experiencia lúdico creativa desde el proyecto “Construyendo una propuesta de implementación” del Programa de Maestros Comunitarios” de Costa Rica, cuyo objetivo fue presentar eventos de animación de lectura y escritura. Conviene destacar que el principal sustento teórico fue la interpretación textual, por lo que la investigación fue de acción mediante

estrategias lúdicas propuestas por Gianni Rodari. Al finalizar, promovió el acercamiento a los textos, creó espacios de participación comunitaria, desarrolló la fantasía y la creatividad. Los padres de familia y docentes comprendieron que las actividades recreativas genera el pensamiento crítico en los estudiantes.

Según Navarro (2020) en su tesis doctoral titulado “Juego de roles para la producción de cuentos escritos en estudiantes de secundaria de la institución N° 80002, Trujillo 2019” manifiesta que el juego de roles desarrolla la producción de cuentos puesto que mejoran las propiedades textuales y permite la aplicación de los pasos para escribir, identifica tipología textual y despierta la creatividad por tal motivo es esencial que los docentes apliquen esta estrategia durante el proceso enseñanza-aprendizaje en todos los niveles de educación.

Producción de cuentos

Rubiano (2016) en su tesis de maestría titulado “El aula, un escenario para desarrollar la producción textual a través de la escritura de cuentos” de la Universidad de la Sabana-Bogotá que plantea como objetivo determinar la incidencia de la propuesta pedagógica fundamentada en la creación de cuentos, por lo que concluye que la propuesta “acción en el aula” desarrolló la autorreflexión en la producción textual que consistía en actividades de escritura que admitió distinguir los errores que contenían sus textos, por lo que fomento la lectura y permitió diferenciar los elementos y estructuras de un género narrativo.

A este respecto, Sarzi y Taiano (2016) presentan un artículo científicos titulado “Estereotipos de supremacía y subordinación en la creatividad ecuatoriana: un análisis imagológico de la escritura juvenil lojana” manifiestan la presencia de estereotipos en la producción literaria de los jóvenes lojanos, por lo que la investigación se trató de un curso de Expresión oral y escrita dirigida a estudiantes de entre 18 y 21 años de edad. Por tanto, se detectó que los educandos en sus redacciones utilizan los siguientes estereotipos: principela azul, indígena fracasado, mujer bella y de clase social alta. Por tal motivo, los textos producido por los participantes demuestran supremacía y subordinación de ahí que ningún texto posee

valor, lealtad, fuerza y fidelidad. En consecuencia, la escritura creativa es un instrumento de análisis que fortalece el proceso de la redacción.

Campbell, Chirinos y Pacheco (2017) en su trabajo titulado “Competencia textual y producción escrita en los trabajos de grado de los estudiantes de la mención de Lengua y literatura, FACE_UC” procedente de Venezuela expresan que el objetivo del estudio tuvo como propósito interpretar la competencia textual de los trabajos de los estudiantes de la Universidad de Carabobo. El método de la investigación fue cualitativo, el mismo que detectó falencias en la coherencia, cohesión y progresión en el hilo discursivo de la redacción. Finalmente, el ejercicio hermenéutico desplegó que existió insuficiencia en la elaboración de discursos académicos. También, hubo desconocimiento de la superestructura del texto, lo que obstaculiza el desempeño en la vida personal, académica y profesional.

Soto (2017) en su trabajo investigativo “El cuento como mediación pedagógica para el fortalecimiento de la lectoescritura” de Colombia expresa que el principal objetivo de su indagación fue fortalecer la lectoescritura, por lo que se realizó la introducción del cuento como estrategia de motivación para las competencias lectoras. El diseño metodológico fue la investigación acción puesto que el proceso constó de las siguientes etapas: observación y desarrollo. En conclusión, se manifiesta que el cuento es una herramienta pedagógica que fortalece la comprensión lectora y la fluidez en los estudiantes. Además, el docente es un mediador y que los niños aprenden por sí solos. Por lo que la intervención de narraciones y dramatizaciones son acciones de apoyo pedagógico en la formación estudiantil.

Uribe (2017) en sus tesis doctoral titulada “Influencia del módulo de producción de cuentos en la expresión escrita de los estudiantes de secundaria de la institución educativa N. 125 Ricardo Palma Huáscar-UGEL 05 San Juan de Lurigacho 2015” presentada en la Universidad Nacional de Educación cuyo objetivo es determinar la influencia de la aplicación del módulo producción de cuentos, por lo que se concluye que el módulo de producción de textos influyen en la expresión escrita a través de cuentos fantásticos y policíacos los mismos que son de fácil manejo en el aula y son del gusto de los estudiantes.

Antezana (2017) en su tesis de maestría “Los títeres y la producción de cuentos ecológicos en los alumnos de las instituciones educativas del distrito de Matahuasi-Concepción” presentada en la Universidad Nacional del Centro del Perú cuyo objetivo fue conocer la influencia que tiene la dramatización de títeres en la elaboración de narraciones ecológicas, concluye que los estudiantes al inicio de la investigación presentaban un déficit en la redacción; pero que con la dramatización de los títeres mejoraron significativamente la producción de cuentos ecológicos e incrementan el gusto por la lectura lo que facilita la eliminación de faltas ortográficas en sus escritos.

Según Cañadas (2019) en su trabajo titulado “Christoph Von Schmid en España: Tres siglos de cuentos para niños” manifiesta que Christoph Von Schmid fue un escritor alemán del siglo XIX, que publicó obras literarias infantiles en España por lo que tuvo un predominio en aquella época, sus publicaciones dirigidas al público infantil y juvenil contaban con cuentos troquelados, comics y novelas. El presente estudio muestra el impacto que marcó este célebre personaje que sin ser del país ibérico dejó huellas lo largo del tiempo, sus trabajos traducidos han tenido variaciones; pero aun así, continua en el mercado español, por lo permite conocer la influencia de un autor extranjero y la evolución de sus obras.

Según, Rojas (2019) en la investigación “El periódico escolar como estrategia didáctica de producción textual” describe el proyecto de una propuesta pedagógica a los estudiantes que tienen desinterés en elaborar escritos. La investigación consistió que los primeros grados ejecuten actividades lúdicas. Así, pues los alumnos de cursos superiores aplicaron la elaboración de cuentos mediante imágenes y formulación de preguntas. Por lo que fue necesario la lectura de diferentes textos. Para construir un texto se recurrió a las etapas de producción. Por consiguiente, las habilidades escriturales se desarrollaron de manera secuencial, planificada, motivada. Finalmente, se incrementó el interés de los educandos hacia la creación textual.

Así mismo, se encontró un trabajo investigativo de Colombia con el título “Escritura creativa en la escuela” de Guzmán y Bermúdez (2019) indica que evidenció como la enseñanza de la escritura de invención sensibiliza la creatividad literaria. Asimismo, se menciona la carencia de lugares adecuados para la redacción y aplicación de

métodos tradicionales por lo que sugiere convertir el aula de clase en un café literario, crear blog a partir de relatos de experiencia de ahí que se formó “el taller de escritura creativa” que permitió desarrollar la imaginación. En particular, se detectó la falta del hábito lector que implica en el bajo rendimiento académico de los estudiantes. Con la intención de obtener resultados eficientes se organizó talleres creativos mediante la estructura: consigna-escritura-lectura de textos con ejercicios sencillos de acuerdo con la edad de los participantes y la propuesta de Gianni Rodari. En conclusión, la recreación estimula la fantasía, análisis y el desarrollo del pensamiento crítico.

Sánchez (2019) en el trabajo investigativo “Modelo de las etapas de escritura para la producción de textos” manifiesta que elaboró un modelo de las etapas de escritura basándose en las teorías de Flowers, Hayes, Piaget, Vygotsky y Ausubel. La finalidad de la investigación fue superar la deficiencia de redactar. De tal manera que contó con el método cuantitativo-cuasi experimental. Así, pues durante el proceso necesito de conocimientos del lenguaje, estrategias de creación y los pasos para la ejecución de los escritos. En resumen, la propuesta elevó la calidad de los aprendizajes en el área de comunicación. Además, mejoró la producción textual y competitividad en la elaboración de diversos tipos de textos.

CAPITULO III MARCO METODOLÓGICO

3.1. UBICACIÓN

El presente trabajo investigativo se realizó en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Saraugsha, la misma que contó con la participación de docentes, estudiantes. El centro educativo se encuentra ubicado en la parroquia Zumbahua perteneciente al cantón Pujilí de la provincia de Cotopaxi. La principal actividad económica de este sector es la agricultura puesto que son productores de papas, mellocos y habas que se comercializan en los diferentes mercados del país. Además, posee un atractivo turístico como es la “Laguna del Quilotoa” visitada por turistas extranjeros. Sin embargo, la población indígena abandona sus tierras para radicarse en la ciudad.

3.2. EQUIPOS Y MATERIALES

Para Ortiz (2003) los equipos de investigación son los implementos necesarios para recoger la información, en tal virtud se utilizó las siguientes herramientas virtuales: internet, correo electrónico, google driver, whatsapp que facilitó enviar las encuestas a los docentes y también proporcionó la adquisición de todo el material bibliográfico para la investigación.

Los materiales que se utilizó durante la investigación son: computadora portátil, impresora, memory flash, copias y hojas.

3.3. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Enfoque

El presente trabajo tiene un enfoque cuantitativo que es un proceso secuencial y probatorio, que emplea la recolección de datos para la medición y el análisis estadístico (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

Modalidad de la investigación

La modalidad de la investigación con la que se trabajó fue:

- a.- Investigación de campo
- b.- Investigación bibliográfica.

La investigación de campo es aquella que permitió el contacto directo con la realidad y el objeto de estudio para recolectar la información en un tiempo y lugar determinado; de esta forma evitar alteraciones en la obtención de datos (Torres, 2004).

La investigación bibliográfica fue un proceso de recopilación de material de consulta con relación al tema, que fue analizado desde lo general, particular hasta lo concreto; y de esta forma se conoció los aportes culturales, lo que permitió ampliar, profundizar y fundamentar cada una de las variables. La bibliografía con la que se trabajó fue la siguiente: libros, artículos científicos y revistas tomadas de la internet (Baena, 2017).

Nivel de investigación

El nivel descriptivo presentó las características y situación de la población. Las etapas que se cumplieron fueron: determinó las particularidades del fenómeno, elección de las formas de observación y su respectiva técnica luego se recolectó datos e informó los resultados (Monje, 2011).

3.4. PREGUNTA CIENTÍFICA

La presente investigación se planteó la siguiente pregunta científica ¿De qué manera las estrategias lúdicas favorecen en la producción de cuentos?, en busca de la respuesta a la incógnita se realizó una encuesta a los estudiantes y maestros en la que se obtuvo como resultado los siguientes datos; en cuanto a la variable independiente se detectó falencias en las estrategias de enseñanza excepto en el proceso de enseñanza puesto que se transformó en una fortaleza, mientras que en los métodos y técnicas hay una debilidad; en tanto que las estrategias de aprendizaje en las dimensiones de procedimiento, actividades, recursos y frecuencia hay una debilidad.

La variable dependiente que lo constituye la producción de cuento en tanto en las dimensiones de teoría y de práctica también es una debilidad.

En el presente trabajo investigativo concluye que no existe el aporte de las estrategias lúdicas en la producción de cuentos porque los docentes de la Básica Elemental y Media no valoran el juego y el cuento, desconocen el procedimiento de aplicar y falta de capacitación para el mejoramiento pedagógico, por tal motivo trabajan solo con el libro; la actividad lúdica y el cuento son recursos interdisciplinarios que permite el desarrollo de las competencias textuales en los estudiantes.

3.5. POBLACIÓN O MUESTRA

La población

La población o universo es un conjunto de personas, elementos y objetos a las que se refiere la investigación (Morles, 2011). Dentro de este grupo se encuentra la Básica Superior que son estudiantes que al cursar sus estudios en la Básica Elemental y Media consolidan por años sus conocimientos en gramática y ortografía que son la base fundamental en la redacción de textos; sin embargo, se ha observado falencias en el proceso de escritura de los educandos.

La muestra

La muestra es parte de una población de la cual se obtiene la información (Campo, Nieto y Parra, 2018). La muestra por conglomerado es seleccionar de forma directa un grupo de estudio (Albert, 2007). Por tal motivo, se trabajó con los 17 estudiantes de Octavo grado, que tuvieron un proceso de formación anterior, es decir, son procedentes de la Básica Elemental y Media; los 5 docentes son los que comparten las diferentes asignaturas.

El grupo de investigación fue seleccionado por que los alumnos son procedentes de la Educación Media, que al iniciar sus estudio en el siguiente nivel, demuestran que tienen muchos problemas en cuanto a lectura y escritura se refiere.

3.6. RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

La recolección de datos es el empleo de técnicas e instrumentos para recabar la información (Behar, 2008). La técnica que se aplicó fue la encuesta que permitió recoger la información a través del cuestionario que fue diseñado para estudiantes y docentes tomando en cuenta las dimensiones e indicadores de las dos variables. La encuesta de los docentes se la realizó a través del whatsapp y la de los estudiantes se tuvo que trasladar al centro educativo.

Validez

La validación de los instrumentos se la realizó con la técnica juicio de expertos que es criterio de profesionales con experiencia en el tema y están en la capacidad de dar sugerencias y valoraciones (Robles y Rojas, 2015). Los profesionales que participaron son: Tapia Cevallos Jaime Rodrigo – Magister en Literatura Infantil y Juvenil, Tapia Montenegro Iralda – Magister en Literatura Infantil y Juvenil y Yupangui Toaquiza Mónica del Rocío – Magister en Docencia Universitaria y Administración Educativa quienes mediante una rúbrica con base en la escala de Likert procedieron a evaluar los cuestionarios de estudiantes y docentes.

En tal virtud, los docentes concluyen que, los instrumentos de validación de educandos y maestros son válidos porque concuerdan los criterios de evaluación con la variable y la dimensión, el indicador y las preguntas están estrechamente relacionadas con cada una; en cuanto a la redacción existió observaciones que fueron corregidas, pero de todas maneras fue clara, concisa y sencilla; obteniendo la respectiva aprobación para la aplicación.

Confiabilidad

Para la confiabilidad se aplicó el Alpha de Cronbach porque se trató de alternativas de respuestas policotómicas, puesto que se trabajó con la escala de Likert (Corral, 2009), para lo cual se empleó el software SPSS versión 25 y se obtuvo los siguientes resultados, para los estudiantes el análisis de confiabilidad fue de 0,893 y para los docentes 0,920, es decir, que la investigación fue garantizada por que alcanzó los

límites de calidad y confianza; esto permitió que se aplique las encuestas sin ningún inconveniente.

3.7. PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y ANÁLISIS ESTADÍSTICO

El procesamiento de la información es la comprobación de los supuestos, elaboración de tablas y gráficos para analizar e interpretar datos y así obtener conclusiones (Behar, 2008). Una vez aplicado el cuestionario de la encuesta en el centro educativo se procedió a la recolección y clasificación de datos, luego se realizó una base de datos en Excel para insertar en el software SPSS versión 25 y de esta manera fue como se obtuvo las tablas y gráficos, que sirvieron en la realización de las conclusiones y recomendaciones; por lo que se trabajó con la estadística descriptiva.

3.8. VARIABLES RESPUESTA O RESULTADOS ALCANZADOS

Las variables se midieron mediante la técnica de la encuesta a través del cuestionario, en el caso de estudiantes y docentes; de la pregunta uno a la siete la variable independiente, que son las estrategias lúdicas y de la ocho a la trece se la midió la variable dependiente, que es la producción de cuentos; una vez recolectada la información se procedió a su respectivo tabulación por medio del programa SPSS versión 25, para luego realizar el análisis y discusión en el cual se obtuvo como resultado la debilidad de las estrategias lúdicas en la producción de cuentos.

CAPÍTULO IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. ESTRATEGIAS LÚDICAS

4.1.1 Estrategias de enseñanza

Las estrategias de enseñanza son procesos, métodos y técnicas que se planifican, aplican y evalúa de forma intencionada por parte del docente al estudiante durante la formación. Las estrategias de aprendizaje son acciones ejecutados por el educando; así se menciona los procedimientos, actividades, uso de recursos y frecuencia.

Procesos de enseñanza

Los procesos de enseñanza utilizados para escribir cuentos basados en el juego muestran los siguientes resultados:

1.- ¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grados) enseñaban a escribir cuentos mediante procesos de aprendizaje basados en el juego?

TABLA 1. PROCESO DE ENSEÑANZA- ESTUDIANTES

Opciones de respuesta		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	5,9	5,9	5,9
	Pocas veces	2	11,8	11,8	17,6
	Algunas veces	9	52,9	52,9	70,6
	Casi siempre	5	29,4	29,4	100,0
	Total	17	100,0	100,0	

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta estudiantes

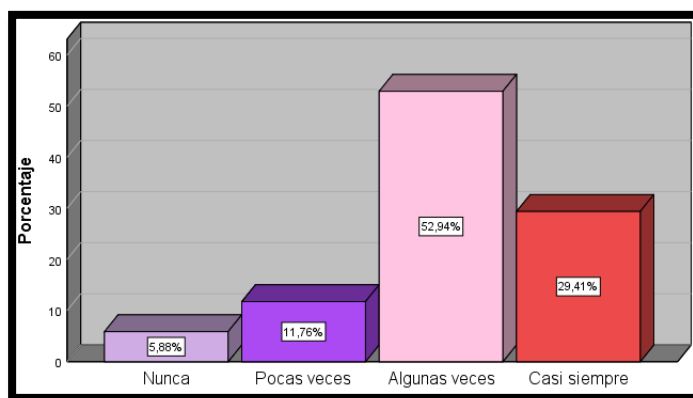


Gráfico 1. Proceso de Enseñanza-Estudiantes

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta estudiantes

Los procesos de aprendizaje en cuanto estrategias es una debilidad porque la mayoría de estudiantes afirman que los profesores de Básica Elemental y Media algunas veces (52,94%), casi siempre (29,41%), pocas veces (11,76%) y nunca (5,88%) enseñaban cuentos mediante procesos de aprendizaje basados en el juego. Desde el punto de vista de Tovar, Ortega, Camero, Alezones, Frantzis y García (2005) expresan que existe un proceso para escribir cuentos que consta de los siguientes pasos: conocimiento de la estructura del cuento, descubrimiento del borrador herramienta indispensable en la redacción y la identificación de la revisión. Redactar una historia involucra inventar, reinventar, precisar la intención de orientar la composición, con el apoyo del docente y la participación del alumnado en la adquisición del nuevo conocimiento. De los datos obtenidos en la encuesta los educandos no siguen el proceso de creación de relatos por lo que las historias tienen problemas en la conformación y desarrollo de los elementos, por tal razón, es incomprensible esto afecta en la competencia lingüística en el ámbito de la escritura.

Los resultados de la encuesta a los docentes son los siguientes:

1.- ¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grado) enseñan la producción de cuentos mediante procesos de aprendizaje basados en el juego?

TABLA 2. PROCESOS DE ENSEÑANZA - DOCENTES

Opciones de respuesta		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Pocas veces	2	40,0	40,0	40,0
	Algunas veces	3	60,0	60,0	100,0
	Total	5	100,0	100,0	

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta docentes

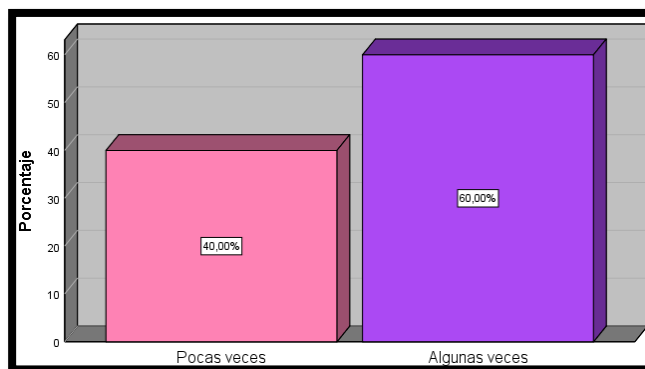


Gráfico 2. Proceso de enseñanza-Docente

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta docentes

Este indicador es una debilidad puesto que la mayor parte de encuestados afirman que los maestros de la Básica elemental y Media algunas veces (60%) y pocas veces (40%) enseñan producción de cuentos mediante procesos basados en el juego. Como, señala Minerva (2002) durante el proceso de aprendizaje el juego es una estrategia que permite el disfrute del estudiante en el aula por lo que tiene que ser planificado de acuerdo con la edad y asignatura a trabajar, entrelaza contenidos, destrezas y ejes transversales. Al incluir a diario esta actividad los estudiantes generan interés, participación, respeto, acata disposiciones y comunica sus pensamientos y sentimientos de forma libres. Los datos de la investigación demuestran que en la escuela los docentes incumplen el rol de facilitador debido a que el ambiente del salón de clase carece de dinamismo para las actividades escolares perjudicando así en el potencial de cada alumno que lo limita a una escasa aportación por lo que reduce la creatividad.

Métodos de enseñanza

La enseñanza de la producción de cuentos mediante métodos de aprendizaje basados en el juego, muestran los siguientes resultados:

2.- ¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grados) enseñaban a escribir cuentos mediante métodos de aprendizaje en base al juego?

TABLA 3. MÉTODOS DE ENSEÑANZA - ESTUDIANTES

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Pocas veces	5	29,4	29,4	29,4
	Algunas veces	9	52,9	52,9	82,4
	Casi siempre	3	17,6	17,6	100,0
	Total	17	100,0	100,0	

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta estudiantes

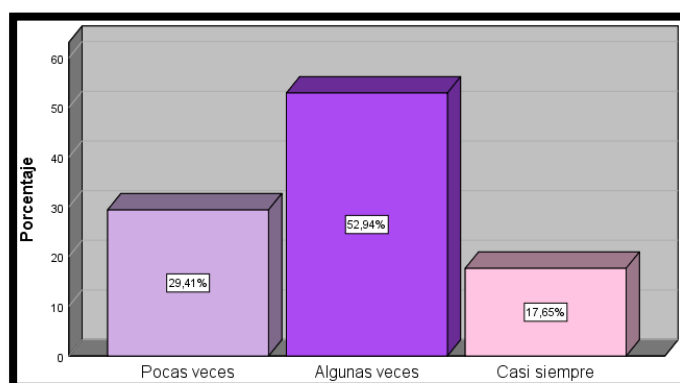


Gráfico 3. Métodos de enseñanza-Estudiantes

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta estudiantes

Los métodos es una debilidad porque en su mayor parte los educandos afirman que los docentes de la Básica Elemental y Media, algunas veces (52, 94%), pocas veces (29,41%) y casi siempre (17,65) no realizaban las actividades de escribir cuentos mediante métodos de aprendizajes basados en el juego. Según Figueroa y Simón (2011) expresan el uso de la planificación, textualización y revisión como metodología en la composición escrita. Los estudiantes tiene inconvenientes en la planificación de esquemas textuales las ideas son repetitivas y posee un léxico

limitado, en cuanto a la textualización carecen de coherencia y cohesión mientras que la revisión es constante para corregir errores. Los datos obtenidos demuestran que carece de conocimientos en la redacción por esta razón los alumnos tienen dificultad de elaborar textos narrativos y académicos.

Los resultados de los docentes son las siguientes:

2.- ¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grado) enseñan la producción de cuentos mediante métodos de aprendizaje en base al juego?

TABLA 4. MÉTODO DE ENSEÑANZA - DOCENTES

Opciones de respuesta		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Pocas veces	2	40,0	40,0	40,0
	Algunas veces	3	60,0	60,0	100,0
	Total	5	100,0	100,0	

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta docentes

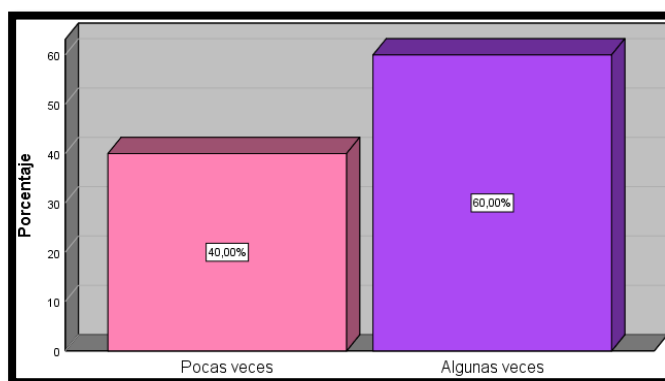


Gráfico 4. Métodos de enseñanza-Docentes

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta estudiantes

Los métodos son una debilidad ya que la mayor parte de los encuestados manifiestan que los profesores de la Básica Elemental y Media algunas veces (60%) y pocas veces (40%) no enseñan la producción de cuentos mediante métodos de aprendizaje basados en el juego. Según Zepeda, Abascal y López (2016) expresan dejar atrás la didáctica tradicional para experimentar la integración y aprendizaje activo a través de

la gamificación, pues las actividades pueden ser por nivel, edad y complejidad de cada educando. De esta manera, la educación experimenta nuevas formas lúdicas de proceder tanto en la teoría como en la práctica y así evaluar de una forma diferente y mejorar en rendimiento académico. Los datos de la encuesta anuncian que los docentes aún trabajan con el método conductista, se nota que existe ausencia de ejercicios recreativas en la enseñanza de las diferentes asignaturas, lo que repercute en la preparación de los estudiantes, por tal motivo es necesario adquirir herramientas tecnológicas.

Técnicas de enseñanza

Las técnicas de enseñanza de segundo a séptimo grados para escribir cuentos relacionados con el juego, demuestran los siguientes resultados:

3.- ¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grados) dominan una variedad de técnicas (trabalenguas, rondas, coplas y retahílas) para escribir cuentos relacionados con el juego?

TABLA 5. TÉCNICAS DE ENSEÑANZA - ESTUDIANTES

Opciones de respuesta		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	4	23,5	23,5	23,5
	Pocas veces	6	35,3	35,3	58,8
	Algunas veces	4	23,5	23,5	82,4
	Casi siempre	3	17,6	17,6	100,0
	Total	17	100,0	100,0	

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta estudiante

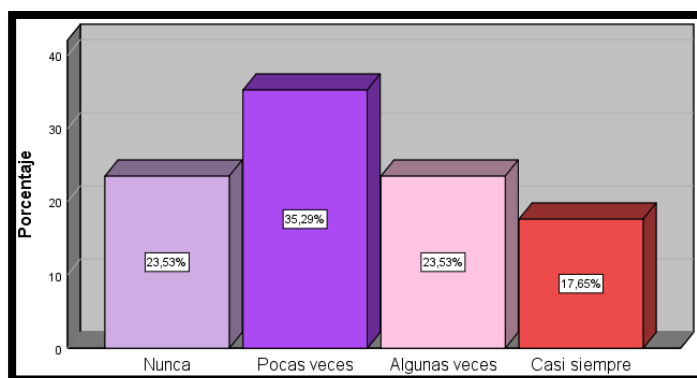


Gráfico 5. Técnicas de enseñanza-Estudiantes

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta estudiantes

Las técnicas presentan una debilidad porque la mayoría confirman que los docentes de la Básica Elemental y Media, pocas veces (35, 29%), algunas veces (23,53%), nunca (35, 29%) y casi siempre (17,65) no utilizaban técnicas como trabalenguas, rondas, coplas y retahíla para escribir cuentos basados en el juego. Los autores Barberousse y Vargas (2019) mencionan que la mediación pedagógica con títeres es un éxito en los estudiantes disfrutaron su creación en una sana convivencia en la que activan su imaginación, pues es una experiencia divertida en aprender a leer y a redactar historias. Los testimonios de los padres de familia es que al aplicar esta técnica sus hijos han experimentado cambios en cuanto a sus logros académicos mientras que la maestra titular manifiesta que los alumnos sienten motivación por la lectura y participación dejando de lado la timidez, por lo que la propuesta de Rodari ejecutada en las aulas desarrolla la fantasía y la creatividad. La investigación realizada muestra que los educandos no trabajan con recursos innovadores que estimulen el diseño de relatos por lo que afectan en la originalidad, socialización y competitividad. Por consiguiente, el maestro que se encuentra en el aula tiene que reflexionar acerca de su vocación y realidad educativa.

Los resultados de los docentes son los siguientes:

3.- ¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grado) dominan una variedad de técnicas de producción de cuentos relacionados con el juego?

TABLA 6. TÉCNICAS DE ENSEÑANZA - DOCENTES

Opciones de respuesta		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Pocas veces	1	20,0	20,0	20,0
	Algunas veces	4	80,0	80,0	100,0
	Total	5	100,0	100,0	

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta docentes

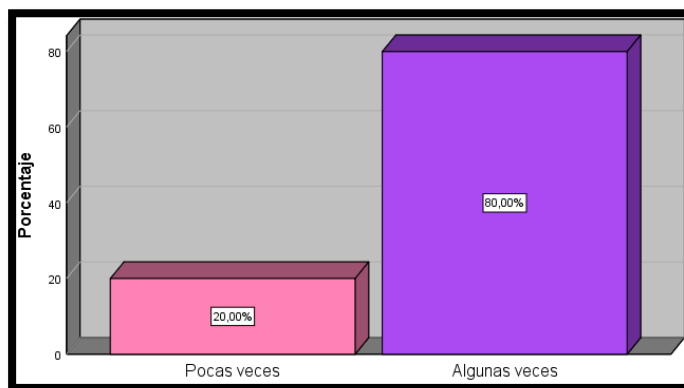


Gráfico 6. Técnicas de enseñanza-Docentes

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta estudiantes

Las técnicas es una debilidad puesto que un porcentaje alto de los encuestados afirman que los docentes de la Básica Elemental y Media algunas veces (80,00%) y pocas veces (20%) no trabajan con técnicas de producción de cuentos relacionados con el juego. Como, plantea Álvarez (2009) en la que expresa la aplicación de técnicas de escritura creativa de Gianni Rodari la misma que se puede enseñar mediante estrategia lúdicas en la que se incentiva la creación literaria. Por lo que es una propuesta interdisciplinaria en la que se trabaja con literatura, pedagogía, lingüística y psicología para un aprendizaje significativo esto permite alcanzar una relación lúdica, experimental y estética con el lenguaje. Los datos de la investigación señalan que los maestros no aplican ninguna técnica, por lo que desfavorece en la formación estudiantil y perjudica el pensamiento divergente, crítico y reflexivo que se lo consigue a través de la enseñanza del género narrativo.

4.1.2. Estrategias de aprendizaje

Procedimientos de aprendizaje

Los procedimientos de aprendizaje demuestran el siguiente resultado:

4.- ¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grados) utilizan una serie de pasos para escribir cuentos basados en el juego?

TABLA 7. PROCEDIMIENTO DE APRENDIZAJE - ESTUDIANTES

Opciones de respuesta		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	5,9	5,9	5,9
	Pocas veces	5	29,4	29,4	35,3
	Algunas veces	7	41,2	41,2	76,5
	Casi siempre	4	23,5	23,5	100,0
	Total	17	100,0	100,0	

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta estudiantes

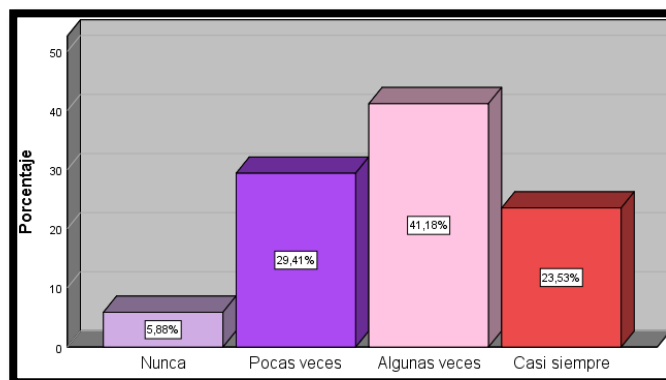


Gráfico 7. Procedimientos de aprendizaje-Estudiantes

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta estudiantes

Los procedimientos es una debilidad porque la mayoría de los estudiantes afirman que los profesores de Básica Media, algunas veces (41,18%), pocas veces (29,41%) y nunca (5,88%) utilizan una serie de procedimientos para la producción de cuentos basados en el juego. Según Cassany, Luna y Sanz (2003) expresa que se requiere de tres ejes para la escritura como son: el concepto que son los saberes, actitudes que implica la reflexión y el saber hacer que es el procedimiento basado en la

planificación, redacción y revisión de los diferentes tipos de textos mediante dinámicas que activen los procesos metacognitivos del estudiante. Los datos obtenidos demuestran que los estudiantes no planifican para realizar una redacción; por lo que sus escritos carecen de propiedades textuales, es decir, no se entiende el mensaje lo que provoca la dificultad de la comunicación escrita.

Los resultados de la encuesta en cuanto a los docentes son los siguientes:

4.- ¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grado) utilizan una serie de procedimientos para la producción de cuentos basados en el juego?

TABLA 8. PROCEDIMIENTO DE APRENDIZAJE - DOCENTE

Opciones de respuesta		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Pocas veces	2	40,0	40,0	40,0
	Algunas veces	3	60,0	60,0	100,0
	Total	5	100,0	100,0	

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta docentes

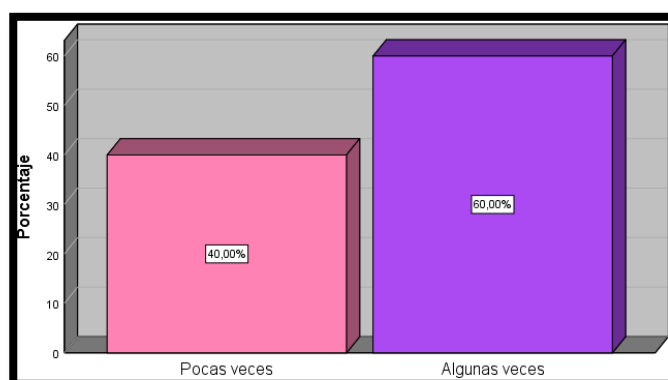


Gráfico 8. Procedimientos de aprendizaje-Docentes

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta docentes

Los procedimientos es una debilidad porque los encuestados confirman que los maestros de la Básica Elemental y Media algunas veces (60%) y pocas (40%) no emplean el juego en la redacción de cuentos. Según García, Tovar y Alones (2008) expresa que en la producción de textos narrativos existen varias maneras en los que

se requiere la participación activa de los alumnos, para promover la escritura, creatividad y comprensión lectora por consiguiente dichas actividades requieren de un trabajo colaborativo, hay que mencionar que cada alumno es diferente por lo que aprende de forma particular de acuerdo con sus capacidades. Los resultados muestran que hay ausencia de procedimientos en la elaboración textual narrativa, por lo que existe una limitada interacción de los estudiantes, en consecuencia no hay un acercamiento a la lectura y escritura a través del juego, por lo que para el profesor dificulta la cooperación en el aula en la realización del género narrativo.

Actividades de aprendizaje

Las actividades centradas en el juego para la producción de cuentos, demuestran los siguientes resultados:

5.- ¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grados) realizan actividades con títeres o marionetas para motivar a escribir cuentos?

TABLA 9. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE - ESTUDIANTES

Opciones de respuesta		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	3	17,6	17,6	17,6
	Pocas veces	6	35,3	35,3	52,9
	Algunas veces	6	35,3	35,3	88,2
	Casi siempre	2	11,8	11,8	100,0
	Total	17	100,0	100,0	

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta estudiantes

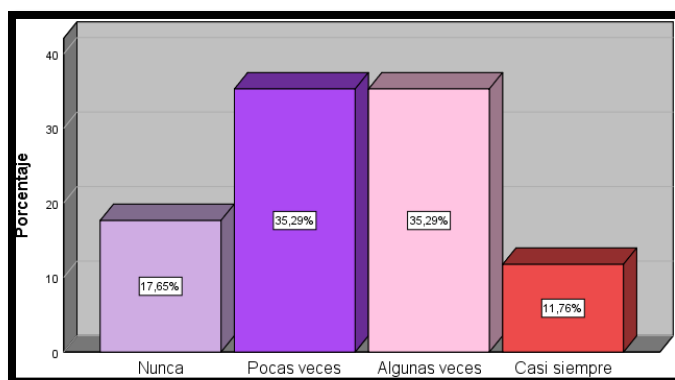


Gráfico 9. Actividades de aprendizaje-Estudiantes

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta estudiantes

Las actividades es una debilidad puesto que la mayor parte de educandos manifiestan que los docentes de Básica Elemental y Media, algunas veces (35,29%), pocas veces (17,65%) y nunca (17,65%) y casi siempre (11,76%) no realizan acciones que motiven la escritura de un cuento. De la misma forma, Escalante y Caldera (2008) mencionan que los maestros pueden realizar las actividades como concursos, diario de lecturas, grabar lecturas y narraciones, taller de libros, visitas a la biblioteca, carteleras de cuentos y poemas. Por consiguiente, se persigue estimular la creatividad y la imaginación guiadas por el docente en un clima adecuado de la lectura y redacción literaria para así incentivar a una actitud crítica y reflexiva con base en sus conocimientos previos en un ambiente lúdico. Los resultados obtenidos demuestran que no se cumplen actividades relacionados a la literatura infantil, por lo que los estudiantes desvalorizan los géneros narrativos y escasean los lectores y escritores.

Los resultados de los docentes son los siguientes:

5.- ¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grado) realizan permanentes actividades centradas en el juego para la producción de cuentos?

TABLA 10. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE - DOCENTES

Opciones de respuesta		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Pocas veces	2	40,0	40,0	40,0
	Algunas veces	3	60,0	60,0	100,0
	Total	5	100,0	100,0	

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta docentes

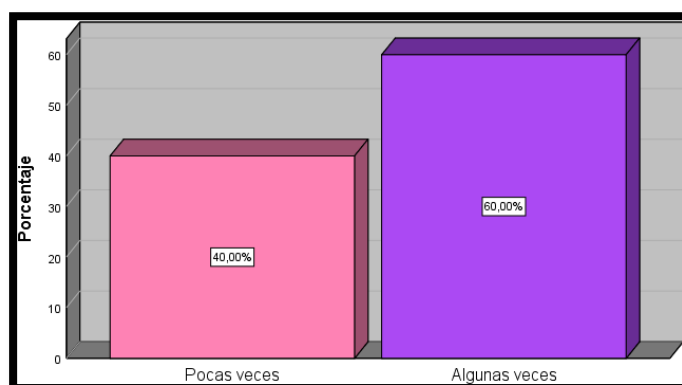


Gráfico 10. Actividades de aprendizaje-Docentes

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta docente

Las actividades es una debilidad porque un gran porcentaje de encuestados mencionan que los docentes de la Básica Elemental y Media algunas veces (60%) y pocas veces (40%) desempeñan labores centradas en el juego y la producción de cuentos. Según Salas (2011) menciona que existe seis actividades en la redacción de cuentos; como es el objeto desconocido, cartas de amor y odio, objeto en huelga, objetos asesinos, el objeto trans, los objetos mestizos; este tipo de juegos, parte de los conocimientos previos de los educandos para explorar la imaginación, originalidad y creatividad. Los datos de la encuesta demuestran la ausencia de acciones en la elaboración de historias por lo que los estudiantes desvinculan el aprendizaje con el entretenimiento por lo que dificulta el accionar y cooperación entre pares.

Uso de recursos de aprendizaje

En cuanto al uso de recursos como murales y álbumes para escribir cuentos, los resultados son los siguientes:

6.- ¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grados) utilizan una serie de recursos como murales o álbumes para escribir cuentos?

TABLA 11. . RECURSOS DE APRENDIZAJE - ESTUDIANTES

Opciones de respuesta		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	2	11,8	11,8	11,8
	Pocas veces	6	35,3	35,3	47,1
	Algunas veces	6	35,3	35,3	82,4
	Casi siempre	3	17,6	17,6	100,0
	Total	17	100,0	100,0	

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta estudiantes

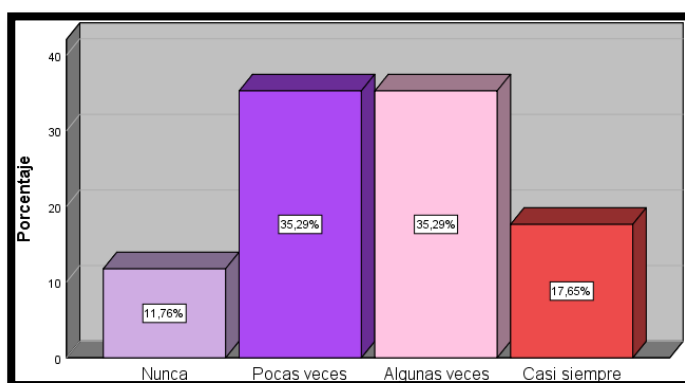


Gráfico 11. Recursos lúdicos-Estudiantes

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta estudiantes

El uso de recursos en las estrategias de aprendizaje es una debilidad puesto que, un porcentaje alto de educandos manifiestan que los profesores algunas veces (35,29%), pocas veces (35,29%), casi siempre (17,65) y nunca (11,76%) realizan murales y álbumes para escribir cuentos. Desde el punto de vista de Días y Muñoz (2013) manifiesta que el uso, elaboración y exposición de murales y carteles es una ventaja didáctica de tal forma que los estudiantes interiorizan los conocimientos con base en las experiencias previas para reforzar conceptos y lograr un aprendizaje significativo, el docente posee la capacidad de integrar estrategias organizativas y metodologías cooperativas que aseguren el aprendizaje de los educandos. Los datos demuestran que los educandos no elaboran recursos en el salón de clase por lo que carece de

innovación por lo que sigue siendo memorista y sin imaginación perjudicando así el desarrollo metacognitivo de cada uno.

En cuanto a los recursos de aprendizaje por parte de los docentes los resultados son los siguientes:

6.- ¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grado) utiliza una serie de recursos que facilitan el juego en la producción de cuentos?

TABLA 12. RECURSOS DE APRENDIZAJE - DOCENTES

Opciones de respuesta		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Pocas veces	3	60,0	60,0	60,0
	Algunas veces	2	40,0	40,0	100,0
	Total	5	100,0	100,0	

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta docentes

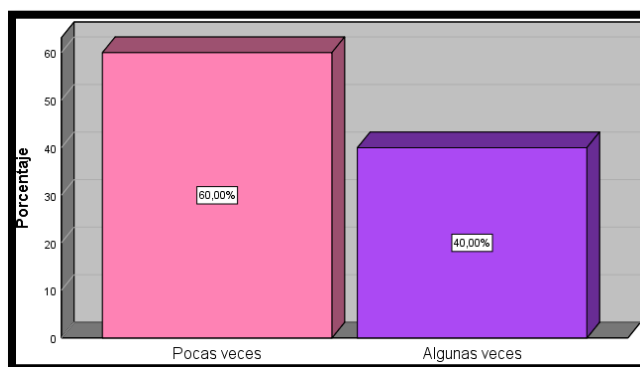


Gráfico 12. Recursos de aprendizaje-Docentes

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta docentes

El uso de recursos es una debilidad por la que una gran mayoría de encuestados manifiestan que pocas veces (60%) y algunas veces (40%) recurren a dichos medios para impartir sus respectivas clases. Según Lucas y Suárez (2010) plantea que los recursos didácticos son motivadores en la realización de actividades dentro y fuera del aula, por lo que permite al docente dominio de la asignatura y control de la disciplina, el área de Lenguaje requiere de varios materiales en el fortalecimiento de las competencias comunicativas y un excelente desempeño en la lingüística, fortalece

la lectura y escritura de cada estudiante. La investigación realizada denota la carencia de estos elementos en la sala de clase, por tal razón escasea la motivación recreacional y la elaboración de textos narrativos esto amerita una baja creación de géneros literarios por parte de los alumnos.

Frecuencia en el uso del juego

La frecuencia con la que utilizaban el juego para escribir cuentos, señala los siguientes resultados:

7.- ¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grados) utilizaban diariamente el juego para escribir cuentos?

TABLA 13. FRECUENCIA DEL JUEGO - ESTUDIANTES

Opciones de respuesta		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	4	23,5	23,5	23,5
	Pocas veces	4	23,5	23,5	47,1
	Algunas veces	6	35,3	35,3	82,4
	Casi siempre	3	17,6	17,6	100,0
	Total	17	100,0	100,0	

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta estudiantes

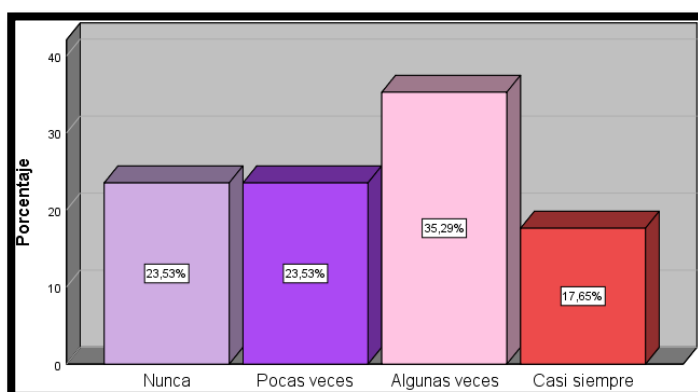


Gráfico 13. Frecuencia del juego-Estudiantes

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta estudiantes

La frecuencia es una debilidad porque un alto porcentaje de estudiantes indican que los profesores de la Básica Elemental y Media, algunas veces (35,29%), pocas veces

y nunca (23,53%) y casi siempre (17,65%) no utilizaban estrategias lúdicas para escribir cuentos. Según Rodari (1983) expresa que existe maneras de inventar historias por medio de la palabra mediante la aplicación de actividades se redacta de forma divertida, pues de un error se crea cuentos, con dos palabras se estructura un binomio fantástico y de todos los relatos crear una ensalada de cuentos, lo único que se necesita es imaginación y un docente que guíe. Por los datos obtenidos se entiende, que hay apatía en el aula durante la adquisición de nuevos conocimiento es así que la ausencia del juego, escasea la creatividad y fantasía, fomenta la timidez e inseguridad, por tal motivo impide la situación comunicativa oral o escrita en la vida del estudiante.

Los resultados proporcionados por los docentes son los siguientes:

7.- ¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grado) utilizan estrategias lúdicas para la producción de cuentos?

TABLA 14. . ESTRATEGIAS LÚDICAS - DOCENTES

Opciones de respuesta		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Pocas veces	3	60,0	60,0	60,0
	Algunas veces	2	40,0	40,0	100,0
	Total	5	100,0	100,0	

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta docentes

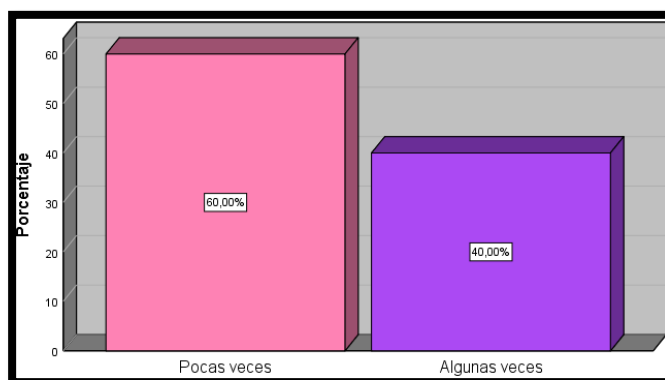


Gráfico 14. Estrategias lúdicas-Docentes

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta docentes

La frecuencia presenta un debilidad por lo que la mayor parte de los encuestados manifiestas que pocas veces (60%) y algunas veces (40%) los docentes utilizan estrategias lúdicas para la producción de cuentos. Como afirman Gutiérrez, Osorio, Rincón, Tolaza y Vega (2018) quienes afirman que la implementación de estrategias lúdicas pedagógicas fortalecen los niveles de atención y comprensión en la adquisición de nuevos conocimientos sobre todo en el proceso de lectura y escritura, por lo que el juego produce interacción y bienestar en todos los educandos. Por los datos obtenidos se observa que el maestro no organiza actividades divertidas que permitan la elaboración de historias por lo que hay carencia de creatividad, conocimiento de estructura y elementos; esto implica dificultad al momento de enseñar el diseño del cuento.

4.2. PRODUCCIÓN DE CUENTOS

La producción de cuentos es la creación de textos narrativos mediante estrategias que permita el uso correcto de escritura creativa. El estudio se realizó mediante dos dimensiones que son: teoría y práctica. En cuanto a la primera se trabajó con los indicadores de conocimiento y estructura; la segunda con la creación y aprendizaje es así como se desarrolló la variable dependiente.

4.2.1 Teoría

Conocimiento del cuento

La identificación del género narrativo del cuento por parte de los estudiantes, muestran los siguientes resultados:

8.- ¿Usted identifica con facilidad un cuento?

TABLA 15. CONOCIMIENTOS DEL CUENTO - ESTUDIANTES

Opciones de respuesta		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	5,9	5,9	5,9
	Pocas veces	2	11,8	11,8	17,6
	Algunas veces	9	52,9	52,9	70,6
	Casi siempre	5	29,4	29,4	100,0
	Total	17	100,0	100,0	

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta estudiantes

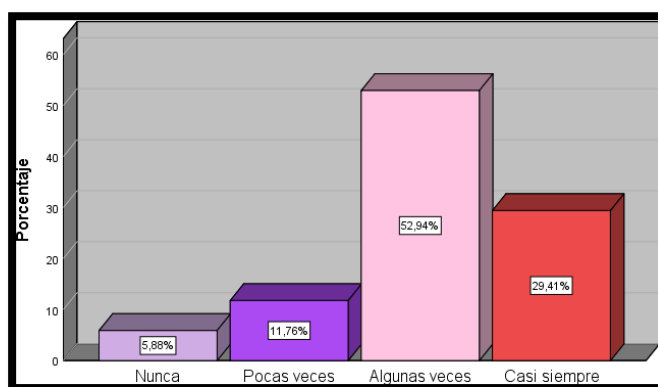


Gráfico 15. Conocimientos del cuento-Estudiantes

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta estudiantes

El conocimiento es una debilidad puesto que la mayor parte de los estudiantes afirman que algunas veces (52,94%), casi siempre (29,41%), pocas veces (11,76%) y nunca (5,88) no identifican el cuento. Según Cassany, Luna y Sanz (2003) expresa que existe diversos tipos de textos de acuerdo con la actividad humana, en el ámbito de la didáctica la clasificación con la que se trabaja es la tipología de Werlich que consta de: textos descriptivos, narrativos, expositivos, argumentativos y de instrucción, pues la labor del docente es enseñar a diferenciar cada uno. Los resultados obtenidos demuestran que los educandos no diferencian la tipología textual y que como consecuencia se tiene problemas de comprensión lectora, interpretación y no entienden la intención comunicativa de parte del emisor, pues será un inconveniente puesto que tendrán que redactar textos académicos complejos.

Los resultados de los docentes son los siguientes:

8.- ¿Considera usted que los estudiantes identifican el género narrativo del cuento?

TABLA 16. CONOCIMIENTOS DEL CUENTO - DOCENTES

Opciones de respuesta		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Pocas veces	2	40,0	40,0	40,0
	Algunas veces	2	40,0	40,0	80,0
	Casi siempre	1	20,0	20,0	100,0
	Total	5	100,0	100,0	

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta docentes

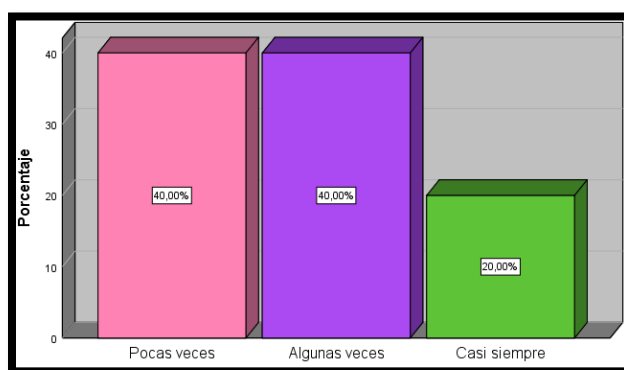


Gráfico 16. Conocimientos del cuento-Docentes

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta docentes

El conocimiento es una debilidad porque la mayoría de los encuestados reconocen que algunas veces (40%), pocas veces (40%) y casi siempre (20%) están en la capacidad de identificar el cuento. Tal como menciona Molano (2017) en la escuela la escritura por años se le ha considerado una transcripción, pues en la actualidad hay formas de enseñanza a partir del cuento de esta forma el alumno piensa, reflexiona y participa como creador de sus historias con un breve acercamiento y luego incorpora la necesidad de mejorar la redacción por lo que hay que organizar taller pedagógicos en la que los niños participen con sus propias experiencias para generar el gusto por escribir. La encuesta demuestra que los docentes no trabajan con el cuento, esto genera desconocimiento en el estudiante, lo que dificulta establecer la diferencia entre los tipos de textos que existe.

Estructura del cuento

Los estudiantes identifican con facilidad la estructura del cuento, los resultados de la investigación realizada demuestra los siguientes resultados:

9.- ¿Conoce usted con facilidad la estructura de un cuento?

TABLA 17. ESTRUCTURA DEL CUENTO - ESTUDIANTES

Opciones de respuesta		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	2	11,8	11,8	11,8
	Pocas veces	6	35,3	35,3	47,1
	Algunas veces	7	41,2	41,2	88,2
	Casi siempre	2	11,8	11,8	100,0
	Total	17	100,0	100,0	

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta estudiantes

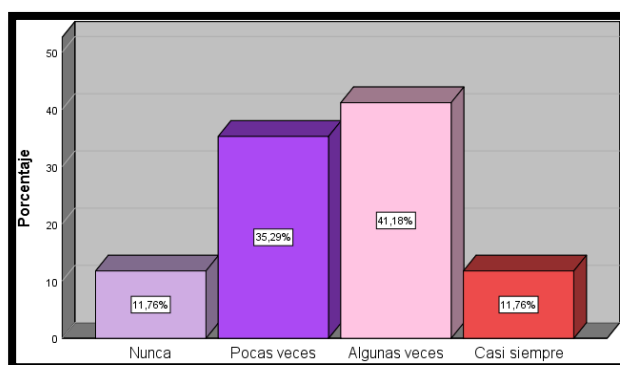


Gráfico 17. Estructura del cuento-Estudiantes

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta estudiantes

La estructura del cuento es una debilidad porque un porcentaje alto de estudiantes confirman que algunas veces (41,18%), pocas veces (35,29%), casi siempre (11,76%) y nunca (11,76 %) identifican las partes del texto narrativo. En este contexto, según Cabrera (2003) señala que para el análisis de los cuentos escritos se toma en cuenta tres dimensiones que son: la superestructura, estructura semántica y la pragmática. La superestructura consta de inicio nudo y desenlace que son necesarios en la producción de relatos. Cabe destacar, que con el incremento de la edad de los educandos perfeccionan propiedades y marcadores textuales en el momento de redactar. Los datos de la encuesta evidencian que los docentes de la Básica Elemental y Media no trabajan con textos narrativos por lo que en la redacción de historias no se entendería la estructura y secuencia narrativa, por tal motivo se complica la organización estructural de un relato.

Los resultados que demuestran los docentes son los siguientes:

9.- ¿Considera usted que los estudiantes identifican la estructura del cuento?

TABLA 18. ESTRUCTURA DEL CUENTO-DOCENTES

Opciones de respuesta		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Pocas veces	3	60,0	60,0	60,0
	Algunas veces	1	20,0	20,0	80,0
	Casi siempre	1	20,0	20,0	100,0
	Total	5	100,0	100,0	

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta docentes

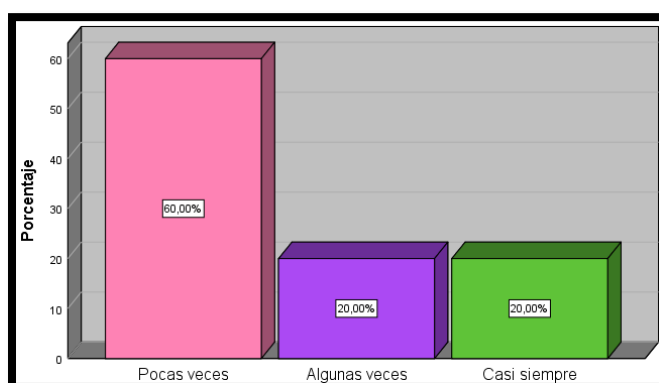


Gráfico 18. Estructura del cuento-Docentes

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta docentes

La identificación de la estructura es una debilidad porque la gran parte de los encuestados responden que pocas veces (60%), algunas veces (20%) y casi siempre (20%) los alumnos no reconocen. Según (Méndez, 2018) concluyó que la práctica del cuento es obligatorio en todos los niveles educativos y que identificar su estructura logra beneficios, como mejorar la comprensión lectora de textos narrativos; pero por la falta de estrategias de los docentes, los educandos presentan problemas en la identificación. En la encuesta realizada los datos señalan que los profesores no explican la estructura, por lo que los alumnos tienen dificultad de elaborar una historia, esto implica que sus escritos son incomprensibles y sientan que producir cuentos es una actividad imposible.

Elementos del cuento

Los resultados de la siguiente pregunta son los siguientes:

10.- ¿Identifica con facilidad los elementos (trama, tiempo, acción y personajes) que intervienen en un cuento?

TABLA 19. ELEMENTOS DEL CUENTO - ESTUDIANTES

Opciones de respuesta		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Pocas veces	10	58,8	58,8	58,8
	Algunas veces	3	17,6	17,6	76,5
	Casi siempre	4	23,5	23,5	100,0
	Total	17	100,0	100,0	

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta estudiantes

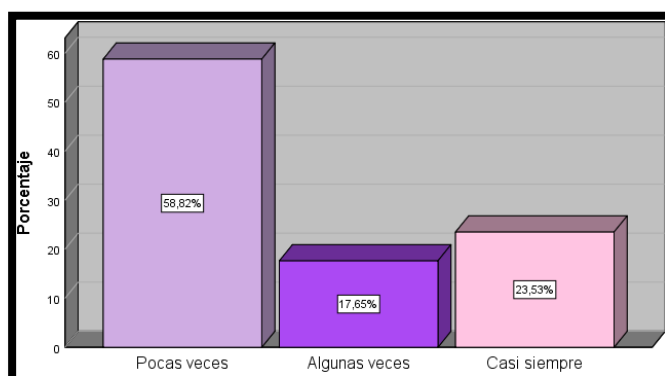


Gráfico 19. Elementos del cuento-Estudiantes

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta estudiantes

Los elementos narrativos son una debilidad porque la mayoría de los educandos, pocas veces (58,82%), algunas veces (17,65%) y casi siempre (23, 53%) no logran identificar los componentes, afirman los encuestados. Así, pues Tipantuña (2019) explica que la narrativa digital es un material didáctico atractivo para la comprensión de conocimientos específicos que sirven en la creación de contenido tecnológico que permite producir recursos con fines didácticos a fin de garantizar un aprendizaje perdurable y eficaz de los estudiantes. En la encuesta realizada hay dificultad de reconocimiento de las funciones específicas de tiempo, espacio, acción y personajes por lo que la obra que sea redactada será incomprensible para aquel que lo lea. La

intervención de las aplicaciones tecnológicas llamarían la atención del alumnado y se cambiaría la realidad actual.

Los resultados de los docentes son los siguientes:

10.- ¿Considera usted que los estudiantes identifican los elementos del cuento?

TABLA 20. ELEMENTOS DEL CUENTO - DOCENTES

Opciones de respuesta		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Pocas veces	3	60,0	60,0	60,0
	Algunas veces	1	20,0	20,0	80,0
	Casi siempre	1	20,0	20,0	100,0
	Total	5	100,0	100,0	

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta docentes

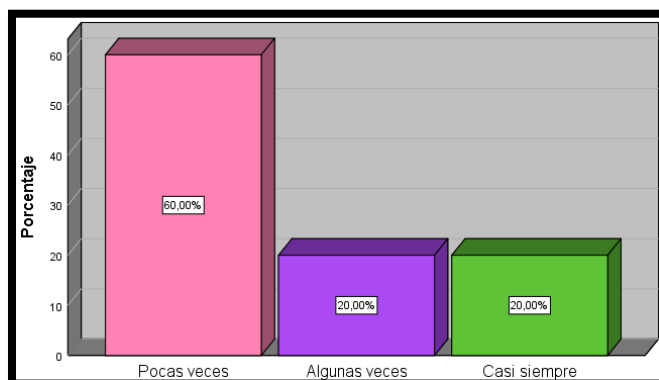


Gráfico 20. Elementos del cuento-Docentes

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta docentes

La identificación de los elementos es una debilidad porque la gran parte de los encuestados responden que pocas veces (60%), algunas veces (20%) y casi siempre (20%) los alumnos reconocen. Según Tornero (2008) quien menciona que los cuentos, leyendas y mitos poseen elementos que cumplen funciones específicas dentro de la historia por lo que es necesario diferenciar cada uno de ellos. Además, se necesita de otros recursos como vocabulario, retórica y sintaxis en una correcta concordancia. En la encuesta realizada los datos señalan que los docentes no explican la secuencia narrativa por lo que los educandos tienen dificultad en el reconocimiento y diferenciación de las bases que lo componen.

4.2.2 Práctica

Creación de cuentos

La creación de cuentos por parte de los estudiantes alcanzó los siguientes resultados:

11.- ¿Usted ha creado sus propios cuentos?

TABLA 21. CREACIÓN DE CUENTOS - ESTUDIANTES

Opciones de respuesta		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	3	17,6	17,6	17,6
	Pocas veces	6	35,3	35,3	52,9
	Algunas veces	8	47,1	47,1	100,0
	Total	17	100,0	100,0	

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: encuesta estudiantes

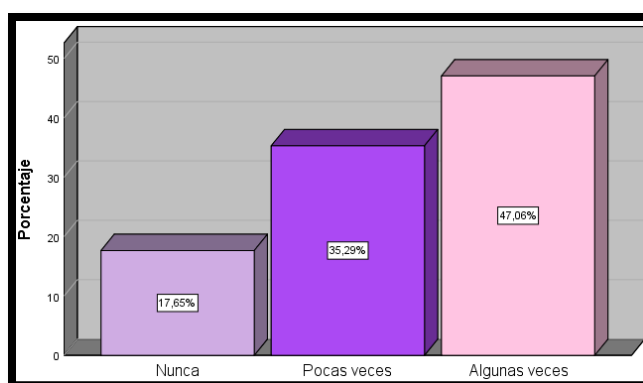


Gráfico 21. Creación de cuentos-Estudiantes

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta estudiantes

La creación de cuentos es una debilidad porque un porcentaje alto de encuestados manifiesta que algunas veces que corresponde al 47,06%, pocas veces al 35,29% y nunca con un 17,65% el estudiante no inventa relatos durante su permanencia en la Básica Elemental y Media. Según Perceval y Tejedor (2019) exponen que en la actualidad el cuento se lo puede elaborar en el ciberespacio debido a que es un nuevo escenario comunicativo digital, la forma narrativa en combinación con un software que define el estilo único del autor, la creación de historias pueden servirse de este

tipo de herramientas para facilitar la participación de los actores y contar con la presencia de un público activo. Los datos de la investigación demuestran que falta la motivación suficientes en la elaboración de narraciones lo que impide la producción de una obra, pues es necesario la utilización de instrumentos tecnológicos que permitan desarrollar el proceso cognitivo, que despierten la fantasía y la libertad de pensamiento y así se transformen en ciudadanos críticos y expresen lo que sienten.

La creación de cuentos por parte de los docentes, son los siguientes:

11.- ¿Considera usted que alguna vez los estudiantes crearon sus propios cuentos?

TABLA 22. CREACIÓN DE CUENTOS - DOCENTES

Opciones de respuesta		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	20,0	20,0	20,0
	Algunas veces	4	80,0	80,0	100,0
	Total	5	100,0	100,0	

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta docentes

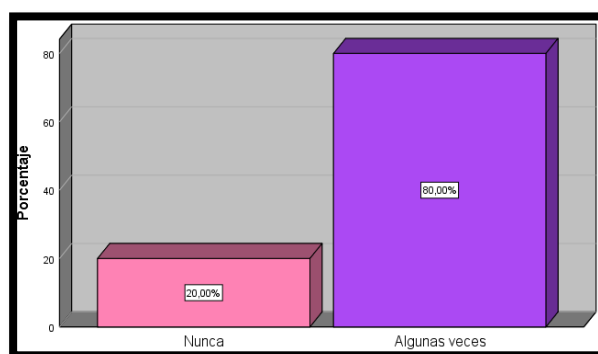


Gráfico 22. Creación de cuentos-Docentes

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta docentes

La creación es una debilidad porque la mayoría de los encuestados responden a que los estudiantes algunas veces (80%) y nunca (20%) se ha inventado una historia. Según Cabrera (2003) menciona que la elaboración de historias es una tarea que se realiza a menudo en el salón de clases con el propósito de que los niños desarrollen la competencia textual. Pues, mediante la aplicación de un test se puede conocer el nivel de conocimientos de los alumnos y trabajar en el campo lingüístico a fin de que

se conozca las dificultades y corregir. La encuesta demuestra que en el aula falta la motivación para inventar cuentos por lo que perjudica la imaginación y creatividad de cada estudiante, por este motivo dificulta la formación de futuros escritores.

Creación de cuentos basados en la experiencia y anécdotas

La creación de cuentos con base en las vivencias alcanza los siguientes resultados:

12.- ¿Usted escribió cuentos con base en sus propias experiencias y anécdotas?

TABLA 23. CREACIÓN DE CUENTOS BASADOS EN LA EXPERIENCIA - ESTUDIANTES

Opciones de respuesta		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	2	11,8	11,8	11,8
	Pocas veces	6	35,3	35,3	47,1
	Algunas veces	6	35,3	35,3	82,4
	Casi siempre	3	17,6	17,6	100,0
	Total	17	100,0	100,0	

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta estudiantes

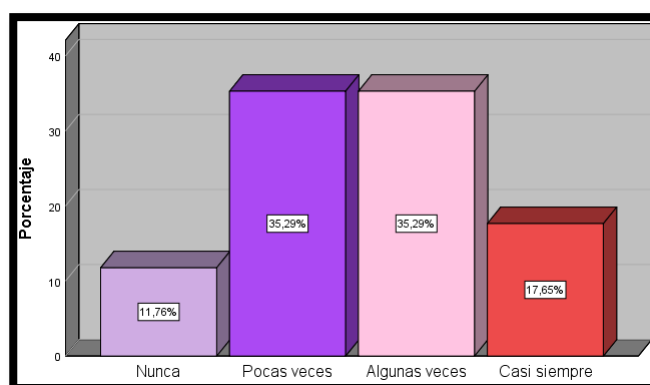


Gráfico 23. Creación de cuentos basados en la experiencia - Estudiantes

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta estudiantes

La creación es una debilidad porque la mayoría de los alumnos confirman que algunas veces (35,29), pocas veces (35,29%), casi siempre (17,65) y nunca (11,76%) crearon historias mediante experiencias personales y anécdotas. Desde el punto de vista de Zambrano y Villafuerte (2014) mencionan que los estudiantes poseen interés

en temas de su entorno, es decir, su interrelación con el medio social, cultural y natural para transformarlos en textos narrativos. Los datos constatan que en el centro educativo se nota la ausencia de la escritura creativa de parte de los educandos, por lo que en Básica Elemental y Media carecen de estímulo en la formación de escritores, por lo que no existe en gusto por la invención de cuentos a través de sus vivencias por lo tanto no conocen la literatura infantil y autores que les inspire dicha actividad.

Los resultados en cuanto a la creación de cuentos son los siguientes:

12.- ¿Considera usted que los estudiantes crearon cuentos con base en sus propias experiencias?

TABLA 24. CREACIÓN DE CUENTOS CON BASE EN LA EXPERIENCIA - DOCENTES

Opciones de respuesta		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	20,0	20,0	20,0
	Algunas veces	3	60,0	60,0	80,0
	Casi siempre	1	20,0	20,0	100,0
	Total	5	100,0	100,0	

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta docentes

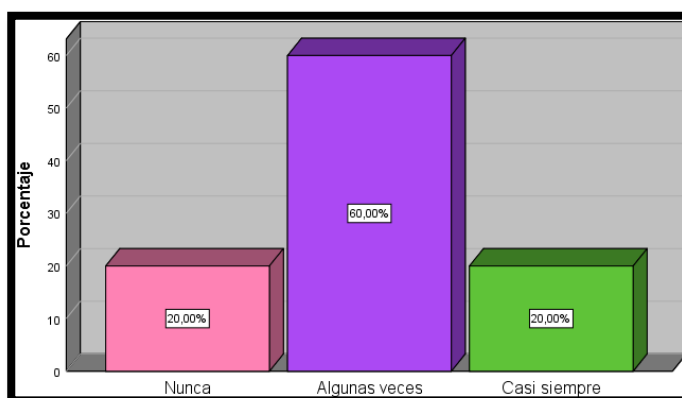


Gráfico 24. Creación de cuentos con base en las experiencias – Docentes

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta docentes

La creación de cuentos con base en la experiencia es una debilidad porque el mayor porcentaje de encuestados afirma que algunas veces (60%), nunca (%) y casi

siempre (20%) han inventado un cuento. De acuerdo, con Arias y Alvarado (2015) mencionan que la narrativa es una estrategia metodológica en la construcción de conocimientos de los participantes con base en sus experiencias sociales para relatarlos y construir saberes. La investigación realizada muestran que a los estudiantes falta motivación para que redacten sus vivencias y de esta forma inventar un cuento, desconocen sobre el valor que tiene sus anécdotas como material fundamental en la creación de obras literarias, es así, que no hallan fuente de inspiración, por lo que afectan su imaginación y fantasía al momento de redactar.

Aprendizaje

La enseñanza de las asignaturas mediante la técnica del juego, señala los siguientes resultados:

13¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo) han enseñado las distintas asignaturas utilizando la técnica del cuento?

TABLA 25. APRENDIZAJE MEDIANTE EL JUEGO - ESTUDIANTES

Opciones de respuesta		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	2	11,8	11,8	11,8
	Pocas veces	7	41,2	41,2	52,9
	Algunas veces	5	29,4	29,4	82,4
	Casi siempre	3	17,6	17,6	100,0
	Total	17	100,0	100,0	

Elaborado por: Toaquiiza, 2020

Fuente: Encuesta estudiantes

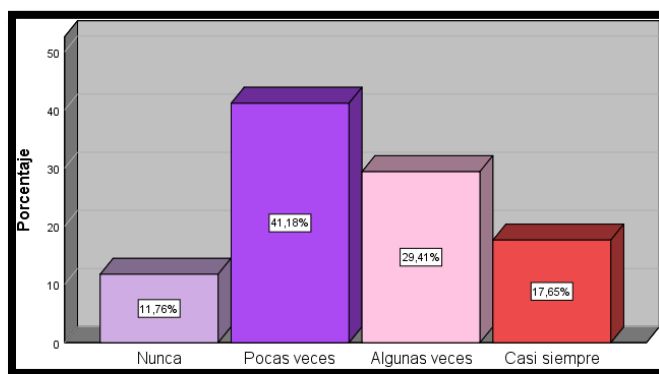


Gráfico 25. Aprendizaje mediante el juego-Estudiantes

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta estudiantes

El aprendizaje es una debilidad porque un alto porcentaje de alumnos manifiestan que pocas veces (41,18%), algunas veces (29,41%), casi siempre (17,65%) y nunca (11,76%) no utilizaban la técnica del juego en la enseñanza de las distintas ciencias. Según Pérez, Pérez y Sánchez (2013) expresan que el cuento es un recurso pedagógico que sirve para potenciar los temas de las diferentes asignaturas, mediante esta actividad el estudiante es el protagonista que aprende de una forma lúdica. Este recurso es interactivo, inclusivo, fomenta la lectura y valores en el cuidado de la naturaleza adecuado en la instrucción de buenos ciudadanos. Los datos de la investigación evidencia la ausencia del cuento como material didáctico en las lecciones de las diversas materias por lo que en la formación de los educandos está ausente la reflexión y la originalidad por tal motivo los estudiante son seres pasivos. El género narrativo posee un aporte práctico ilimitado que el docente tiene que aplicar en el aula.

En cuanto a la enseñanza de asignaturas mediante el juego, los resultados son los siguientes:

13.- ¿Considera usted que los profesores han enseñado las distintas asignaturas utilizando la técnica del cuento?

TABLA 26. ENSEÑANZA MEDIANTE EL JUEGO - DOCENTES

Opciones de respuestas		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	20,0	20,0	20,0
	Pocas veces	4	80,0	80,0	100,0
	Total	5	100,0	100,0	

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: encuesta docentes

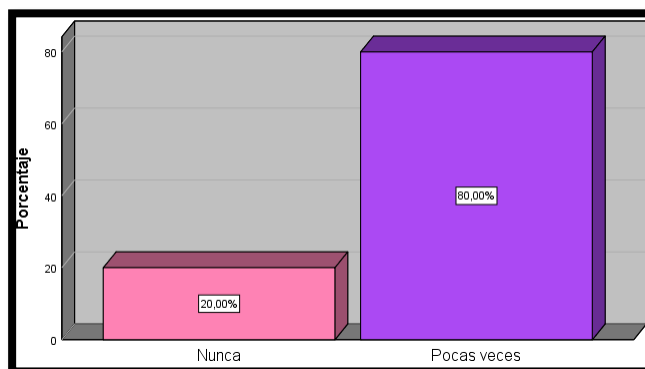


Gráfico 26. Enseñanza mediante el juego – Docentes

Elaborado por: Toaquiza, 2020

Fuente: Encuesta docentes

El aprendizaje es una debilidad por lo que un porcentaje alto de encuestados responde que pocas (80%) y nunca (20%) utilizan la técnica del juego en la instrucción de las distintas asignaturas. Según el Ministerio de Educación (2019) menciona que el cuento es el principal atrayente de los estudiantes sin importar el nivel en el que se encuentre, porque despierta el interés y la creatividad del pensamiento, lo que origina la lectura, mientras más interesante sea la historia atrae la máxima atención y concentración de los participantes. Pues, el cuento es un recurso que se encarga de formar hábitos lectores y futuros escritores. La narración de historias en el aula tiene que ser constante previa una preparación y selección del material a utilizar de acuerdo con la edad del educando y la asignatura que se comparta, puesto que el cuento es multidisciplinario.

La investigación señala la ausencia del uso del género narrativo que presenta excepcionales bondades por ser interdisciplinar, es decir, con este recurso se puede trabajar en todas las áreas, por lo que falta dinamismo en el aula, repercute en la concentración, asimilación y adquisición de nuevos conocimientos en una forma diferente.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

El aporte de las estrategias lúdicas en la producción de cuento es deficiente, puesto que los resultados de la investigación demuestran que existe una debilidad en la variable independiente y en la dependiente tanto en dicentes como en los docentes, es por tal motivo que los estudiantes tienen problemas de redacción, por lo que presentan un bajo rendimiento académico.

El proceso investigativo se realiza por las falencias detectadas en los estudiantes que proceden de la Básica Media y llegan a formar parte de la Básica Superior, sus principales problemas de lectura y escritura lo que dificulta la comunicación, en tal virtud se plantearon objetivos para el respectivo análisis de cada uno de las variables, los resultados alcanzados permiten planificar la utilización de las estrategias lúdicas y producción de cuentos en los trabajos de composición de los alumnos.

La conceptualización de las estrategias lúdicas en la producción de cuentos se logró mediante la investigación bibliográfica en artículos científicos, libros y revistas electrónicas de los últimos años de publicación, que son la base fundamental del trabajo investigativo tanto en el estado del arte como en el marco conceptual, con temas especializados en la lúdica y el cuento.

El proceso metodológico tiene un enfoque cuantitativo, el muestreo es por conglomerado, para la recolección de información se utilizó la encuesta con base en el instrumento, los mismos que fueron validados por profesionales expertos en la materia y el programa SPSS versión 25 que sirvió en la comprobación de la medición de la validez y confiabilidad respectivamente.

El uso de las estrategias lúdicas según los resultados de la investigación es una debilidad en la Básica Elemental y Media porque en las estrategias de enseñanza tan solo el uso de procesos basados en el juego es una fortaleza para los estudiantes con

casi siempre (29,4%) y algunas veces (52,9%) y para los docentes porque se utilizan algunas veces (60%); en cuanto a los métodos estudiantes y docentes consideran el uso del juego algunas veces (52,9%) y (60%) respectivamente; en cuanto a las técnicas estudiantes y docentes coinciden que su uso es pocas veces (35,20%) y algunas veces (80%). En cuanto a las estrategias de aprendizaje, el uso del juego en los procedimientos para los estudiantes poca veces (41,2%) y docentes algunas veces (60,0%); en referencia al uso del juego es algunas veces (35,5%) y pocas veces (35,5%), mientras que los docentes utilizan algunas veces 60%); con respecto al uso de recursos los estudiantes expresan algunas veces (35,3%) y pocas veces (35,3%), en tanto que los docentes algunas veces (60%); en relación al uso del juego para escribir cuentos para los estudiantes es algunas veces (35,22%) y pocas veces (23,53%) y para los docentes pocas veces (60%). En tal sentido el uso de estrategias lúdicas, tanto en las estrategias de enseñanza y de aprendizaje para la producción de cuentos es limitado, debido a que se utiliza en el aula algunas o pocas veces.

La producción de cuentos según los resultados de la investigación es una debilidad en la Básica Elemental y Media porque en la dimensión teórica, el conocimiento del tipo de texto y género para docentes y estudiantes es algunas veces (52,94%) y (40%) respectivamente; con respecto al conocimiento de la estructura del cuento es para los estudiantes algunas veces (41,18%) y para los profesores pocas veces (60%); en referencia a los elementos del cuento los estudiantes y docentes concuerdan en pocas veces (58,82%) y (60%). En cuanto, a la práctica, el uso de la creación de cuentos es una debilidad porque los estudiantes utilizan algunas veces (47,06%) y los docentes (80%); en referencia a la elaboración de cuentos con base en experiencias y anécdotas estudiantes y docentes coinciden en algunas veces (35,29%) y (60%) respectivamente. Con respecto al aprendizaje es considerado como una debilidad porque los estudiantes y docentes emplean pocas veces (41, 18%) y (80%). Al respecto, el empleo de la técnica del cuento, tanto en la teoría y la práctica en la producción de cuentos es limitada, puesto que su empleo es algunas o pocas veces.

Las estrategias lúdicas, tanto en las estrategias de enseñanza y de aprendizaje para la producción de cuentos es limitado y el empleo de la técnica del cuento, tanto en la teoría y la práctica en la producción de cuentos es escaso, puesto que su empleo es

algunas o pocas veces. En definitiva las estrategias lúdicas en la producción de cuentos carecen de aportes.

5.2. RECOMENDACIONES

En referencia a los aportes de las estrategias lúdicas en la producción de cuentos se recomienda a los docentes dar cumplimiento a lo normado en la Ley Orgánica de la Educación Intercultural del Capítulo Cuarto de los Derechos y Obligaciones de las y los docentes en el Art. 10.- Derechos literal a) que el docente en el transcurso de su vida profesional tiene que estar en constante mejoramiento pedagógico (Asamblea Nacional, 2012). La capacitación de los docentes es fundamental para que actualicen sus conocimientos en cuanto a la implementación de estrategias lúdicas como herramientas pedagógicas y mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la Básica Elemental y Media.

En cuanto a la descripción y justificación de la investigación la Ley Orgánica de la Educación Intercultural Artículo 2.- Principios Literal f) Desarrollo del Proceso.- Es fundamental el desarrollo lingüístico, cognitivo, afectivo y psicomotriz en los niveles educativos (Asamblea Nacional, 2012). La implementación del cuento, como recurso lúdico para incentivar la producción literaria, puesto que este material es recomendado emplear en todos los años de Educación General Básica incluido el Bachillerato. Además, es interdisciplinario, es decir, que es de fácil inclusión en todas las asignaturas a través de una planificación previa.

En referencia a la conceptualización de las estrategias lúdicas y producción de cuentos en el Artículo 2.- Principios, en el literal g) El aprendizaje permanente a lo largo de la vida (Asamblea Nacional, 2012). Garantizar un aprendizaje permanente en la Básica Elemental y Media por medio de estrategias innovadoras que mejoren la calidad educativa de los educandos y de esta forma alcance un alto rendimiento académico en años posteriores y el aprendizaje sea significativo, es decir, sea para toda la vida.

En cuanto al proceso metodológico según los Fundamentos epistemológicos y pedagógicos del Currículo de Lengua y Literatura de Educación General Básica y

Bachillerato General Unificado manifiesta la propuesta curricular propone desarrollar destrezas cognitivas de comprensión y producción de ideas mediante el enfoque procesual, el clima del aula afectivo, la participación activa del docente, contextualización, descontextualización y motivación a partir de las experiencias del estudiante (Ministerio de Educación, 2016). En el transcurso del enfoque procesual se recomienda concientizar en las diferentes etapas de la enseñanza, puesto que el maestro es el mediador, se encarga de promover la producción de cuentos mediante las estrategias lúdicas partiendo de las experiencias de los estudiantes.

En referencia a los resultados alcanzados en el Artículo 1.- literal u) de Investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos.- Es una garantía el fomento de la creatividad y la producción de conocimientos (Asamblea Nacional, 2012). Los docentes tienen la obligación de investigar a cerca de las estrategias innovadoras e incluirlas en sus planes diarios de trabajo para que se supere las debilidades encontradas en la Básica Elemental y Media.

Una vez obtenidos los resultados de la investigación se recomienda al Director de la institución con base en el Art. 44.- Atribuciones del Director 2.) Controlar la implementación de programas y proyectos académicos (Asamblea Nacional, 2012). Al Director de la institución se le recomienda planificar la gestión académica con el apoyo de la Comisión Pedagógica para dar seguimiento a las planificaciones, programas y proyectos, en especial, relacionadas al área de Lengua y Literatura verifique que se incluya las estrategias lúdicas para producir cuentos, puesto que mejora las competencias comunicativas escritas.

5.3. BIBLIOGRAFÍA

- Abreu, O., Gallegos, M., Jácome, J. y Martínez, R. (2017). La didáctica: Epistemología y Definición en la Facultad de Ciencias Administrativas y Económicas de la Universidad Técnica del Norte del Ecuador. *Formación Universitaria*, 10 (3), 81-92. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/3735/373551306009.pdf>
- Álamo, F. (2009). Paratextualidad y novela: las partes del texto o el diseño editorial. *Anuario de estudios filológicos*. XXXII, 5-21. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/72043493.pdf>
- Albert, M. (2007). *La investigación educativa: claves teóricas*. Recuperado de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/59095661/LA_INVESTIGACION_EDUCATIVA._CLAVES_TEORICAS20190430-128070-a4elay.PDF?1556679293=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLA_INVESTIGACION_EDUCATIVA._CLAVES_TEORIC.pdf&Expires=1596200187&Signature=H6
- Álvarez, M. (2009). Escritura creativa. Aplicaciones de las técnicas de Gianni Rodari. *Educare*, 13(44), 83-87. Recuperado de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102009000100010
- Antezana, M. (2017). Los títeres y la producción de cuentos ecológicos en los alumnos de las instituciones educativas del distrito Matahuasi- Concepción. (*Tesis de maestría*). Universidad del Centro del Perú, Huancayo, Perú. Recuperado de <http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/4239/Antezana%20Vila.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Arias, A. y Alvarado, S. (2015). Investigación narrativa: apuesta metodológica para la construcción social de conocimientos científicos. *Revista CES Psicología*,

- 8(2), 171-181. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/4235/423542417010.pdf>
- Baena, G. (2017). *Metodología de la investigación* (3 ed.). Recuperado de <http://ebookcentral.proquest.com>
- Barberousse, P. y Vargas, M. (2019). Animación a la lectura en la Escuela Finca Guararí: una experiencia lúdico creativa desde el proyecto "Construyendo una propuesta de implementación" del Programa de Maestros Comunitarios. *Revista Electrónica Educare*, 23(2), 1-15. Doi: <http://dx.doi.org/10.15359/ree.23-2.7> Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7002120>
- Behar, D. (2008). *Metodología de la investigación*. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/215401918/METODOLOGIA-DE-LA-INVESTIGACION-DANIEL-S-BEHAR-RIVERO>
- Benavides, J. (2012). *Consignas para escritores*. Recuperado de https://books.google.com.ec/books?id=OsTYBADtURIC&pg=PA59&dq=como+es+un+buen+escritor&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjMwvmn_fDpAhXlc98KHauFCtkQ6AEIRjAE#v=onepage&q=como%20es%20un%20buen%20escritor&f=false
- Cabrera, E. (2003). Producción de Textos Narrativos Escritos: Estudio Descriptivo-Comparativo en alumnos de 2º, 3º y 4º Año Básico. *Psykhe*, 12(2), 121-132. Recuperado de <http://www.psykhe.cl/index.php/psykhe/article/view/351>
- Caldera, R. (2003). El enfoque cognitivo de la Escritura y sus consecuencias Metodológicas en la Escuela. *Educere. La Revista Venezolana de Educación*, 6(20), 363-368. Recuperado de <http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/19731/articulo1.pdf;jsessionid=9ED71AE809A25B994BC8F9C2AA427E02?sequence=1>
- Campbell, Y., Chirinos, L. y Pacheco, O. (2017). Competencia textual y producción escrita en los trabajos de grado de los estudiantes de la mención Lengua y

Literatura, FACE-UC. *Revista Ciencias de la Educación*, 27(50), 108-125.
Recuperado de <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/50/art07.pdf>

Campo, L., Nieto, L. y Parra, F. (2018). *Cursos de muestreo ICANE*. Recuperado de https://www.icanes.es/c/document_library/get_file?uuid=42bf64ca-e9b9-435a-a47d-86e29ff9df75&groupId=10138

Cañadas, T. (2019). Christoph Von Schmid en España: tres siglos de cuentos para los niños. *AILIJ (Anuario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil)*, 17, 55-70. Recuperado de <https://revistas.webs.uvigo.es/index.php/AILIJ/article/view/1424/1402>

Cassany, D., Luna, M., y Sanz, G. (2003). *Enseñar Lengua*. Recuperado de http://lenguaydidactica.weebly.com/uploads/9/6/4/6/9646574/cassany,_d._luna,_m._sanz,_g._-_enseñar_lengua.pdf

Castro, M. y Morales, M. (2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. *Educare*, 19(3), 1-32. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/1941/194140994008.pdf>

Cazau, P. (2006). *Introducción a la investigación en Ciencias Sociales* (Tercera ed.). Recuperado de <http://alcazaba.unex.es/asg/400758/MATERIALES/INTRODUCCI%C3%93N%20A%20LA%20INVESTIGACI%C3%93N%20EN%20CC.SS..pdf>

Céspedes, E. (2003). *Principios y técnicas recreativas para la expresión artística del niño*. Recuperado de https://books.google.com.ec/books?id=xrA3hTQw4MIC&pg=PA9&dq=ambiente+ludico&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiG8e_bpO3pAhVuU98KHR7fDugQ6AEIJzAA#v=onepage&q=ambiente%20ludico&f=false

Córdoba, E., Lara, F. y García, A. (2017). El juego como estrategias lúdicas para la educación inclusiva del buen vivir. *Revista de la Facultad de Educación de*

Albacete, 32(1), 81-92. Recuperado de file:///C:/Users/Usuario/Desktop/ElJuegoComoEstrategiaLudicaParaLaEducacionInclusiv-.pdf

Córdova, D. (2018). *Desarrollo cognitivo, sensorial, motor y psicomotor en la infancia*. Recuperado de https://books.google.com.ec/books?id=OcZhDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=proceso+cognitivo+2018&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjFu5z01d_rAhVnUN8KHeXDDIQQ6AEwAXoECAyQAg#v=onepage&q=proceso%20cognitivo%202018&f=false

Corral, Y. (2009). Validez y confiabilidad de los instrumentos de investigación para la recolección de datos. *Revista Ciencias de la Educación*, 19(33), 228-247. Recuperado de <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/n33/art12.pdf>

Del Mora Pérez, M. y Neira, M. (2019). Augmented Reality Game-based Learning en Educación Infantil: Propuestas lúdicas con realidad aumentada partiendo de textos literarios. Octaedros (Ed.), *Investigación e innovación en la Enseñanza Superior. Nuevos contextos, nuevas ideas*. (págs. 1096-1106). Barcelona: Rosabel Roig-Vila. Recuperado de https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/99027/1/Investigacion-e-innovacion-en-la-ES_103.pdf

Días, M. y Muñoz, A. (2013). Los murales y carteles como recurso didáctico para enseñar ciencias en Educación Primaria. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 10(3), 468-479. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/920/92028240012.pdf>

Domínguez, C. (2015). La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada. *ICSA. Colección reportes técnicos de investigación*, (27), 1-23. Recuperado de <http://www3.uacj.mx/DGDCDC/SP/Documents/RTI/2015/ICSA/La%20ludica.pdf>

- Escalante, D. y Caldera, R. (2008). Literatura para niños: una forma natural de aprender a leer. *Educere*, 12(43), 669-678. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35614570002.pdf>
- Espinoza, E., Rivas, H., Lema, R., Reyes, G. y Calvas, M. (2019). Formación de competencias comunicativas. Carrera de educación básica. UTMach. Ecuador. *Espacio*, 40(41), 21. Recuperado de <http://www.revistaespacios.com/a19v40n41/a19v40n41p21.pdf>
- Figuerola, R. y Simón Pérez, J. (2011). Planificar, escribir y revisar una metodología para la composición escrita. Una experiencia con estudiantes del Instituto Pedagógico de Caracas (IPC). *Revista de investigación*, 35(73), 119-148. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140388006.pdf>
- Galvis, A. (2013). *Ambientes educativos CLIC-creativos, lúdicos, interactivos y colaborativos-para aprender en la era de la información*. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?id=ry2RDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=ambientes+ludico+de+aprendizaje&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiptc6eye3pAhVineAKHbY9DK8Q6AEIKTAA#v=onepage&q=ambientes%20ludico%20de%20aprendizaje&f=false>
- García, E., Tovar, R. y Alones, J. (2008). El aprendizaje de la lengua escrita: Una experiencia desde la diversidad. *Educare*, 12(42), 575-587. Recuperado de http://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S1316-49102008000300018&script=sci_arttext
- Gardner, H. 2015. *Inteligencias múltiples: La teoría en la práctica*. Recuperado de https://books.google.com.ec/books?id=I_ntBgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=inteligencia+multiples:+la+teor%C3%ADa+en+la+practica+gardner+2015&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwWij9dCkkZ3rAhWpp1kKHbAZCrQQ6AEwAHoECAQQAg#v=onepage&q=inteligencia%20multiple%3A%20la%20teor%C3%ADa%20en%20la%20practica%20gardner%202015&f=false

- Gutiérrez, P., Osorio, N., Rincón, E., Tolaza, B. y Vega, M. (2018). Estrategia lúdico-pedagógica dirigida a los niños y niñas de transición para el fortalecimiento de la atención sostenida en su proceso de aprendizaje. *Boletín virtual*, 7(7), 107-128. Recuperado de <file:///C:/Users/Usuario/Desktop/VARIOS%20DE%20ESCRITORIO/Dialnet-EstrategiaLudicopedagogicaDirigidaANinosYNinasDeTr-6523272.pdf>
- Guzmán, B. y Bermúdez, J. (2019). Escritura creativa en la escuela. *Revista Imágenes de Investigación.*, 18(1), 80-94. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6992022>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. (6 ed.). Recuperado de <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Llanos, A. (2019). *Los recursos lúdicos (El juego infantil y su metodología)*. Recuperado de https://books.google.com.ec/books?id=VtadDwAAQBAJ&pg=PA86&dq=recursos+ludicos+para+el+aprendizaje&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwj78MXp8OvpAhXFJt8KHc4SC_IQ6AEIMTAB#v=onepage&q=recursos%20ludicos%20para%20el%20aprendizaje&f=false
- LOEI. (2012) Ley Orgánica de Educación Intercultural y Reglamento General. Quito: Ley Orgánica de Educación Intercultural.
- López, E., Cacheiro, M., Camilli, C. y Fuentes, J. (2016). *Didáctica general y formación del profesorado*. Recuperado de https://www.unir.net/wp-content/uploads/2016/07/DIDACTICA_GENERAL_baja.pdf
- Lucas, M. y Suárez, Á. (2010). El banco de recursos didácticos como eje clave en los procesos de enseñanza-aprendizaje. *Campo abierto*, 29(2), 129-146. Recuperado de

file:///C:/Users/Usuario/Desktop/VARIOS%20DE%20ESCRITORIO/Dialnet-ElBancoDeRecursosDidacticosComoEjeClaveEnLosProces-3420425.pdf

Mateos de Manuel, V. (2019). Sostener el abismo. Notas sobre lo sublime lúdico. *Escritura e imagen*, 15, 61-81. Recuperado de <https://revistas.ucm.es/index.php/ESIM/article/view/66727/4564456552723>

Méndez, M. (2018). Comprensión lectora del cuento: cómo mejorarla en estudiantes con dificultades de aprendizaje. *Educere*, 22(72). Recuperado de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/356/35656041003/html/index.html>

Mendieta, L., Bermeo, S. y Vera, J. (2018). Técnicas lúdicas en el aprendizaje de la lectoescritura. *Espiraes revista multidisciplinaria de investigación*, 1-18. Recuperado de file:///C:/Users/Usuario/Desktop/tecnicas%20ludicas.pdf

Mendoza, Y., Vásquez, D., Ríos, C., Camacho, F. y Gutiérrez, K. (2020). Estrategias motivacionales para mejorar las relaciones interpersonales en los docentes de la Escuela Profesional de Tecnología Médica de la Universidad de Chiclayo. *Revista de la Universidad del Zulia* (30), 415-437. Recuperado de file:///C:/Users/Usuario/Desktop/estrategias%20motivacionales.pdf

Merino, C. (2017). Técnicas lúdico-retóricas para desarrollar la producción escrita de textos narrativos en los estudiantes de un taller de creación literaria. (*Tesis de maestría*). Universidad Técnica del Norte, Trujillo, Perú. Recuperado de http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/3623/1/RE_MAEST_EDU_CARLOS.MERINO_T%c3%89CNICAS.L%c3%9aDICO.RET%c3%93RICAS_DATOS.PDF

Minerva, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>

Ministerio de Cultura. (2019). *Guía para directores de talleres de escritura creativa en cárceles. Programa Libertad bajo palabra*. Colombia. Recuperado de

<https://www.otraparte.org/documentos/guia-para-directores-de-talleres-de-escritura-creativa-en-carceles.pdf>

Ministerio de Educación (2019). Guía metodológica para desarrollar el gusto por la lectura. Quito: Ministerio de Educación. Recuperado de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/11/guia-metodologica-para-desarrollar-el-gusto-por-la-lectura.pdf>

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de EGB y BGU Lengua y Literatura*. Quito: Ministerio de Educación. Recuperado de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/LENGUA.pdf>

Molano, J. (2017). La construcción de la escritura a través del cuento. *Palabra*, (17), 244-255. Recuperado de <file:///C:/Users/Usuario/Desktop/VARIOS%20DE%20ESCRITORIO/Dialnet-LaConstruccionDeLaEscrituraATravesDelCuento-6849401.pdf>

Molina, S. (2005). Acto didáctico y lenguaje: perspectiva neuropsicológica. *Enseñanza*, 23, 287-304. Recuperado de http://e-spacio.uned.es/fez/eserv.php?pid=bibliuned:20234&dsID=acto_didactico.pdf

Monje, C. (2011). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa. Guía didáctica*. Recuperado de <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>

Morles, V. (2011). Guía para la elaboración y evaluación de proyectos de investigación. *Revista de Pedagogía*, XXXII (91), 131-146. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=65926549008>

Muntané, J. (2010). Introducción a la investigación básica. *RAPD ONLINE*, 33(3), 221-227. Recuperado de <file:///C:/Users/Usuario/Desktop/INV.%20CIENTIFICA/investigacion%20basica.pdf>

- Navarro, M., Jiménez, J. y Nava, F. (2019). La competencia escrita de los estudiantes normalistas y el profesorado de asesoramiento, aspecto clave en la redacción del trabajo de titulación., (págs. 1-10). Acapulco, Guerrero. Recuperado de <http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v15/doc/1971.pdf>
- Navarro, O. (2020). Juego de roles para la producción de cuentos escritos en estudiantes de secundaria. (*Tesis de doctorado*). Institución N° 80002, Trujillo, Perú. Recuperado de <file:///C:/Users/Usuario/Desktop/prueba%20juego%20de%20roles.pdf>
- Ochoa, S., Correa, M., Aragón, L. y Mosquera, S (2010). Estrategias para apoyar la escritura de textos narrativos. *Educación y educadores*, 13 (1), 27-41. Recuperado de <https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/1619/2129>
- Ortiz, F. (2003). *Diccionario de la Metodología de la Investigación científica*. México. Recuperado de https://kupdf.net/download/frida-gisela-ortiz-uribe-diccionario-de-metodologia-de-la-investigacion-cientifica_5c10c01ae2b6f5016360aaf4_pdf
- Palacino, F. (2007). Competencias comunicativas, aprendizaje y enseñanza de las Ciencias Naturales: un enfoque lúdico. *Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias*, 6(2), 275-298. Recuperado de http://reec.webs.uvigo.es/volumenes/volumen6/ART4_Vol6_N2.pdf
- Pascuas, Y., Vargas, E. y Muñoz, J. (2017). Experiencias motivacionales gamificadas: una revisión sistemática de literatura. *Innovación educativa*, 17(75), 63-80. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1794/179454112004.pdf>
- Perceval, J. y Tejedor, S. (2019). Cuento participativo en red: el reto del diálogo entre forma y contenido para obtener escenarios vibrantes. *Palabra clave*, 22(1), 41-66. Recuperado de

file:///C:/Users/Usuario/Desktop/VARIOS%20DE%20ESCRITORIO/Dialnet-CuentoParticipativoEnRed-6919392.pdf

Pérez, A., Pérez, D. y Sánchez, R. (2013). El cuento como recurso educativo. *3 Ciencias*, 1-29. Recuperado de file:///C:/Users/Usuario/Desktop/VARIOS%20DE%20ESCRITORIO/Dialnet-ElCuentoComoRecursoEducativo-4817922.pdf

Pérez, Y. (2017). La competencia comunicativa del docente en el ámbito escolar. *Transformación*, 13(3), 394-405. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-29552017000300009

Polisgua, J., Chente, W. y Vallejo, B. (2017). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica. *Dominio de las ciencias*, 3(3), 1020-1052. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6244047>

Postic, M. y Gaston, M. (2015). *Observación y formación de los profesores*. Recuperado de https://books.google.com.ec/books?id=8YRczSiYMQgC&pg=PA36&dq=el+acto+did%C3%A1ctico&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwj4x7f2sc_pAhXmnuAKHc5gAhsQ6AEIJzAA#v=onepage&q=el%20acto%20did%C3%A1ctico&f=false

Reyes, T. (2015). Aplicación de las estrategias lúdicas en el aprendizaje de la lectura en los niños de Educación Primaria. (*Tesis doctoral*). Universidad Nacional Abierta. Universidad de Córdoba, Isla de Margarita, Venezuela. Recuperado de <https://helvia.uco.es/xmlui/bitstream/handle/10396/13789/2016000001489.pdf?sequence=1>

Robles, P. y Rojas, M. (2015). La validación por juicio de expertos: dos investigaciones cualitativas en Lingüística aplicada. *Revista Nebrija*, 1-16.

Recuperado de https://www.nebrija.com/revista-linguistica/files/articulosPDF/articulo_55002aca89c37.pdf

Rodari, G. (1983). *Gramática de la fantasía. Introducción al arte de inventar historias*. Recuperado de <https://cungraficos.weebly.com/uploads/5/0/0/7/5007473/rodarigianni-gramaticadelafantasiaintrouccionalartedeinventarhistorias.pdf>

Rojas, O. (2019). El periódico escolar como estrategias didácticas de producción textual. *Experiencias Investigativas y Significativas*, 5 (5) 123-141. Recuperado de <https://experiencias.iejuliussieber.edu.co/index.php/Exp-inv/article/view/108>

Romero, R., Castro, J., Galvis, D., Acuña, L. y Zea, L. (2017). Ambientes de aprendizaje y sus mediaciones. En el contexto educativo de Bogotá. Recuperado de <http://www.idep.edu.co/sites/default/files/libros/Libro%20%20IDEP%20-%20Ambientes%20de%20aprendizaje.pdf>

Rubiano, Y. (2016). El aula, un escenario para desarrollar la producción textual a través de la escritura de cuentos. (*Tesis de maestría*). Universidad de la Sabana, 2016, Colombia. Recuperado de <https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/24154/Yudilma%20Rubiano%20Velosa%20%28tesis%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Salas, M. (2011). Seis actividades de escritura creativa basadas en objetos. *Ogigia. Revista electrónica de estudios hispánicos*, 10, 57-69. Recuperado de <file:///C:/Users/Usuario/Desktop/VARIOS%20DE%20ESCRITORIO/Dialnet-SeisActividadesDeEscrituraCreativaBasadasEnObjetos-3824673.pdf>

Sánchez, J. y Lapaz, M. (2015). *¿Cómo analizar la narración en un relato corto?* (U. O. Catalunya, Ed.) Recuperado de <http://www.digitaliapublishing.com/visor/38012>

- Sánchez, M., Sánchez, K. y Agudelo, A. (2015, Julio - Diciembre). Estrategias lúdicas para aumentar el conocimiento de un grupo de adolescentes. *Duazary*. Recuperado de <https://revistas.unimagdalena.edu.co/index.php/duazary/article/view/1466/854>
- Sánchez, R. (2019). Modelos de las etapas de escritura para la producción de textos. *Revista científica institucional Tzhoecoén*, 11(1), 1-10. Recuperado de <http://revistas.uss.edu.pe/index.php/tzh/article/view/1027/886>
- Sarzi, J. y Taiano, L. (2016). Estereotipos de supremacía y subordinación en la creatividad ecuatoriana: un análisis imagológico de la escritura juvenil lojana. *Pucara*, (27), 53-65. Recuperado de <https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/pucara/article/view/2607/1679>
- Siguenza, W., Sarango, C. y Castillo, M. (2019). Estudio sobre la motivación extrínseca en los estudiantes universitarios que cursan estudios a distancia. *Revista Espacio*. 40 (44), 1-10. Recuperado de <http://www.revistaespacios.com/a19v40n44/a19v40n44p19.pdf>
- Soto, M. (2017). El cuento como mediación pedagógica para el fortalecimiento de la lectoescritura. *Revista del Instituto de Estudios de Educación Universidad del Norte*, (27), 51-65. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/zop/n27/2145-9444-zop-27-00051.pdf>
- Tipantuña, J. (2019). Uso de narrativas digitales como recurso didáctico para el aprendizaje adulto: propuesta de diseño para su integración en el aprendizaje permanente. *593 Digital publisher CEIT*, 4(4), 29-43. Recuperado de <file:///C:/Users/Usuario/Desktop/VARIOS%20DE%20ESCRITORIO/Dialnet-UsodeNarrativasDigitalesComoRecursoDidacticoParaEl-7144033.pdf>
- Toledo, L., Bermeo, S., y Vera, J. (2018). Técnicas lúdicas en el aprendizaje de la lectoescritura. *Espirales Revista multidisciplinaria de investigación*, 1-18.

Recuperado de
file:///C:/Users/Usuario/Desktop/t%C3%A9nicas%20%C3%ADicas.pdf

Tornero, A. (2008). El tiempo, la trama y la identidad del personaje a partir de la teoría de Paúl Ricoeur. *Revista de humanidades: Tecnológico de Monterrey* (24), 51-79. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/384/38402403.pdf>

Torres, M. (2004). *La investigación científica: cómo abordarla* (2 ed.). Recuperado de <https://www.researchgate.net/publication/290396337>

Tovar, R., Ortega, N., Camero, Y., Alezones, J., Frantzis, L. y García, Y. (2005). El arte de crear escribiendo: la producción textual en los niños de la primera etapa de educación básica. *Educere La Revista Venezolana de Educación*, 9 (31), 589-598. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35603123.pdf>

Universidad Nacional Autónoma de México [UNAM]-Siglo XXI. (2010). *Enciclopedia de conocimientos fundamentales Español Literatura*. I, 22-28; 41-42 México. Recuperado de <http://www.objetos.unam.mx/literatura/borrador/pdf/narracion.pdf>

Uribe, C. (2017). Influencia del módulo de producción de cuentos en la expresión escrita de los estudiantes de la institución educativa N° 125 Ricardo Palmar Huáscar - UGEL 05 San Juan de Lurigancho 2015. (*Tesis doctoral*). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú. Recuperado de <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1615/TD%20CE%201617%20U1%20-%20Uribe%20Chavez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Valenzuela, J., Muñoz, C. y Montoya, A. (2018). Estrategias motivacionales efectivas en profesores en formación. *Educ. Pesqui.*, 44, 1-2. Recuperado de <https://www.scielo.br/pdf/ep/v44/1517-9702-ep-44-e179652.pdf>

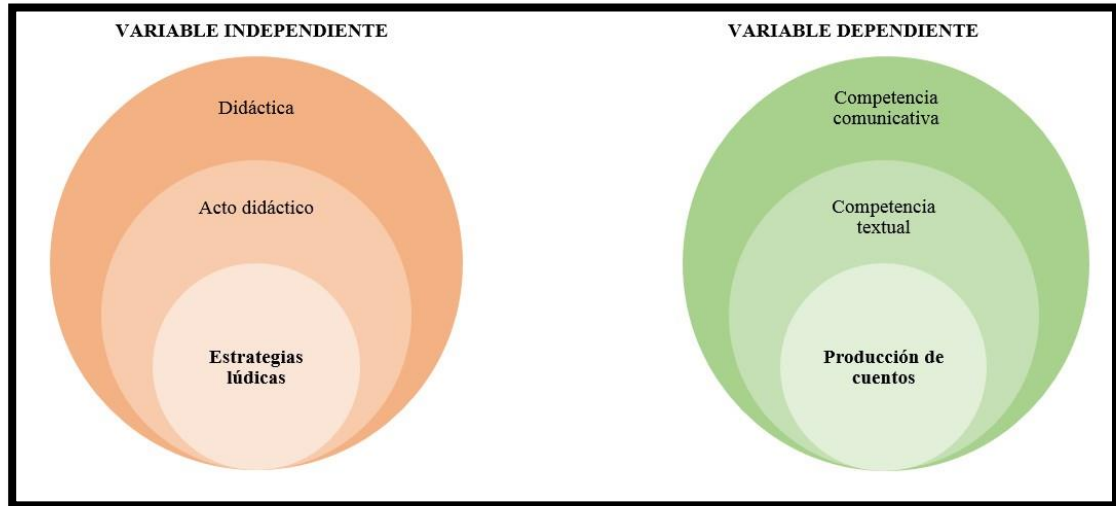
Zambrano, T. y Villafuerte, J. (2014). Metodologías para la producción de cuentos infantiles centrados en el contexto local. *Revista San Gregorio*, (8), 94-105.

Recuperado de
<http://revista.sangregorio.edu.ec/index.php/REVISTASANGREGORIO/articloe/view/78/35>

Zepeda, S., Abascal, R. y López, E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Ra Ximhai*, 12(6), 315-325. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194022.pdf>

5.4. ANEXOS

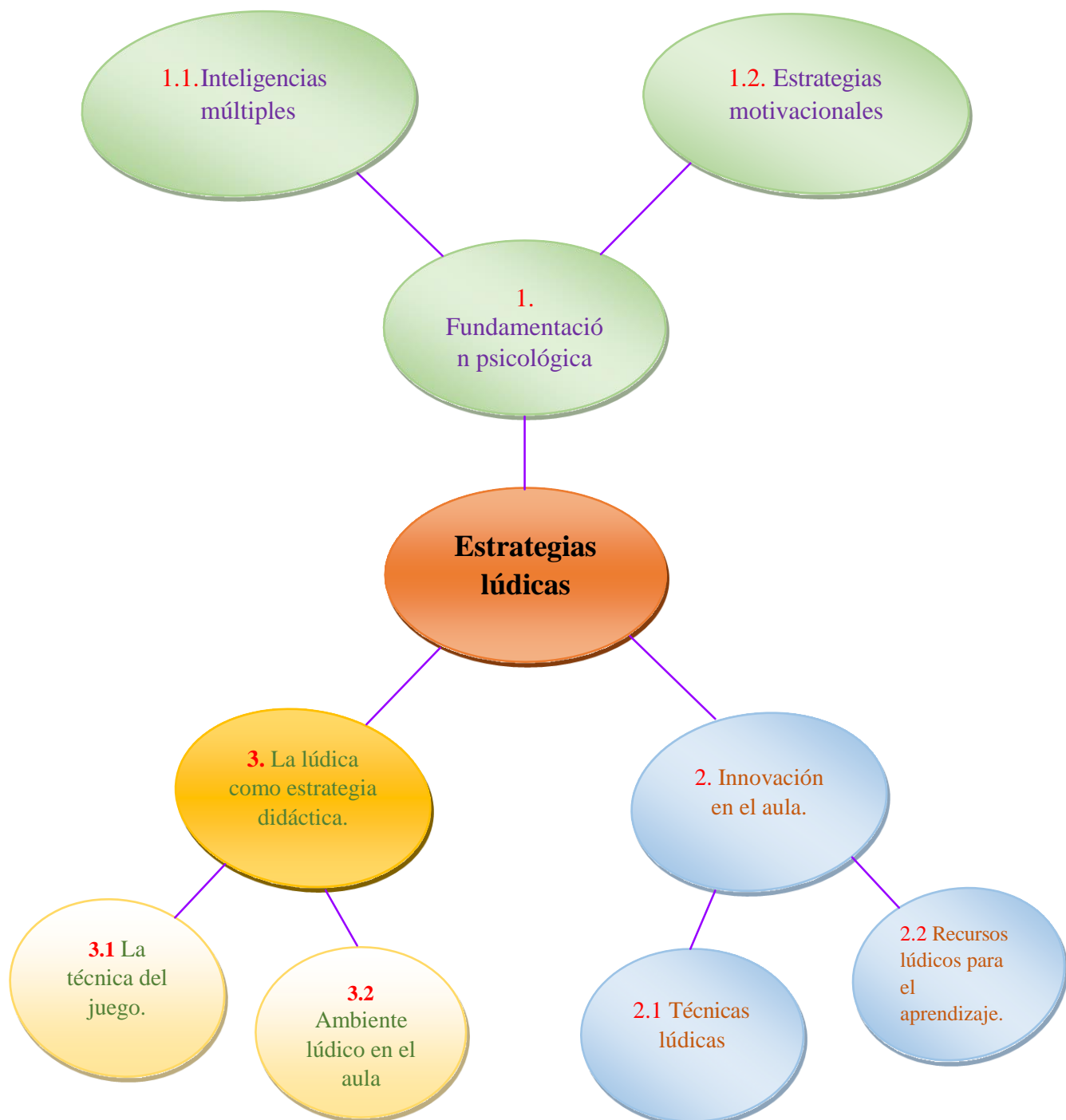
ANEXOS 1. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES



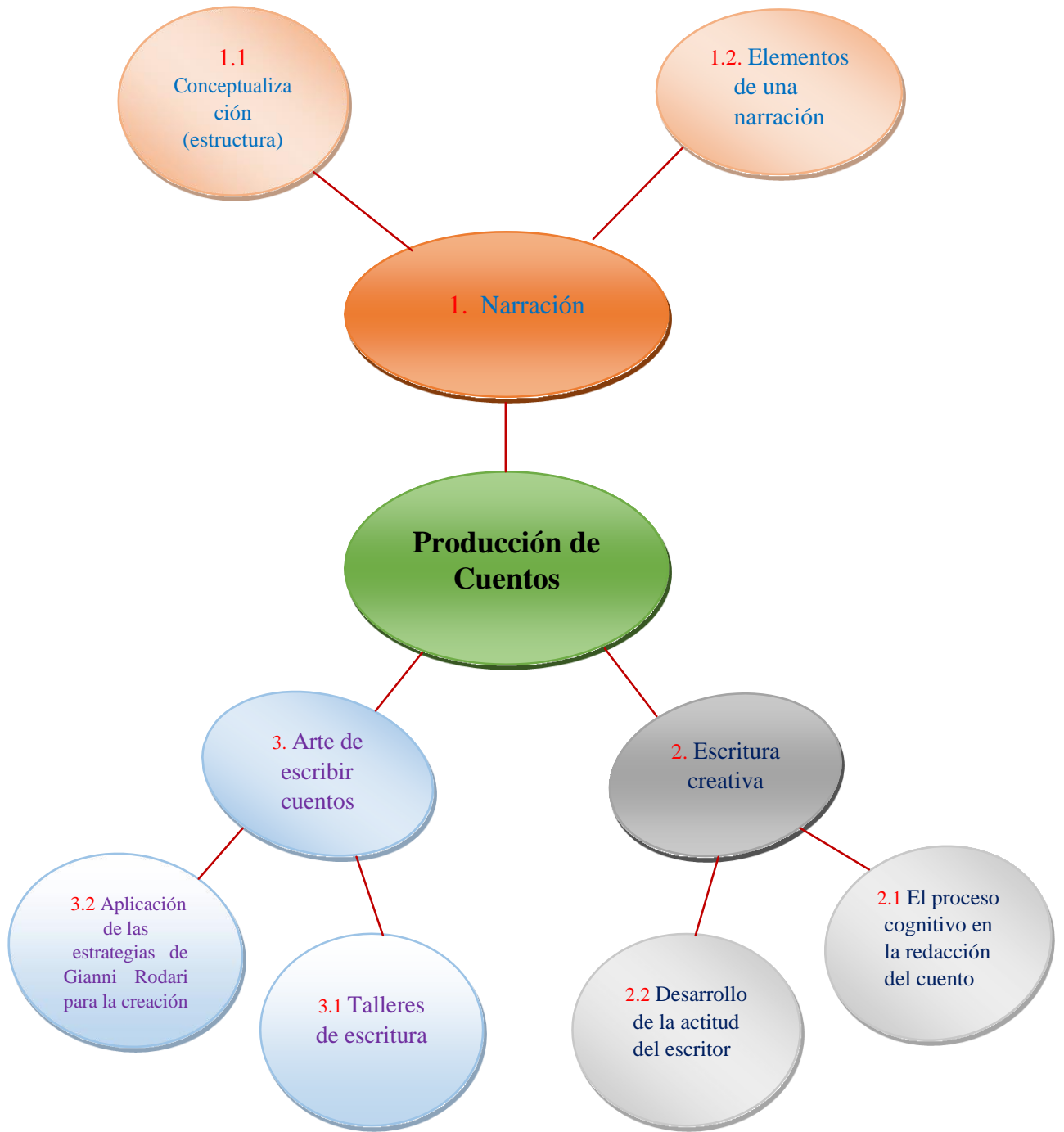
ANEXO 2. CONSTELACIÓN DE IDEAS

CONSTELACIÓN DE IDEAS

Variable independiente.



Variable dependiente.



ANEXO 3. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable independiente: Estrategias lúdicas

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	PREGUNTAS	INSTRUMENTOS
<p>Sánchez, Sánchez y Agudelo (2015) señalan que las estrategias lúdicas se encuentran presentes en el proceso enseñanza-aprendizaje mediante métodos, técnicas y recursos que fomentan la interacción entre el docente y el estudiante mediante actividades de juego que promueve la creatividad y un ambiente lúdico.</p>	Estrategias de enseñanza	Procesos	¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grados) enseñan la producción de cuentos mediante procesos de aprendizaje basados en el juego?	Técnica: Encuesta Instrumento cuestionario
		Métodos	¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grados) enseñan la producción de cuentos mediante métodos de aprendizaje en base al juego?	
		Técnicas	¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grados) dominan una variedad de técnicas de producción de cuentos relacionados con el juego?	
	Estrategias de aprendizaje	Procedimientos	¿Según su conocimiento los estudiantes de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grados) utilizan una serie de procedimientos para la producción de cuentos basados en el juego?	
		Actividades	¿Según su conocimiento los estudiantes de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grados) realizan permanentemente actividades centradas en el juego para la producción de cuentos?	
		Uso de recursos	¿Según su conocimiento los estudiantes de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grados) utilizan una serie de recursos que facilitan el juego en la producción de cuentos?	
		Frecuencia	¿Según su conocimiento los estudiantes de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grados) utilizan estrategias lúdicas para la producción de cuentos?	

Variable dependiente: Producción de cuentos

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	PREGUNTAS	INSTRUMENTOS
<p>La producción de cuentos es la redacción de historias mediante estrategias lúdicas y la utilización de estructuras y aspectos gramaticales. El cuento es un recurso educativo con el que se trabaja en todas las asignaturas, puesto que despierta motivación y curiosidad. Pues, crea interacción entre el docente y el estudiante, mejora la capacidad lingüística y creatividad. (Pérez, Pérez y Sánchez, 2013)</p>	Teórica	Conocimiento	¿Considera usted que los estudiantes identifican el género narrativo del cuento?	Técnica: Encuesta Instrumento cuestionario
		Estructura	¿Considera usted que los estudiantes identifican la estructura de un cuento?	
			¿Considera usted que los estudiantes identifican los elementos que intervienen en un cuento?	
	Práctica	Creación	¿Considera usted que los estudiantes alguna vez crearon sus propios cuentos?	
			¿Considera usted que los estudiantes crearon cuentos con base en sus propias experiencias?	
		Aprendizaje	¿Considera usted que los profesores han enseñado las distintas asignaturas utilizando la técnica del cuento?	

ANEXO 4. FICHAS DE VALIDACIÓN

Estrategias lúdicas - Docentes

DOCENTES

TÍTULO DEL PROYECTO	LAS ESTRATEGIAS LUDICAS EN LA PRODUCCION DE CUENTOS														
DATOS DEL EVALUADOR/A	NOMBRE: Rodrigo Tapia														
	EXPERIENCIA: 15 años														
	NIVEL DE EDUCACIÓN: Cuarto nivel														
OBJETIVO	Establecer de qué manera aporta las estrategias lúdicas en la producción de cuentos en los niños de 8 de E.G.B. de la U.E.C.I.B Saraguhá.														
	TECNICA: ENCUESTA INSTRUMENTO: CUESTIONARIO														
	Emita su criterio de acuerdo a la escala establecida: S= Siempre (5), CS=Casi siempre (4), (AV)=Algunas veces (3), PU=Pocas veces (2), N= Nunca (1)														
	CRITERIOS DE EVALUACION														
VARIABLE INDEPENDIENTE	DIMENSION	INDICADOR	ITEMS	CONCUERDA LA VARIABLE Y LA DIMENSION		CONCUERDA LA DIMENSION Y EL INDICADOR		CONCUERDA EL INDICADOR CON EL ITEM		CONCUERDA EL ITEM Y LA OPCION DE LA RESPUESTA		LA REDACCION TIENE CLARIDAD, CONCISION, SENCILLEZ		OBSERVACIONES	
				Cual.	Cuant.	Cual.	Cuant.	Cual.	Cuant.	Cual.	Cuant.	Cual.	Cuant.	Total Cual.	Total Cuant.
Estrategias lúdicas	Estrategias de enseñanza	Procesos	¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grados) enseñan la producción de cuentos mediante procesos de aprendizaje basados en el juego?	S	5	S	5	S	5	S	5	CS	4	S	24
		Métodos	¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grados) enseñan la producción de cuentos mediante	S	5	S	5	S	5	S	5	CS	4	S	24

		Técnicas	¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grados) dominan una variedad de técnicas de producción de cuentos relacionados con el juego?	S	5	S	5	S	5	S	5	CS	4	S	24
	Estrategias de aprendizaje	Procedimientos	¿Según su conocimiento los estudiantes de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grados) utilizan una serie de procedimientos para la producción de cuentos basados en el juego?	S	5	S	5	S	5	S	5	CS	4	S	24
		Actividades	¿Según su conocimiento los estudiantes de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grados) realizan permanentemente actividades centradas en el juego para la producción de cuentos?	S	5	S	5	S	5	S	5	CS	4	S	24
		Uso de recursos	¿Según su conocimiento los estudiantes de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grados) utilizan una serie de recursos que facilitan el juego?	S	5	S	5	S	5	S	5	CS	4	S	24

		Frecuencia	en la producción de cuentos? Según su conocimiento los estudiantes de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grado) utilizan estrategias lúdicas para la producción de cuentos?	S	5	S	5	S	5	S	5	CS	4	S	25
--	--	------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	---	---	----



FIRMA

Producción de Cuentos – Docentes

TÍTULO DEL PROYECTO	LAS ESTRATEGIAS LUDICAS EN LA PRODUCCION DE CUENTOS														
DATOS DEL EVALUADOR/A	NOMBRE: Rodrigo Tapia														
	EXPERIENCIA: 15 años														
	NIVEL DE EDUCACIÓN: Cuarto nivel														
OBJETIVO	Establecer de que manera aporta las estrategias lúdicas en la producción de cuentos en los niños de 8 de E.G.B. de la U.E.C.I.B Saragaha														
	TECNICA: ENCUESTA INSTRUMENTO: CUESTIONARIO														
	Emita su criterio de acuerdo a la escala establecida: S= Siempre (5), CS=Casi siempre (4), (AV)=Algunas veces (3), PV=Pocas veces (2), N=Nunca (1)														
	CRITERIOS DE EVALUACION														
VARIABLE DEPENDIENTE	DIMENSION	INDICADOR	ITEMS	CONCUERDA LA VARIABLE Y LA DIMENSION		CONCUERDA LA DIMENSION Y EL INDICADOR		CONCUERDA EL INDICADOR CON EL ITEM		CONCUERDA EL ITEM Y LA OPCION DE LA RESPUESTA		LA REDACCION TIENE CLARIDAD, CONCISION, SENCILLEZ.		OBSERVACIONES	
				Cual.	Cuant.	Cual.	Cuant.	Cual.	Cuant.	Cual.	Cuant.	Cual.	Cuant.	Total Cual.	Total Cuant.
Produccion de cuentos	Teorica	Conocimiento	¿Considera usted que los estudiantes identifican el genero narrativo del cuento?	S	5	S	5	S	5	S	5	CS	4	S	24
			¿Considera usted que los estudiantes identifican la estructura de un cuento?	S	5	S	5	S	5	S	5	CS	4	S	24
	Practica	Creacion	¿Considera usted que los estudiantes identifican los elementos que intervienen en un cuento?	S	5	S	5	S	5	S	5	CS	4	S	24
			¿Considera usted que los estudiantes crearon sus propios cuentos?	S	5	S	5	S	5	S	5	CS	4	S	24

			¿Considera usted que los estudiantes crearon cuentos con base en sus propias experiencias?	S	5	S	5	S	5	S	5	CS	4	S	24
		Aprendizaje	¿Considera usted que los profesores han enseñado las distintas asignaturas utilizando la tecnica del cuento?	S	5	S	5	S	5	S	5	CS	4	S	24



FIRMA

Estrategias lúdicas – Estudiantes

TÍTULO DEL PROYECTO: LAS ESTRATEGIAS LUDICAS EN LA PRODUCCION DE CUENTOS															
DATOS DEL EVALUADOR/A: NOMBRE: Rodrigo Tapia															
EXPERIENCIA: 15 años															
NIVEL DE EDUCACIÓN: Cuarto nivel															
OBJETIVO: Establecer de qué manera aporta las estrategias lúdicas en la producción de cuentos en los niños de 3 de E.G.E. de la U.E.C.T.B Saragaha															
TECNICA: ENCUESTA INSTRUMENTO: CUESTIONARIO															
Emita su criterio de acuerdo a la escala establecida: S= Siempre (5), CS=Casi siempre (4), (AV)=Algunas veces (3), PV=Pocas veces (2), N= Nunca (1)															
VARIABLE INDEPENDIENTE	DIMENSION	INDICADOR	ITEMS	CRITERIOS DE EVALUACION										OBSERVACIONES	
				CONCUERDA LA VARIABLE Y LA DIMENSION		CONCUERDA LA DIMENSION Y EL INDICADOR		CONCUERDA EL INDICADOR CON EL ITEM		CONCUERDA EL ITEM Y LA OPCION DE LA RESPUESTA		LA REDACCION TIENE CLARIDAD, CONCISION, SENCILLEZ		Total Cual.	Total Cuant.
				Cual.	Cuant.	Cual.	Cuant.	Cual.	Cuant.	Cual.	Cuant.	Cual.	Cuant.		
Estrategias lúdicas	Estrategias de enseñanza	Procesos	¿Segun su conocimiento los profesores de Basica Elemental y Media (segundo a septimo grados) enseñaban a escribir cuentos mediante procesos de aprendizaje basados en el juego?	S	5	S	5	S	5	S	5	CS	4	S	24
		Métodos	¿Segun su conocimiento los profesores de Basica Elemental y Media (segundo a septimo grados) enseñaban a escribir cuentos	S	5	S	5	S	5	S	5	CS	4	S	24

			mediante metodos de aprendizaje en base al juego?												
		Técnicas	¿Segun su conocimiento los profesores de Basica Elemental y Media (segundo a septimo grados) dominan una variedad de tecnicas (trabalenguas, rondas, coplas y retahílas) para escribir cuentos relacionados con el juego?	S	5	S	5	S	5	S	5	CS	4	S	24
	Estrategias de aprendizaje	Procedimientos	¿Segun su conocimiento los profesores de Basica Elemental y Media (segundo a septimo grados) utilizan una serie de pesos para escribir cuentos basados en el juego?	S	5	S	5	S	5	S	5	CS	4	S	24
		Actividades	¿Segun su conocimiento los profesores de Basica Elemental y Media (segundo a septimo grados) realizan actividades con titeres o marionetas para motivar a escribir cuentos?	S	5	S	5	S	5	S	5	CS	4	S	24
		Uso de recursos	¿Segun su conocimiento los profesores de Basica Elemental y Media (segundo	S	5	S	5	S	5	S	5	CS	4	S	24

			a septimo grados) utilizan una serie de recursos como mariles o alfileras para escribir cuentos?												
		Frecuencia	¿Segun su conocimiento los profesores de Basica Elemental y Media (segundo a septimo grados) utilizan diariamente el juego para escribir cuentos?	S	5	S	5	S	5	S	5	CS	4	S	24



FIRMA

Producción de cuentos – Estudiantes

TÍTULO DEL PROYECTO: LAS ESTRATEGIAS LUDICAS EN LA PRODUCCION DE CUENTOS															
DATOS DEL EVALUADOR/A: NOMBRE: Rodrigo Tapia															
EXPERIENCIA: 15 años															
NIVEL DE EDUCACION: Cuarto nivel															
OBJETIVO: Establecer de que manera aporta las estrategias ludicas en la produccion de cuentos en los manios de 8 de E.G.B. de la U.E.C.I.B Saragaha															
TECNICA: ENCUESTA INSTRUMENTO: CUESTIONARIO															
Emita su criterio de acuerdo a la escala establecida: S= Siempre (5), CS=Casi siempre (4), (AV)=Algunas veces (3), PV=Pocas veces (2), N= Nunca (1)															
CRITERIOS DE EVALUACION															
VARIABLE DEPENDIENTE	DIMENSION	INDICADOR	ITEMS	CONCUERDA LA VARIABLE Y LA DIMENSION		CONCUERDA LA DIMENSION Y EL INDICADOR		CONCUERDA EL INDICADOR CON EL ITEM		CONCUERDA EL ITEM Y LA OPCION DE LA RESPUESTA		LA REDACCION TIENE CLARIDAD, CONCISION, SENCILLEZ		OBSERVACIONES	
				Cual.	Cuant.	Cual.	Cuant.	Cual.	Cuant.	Cual.	Cuant.	Cual.	Cuant.	Total Cual.	Total Cuant.
Produccion de cuentos	Teorica	Conocimiento	¿Usted identifica con facilidad un cuento?	S	5	S	5	S	5	S	5	CS	4	S	4
		Estructura	¿Conoce usted con facilidad la estructura de un cuento?	S	5	S	5	S	5	S	5	CS	4	S	24
			¿Identifica con facilidad los elementos (trama, tiempo, accion y personajes) que intervienen en un cuento	S	5	S	5	S	5	S	5	CS	4	S	24
	Practica	Creacion	¿Usted ha creado sus	S	5	S	5	S	5	S	5	CS	4	S	24

			propios cuentos?												
			¿Usted escribio cuentos con base en sus propias experiencias y anécdotas?	S	5	S	5	S	5	S	5	CS	4	S	24
		Aprendizaje	¿Segun su conocimiento los profesores de Basica Elemental y Media (segundo a septimo grado) han enseñado las distintas asignaturas utilizando la tecnica del cuento?	S	5	S	5	S	5	S	5	CS	4	S	24

FIRMA

ANEXO 5. RESULTADOS DE ALPHA DE CRONBACH

Estudiantes

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	5	100,0
	Excluido	0	,0
	Total	5	100,0

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,893	13

Docentes

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	5	100,0
	Excluido	0	,0
	Total	5	100,0

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,920	13

ANEXO 6. INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Encuesta estudiantes

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE

Objetivo: Recopilar información sobre el aporte de las estrategias lúdicas en la producción de cuentos.

Datos informativos:

Género: Masculino () Femenino ()

Edad:

Instrumento:

Escala: S= Siempre, CS=Casi siempre, (AV)=Algunas veces, PV=Pocas veces, N= Nunca

Instrucciones:

- ❖ Lea cada pregunta y responda con toda sinceridad.
- ❖ Elija una sola respuesta.
- ❖ Marque con una X el casillero de la respuesta que seleccione.

Cuestionario

1. ¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grados) enseñaban a escribir cuentos mediante procesos de aprendizaje basados en el juego?
() Siempre
() Casi siempre
() Algunas veces
() Pocas veces
() Nunca
2. ¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grados) enseñaban a escribir cuentos mediante métodos de aprendizaje en base al juego?
() Siempre
() Casi siempre
() Algunas veces
() Pocas veces
() Nunca
3. ¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grados) dominan una variedad de técnicas (trabalenguas, rondas, coplas y retahílas) para escribir cuentos relacionados con el juego?
() Siempre
() Casi siempre
() Algunas veces
() Pocas veces

- () Nunca
4. ¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grados) utilizan una serie de pasos para escribir cuentos basados en el juego?
- () Siempre
() Casi siempre
() Algunas veces
() Pocas veces
() Nunca
5. ¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grados) realizan actividades con títeres o marionetas para motivar a escribir cuentos?
- () Siempre
() Casi siempre
() Algunas veces
() Pocas veces
() Nunca
6. ¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grados) utilizan una serie de recursos como murales o álbumes para escribir cuentos?
- () Siempre
() Casi siempre
() Algunas veces
() Pocas veces
() Nunca
7. ¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grados) utilizaban diariamente el juego para escribir cuentos?
- () Siempre
() Casi siempre
() Algunas veces
() Pocas veces
() Nunca
8. ¿Usted identifica con facilidad un cuento?
- () Siempre
() Casi siempre
() Algunas veces
() Pocas veces
() Nunca
9. ¿Conoce usted con facilidad la estructura de un cuento?
- () Siempre
() Casi siempre
() Algunas veces
() Pocas veces
() Nunca

10. ¿Identifica con facilidad los elementos (trama, tiempo, acción y personajes) que intervienen en un cuento?
- Siempre
 - Casi siempre
 - Algunas veces
 - Pocas veces
 - Nunca
11. ¿Usted ha creado sus propios cuentos?
- Siempre
 - Casi siempre
 - Algunas veces
 - Pocas veces
 - Nunca
12. ¿Usted escribió cuentos con base en sus propias experiencias y anécdotas?
- Siempre
 - Casi siempre
 - Algunas veces
 - Pocas veces
 - Nunca
13. ¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grado) han enseñado las distintas asignaturas utilizando la técnica del cuento?
- Siempre
 - Casi siempre
 - Algunas veces
 - Pocas veces
 - Nunca

¡MUCHAS GRACIAS!

Encuesta docentes

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE OCTAVO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE

Objetivo: Recopilar información sobre el aporte de las estrategias lúdicas en la producción de cuentos.

Datos informativos:

Género: Masculino () Femenino ()

Edad:

Instrumento:

Escala: S= Siempre, CS=Casi siempre, (AV)=Algunas veces, PV=Pocas veces, N= Nunca

Instrucciones:

- ❖ Lea cada pregunta y responda con toda sinceridad.
- ❖ Elija una sola respuesta.
- ❖ Marque con una X el casillero de la respuesta que seleccione.

Cuestionario

1. ¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grado) enseñan la producción de cuentos mediante procesos de aprendizaje basados en el juego?
 Siempre
 Casi siempre
 Algunas veces
 Pocas veces
 Nunca
2. ¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grado) enseñan la producción de cuentos mediante métodos de aprendizaje en base al juego?
 Siempre
 Casi siempre
 Algunas veces
 Pocas veces
 Nunca
3. ¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grado) dominan una variedad de técnicas de producción de cuentos relacionados con el juego?
 Siempre
 Casi siempre
 Algunas veces
 Pocas veces
 Nunca

4. ¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grado) utilizan una serie de procedimientos para la producción de cuentos basados en el juego?
- Siempre
 - Casi siempre
 - Algunas veces
 - Pocas veces
 - Nunca
5. ¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grado) realizan permanentes actividades centradas en el juego para la producción de cuentos?
- Siempre
 - Casi siempre
 - Algunas veces
 - Pocas veces
 - Nunca
6. ¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grado) utiliza una serie de recursos que facilitan el juego en la producción de cuentos?
- Siempre
 - Casi siempre
 - Algunas veces
 - Pocas veces
 - Nunca
7. ¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grado) utilizan estrategias lúdicas para la producción de cuentos?
- Siempre
 - Casi siempre
 - Algunas veces
 - Pocas veces
 - Nunca
8. ¿Considera usted que los estudiantes identifican el género narrativo del cuento?
- Siempre
 - Casi siempre
 - Algunas veces
 - Pocas veces
 - Nunca
9. ¿Considera usted que los estudiantes identifican la estructura del cuento?
- Siempre
 - Casi siempre
 - Algunas veces
 - Pocas veces
 - Nunca

10. ¿Considera usted que los estudiantes identifican los elementos del cuento?
- Siempre
 - Casi siempre
 - Algunas veces
 - Pocas veces
 - Nunca
11. ¿Considera usted que alguna vez los estudiantes crearon sus propios cuentos?
- Siempre
 - Casi siempre
 - Algunas veces
 - Pocas veces
 - Nunca
12. ¿Considera usted que los estudiantes crearon cuentos con base en sus propias experiencias?
- Siempre
 - Casi siempre
 - Algunas veces
 - Pocas veces
 - Nunca
13. ¿Considera usted que los profesores han enseñado las distintas asignaturas utilizando la técnica del cuento?
- Siempre
 - Casi siempre
 - Algunas veces
 - Pocas veces
 - Nunca

MUCHAS GRACIAS

ANEXO 7. MATRIZ DE RESULTADOS PARA EL ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Variable independiente: Estrategias lúdicas

Dimensión	Indicador	Pregunta	Población	Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Pocas veces	Nunca
Estrategia de enseñanza	Procesos	1.- ¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grado) enseñaban a escribir cuentos mediante procesos de aprendizaje basados en el juego?	Estudiantes		29,4%	52,9%	11,8%	5,9%
		1.- ¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grado) enseñan la producción de cuentos mediante procesos de aprendizaje basados en el juego?	Docentes			60%	40%	
	Métodos	2.- ¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grado) enseñaban a escribir cuentos mediante métodos de aprendizaje en base al juego?	Estudiantes		17,6%	23,5%	35,3%	23,5%
		2.- ¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grado) enseñan la producción de cuentos mediante métodos de aprendizaje en base al juego?	Docentes			60%	40%	
	Técnicas	3.- ¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grado) dominan una variedad de técnicas (trabalenguas, rondas, coplas y retahílas) para escribir cuentos relacionados con el juego?	Estudiantes		17,65%	23,53%	35,29%	23,5%
		3.- ¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grado) dominan una variedad de técnicas de producción de cuentos relacionados con el juego?	Docentes			80%	20%	
Estrategias de aprendizaje	Procedimiento	4.- ¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grado) utilizan una serie de pasos para escribir cuentos basados en el juego?	Estudiantes		23,5%	41,2%	29,4%	5,9%
		4.- ¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grado) utilizan una serie de procedimientos para la producción de cuentos basados en el juego?	Docentes			60%	40%	
	Actividades	5.- ¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grado) realizan actividades con títeres o marionetas para motivar a escribir cuentos?	Estudiantes		11,8%	35,3%	35,3%	17,6%
		5.- ¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grado) realizan permanentes actividades centradas en el juego para la producción de cuentos?	Docentes			60%	40%	
	Uso de recursos	6.- ¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grado) utilizan una serie de recursos como murales o álbumes para escribir cuentos?	Estudiantes		17,6%	35,3%	35,3%	11,8%
		6.- ¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grado) utiliza una serie de recursos que facilitan el juego en la producción de cuentos?	Docentes			60%	40%	
	Frecuencia	7.- ¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grado) utilizaban diariamente el juego para escribir cuentos?	Estudiantes		17,65%	35,29%	23,53%	23,53%
		7.- ¿Según su conocimiento los profesores de Básica Elemental y Media (segundo a séptimo grado) utilizan estrategias lúdicas para la producción de cuentos?	Docentes			40%	60%	

Variable dependiente: producción de cuentos

		PRODUCCIÓN DE CUENTOS			Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Pocas veces	Nunca
Teórica	Conocimiento	8.- ¿Usted identifica con facilidad un cuento?	Estudiantes		29,41%	52,94%	11,76%	5,88	
		8.- ¿Considera usted que los estudiantes identifican el género narrativo del cuento?	Docentes		20%	40%	40%		
	Estructura	9.- ¿Conoce usted con facilidad la estructura de un cuento?	Estudiantes		11,76%	41,18	35,29	11,76	
		9.- ¿Considera usted que los estudiantes identifican la estructura y los elementos del cuento?	Docentes		20%	20%	60%		
		10.- ¿Identifica con facilidad los elementos (trama, tiempo, acción y personajes) que intervienen en un cuento?	Estudiantes		23,53%	17,65%	58,82%		
		10.- ¿Considera usted que alguna vez los estudiantes crearon sus propios cuentos?	Docentes			80%		20%	
Práctica	Creación	11.- ¿Usted ha creado sus propios cuentos?	Estudiantes			47,06%	35,29%	17,65%	
		11.- ¿Considera usted que los estudiantes crearon cuentos con base en sus propias experiencias?	Docentes		20%	60%		20%	
		12.- ¿Usted escribió cuentos con base en sus propias experiencias y anécdotas?	Estudiantes		17,65%	35,29%	35,29%	11,76%	
		12.- ¿Considera usted que los profesores han enseñado las distintas asignaturas utilizando la técnica del cuento?	Docentes				80%	20%	
	Aprendizaje	13.- ¿Usted escribió cuentos con base en sus propias experiencias y anécdotas?	Estudiantes		17,65%	29,41%	41,18%	11,76%	

ANEXO 8. RESOLUCIÓN DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
UNIDAD DE TITULACIÓN

RESOLUCIÓN: UT-P-0053-2020

La Unidad de Titulación en sesión ordinaria del 14 de febrero de 2020, vista y analizada la Resolución FCHE-UAT-P-048-2020 de fecha 23 de enero de 2020, suscrita por el Doctor Víctor Hernández del Salto Magister, Presidente de la Unidad Académica de Titulación de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, mediante la cual solicita la aprobación del tema y la ratificación de la designación del Director del Trabajo de Titulación.

RESUELVE:

- **APROBAR** el Proyecto del Trabajo de Titulación: "LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA PRODUCCIÓN DE CUENTOS", presentado por la maestrante Martha Susana Toaquiza Tasinchano, estudiante de la Maestría en Pedagogía de la Lengua y la Literatura, Cohorte marzo 2019, el cual se articula a la línea de investigación: Pedagogía
- **RATIFICAR** al Licenciado Héctor Manuel Neto Chusín, Magister, como Director del Trabajo de Titulación, de conformidad al Estatuto de la Universidad Técnica de Ambato, artículo 186, literal g. que dice: "Dirigir Tesls y/o Trabajos de Grado, Integrar Tribunales, Comisiones y efectuar otros trabajos de interés académico – administrativo, asignados por Organismos de Dirección y Autoridades Universitarias".
- **SOLICITAR** al Director y a la maestrante que el análisis e interpretación de resultados se obtenga del total de la población objeto de estudio.
- **INDICAR** al Director que el tema del Trabajo de Titulación puede estar sujeto a cambios, previa autorización de la Unidad de Titulación y debe guardar la rigurosidad académica correspondiente al cuarto nivel.
- **INDICAR** al Director que la orientación y monitoreo del Trabajo de Titulación elaborado por la estudiante de posgrado deberá realizarlo en horario distinto al distributivo de trabajo docente asignado por la Facultad.

Ambato, 14 de febrero de 2020

Dra. Mary Cruz Lascano, Mg.
PRESIDENTA



COPIA: UAT: FCHE
DIRECTOR: LICENCIADO HÉCTOR MANUEL NETO CHUSÍN MAGISTER
MAESTRANTE MARTHA SUSANA TOAQUIZA TASINCHANO

ANEXO 9. CARTA DE COMPROMISO PARA LA AUTORIZACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

CARTA DE COMPROMISO

Saraugsha, 16 de enero del 2020.

PROFESOR

DIEGO NUÑEZ

DIRECTOR DEL CECIB "SARAUGSHA"

Yo, Diego Nuñez en mi calidad de DIRECTOR de la UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURA BILINGÜE "SARAUGSHA", me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del Trabajo de Titulación bajo el tema: "ESTRATÉGIAS LÚDICAS EN LA PRODUCCIÓN DE CUENTOS" propuesto por la docente MARTHA SUSANA TOAQUIZA TASINCHANO portadora de la cédula de ciudadanía N.- 0502358336 estudiante de la Facultad de Ciencias Humanas y de Educación Programa de Posgrado mención en Pedagogía de la Lengua y Literatura de la Universidad de Ambato.

A nombre de la Institución a la cual represento, me comprometo apoyar en el desarrollo del proyecto.

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,

PROF. DIEGO NUÑEZ
DIRECTOR



ANEXO 10. HOJAS DE VIDA DE LOS PROFESIONALES QUE VALIDARON LOS INSTRUMENTOS

Lic. Rodrigo Tapia, Mg.

UNIVERSIDAD TECNICA DEL NORTE HOJA DE VIDA DOCENTE			
			
DATOS PERSONALES			
Apellidos y nombres:	TAPIA CEVALLOS JAIME RODRIGO		
Número de cédula o pasaporte:	1002580544		
Fecha de nacimiento:	15/09/1979		
Dirección domiciliar:	AVENIDA FRAY VACAS GALINDO Y SALVADOR DALI		
Dirección de trabajo:	UNIDAD EDUCATIVA 17 DE JULIO CALLE NICOLAS HIDALGO		
Teléfono de trabajo:	062 546 214		
E-MAIL:	profrodry@hotmail.com		
CIUDAD / PROVINCIA / PAIS:	IBARRA / IMBABURA / ECUADOR		
TELÉFONO: 062957070	CELULAR: 0985135077		
E-MAIL:	profrodry@hotmail.com		
AUTODENOMINACIÓN ÉTNICA:			
Indígena		Afroamericano	
Mestizo	<input checked="" type="checkbox"/>	Montubio	
Blanco		Otros	
POSEE ALGUNA CAPACIDAD ESPECIAL			
Física		Auditiva	
Psicológica		Visual	
Mental		Otra	
N. Carnet CONADIS			
DATOS ACADÉMICOS Y PROFESIONALES			
TÍTULO DE TERCER NIVEL:		PROFESOR DE EDUCACIÓN PRIMARIA – NIVEL TECNOLÓGICO	
INSTITUCIÓN QUE OTORGÓ EL TÍTULO:		INSTITUTO SUPERIOR PEDAGÓGICO ALFREDO PÉREZ GUERRERO	
TÍTULO DE TERCER NIVEL:		LICENCIADO EN EDUCACIÓN BÁSICA MENCIÓN LENGUAJE Y COMUNICACIÓN	
INSTITUCIÓN QUE OTORGÓ EL TÍTULO:		UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE	
PROFESIÓN:		DOCENTE DE LENGUA Y LITERATURA	
TÍTULOS O GRADOS ACADÉMICOS DE CUARTO NIVEL			
TIPO	TÍTULO O GRADO ACADÉMICO	UNIVERSIDAD	
MAESTRÍA	MAESTRÍA EN LITERATURA INFANTIL Y JUVENIL	UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE EDA	
MAESTRÍA	MAESTRÍA UNIVERSITARIA EN FORMACIÓN DEL PROFESORADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE ROLANDOR ESPINALEIRO LEAÑA CASTELLANA Y LITERATURA	ESPINALEIRO (INED-SMPWA)	

CAPACITACIONES EDUCACIÓN VIRTUAL

DESCRIPCIÓN	INSTITUCIÓN DONDE ESTUDIO	FECHA DESDE	FECHA HASTA
FORMACIÓN DE TUTORES VIRTUALES	UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE	13/10/2018	3/12/2018
FORMACIÓN TUTORES II FASE	UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE	28/01/2019	4/03/2019
FORMACIÓN DE TUTORES EXPERTOS EN MOODLE	UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE	1/07/2019	5/08/2019
TOTAL : 240 HORAS			

CAPACITACIONES EN OFIMÁTICA

DESCRIPCIÓN	INSTITUCIÓN DONDE ESTUDIO	FECHA DESDE	FECHA HASTA
HERRAMIENTAS OFIMÁTICAS (20 HORAS)	MINISTERIO DE TELECOMUNICACIONES	20/02/2017	27/02/2017
FAMILIARIZACIÓN DOCENTES EVA (40 HORAS)	UTPL	03/05/2017	10/06/2017
FORMACIÓN DE TUTORES VIRTUALES (120 HORAS)	UTN	13/10/2018	3/12/2018
TOTAL : 180 HORAS			

CAPACITACIONES EN ÁREAS DE CONOCIMIENTO

DESCRIPCIÓN	INSTITUCIÓN DONDE ESTUDIO	FECHA DESDE	FECHA HASTA
NUEVA PROPUESTA CURRICULAR (100 HORAS)	MINISTERIO DE EDUCACIÓN	01/11/2016	05/12/2016
EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA (40 HORAS)	UTPL	01/02/2017	06/03/2017
RAZONAMIENTO VERBAL (40 HORAS)	SENECYT	13/03/2017	17/03/2017
TOTAL: 180 HORAS			

OTRAS CAPACITACIONES

DESCRIPCIÓN	INSTITUCIÓN DONDE ESTUDIO	FECHA DESDE	FECHA HASTA
REALIDAD NACIONAL (40 HORAS)	UTPL	06/04/2017	06/05/2017
RELACIONES PÚBLICAS Y PROTOCOLO (40 HORAS)	UTPL	13/05/2017	13/06/2017
METODOLOGÍA DE ESTUDIO (40 HORAS)	UTPL	15/02/2017	15/03/2017
TOTAL: 120 HORAS			

CURSOS DE DOCENCIA

DESCRIPCIÓN	INSTITUCIÓN DONDE ESTUDIO	FECHA DESDE	FECHA HASTA
INTERCAMBIO EXPERIENCIAS EDUCACIÓN INICIAL (20 HORAS)	UTN Y UNIVERSIDAD CENTRAL	23/11/2017	24/11/2017
MODELO DIDÁCTICO INTEGRADOR DE LA E. SUPERIOR (40 HORAS)	UTN Y SENECYT	15/11/2016	18/11/2016
TOTAL: 60 HORAS			

EXPERIENCIA DOCENCIA UNIVERSITARIA

DESCRIPCIÓN	INSTITUCIÓN DONDE TRABAJÓ	FECHA DESDE	FECHA HASTA
DOCENTE EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA	UTPL PREGRADO TUTOR VIRTUAL	02/09/2013	26/02/2015
PRE - LECTURA / PRE - ESCRITURA Y PREMATEMÁTICA	UTN PREGRADO	3/04/2017	EN FUNCIONES
HABILIDADES PSICOLINGÜÍSTICAS DE LAS COMPETENCIAS COMUNICATIVAS	UTA POSGRADO	31/05/2019	23/06/2019
TOTAL EN AÑOS:5			

EXPERIENCIA LABORAL

DESCRIPCIÓN	INSTITUCIÓN DONDE ESTUDIO	FECHA DESDE	FECHA HASTA
DOCENTE DE LENGUA Y LITERATURA	UNIDAD EDUCATIVA 17 DE JULIO	13/12/2004	EN FUNCIONES
TOTAL EN AÑOS:15			

LIBROS ESCRITOS

DESCRIPCIÓN	LUGAR DE PUBLICACION	FECHA
LEYENDA DE LOS LIPTAS	GRAFIN ISBN: 978-9943-28-025-1	21/12/2016

CAPACITACIONES BRINDADAS

DESCRIPCIÓN	LUGAR / INSTITUCIÓN	FECHA
MENTALIDAD INTERNACIONAL	QUINTO ENCUENTRO PEDAGÓGICO DOCENTES BI	31/05/2016

Ibarra, 2 de octubre 2019



Firma
C.I.: 1002580544

Lic. Iralda Tapia, Mg.

HOJA DE VIDA



1.- Información Personal:

NOMBRES: Iralda Mercedes
APELLIDOS: Tapia Montenegro
DIRECCION DOMICILIARIA: San Buenaventura, Barrio Monjas, Conjunto Residencial "Los Alamos"
FECHA DE NACIMIENTO: 27 de junio del 1970
ESTADO CIVIL: casada
TELEFONO DOMICILIO: 032297430
CELULAR: 0998810843
C.I.: 0501767487
e-mail : mercedestapiamontenegro@gmail.com

mercedestapiamontenegro@gmail.com

2.-Formación Académica:

- **MAGISTER EN LITERATURA INFANTIL Y JUVENIL**
Universidad Técnica Particular de Loja
- **LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, PROFESORA DE ENSEÑANZA MEDIA EN LA ESPECIALIZACIÓN DE CIENCIAS DEL LENGUAJE Y LITERATURA**
Universidad Central del Ecuador

3.- Experiencia Laboral

- Correctora de estilo ,elaboración de guiones teatrales, ensayos, proyecto de tesis.
- Tutora en tesis en las carreras de Educación Básica y Comunicación Social de la Universidad Técnica de Cotopaxi desde el año 2011-2017
- Tutora de Proyectos de Investigación en la carrera de Educación Básica 2017-2018

-Talleres de oratoria 2009-2017

-Autora y organizadora de Proyectos académico-culturales en las carreras de Educación Básica y Comunicación Social de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación de la Universidad Técnica de Cotopaxi 2009 -2018.

-Miembro de la comisión de Diseño de la carrera de Pedagogía de Lengua y Literatura de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación de la Universidad Técnica de Cotopaxi 2018

-Miembro de la Comisión de Rediseño Curricular de la carrera de Educación Básica de la Universidad Técnica de Cotopaxi 2015

-Docente de aula en las cátedras de: Lenguaje y Comunicación I, Lenguaje y Comunicación II, Lenguaje y Comunicación III, Didáctica del Lenguaje y Comunicación, Composición y Producción de Textos, Lectoescritura, Lenguaje, comunicación y pensamiento académico; en la carrera de Educación Básica de la Universidad Técnica de Cotopaxi. 2009 -2018

-Docente de aula en las cátedras de: Redacción Comercial y Redacción Epistolar en la carrera de Secretariado Ejecutivo Gerencial de la Universidad Técnica de Cotopaxi. 2009 -2018

-Docente de aula en las cátedras de: Lingüística y Lenguaje y Comunicación en la carrera de Comunicación Social de la Universidad Técnica de Cotopaxi. 2009 -2018

-Docente de aula en la cátedra de: Literatura Infantil en la carrera de Educación Parvularia de la Universidad Técnica de Cotopaxi. 2009 -2018

-Docente en el área de Lenguaje y Comunicación en el Instituto Tecnológico Superior Victoria Vasconez Cuví 2002-2005

-Docente en el área de Lenguaje y Comunicación del Colegio Particular Sagrado Corazón de Jesús. 2005-2009

-Profesora @ de la Unidad Educativa "Nuestra Señora de Pompeya" 2001

-Profesora en el Colegio Intercultural Bilingüe Jatarishun 2000

4.-Participaciones:

- Expositora en el Recital Poético "Ladrillazo Literario" Latacunga, noviembre 2018
- Conductora del programa Literario "Paredón Literario " en Radio Mundial Latacunga On Line 2018-2019
- Miembro del colectivo Cultural "Delirium Tremens" desde 2018

5.- Capacitaciones:

Taller (40h)	INNOVACIÓN EDUCATIVA Y DESARROLLO DEL PENSAMIENTO Centro de Nivelación y Actualización Profesional 2014
Seminario : (16h)	I Seminario Regional "PERSPECTIVAS DE LA UNIVERSIDAD ECUATORIANA" Universidad Técnica de Cotopaxi 2014
Congreso	IV Congreso Internacional de Líderes de la educación : "INVESTIGACIÓN, INNOVACIÓN, COMPETITIVIDAD COMO FUNDAMENTOS DE LA EDUCACIÓN : MODELOS FLEXIBLES, UNA RESPUESTA A LAS NECESIDADES DEL SIGLO XXI EN EL MUNDO GLOBALIZADO" Leadership Institute 2014
Certificado: (40h)	"TECNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACION DE APRENDIZAJES" Universidad Técnica de Cotopaxi 2014
Certificado: (40h)	"TUTOR VIRTUAL EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE MOODLE" Moodle Ecuador 2014
Certificado: (40h)	" I SEMINARIO INTERNACIONAL DE PEDAGOGÍA, APRENDIZAJE Y DOCENCIA UNIVERSITARIA" Dirección de Posgrados .Universidad Técnica de Cotopaxi. 2015
Certificado: (20h)	1 JORNADAS PEDAGÓGICAS DE EDUCACION BÁSICA, PARA LA INNOVACION DE LA EDUCACION. Universidad Técnica de Cotopaxi. 2015

6.- Referencias Personales:

- Dr.Héctor Neto
Docente de aula en la Universidad Técnica de Ambato
Tutor en la Universidad Indoamérica
0994302851
- Lic. Roberth Angeloni Tapia Montenegro.
Artista Plástico Ecuatoriano.
Expositor
0999928437
- Lic. MgS Edgar Oswaldo Aimacaña Chancusig
Ayudante de Cátedra de la UNAM(Universidad Nacional Autónoma de México)
Ex docente de la Universidad Politécnica Salesiana
Ex docente de la Universidad Central del Ecuador
Docente de la Universidad Estatal de Milagro
Gerente de CONSTRUSAT
0988446700-0978676758


7.- Publicaciones:

- Edición y diagramación del Poemario " Luna Azul" 2019
- Publicación de ensayo en Cotopaxi Noticias Online 2015
- Diario la Verdad Ibarra , ensayo sobre realidad nacional 1990



Lic . Iralda Mercedes Tapia Montenegro Mg
0501767487

Lic. Mónica Yupangui, Mg.

UNIDAD EDUCATIVA "MARCO AURELIO SUBÍA MARTÍNEZ_BATALLA DE PANUPALI 2019-2020	
HOJA DE VIDA	
	
DATOS PERSONALES	
APellidos y Nombres:	Yupangui Toaquiza Mónica Del Rocio
Fecha de nacimiento:	10 de enero de 1973 Edad: 47 años
CI:	0301954633
Estado civil:	Casada
Dirección residencial:	Barrio La Floresta CALLE PRINCIPAL: Vía Sequisilí Lasso CALLE SECUNDARIA: 10 de Agosto REFERENCIA: Ferretería Villagómez
Teléfonos:	02 701-851/ 0983884261 Emergencia: 0998790964
Correo electrónico:	monicarocioyups@yahoo.com
Provincia:	Cotopaxi
Cantón:	Latacunga
Parroquia:	Tonicuchí
Cargas:	Familiares: 4 Educativas: 3
Tipo de sangre:	ORHH
FECHA DE INGRESO AL MAGISTERIO	
Tiempo de servicio:	01/06/1993 26 Años
Modalidad:	Nombramiento Definitivo
Categoría:	F
Categoría propuesta:	C
Puntaje prueba	
Ser Maestro:	767 Favorable al Aprendizaje

UNIDAD EDUCATIVA MARCO AURELIO SUBÍA MARTÍNEZ_BATALLA DE PANUPALI
2019-2020

EDUCACIÓN FORMAL

NIVEL DE INSTRUCCIÓN	INSTITUCIÓN SUPERIOR	TÍTULO OBTENIDO	NÚMERO DE REGISTRO SENESCYT	FECHA DE REGISTRO
CUARTO NIVEL	UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA	MAGISTER EN DOCENCIA UNIVERSITARIA Y ADMINISTRACIÓN EDUCATIVA	1043-11-735611	2011-09-20
CUARTO NIVEL	UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA	ESPECIALISTA EN DISEÑO CURRICULAR POR COMPETENCIAS	1043-10-707849	2010-03-17
TERCER NIVEL	UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA	LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN EN LA ESPECIALIDAD DE EDUCACIÓN PRIMARIA	1031-07-800351	2007-12-13
NIVEL TÉCNICO	INSTITUTO SUPERIOR PEDAGÓGICO BEUSARIO QUEVEDO	PROFESOR DE EDUCACIÓN PRIMARIA - NIVEL TÉCNICO SUPERIOR	2353-08-88971	2008-01-22

CURSOS REALIZADOS

CURSO	HORAS	MODALIDAD	INSTITUCIÓN	FECHA INICIO	FECHA FINAL	RESULTADO
Prevención de la Violencia Basada en Género	32	VIRTUAL	Servicio Nacional de Gestión de Riesgos y Emergencias	25/05/2020	27/05/2020	APROBADO
Introducción a la Gestión de Riesgos de Desastres	40	VIRTUAL	Servicio Nacional de Gestión de Riesgos y Emergencias	25/05/2020	27/05/2020	APROBADO
Comité de Operaciones de Emergencia	4	VIRTUAL	Servicio Nacional de Gestión de Riesgos y Emergencias	25/05/2020	27/05/2020	PARTICIPACIÓN
Guía sobre derechos Sexuales reproductivos y vida libre de violencia para personas con discapacidad	20	VIRTUAL	CONADIS-MINEDUC	10/04/2020	24/04/2020	APROBACION
"Neurodiagnóstica (Ecuador)"	40	VIRTUAL	ProFuturo	23/03/2020	31/08/2020	Asistencia y Aprovechamiento

TRAYECTORIA LABORAL

INSTITUCIÓN	DENOMINACIÓN DEL PUESTO	FECHA DE INGRESO	FECHA DE SALIDA	OBSERVACIÓN
ESCUELA LUIS ANDA	DOCENTE	01/06/1993	21/09/2000	
ESCUELA BATALLA DE PANUPALI	DOCENTE	22/09/2000	11/03/2012	
ESCUELA BATALLA DE PANUPALI	DIRECTORA	12/03/2012	12/04/2015	GANADORA DE CONCURSO

UNIDAD EDUCATIVA MARCO AURELIO SUBÍA MARTÍNEZ_BATALLA DE PANUPALI
2019-2020

U.E MARCO AURELIO SUBÍA MARTÍNEZ_BATALLA DE PANUPALI	RECTORA 2	13/04/2015	12/04/2019	GANADORA DE CONCURSO
U.E MARCO AURELIO SUBÍA MARTÍNEZ_BATALLA DE PANUPALI	DOCENTE	13/04/2019	CONTINÚA	

ANEXO 11. REPORTE URKUND



Urkund Analysis Result

Analysed Document: Toaquiza informe de investigación.docx (D77835626)
Submitted: 8/17/2020 2:13:00 AM
Submitted By: mtoaquiza955@gmail.com
Significance: 4 %

Sources included in the report:

TRABAJO DE TITULACIÓN.docx (D68584669)
Toaquiza Ayala Cristian David.pdf (D61962516)
submission.docx (D69024636)
LIGIA_SAJI EMA_RAMIREZ.docx (D68712556)
<http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/4239/Antezana%20Vila.pdf?sequence=1&isAllowed=yArias>,
<http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/19731/articulo1.pdf?sessionid=9ED71AE809A25B994BC8F9C2AA427E02?sequence=1> Campbell,
https://books.google.com.ec/books?id=xrA3hTQw4MIC&pg=PA9&dq=ambiente+ludico&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiG8e_bpO3pAhVuU98KHR7fDugQ6AEIjzAA#v=onepage&q=ambiente%20ludico&f=false
https://kupdf.net/download/frida-gisela-ortiz-unibe-diccionario-de-metodologia-de-la-investigacion-cientifica_5c10c01ae2b6f5016360aaf4_pdfPalacino,
<https://helvia.uco.es/xmlui/bitstream/handle/10396/13789/2016000001489.pdf?sequence=1> Robles,
<https://intellecctum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/24154/Yudilma%20Rubiano%20Velosa%20%2528tesis%2529.pdf?sequence=1&isAllowed=ySalas>,
<http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1615/TD%20CE%201617%20U1%20-%20Unibe%20Chavez.pdf?sequence=1&isAllowed=yVera>,
<http://revista.sangregorio.edu.ec/index.php/REVISTASANGREGORIO/article/view/78/35Zepeda>,
https://bibliotecadigital.usb.edu.co/bitstream/10819/5836/1/la%20escritura%20creativa_Kellys%20Castro%20O_2017.pdf
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/11987/1/FCHE-EBS-1459.pdf>

Instances where selected sources appear:

36

ANEXO 12. APLICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS

Fotografías - Encuestas estudiantes



Elaborado por: Toaquiza, 2020
Fuente: Encuesta estudiantes



Elaborado por: Toaquiza, 2020
Fuente: Encuesta estudiantes