



# UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

## **Carrera de:**

Educación Intercultural Bilingüe

Itinerario Académico en: Pedagogía de la Lengua Kichwa

Mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de 4º grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe del Milenio “Pueblo Kisapincha” con el diseño y aplicación de estrategias y recursos lúdicos haciendo uso de cuentos tradicionales y populares del entorno

Trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del título de Licenciado/a en Ciencias de la Educación Intercultural Bilingüe

Autor:

Jennifer Valeria Domínguez Criollo

CI: 0151091436

Tutor: Carlos María Paucar Pomboza

CI: 1802133916

**Azogues - Ecuador**

**Marzo, 2024**

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero expresar mi profundo agradecimiento a todas las personas que han sido fundamentales en mi proceso para terminar mi etapa universitaria. En primer lugar, agradezco enormemente a mi tutor, el docente Carlos Paucar, cuyo constante apoyo y motivación desde el primer ciclo y hasta el final, han sido una luz durante estos años. Sus consejos han sido invaluable y sus palabras de aliento me han impulsado a no rendirme nunca. Agradezco a mi hija, mi mayor inspiración, por su amor incondicional que me ha dado la fuerza necesaria para perseverar. Agradezco también a mi madre, mis abuelos y hermanos por su constante apoyo y aliento a lo largo de este viaje. Sin ellos, no habría llegado tan lejos.

A todos mis profesores, quienes han compartido sus conocimientos y guiado mi formación académica con dedicación. Y finalmente, a mis amigos, por su compañía y apoyo incondicional. Hemos compartido momentos inolvidables y juntos hemos superado esta etapa de nuestras vidas. Les deseo a todos el mayor éxito en sus futuros profesionales. Muchas gracias por estar ahí.

## RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo diseñar y aplicar estrategias y recursos lúdicos utilizando cuentos tradicionales y populares del entorno para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de 4° grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe del Milenio "Pueblo Kisapincha". En este proceso, tanto docentes como alumnos participaron en el diseño e implementación de estas estrategias, las cuales se enfocaron en motivar a los estudiantes a leer a través de estrategias lúdicas y cuentos locales. Se trabajó con un enfoque cualitativo y se empleó el método de investigación-acción, utilizando herramientas como entrevistas semi estructuradas, diarios de campo, observación participante y evaluaciones para recopilar datos. Los resultados obtenidos tras la aplicación de la propuesta mostraron una respuesta positiva por parte de los estudiantes, quienes demostraron un mayor interés en participar activamente en clase, así como en la lectura y las actividades lúdicas propuestas.

**Palabras claves:** comprensión lectora, estrategias, recursos lúdicos

## UCHILLAYACHISHKAYUYAY

Kay taripay llamkay yuyayka, shukpak allí hamutay ñawiriyta wawarikunawan kawasay popularkunapash llanktamanta, paktayshina rimaykachay ruraychikpash yachaypak hillay pukllay charin, yachakukkunawan chuskunikimanta Educación General Básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe del Milenio "Pueblo Kisapincha".

LLaktakay llamkaywan allichishka, shinallata enfoque cualitativo nishkawan paktachishka taripay llamkaymi kan. Ashtawanpash paskashka rimanakuywan, punchanta killkashkakunawan, ñukanchik rikushkawan tawka yuyaykuna tantachishkawan, taripaykuna hatarichishkami kan. kaykunami paktarishka sumakyachishka yachakuywanka: Yachachikyachakukkunapi yachayta allichina, ashtawan sumakyachina yuyay, shinallatak yachachinayachakuypi shimi Rimayachay Kamay allichina, maypimi tiyashka hillaykuna

***Tarichik shimikuna: hamutay ñawirina, killkakatina, yachaypak hillay***

**ABSTRACT:**

The present research has the objective of designing and applying strategies and recreational resources, using traditional folk tales to enhance reading comprehension for 4th grader of General Basic Education students of “Unidad Educativa Intercultural Bilingüe del Milenio Pueblo Kisapincha”. In this process, both teachers and students taking part in the development and implementation of these strategies, which focused on motivating students to read through recreational strategies and traditional folk tales.

We worked with a qualitative approach and employed the research-action method, using tools such as: semi-structured interviews, field diaries, reviews, and participant observation to collect data. The results obtained after the application of the proposal showed a positive response from the students, who proved a greater interest in actively participating in class, as well as in the reading and recreational activities proposed.

***Keywords: reading comprehension, strategies, recreational resources.***



## Índice

<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>10</b>
<b>CONTEXTUALIZACIÓN.....</b>	<b>11</b>
PUEBLO KISAPINCHA.....	11
UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO PUEBLO KISAPINCHA .....	15
. CONTEXTO ÁULICO .....	16
<b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....</b>	<b>18</b>
PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN .....	19
<b>JUSTIFICACIÓN .....</b>	<b>19</b>
<b>ANTECEDENTES.....</b>	<b>20</b>
<b>OBJETIVOS .....</b>	<b>21</b>
GENERAL.....	21
ESPECÍFICOS.....	22
<b>MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>22</b>
LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS .....	22
MATERIAL DIDÁCTICO .....	24
ESTRATEGIAS LÚDICAS .....	24
LA LÚDICA EN LA EDUCACIÓN.....	25
ACTIVIDAD LÚDICA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE.....	26
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.....	28
COMPRENSIÓN.....	28
LECTURA .....	29
COMPRENSIÓN LECTORA .....	29
MODELOS DE COMPRENSIÓN LECTORA.....	30
FASES DE LA COMPRENSIÓN LECTORA.....	31
NIVELES DE COMPRENSIÓN LECTORA .....	32
DESTREZAS DE COMPRENSIÓN LECTORA.....	34
<b>MARCO METODOLÓGICO .....</b>	<b>38</b>



ENFOQUE .....	38
INVESTIGACIÓN ACCIÓN .....	38
TÉCNICA DE INVESTIGACIÓN.....	39
ENTREVISTAS.....	39
- <i>Entrevistas no estructuradas</i> .....	40
DIARIOS DE CAMPO .....	40
EVALUACIONES .....	41
DIAGNOSTICO.....	42
LECTURA DE LA TABLA DE DIAGNÓSTICO GENERAL .....	47
<b>PROPUESTA PEDAGÓGICA .....</b>	<b>48</b>
DISEÑO DE LA PROPUESTA.....	49
<i>Palabras perdidas</i> .....	49
<i>La caza de palabras</i> .....	50
<i>Bingo de palabras.</i> .....	52
<i>Juego Veo, veo</i> .....	53
APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS A TRAVÉS DE LA GUÍA Y SUS FASES .....	55
EVALUACIÓN .....	67
RÚBRICA DE EVALUACIÓN .....	71
ANÁLISIS DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA.....	74
<b>CONCLUSIÓN Y RECOMENDACIONES .....</b>	<b>75</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>77</b>
<b>TABALA DE GRÁFICOS</b>	
<b>GRÁFICO 1: PARROQUIA DE QUISAPINCHA .....</b>	<b>11</b>
<b>GRÁFICO 2: FESTIVIDAD DEL INTI RAYMI EN QUISAPINCHA.....</b>	<b>14</b>
<b>GRÁFICO 3: UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE DEL</b>	
<b>MILENIO “PUEBLO KISAPINCHA”.....</b>	<b>16</b>
<b>GRÁFICO 4: AULA DEL 4° GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA</b>	<b>17</b>



GRÁFICO 5: NIVELES DE COMPRENSIÓN LECTORA.....	33
GRÁFICO 6: PRIMERA PARTE DE LA LEYENDA DE “SMERALDO” .....	42
GRÁFICO 7: RÚBRICA PARA EVALUAR LA PRIMERA PARTE DEL CUENTO .....	43
GRÁFICO 8 : SEGUNDA PARTE DE LA LEYENDA DE “SMERALDO” .....	44
GRÁFICO 9: TERCERA PARTE DE LA LEYENDA DE “SMERALDO” .....	45
GRÁFICO 10: RUBRICA DE COMPRENSIÓN LECTORA .....	46
GRÁFICO 11 : TABLA DE RESULTADOS DE DIAGNOSTICO .....	47
GRÁFICO 12: JUEGO DE LAS PALABRAS PERDIDAS .....	50
GRÁFICO 13: JUEGO LA CAZA DE PALABRAS .....	51
GRÁFICO 15: TABLA DE BINGO DE PALABRAS.....	52
<i>FUENTE: DOMÍNGUEZ (2024)</i> .....	52
GRÁFICO 16: CUENTO EL TREN NEGRO.....	53
GRÁFICO 16: CUENTO EL HUIÑA HUILLI.....	54
GRÁFICO 17: HORARIO DE CLASES DEL 4° GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA .....	56
GRÁFICO 18: EL JUEGO PALABRAS PERDIDAS ADAPTADA.....	58
GRÁFICO 19: ESTUDIANTES TRABAJANDO LA ACTIVIDAD PALABRAS PERDIDAS.....	59
GRÁFICO 20: CUADRO DE PREGUNTAS DEL CUENTO LOS CELOS DEL PADRE CHIMBORAZO .....	60
GRÁFICO 21: EL JUEGO CAZA DE PALABRAS .....	61
GRÁFICO 22: TRABAJO DE UN ESTUDIANTE DYLAN IZA.....	63
GRÁFICO 23: TRABAJO DE UNA ESTUDIANTE ANA MUNTZA.....	63



<b>GRÁFICO 24: RÚBRICA DE EVALUACIÓN DEL ESPINO MISTERIOSO ...</b>	<b>64</b>
<b>GRÁFICO 25: GRUPO 1 JUGANDO EL BINGO DE PALABRAS .....</b>	<b>65</b>
<b>GRÁFICO 26: GRUPO 3 JUGANDO EL BINGO DE PALABRAS .....</b>	<b>66</b>
<b>GRÁFICO 27: EJERCICIOS PARA COMPLETAR LAS ORACIONES CON LA PALABRA CORRECTA.....</b>	<b>66</b>
<b>GRÁFICO 28: ESTUDIANTES JUGANDO VEO VEO .....</b>	<b>67</b>
<b>GRÁFICO 29: EVALUACIÓN FINAL .....</b>	<b>68</b>
<b>GRÁFICO 30: ESTUDIANTES REALIZANDO SU EVALUACIÓN .....</b>	<b>71</b>
<b>GRÁFICO 31: RUBRICA DE EVALUACIÓN. ....</b>	<b>71</b>
<b>GRÁFICO 32: TABLA DE RESULTADOS DE EVALUACIÓN .....</b>	<b>73</b>
 <b>INDICE DE TABLAS</b>	
<b>TABLA 1: CUADRO DE PREGUNTAS DE LA SEGUNDA PARTE.....</b>	<b>44</b>
<b>TABLA 2: TABLA DE RESULTADOS DE RANGOS DE LA SEGUNDA PARTE .....</b>	<b>45</b>
<b>TABLA 3: TABLA DE CALIFICACIONES DEL NIVEL LITERAL .....</b>	<b>48</b>

## INTRODUCCIÓN

La comprensión lectora es una habilidad fundamental en el proceso educativo de los estudiantes, ya que les permite adquirir conocimientos, desarrollar habilidades cognitivas y participar de manera activa en la sociedad. Sin embargo, en muchos casos, esta habilidad presenta desafíos significativos para los alumnos, especialmente en contextos donde la lectura no se percibe como una actividad atractiva o relevante.

La presente investigación se llevó a cabo en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe del Milenio "Pueblo Kisapincha", ubicada en la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua. Se trabajó con estudiantes de 4° grado de Educación General Básica, muchos de ellos pertenecientes a comunidades indígenas. Durante el estudio, se evidenciaron falencias en el área de Lengua y Literatura, especialmente en la capacidad de los estudiantes para comprender textos y responder preguntas relacionadas con la lectura.

Ante esta situación, surgió la necesidad de investigar y abordar las deficiencias tanto en lectura como en comprensión. La comprensión lectora, como destreza necesaria para la adquisición de nuevos saberes, se convirtió en el foco principal de este trabajo. Para ello, se implementaron técnicas e instrumentos pertinentes para la recolección de datos, como la observación participante, diarios de campo, entrevistas semi-estructuradas y evaluaciones.

Los resultados obtenidos revelaron que la comprensión lectora es un problema presente en la mayoría de los estudiantes. Las capacidades lectoras, como el identificar, el comparar y reflexionar, no se manifestaban de manera significativa, y se evidenciaba una falta de motivación por parte de los estudiantes hacia el proceso de lectura. En respuesta a esto, el presente trabajo se orienta hacia el desarrollo de estrategias que despierten el interés de los estudiantes por la lectura, convirtiendo este proceso en algo entretenido y generador de aprendizajes significativos.

## CONTEXTUALIZACIÓN

### Pueblo Kisapincha

La parroquia rural San Antonio de Quisapincha o Kisapincha en kichwa pertenece al cantón Ambato, está ubicada al suroccidente, a 12 Km de la ciudad de Ambato, entre las montañas de Casahuala y Saguatoa, a más de 3.000 metros de altura. Sus límites son: al norte con “la provincia de Cotopaxi, al sur las parroquias Pasa y Santa Rosa, al este las parroquias San Bartolomé de Pinillo y Ambatillo; y al oeste las parroquias San Fernando y Pasa. Se encuentra a 3.000 msnm. (GAD Quisapincha, 2018)

Gráfico 1: Parroquia de Quisapincha



*Fuente:* Domínguez (2024)

Está formado por 19 comunidades: Pucará Chico, Ambayata, Pucará Grande, Putugleo, Calhuasig Chico, Chumalica, Condezán, Puganza, Cachilvana Grande, Cachilvana

Chico, Nueva Tondolique, Quindialó, Illagua Chico, Illagua Grande, Illahua Chaupiloma, Galpón, Sana Rosa Pampa y Santa Elena.

La población Quisapincha fue zona de filiación Quito-Panzaleo, está rodeada de varios cerros como Pilis-Urco que significa cerro de piojos, según el artículo del cronista de Ambato, Pedro Reino. Debido a los colonizadores, los kisapinchas huyeron hacia las partes más altas, se constituyen en el asentamiento más antiguo de Ambato, el pueblo indígena era dueño de los terrenos donde se encuentra la ciudad actual. (El Herald, 2021)

La palabra “Quisapincha”, procede del quichua: Kimsa (Tres) y Punlla (días); lo que en español significa “tres días”, que es la cantidad de tiempo “que se tardaba para llegar a Quito desde Quisapincha o viceversa” (GAD Quisapincha, 2019). La historia refiere que por esta zona “pasó Pedro de Alvarado en el año de 1492 en su camino a la conquista del Reino de Quito, y fue aquí donde acampó con sus acompañantes” (GAD Quisapincha).

En 1653, “Quisapincha fue elevada a la categoría de parroquia eclesiástica”. En “1861 fue inscrita como parroquia civil”. En “1998, a partir de la aprobación de la Ley Orgánica de Juntas Parroquiales Rurales”, empieza a laborar como junta parroquial rural. El “19 de octubre del 2010, a partir de la publicación del Código Orgánico de Organización Territorial, Autonomía y Descentralización” (COOTAD); se cambia el nombre a “Gobierno Autónomo Descentralizado Parroquial Rural de Quisapincha”, hasta la actualidad. (GAD Quisapincha, 2019)

Según los datos del último censo, esta parroquia cuenta con una población de 13.001 habitantes. Aproximadamente, uno de cada diez habitantes se dedica a la fabricación de prendas de vestir y otros artículos de cuero. Este sector se considera altamente productivo en la confección de prendas de vestir de cuero, lo que le ha valido reconocimiento tanto a nivel local, nacional e internacional. Además, la actividad comercial está en constante crecimiento, respaldada por la presencia de grandes almacenes y el aumento de la afluencia de visitantes. En el ámbito agrícola, los

principales cultivos incluyen papas, cebollas, ajo, habas y mellocos, destinados tanto al autoconsumo como a la venta en el centro parroquial y los mercados de la ciudad de Ambato y otras áreas de comercialización del país. En cuanto a la ganadería, las especies predominantes son el ganado ovino, caballar y mular, que se crían principalmente para la producción de alimentos (carne y leche) y productos derivados (cuero y textiles). Los artesanos locales son reconocidos por su habilidad para crear artesanías a partir de estos productos, los cuales se comercializan tanto a nivel local como nacional.

En el centro de la parroquia es posible distinguir que la población en su mayoría se identifica como mestiza. Sin embargo, de acuerdo al PDOT Quisapincha (2015) en las comunidades rurales la población es indígena excepto en algunas como Quidialó que es habitada por indígenas y mestizos. La ropa típica de los indígenas, especialmente de los habitantes de la zona alta y media, incluye ponchos rojos, sombreros de paño con color negro y blanco (color original poco usado) según la ocasión y camisa blanca, pantalón blanco, aunque los habitantes de la zona alta han optado por el pantalón azul o negro y zapatos de variados colores. El género femenino se distingue por utilizar una blusa con bordados realizados a mano, esto en la zona alta, un anaco de color negro, aretes, bayeta roja, azul o negra alpargatas o zapatos, sombrero de paño negro o blanco.

En cuanto a prácticas religiosas la mayor parte de la población es católica, existiendo también iglesias evangélicas, en las 18 comunidades de Quisapincha hay 13 iglesias evangélicas. Las celebraciones religiosas más importantes son el 31 de diciembre y el 1 de enero en homenaje al nacimiento de Jesús. Los Reyes, Caporales, Panchos y otros son los personajes que se observan en los desfiles tradicionales que convocan a propios y extraños. Según PDOT Quisapincha (2015) las fiestas patronales más importantes son la parroquialización o fundación de la parroquia Quisapincha.

Las otras fiestas religiosas relevantes son el Corpus Cristi que se realiza en junio y la fiesta de la Virgen del Quinche el 21 de noviembre.

La festividad del Inti Raymi desde tiempos precoloniales ha sido una muestra de pertenencia e identidad cultural de los pueblos milenarios; sin embargo, estas han ido desapareciendo debido a la influencia de la globalización y otros factores que afectan la cultura. En la parroquia Quisapincha dentro de esta celebración se caracterizan los bailes de personas disfrazadas y en cuya vestimenta llevan el rondador la bocina y el pingullo simbolizando la purificación espiritual y el agradecimiento al Dios Sol (Inty); esta celebración acontece al final e inicio de las siembras, en donde las semillas a germinar son bendecidas.

**Gráfico 2: Festividad del Inti Raymi en Quisapincha**



**Fuente:** Domínguez (2024)

Dentro de los pilares fundamentales de la comunidad se destaca el valor de la solidaridad entendido como “prestar manos”; lo que se refiere a colaborar en las actividades que desarrollan los miembros de la comunidad como: cosecha, siembra, construcción, etc. La solidaridad también se hace presente en el momento de las celebraciones en donde toda la comunidad busca aportar con los anfitriones (PDyOT Quisapincha, 2015).

### **Unidad Educativa del Milenio Pueblo Kisapincha**

La Unidad Educativa Intercultural Bilingüe del Milenio “Pueblo Kisapincha” es una institución de educación regular situada en la comunidad El Galpón de la parroquia Quisapincha. Esta unidad educativa ofrece los niveles educativos de Educación Infantil Familiar Comunitaria, Educación Básica y Bachillerato; la institución es fiscal, la educación que se ofrece es intercultural bilingüe, en modalidad presencial, en jornada matutina con el fin fortalecer la identidad cultural y lingüística del pueblo Kisapincha. Actualmente, cuenta con 24 docentes y personal administrativo y 300 estudiantes de las comunidades de la zona alta y media de la parroquia, como son: Illahua Chaupiloma, Illahua Grande, El Galpón, Pucará Grande, Ambayata, Putugleo y Cachilvana Grande.

La unidad educativa celebra sus fiestas cada 14 de febrero. Sus instalaciones cuentan con modernos laboratorios de Química y Biología, además, tiene su biblioteca y una sala de computación donde los estudiantes aplican los conocimientos adquiridos. La infraestructura de la institución es de gran extensión, cuenta con varios espacios verdes y de recreación construida con la participación de los padres de familia y estudiantes que conforman el gobierno estudiantil de cada periodo. Toda la comunidad vela por el bienestar y el prestigio de la institución educativa. Diferentes sitios del predio escolar se encuentran rotulados en kichwa como: rectorado, baños, biblioteca, etc., lo que contribuye a fomentar el uso de la lengua indígena. Dentro de las aulas se aprecia un estante con los cuadernos y textos de los y las estudiantes, cada asignatura tiene su respectivo espacio para ubicar sus materiales y recursos didácticos.

**Gráfico 3: Unidad Educativa Intercultural Bilingüe del Milenio “Pueblo Kisapincha”**



*Fuente:* U.E.I.B.M “Pueblo Kisapincha”

### **. Contexto áulico**

El aula de 4° grado de Educación General Básica se encuentra en el primer piso del edificio B, en el puesto número tres, contiguo al quinto grado de Educación General Básica. La disposición del espacio es cómoda para los estudiantes, con 13 mesas y 27 sillas. Además, cuenta con un escritorio para el docente, acompañado de su respectiva silla, así como dos estantes de tres pisos destinados a libros y materiales de uso común, como gomas, tijeras, cartulinas, papel bond, papel periódico, entre otros.



Si bien se dispone de material didáctico proveniente de una donación del Ministerio de Educación en el momento de la inauguración de la institución, estos recursos no son aprovechados adecuadamente. La mayoría de los materiales están en inglés y no son utilizados por el docente en las áreas de Matemáticas y Lengua y Literatura. Entre los materiales de apoyo disponibles se encuentra un ábaco de tamaño grande, mapas de la provincia de Tungurahua, el cantón de Ambato y la parroquia Quisapincha, así como juegos de letras para formar palabras, aunque estos últimos son escasos, con solo tres cajas disponibles.

En este grado, se encuentran matriculados 16 alumnos, compuestos por 4 hombres y 12 mujeres, con edades comprendidas entre los 8 y 9 años. De ellos, 10 viven con ambos padres; dos padres y tres madres no saben leer ni escribir, sus edades oscilan entre los 34 y 60 años. Además, cuatro estudiantes viven únicamente con sus madres, y su principal apoyo en el estudio proviene de familiares que también estudian en la misma institución. El docente tutor a cargo es el licenciado Segundo Sisa, un hablante kichwa, quien mantiene una buena relación con los estudiantes y los representantes, lo que contribuye a mantener un ambiente disciplinado en el aula.

**Gráfico 4: Aula del 4° grado de Educación General Básica**



*Fuente:* Domínguez (2024)

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En esta investigación se identificó un problema relacionado con las deficiencias que presentaban los estudiantes en cuanto a sus habilidades de comprensión lectora. Durante mis primeras prácticas como docente en formación, trabajé con diversos materiales en los que los estudiantes tenían que leer y analizar textos para luego responder preguntas. Se encontraron numerosas dificultades al responder de manera correcta, completas y coherentes. Por ejemplo, durante una clase de Lengua y Literatura, los estudiantes debían leer un relato corto sobre el día de Manuel. La primera pregunta era: "¿A quién saludó primero Manuel?". Aunque la respuesta correcta era "Manuel saludó primero a su mamá", muchos alumnos tuvieron dificultades para responder adecuadamente. Algunas respuestas fueron: "Manuel a quien saludó", "Si Manuel saludó", "Manuel saludó a su tío en la mesa" y "A su mamá", aunque esta última fue la correcta pero incompleta y solo fue respondida por una estudiante.

En otras clases, al realizar actividades de lectura del libro de texto, solo dos alumnas lograron colocar respuestas correctas y con ideas claras. Por el contrario, hubo estudiantes que no comprendieron la pregunta o respondieron lo que creían que era correcto sin importar su lógica. Para evaluar si el problema se centraba realmente en la comprensión lectora, realicé una evaluación en la que los estudiantes tenían que leer una historia y luego trabajar en clase. Sin embargo, solo una estudiante levantó la mano cuando se preguntó quién había leído la historia. Se les pidió que la volvieran a leer y se les leyó en voz alta para mejorar su comprensión. En esta evaluación, debían responder preguntas basadas en la historia. La mayoría de los estudiantes obtuvieron calificaciones bajas en esta actividad.

Se observó que los estudiantes carecían de motivación para leer, a pesar de haber trabajado con varios cuentos y textos en clase. La mayoría respondió las preguntas de manera incompleta o ilógica. Cabe mencionar que todos los estudiantes del grupo pueden leer y escribir, excepto dos: uno con discapacidad intelectual y otro que, debido al poco apoyo en casa, se ha retrasado en su aprendizaje de lectoescritura. Además, durante mis observaciones en las clases del docente, identifiqué que su

metodología se centraba en un enfoque conductista para mantener el orden en el aula, lo cual era comprensible dado los antecedentes de indisciplina de los estudiantes. Sin embargo, el docente no utilizaba materiales de apoyo ni estrategias diferentes para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes. A pesar de ello, mantenía una buena relación tanto con los estudiantes como con los padres de familia.

### **Pregunta de investigación**

¿Cómo mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de 4° grado de Educación General Básica mediante el diseño y aplicación de estrategias y recursos lúdicos haciendo uso de cuentos tradicionales y populares del entorno?

### **JUSTIFICACIÓN**

La educación ha experimentado una evolución significativa a lo largo de los años. En el pasado, los docentes solían trabajar con métodos tradicionales en sus clases, pero con los avances de la sociedad y la tecnología, se ha producido un cambio hacia un enfoque más constructivista. En este sentido, los educadores deben mantenerse actualizados y adoptar nuevas metodologías y estrategias que faciliten el aprendizaje de los estudiantes, incluida la comprensión lectora, que implica interpretar y analizar diversas formas textuales. Es fundamental abordar estas habilidades a través de estrategias que despierten el interés y la motivación de los estudiantes.

El diseño y la aplicación de estrategias y recursos lúdicos utilizando cuentos populares del entorno para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de 4° grado de Educación General Básica presenta un enfoque dinámico y ameno que rompe con la monotonía del aula. Esta propuesta también se centra en la pertinencia cultural del pueblo Kisapincha, ya que busca revitalizar la tradición oral característica de la comunidad, como sus leyendas y mitos sobre los imponentes montañas, ríos y volcanes que se observan desde la parroquia, integrando así las experiencias y la representatividad cultural del pueblo en el proceso educativo, como lo menciona el MOSEIB (2013).

La inclusión de las tradiciones orales, como los cuentos populares, en el diseño y la aplicación de estrategias y recursos tiene como objetivo fortalecer la identidad cultural de los estudiantes. Esta propuesta se relaciona con lo que sugiere el MOSEIB (2013) y el Currículo Nacional Intercultural Bilingüe Kichwa (2017), que hablan por el desarrollo de estrategias que integren la lengua y los saberes ancestrales.

El diseño y la implementación de estrategias y recursos lúdicos buscan reforzar y mejorar la comprensión lectora a través de métodos activos que crean un entorno de aprendizaje atractivo. Esto no solo beneficia el desarrollo integral de los estudiantes, sino que también mejora su desempeño académico al facilitar la participación efectiva en actividades que potencian sus habilidades y enriquecen su aprendizaje. En resumen, estas estrategias contribuyen a crear un ambiente educativo estimulante y favorable para el crecimiento y desarrollo de los estudiantes.

## **ANTECEDENTES**

En este apartado se presentan estudios recientes realizados en los últimos años sobre estrategias lúdicas, educación lúdica, comprensión lectora y cuentos tradicionales. Estos estudios fueron analizados para comprender sus propuestas, metodologías, resultados y contribuciones al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Jiménez (2003) en su artículo, la lúdica y los nativos digitales, nos plantea como un espacio de recreación en el juego; desarrolla el potencial intelectual y socio afectivo, mediante actividades en las que los participantes manifiestan sentimientos de alegría y satisfacción. Esto resalta la importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo integral de los niños, permitiéndoles expresarse libremente y construir su personalidad.

Luzuriaga y Varguillas (2021), en su investigación sobre "Estrategias lúdicas para el aprendizaje de las macrodestrezas en Lengua y Literatura", concluyen que estas estrategias son efectivas para mejorar el aprendizaje en el aula, beneficiando el desarrollo en diversas áreas y promoviendo relaciones positivas entre los estudiantes.

Su trabajo destaca la contribución de las estrategias lúdicas al fortalecimiento de la comprensión lectora y la promoción de valores como el compañerismo y la solidaridad.

Balcázar y Riera (2022), en su estudio sobre "Historias Encadenadas como estrategia didáctica activa lúdica", evidencian una mejora significativa en el aprendizaje del área de Lengua y Literatura mediante la aplicación de esta estrategia. Esto destaca el potencial del aprendizaje lúdico para generar interés, interacción y motivación en los estudiantes, facilitando un ambiente educativo propicio para resolver dificultades y promover un aprendizaje significativo.

Moreta y Timm (2019), en su trabajo titulado "Actividades lúdicas para mejorar la comprensión lectora", concluyen que los estudiantes aprenden de manera más efectiva mediante actividades lúdicas, lo que mejora notablemente sus habilidades de comprensión lectora. Su investigación resalta la importancia de incluir actividades lúdicas en las planificaciones educativas para generar interés y motivación por aprender.

En el trabajo de maestría de Tejada (2018) con su título "Mejoramiento de la comprensión lectora por medio de cuentos cortos ecuatorianos en décimo año de Educación Básica", se concluye que los cuentos cortos ecuatorianos son efectivos para mejorar la comprensión lectora, fortalecer el respeto y la participación estudiantil, y fomentar la creación de cuentos propios. Esto subraya el valor del cuento tradicional ecuatoriano en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora y enriquecimiento del proceso educativo, especialmente en contextos de diversidad cultural.

## OBJETIVOS

### General

Motivar el interés por la lectura a partir de estrategias y recursos lúdicos con cuentos populares del entorno para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de 4° grado de Educación General Básica.

### **Específicos**

- Diagnosticar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes de 4° grado.
- Diseñar estrategias y recursos lúdicos con materiales didácticos que incorporen cuentos populares para activar el interés en la lectura.
- Aplicar las estrategias lúdicas con material didáctico en el aprendizaje de la unidad 28 del currículo kichwa, para el área de lengua y literatura.
- Evaluar la experiencia en los estudiantes a partir de la aplicación de la guía.

### **MARCO TEÓRICO**

En el marco teórico de este trabajo, se realizó una exhaustiva búsqueda de información en diversos recursos académicos como artículos, revistas especializadas, tesis y trabajos de investigación. El objetivo principal fue comprender conceptos clave relacionados con la enseñanza y el aprendizaje, tales como estrategias didácticas, estrategias lúdicas, lúdica en la educación, comprensión lectora, material didáctico, entre otros aspectos relevantes para el desarrollo de esta investigación.

#### **Las estrategias didácticas**

Las estrategias didácticas comprenden todas las acciones y actividades planificadas por el docente para diseñar, implementar y evaluar los contenidos dentro del currículo escolar, utilizando métodos, técnicas y herramientas didácticas. Su aplicación requiere una cuidadosa planificación del proceso de enseñanza, donde se seleccionan las herramientas adecuadas para alcanzar los objetivos propuestos. Según Orellana (2016), una estrategia didáctica se concibe como una estructura que abarca desde el punto de partida, que puede ser información nueva o previamente conocida por los estudiantes, hasta el logro del objetivo propuesto.

Estas estrategias son fundamentales para mantener la motivación activa en los alumnos y garantizar una planificación adaptada a sus niveles de aprendizaje, evitando así la exclusión y la desintegración en el grupo. Al implementar diversas estrategias didácticas en el ambiente de aprendizaje, se puede crear un entorno favorable en el que todos los estudiantes participen y alcancen los resultados de aprendizaje establecidos. De esta manera, la labor docente se convierte en una adaptación continua, ya que los estudiantes poseen diferentes niveles de aprendizaje y el docente debe ajustar cada tema según sus conocimientos previos.

Al respecto, Feo (2015) nos plantea una clasificación de los procedimientos para desarrollar una estrategia adaptada a nivel de aprendizaje de los estudiantes, según el agente que lo lleva a cabo, de la manera siguiente: a) estrategias de enseñanza; b) estrategias instruccional; c) estrategias de aprendizaje; y d) estrategias de evaluación.

**Estrategias de Enseñanza**, donde el encuentro pedagógico se realiza de manera presencial entre docente y estudiante, estableciéndose un diálogo didáctico real pertinente a las necesidades de los estudiantes.

**Estrategias Instruccionales**, donde la interrelación presencial entre docente y estudiante no es indispensable para que el estudiante conozca de los procedimientos escolares para aprender, se basa en materiales impresos en los que se establece un diálogo didáctico simulado, estos procedimientos suelen acompañarse con asesorías no obligatorias entre docente y estudiante, además, se apoyan auxiliarmente en un recurso instruccional tecnológico.

**La Estrategia de Aprendizaje** es la forma de los procedimientos del estudiante consciente y deliberada para aprender, emplea técnicas de estudios y reconoce el uso de habilidades cognitivas para potenciar sus destrezas ante una tarea escolar. Estos procedimientos son exclusivos y únicos del estudiante, ya que cada persona posee una experiencia distinta ante la vida.

**Estrategias de Evaluación**, son todos los procedimientos acordados y generados de la reflexión en función a la valoración y descripción de los logros alcanzados por parte de los estudiantes y docentes de las metas de aprendizaje y enseñanza. (p.222)

### **Material didáctico**

El material didáctico engloba una variedad de medios y recursos que contribuyen a la enseñanza y al aprendizaje. Estos recursos se emplean en el entorno educativo para facilitar la comprensión y adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas por parte de los estudiantes.

Guerrero (2009) define los materiales didácticos como los recursos utilizados por los docentes para guiar y facilitar el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Además, señala que estos materiales no solo sirven para presentar los contenidos, sino también para que los alumnos trabajen con ellos y construyan aprendizajes significativos. Esto sugiere que el concepto de material didáctico no es estático, ya que puede variar dependiendo del contexto educativo y de la finalidad pedagógica que se le atribuya.

Por lo cual, la importancia de adaptar los recursos educativos a las necesidades específicas de los estudiantes y al contexto de enseñanza por parte de los educadores, es importante ya que así el docente puede crear una educación más activa y a la vez invita a los educadores a ser creativos y a utilizar una amplia gama de herramientas para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **Estrategias lúdicas**

Las estrategias lúdicas comprenden actividades que incluyen juegos educativos, dinámicas de grupo, dramatizaciones, juegos de mesa, entre otros recursos. Estas herramientas son empleadas por los docentes con el fin de fortalecer los aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos, ya sea en el aula o fuera de ella, con el propósito de despertar y mantener el interés del estudiante en el proceso educativo.



Por ello, Rubicela (2018), citando a Borges y Gutiérrez (1995), sostiene que el juego es una necesidad fundamental para el desarrollo integral de las personas, ya que a través de él se adquieren conocimientos, habilidades y se brinda la oportunidad de comprender tanto a los demás como al mundo que les rodea. De esta manera, las estrategias lúdicas facilitan el desarrollo de habilidades cognitivas como la capacidad para resolver problemas, la creatividad, la toma de decisiones y la comunicación asertiva, entre otras.

Las estrategias lúdicas fortalecen el trabajo cooperativo. Según Maila et al. (2020), haciendo referencia a Martínez et al. (2011), la combinación del juego y el aprendizaje cooperativo posibilita la interacción entre compañeros, la aceptación de reglas y el intercambio de ideas, así como el reconocimiento de los logros de los demás y la comprensión de los propios errores. Es evidente que la interacción generada durante el juego consolida el proceso de aprendizaje, eleva la autoestima y fomenta el respeto hacia los demás. Por consiguiente, los beneficios de las estrategias lúdicas son notables, por lo que resulta valioso que los docentes las integren en su labor pedagógica.

### **La lúdica en la educación**

Según Arroyave, Barrera y Restrepo (2016) sostienen que la convivencia escolar representa un componente fundamental en las actividades educativas dentro de las instituciones del país. En este sentido, la institución educativa se concibe como un espacio de interacción y crecimiento constante que debe asegurar la efectividad de los procesos de enseñanza y aprendizaje en un entorno propicio para su desenvolvimiento. Las destrezas sociales posibilitan la integración de los individuos en la comunidad educativa y, por ende, en el proceso participativo que implica la educación.

Por lo tanto, es necesario que los docentes implementen una variedad de estrategias centradas en la enseñanza-aprendizaje, tales como la atención, comprensión, memorización y repetición, las cuales son fundamentales para el desarrollo de la lectura y la escritura. Se requieren maestros o facilitadores que guíen la

enseñanza y fomenten el aprendizaje de los estudiantes. Estas estrategias sirven como pautas generales para enseñar contenido y garantizar que los alumnos comprendan lo que se les está enseñando.

Por ende, la lúdica en la educación desempeña un papel fundamental al permitir que los educadores adapten los temas a enseñar en juegos que cautiven a los estudiantes. Como es bien sabido, los juegos siempre resultan atractivos para los niños. Si los docentes saben cómo aprovechar estas actividades lúdicas y convertirlas en estrategias que fomenten el aprendizaje de los alumnos, podrán cambiar la modalidad de enseñanza tradicional. De este modo, se evita limitarse únicamente al trabajo con libros o a la simple transcripción de contenidos en la pizarra. Y así logremos generar aprendizajes significativos en los estudiantes.

### **Actividad lúdica en el proceso de enseñanza – aprendizaje**

Las actividades lúdicas dentro del ámbito educativo, deben verse reflejadas especialmente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que estas tienen un impacto significativo en los estudiantes al contribuir al desarrollo de habilidades, destrezas, experiencias y actitudes. Esto se refleja en la afirmación de Moreta y Timm (2019) citando a Bruner (1984), quienes sostienen que "la actividad lúdica facilita en el niño el establecimiento de la función simbólica y, con ello, la emergencia interna del símbolo" (p. 129).

Por lo tanto, las actividades lúdicas se consideran acciones o estrategias implementadas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo los docentes quienes las utilizan como herramientas para alcanzar los objetivos educativos. Es fundamental que los docentes consideren diversos factores, como el interés, la motivación, el consentimiento, la permisividad y la confianza de sus alumnos.

Así mismo Moreta y Timm (2019) mencionando a Gómez (2015):

La lúdica debe ser tomada en cuenta principalmente en los espacios escolares pues es rica en ambientes facilitadores de experiencias que mediante

juegos, es necesario explicar cuanto más experiencias positivas y cuantas más realidades los niños conozcan, serán mucho más amplios y variados los argumentos de sus actividades, con respecto a la lúdica, es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. (p. 27)

La implementación de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje implica acciones destinadas a construir conocimiento de manera emocionante, estimulando el interés de los estudiantes en todas las asignaturas y promoviendo su participación activa en el aula. El objetivo es potenciar las habilidades y destrezas de los alumnos para mejorar su rendimiento académico.

Según Jiménez (2005), la relevancia de estas actividades radica en su capacidad para estimular el pensamiento abstracto y creativo, así como para desarrollar habilidades comunicativas y cooperativas, y la capacidad de resolver problemas de manera inquisitiva. En el ámbito del proceso de enseñanza-aprendizaje, el enfoque lúdico fomenta la curiosidad y la imaginación al fusionar lo emocional con lo cognitivo, lo que facilita una mejor asimilación de la información y evita el aprendizaje tedioso, memorístico y repetitivo.

Por lo tanto, es esencial que el docente implemente actividades lúdicas pertinentes que satisfagan las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes para garantizar un proceso de aprendizaje significativo. En este sentido, el juego es una herramienta valiosa, ya que promueve el desarrollo de habilidades alineadas con el currículo nacional en cada asignatura y contribuye al aspecto físico-biológico, socioemocional, cognitivo-verbal y académico. Para aprovechar al máximo este enfoque, es fundamental comprender las características y teorías de aprendizaje asociadas al juego como una actividad didáctica.

### **Aprendizaje significativo**

De acuerdo con Ocaña (2016), citando a Ochoa (2009), el aprendizaje significativo tiene lugar cuando una nueva información se relaciona con un concepto relevante que ya existe en la estructura cognitiva. Esto implica que las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser comprendidos de manera significativa siempre y cuando haya otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes que estén claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo, y que sirvan como un punto de referencia para las nuevas.

En resumen, el aprendizaje significativo implica integrar los conocimientos previos del individuo con los nuevos que adquiere. Esta interacción entre lo que ya se sabe y lo que se está aprendiendo forma una conexión que da lugar al nuevo conocimiento, es decir, al aprendizaje significativo. Además, la forma en que este tipo de aprendizaje se manifiesta en la práctica docente varía según el contexto y las experiencias individuales de cada alumno, así como la manera en que estas experiencias se relacionan entre sí.

### **Comprensión**

Según Collazos (2018) citando a Onofre (2006), comprender implica la interpretación directa o literal de un elemento lingüístico, teniendo en cuenta la estructura de las ideas clave en cada párrafo del texto, lo que conlleva a un nivel de interacción semántica entre el texto y el lector.

La comprensión implica un proceso mental en el que los estudiantes demuestran habilidades individuales que fomentan el razonamiento, la asimilación, la reflexión y el análisis. Estos mecanismos les permiten desarrollar habilidades que facilitan la adquisición significativa del conocimiento. Este nivel de comprensión solo se alcanza cuando los estudiantes aplican lo aprendido en su vida diaria.

Después de que los estudiantes lean un texto, es fundamental desarrollar su habilidad para comprender el contenido revisado, así como para buscar significados y establecer coherencias. Solo de esta manera, como docentes, podremos garantizar que

la información revisada se convierta en conocimientos para los estudiantes, ya que comprender correctamente será de gran utilidad para su vida diaria y su interacción social.

### **Lectura**

Según Chicaiza (2015) citando a Torre (2005) “la lectura es un proceso de entendimiento y procesamiento de datos, donde los seres humanos percibimos y comprendemos letras, palabras y frases de la lengua española, por lo que está íntimamente ligada con la enseñanza y aprendizaje”. (pp.15)

Por lo cual, la lectura implica la habilidad de comprender los significados de letras, palabras, oraciones y frases en diversos textos escritos, lo cual nos posibilita obtener información y expandir nuestros conocimientos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **Comprensión Lectora**

Chicaiza(2018) citando a Frederiks (1998) señala que “la comprensión lectora es una actividad en la que interactúan dos personas, la una que es el autor que es quien comunica sus ideas y un lector que es quien interpreta el mensaje del autor. Para que esto suceda el lector debe tener conocimientos previos sobre el tema” (pp.15).

Así mismo según Valles (2005) desde una perspectiva cognitiva, considera a la comprensión lectora tanto como un producto final como un proceso continuo. Cuando se la considera como un producto final, se refiere a la interacción entre el lector y el texto, cuyo resultado se almacena en la memoria a largo plazo y se evoca al formular preguntas sobre el material leído. En este enfoque, la memoria a largo plazo y los procesos de acceso a la información juegan un papel fundamental, determinando el éxito o el grado de logro del lector en la comprensión del texto.

Por lo tanto, la comprensión lectora, desde una perspectiva cognitiva, implica la interacción entre el lector y el texto, permitiéndole discernir la información relevante, lo cual fomenta su capacidad crítica sobre el tema abordado. Esto le habilita para emitir

juicios tanto positivos como negativos sobre el contenido leído, contribuyendo así a su desarrollo intelectual y capacidad de análisis.

### **Modelos de comprensión lectora**

Para García (2015) cuando se lleva a cabo la lectura en el entorno educativo, es esencial que el profesor reconozca la presencia de tres modelos distintos de comprensión lectora. Estos modelos proporcionan al lector la información teórico-práctica indispensable para comprender de forma profunda un texto.

García (2015) plantea los siguientes modelos:

- Modelo de conjunto de habilidades o transferencia de información: dentro de este modelo el lector debe extraer los significados del texto para identificar el propósito de la lectura mediante la relación de las palabras y oraciones que lo integran. Aquí el lector, describe el proceso.

-Modelo interactivo de pensamiento y lenguaje: este modelo considera que comprender es un proceso de participación y combinación entre el lector con la nueva información. En este, el lector construye un nuevo significado.

- Modelo transaccional entre el lector y el texto: durante este modelo el lector con ayuda de sus conocimientos previos e intereses elabora el significado en correspondencia con el texto. Para lograr esta correspondencia el lector debe interpretar, criticar y valorar el mensaje del texto, y también debe superar las ideas planteadas por el autor en su obra escrita (p.46).

Cada uno de estos modelos de comprensión lectora será fundamental para la elaboración de estrategias lúdicas, ya que en todos ellos el estudiante debe perseguir un objetivo que implique la descripción del proceso, la construcción y el análisis del significado, reflejando así similitudes con los niveles de comprensión lectora.

### **Fases de la comprensión lectora**

Teresa y Achugar (2016) en su obra "Taller de lectura y redacción" explican que cada fase del proceso de lectura se desglosa en tres etapas: ¿Qué implica?, ¿Cómo se lleva a cabo? y ¿Cuál es su propósito? Estas tres etapas se describen detalladamente a continuación:

-En la etapa de Prelectura, se deben formular predicciones sobre el contenido del texto con el fin de proporcionar al lector objetivos claros para la lectura. Se busca contribuir con conocimientos previos, generar predicciones, hipótesis e interrogantes sobre el texto. Para lograrlo, el lector examina elementos como el título, tipo de información, lenguaje, estructura, subtítulos, gráficos, entre otros. Esta fase permite identificar de manera general la intención comunicativa del texto.

-Durante la etapa de Lectura, el lector realiza inferencias y procesos internos de comprensión. Se deben considerar errores y problemas de comprensión, aclarar dudas y resumir ideas, todo ello mientras se lee el texto. Aquí se aplican estrategias cognitivas y metacognitivas, como formular preguntas y releer el texto para clarificar la comprensión. Gracias a esta etapa, el lector logra entender globalmente la intención comunicativa del texto e identificar con mayor certeza su tema.

-La etapa de Poslectura, última fase del proceso, tiene como objetivo extraer y ampliar el conocimiento adquirido en la lectura. Se realiza después de la lectura y se centra en identificar la idea principal y las ideas secundarias del texto. El lector está en condiciones de sintetizar y reconstruir el tema y sus partes utilizando organizadores visuales como esquemas, mapas mentales y conceptuales. Esta etapa permite aclarar dudas específicas del texto y comprender la organización y articulación de las ideas.

Las etapas de la comprensión lectora se presentan como un proceso cíclico e interdependiente, donde cada fase es crucial para el éxito del proceso en su conjunto. Si no se completa adecuadamente la primera etapa, se dificultará avanzar a las siguientes, ya que estas se complementan entre sí. Todas las etapas son igualmente importantes en la lectura de un texto, razón por la cual se optó por integrarlas en la

implementación de estrategias lúdicas con el fin de alcanzar los objetivos específicos planteados en cada una de ellas.

### **Niveles de Comprensión Lectora**

Durante el proceso de comprensión lectora, se llevan a cabo distintas operaciones que, según Carvajal y Aleman (2017) citando a Fernández y Carvajal (2002), se dividen en tres niveles. En primer lugar, está el nivel literal, donde se realiza una revisión global del texto para identificar las ideas y expresiones utilizadas por el autor. En segundo lugar, encontramos el nivel reorganizativo, en el cual se localizan las palabras y expresiones clave del autor, permitiendo al lector hablar sobre el texto respetando su estructura e ideas originales. Por último, se encuentra el nivel inferencial, donde el lector identifica y clasifica la información, relacionándola con sus experiencias previas y prediciendo el propósito del texto.

En base a lo que plantea este autor Carvajal y Aleman(2017) crear una clasificación propia de los niveles de comprensión lectora.

Comprensión literal: identificar las ideas principales, supone también reconocer la estructura del texto, y el lector sólo es capaz de recordar la información de la manera en la que se expresa en el texto.

Comprensión inferencial: leer entre líneas permite que el lector establezca relaciones en lo que lee; puede identificar el punto de vista del autor y es capaz de agregar elementos que no están presentes en el texto.

Comprensión Crítica: emitir juicios de valor es la idea clave de este nivel de comprensión, el lector puede rechazar o aceptar lo que el autor expresa en el texto, pero lo hace con argumentos. (pp 6)

Así mismo Gamboa (2017) nos plante estos tres niveles de comprensión lectora que se describen a continuación:

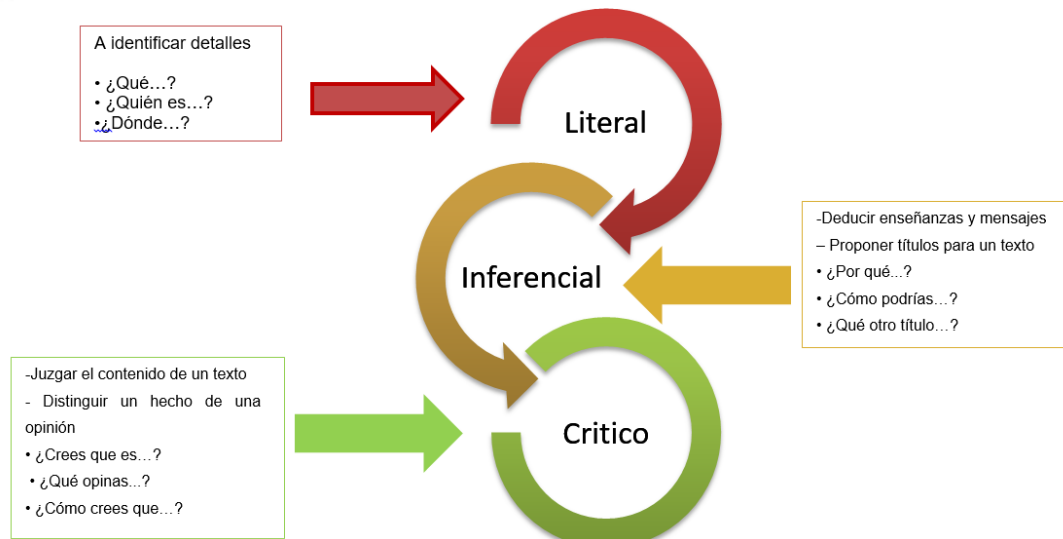


- El nivel de comprensión literal que implica el identificar los elementos básicos de un texto, como escenarios, personajes o fechas, así como identificar las causas explícitas de un fenómeno. En este nivel, la información necesaria para responder preguntas se encuentra claramente expuesta en el texto, lo que facilita su comprensión con un esfuerzo mínimo, ya que solo se requiere comparar la pregunta con el texto para hallar las respuestas. Este tipo de comprensión involucra procesos cognitivos fundamentales, como la identificación y niveles básicos de discriminación.

-El nivel inferencial se distingue por explorar y analizar la red de conexiones y asociaciones de significado que permiten al lector comprender más allá de lo explícito, anticipar y deducir lo implícito; en otras palabras, busca relaciones que trasciendan lo meramente expresado en el texto, ampliando su explicación, añadiendo información y experiencias previas, y relacionando lo leído con conocimientos previos, lo que conlleva a formular hipótesis y nuevas ideas. El objetivo del nivel inferencial es llegar a conclusiones más elaboradas. En este nivel, intervienen procesos cognitivos más complejos que en el nivel literal, tales como la organización, la discriminación, la interpretación, la síntesis, la abstracción, entre otros.

-En el nivel crítico, se espera que el lector emita evaluaciones fundamentadas sobre el texto, pudiendo aceptarlo o refutarlo con argumentos sólidos. Este tipo de lectura implica una evaluación activa, en la que se considera la formación, el criterio y los conocimientos del lector respecto a lo leído. Las evaluaciones críticas consideran aspectos como la precisión, la credibilidad y la probabilidad del contenido. Los procesos cognitivos involucrados en la comprensión crítica son más complejos que en niveles anteriores, requiriendo análisis, síntesis, juicio y valoración por parte del estudiante. Además, este nivel fomenta el desarrollo de la creatividad y promueve habilidades para el aprendizaje autónomo.

**Gráfico 5: Niveles de comprensión lectora**



**Fuente: Dominguez (2024)**

## **Destrezas de comprensión lectora**

Morín (2014) nos plantea una lista de las destrezas lectoras que se adquieren en las diferentes edades. Teniendo presente que los niños desarrollan habilidades lectoras a un propio ritmo, por lo cual, no todos estarán al mismo nivel.

### **Bebés (0-12 meses)**

Comienzan a agarrar libros de tapa suave o de cartón.

Miran y tocan las imágenes de los libros.

Balbucean o hacen ruidos en respuesta a un libro.

Ayudan a pasar las páginas.

### **Infantes (1-2 años)**

Miran imágenes y nombran objetos familiares como *dog*, *cup* y *baby*.

Responden preguntas sobre lo que ven en los libros.

Reconocen las portadas de sus libros favorito

Empiezan a simular que leen pasando las páginas e inventando historias.

### **Preescolares (3-4 años)**

Conocen la manera correcta de sostener y usar un libro.

Entienden que se lee de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

Empiezan a darse cuenta de las palabras que riman.

Vuelven a contar las historias.

Reconocen aproximadamente la mitad de las letras del alfabeto.

Empiezan a hacer coincidir las letras con los sonidos (entienden que “b” produce el sonido /b/).

Puede que empiecen a reconocer su nombre escrito y otras palabras que han visto con frecuencia.

Recitan palabras de sus libros favoritos.

Empiezan a simular que leen pasando las páginas e inventando historias.

### **Niños de kínder (5 años)**

Hacen coincidir cada letra con el sonido que representan.

Identifican los sonidos al inicio, a la mitad y al final en las palabras habladas, como *dog* o *sit*.

Dicen palabras nuevas cambiando el sonido inicial, como cambiar *rat* por *sat*.

Empiezan a hacer coincidir palabras que escuchan con las palabras que ven en la página.

Pronuncian fonéticamente palabras simples.

Empiezan a reconocer algunas palabras a simple vista sin tener que pronunciarlas fonéticamente.

Hacen y responden preguntas de la historia con quién, qué, dónde, cuándo, por qué y cómo.

Vuelven a narrar una historia en orden, usando palabras o imágenes.

Predicen lo que sucederá en una historia.

Empiezan a leer o a pedir que les lean libros para informarse y/o entretenerse.

Usan palabras de los cuentos que han leído cuando juegan o conversan (como “I can fly!”, dijo el dragón. “I can fly!”).

### **Inicio de primaria (6-7 años)**

Aprenden las reglas de ortografía.

Sigue aumentando el número de palabras que reconocen a simple vista.

Mejoran la velocidad y fluidez al leer.

Usan claves del contexto para pronunciar fonéticamente y entender palabras desconocidas.

Vuelven a leer una palabra u oración que no entienden (autosupervisión).

Relacionan lo que están leyendo con sus experiencias personales, con otros libros que han leído y con eventos mundiales.

### **Últimos años de primaria (8-10 años)**

En tercer grado pasan de aprender a leer a leer para aprender.

Leen correctamente palabras que tienen más de una sílaba.

Aprenden sobre los prefijos, los sufijos y las raíces de las palabras, como *helpful*, *helpless* y *unhelpful*.

Leen con propósitos diferentes (por diversión, para aprender algo nuevo, para averiguar instrucciones, etc).

Exploran diferentes géneros literarios.

Describen el entorno, los personajes, el problema/la solución y la trama de una historia.

Identifican y resumen la secuencia de eventos en una historia.

Identifican el tema principal y pueden empezar a identificar temas secundarios.

Hacen inferencias (“leen entre líneas”) usando pistas en el texto y el conocimiento que previamente han adquirido.

Comparan y contrastan información de diferentes textos.

Hacen referencia a evidencias presentes en el texto cuando responden preguntas acerca del mismo.

Entienden los símiles, las metáforas y otras estrategias descriptivas.

### **Escuela media y bachillerato**

Siguen aumentando su vocabulario y leyendo textos más complicados.

Analizan cómo se desarrollan e interactúan los personajes, y cómo progresa la trama.

Identifican los temas y analizan cómo se desarrollan a lo largo del texto.

Se basan en evidencias presentes en el texto para analizarlo.



Identifican las imágenes y los símbolos del texto. • Analizan, sintetizan y evalúan las ideas del texto.

Entienden la sátira, el sarcasmo, la ironía y las sutilezas

## **MARCO METODOLÓGICO**

### **Enfoque**

Esta investigación se llevó a cabo desde un enfoque cualitativo, orientado a comprender la realidad dentro del contexto estudiado mediante procesos de recolección, organización, interpretación y análisis de datos. Este enfoque permitió un análisis detallado del comportamiento y la interacción social de los estudiantes y los actores educativos. Según Iño (2018), siguiendo a Sandín (2003), este enfoque busca profundizar en la comprensión de fenómenos educativos y sociales, transformar prácticas y entornos socioeducativos, tomar decisiones informadas y contribuir al desarrollo de conocimiento organizado.

Así también, Monje (2011) señala que el enfoque cualitativo busca una comprensión global de las situaciones sociales, explorándolas, describiéndolas y comprendiéndolas de manera inductiva a partir del conocimiento de los participantes, en contraposición a un enfoque deductivo basado en las hipótesis del investigador externo. Esto implica que los individuos interactúan dentro de su contexto social compartiendo significados y conocimientos sobre sí mismos y su realidad.

Durante mis prácticas en la unidad educativa, tuve la oportunidad de participar activamente en el aula y en los espacios de juego, así como de establecer relaciones positivas con los estudiantes y los diversos actores educativos de la institución. Esto facilitó la recopilación de datos necesarios para analizar en profundidad las causas que rodean al problema identificado.

### **Investigación acción**

El método utilizado fue la investigación-acción, una estrategia diseñada para encontrar soluciones prácticas a los problemas organizacionales. Según Salas (2019), haciendo referencia a León y Montero (2002), la investigación-acción implica estudiar un entorno social mientras se interviene en él, a través de un proceso de investigación con pasos en espiral. En este tipo de investigación, los miembros de un grupo o comunidad participan activamente, colaborando en la identificación de problemas y la búsqueda de soluciones.

Tras identificar el problema de comprensión lectora, que presentaban los estudiantes se implementó la propuesta, identificando en cada clase las dificultades que enfrentaban los estudiantes al comprender los textos que leían. Con el inicio de la aplicación, se observaron y analizaron los resultados obtenidos, permitiendo así la mejora continua de las estrategias futuras.

### **Técnica de investigación**

Según Arbert (2007), citando a Denzin (1978), la observación participante se considera una técnica de recolección de datos que implica una inmersión completa en la vida y la cultura de un grupo específico. Esta estrategia de campo amplia combina la observación directa, el análisis de documentos, las entrevistas y la reflexión personal.

A través de esta metodología, pude recopilar suficiente información para evaluar si mi propuesta estaba dando resultados. La observación me permitió comprender las realidades de los estudiantes tanto dentro como fuera de la institución. Los resultados obtenidos por cada estudiante fueron analizados para determinar los cambios necesarios en el diseño de las estrategias lúdicas.

### **Entrevistas**

Según Vargas (2012), citando a Denzin y Lincoln (2005, p. 643), la entrevista se puede entender como "una conversación, es el arte de realizar preguntas y escuchar respuestas". Esta técnica de recolección de datos se ve notablemente influenciada por las características personales del entrevistador. Aunque esta definición es bastante amplia y poco específica, abarca cualquier interacción entre dos individuos: un investigador y su entrevistado. Durante esta interacción, el investigador plantea una serie de preguntas que pueden variar desde encuestas estructuradas hasta entrevistas más abiertas, donde el informante tiene la libertad de cuestionar al investigador.

El uso de entrevistas me permitió sumergirme en la perspectiva y el pensamiento de los participantes, brindándome una comprensión más profunda del contexto que no logré captar solo mediante la observación en el aula. Esta técnica me ayudó a obtener perspectivas diferentes a las que pude presenciar personalmente, lo que enriqueció la



información obtenida durante la observación. Como resultado, pude realizar una descripción mucho más precisa del contexto de los estudiantes y ajustar las actividades de acuerdo con sus capacidades individuales.

### **- Entrevistas no estructuradas**

Las entrevistas no estructuradas se caracterizan por ser más informales y flexibles, diseñadas de manera que puedan adaptarse a los sujetos y a las condiciones particulares. Este tipo de entrevistas se llevan a cabo a través de conversaciones en entornos naturales, con el objetivo principal de captar la percepción del entrevistado sin influir con la opinión del investigador.

Según Arturo et al. (2011), citando a Purtois y Desmet (1992), la entrevista no directiva se basa en un proceso interactivo que fomenta tanto la expresión libre del entrevistado como la escucha activa del entrevistador. Su propósito radica en aclarar conductas, identificar fases críticas en la vida de las personas y comprender aspectos como los problemas, sistemas de valores, comportamientos y estados emocionales.

Este tipo de entrevistas me permitió establecer un diálogo de confianza con los estudiantes, quienes se sintieron cómodos al responder las preguntas sobre sus experiencias con las actividades en el aula. Esta interacción me ayudó a comprender desde la perspectiva del alumno si las actividades eran de su agrado o si requerían ajustes.

### **Diarios de campo**

Gijón, Nava y Martínez (2022) citando a Sanjek (1990) explican que el diario de campo, como técnica, cumple múltiples funciones. Por un lado, sirve como una herramienta de apoyo a la memoria al permitir la creación de anotaciones que facilitan la recreación de las vivencias experimentadas. Además, fomenta la reflexión y la autocrítica del individuo a través de un proceso catártico. Es fundamental en el proceso formativo, ya que proporciona un registro de las opiniones personales, las frustraciones y los logros del autor.

Este instrumento no solo tiene un carácter personal y de consulta, sino que también resulta valioso tanto para el trabajo individual como en equipo. Además, es una fuente de información para profesionales que trabajan en un mismo tema, ya que facilita la continuidad o supervisión de un proyecto. A pesar de su importancia, su uso ha experimentado un declive en los últimos tiempos.

El diario de campo, me sirvió como un recurso para recopilar información detallada y profunda sobre los sucesos más resaltantes de las clases que se impartían. Por medio de estos registros, puede evidenciar los resultados que dejaba la aplicación de las estrategias lúdicas.

### **Evaluaciones**

El MOSEIB (2014) enfatiza que los procesos de evaluación de los estudiantes constituyen un seguimiento constante que deben realizar tanto los padres como los maestros, quienes representan la formación de los niños y jóvenes. Se destaca que la evaluación no debe ser coercitiva, ni basarse únicamente en la medición del conocimiento a través de notas o calificaciones, sino en la verificación del dominio del conocimiento y su aplicación en la vida real. En el proceso educativo, se incluyen diferentes tipos de evaluación, como la diagnóstica, la de avance o formativa, y la de resultado o sumativa.

Por otro lado, las Orientaciones pedagógicas para la implementación del Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe (2019) proponen una evaluación de naturaleza cualitativa que se enfoca en el desarrollo integral de los estudiantes con el objetivo de retroalimentarlos y mejorar su logro de aprendizajes. Esta valoración se lleva a cabo de forma continua por parte del docente, así como a través de la autoevaluación del estudiante y la coevaluación por parte de sus pares, siendo estos dos últimos tipos de evaluación parte integral de la evaluación formativa.

Las evaluaciones fueron útiles para registrar el progreso de los estudiantes en la adquisición de nuevos conocimientos presentados en la guía, y para observar cómo estos conocimientos podían ser aplicados en su vida cotidiana, mejorando así su comprensión lectora.

## Diagnostico

El diagnóstico es esencial para comprender, analizar y mejorar los procesos educativos, contribuyendo así a la calidad y equidad de la educación ofrecida a los estudiantes.

A continuación, se presenta como se trabajó el diagnóstico con los estudiantes. Durante la primera semana, llevé a cabo una actividad para identificar las deficiencias en la comprensión lectora de los estudiantes, clasificadas por niveles. Utilicé un cuento titulado "La leyenda de Smeraldo", el cual dividí en tres partes. Para evaluar el primer nivel de comprensión, proporcioné a los estudiantes una hoja impresa que contenía las tres partes del cuento. En el primer día de la actividad, nos enfocamos en la lectura de la primera parte, la cual introduce al personaje principal y establece el escenario donde se desarrolla la historia.

Gráfico 6: Primera parte de la leyenda de "Smeraldo"

La leyenda de "Smeraldo" primera parte	
En un castillo viejo, vivía escondido un hombre solitario. Este hombre jamás abrió su corazón a nadie, se enfadaba y se escondía si alguien intentaba acercarse a él. Su única alegría era cultivar flores en su jardín	

Fuente: Domínguez (2024)

A partir de la lectura, se les formularon las siguientes preguntas que respondieron en sus cuadernos: ¿Quién reside en el castillo antiguo? ¿Cuáles eran las consecuencias si alguien intentaba aproximarse al hombre? ¿Cuál era la única fuente de felicidad para el hombre?

Para la evaluación de este primer nivel, se elaboró un cuadro que permite evaluar las habilidades propuestas en este nivel.

**Gráfico 7: Rúbrica para evaluar la primera parte del cuento**

Criterios de evaluación	Excelente	Buena	Regular
Describen el entorno, los personajes. ¿Quién vive en el castillo viejo?	2	13	1
Identifica la trama de la historia ¿Qué pasaba si alguien intentaba acercarse al hombre?	1	14	1
Identifica el tema principal de eventos en una historia	2	5	9
¿Cuál era la alegría del hombre?,			

*Fuente: Domínguez (2024)*

En esta evaluación, los estudiantes mostraron resultados en su mayoría favorables. La mayoría de ellos respondieron correctamente las preguntas y obtuvieron una calificación de "Bueno". Sin embargo, la pregunta que presentó mayores dificultades fue: "¿Cuál era la alegría del hombre?". Hubo algunas confusiones, ya que algunas respuestas indicaban "Estar solo" o "No le gustaba nada". Esto evidenció la necesidad de reforzar la comprensión de la lectura y de identificar correctamente el planteamiento de la última pregunta.

Para la segunda parte del cuento, se abordó el desarrollo de la trama y la introducción de nuevos personajes. En esta ocasión, los estudiantes realizaron una lectura previa en sus hogares y luego participaron en una lectura adicional en clase.




Gráfico 8 : Segunda parte de la leyenda de “Smeraldo”

**La leyenda de “Smeraldo” segunda parte**

Un día una muchacha apareció cerca del castillo del hombre. La chica de ropa vieja y rota, saltó sobre la cerca del jardín y robó las flores. El hombre estuvo furioso al principio, pasó toda la noche vigilando el jardín. Pero se quedó dormido, la chica tomó unas flores de nuevo y escapó. Esto sucedió por muchos días, hasta que una noche el hombre fingió quedarse dormido y miró a la chica alejarse. Él se encontró curioso. Sin darse cuenta de ello, el hombre esperaba por la chica, y un día la siguió. Se cubrió a sí mismo con una capa y después de seguirla, el hombre lo descubrió: la pobre y débil chica estaba vendiendo las flores para ganarse la vida.

El hombre quería ayudar a la chica. Él quería enseñarle todos los métodos para cultivar flores que él conocía, él quería enseñarle cómo cultivar hermosas flores. Pero él no podía acercarse a la chica. Ella tendría miedo de él, a ella no le gustaría su horrible apariencia. Al final, lo único que él pudo hacer fue plantar y cuidar de las flores para que ella pudiera seguir yendo a su jardín.



*Fuente: Domínguez (2024)*

Después de leer el texto correspondiente, los estudiantes respondieron una serie de preguntas diseñadas para evaluar el nivel dos de comprensión lectora, que se enfoca en la interpretación de la información del texto por parte de los estudiantes.

**Tabla 1: Cuadro de preguntas de la segunda parte**

<p>¿Por qué crees que el hombre siguió a la muchacha? ¿Cuál era la razón por lo que la muchacha robada las flores? ¿Qué crees que hubiera pasado si el hombre no seguía a la mucha?</p>
---

*Fuente: Domínguez (2024)*

En esta sección, los estudiantes mostraron una comprensión limitada del cuento, ya que las respuestas proporcionadas en las evaluaciones carecían de detalles. No lograron comprender claramente las acciones de los personajes ni las motivaciones detrás de estas acciones. Específicamente, las preguntas dos y tres presentaron las mayores deficiencias,

ya que, según la rúbrica utilizada para la evaluación, la mayoría de los estudiantes obtuvieron una calificación en el rango Regular.

Tabla 2: Tabla de resultados de rangos de la segunda parte

Criterios de evaluación	Excelente	Buena	Regular
Reconoce las acciones que realiza los personajes		12	4
Interpreta las acciones de los personajes		9	7
Analiza los sucesos que ocurren en la obra y se replantea las acciones de los personajes		5	11

*Fuente: Domínguez (2024)*


Para la tercera parte del cuento, se llevó a cabo una lectura en el aula con el apoyo del docente. Cada estudiante fue invitado a leer una línea del cuento, y una vez que todos participaron, se realizó una lectura general para comprender mejor el desarrollo de la historia.

Gráfico 9: Tercera parte de la leyenda de “Smeraldo”

### Tercera parte de la leyenda de Smeraldo

Un día el hombre decidió hacer una flor fuera de este mundo. Él comenzó a crear una flor que la chica pudiera vender a un precio caro. El hombre se encerró en su castillo para hacer aquella flor. Después de incontables intentos, el hombre hizo una flor que jamás había existido en el mundo, y llenó su jardín de ésta.

Pero la chica no apareció. Sin importar lo mucho que él esperaba, la chica no regresó a su jardín. El hombre comenzó a preocuparse y fue a la aldea con su rostro cubierto. Pero la chica ya había muerto.



*Fuente: Domínguez (2024)*

Con la lectura de la última parte, se abordó el último nivel de comprensión lectora, el cual consistió únicamente en una pregunta: "Si pudieras cambiar el final del cuento, ¿cuál crees que habría sido la mejor decisión del hombre para alterar el desenlace?" Al plantear esta interrogante, se buscó evaluar la capacidad de reflexión de los estudiantes a través del contenido del texto, así como su habilidad para argumentar, refutar y proponer ideas, relacionándolas con otros textos leídos.

Para esta última evaluación, se diseñó una rúbrica general que incluyó cuatro criterios de destreza, elaborados a partir de los tres niveles de comprensión lectora. En esta tabla se analizaron las evaluaciones para sintetizar una información general y poder identificar las principales dificultades de los estudiantes en cuanto a la comprensión.

**Gráfico 10: Rubrica de comprensión lectora**

<b>Rubrica de comprensión lectora</b>				
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Excelente 5</b>	<b>Bueno 3</b>	<b>Regular 1</b>	<b>Total</b>
Describen el entorno, los personajes, el problema/la solución y la trama de una historia	El estudiante describe de manera correcta el entorno, los personajes, el problema y la trama de la historia	El estudiante presente dificultades al momento de describir el entorno, los personajes, el problema y la trama de la historia	El estudiante no logra describir nada acerca de la descripción del entorno, los personajes, el problema y la trama de la historia	
Identifica y resume la secuencia de eventos en una historia	El estudiante identifica de manera correcta y resume con coherencia la secuencia de eventos de la historia	El estudiante presenta poca coherencia al momento de identificar y resumir los eventos de la historia	El estudiante no logra identificar y resumir la secuencia de eventos de la historia.	
Identifica el tema principal de una historia	El estudiante identifica correctamente el tema principal de la historia	Presenta dificultades al redactar correctamente el tema principal de la historia	No <u>ind</u> entifica el tema principal de la historia	
Comparan y contrastan información de diferentes textos	El estudiante reflexiona y compara sucesos para presentar un final diferente para la historia	El estudiante no reflexiona, pero presenta un diferente final	No cumple la actividad.	
<b>Total</b>				

Fuente: Domínguez (2024)

**Gráfico 11 : Tabla de resultados de diagnóstico**

Tabla de resultados de diagnóstico												
Criterios de evaluación	Describen el entorno, los personajes, el problema/la solución y la trama de una historia			Identifica y resume la secuencia de eventos en una historia			Identifica el tema principal de eventos en una historia			Comparan, contrastan y reflexionan información de los textos		
	E	B	R	E	B	R	E	B	R	E	B	R
Lista de estudiantes												
Alumno 1		X				X			X			X
Alumno 2			X		X			X			X	
Alumno 3			X			X			X			X
Alumno 4			X			X	X					X
Alumno 5			X			X	X					X
Alumno 6			X			X	X					X
Alumno 7			X		X		X					X
Alumno 8	X				X				X			X
Alumno 9		X			X		X					X
Alumno 10		X				X		X				X
Alumno 11			X			X	X			X		
Alumno 12			X			X			X			X
Alumno 13		X			X				X		X	
Alumno 14		X				X			X			X
Alumno 15			X			X	X				X	
Alumno 16		X			X		X		X	X		
	1	6	9	0	6	10	0	9	7	1	4	11

*Fuente: Domínguez (2024)*

### **Lectura de la tabla de diagnóstico general**

El diagnóstico incluyó cuatro criterios de evaluación que se centraron en los distintos niveles de comprensión lectora. Cada criterio fue valorado con cinco (5), tres (3) y uno (1) punto respectivamente, lo que permitió obtener una calificación de 10 en los rangos: Excelente, Bueno y Regular. En primer lugar, el nivel literal constaba de dos criterios de evaluación: "Describir el entorno, los personajes, el problema/la solución y la trama de una historia" e "Identificar el tema principal de una historia", los cuales se evaluaron en función de las actividades realizadas previamente en la primera parte de la leyenda de "Smeraldo". En segundo está el nivel inferencial que constaba de un criterio "Identifica y



resume la secuencia de eventos en una historia”, estas de igual manera fueron evaluadas en base a las actividades de la segunda parte del cuento. Para el tercer nivel crítico constó de igual forma de un criterio “Comparan y contrastan información de diferentes textos”. Con lo mencionado presento la siguiente tabla de análisis, la cual para sacar los resultados se multiplica el valor de la pregunta por el total de estudiantes evaluados.

**Tabla 3: Tabla de calificaciones de los tres niveles**

Tabla de calificaciones						
Nivel de comprensión	Cantidad de preguntas	Valor/ porcentaje por pregunta	Total de alumnos	Total	Nota /10	
Literal	2	2.00	16	24/64	6	
Inferencial	1	2.00	16	11,2/32	3,5	
Critico	1	2.00	16	9,6/32	3	

*Fuente: Domínguez (2024)*

En base a la tabla, contrasté la información en términos de porcentajes. En el nivel literal, de un total de 64 puntos, obtuvimos 24, lo que representa un 37.5%. En el nivel inferencial, de un total de 32 puntos, se lograron 11.2, equivalente al 35%. Finalmente, en el nivel crítico, de los 32 puntos posibles, se alcanzaron 9.6, que corresponde al 30%. A partir de estos datos, se determina que los estudiantes mantienen un nivel de comprensión muy bajo en todos los niveles. Aunque el nivel de comprensión literal obtuvo el mayor porcentaje, este resultado no es suficiente. Por otro lado, los niveles inferencial y crítico muestran los porcentajes más bajos. Con base en esta información, se busca mejorar estos niveles mediante la motivación hacia la lectura. Se observaron muchas deficiencias en la atención y el interés de los estudiantes hacia el contenido del texto. Por lo tanto, se sugiere en estrategias que fomenten esta motivación

### **PROPUESTA PEDAGÓGICA**

Después de realizar el diagnóstico del nivel de comprensión lectora de los estudiantes, centrado en las habilidades y destrezas de comprensión en edades de 8 a 10 años, mantuve una conversación con el docente tutor del aula. El objetivo fue colaborar en la creación de estrategias lúdicas que pudieran implementarse efectivamente en el aula de

clases. Tras este diálogo, se procedió a seleccionar los cuentos y las estrategias más adecuadas para ser aplicadas en el entorno educativo.

### **Diseño de la propuesta**

Para abordar la mejora de la comprensión lectora en los estudiantes de 4° grado, propuse la creación de estrategias y recursos lúdicos, respaldados por material didáctico. Como punto de partida, seleccioné cuentos populares que estimularan el interés por la lectura. Esta propuesta fue discutida con el docente tutor del aula, donde analizamos detenidamente el diseño más adecuado que pudiera beneficiar de manera significativa la comprensión lectora de los estudiantes. Decidimos por comenzar con la creación del cuento de la localidad "Los celos del padre Chimborazo", una narrativa popular de la parroquia y estrechamente vinculada al entorno escolar, ya que ese volcán es una figura icónica visible desde la escuela y reconocida por todos los habitantes del sector.

### ***Palabras perdidas***

El juego de las palabras perdidas tiene como objetivo que los estudiantes reconozcan los elementos que participan en el cuento, como los personajes principales, secundarios, los escenarios, entre otros. Este juego también busca desarrollar habilidades de comprensión lectora como el identificar los temas principales y temas secundarios, despertando de manera positiva el interés en los estudiantes a la lectura.

Gráfico 12: Juego de las palabras perdidas

<b>Los celos del padre Chimborazo</b>	
<p><b>-Encuentra y gana</b></p> <p>Colorea de color rojo los personajes principales y colorea de color morado los personajes secundario  </p>	<p><b>Anota correctamente</b></p>
<p>En tiempos muy antiguos, según nos han contado nuestros mayores, la montaña llamada Tungurahua había contraído matrimonio con el Padre Chimborazo. Así, vivían juntos sin problemas, hasta que un día, la Madre Tungurahua, a espaldas del Padre Chimborazo, se entregó al alto cerro <u>Collay</u>. No sabemos el motivo por el cual a este monte <u>Collay</u> los mestizos lo llaman Altar. El orgulloso Chimborazo —y puesto que nada queda oculto bajo el Padre Sol—, llegó a saber que su esposa estaba conviviendo con otro monte.</p> <p>Una vez que descubrió el engaño, la quiso matar y acabar a palazos con ella. El Padre Chimborazo era tan grande y tenía dos brazos tan inmensos, que podía golpear de una a otra banda, sin problema. Todo esto hubiera hecho pero, oportunamente, acudieron el sinvergüenza <u>Collay</u> y el <u>Carihuairazo</u> para defender a la mujer. El enojado y orgulloso marido no quiso soportar ninguna intervención. Por el contrario, ahí mismo, cogiendo un inmenso garrote golpeó al cerro <u>Collay</u> hasta dejarlo aplastado. Al otro monte también lo golpeó de igual manera, hasta dejarlo con los huesos hundidos. Así es como nuestros primeros padres nos han relatado, y al mismo tiempo nos han explicado la causa por la cual el monte <u>Collay</u> se quedó pequeño y hundido. Por la misma razón, también el <u>Carihuairazo</u> tiene el filo quebradizo desde la cúspide hasta la base.</p>	<p><span style="color: red;">■</span> <b>Personajes principales</b></p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p><span style="color: purple;">■</span> <b>Personajes secundarios</b></p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

*Fuente: Domínguez (2024)*

El diseño de este juego se realiza en un documento de Word, primero se crean dos cuadros, en el primero se encontrará el cuento y en el segundo existirá un espacio con líneas en donde los estudiantes colocarían las palabras encontradas. Los alumnos tenían que pintar del color que les pedía para los personajes principales y de otro color a los personajes secundarios. El estudiante que logrará identificar los personajes, los coloreará y anotará correctamente, ganaba.

### ***La caza de palabras***

Para la segunda actividad, decidí utilizar el cuento "El espino misterioso" como base para el juego llamado "La caza de palabras". En esta dinámica, los estudiantes se enfrentan a

un cuento incompleto, donde faltan palabras clave para mantener la coherencia del texto. Su tarea es seleccionar las palabras adecuadas que le otorguen sentido y fluidez al relato.

Gráfico 13: Juego la caza de palabras

- El espino misterioso				
<p>El espino misterioso crece con los demás espinos. Observado desde lejos.....una planta muy hermosa. En cambio, estando junto a ella, produce pavor. Es portadora de una .....y es la morada donde habita el arco iris blanco el mismo que al “coger” a un hombre produce un .....De vez en cuando a las mujeres les hace parir arco iris. Al nacer los tiernos, arco iris tienen..... de pequeños.....que llaman a su padre diciendo: — Oc. oc. oc.... Una vez que todos han visto la luz, viene su padre y los llevo consigo. Después del parto, la mujer queda como muerta. Este misterioso espino, a pesar de ser hermoso, es muy malo. Así piensan nuestros mayores</p>				
<b>-Recorte las palabras correctas y pegue en el lugar que corresponda.</b>				
parece	Grave enfermedad	Resfriado incurable	cerditos,	el aspecto
Será	Perdida	Enfermedad	caro	Espino

*Fuente: Domínguez (2024)*

El propósito principal de esta estrategia es fortalecer la capacidad de los estudiantes para identificar y utilizar las palabras de manera coherente en un contexto narrativo. Además, se busca mejorar sus habilidades de análisis y síntesis, así como fomentar la comparación y el contraste entre diferentes textos. De esta manera, los estudiantes no solo completan el cuento, sino que también reflexionan sobre la importancia de la coherencia en la escritura.

Después de haber implementado actividades centradas en el análisis, la identificación y la coherencia, se procede a introducir el siguiente juego:

### ***Bingo de palabras.***

Este juego requiere trabajar en grupos. A cada equipo se le proporciona una tabla que contiene una serie de palabras. La dinámica implica desarrollar la atención y la concentración de los estudiantes, ya que deben estar alerta mientras el docente lee un cuento popular. Durante la lectura, los estudiantes deben identificar si alguna de las palabras de su tabla aparece en el cuento.

El Bingo de palabras también estimula la memoria. En esta dinámica, los estudiantes deben recordar qué palabras han sido mencionadas y cuáles no. Sin embargo, el objetivo principal sigue siendo fortalecer la lectoescritura, familiarizar a los estudiantes con el abecedario, promover la conciencia fonológica y trabajar en la articulación y la discriminación visual y auditiva. Para esta actividad, se opta por el cuento "El tren negro", un relato popular de la provincia de Tungurahua, el cuento es seleccionado según la preferencia y recomendación de los propios estudiantes.

Al crear las tablas para el Bingo de palabras, se eligen términos que se encuentran en el cuento, incluyendo aquellos que podrían ser desconocidos para los estudiantes. Esta selección intencional busca fomentar la consulta del diccionario para comprender el significado de las palabras menos familiares.

**Gráfico 15: Tabla de bingo de palabras**

<b>Bingo de palabras</b>			
Ruta	hundió	Perro	Secado
estrepitoso	Perdió	saco	Floreado
verdosas	Terror	pasajeros	Lluvia
Silbato	soledad	Oscuridad	descarriló

*Fuente: Domínguez (2024)*

Gráfico 16: Cuento el Tren Negro

<b>El tren Negro</b>
<p>En el límite entre la provincia de Tungurahua y Cotopaxi, cerca de Salcedo, está la laguna de Yambo, que tiene sus aguas <b>verdosas</b>, lo que no permite mirar más de un metro de profundidad. Se cree también que la laguna está encantada, allí se hundió un tren del cual nunca se halló rastro alguno ni de los pasajeros tampoco. En los tiempos en que la gente todavía se transportaba en tren para ir de provincia en provincia ocurrió un accidente sin precedente.</p> <p>La leyenda cuenta que fue en viernes Santo. Había un tren que cubría la ruta Quito – Riobamba. Cuando la máquina entró en tierras cotopaxenses empezó a llover terriblemente, un derrumbe había interrumpido la circulación del tren.</p> <p>Con la ayuda de los pasajeros y personas del sector lograron limpiar la vía y continuaron. La locomotora pasó por Salcedo antes de las 11 de la noche, mucha gente escuchó el sonido de la bocina, como un saludo o tal vez una despedida.</p> <p>Al pasar por las peñas que rodean a la laguna de Yambo, el tren se descarriló por la gran cantidad de lodo que se había desprendido de las laderas producto de la lluvia. Los pasajeros, que dormían fatigados, despertaron al sentir que la máquina se precipitaba al vacío. Algunos alcanzaron a implorar a Dios por la salvación de sus almas. Otros pidieron perdón por ofender a Cristo al viajar un día santo</p> <p>El tren dejó de escuchar sus estrépitoso silbato en medio de la noche; como un monstruo agonizante cayó y se hundió en la aguas de la laguna sin fondo. Debido a que nunca se encontró rastro alguno se cree que todos los ocupantes perecieron. Se dice que cada Viernes Santo, a las doce de la noche, si uno pasa por la carretera hacia Ambato escuchara el espantoso silbato del tren negro, acompañado por los gritos de la almas condenadas que penan en el fondo de las aguas</p>

**Fuente: Domínguez (2024)**


Las reglas de este juego constarían de tres puntos clave. En primer lugar, para seleccionar las palabras, los estudiantes deberán marcar el cuadro correspondiente. Segundo, no se les permite añadir más palabras ni tachar las que ya estén en la tabla. Y tercero, el equipo que complete una fila de palabras será el ganador del juego.

### ***Juego Veo, veo***

Esta actividad lúdica, conocida como "Veo, Veo", tiene como objetivo principal fomentar la concentración y comprensión del texto. Para tener éxito en el juego, los participantes

deben realizar una lectura cuidadosa y comprender adecuadamente el contenido del cuento, evitando así cometer errores durante la partida. Esta dinámica se lleva a cabo en grupos, tras haber leído el cuento varias veces. Luego, se explican las reglas del juego, que se reducen a dos: en primer lugar, los estudiantes deben mantener las manos detrás de su espalda y solo pueden moverlas si conocen la respuesta correcta; en segundo lugar, no se permite arrebatar la carta a sus compañeros.

Gráfico 16: Cuento El Huiña Huilli

El Huiña Huilli	
<p>Nos ubicamos en los tiempos mucho antes de los autos y las carreteras, cuando la gente se movilizaba a pie o en sus animales como los burros o caballos.</p> <p>En la provincia de Tungurahua en un pequeño pueblo habitaba Pedro. Una noche en la que no había luna ni estrellas, Pedro después de jugar cartas y como de costumbre hacer trampa para ganar, decide retirarse a su casa que estaba ubicada en la cima de la montaña, pero la noche estaba oscura, muy oscura y esa noche más de lo normal que apenas se divisaba las sombras negras.</p> <p>Nadie quería ayudar a Pedro porque era tramposo, así que decidió meter luciérnagas en un frasco para que alumbrara su camino. Se abrió paso por los páramos del Quisapincha caminando con cuidado debido a la espesa neblina para no caerse en algún hueco. Aquí es cuando su camino es interrumpido al escuchar un llanto de un guagua. Pedro era muy egoísta y egocéntrico, jamás ayudaba a nadie, pero sintió la necesidad de ayudar al guagua solo e indefenso que estaba sin sus padres y en medio de la oscuridad de la noche. Bajó rápidamente por la quebrada en su busca y la botella con las luciérnagas se le cayó, las luciérnagas se escaparon y Pedro se quedó sin luz. El llanto de guagua era tan fuerte que lo encontró guiándose por el sonido. Lo sostuvo en sus brazos para salir de ahí.</p> <p>Pedro quiso salir de la quebrada y entonces se dio cuenta que algo no iba bien. El guagua estaba ardiendo, su pecho empezó a quemar como carbón encendido. Quiso botar al guagua, pero no pudo, sintió unas garras que le clavaban el pecho, el intentaba separarlo pero no podía y después de esto el guagua empezó a hablar y no como niño, sino como un adulto, y con una voz ronca y grave le dijo:</p> <p>-Mírame, tengo dientes. -Dientes tengo. Repitió. Trató de lanzarlo a la quebrada, pero no pudo. -Soy el huiña huilli, dientes tengo y te voy a matar, te voy a matar- Le dijo con una voz más fuerte. Pedro llorando, incapaz de hacer nada preguntó: -¿Porque me haces esto? ¿Por qué me haces esto a mí? Entonces el huiña huilli le contesto: -Eres muy egoísta y tramposo, nunca has ayudado a nadie- Sin resistir más el dolor Pedro se desmayó sin saber qué es lo que lo esperaba.</p>	



A la mañana siguiente Pedro se despertó adolorido pero feliz de saber que estaba vivo, pensó que todo fue un mal sueño por la borrachera que había tenido el día anterior y antes de que se dibujara una sonrisa en su rostro escucho nuevamente el llanto infernal de un guagua, lo cual le hizo recordar todo el miedo de la noche anterior. Salió corriendo con mucha desesperación, el terror de aquella noche volvió y Pedro gritaba que nunca más iba a ser tramposo y que iba a ayudar a las demás personas.

*Fuente: Domínguez (2024)*

A partir de este cuento, se formulan preguntas: "¿Cómo se transportaba la gente antes de la existencia de los autos y las carreteras?" Posteriormente, se colocan sobre la mesa dos cartas, cada una con una posible respuesta. El docente anuncia "Veo, Veo", lee la pregunta y el estudiante que elija la respuesta correcta gana un punto para su grupo.

### **Aplicación de las estrategias a través de la guía y sus fases**

Antes de iniciar la implementación de mi propuesta, sostuve una reunión con el docente para presentarle el diseño de mis estrategias. Estas fueron aprobadas por él, quien me entregó la guía correspondiente para la semana siguiente. Además, me informó que solo podría llevar a cabo mi propuesta los martes y jueves, ya que él se encargaría de las demás materias. Con esta restricción en mente, me dediqué a preparar las estrategias lúdicas con el material didáctico en la unidad 28 del currículo kichwa, para el área de Lengua y Literatura Castellana, específicamente en el círculo N.2 titulado "Animales con poderes curativos".

El objetivo de esta actividad era que los estudiantes aplicaran los conocimientos lingüísticos en la decodificación y comprensión de textos relacionados con los animales con poderes curativos. El docente mencionó que, aunque no podía proporcionar cuentos específicos sobre estos animales, me recomendó continuar con la idea de utilizar el cuento del volcán Chimborazo, ya que podría complementar cualquier enseñanza en otras áreas del currículo.



**Gráfico 17: Horario de clases del 4° grado de Educación General Básica**



**"PUEBLO KISAPINCHA" WARANKAY ISHKAYSHIMI KAWSAYPURA YACHAYWASI**  
**UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO INTERCULTURAL BILINGÜE "PUEBLO KISAPINCHA"**  
 Fecha de Creación 03 - 02-2014 Coordinación Zonal Nº 03 Distrito Nº 18001 Circuito 18001C09  
 Ecuador – Tungurahua – Ambato - *Quisapincha* – Comunidad El Galpón

**HORARIO DE CLASES**

AREAS: INTEGRADAS  
 DOCENTE: SEGUNDO SISA  
 PROCESO: 28-33 (4TO)  
 PARALELO "UNICO"  
 AÑO LECTIVO: 2023-2024

HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
07:20- 08:05	MATEMÁTICA Y ETNOMATEMÁTICA (SEGUNDO SISA)	LENGUA Y LITERATURA CASTELLANA (SEGUNDO SISA)	INGLÉS (MIRIAM SANCHEZ)	LENGUA Y LITERATURA CASTELLANA (SEGUNDO SISA)	MATEMÁTICA Y ETNOMATEMÁTICA (SEGUNDO SISA)
08:05 -08:50	INGLÉS (MIRIAM SANCHEZ)	LENGUA Y LITERATURA CASTELLANA (SEGUNDO SISA)	INGLÉS (MIRIAM SANCHEZ)	LENGUA Y LITERATURA CASTELLANA (SEGUNDO SISA)	MATEMÁTICA Y ETNOMATEMÁTICA (SEGUNDO SISA)
08:50 -09:35	MATEMÁTICA Y ETNOMATEMÁTICA (SEGUNDO SISA)	LENGUA Y LITERATURA CASTELLANA (SEGUNDO SISA)	ESTUDIOS SOCIALES Y ETNOHISTORIA (SEGUNDO SISA)	CIENCIAS NATURALES Y ETNOCIENCIA (SEGUNDO SISA)	ESTUDIOS SOCIALES Y ETNOHISTORIA (SEGUNDO SISA)
09:35 -10:20	MATEMÁTICA Y ETNOMATEMÁTICA (SEGUNDO SISA)	LENGUA Y LITERATURA CASTELLANA (SEGUNDO SISA)	ESTUDIOS SOCIALES Y ETNOHISTORIA (SEGUNDO SISA)	CIENCIAS NATURALES Y ETNOCIENCIA (SEGUNDO SISA)	ESTUDIOS SOCIALES Y ETNOHISTORIA (SEGUNDO SISA)
10:20 - 10:50	R	E	C	R	O
10:50 - 11:35	LENGUA Y LIT. NACIONALIDAD (SEGUNDO SISA)	CIENCIAS NATURALES Y ETNOCIENCIA (SEGUNDO SISA)	LENGUA Y LIT. NACIONALIDAD (SEGUNDO SISA)	EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA (ALFONSO AYNAGUANO)	CULTURA FÍSICA INTERCULTURAL (SEGUNDO SISA)
11:35-12:20	LENGUA Y LIT. NACIONALIDAD (SEGUNDO SISA)	CIENCIAS NATURALES Y ETNOCIENCIA (SEGUNDO SISA)	LENGUA Y LIT. NACIONALIDAD (SEGUNDO SISA)	EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA (ALFONSO AYNAGUANO)	CULTURA FÍSICA INTERCULTURAL (SEGUNDO SISA)
12:20 – 13:05	ACOMPANAMIENTO INTEGRAL	ACOMPANAMIENTO INTEGRAL	ACOMPANAMIENTO INTEGRAL	ACOMPANAMIENTO INTEGRAL	ACOMPANAMIENTO INTEGRAL
13:05- 13:20	ASEO DEL AULA	ASEO DEL AULA	ASEO DEL AULA	ASEO DEL AULA	ASEO DEL AULA

**Fuente: Domínguez (2024)**

El martes 19 de septiembre de 2023, en mi primer día de clases de Lengua y Literatura Castellana, organicé una actividad inicial llamada "el teléfono descompuesto". Dividí el aula en dos filas de ocho estudiantes y les dicté una frase a cada uno, que debían pasar en susurros a lo largo de la fila. Las frases eran "A quien madruga, Dios lo ayuda" y "A caballo regalado no se le mira el diente". El objetivo era que el primer estudiante de cada fila escribiera la frase que recibiera al final. Los resultados fueron: el primer grupo escribió "¿A todos ayuda Dios?" y el segundo grupo escribió "El caballo es regalado". Al no poder determinar un ganador claro, decidimos que todos habían ganado.

Luego de esta dinámica, procedí con las actividades de la guía de interaprendizaje. La primera fase se centra en el dominio del conocimiento y consta de cinco subfases. En

la primera subfase, se realizaron actividades sensoriales y perceptivas para despertar el interés de los estudiantes. El tema inicial fue "los sustantivos", sobre los cuales se planteó a los estudiantes preguntas como "¿Qué son los sustantivos?" y "¿Cuántas clases de sustantivos conocen?". Muchos estudiantes manifestaron desconocimiento sobre el tema.





Posteriormente, se explicó el concepto de sustantivos, dividiéndolos en propios y comunes. Se proporcionó el ejemplo de "Carlos" como sustantivo propio, indicando que estos nombres se refieren a personas, ciudades, ríos, y se escriben con letra mayúscula. Luego se creó una tabla titulada "sustantivos propios", donde se entregó un marcador al primer estudiante de la fila para jugar "tingo tinto tango". El estudiante que tuviera el marcador debía dar tres ejemplos de sustantivos propios. El juego se inició con éxito, con ejemplos como "Ecuador", "Jordy" y "Ana", seguidos de aplausos por parte de los compañeros.

Continuando con el juego, se explicó que "casa" es un sustantivo común, ya que se refiere a objetos, cosas y animales, y se puede escribir en minúscula. Se invitó a los estudiantes a seguir pasando el marcador y proporcionando ejemplos. Durante el juego, una estudiante dio ejemplos como "caja", "mesa" y "ropa", que fueron recibidos con aplausos por parte de sus compañeros.

Tras toda la explicación se reforzó un poco más sobre los sustantivos propios y comunes, para después escribir oraciones con los ejemplos puestos, se escogió "Ecuador" como primer ejemplo y se escribió, "Ana estudia mucho", se separó la oración en sujeto y predicado, explicando que estas son oraciones simples, luego se señaló en la oración el sustantivo propio, explicando que el verbo "estudia" no es un sustantivo, y que ningún verbo lo era. Se realizó dos oraciones simples más, y se preguntó si existía alguna duda, los estudiantes respondieron que no existía, por lo cual, se procedió a la siguiente parte de la fase, la verificación, se realizó nuevamente las preguntas de la problematización "¿Qué son los sustantivos?" "¿Cuántas clases de sustantivos conoces?" la mayoría de la clase respondió correctamente las dos preguntas, para la siguiente parte de la conclusión se aplicó la estrategia lúdica, previamente se elaboró en una hoja de Word un cuadro en

donde estaba el cuento, y en la parte de arriba del cuadro se adaptó la estrategia, ya no se coloreaba a los personajes principales y secundarios, ahora en los dos cuadros, el de color morado estaba sustantivos propio y el otro de color rojo que decía sustantivos comunes.

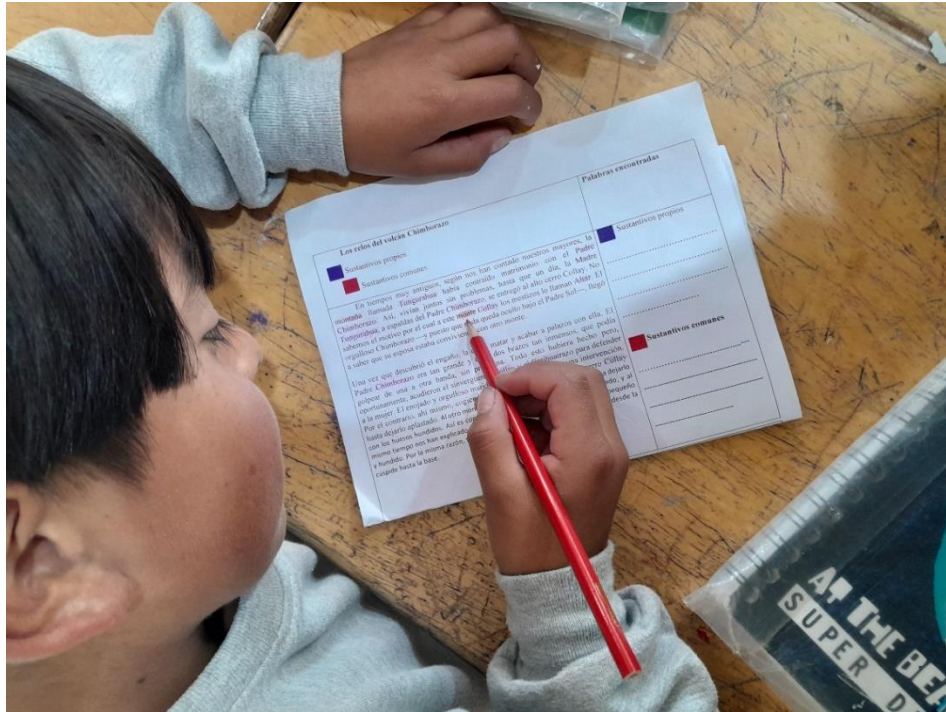
**Gráfico 18: El juego Palabras perdidas adaptada**

<p><b>Los celos del volcán Chimborazo</b></p> <p> Sustantivos propios</p> <p> Sustantivos comunes</p>	<p><b>Palabras encontradas</b></p>
<p>En tiempos muy antiguos, según nos han contado nuestros mayores, la montaña llamada Tungurahua había contraído matrimonio con el Padre Chimborazo. Así, vivían juntos sin problemas, hasta que un día, la Madre Tungurahua, a espaldas del Padre Chimborazo, se entregó al alto cerro <u>Collay</u>. No sabemos el motivo por el cual a este monte <u>Collay</u> los mestizos lo llaman Altar. El orgulloso Chimborazo —y puesto que nada queda oculto <u>bajo</u> el Padre Sol—, llegó a saber que su esposa estaba conviviendo con otro monte.</p> <p>Una vez que descubrió el engaño, la quiso matar y acabar a palazos con ella. El Padre Chimborazo era tan grande y tenía dos brazos tan inmensos, que podía golpear de una a otra banda, sin problema. Todo esto hubiera hecho pero, oportunamente, acudieron el sinvergüenza <u>Collay</u> y el <u>Carihuairazo</u> para defender a la mujer. El enojado y orgulloso marido no quiso soportar ninguna intervención. Por el contrario, ahí mismo, cogiendo un inmenso garrote golpeó al cerro <u>Collay</u> hasta dejarlo aplastado. Al otro monte también lo golpeó de igual manera, hasta dejarlo con los huesos hundidos. Así es como nuestros primeros padres nos han relatado, y al mismo tiempo nos han explicado la causa por la cual el monte <u>Collay</u> se quedó pequeño y hundido. Por la misma razón, también el <u>Carihuairazo</u> tiene el filo quebradizo desde la cúspide hasta la base.</p>	<p> Sustantivos propios</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p> Sustantivos comunes</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>-----</p>

**Fuente: Domínguez (2024)**

Se distribuyó una hoja a cada estudiante y se les explicó que esta actividad debía realizarse de forma individual. Se les pidió leer el cuento para identificar y colorear los sustantivos propios en morado y los sustantivos comunes en rojo. Quien lograra identificar y marcar correctamente los sustantivos ganaría. Es importante señalar que, para los dos estudiantes con dificultades en lectura y escritura, se les asignó una tarea diferente: identificar palabras con las vocales a, e, i, y pintarlas de colores diferentes (rojo, morado y azul)

Gráfico 19: Estudiantes trabajando la actividad Palabras perdidas



Fuente: Domínguez (2024)

Después de que los estudiantes completaban la actividad, se revisaban sus trabajos y se les pedía que guardaran la hoja. La mayoría identificó correctamente los sustantivos propios y comunes. Para concluir la clase, se formularon algunas preguntas para verificar si habían comprendido y leído adecuadamente el cuento

**Gráfico 20: Cuadro de preguntas del cuento los celos del padre Chimborazo**

<b>Preguntas del cuento “Los celos del Padre Chimborazo”</b>
¿Qué ocurrió en el cuento?
¿Qué le paso a la mama Tungurahua?
Si pudieras cambiar el título ¿Qué título le pondrías?
¿Cuál fue la causa para el enojo del padre Chimborazo?
¿Qué opinas sobre las acciones del Padre Chimborazo y la mama Tungurahua?
¿Qué reflexión nos deja el cuento?

*Fuente: Domínguez (2024)*

Ese día, el docente me autorizó a asignar una tarea para casa. Se les solicitó a los estudiantes que crearan tres oraciones utilizando tres sustantivos propios y tres sustantivos comunes extraídos del cuento "Los celos del Padre Chimborazo".

Para la siguiente clase del día jueves 21 de septiembre del 2023 se trabajó del círculo N.2 llamado “Animales con poderes curativos”, su segundo dominio “enriqueciendo las ideas mediante consulta en diccionarios y otros recursos de la biblioteca y aplica progresivamente las reglas de escritura del uso de la "s" en las terminaciones de los adjetivos "oso" y "osa". Se comenzó con la dinámica “las frutas se queman”, para realizar esta actividad se pidió que los estudiantes se enumeraran del 1 al 4, luego los unos se debían unir, igual que los dos, los tres y los cuatro, después se les designó a cada grupo el nombre de una fruta, como: fresa, manzana, naranja y uva. Luego se cantaba la siguiente canción, “Las frutas se cocinan a fuego lento, si no salta la fresa se quema” si los integrantes del grupo de la fresa no saltan perdían el juego y así se realizó tres rondas del juego.

Al finalizar con la actividad, se preguntó a los estudiantes si conocían palabras que terminaban en “osa” y oso, a lo que solo cuatro estudiantes respondieron, diciendo

“hermoso” “deliciosa” “gracioso” “grandioso”, con estos ejemplos se dio inicio la clase, planteando la siguiente pregunta “¿Sabes cómo se forman los adjetivos con “oso”, “osa”?”.

Para el contenido científico se presentó la forma de hacer el buen uso de la “S” en terminaciones en “oso”, “osa”, “eso”, “aso” y “uso”, dando como ejemplos los ya dictados por sus compañeros, se refuerza con más ejemplos como: generoso, escaso, travieso, confusa. Estas palabras fueron puestas como ejemplos para reforzar el uso de la s en terminaciones, luego se les explicó que los adjetivos son palabras que acompañan a un sustantivo y proporcionan información sobre este. Se realizó la siguiente oración simple: Juan es travieso. A partir de este ejemplo se explicó como el adjetivo “travieso”, brinda información de Juan. Cuando se terminó de explicar la clase se preguntó, entonces “¿Sabemos cómo se forman los adjetivos con “oso”, “osa””? Todos los estudiantes respondieron que todos los adjetivos terminados en osa, oso, eso, usa, se deben poner con la “S”.

Gráfico 21: El juego caza de palabras

El espino misterioso				
<p>El espino <b>misterioso</b> crece con los demás espinos. Observado desde lejos.....una planta muy hermosa. En cambio, estando junto a ella, produce pavor. Es portadora de una .....y es la morada donde habita el arco iris blanco el mismo que al “coger” a un hombre produce un .....De vez en cuando a las mujeres les hace parir arco iris. Al nacer los tiernos, arco iris <u>tienen</u> ..... de pequeños.....que llaman a su padre diciendo:</p> <p>— <u>Oc, oc, oc</u>.... Una vez que todos han visto la luz, viene su padre y los llevo consigo.</p> <p>Después del parto, la mujer queda como muerta. <b>Este misterioso</b> espino, a pesar de ser <b>hermoso</b>, es muy malo. Así piensan nuestros mayores</p>				
-Recorte las palabras correctas y pegue en el lugar que corresponda.				
Parece	Grave enfermedad	Resfriado incurable	cerditos,	el aspecto
Será	Perdida	Enfermedad	caro	Espino

Fuente: Domínguez (2024)

En la conclusión se aplicó la estrategia lúdica llamada “La caza de palabras”, se entregó a cada estudiante, una hoja en donde se encuentra el cuadro con el cuento el espio misterioso, se pide que cada estudiante, se levante a traer su goma y tijera, con esos materiales ya en la mesa, se les indicó la orden. Cada estudiante tenía que leer el cuento y en las partes que faltaban palabras, debían encontrar en el cuadro de abajo, la palabra que completaría el cuento y le daría coherencia a la historia.

También se les solicitó a los estudiantes que escribieran en sus cuadernos de trabajo los adjetivos que encontraran en el cuento y que terminaran en "osa" y "oso". Durante el desarrollo del juego, todos los estudiantes mantuvieron el orden en el aula y se concentraron en la actividad. Una estudiante expresó su preocupación por no encontrar las palabras adecuadas en el cuadro y le expliqué que todas las palabras necesarias estaban presentes, solo requerían una lectura atenta para encontrarles sentido.

Para los dos estudiantes con dificultades de lectoescritura, brindé asistencia individual, leyendo el cuento completo y luego pidiéndoles que expresaran su comprensión mediante dibujos. También les proporcioné una copia impresa del cuento para que pudieran identificar y colorear las palabras que comenzaran con las vocales "a", "e" u "o".

A medida que los demás estudiantes iban completando la actividad en aproximadamente 20 minutos, se observaron resultados satisfactorios, con muchos trabajos en los que se completó correctamente el cuento. Este logro generó discusiones entre los estudiantes sobre sus interpretaciones del cuento.

Al finalizar la actividad, se les pidió a los estudiantes que dibujaran los personajes principales y secundarios del cuento, que cambiaran el título del cuento por uno de su elección y que escribieran oraciones simples utilizando sustantivos y adjetivos encontrados en el texto. Esta tarea sería evaluada como parte de la fase de aplicación y creación de conocimiento, donde las oraciones representaban la aplicación de lo aprendido y los dibujos la creatividad basada en la comprensión del cuento.

Gráfico 22: Trabajo de un estudiante Dylan Iza



Fuente: Domínguez (2024)

Gráfico 23: Trabajo de una estudiante Ana Muntza



Fuente: Domínguez (2024)



Al día siguiente, los trabajos fueron presentados ante toda la clase, dado que algunos estudiantes no habían completado la actividad en la sesión anterior. Los resultados fueron altamente satisfactorios, ya que la evaluación se basó en una rúbrica diseñada como parte de esta investigación con el objetivo de evaluar el primer y el segundo nivel de comprensión lectora.

**Gráfico 24: Rúbrica de evaluación del espino misterioso**

Criterios de evaluación	Excelente 9-10	Bueno 6.99-8.99	Regular 0-6.99
Reconoce los diferentes elementos del cuento			
Identifica correctamente los personajes principales del cuento.			
Reconstruye el significado del cuento, a través de la creación de un nuevo título			

**Fuente: Domínguez (2024)**

Durante la semana del 25 al 29 de septiembre de 2023, continué con la segunda parte de mi guía. El docente me informó previamente que el martes, día de Lengua y Literatura, no habría clases debido al juramento a la bandera, por lo que reprogramamos las sesiones para el miércoles, jueves y viernes, durante las dos primeras horas de cada día.

El miércoles 27 de septiembre, implementé una estrategia lúdica basada en la unidad 28 del módulo "Lugares sagrados" del círculo de conocimiento N°3. El objetivo era trabajar el uso de las palabras que comienzan con el diptongo "hue-", "hie-", que siempre llevan la letra "h" (como "hueso" o "hielo"), y aquellas que empiezan con "hum-" seguido de vocal.

Para iniciar la clase, realicé un juego llamado "Copia mi movimiento". Los estudiantes debían imitar mis movimientos mientras yo cantaba instrucciones, como "si yo

me toco la cabeza, ustedes se tocan la cabeza". A medida que avanzaba el juego, los movimientos se complicaban, lo que requería mayor atención y agilidad.

Luego de la actividad lúdica, comenzamos la clase abordando la problemática de palabras mal escritas en el pizarrón, como "uevo", "ielo" e "ierba". Tras consultar a los estudiantes, se discutió el uso de la "h" en palabras con diptongos específicos, y se proporcionaron ejemplos adicionales para reforzar la lección.

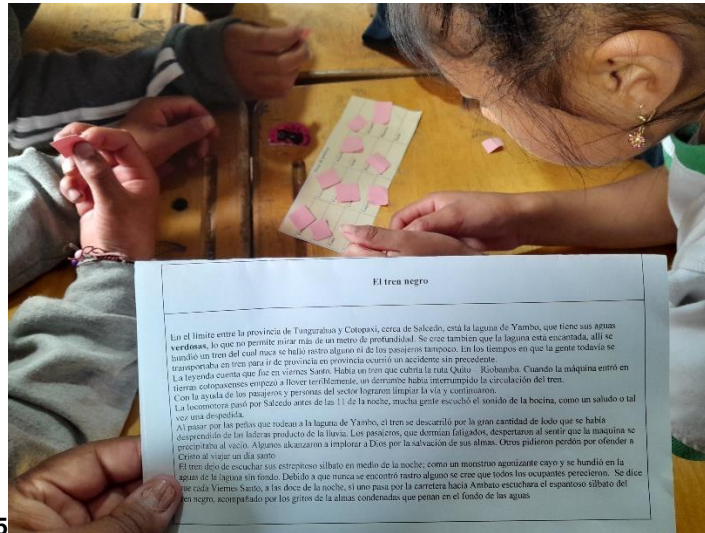
Como actividad de verificación, revisamos nuevamente las palabras mal escritas del pizarrón, y la mayoría de los estudiantes identificaron que faltaba la letra "h". Para concluir, realizamos una estrategia lúdica más: se formaron grupos y se entregaron tablas de bingo de palabras. Durante la lectura del cuento "El tren negro", los estudiantes debían señalar palabras similares en sus tablas. Aunque algunos grupos no lograron llenar la tabla, la actividad les ayudó a identificar la importancia de prestar atención durante la lectura para encontrar las palabras correctas.

**Gráfico 25: Grupo 1 jugando el bingo de palabras**



**Fuente: Domínguez (2024)**

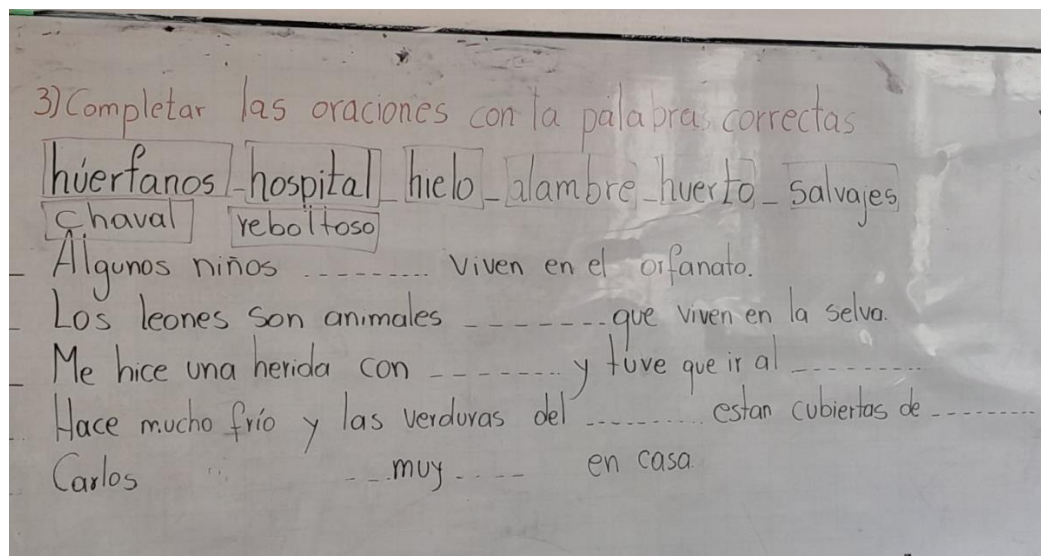
Gráfico 26: Grupo 3 jugando el bingo de palabras



Fuente: Domínguez (2024)

En esta actividad, los estudiantes demostraron un mayor nivel de atención hacia el cuento, llegando incluso a requerir recordatorios para señalar las palabras en la tabla. Dos equipos destacaron como ganadores al encontrar la mayor cantidad de palabras y completar filas y columnas en sus tablas.

Gráfico 27: Ejercicios para completar las oraciones con la palabra correcta



Fuente: Domínguez (2024)

Al concluir la actividad, se les preguntó a los estudiantes si recordaban palabras del cuento que incluyeran la letra "h". Dos o tres estudiantes levantaron la mano y mencionaron "hundió" y "había". Para finalizar la clase, se les asignó una tarea consistente en completar correctamente una oración con la palabra adecuada.

### **Evaluación**

Al finalizar las clases, sostuve una conversación con el docente del aula para presentarle el plan de evaluación que aplicaríamos a los estudiantes. Esta evaluación implicaba la lectura del cuento "El Huiña Huilli". El docente sugirió que sería más apropiado realizar la evaluación el día viernes, dado que aún no habíamos informado a los estudiantes y no tendrían tiempo para prepararse.

El jueves, durante la clase de lengua y literatura, decidí reforzar los temas tratados en clases anteriores. Para ello, implementé la última estrategia que había diseñado: el juego "Veo veo". Iniciamos saliendo al campo llano para participar en un pequeño juego llamado "pato, pato, ganzo". Posteriormente, regresamos al aula y pedí a los alumnos que tomaran asiento.

Organicé a los estudiantes en grupos de cuatro y les asigné un número del uno al cuatro. Luego, entregué a cada grupo una hoja que contenía el cuento "El Huiña Huilli" y se les pidió que lo leyeran. Después de que todos terminaran de leer, organicé a los grupos uno y tres para que se unieran, y lo mismo hice con los grupos cuatro y dos.

**Gráfico 28: Estudiantes jugando Veo veo**



*Fuente: Domínguez (2024)*

A continuación, saqué unas tarjetas con palabras relacionadas con el cuento y las coloqué sobre una mesa. Solicité a un estudiante de cada grupo que se acercara. Se leyó la primera pregunta: "¿Quién es Pedro?" En las tarjetas se presentaban dos opciones: "un hombre" y "un demonio", y el estudiante que eligiera más rápido la respuesta correcta ganaba. Luego, planteé otra pregunta: ¿Cuál de los dos adjetivos describe mejor a Pedro? Se mostraron dos tarjetas con las opciones "tramposo" y "cariñoso".

. Continuamos haciendo preguntas relacionadas tanto con el cuento como con temas trabajados en las clases anteriores. En un momento dado, presenté dos tarjetas y dije: "Veo, veo, un sustantivo común", desafiando a los estudiantes a elegir la opción correcta.

Y así continuamos hasta que finalizó la hora de clases, dando los últimos avisos de que al día siguiente se llevaría a cabo una evaluación y recordándoles a los estudiantes que debían estudiar.

El viernes 29 de septiembre, durante las primeras horas de clases, se realizó la evaluación final de manera escrita para 14 alumnos. Debido a las dificultades de lectoescritura que presentaban dos estudiantes, opté por realizarles la evaluación de forma verbal. Para brindarles apoyo personalizado, procedí a leerles el cuento y luego les formulé las preguntas pertinentes, registrando sus respuestas mientras ellos las señalaban o las expresaban verbalmente.

**Gráfico 29: Evaluación final**

<b>Evaluación final</b>		
<b>Nombre:</b> _____	<b>Grado:</b> _____	<b>Fecha:</b> _____
<b>1. Lea la siguiente lectura</b>		
<b>"El Huiña Huilli"</b>		
Nos ubicamos en los tiempos mucho antes de los autos y las carreteras, cuando la gente se movilizaba a pie o en sus animales como los burros o caballos. En la provincia de Tungurahua en un pequeño pueblo		



habitaba Pedro, una noche en la que no había luna ni estrellas, Pedro después de jugar cartas y como de costumbre hacer trampa para ganar, decide retirarse a su casa que estaba ubicada en la cima de la montaña, pero la noche estaba oscura, muy oscura y esa noche más de lo normal que apenas se divisaba las sombras negras.

Nadie quería ayudar a Pedro porque era tramposo, así que decidió meter luciérnagas en un frasco para que alumbrara su camino. Se abrió paso por los páramos del Quisapincha caminando con cuidado debido a la espesa neblina para no caerse en algún hueco. Aquí es cuando su camino es interrumpido al escuchar un llanto de un guagua. Pedro era muy egoísta y egocéntrico, jamás ayudaba a nadie, pero sintió la necesidad de ayudar al guagua solo e

indefenso que estaba sin sus padres y en medio de la oscuridad de la noche. Bajo rápidamente por la quebrada en su busca y la botella con las luciérnagas se le cayó, las luciérnagas se escaparon y Pedro se quedó sin luz. El llanto de guagua era tan fuerte que lo encontró guiándose por el sonido. Lo sostuvo en sus brazos para salir de ahí.

Pedro quiso salir de la quebrada y entonces se dio cuenta que algo no iba bien. El guagua estaba ardiendo, su pecho empezó a quemar como carbón encendido. Quiso botar al guagua, pero no pudo sintió unas garras que le clavaban el pecho, el intentaba separarlo pero no podía y después de esto el guagua empezó a hablar y no como niño, sino como un adulto, y con una voz ronca y grave le dijo:

-Mírame, tengo dientes.

-Dientes tengo. Repitió

Trato de lanzarlo a la quebrada pero no pudo.

-Soy el huiña huilli, dientes tengo y te voy a matar, te voy a matar- Le dijo con una voz más fuerte. Pedro llorando, incapaz de hacer nada, preguntó:

- ¿Porque me haces esto? ¿Por qué me haces esto a mí?

Entonces el huiña huilli le contesto:

-Eres muy egoísta y tramposo, nunca has ayudado a nadie-

Sin resistir más el dolor Pedro se desmayó sin saber qué es lo que lo esperaba.

A la mañana siguiente Pedro se despertó adolorido pero feliz de saber que estaba vivo, pensó que todo fue un mal sueño por la borrachera que había tenido el día anterior y antes de que se dibujara una sonrisa en su rostro escuchó nuevamente el llanto infernal de un guagua, lo cual le hizo recordar todo el miedo de



la noche anterior. Salió corriendo con mucha desesperación, el terror de aquella noche volvió y Pedro gritaba que nunca más iba a ser tramposo y que iba a ayudar a las demás personas.

2. Según el cuento leído, señale de rojo los sustantivos comunes y de azul los sustantivos propios y escríbalos en el siguiente cuadro.

-Sustantivos propios	-Sustantivos comunes
_____	_____
_____	_____
_____	_____

- Responda las siguientes preguntas:

- ¿Quién es el personaje principal de la historia?

\_\_\_\_\_

- ¿Dónde sucede el desarrollo del cuento?

\_\_\_\_\_

3. Escriba las ideas principales del cuento.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

4. Complete las siguientes palabras:

\_uiña

\_ueco

-abia

\_uilli

5. Responda las siguientes preguntas:

- ¿Qué otro título le darías al cuento?

\_\_\_\_\_

- ¿Cuál es el motivo por el que se le apareció el huiña huilli a Pedro?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Fuente: Domínguez (2024)

**Gráfico 30: Estudiantes realizando su evaluación**



*Fuente: Dominguez (2024)*

### **Rúbrica de evaluación**

En esta rúbrica, se establecieron tres criterios de evaluación. Para el nivel literal, se evaluó la capacidad del estudiante para identificar detalles específicos como sucesos, escenarios y personajes presentes en el cuento

**Gráfico 31: Rubrica de evaluación.**

<b>Rúbrica de evaluación</b>			
<b>Criterios de evaluación</b>	Excelente 5	Buena 3	Regular 1
Identifica detalles, de los sucesos, escenarios, personajes que se presentan el cuento.	El estudiante identifica correctamente los detalles de los sucesos, escenarios y personajes que se presentan en el cuento	El estudiante no identifica todos los detalles de los sucesos, escenarios y personajes que se presentan en el cuento	El estudiante no identifica ningún detalle de los sucesos, escenarios y personajes que se presentan en el cuento





Deduce enseñanzas y mensajes que deja el texto. Propone nuevos títulos	El estudiante deduce correctamente la enseñanza que deja el cuento	El estudiante presenta ideas incompletas al momento de deducir la enseñanza que deja el cuento	El estudiante no logra deducir la enseñanza que deja el cuento
Juzga la actuación de los personajes	El estudiante presenta criterios propios acerca de la actuación de los personajes	El estudiante no presenta criterios claros y coherentes acerca de la actuación de los personajes	No presenta ningún criterio

Fuente : Domínguez (2024)

. En cuanto al nivel inferencial, se plantearon dos criterios, pero se evaluaron conjuntamente. Se evaluó la capacidad del estudiante para deducir enseñanzas y mensajes implícitos en el texto, así como para proponer nuevos títulos que reflejen el contenido del cuento. Por último, en el nivel crítico, se evaluó la habilidad del estudiante para emitir juicios sobre la actuación de los personajes y sus decisiones dentro de la trama.

A continuación, se presenta un análisis de cada criterio y los resultados obtenidos por los alumnos en cada evaluación. Es importante señalar que en el aula de 4° grado de Educación General Básica hay 16 estudiantes, lo que representa el 100% de la población total de estudio.



**Gráfico 32: Tabla de resultados de evaluación**

<b>Evaluación final</b>									
<b>Criterios de evaluación</b>	Identifica detalles, de los sucesos, escenarios, personajes que se presentan el cuento			Deduce enseñanzas y mensajes que deja el texto. Propone nuevos títulos			Juzga la actuación de los personajes		
	<b>E</b>	<b>B</b>	<b>R</b>	<b>E</b>	<b>B</b>	<b>R</b>	<b>E</b>	<b>B</b>	<b>R</b>
<b>Lista de estudiantes</b>									
Alumno 1	X			X				X	
Alumno 2	X			X				X	
Alumno 3	X			X				X	
Alumno 4	X				X			X	
Alumno 5		X			X			X	
Alumno 6		X			X			X	
Alumno 7	X				X			X	
Alumno 8		X		X			X		
Alumno 9		X		X				X	
Alumno 10		X		X				X	
Alumno 11		X			X			X	
Alumno 12		X			X			X	
Alumno 13		X			X			X	
Alumno 14		X				X			X
Alumno 15	X				X			X	
Alumno 16		X			X			X	
<b>Totales</b>	<b>6</b>	<b>10</b>		<b>6</b>	<b>9</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>14</b>	<b>1</b>

**Fuente: Dominguez (2024)**

A continuación, se presenta un análisis de cada criterio y los resultados obtenidos por los alumnos en cada evaluación. Es importante señalar que en el aula de 4° grado de Educación General Básica hay 16 estudiantes, lo que representa el 100% de la población total de estudio.

**Criterio de evaluación 1:** “Identifica detalles de los sucesos, escenarios y personajes presentes en el cuento”. En el nivel excelente, se encuentran 6 alumnos, lo que representa el 37.5% del total. En el nivel bueno, se ubican 10 alumnos, equivalente al 62.5% del total. No se registraron estudiantes en el nivel regular.

**Criterio de evaluación 2:** “Deduce enseñanzas y mensajes implícitos en el texto. Propone nuevos títulos”. En el nivel excelente, se destacan 6 alumnos, representando el 37.5% del total. En el nivel bueno, se observan 9 alumnos, lo que corresponde al 56.25% del total. Se identifica un estudiante en el nivel regular, equivalente al 6.25%.

**Criterio de evaluación 3:** “Juzga la actuación de los personajes”. En el nivel excelente, se encuentra solo 1 alumno, lo que representa el 6.25%. En el nivel bueno, se encuentran 14 alumnos, equivalente al 87.5%. Se registra 1 estudiante en el nivel regular, que representa el 6.25% del total.

De esta manera, se puede concluir que ha habido un notable avance en el nivel de comprensión lectora, tanto en los aspectos literales como inferenciales. Inicialmente, los estudiantes enfrentaban numerosas dificultades en estos aspectos, pero ahora se evidencia un progreso considerable. Además, en el nivel crítico, los estudiantes han mejorado en sus habilidades para formular juicios sobre los eventos que se desarrollan en el cuento.

### **Análisis de la aplicación de la propuesta**

Desde que identifiqué la problemática en el 4° grado de Educación General Básica, me propuse encontrar una respuesta innovadora ante este desafío educativo. Mi propuesta se centró en el uso de estrategias lúdicas, las cuales integraron los contenidos curriculares con actividades divertidas para despertar el interés de los estudiantes y fortalecer su proceso de aprendizaje. Opté por este enfoque porque permite una enseñanza más dinámica y participativa.

Para diseñar estas estrategias, recurrí a cuentos populares locales, adaptándolos a los temas de la guía de interaprendizaje del docente. Cuando implementé esta propuesta en el aula, noté un cambio significativo en la actitud de los estudiantes. Estaban más animados y participativos durante las clases, lo que se reflejaba en su entusiasmo por las actividades propuestas.

Para evaluar el impacto de estas estrategias, utilicé preguntas dirigidas a los estudiantes para conocer su opinión y nivel de satisfacción con las actividades. Además, observé de cerca su participación y progreso en el desarrollo de las mismas. A través de este seguimiento, pude confirmar que las estrategias lúdicas eran efectivas para motivar el aprendizaje y mejorar la comprensión de los contenidos.

Como mi objetivo principal era mejorar la comprensión lectora de los estudiantes. Por lo tanto, diseñé actividades que no solo fueran entretenidas, sino que también promovieran la reflexión y el análisis. Los juegos y dinámicas presentaban desafíos que estimulaban la lectura y la comprensión de los textos, lo que contribuyó significativamente al desarrollo de habilidades de lectura crítica.

Además, estas estrategias demostraron ser versátiles y adaptables a diferentes áreas del currículo. Desde ciencias naturales hasta matemáticas, las actividades lúdicas pueden ser aplicadas en diversas asignaturas para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por lo tanto, la implementación de estrategias lúdicas en el aula representó un cambio positivo en la dinámica de aprendizaje. Los estudiantes mostraron mayor interés y participación, lo que contribuyó a mejorar su comprensión de los contenidos. Esta experiencia reafirmó la importancia de adoptar enfoques innovadores y motivadores para promover un aprendizaje significativo en el aula.

### **CONCLUSIÓN Y RECOMENDACIONES**

Basándome en lo expuesto, se puede concluir que las estrategias y recursos lúdicos implementados en el aula de clase fueron diseñados con el propósito de estimular el interés por la lectura en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica de la UEIBM “Pueblo Kisapincha”. A través de estas estrategias, se observó un aumento en la motivación y el compromiso de los estudiantes hacia el proceso de aprendizaje, especialmente en la comprensión lectora. Las actividades lúdicas no solo promovieron el desarrollo de habilidades cognitivas, sino también actitudes positivas hacia la lectura y el estudio.

El uso de estas estrategias permitió mejorar la comprensión lectora en los estudiantes, empleando cuentos populares del entorno adaptados a los contenidos de la guía de inter aprendizaje. Estos cuentos despertaron el interés de los estudiantes al ser familiarizados con los elementos presentes en ellos. Se identificaron actividades que resultaron muy atractivas para los estudiantes, especialmente aquellas realizadas en

grupo, como el bingo de palabras, que fomentaron la integración y la confianza tanto entre los compañeros como con los docentes.

Las estrategias y materiales lúdicos fueron adaptados a los contenidos del Currículo de la Nacionalidad Kichwa, específicamente en la unidad 28, círculos 2 y 3 correspondientes al cuarto grado. Estos contenidos se desarrollaron de manera más dinámica y menos monótona, evaluándose normalmente mediante estrategias lúdicas y utilizando cuentos para mantener el interés en la lectura. Al finalizar, se realizó una evaluación que midió la experiencia de los estudiantes y su nivel de aprendizaje, así como los avances en los niveles de comprensión lectora. La implementación de estas estrategias con recursos lúdicos demuestra su potencial pedagógico en el proceso de enseñanza y aprendizaje, integrando los saberes ancestrales y culturales pertinentes.

En conclusión, la aplicación de estas estrategias ha sido efectiva para promover el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de cuarto grado. Aunque se observan resultados positivos, aún persisten estudiantes con bajo rendimiento debido a diferentes factores, por lo que se sugiere continuar adaptando las estrategias para abordar estas necesidades individuales. En última instancia, esta propuesta puede proporcionar resultados significativos a largo plazo, promoviendo un desarrollo integral y significativo en el proceso educativo de los estudiantes.

### Referencias bibliográficas

- Arroyave, L., Barrera, A., y Restrepo, M., (2016). La Lúdica como Mecanismo de Intervención Pedagógica para el Fortalecimiento de la Convivencia en el Aula. Federación Universitaria los Libertadores. [Tesis de licenciatura].  
<https://repository.libertadores.edu.co/items/d4a71751-3ca3-4aa4-a658-77753976d60b>
- Carvajal, M y Aleman, E. (2017) NIVELES DE COMPRENSIÓN LECTORA DE LOS ESTUDIANTES DE TRABAJO SOCIAL Y COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN Y LAS TAREAS DE LECTURA EN EL CONTEXTO AULA.  
<https://comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/2217.pdf>
- Collazos, A. (2018). Torre (2005), Implementación de herramientas tecnológicas como aporte de la comprensión lectora. [Tesis de maestría].  
<https://repositorio.umecit.edu.pa/bitstream/handle/001/2331/AMANDA%20COLLAZOS%20ROJAS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Feo, R. (2015). Orientaciones básicas para el diseño de estrategias didácticas. *Tendencias Pedagógicas*, 16, 221–236.  
<https://revistas.uam.es/tendenciaspedagogicas/article/view/19511>
- GAD Parroquial Quisapincha. (26 de Agosto de 2021). UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO BILINGÜE PUEBLO KISAPINCHA. Obtenido de gadquisapincha.gob:  
<https://gadquisapincha.gob.ec/modelo-gesti%C3%B3n/educaci%C3%B3n/u-emilenio.html>
- GAD Quisapincha. (2021). Unidad Educativa del Milenio.  
<https://gadquisapincha.gob.ec/index.php/u-e-milenio/>
- Gamboa Pulido, M. E. (2017). Desarrollo de la comprensión lectora utilizando estrategias de Solé en los niños y niñas del segundo grado “A” de la Institución Educativa N°

1249 Vitarte UGEL N° 06.

[http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/3717/Desarrollo\\_GamboaPulido\\_Maria.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/3717/Desarrollo_GamboaPulido_Maria.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

García, F. (2015). *Comprensión lectora y producción textual*. Bogotá, Colombia: Ediciones de la U

Guerrero, A. (2009). LOS MATERIALES DIDÁCTICOS EN EL AULA. *Temas para la educación*.1-7. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6415.pdf>

Jiménez, A. (2005). Pedagogía lúdica: El taller cotidiano y sus aplicaciones. Armenia: Kinesis. <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1409/1/RIUT-JCDA-spa-2015>

Jiménez, C. (2013). LA LÚDICA Y LOS NATIVOS DIGITALES. *Lúdica pedagógica*, 2(18), 49 – 57. <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/download/2166/2072/7349>

Luzuriaga, C y Varguillas C. (2021). Estrategias lúdicas para el aprendizaje de las macro destrezas en Lengua y Literatura. *Uniandes Episteme*, 8 (4), 552-566. <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/2353>

Maila, V., Figueroa , H., Pérez, E. y Cedeño, J. (2020). Estrategias lúdicas en el aprendizaje de la nomenclatura química inorgánica. *Revista Cátedra*, 3(1), 59-74. <https://orcid.org/0000-0001-6313-7061>

Monje.(2011) Guía didáctica metodología de la investigación.  
<file:///C:/Users/Lenovo/Documents/PIENSA/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>

Moreta, W y Timm, V. (2019). Actividades lúdicas para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa

“La Inmaculada”. [Tesis de licenciatura].

<http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1056>

**MOSEIB (2014).** Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe.

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/03/MOSEIB.pdf>

Ocaña, E., (2016). Las actividades lúdicas y el aprendizaje en el área de lengua y literatura de los niños/as del séptimo año de educación básica, unidad educativa “Provincia de Chimborazo” del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua. Universidad Técnica de Ambato, 1-136.[ Tesis de licenciatura].

<http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/24734>

Orellana, C. (2016). La estrategia didáctica y su uso dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en el contexto de las bibliotecas escolares. *E-Ciencias de la Información*, 7, 134-154. <https://doi.org/10.15517/eci.v7i1.27241>

Plan de Ordenamiento Territorial Quisapincha, (2015). Plan de Ordenamiento Territorial Quisapincha 2015. Quisapincha: GAD Parroquial de Quisapincha.

Rubicela, W. (2018). ESTUDIO DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ALUMNOS DEL CECYTE POMUCH, HECELCHAKÁN, CAMPECHE, MÉXICO. Instituto campechano, 1-11.

[https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14\\_70\\_80.pdf](https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14_70_80.pdf)

Salas, D. (2019). Investigación-acción. *Investigalia*.

<https://investigaliacr.com/investigacion/investigacion-accion/>

Vallés, A. (2005). Comprensión lectora y procesos psicológicos. *Liberabit. Revista*

*Peruana de Psicología*, 11. 49-61. <https://www.redalyc.org/pdf/686/68601107.pdf>





**CERTIFICACIÓN DE TUTOR  
TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR  
DIRECCIONES DE CARRERA DE GRADO PRESENCIALES**

---

Carrera de: Educación Intercultural Bilingüe

Itinerario Académico en: Pedagogía de la Lengua Kichwa

Carlos María Paucar Pomboza, tutor del Trabajo de Integración Curricular denominado “Mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de 4° grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe del Milenio “Pueblo Kisapincha” con el diseño y aplicación de estrategias y recursos lúdicos haciendo uso de cuentos tradicionales y populares del entorno ” perteneciente a la estudiante: Jennifer Valeria Domínguez Criollo con C.I. 0151091436. Doy fe de haber guiado y aprobado el Trabajo de Integración Curricular. También informo que el trabajo fue revisado con la herramienta de prevención de plagio donde reportó el 7 % de coincidencia en fuentes de internet, apegándose a la normativa académica vigente de la Universidad Nacional de Educación.

Azogues, 08 de marzo de 2024



Formado electrónicamente por:  
CARLOS MARIA PAUCAR  
POMBOZA

(firma)

Docente Tutor/a  
Carlos María Paucar Pomboza

C.I: 1802133916



DECLARATORIA DE PROPIEDAD INTELECTUAL Y CESIÓN DE DERECHOS DE PUBLICACIÓN  
PARA EL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

DIRECCIONES DE CARRERAS DE GRADO PRESENCIALES - DIRECCIÓN DE BIBLIOTECA

Yo, Jennifer Valeria Domínguez Criollo, portador de la cedula de ciudadanía nro.0151091436 estudiante de la carrera de Educación Intercultural Bilingüe Itinerario Académico en: Pedagogía de la Lengua Kichwa en el marco establecido en el artículo 13, literal b) del Reglamento de Titulación de las Carreras de Grado de la Universidad Nacional de Educación, declaro:

Que, todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en el trabajo de Integración curricular denominada "Mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe del Milenio "Pueblo Kisapincha" con el diseño y aplicación de estrategias y recursos lúdicos haciendo uso de cuentos tradicionales y populares del entorno, son de exclusiva responsabilidad del suscriptor de la presente declaración, de conformidad con el artículo 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, por lo que otorgo y reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación - UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos, además declaro que en el desarrollo de mi Trabajo de Integración Curricular se han realizado citas, referencias, y extractos de otros autores, mismos que no me tribuyo su autoría.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación - UNAE, la utilización de los datos e información que forme parte del contenido del Trabajo de Integración Curricular que se encuentren disponibles en base de datos o repositorios y otras formas de almacenamiento, en el marco establecido en el artículo 141 Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación.

De igual manera, concedo a la Universidad Nacional de Educación - UNAE, la autorización para la publicación de Trabajo de Integración Curricular denominado "Mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de cuarto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe del Milenio "Pueblo Kisapincha" con el diseño y aplicación de estrategias y recursos lúdicos haciendo uso de cuentos tradicionales y populares del entorno en el repositorio institucional y la entrega de este al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor, como lo establece el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Ratifico con mi suscripción la presente declaración, en todo su contenido.

Azogues, 08 de marzo de 2024

Jennifer Valeria Domínguez Criollo  
C.I.: 0151091436