



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación
Carrera de Pedagogía de la Lengua y la Literatura

Diseño de estrategias didácticas para la motivación lectora en estudiantes de Educación General Básica y Bachillerato General Unificado: los juegos populares en *Nuevos cuentos de juegos antiguos* (2017)

Trabajo de titulación previo a la obtención
del título de Licenciado en Pedagogía de la
Lengua y Literatura

Autores:

Katherine Dayana Andrade Urgilez

C.I: 0107400384

Correo: dayanakath@yahoo.es

John Sebastian Chuquimarca Llivichushca

C.I: 0105689517

Correo: j.shomeroec@gmail.com

Director:

Ph. D. Jorge Arturo Arízaga Andrade

C.I: 0102340239

Cuenca-Ecuador
15 de marzo de 2022



Resumen

La presente investigación tiene por finalidad diseñar estrategias didácticas para la motivación lectora en los estudiantes de educación general básica y bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Liceo Americano Católico. Para el desarrollo de la investigación del cuentario *Nuevos cuentos de juegos antiguos* (2017) se selecciona diez juegos populares ecuatorianos que puedan adaptarse a una estrategia de motivación lectora. Para esto, se precisa algunos conceptos importantes que respondan a la pregunta de investigación, la cual plantea si ¿es posible realizar estrategias didácticas de motivación lectora a través de juegos populares? Esta investigación empleará el modelo de Whitehead de investigación-acción que permite diseñar diez estrategias didácticas a partir de juegos populares. Obteniendo como resultado diez estrategias didácticas para la motivación lectora.

Palabras clave: Estrategia didáctica. Motivación lectora. Aprendizaje significativo. Juego popular.



Abstract

The purpose of this research is to design didactic strategies for reading motivation in EGB and BGU students of the Unidad Educativa Liceo Americano Católico. For the development of the research we start from the story *Nuevos cuentos de juegos antiguos* (2017) identifying some popular games that adapt to a reading comprehension strategy. Also, we specify some important concepts that give support to our hypothesis, which asks if it is possible to carry out didactic strategies of reading motivation through popular games? To answer this question, we used Whitehead's model of action research that allowed us to design 10 didactic strategies based on popular games; obtaining as a result a ludic/metacognitive process that offers a variety of educational possibilities to achieve significant learning.

Key words: Didactic strategies. Reading motivation. Significant learning. Popular games.



Índice de contenidos

Resumen	2
DEDICATORIA	13
AGRADECIMIENTOS	16
INTRODUCCIÓN	17
Capítulo I	19
I.A Estado del arte	19
I.B Marco teórico	22
I.B.1 Lectura	22
Subprocesos	23
I.B.2 Estrategia	24
I.B.3 Estrategias didácticas	24
I.B.4 Estrategias didácticas para la motivación lectora	24
I.B.5 Motivación lectora	25
I.B.6 Aprendizaje significativo	25
I.B.7 El juego popular	27
I.B.8 El juego popular en la actividad educativa	28
Capítulo II	
Metodología	30
II.A Método	30
II.B.2 Instrumentos	30
II.B.3 Delimitación del objeto de investigación	31



Capítulo 3 32

III.A Primera fase 32

III.B Segunda Fase 35

Juego popular “Juguemos en el bosque” 38

Descripción de “juguemos en el bosque”: estrategia didáctica para la motivación lectora 39

Juego popular “El pan quemado” 41

Descripción de “el pan quemado”: estrategia didáctica para la motivación lectora 42

Juego popular “El Zumbambico”..... 44

Descripción de “zumbambico”: estrategia didáctica para la motivación lectora 45

Juego popular “Los agujeros” 47

Descripción de “Los agujeros”: estrategia didáctica para la motivación lectora 48

Juego popular “TserénTserén” 50

Descripción de “TserénTserén”: estrategia didáctica para la motivación lectora..... 51

Juego popular “El clavo” 53

Descripción de “El clavo”: estrategia didáctica para la motivación lectora..... 54

Juego popular “Los atracones” 56

Descripción de “Los atracones”: estrategia didáctica para la motivación lectora..... 57

Juego popular “Las canicas” 58

Descripción de “Las canicas”: estrategia didáctica para la motivación lectora..... 59

Juego popular “Las ollas encantadas” 61

Descripción de “Las ollas encantadas”: estrategia didáctica para la motivación lectora 62



Juego popular “Las planchas” 64

Descripción de “Las planchas”: estrategia didáctica para la motivación lectora 65

III.C Fase tres 66

Conclusiones 67

Recomendaciones 68

Referencias Bibliográficas 69

Anexo 1: Recopilación información diagnóstica 71

Anexo 2: Recopilación de información 74

Anexo 3 Evaluación Diagnóstica 75

Anexo 4 Evaluación Diagnóstica 77

Anexo 5 Evaluación Diagnóstica 80

Anexo 6 Evaluación Diagnóstica 83

Anexo 7 Evaluación Diagnóstica 86

Anexo 8 Evaluación Diagnóstica 88

Anexo 9: Información sobre el hábito lector 92

Anexo 10 Encuesta de datos informativos 97

Anexo 11: Registro fotográfico 100

Anexo 12: Planificaciones de clase 115



Índice de tablas

Tabla 1: Subprocesos de la lectura	15
Tabla 2: Estrategias didácticas	19
Tabla 3: Significatividad a tres niveles.....	21
Tabla 4: Distribución de juegos por curso y nivel.....	30



Índice de figuras

Figura 1: Clasificación de competencias.....	25
Figura 2: Fases modelo de Whitehead investigación acción.....	26



Cláusula de Propiedad Intelectual

Katherine Dayana Andrade Urgilez, autor/a del trabajo de titulación “Diseño de estrategias didácticas para la motivación lectora en estudiantes de Educación General Básica y Bachillerato General Unificado: los juegos populares en Nuevos cuentos de juegos antiguos (2017)” certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 15 de marzo de 2022

Katherine Dayana Andrade Urgilez

C.I: 0107400384



Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Katherine Dayana Andrade Urgilez en calidad de autor/a y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación “Diseño de estrategias didácticas para la motivación lectora en estudiantes de Educación General Básica y Bachillerato General Unificado: los juegos populares en Nuevos cuentos de juegos antiguos (2017)”, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 15 de marzo de 2022

Katherine Dayana Andrade Urgilez

C.I: 0107400384



Cláusula de Propiedad Intelectual

John Sebastián Chuquimarca Llivichushca, autor/a del trabajo de titulación “Diseño de estrategias didácticas para la motivación lectora en estudiantes de Educación General Básica y Bachillerato General Unificado: los juegos populares en Nuevos cuentos de juegos antiguos (2017)”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 15 de marzo de 2022

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "J. Chuquimarca", written over a horizontal line.

John Sebastián Chuquimarca Llivichushca

C.I: 0105689517



Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

John Sebastián Chuquimarca Llivichushca en calidad de autor/a y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación “Diseño de estrategias didácticas para la motivación lectora en estudiantes de Educación General Básica y Bachillerato General Unificado: los juegos populares en Nuevos cuentos de juegos antiguos (2017)” de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 15 de marzo de 2022

John Sebastián Chuquimarca Llivichushca

C.I: 0105689517



DEDICATORIA

Con todo mi cariño dedico este trabajo de titulación a mi abuelita Livia, quien nunca dejó de creer en mis capacidades y desde el cielo ha sido la guía de cada uno de mis pasos.

A Carmita, mi madre, quien ha sabido darme las herramientas necesarias para triunfar en la vida y desde luego su infinito amor que ha sido mi motivación diaria. Todo esto es por ti y para ti, porque has sido un gran modelo de valentía y perseverancia.

A mis hermanos Kevin, Steven y Erika, extraordinarios seres humanos que han compartido su esencia conmigo y han hecho de mí lo que soy.

A Ezra, mi sempiterno compañero que hoy brilla en donde empieza el arcoíris. Gracias por dejar tu cicatriz en mí.

Finalmente, a John, con quien hemos unido nuestras ideas y nos hemos apoyado el uno al otro en todo momento superando las dificultades del camino, siendo así el mejor *team*. A mis mejores amigos, Joha y Wito, por la amistad que nos une y el cariño que nos fortalece, sin ustedes nada hubiera sido posible.

Gracias Totales.



DEDICATORIA

A mi Ayllu de Warmis piel canela marquesina, mirada atenta de oleajes primaverales, toquilla sangrienta sus manos guerreras, tres gotitas de egodulce para el humilde laurel que cubre su barro: Hatum Mama, Momma, ñaña.

Hatum Mama María de los Dolores, por velar en noches con aroma del tibio querosene y paredes de barro triste mi débil cascarón de niño, por la vivencia pura de que la piedad no existe en el fiel creyente, por tus enseñanzas hecho pétalos inmarcesibles, por recetas mágicas cual chicha de jora pura y pellizcos de sal cruda, por nunca arrancar de tu telar fragmentado el amor de abuela a pesar de mis sandeces. Tu perico salió del cascarón, sigue con sus pericadas, pero emprendió el vuelo, hubiera querido que veas todo lo que he logrado, pero estés donde estés, sé que tu esencia está en mí; mi mami loli.

Momma María Angela, por ser ángel de mi mundo viviente, por el canto de la luna en noche sin estrellas, en mantos de abrazos en ventiscas abrumadoras, por entregar en carne viva el alma palpitante por tus hijos, por el amor de madre fecundado en vasija de barro con aguardiente sobre el carbón lívido, por tu comprensión de nube tierna en mis tormentosos tropiezos en el abismo de lo incierto, por perdonar mi ingrata sandez e incluso ciertas riveras dolientes en tu dócil rostro. Por ser fuente de mi orgullo obediente, al demostrarle a las hirvientes bocas de arpías fúnebres que una madre soltera no necesita tibios huevos para el devenir de sus hijos. Te amo momma mía, nunca podré devolver lo que en vida me has dado.

Ñaña, que me cuida como madre, amiga fiel y mi modelo a seguir; Cristina para el resto, “la perica” para mí. Entre livianas lágrimas de luz, recuerdo porque nos quedamos como “pericos” y saber que ese amor de mamiloli sin darnos cuenta lo mantenemos vivo día a día. De mil cicatrices que el fuego de la desdicha ha penetrado en mi ser, mil y un bálsamos de hermandad siempre tendrás para sanarme. Pudiste soltar mi mano azabache en los tiempos de clamores malignos, pero el lirio viviente siempre entre tus dedos me sujetaba sobre la perdición. Eres la viva imagen del feminismo, pero no tienes la necesidad de alardearlo. Cuando sea grande ojalá, en un invierno marino, llegue a ser como tú en el reflejo de las arenas del tiempo. Lo que sí es seguro, es que me



cuidarás y te cuidaré, pericos por siempre, en la vida del vendaval. Gracias infinitas, te amo con mi vida hermana mía.

A Dayu, por haber aceptado desde un inicio fusionar mis ideales locos con los suyos y darlo todo cada fockin'día, por soportarme todo este tiempo hasta alta horas de la noche, por los gratos recuerdos que vivirán en mi por siempre, por eso y mucho más mereces esta dedicatoria.

Quiero dar una dedicatoria fraterna aquellos que han estado en constante apoyo en esta fase de mi vida que culmina: Tía Jazmín, Tía María, Altri Afari, Buddha, Freud, Vale, Suco, Bryan Z, 瑪嘉, G, Em, y los Little homies.

A David Aguirre, el profeshor, por ser el curaca que me ha inculcado toda la creatividad e innovación que debe tener un docente, gracias por direccionar mi camino. Sin tu ayuda, sabrá Yahuarmaqui donde hubiera terminado.

Dedicatoria especial a Sazzy por ser mi fiel acompañante en mis desvelos y cada día que me sentaba a escribir esta tesis.

Me lo dedico a mí, por creer en mí, por nunca haberme rendido, por demostrarme a mí mismo que siempre llevaré el blanco y negro y ese espíritu de rebeldía en mi esencia.

Y, finalmente, a ti J.s Homero.



AGRADECIMIENTOS

A docentes y miembros de la comunidad universitaria.

A Jorge Arízaga por ser nuestro director del trabajo de titulación.

Agradecimiento especial a Gloria Riera por orientarnos en la elaboración esta tesis.

A los estudiantes y autoridades de la Unidad Educativa Liceo Americano Católico.

A la esencia inmersa en los juegos populares.



INTRODUCCIÓN

En la actualidad, las estrategias didácticas, que aplica el docente en el proceso de lectura, no logran motivar al estudiante para que realice este proceso de manera efectiva. Así, leer se ha vuelto una actividad obligatoria para el educando. Esto podría deberse a una falta de motivación que logre captar la atención sobre un texto o tema determinado; pese a las nuevas tecnologías no se ha podido solventar esta dificultad. Por lo tanto, en busca de motivar al estudiante en el proceso de lectura, se planteó el uso de los juegos populares como una posible respuesta ante esta problemática. Investigadores dentro del ámbito educativo, afirman que los juegos populares se pueden utilizar dentro del aula clases como una herramienta de contribución para que la educación sea entendida por el estudiante como un regalo y no como una amarga obligación (Navarrete & Domingo, 2002). Por lo dicho anteriormente, nos preguntamos ¿Es posible diseñar estrategias didácticas de motivación lectora a través de juegos populares? Es importante señalar las dificultades que se presentan al momento de leer: dificultades de comprensión del texto, desinterés derivado de lo anterior que deviene en una falta de motivación.

Justificamos el desarrollo de este proyecto porque tiene un impacto educativo en los actores educativos, no solo a los docentes del área de lengua y literatura, a cerca de la importancia de tener motivados a sus estudiantes para las diferentes actividades académicas. Se fomenta la revalorización cultural de los juegos populares del país a las nuevas generaciones. El beneficio a los estudiantes es directo porque para motivar a la lectura se utilizó nuevas estrategias didácticas para hacerla una actividad de deleite y no de obligación.

Así, la presente investigación tuvo como objetivo diseñar diez estrategias didácticas para la motivación lectora para los estudiantes de educación general básica, bachillerato técnico de informática y bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Liceo Americano Católico. Para esto, se aplicó el modelo de Whitehead de la investigación-acción dividida en tres fases: observación/planificación, acción y reflexión. Está dividida la investigación en tres capítulos. El primero correspondiente al marco teórico, se precisó los siguientes términos y conceptos mediante un rastreo bibliográfico: lectura, estrategia didáctica, motivación lectora, aprendizaje significativo y juego popular. En el segundo capítulo está la metodología que tuvo un enfoque mixto pues desarrolló instrumentos cualitativos y cuantitativos, fue de tipo descriptiva y se centró en el método de investigación-acción. En el tercer capítulo se expone las tres fases que realizaron los



investigadores en el marco de la investigación-acción, aquí se detalla la propuesta: diseñar estrategias didácticas a partir de juegos populares para la motivación lectora; en donde se expone de forma detallada cómo es la aplicación de cada uno de los ellos dentro del aula de clases. Para finalizar, se puntualizó varias conclusiones y recomendaciones que han ido surgiendo a lo largo de nuestra investigación. Una de ellas, la más importante, es que se demostró que la adaptación de juegos populares a una estrategia didáctica sí permite la motivación lectora en los estudiantes de educación general básica, bachillerato técnico de informática y bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Liceo Americano Católico.



Capítulo I

I.A Estado del arte

Existen varios estudios enfocados en el diseño de estrategias didácticas para la motivación lectora, cada uno con sus respectivas particularidades y enfoques.

A nivel Latinoamericano, en cuanto a estrategias didácticas direccionadas al fortalecimiento de la lectura, Delgado (2019) presentó su trabajo de investigación, efectuado en Perú, cuyo objetivo es mejorar la comprensión lectora en textos argumentativos a partir de la elaboración de estrategias didácticas. La autora partió de un diseño de investigación acción para identificar la problemática e implementar estrategias didácticas que garanticen la comprensión lectora del estudiante, obteniendo como resultado la interrogación de textos y el uso de conocimientos previos, dos estrategias que favorecieron la comprensión de los textos argumentativos evidenciando una postura crítica y reflexiva, de acuerdo a los tópicos propuestos.

Aguilar y Martínez (2021), en su tesis de pregrado realizada en Nicaragua, como propósito del estudio propusieron estrategias didácticas que propicien el desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes. Para esto se usó una metodología transversal-cualitativa que permitió identificar las carencias de los estudiantes y diseñar estrategias didácticas para cada nivel de la lectura como: la lotería, escalera de serpientes, la ruleta, rompecabezas de textos, la caja mágica, entre otras. Como resultado se obtuvo el desarrollo de habilidades que contribuyen a la comprensión del texto diferenciando los niveles de lectura desde las estrategias didácticas planteadas.

Yñoñán (2020) publicó en Perú su estudio en el que plantea la elaboración de una estrategia didáctica que consiga mejorar los hábitos de lectura de los estudiantes por medio del método de investigación mixto secuencial cuantitativo-cualitativo. Una vez identificado el problema la autora propone a la comprensión lectora como estrategia didáctica en situaciones reales dando como resultado mayor capacidad de razonamiento y comprensión cuando el educando lee un texto. En el mismo país, Angulo (2018) publicó su investigación en donde planteó mejorar la comprensión lectora con la adecuada aplicación de estrategias de enseñanza en los estudiantes del sexto grado de educación primaria. El método usado fue el cuasi experimental en sus dos niveles, con pre test y post test con un solo grupo al que se aplicó una prueba de entrada al inicio de investigación y luego una prueba de salida al término de ésta. Aunque el autor no diseñó estrategias específicas,



halló como resultado que la adecuada aplicación de estrategias de enseñanza mejora la comprensión lectora de los estudiantes del sexto grado de educación.

Otro estudio es el de Agape (2018) realizado en Perú, este plan de acción pretende demostrar que la aplicación de estrategias didácticas de lectura en las sesiones de aprendizaje mejora la lectura, la comprensión, y por ende los aprendizajes de los estudiantes. Para la elaboración del plan de acción se procedió a recoger información a través de las técnicas de la encuesta y la entrevista. Estos datos recogidos se utilizaron para buscar las alternativas de solución, cuyo objetivo es no solamente mejorar la lectura y la lectura comprensiva de los estudiantes sino también fortalecer las capacidades de los docentes para su labor cotidiana en el aula. Los resultados revelaron que las estrategias permitieron desarrollar habilidades concernientes al liderazgo pedagógico que permite utilizar herramientas, estrategias, conocimientos para gestionar una educación de calidad afrontando exitosamente las diversas problemáticas propias del contexto educativo.

En cuanto al contexto nacional, hallamos la investigación de Angulo (2017) quien presentó su tesis de grado con el propósito de analizar las estrategias didácticas para desarrollar la comprensión lectora en estudiantes de octavo año de educación general básica. Se utilizaron los métodos analítico-sintético y hermenéutico, así como las técnicas de test y la encuesta. La investigadora clasificó las estrategias didácticas en tres momentos, antes de la lectura, durante la lectura y después de la lectura. Los resultados revelaron que un elevado número de docentes y, consecuentemente, de estudiantes, tienen desconocimiento sobre el uso de estrategias didácticas para la comprensión lectora, antes y después de la lectura, obstaculizando el desarrollo del mencionado proceso en los educandos. Estos resultados coincidieron con estudios realizados sobre la temática en otras provincias del Ecuador.

Ahora bien, Mínguez (2015) planteó en su investigación aplicar los juegos populares como estrategia que facilite el desarrollo de las habilidades y destrezas del área de matemáticas, porque son procesos dinámicos con la participación activa de los niños. Como resultado de la investigación se pudo concluir que los juegos populares son de gran importancia en el convivir diario del género humano, por tal razón los docentes deben relacionar los juegos populares como recurso didáctico en la enseñanza de la matemática. Otra investigación, es la de Palacios y Bravo (2017) cuyo objetivo es diseñar un sistema de talleres para mejorar el desarrollo de habilidades motoras mediante de juegos tradicionales-populares. Para realizar esta investigación las autoras se



enfocaron en fomentar los juegos populares en las instituciones para el óptimo desarrollo de la psicomotricidad en los niños. Como resultado se pudo observar que muchos docentes desconocen este tipo de estrategias vinculadas al juego, en base a una serie de encuestas y entrevistas, se determinó la viabilidad de llevar a cabo este proyecto, en donde la prioridad es practicar los juegos en las aulas de clases.

Por último, una de las investigaciones más recientes dentro del área y enfoques, Fernández y De la Cruz (2019) publicaron su trabajo, el cual plantea la elaboración de un plan de intervención educativo integrado por estrategias didácticas través del trabajo cooperativo, autónomo y el juego que tienen el objetivo de mejorar la comprensión y por ende el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se halló que las causas que no permiten la mejora de la comprensión lectora son el uso de una metodología tradicionalista, la elección incorrecta de estrategias que despierten el interés de los estudiantes y la falta de acompañamiento de los padres y docentes en las necesidades de los educandos. El proyecto contempló cuatro fases: diagnóstico, diseño, implementación y evaluación. Este se realizó bajo la metodología de investigación y acción participativa dentro del paradigma socio-crítico con un enfoque mixto. La recolección de información se realizó a través de diferentes técnicas de investigación: observación participante, encuesta, test, cuestionario, grupo focal y entrevista. Al analizar los resultados del test de evaluación, aplicado luego de la propuesta implementada, en comparación al test de diagnóstico se evidencia una mejora significativa en la comprensión lectora de los niños.

Ahora bien, en el contexto local con un enfoque hacia el *juego popular* —para hacer una síntesis de este planteamiento— al revisar las investigaciones realizadas en la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Cuenca sobre este tema tenemos: *Análisis semiótico de los juegos populares de tradición oral en el área urbana de la ciudad de Cuenca* (Auquilla, 2004), *Cultura y tradición oral de la parroquia de San Juan* (Carabajo, 1998); *Cultura y tradición oral de la parroquia Bayas* (Castro & Orellana, 1998); *Los cuentos populares de la parroquia El Valle de la ciudad de Cuenca* (Saldaña, 2014).

Los estudios citados, por un lado, se enfocan en el desarrollo de estrategias didácticas con para fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes. Por otro lado, se evidencia el uso del juego popular ecuatoriano en el contexto educativo. Sin embargo, no existe un estudio que adopte a los juegos populares como una estrategia didáctica para la comprensión lectora en el área de la lengua



y la literatura, volviendo esta propuesta pertinente e innovadora, además, de rescatar los juegos populares del país (Ecuador) y fomentar la identidad y la revalorización cultural.

I.B Marco teórico

Para el desarrollo de esta investigación, es fundamental conocer los conceptos y puntos de vista de diversos pedagogos y expertos en el tema que darán sustento a nuestro estudio. En primer lugar, se realizará un acercamiento conceptual sobre lo que es la lectura, estrategia didáctica, motivación lectora y aprendizaje significativo. Finalmente, se realiza una lista de estrategias para motivación lectora, las cuales, alcanzarán el aprendizaje significativo.

I.B.1 Lectura

Una de las primeras habilidades que el ser humano desarrolla en el proceso de enseñanza-aprendizaje es la lectura. Cuando escuchamos el término lectura son varias las definiciones que podemos atribuirle, sin embargo, la mayor parte del tiempo creemos que leer se reduce al acto de decodificar el lenguaje, pero su significado es mucho más amplio. De acuerdo al diccionario de la Lengua Española RAE (2021), “La palabra lectura etimológicamente proviene del latín “lectum ” o “legere” cuyo significado es elegir o seleccionar; de modo que leer es seleccionar e interpretar un mensaje o una información escrita”, la cual es elegida y clasificada de acuerdo al fin que el lector se proponga; ésta le ayuda a comprender de mejor manera el mundo y la sociedad que lo rodea, facilitándole las relaciones interpersonales y mejorando su desarrollo moral, personal, espiritual y afectivo.

Para Solé, la lectura “es un proceso interactivo en el que, quién lee construye de una manera activa su interpretación del mensaje a partir de sus experiencias, conocimientos previos, de sus hipótesis y de su capacidad de inferir determinados significados” Citado en (Lomas y Tusón, 2009, pág. 219). Esto quiere decir que la lectura es un proceso complejo que puede alcanzar mayores niveles de perfeccionamiento y que está en constante desarrollo. Solé (1994), manifiesta que la lectura tiene subprocesos, entendiéndose como etapas del proceso lector: Un primer momento de preparación anímica, afectiva y de aclaración de propósitos; en segundo lugar, la actividad misma, que comprende la aplicación de herramientas de comprensión en sí; para la construcción del significado, y un tercer momento su consolidación; haciendo uso de otros mecanismos cognitivos para sintetizar, generalizar y transferir dichos significados, veamos:

Tabla 1: Subprocesos de la lectura



Fuente: Solé (1994)

Subprocesos	
Antes de la lectura	<p>Como todo proceso interactivo, primero debe crearse las condiciones necesarias, en este caso, de carácter afectivo. Es decir, el encuentro anímico de los interlocutores, cada cual con lo suyo: Uno que expone sus ideas (el texto), y el otro que aporta su conocimiento previo motivado por interés propio.</p> <p>Esta es en síntesis la dinámica de la lectura, en esta etapa y con las condiciones previas, se enriquece dicha dinámica con otros elementos sustantivos: el lenguaje, las interrogantes e hipótesis, recuerdos evocados, familiarización con el material escrito, una necesidad y un objetivo de interés del lector, no del maestro únicamente.</p>
Durante la lectura	<p>Es necesario que en este momento los estudiantes hagan una lectura de reconocimiento, en forma individual, para familiarizarse con el contenido general del texto. Seguidamente, pueden leer en pares o pequeños grupos, y luego intercambiar opiniones y conocimientos en función al propósito de la actividad lectora.</p> <p>Siendo nuestro quehacer una función integradora, éste es un auténtico momento para que los estudiantes trabajen los contenidos transversales, valores, normas y toma de decisiones; sin depender exclusivamente del docente. Claro está que él, no es ajeno a la actividad. Sus funciones son específicas, del apoyo a la actividad en forma sistemática y constante.</p>
Después de la lectura	<p>En esta etapa todavía está vigente la interacción y el uso del lenguaje, cuando se les propone a los estudiantes la elaboración de esquemas, resúmenes, comentarios, etc. Aquí el trabajo es más reflexivo, crítico, generalizador, meta-cognitivo, metalingüístico; o sea que el aprendizaje entra a un nivel intra-psicológico. La experiencia activada con el lenguaje se convierte en imágenes de carácter objetivo; los que vienen a integrarse a los esquemas mentales del sujeto, para manifestarse luego en su personalidad (formación integral). El fin supremo en todo aprendizaje significativo es eso, formar nuevas personas razonadoras, críticas, creativas, con criterios de valoración propios al cambio.</p>



I.B.2 Estrategia

“La estrategia es un conjunto de acciones planificadas, que son diseñadas para facilitar la toma de decisiones y orientadas a alcanzar un determinado resultado” (Porporatto, 2015). En el caso de la educación es el docente el encargado del diseño o selección de ellas con el propósito de facilitar el aprendizaje en sus estudiantes. Autores como Valls citado por (Solé, 1992), señalan que las estrategias tienen puntos en común con los procedimientos; éstos son un conjunto de acciones ordenadas y finalizadas, es decir, dirigidas a la consecución de una meta. Por su parte, la estrategia regula la actividad de la persona, en la medida en que su aplicación permite seleccionar, evaluar, persistir o abandonar determinadas acciones para llegar a conseguir la meta que nos proponemos.

I.B.3 Estrategias didácticas

Son los criterios metodológicos, los procedimientos, las estrategias y las técnicas que se utilizan para que los contenidos no sean una repetición. Las estrategias didácticas de acuerdo a Guzmán y Marín (2011), son un conjunto de actividades esenciales que los maestros deben integrar y ejecutar en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estos son criterios y decisiones para intervenir en el aula; determinado el papel que juegan los docentes, estudiantes, recursos, materiales educativos, actividades de aprendizaje, utilización del tiempo y espacio, los grupos de trabajo y los contenidos que van a ser abordados. Por tanto, las estrategias deben estar bien establecidas y poseer objetivos que cumplir.

Las estrategias seleccionadas o diseñadas por el docente deben evitar ser rígidas y descontextualizadas, para que los educandos no se desinteresen. Según Solé (1993), las estas no deben ser propuestas como un proceso mecánico, una receta o instrucciones que debemos seguir al pie de la letra, sino que debemos tomar decisiones en función a los objetivos deseados y características del grupo al que se está aplicando. Por tanto, las estrategias didácticas que se presentaran en esta investigación tienen la finalidad de fortalecer la motivación lectora y alcanzar como resultado un aprendizaje significativo.

I.B.4 Estrategias didácticas para la motivación lectora

Las estrategias didácticas para la motivación lectora que fueron empleadas en la Unidad Educativa Particular Liceo Americano Católico son las siguientes:

**Tabla 2:** Estrategias didácticas

Juguemos en el bosque	El pan quemado	Zumbambico	Los agujeros	Tserens tserens
El clavo	Atracones	Canicas	Ollas encantadas	Las planchas

Fuente: Autoría propia

I.B.5 Motivación lectora

Herrera, Ramírez, Roa y Herrera (2004) indican que la motivación es una de las claves explicativas más importantes de la conducta humana con respecto al porqué de su comportamiento en el ámbito educativo. Estos autores, luego de recopilar las opiniones de muchos otros, formulan la siguiente definición: la motivación lectora representa lo que originariamente determina que la persona inicie una acción (activación), se dirija hacia un objetivo (dirección) y persista en alcanzarlo (mantenimiento).

Para Villapol (2012) La motivación a la lectura va unida a múltiples factores entre los cuales se pueden mencionar: las primeras experiencias con la lectura, experiencias lectoras positivas, modelo lector, espacio y tiempo para la lectura, recursos disponibles, entre otros. La propuesta de motivación que plantea Villapol, está muy acorde para lectores que se encuentren en nivel de escolaridad de secundaria como es el caso de los adolescentes a los cuales va dirigida esta investigación, ya que se encuentran cursando EGB y BGU. Además de lo anterior, debemos reconocer que una de las principales claves para la motivación, es el interés que el juego despierte en el estudiante, las creencias que los lectores tienen respecto al objetivo, o respecto a lo que implica comprender (Tapia, 2005).

I.B.6 Aprendizaje significativo

Hasta este punto hemos enfatizado la importancia de aprender a leer, además de enfatizar en los subprocesos de la lectura, las estrategias didácticas y la motivación lectora. Ahora bien, en este apartado conceptualizaremos el aprendizaje significativo, que es la meta que queremos alcanzar a través de las estrategias didácticas propuestas.

Solé (1994), que trabaja en el campo de la psicología constructivista, recupera el concepto de “aprendizaje significativo” de Ausubel (1963) -cabe recalcar que fue influenciado por los aspectos



cognitivos de la teoría de Jean Piaget- planteado en su *Teoría del aprendizaje significativo* en la cual señala que el aprendizaje ocurre cuando el material se presenta en su forma final y se relaciona con los conocimientos previos de los estudiantes y plantea la significatividad a tres niveles, que son condiciones del aprendizaje real: psicológica, lógica y disposición para aprender:

Tabla 3: Significatividad a tres niveles

La significatividad psicológica	Alude a la relación de integración entre nuestros esquemas de conocimiento y el conocimiento nuevo. Cuando los nuevos contenidos no aportan novedad sobre lo que ya sabemos, no aprendemos nada. Si la información no es tan novedosa, compleja o mal organizada nuestros conocimientos previos no pueden abordarla, ni tampoco establecer los “puentes” necesarios entre lo antiguo y lo nuevo. Dicho de otra manera, aprendemos cuando la nueva información, que no poseemos, nos obliga a reestructurar, revisar nuestros esquemas cognitivos para acomodar los nuevos contenidos, que quedan enlazados en ese mapa mental “reacomodado”.
La significatividad lógica	Tiene que ver con el grado de claridad, coherencia, sistematización del material de lectura. De nada vale la coherencia lógica de los textos si el lector no le encuentra sentido a lo que lee, ni sabe para qué lo lee, ni se encuentra motivado ante él.
La predisposición para aprender	Alude a que, si se dan estas condiciones, quiere decir que el sujeto ha sido parte “una actividad mental constructiva” que le provoca una experiencia emocional gratificante ligada a la percepción de que ha aprendido algo nuevo.

Fuente: Solé (1994)

En conclusión, para favorecer el aprendizaje significativo, el docente debe convertirse en un motivador del conocimiento, más que un transmisor. Para ello es necesario que plantee situaciones que motiven a los estudiantes, de igual manera no debe olvidar tomar en consideración el contexto en que se desenvuelven, así como emplear de manera sistemática los materiales que tienen al alcance. Finalmente, el trabajo colaborativo juega un papel esencial en la promoción de los aprendizajes significativos, por lo que es necesario incorporarlo de forma recurrente en el aula.

I.B.7 El juego popular

Los juegos populares, además de poseer características lúdicas, contienen y transmiten información de generaciones pasadas hacia las futuras. Auquilla Días (2004) explicó que, lamentablemente, “el niño actual no juega, no se interesa por el placer de buscar en los retos respuestas a sus necesidades, suplantando estos espacios con un minúsculo espacio que ocupa la televisión, la computadora y otros dispositivos” (p. 97). Y, sumado el fenómeno de la globalización, ya no solo niños, sino personas de distinta edad se interesan más por los juegos en tendencia de consolas de videojuegos, por comprar los DLC¹ para estar inmersos en una sociedad anegada a la RED, olvidando la riqueza histórica/cultural de un juego popular. Ahora bien, es verdad que en los primeros años de aprendizaje el juego es base para el desarrollo físico, intelectual y socializador y, que este proceso se ha ido adaptando a la virtualidad ya sea por plataformas virtuales o aplicaciones que sirven como conductor del conocimiento. Nuestra investigación no se centra en la adaptabilidad que puede tener el juego al mundo digital, sino en la pérdida de interés por parte de educadores como de educandos sobre un artilugio sociocultural como es el juego popular. Para Auquilla (2004), los juegos populares “fueron valiosos instrumentos para diferentes actividades: recreación, transmisión de la cultura e inserción en la colectividad” (p. 97). Son las nuevas tecnologías que van insertando elementos innovadores en esos espacios donde el juego popular tenía preferencias; por ejemplo, un maestro ya no canta y baila la canción del marinero, ahora es fácil reproducirla en Youtube y dejar que un personaje infantil del mundo moderno como la Peppa Pig lo haga por él. La falta de interés en los juegos populares tiene consecuencias en la educación de los niños, no solo por la pérdida de recepción cultural que estos poseen, sino el desarrollo de destrezas que provienen de la actividad lúdica. Un niño que no se relaciona con los demás mediante el juego no se le es posible las primeras formas de interacción social, cultural y deportiva; pues la mayoría de los juegos populares se practican en conjunto en determinados contextos. Así lo explica Auquilla (2004):

El juego popular es alegría, movimiento, contacto, imaginación, libertad. Es una manifestación de que el ser está vivo, que quiere moverse, explotar y crecer. [...] El niño descubre

¹ *Downloadable Content*: es un archivo de datos liberado en forma digital, generalmente creado para un videojuego, y distribuido a través de Internet.



a los demás, similares más no iguales, pues el juego popular es un espacio de encuentro social de la complementariedad humana; es otra dimensión de la biodiversidad; espacio para la democracia participativa. El hombre tiene curiosidad, practica e integra aprendizajes, en cada nueva experiencia descubre su entorno y su potencialidad, juega con lo que se encuentra a su alcance aplicando posibilidades de interacción que le permiten crecer en el transcurrir de su existencia (p. 98).

Por ello, afirmamos que el juego popular es un canal de aprendizajes, donde la persona puede descubrir e interpretar el intrincado sistema tecnológico que encamina las comunicaciones; una vía de formación de la identidad. Al hablar de juego popular nos referimos a un componente básico en toda la sociocultura constitutiva del medio; un factor altamente diferenciador respecto a otros contextos socioculturales.

I.B.8 El juego popular en la actividad educativa

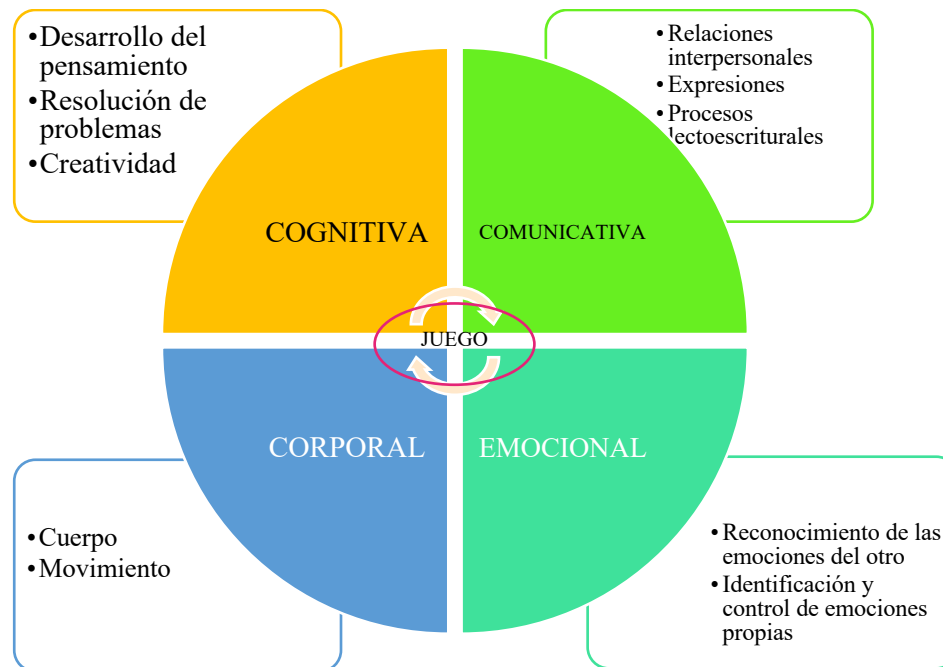
Yépez et al. (2017) consideran algunos aportes del juego popular dentro del ámbito educativo tales como: a) Elemento motivador y propiciador de la participación activa en clase, b) Favorece el desarrollo intelectual, la atención, la memoria y el razonamiento, c) Logra desarrollar el pensamiento conceptual, lógico y abstracto, d) Permite construir los aprendizajes mediante la práctica, relacionando los conocimientos previos con los nuevos, con variedad de experiencias, facilitando el aprendizaje significativo, e) Parte del desarrollo de las habilidades motrices básicas, específicas, capacidades condicionales, expresivas, ayuda al desarrollo de las capacidades intelectuales, emocionales y habilidades sociales, fortaleciendo la empatía el saber compartir y la resiliencia”.

El juego popular propicia el desarrollo de la identidad individual y social. En el proceso educativo informal, al mismo tiempo un contenido transversal porque atraviesa toda la vida infantil en sus ámbitos socioafectivo, cognitivo y motriz, resultando ser un acto significativo o de interacción social. (Yépez, 2017, p. 1).

El juego es un proceso fundamental en el desarrollo del ser, siendo este una variable constante de reorganización de información de la realidad para poder interpretarla. De esta manera se adquieren varias destrezas que nos permiten adquirir nuevos conocimientos de manera más

efectiva. Roméu (2007) reconoce cuatro categorías para la clasificación de las competencias, cognitiva, comunicativa, corporal y emocional, esta clasificación permite delimitar y valorar el alcance del juego como agente facilitador en el desarrollo de estas competencias:

Figura 1: Clasificación de competencias



Fuente: Roméu (2007)

Como podemos ver, el juego popular, en el ámbito educativo, permite desarrollar competencias que van más allá del simple entretenimiento. Procesos cognitivos y metacognitivos para el fortalecimiento del pensamiento crítico y reflexivo. Solventando problemas de las diferentes realidades sociales o relaciones interpersonales y, aún más, situaciones emocionales de un estudiante.

Capítulo II

Metodología

II.A Método

El método de investigación para diseñar estrategias didácticas a partir de juegos populares para la motivación lectora tuvo un enfoque mixto ya que desarrolló instrumentos cualitativos y cuantitativos, fue de tipo descriptiva y se centró en el método de investigación-acción. El siguiente mapa conceptual muestra las fases que Whitehead (1991) establece dentro del proceso investigación-acción que se utilizó en esta investigación:

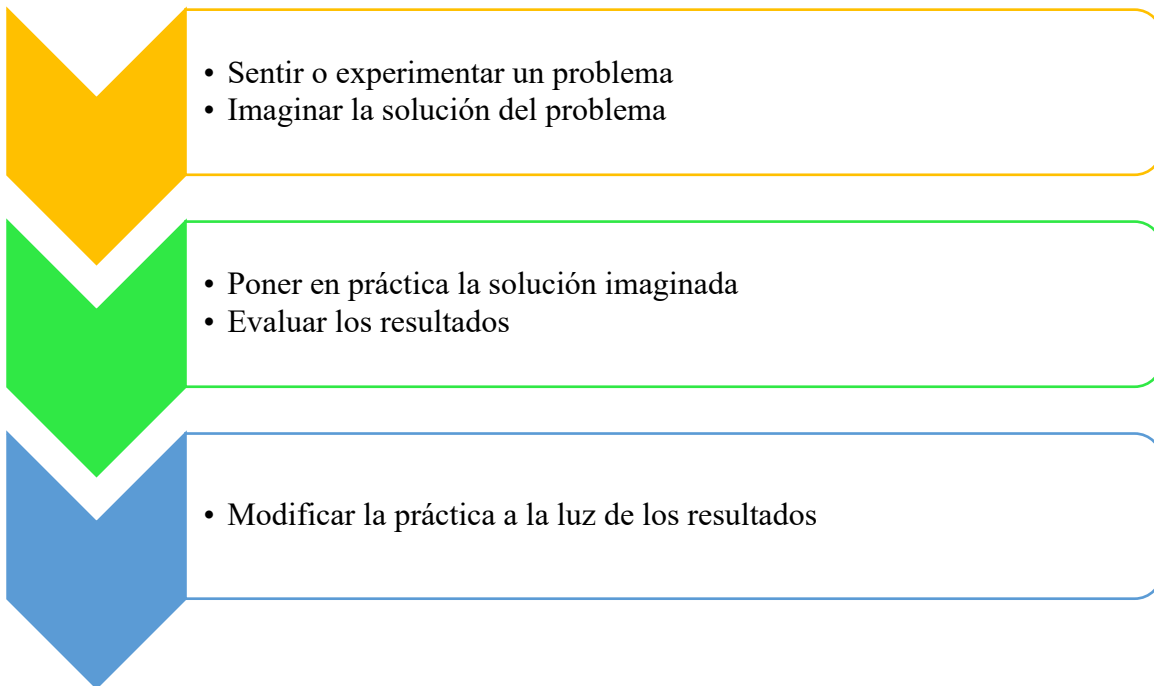


Figura 2: Fases modelo de Whitehead investigación acción

II.B.2 Instrumentos

Los instrumentos utilizados para la realización de esta investigación fueron la entrevista y la encuesta. Entrevista en el sentido de que es un intercambio de ideas, opiniones mediante una conversación que se da entre una, dos o más personas donde un entrevistador es el designado para preguntar. Una entrevista es recíproca, donde el entrevistado utiliza una técnica de recolección mediante una interrogación estructurada o una conversación totalmente libre.



II.B.3 Delimitación del objeto de investigación

- Contenido

De campo: Educación

Área: Lengua y Literatura

Aspecto: Motivación lectora

- Espacial

Institución: Unidad Educativa Liceo Americano Católico

Provincia: Azuay

Ciudad: Cuenca

Parroquia: Control Sur

- Temporal: 5 meses (de septiembre 2021 a diciembre 2021)

- Muestra: 202 participantes

A partir de las bases de la teoría de la investigación-acción participativa se seleccionó como campo espacial a la Unidad Educativa Liceo Americano Católico. La muestra está conformada por 137 estudiantes del nivel de bachillerato general unificado, 19 estudiantes del nivel de bachillerato técnico de informática y 46 estudiantes del nivel de educación general básica. Se desarrolló en las horas clases (55 minutos) de la asignatura de lengua y literatura por un lapsus de 5 meses. En la primera fase mediante la observación de campo se identifica el problema mediante evaluaciones diagnósticas, aplicación de encuestas y observación al comportamiento actitudinal de los estudiantes en clases; siendo la baja motivación por parte de los estudiantes en las horas dirigidas a la lectura el problema que se logró identificar. En la segunda fase, se desarrolló la propuesta de usar los juegos populares como estrategia didáctica para la motivación lectora. Finalmente, en la tercera fase se realizó nuevas evaluaciones diagnósticas, aplicación de encuestas y observación al

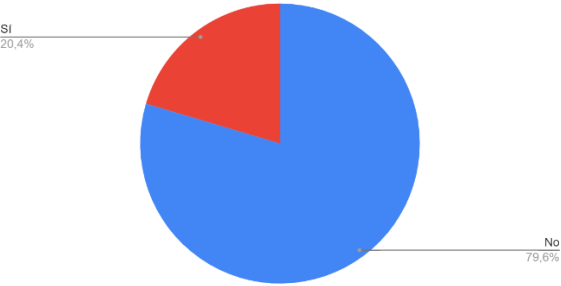
comportamiento actitudinal de los estudiantes para el análisis de los resultados tras la aplicación de la propuesta; y así evidenciar si logramos cumplir el objetivo planteado.

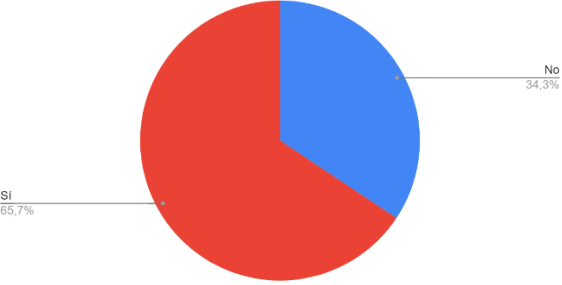
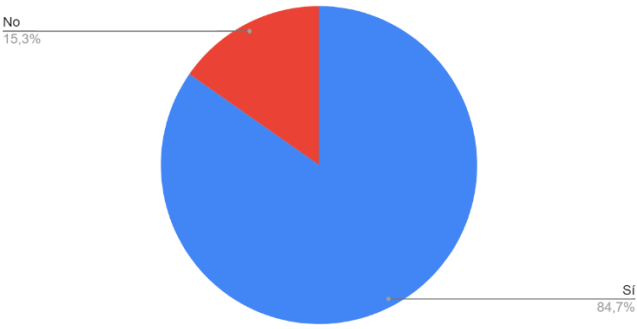
Capítulo 3

III. Análisis de datos y resultados

III.A Primera fase

Los estudiantes informados y predispuestos al experimento de ser observados en su actuación en la modalidad híbrida (virtual-presencialidad), se dio inicio a la primera fase de observación de las clases de la docente. Es importante acotar que con la docente se llegó a un acuerdo para que se permitiera la interacción con los estudiantes y el control de cada clase de acuerdo las planificaciones de unidades microcurriculares. Primeramente, se recopiló información sobre cuán motivado se siente el estudiante antes de leer un texto mediante encuestas realizadas en los formularios de Google Forms (anexo 1 y 2), a continuación, un análisis a los resultados obtenidos que buscaban saber cuan motivado se siente el estudiante en el proceso de lectura antes de aplicar nuestra propuesta:

Pregunta	Análisis						
<p>Recuento de ¿USTED SE SIENTE MOTIVADO EN CLASES ANTES DE EMPEZAR LA LECTURA?</p>  <table border="1" data-bbox="224 1178 781 1461"> <caption>Data for Pie Chart: ¿USTED SE SIENTE MOTIVADO EN CLASES ANTES DE EMPEZAR LA LECTURA?</caption> <thead> <tr> <th>Respuesta</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Si</td> <td>20.4%</td> </tr> <tr> <td>No</td> <td>79.6%</td> </tr> </tbody> </table>	Respuesta	Porcentaje	Si	20.4%	No	79.6%	<p>Podemos observar que en un 79.6% de estudiantes en la etapa de antes de la lectura no existe motivación para realizar este proceso. (Para saber los motivos del por qué no se siente motivado, se realizó una evaluación diagnóstica que está más adelante, donde se evaluó el aspecto emocional del estudiante). El 20.4% que no representa ni la cuarta parte del universo analizado, nos permite afirmar que muy pocos estudiantes se sienten</p>
Respuesta	Porcentaje						
Si	20.4%						
No	79.6%						

	<p>motivados antes de iniciar el proceso de lectura.</p>						
<p>Recuento de ¿USTED AL MOMENTO DE DAR LECTURA UN TEXTO EN CLASES, SE SIENTE MOTIVADO A TERMINAR...</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Respuesta</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Si</td> <td>65,7%</td> </tr> <tr> <td>No</td> <td>34,3%</td> </tr> </tbody> </table>	Respuesta	Porcentaje	Si	65,7%	No	34,3%	<p>Podemos observar que en un 65.7% de estudiantes en la etapa durante la lectura se siente motivado para terminar el proceso. (Para este punto, la evaluación diagnóstica permite conocer lo que mantiene el foco motivacional del estudiante en el texto). El 34.3% no se siente motivado en la etapa durante la lectura. Esto nos permite afirmar que este proceso no es el que desmotiva al estudiante, sino que no existió el factor motivacional en la primera etapa del proceso de lectura.</p>
Respuesta	Porcentaje						
Si	65,7%						
No	34,3%						
<p>Recuento de ¿CONSIDERA QUE LA FALTA DE MOTIVACIÓN AL INICIO DE LA LECTURA NO LE PERMITE MANTENER...</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Respuesta</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Si</td> <td>84,7%</td> </tr> <tr> <td>No</td> <td>15,3%</td> </tr> </tbody> </table>	Respuesta	Porcentaje	Si	84,7%	No	15,3%	<p>Existe un 84.7% de estudiantes que considera que falta motivación desde la etapa inicial del proceso de lectura. Esto sirve como primer indicio para el planteamiento del problema.</p>
Respuesta	Porcentaje						
Si	84,7%						
No	15,3%						

Después, tras realizar una **evaluación diagnóstica** (anexo 4) focalizada a las destrezas que están inmersas en el acto de leer y la conducta motivacional, identificamos un bajo nivel del hábito de la lectura en los estudiantes de la Unidad Educativa Liceo Americano Católico. Esto se debe a: la carente motivación hacia la práctica de la lectura, que existe actualmente en el hogar con los padres de familia; y en el ámbito educativo con los docentes. Se ha traducido en el desinterés que



los estudiantes muestran por leer, resultándoles una tarea aburrida y obligatoria. Esto ha impedido que muchos de ellos no consideren a la lectura como una forma de entretenimiento y mucho menos como un medio de aprendizaje y adquisición de conocimiento. El avance tecnológico ha influido en la vida de los más jóvenes, en este caso, los estudiantes muestran un excesivo interés por los medios y artefactos digitales como: teléfonos inteligentes, internet, redes sociales, video juegos, etc. Que progresivamente han ocasionado, el remplazar al acto de leer, por estos novedosos y atractivos medios; y de acuerdo a estos factores se considera que para formar el hábito es necesario la motivación por la lectura, además de la predisposición de tiempo. Con respecto al uso de estrategias, que los estudiantes hacen durante el proceso de lectura, estas son limitadas, ya que en muchos de los casos; se debe al desconocimiento o a la forma de llevar una lectura mecánica y memorística. De este modo no existe una mejora en cuanto a la interacción de procesos y mecanismos perceptivos, lingüísticos y cognitivos, necesarios para la formación de habilidades y aún más, el alcance de un aprendizaje significativo. Para concluir esta fase, se identifica que problema es la baja motivación lectora en los estudiantes de la Unidad Educativa Liceo Americano Católico. Por ello, se plantea como posible solución adaptar los juegos populares ecuatorianos a una estrategia didáctica para la motivación lectora.

III.B Segunda Fase

Luego de definir nuestro marco teórico enfocado en estrategias didácticas, la lectura, la motivación lectora, el aprendizaje significativo y el juego popular. Todo esto, se verá reflejado en el diseño de estrategias didácticas para la motivación lectora que se presenta a continuación. Primeramente, del cuentario *Nuevos cuentos de juegos antiguos* se rescata 10 juegos populares del Ecuador: juguemos en el bosque, el clavo, los atracones, los agujeros, zumbambico, tsenrénsérén, el pan quemado, la olla encantada, canicas y las planchas. Estos fueron adaptados para que funcionen como estrategia didáctica para la motivación lectora. Luego, las 10 estrategias fueron impartidas en 28 clases distribuidas de la siguiente manera:

Tabla 4 Distribución de juegos por curso y nivel

Nivel	Curso	Clase 1	Clase 2	Clase 3	Clase 4
EGB	8 ^{vo}	Juguemos en el bosque	El pan quemado	Los atracones	La olla encantada
EGB	9 ^{no}	El clavo	La olla encantada	Canicas	Juguemos en el bosque
EGB	10 ^{mo}	Los atracones	La olla encantada	Juguemos en el bosque	Canicas
BGU	1 ^{ero}	Los agujeros	Las planchas	Tsenrénsérén	El pan quemado
BGU	2 ^{do}	Zumbambico	Canicas	Las planchas	Los agujeros
BGU	3 ^{ro}	Tsenrénsérén	Zumbambico	Los agujeros	
Bachillerato Técnico	3 ^{ro} Informática	Tsenrénsérén	Zumbambico	El pan quemado	Las planchas





Fuente: autores.

Juego popular “Juguemos en el bosque”

Cuento	Juguemos en el Bosque
Libro	Nuevos cuentos de juegos antiguos
Autora del cuento	Leonor Bravo Velásquez
Juego popular	El lobo en el bosque
Región	Sierra
Reseña histórica	El lobo fue uno de los juegos tradicionales antiguos practicados por la mayoría de nuestros niños y jóvenes se dio lugar a la parte lúdica y creativa en cada uno de los participantes en muchos de los casos utilizados hasta nuestras épocas en las escuelas y en los hogares.
Materiales	Espacio Libre
Número de participantes	Recomendable: en grupos
Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar los personajes para la actividad lúdica • Señalar al lobo, los demás son los borreguitos, estos se toman de la mano y hacen una rueda <p>Cantar los borreguitos: “Jugaremos en el bosque, mientras que, el lobo no está, porque si el aparece a todos nos comerá, ¿lobo estás ahí?”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contestar el lobo: “estoy bailando”, Otra vez cantan y preguntan “¿lobo estás ahí?”, el lobo contesta “ando buscando las llaves”. • Volver a cantar y a preguntar hasta que el lobo contesta ya encontré la llave, ya voy a abrir • Escuchar la palabra “SI”: los que hacen la rueda corren para que el lobo no lo atrape y si los atrapa, se supone que se los come y tienen que ayudarlo a atrapar a los demás. • Atrapar a todos, finalmente se cambian los papeles para continuar con el juego.
Reglas	<ul style="list-style-type: none"> • No soltarse de las manos • Todo el grupo debe de cantar el coro • Deben participar todos

Fuente: Sailema, Á., Sailemea, M. (2019). *Juegos tradicionales y populares del Ecuador*. MEGAGRAF, Ambato.

**Descripción de “juguemos en el bosque”: estrategia didáctica para la motivación lectora**

En la etapa antes de lectura, se indica que van a jugar un juego popular ecuatoriano, además, se realiza una reflexión sobre la riqueza cultural que este posee y cómo es posible leer y jugar al mismo tiempo; esto ayuda al primer factor de la motivación lectora que es la activación. En la primera etapa de la lectura, se designa al primer estudiante que cumpla el rol de lobo y el resto de estudiantes serán los que estén atentos al proceso de lectura en la siguiente etapa. Se da la consigna de que por periodos rotativos el estudiante seleccionado como el lobo en la etapa durante la lectura, debe realizar el proceso de lectura durante determinado lapsus de tiempo; aquí se da el segundo factor de la motivación lectora que es la dirección. En la etapa durante la lectura, los demás estudiantes estarán atentos al proceso de lectura del lobo y en determinado punto al azar, el lobo debe detener la lectura y hacer una pregunta sobre lo que acabó de leer. Esto, haciendo referencia haciendo a la dinámica del juego “juguemos en el bosque”. Hace la pregunta a cualquier estudiante, si el estudiante seleccionado no responde el lobo podrá comerlo, y así, dejará de leer; dando paso al estudiante que no pudo contestar intercambiando los roles. Ahora bien, si el estudiante logra responder al lobo, este tendrá solo dos intentos más para poder “comer” a otro estudiante en su reemplazo. Una vez que se le haya perdido sus dos oportunidades tendrá que cumplir una penitencia y el docente debe seleccionar otro estudiante para que cumpla el rol de lobo y seguir con el proceso de lectura; aquí se da el factor de mantenimiento de la motivación lectora. Es importante recalcar al estudiante lector que las preguntas que realice a los lectores, deben estar enfocadas a una interpretación inferencial y no literal del texto leído. Esto promueve una lectura activa en los estudiantes y permite el alcance de un aprendizaje significativo. Finalmente, en la etapa después de la lectura las penitencias que deben realizar los estudiantes son enfocadas a comentarios críticos y reflexivos del texto; cumpliendo así las tres etapas del proceso de la lectura.

Se recomienda realizar esta actividad por grupos de 6 a 8 estudiantes. Según la complejidad y extensión del texto.



Fuente: autores..

Juego popular “El pan quemado”

Cuento	El pan quemado
Libro	Nuevos cuentos de juegos antiguos
Autora del cuento	Soledad Córdova
Juego popular	El juego del pan quemado
Región	Galápagos
Reseña histórica	Este juego ha trascendido por décadas en nuestros pueblos ecuatorianos, es muy practicado por los niños - niñas en todas las épocas del año, el pan quemado representa la cultura de gastronómica de nuestros pueblos.
Materiales	Un pan o varios
Número de participantes	Recomendable: en grupos de hasta 20 o 30
Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar en un espacio abierto • Ubicar los participantes en posición de cubito ventral para que no puedan observar en donde se esconde el pan • Contar un máximo de 5 minutos hasta que el encargado esconde el pan terminado de contar empiezan a buscar el pan • Guiar el monitor a los jugadores mientras más cerca este de localizar el pan le guía con la palabra “caliente, caliente” y si está muy lejos de encontrar dirá “frio, frio” • Señalar al ganador es el que encuentre el pan
Reglas	<p>El pan debe ser bien escondido</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los participantes no pueden abrir los ojos mientras se esconde el pan

Fuente: Sailema, Á., Sailemea, M. (2019). *Juegos tradicionales y populares del Ecuador*. MEGAGRAF, Ambato.



Descripción de “el pan quemado”: estrategia didáctica para la motivación lectora

En la etapa antes de lectura, se indica que van a jugar un juego popular ecuatoriano, además, se realiza una reflexión sobre la riqueza cultural que este posee y cómo es posible leer y jugar al mismo tiempo; esto ayuda al primer factor de la motivación lectora que es la activación. En la primera etapa de lectura se designa al primer estudiante que leerá y se da la consigna al resto de estudiantes de que estén atentos al proceso de lectura en la siguiente etapa; aquí se da el segundo factor de la motivación lectora que es la dirección. En la siguiente etapa durante la lectura, el juego del pan quemado se aplica de la siguiente manera: el texto es el pan, metafóricamente. Ya no existe una búsqueda y ocultamiento del pan, más bien se da un sentido de apreciación sobre este. Los demás estudiantes tienen que estar atentos a la lectura de su compañero. Luego, en determinado momento el docente detendrá la lectura. Aquí se realiza una coevaluación de manera cualitativa, es decir, no asignar una calificación. Siendo “frío, frío” una moción para cambiar de lector y “caliente, caliente” una moción para que el lector continúe un párrafo más, se podrá repetir una sola vez la lectura y luego el docente debe cambiar de lector; aquí se da el factor de mantenimiento de la motivación lectora. Esto promueve una lectura activa en los estudiantes y permite el alcance de un aprendizaje significativo. Finalmente, en la etapa después de la lectura los estudiantes que no fueron quemados deberán realizar una reflexión sobre el texto leído; cumpliendo así las tres etapas del proceso de la lectura.

Se puede realizar esta actividad por grupos de 6 a 8 estudiantes. Según la complejidad y extensión del texto. (En esta investigación tuvo que ser en parejas debido a que el texto fue un guion de teatro)



Fuente: autores.

Juego popular “El Zumbambico”

Cuento	El duende del Zumbambico
Libro	Nuevos cuentos de juegos antiguos
Autor del libro	Edgar Allan García
Juego popular	El zumbambico
Región	Costa
Reseña histórica	El origen del juego es tradicionalmente de México, apareció en nuestra región en diferentes etapas del año adaptar algunos nombres de acuerdo a la iniciativa y creatividad de quienes practicaban.
Materiales	Hilo o piola, un botón grande
Número de participantes	A partir de cinco participantes
Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> • Unir los extremos de la piola para con un movimiento de educación de las manos pueda adquirir mayor velocidad • Ubicar en el centro de la piola de unos cincuenta cm de longitud un botón grande, es un juego por demás divertido y a la vez peligroso • Girar con los dedos de la mano hacia los extremos hasta que adquiriera elasticidad, velocidad y movimientos sincronizado • Utilizar tillos u otros objetos que determinen peligro el momento del juego • Evitar la exageración del juego por el grado de dificultad que tiene, especialmente se puede enredar en el saco, cabello o tocar al compañero que se encuentra en el concurso
Reglas	<ul style="list-style-type: none"> • El botón que haga más ruido es el ganador • El perdedor no logra el desenlace esperado

Fuente: Sailema, Á., Sailemea, M. (2019). *Juegos tradicionales y populares del Ecuador*. MEGAGRAF, Ambato.

**Descripción de “zumbambico”: estrategia didáctica para la motivación lectora**

En la etapa antes de lectura, se indica que van a jugar un juego popular ecuatoriano, además, se realiza una reflexión sobre la riqueza cultural que este posee y cómo es posible leer y jugar al mismo tiempo; esto ayuda al primer factor de la motivación lectora que es la activación. En la primera etapa de lectura se debe solicitar a los estudiantes que hagan parejas, y se da la consigna de que el ganador del juego tendrá que leer el texto y el perdedor deberá realizar una penitencia más adelante; aquí se da el segundo factor de la motivación lectora que es la dirección. En la siguiente etapa durante la lectura, el juego del zumbambico se aplica de la siguiente manera: por turnos se enfrentarán los dos miembros de las parejas formadas jugando al zumbambico. El docente designará la extensión del texto a ser leído por el estudiante ganador con el fin de que todos los estudiantes participen. Por intervalos se irán enfrentado las parejas para proseguir con el proceso de lectura; aquí se da el factor de mantenimiento de la motivación lectora. Esto promueve una lectura activa en los estudiantes y permite el alcance de un aprendizaje significativo. Finalmente, en la etapa después de la lectura los estudiantes que perdieron en el juego deberán realizar una reflexión sobre el texto leído; cumpliendo así las tres etapas del proceso de la lectura.

Se puede realizar esta actividad por grupos de 2 a 4 estudiantes. Según la complejidad y extensión del texto.



Fuente: autores.

Juego popular “Los agujeros”

Cuento	El sapo de bronce
Autor del cuento	Julio Awad
Libro	Nuevos cuentos de juegos antiguos
Juego popular	Los agujeros
Región	Oriente
Reseña histórica	Este juego es muy popular desde la época precolombina se practica hasta la actualidad entre los niños, jóvenes y adultos de los sectores rurales en los tiempos libres, se lo puede jugar de una forma recreativa y divertida utilizar monedas o piedras.
Materiales	Agujero, espacio de juego, pelotas, piedras, monedas
Número de participantes	A partir de cinco participantes
Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> • Limitar el espacio para el juego • Realizar un agujero no muy profundo para que el lanzamiento sea más difícil • Ubicar a una distancia de 2m a 3m a referencia del agujero • Marcar con una línea el sitio desde donde lanzaremos las monedas o la pelota • Lanzar ordenadamente uno a uno las monedas o las pelotas hacia el agujero • Determinar quién se acerca más al agujero o inserte la moneda en el mismo y este será el orden de los siguientes tiros • Identificar al jugador que es el ganador, porque cojeras todas las monedas de los otros participantes y lanzara todas a la vez • Considerar ganador el participante que inserte más monedas en el agujero
Reglas	<p>Si el que tira primero y logra meter automáticamente ganara todas las monedas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si al momento del lanzamiento la moneda entra al orificio y nuevamente sale no se llevará, porque debe quedarse dentro del agujero • Los participantes respetaran su turno, de acuerdo a la cercanía al agujero

Fuente: Sailema, Á., Sailemea, M. (2019). *Juegos tradicionales y populares del Ecuador*. MEGAGRAF, Ambato.



Descripción de “Los agujeros”: estrategia didáctica para la motivación lectora

En la etapa antes de lectura, se indica que van a jugar un juego popular ecuatoriano, además, se realiza una reflexión sobre la riqueza cultural que este posee y cómo es posible leer y jugar al mismo tiempo; esto ayuda al primer factor de la motivación lectora que es la activación. En la primera etapa de lectura los estudiantes deben formar grupos de 8 participantes; esto debido a que para la aplicación de esta estrategia seleccionamos la primera parte de *Don Quijote de la Mancha* que está compuesta por 8 capítulos (por este motivo el número de integrantes varía dependiendo el texto que se vaya a leer). El juego de los agujeros se aplica en esta etapa, para saber que capítulo va a leer, el estudiante debe realizar un lanzamiento a la caja de designación, esta tendrá en cada hoyo un número que representará el capítulo que va a leer el integrante de grupo en la siguiente etapa; aquí se da el segundo factor de la motivación lectora que es la dirección. En la siguiente etapa durante la lectura, esta vez será silenciosa. Una vez finalizada la lectura cada estudiante socializará a manera de resumen lo que pasa en su capítulo, por ello debe hacer una lectura minuciosa y estar atento a lo que los demás integrantes del grupo comenten; así cada uno de ellos son esa piedra que entra en los agujeros, pero no para rellenarlos, sino para complementarse; aquí se da el factor de mantenimiento de la motivación lectora. De esta manera se puede dar una lectura totalmente diferente y colectiva. Pues cada integrante del grupo va contando su parte y se van conectando las partes de la historia. Esto promueve una lectura activa en los estudiantes y permite el alcance de un aprendizaje significativo. Finalmente, en la etapa después de la lectura los estudiantes pueden volver a jugar, pero esta vez tratarán de insertar la canica en otro agujero para poder leer otro capítulo de la historia o un comentario a partir de lo que se compartió en el grupo de trabajo.

Se puede realizar esta actividad por grupos de 8 a 10 estudiantes. Según la complejidad, extensión del texto escogido por el docente.



Fuente: autores.

Juego popular “TserénTserén”

Cuento	Fíjate bien
Libro	Cuentos Nuevos de Juegos Antiguos
Autora del cuento	María Eugenia Delgado
Juego popular	Tserentseren (trompo)
Región	Sierra
Reseña histórica	El origen del trompo es un mundo de incertidumbres existen varios comentarios, se ha tomado como referencia algunos ejemplares con diferentes figuras tamaños y elaborados con arcilla, madera, roca y otros. En América latina, esta actividad recreativa estaba muy arraigada a nuestras etnias, después de echarlos a rodar, mantenían la rotación de los trompos, dependida de la envoltura y de la cuerda para su perfecta ejecución.
Materiales	El trompo y un hilo grueso o piola Circunferencia de un metro de diámetro
Número de participantes	Un trompo por cada participante
Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar un nudo simple en la cabeza y la punta de acero de un extremo de la piola • Enrollar la piola alrededor del trompo • Lanzar violentamente de uno de sus extremos a la vez que se lanza el conjunto contra el suelo para realizar el pique dentro de la bomba • Conseguir que el trompo baile sobre su punta un determinado tiempo • El momento de bailar el trompo debe salir de la bomba, quedara en la mitad para ser rescatado posteriormente por algún participante • Nominar el ganador del trompo que se mantenga más tiempo y salga de la bomba
Reglas	<ul style="list-style-type: none"> • Envolver al trompo con el hilo • Lanzar al trompo al piso para que de vueltas • Si pica fuera de la circunferencia tiene que ubicar el trompo dentro de la bomba • El trompo para seguir en juego debe salir de la circunferencia

Fuente: Sailema, Á., Sailemea, M. (2019). *Juegos tradicionales y populares del Ecuador*. MEGAGRAF, Ambato.



Descripción de “TserénTserén”: estrategia didáctica para la motivación lectora

En la etapa antes de lectura, se indica que van a jugar un juego popular ecuatoriano, además, se realiza una reflexión sobre la riqueza cultural que este posee y cómo es posible leer y jugar al mismo tiempo; esto ayuda al primer factor de la motivación lectora que es la activación. En la primera etapa de lectura se debe solicitar a los estudiantes que hagan parejas, y se da la consigna de que el ganador del juego tendrá que leer el texto y el perdedor deberá realizar una penitencia más adelante; aquí se da el segundo factor de la motivación lectora que es la dirección. En la siguiente etapa durante la lectura, el juego del TserénTserén se aplica de la siguiente manera: por turnos se enfrentarán los dos miembros de las parejas formadas jugando al trompo, del estudiante que logre mantener girando el trompo por más tiempo será el ganador y procederá con la lectura. El docente designará la extensión del texto a ser leído por el estudiante ganador con el fin de que todos los estudiantes participen. Por intervalos se irán enfrentado las parejas para proseguir con el proceso de lectura; aquí se da el factor de mantenimiento de la motivación lectora. Esto promueve una lectura activa en los estudiantes y permite el alcance de un aprendizaje significativo. Finalmente, en la etapa después de la lectura los estudiantes que perdieron en el juego deberán realizar una reflexión sobre el texto leído; cumpliendo así las tres etapas del proceso de la lectura.



Fuente: autores.

Juego popular “El clavo”

Cuento	Juanito
Libro	Nuevos cuentos de juegos antiguos
Autor del cuento	Edgar Allan García
Juego popular	El clavo
Región	Oriente
Reseña histórica	Fue practicado hace muchos años atrás en el siglo XIX. Por nuestros antepasados, donde daban méritos a la precisión y otros aspectos que permitían una total diversión y atención en la actualidad ya no se practica por que ha perdido el interés del juego.
Materiales	El suelo debe de estar húmedo, Un objeto de metal afilado para introducirlo en la tierra Generalmente un clavo
Número de participantes	Variable, con un mínimo de dos jugadores
Desenlace	<ul style="list-style-type: none">• Marcar el suelo con el objeto afilado, dividiéndolo en la cantidad de jugadores a participar• Lanzar su clavo en su parte cada jugador• Señalar una línea recta cada vez que el clavo se entierra, que debe pasar por la marca que deja el clavo/objeto• Marcar el terreno para a ser adueñado por el jugador• Terminar el juego ya que no tienen lugar para permanecer en su terreno
Reglas	<ul style="list-style-type: none">• Si fallan el tiro seden un turno• Tienen que avanzar y no quedarse donde comenzaron el juego

Fuente: Sailema, Á., Sailemea, M. (2019). *Juegos tradicionales y populares del Ecuador*. MEGAGRAF, Ambato.

**Descripción de “El clavo”: estrategia didáctica para la motivación lectora**

En la etapa antes de lectura, se indica que van a jugar un juego popular ecuatoriano, además, se realiza una reflexión sobre la riqueza cultural que este posee y cómo es posible leer y jugar al mismo tiempo; esto ayuda al primer factor de la motivación lectora que es la activación. En la primera etapa de lectura se debe solicitar a un estudiante que pase a lanzar el clavo a la plataforma para seleccionar al primer lector; aquí se da el segundo factor de la motivación lectora que es la dirección. En la siguiente etapa durante la lectura, el juego del clavo se aplica de la siguiente manera: los estudiantes lanzarán el clavo a la plataforma numerada, los números corresponderán al número de lista que tiene cada estudiante. Así, el número en donde caiga el clavo, determinará que estudiante sigue con el proceso de lectura. Los estudiantes escogidos al finalizar la lectura, lanzarán el clavo para seleccionar al siguiente lector. Este proceso se repetirá, de preferencia, evitando que los estudiantes seleccionados con anterioridad vuelvan a ser seleccionados. El docente designará la extensión del texto a ser leído por el estudiante ganador con el fin de que todos los estudiantes participen. Por intervalos se irá lanzando el clavo; aquí se da el factor de mantenimiento de la motivación lectora. Esto promueve una lectura activa en los estudiantes y permite el alcance de un aprendizaje significativo. Finalmente, en la etapa después de la lectura los estudiantes el docente lanzará el clavo al azar y el estudiante seleccionado deberá realizar una reflexión sobre el texto leído; cumpliendo así las tres etapas del proceso de la lectura.

Para esta actividad participa toda la clase por igual.

ATRACONES



Fuente: autores.

**Juego popular “Los atracones”**

Cuento	Las cartas del verano
Libro	Cuentos Nuevos de Juegos Antiguos
Autora del libro	Liset Lantigua
Juego popular	Los atracones
Región	Oriente
Reseña histórica	Es un juego muy popular de nuestras generaciones pasadas, se caracterizaba por la cantidad de alimentos que se podían comer, es una actividad muy atractiva en festividades donde las personas se divertían al observar este tipo de concurso.
Materiales	Espacio libre, comida de todo tipo para los participantes
Número de participantes	A partir de cinco participantes
Desenlace	<ul style="list-style-type: none">• Preparar con antelación los alimentos que generen dificultad al comer con la rapidez posible y los premios a los ganadores• Exponer los alimentos en una mesa al aire libre para el atractivo de todos los espectadores• Formar grupos de participantes se da conocer las normas establecidas• Ejecutar juego el que consumió más alimentos en el menor tiempo posible es el ganador• Seleccionar al ganador de cada grupo
Reglas	Comer todo sin dejar nada

Fuente: Sailema, Á., Sailemea, M. (2019). *Juegos tradicionales y populares del Ecuador*. MEGAGRAF, Ambato.



Descripción de “Los atracones”: estrategia didáctica para la motivación lectora

En la etapa antes de lectura, se indica que van a jugar un juego popular ecuatoriano, además, se realiza una reflexión sobre la riqueza cultural que este posee y cómo es posible leer y jugar al mismo tiempo; esto ayuda al primer factor de la motivación lectora que es la activación. En la primera etapa de lectura se debe solicitar a los estudiantes que hagan parejas, y se da la consigna de que el ganador del juego tendrá que leer el texto y el perdedor deberá realizar una penitencia más adelante; aquí se da el segundo factor de la motivación lectora que es la dirección. En la siguiente etapa durante la lectura, el juego de los atracones se aplica de la siguiente manera: a los estudiantes se les entregará una botella vacía, luego, el docente entregará una cantidad específica de canicas a cada estudiante y estas deben ser contabilizadas e introducidas en las botellas, el estudiante que lo logró en el menor tiempo posible será el ganador y podrá leer el texto, el estudiante perdedor tendrá que realizar una penitencia más adelante. El proceso se repite para todas las parejas participantes. El docente designará la extensión del texto a ser leído por el estudiante ganador con el fin de que todos los estudiantes participen. Por intervalos se irán enfrentado las parejas para proseguir con el proceso de lectura; aquí se da el factor de mantenimiento de la motivación lectora. Esto promueve una lectura activa en los estudiantes y permite el alcance de un aprendizaje significativo. Finalmente, en la etapa después de la lectura los estudiantes que perdieron en el juego deberán realizar una reflexión sobre el texto leído; cumpliendo así las tres etapas del proceso de la lectura.

Para esta actividad participa toda la clase por igual.



Fuente: autores.

Juego popular “Las canicas”

Cuento	Ojo de gato
Libro	Nuevos cuentos de juegos antiguos
Autor del cuento	Graciela Eldredge
Juego popular	Las canicas
Región	Costa
Reseña histórica	Víctor Hugo Tito Chiarlo, trabajador de una cristalería argentina, en 1953, motivado por una máquina que llegó a la cristalería donde trabajaba, importada desde Italia. La empresa es la primera y única del dispositivo en Argentina, si bien desde la década de 1990 también existen canicas importadas desde China y México. Empezaron con una producción inicial de 12 mil canicas diarias, al año 2013 la fábrica Tinka alcanzaba las 400 mil unidades por día.
Materiales	Espacios libres, cancha tierra
Número de participantes	Grupos de seis o siete jugadores
Desenlace	Graficar un círculo en el suelo de 50 centímetros de diámetro y en él cada jugador coloca tres canicas • Dibujar otro círculo de 4m de diámetro con el mismo centro (concéntricos) y, desde fuera cada jugador en el orden establecido lanzará una canica para golpear las del interior de la pequeña circunferencia. • Sacar del círculo, se anotará un punto por cada canica o gana la que extraiga, según acuerden los participantes. • Finalizar con la sacada de todas las canicas dentro del círculo pequeño
Reglas	• Cada jugador tiene y debe respetar su turno para tirar • Se tira desde la línea que forma el círculo más grande

Fuente: Sailema, Á., Sailemea, M. (2019). *Juegos tradicionales y populares del Ecuador*. MEGAGRAF, Ambato.

**Descripción de “Las canicas”: estrategia didáctica para la motivación lectora**

En la etapa antes de lectura, se indica que van a jugar un juego popular ecuatoriano, además, se realiza una reflexión sobre la riqueza cultural que este posee y cómo es posible leer y jugar al mismo tiempo; esto ayuda al primer factor de la motivación lectora que es la activación. En la primera etapa de lectura se debe solicitar a los estudiantes que hagan parejas, y se da la consigna de que el ganador del juego tendrá que leer el texto y el perdedor deberá realizar una penitencia más adelante; aquí se da el segundo factor de la motivación lectora que es la dirección. En la siguiente etapa durante la lectura, el juego de las canicas se aplica de la siguiente manera: los estudiantes lanzarán las canicas al punto base puesto por docente, el estudiante que más cerca quede con su canica del punto base será el ganador y podrá leer el texto, el estudiante perdedor tendrá que realizar una penitencia más adelante. El proceso se repite para todas las parejas participantes. El docente designará la extensión del texto a ser leído por el estudiante ganador con el fin de que todos los estudiantes participen. Por intervalos se irán enfrentado las parejas para proseguir con el proceso de lectura; aquí se da el factor de mantenimiento de la motivación lectora. Esto promueve una lectura activa en los estudiantes y permite el alcance de un aprendizaje significativo. Finalmente, en la etapa después de la lectura los estudiantes que perdieron en el juego deberán realizar una reflexión sobre el texto leído; cumpliendo así las tres etapas del proceso de la lectura.

Para esta actividad participa toda la clase por igual

OLLAS ENCANTADAS



Fuente: autores.

Juego popular “Las ollas encantadas”

Cuento	Las monjitas
Libro	Nuevos juegos de Cuentos Antiguos
Autora de la obra	Ana Carlota Gonzáles
Juego popular	Las ollas encantadas
Región	Sierra
Reseña histórica	Es una actividad que ha trascendido de generación en generación en todos los sectores del país han sido preferido por la mayoría de los grupos sociales, convirtiéndose en una acción divertida y sana, sin distinción de sexo, edad, estatura, y otros Además esta es muy común practicarla en cumpleaños o festas infantiles
Materiales	Ollas pequeñas de barro con caramelos, palo de escoba, cuerda y otros
Número de participantes	Depende del número de ollas de barro que disponga en el concurso
Desenlace	<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar el espacio y un palo de escoba para romper la olla encantada • Adornar las ollas encantadas y ubicar caramelos, galletas y otros en el interior • Sellar con el papel la boca de la olla para sujetarle en la sogá • Colgar las ollas encantadas en una cuerda, a una determinada altura promedio de 2.5m a 3m • Formar a los participantes en columna para la participación • Tapar los ojos con un pañuelo, inmediatamente girar en su propio eje diez veces • Destrozar las ollas una por una, los premios que se encuentran dentro serán para el que rompe y el objeto del público presente
Reglas	<p>Vendar los ojos a los participantes</p> <p>Dar de dos a tres vueltas</p> <p>Romper las ollas encantadas con el golpe de un palo</p> <p>Todos los participantes tienen tres intentos</p>

Fuente: Sailema, Á., Sailemea, M. (2019). *Juegos tradicionales y populares del Ecuador*. MEGAGRAF, Ambato.



Descripción de “Las ollas encantadas”: estrategia didáctica para la motivación lectora

En la etapa antes de lectura, se indica que van a jugar un juego popular ecuatoriano, además, se realiza una reflexión sobre la riqueza cultural que este posee y cómo es posible leer y jugar al mismo tiempo; esto ayuda al primer factor de la motivación lectora que es la activación. En la primera etapa de lectura se debe solicitar a los estudiantes que hagan grupos de 6, y se da la consigna de que todos los grupos tendrán que leer el texto y el grupo ganador se hará acreedor de una olla encantada; aquí se da el segundo factor de la motivación lectora que es la dirección. En la siguiente etapa durante la lectura, el juego de las ollas encantadas se aplica de la siguiente manera: la lectura del texto deberá ser de performance, siguiendo la tradición, para identificar quien hizo más méritos, el docente deberá seleccionar la lectura de performance que mejor fue puesta en escena. Por intervalos se irán presentando los grupos para proseguir con el proceso de lectura; aquí se da el factor de mantenimiento de la motivación lectora. Esto promueve una lectura activa en los estudiantes y permite el alcance de un aprendizaje significativo. Finalmente, en la etapa después de la lectura los grupos que perdieron en el juego deberán realizar una reflexión sobre el texto leído; cumpliendo así las tres etapas del proceso de la lectura.

Para esta actividad participa toda la clase por igual.



Fuente: autores.

**Juego popular “Las planchas”**

Cuento	Un viaje increíble
Libro	Nuevos cuentos de juegos antiguos
Autor del cuento	Francisco Delgado Santos
Juego popular	Las planchas
Región	Costa
Reseña histórica	Es un juego muy practicado a través del tiempo, hasta la actualidad en diferentes sitios del país: como plazas, escuelas, patios de las casas; utilizado por los niños, jóvenes e incluso adultos mayores las planchas es una actividad recreativa para todos los miembros de una sociedad.
Materiales	<ul style="list-style-type: none">• Fichas, monedas, tastos, frijoles de forma plana, o rodela metálicas• Un pedazo de ladrillo o carbón para pintar o trazar la bomba para realizar el juego y marcar la línea de partida.
Número de participantes	Entre cinco y ocho jugadores
Desenlace	<ul style="list-style-type: none">• Dibujar una circunferencia con un diámetro de 40 cm• Hacer un grupo de amigos como máximo diez personas• Trazar una bomba o un círculo de aproximadamente 1m. de diámetro• Poner dentro de la bomba o círculo las monedas, o las rodela metálicas una por cada jugador• Tomar una distancia aproximadamente de 6m. entre la bomba y la línea de salida para el juego
Reglas	<ul style="list-style-type: none">• Poner un porcentaje de monedas metálicas que será definido por cada participante• Las fichas son lanzadas al momento de la salida si cae dentro de la bomba tendrá que volver a lanzar la moneda• La actividad lúdica finaliza con un solo ganador, quien se llevará todas las monedas restantes y si han hecho alguna otra juego los otros participantes pagaran esa apuesta.

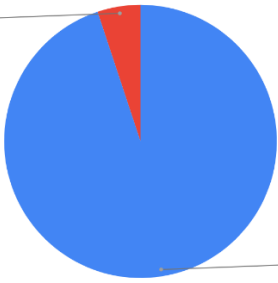
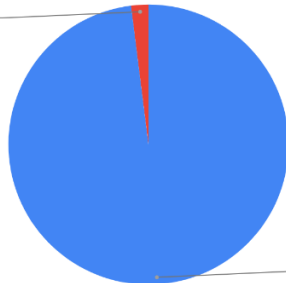
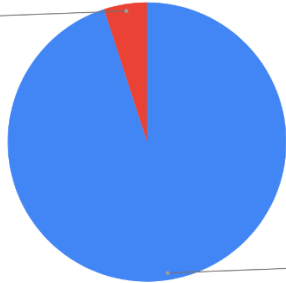
Descripción de “Las planchas”: estrategia didáctica para la motivación lectora

En la etapa antes de lectura, se indica que van a jugar un juego popular ecuatoriano, además, se realiza una reflexión sobre la riqueza cultural que este posee y cómo es posible leer y jugar al mismo tiempo; esto ayuda al primer factor de la motivación lectora que es la activación. En la primera etapa de lectura se debe solicitar a los estudiantes que hagan parejas, y se da la consigna de que el ganador del juego tendrá que leer el texto y el perdedor deberá realizar una penitencia más adelante; aquí se da el segundo factor de la motivación lectora que es la dirección. En la siguiente etapa durante la lectura, el juego de las planchas se aplica de la siguiente manera: los estudiantes lanzarán las planchas por turnos, el estudiante que logre “planchar” la plancha del otro compañero será el ganador y podrá leer el texto, el estudiante perdedor tendrá que realizar una penitencia más adelante. El proceso se repite para todas las parejas participantes. El docente designará la extensión del texto a ser leído por el estudiante ganador con el fin de que todos los estudiantes participen. Por intervalos se irán enfrentado las parejas para proseguir con el proceso de lectura; aquí se da el factor de mantenimiento de la motivación lectora. Esto promueve una lectura activa en los estudiantes y permite el alcance de un aprendizaje significativo. Finalmente, en la etapa después de la lectura los estudiantes que perdieron en el juego deberán realizar una reflexión sobre el texto leído; cumpliendo así las tres etapas del proceso de la lectura.

Para esta actividad participa toda la clase por igual.

III.C Fase tres

Tras la aplicación de las estrategias didácticas se procede a realizar una nueva encuesta para recolectar información que permite demostrar si se logró motivar a los estudiantes en el proceso de la lectura.

Pregunta	Análisis
<p>Recuento de ¿USTED SE SIENTE MOTIVADO EN CLASES ANTES DE EMPEZAR LA LECTURA?</p>  <p>No 5,1%</p> <p>Si 94,9%</p>	<p>Luego de aplicar nuestras estrategias didácticas se toma la misma encuesta para saber si los valores iniciales se mantienen o cambian. Como podemos observar un incremento del 70% de la motivación lectora antes del proceso de lectura en los estudiantes.</p>
<p>Recuento de ¿USTED AL MOMENTO DE DAR LECTURA UN TEXTO EN CLASES, SE SIENTE MOTIVADO A TERMINAR...</p>  <p>no 2,0%</p> <p>Si 98,0%</p>	<p>Luego de aplicar nuestras estrategias didácticas se toma la misma encuesta para saber si los valores iniciales se mantienen o cambian. Como podemos observar un incremento del 32% de la motivación lectora durante el proceso de lectura en los estudiantes.</p>
<p>Recuento de ¿CONSIDERA QUE LA FALTA DE MOTIVACIÓN AL INICIO DE LA LECTURA NO LE PERMITE MANTENER...</p>  <p>si 5,0%</p> <p>no 95,0%</p>	<p>Luego de aplicar nuestras estrategias didácticas se toma la misma encuesta para saber si los valores iniciales se mantienen o cambian. Como podemos observar un aumento del 79.7% de estudiantes que consideran que, luego de aplicar nuestra aplicación didáctica, no les hace falta una motivación lectora.</p>

Como objetivo se consideró diseñar estrategias didácticas para motivación lectora. En las encuestas aplicadas a los estudiantes del la Unidad Educativa Liceo Americano Católico se evidencia que las estrategias didácticas de nuestra propuesta si logran motivar al estudiante en el proceso de lectura. El uso de juego populares logra que los estudiantes están motivados en el proceso de lectura, además de alcanzar un aprendizaje significativo. Otro aspecto importante que deseamos resaltar es que no se presentó ninguna dificultad al momento de aplicarlas. Y, las estrategias didácticas que hemos diseñado no están destinadas para que sean utilizadas con un tipo de texto en específico. Sino lo contrario, tienen una capacidad de adaptabilidad ya sea a un determinado texto y es funcional tanto para el nivel de EGB y BGU sin ningún inconveniente.



Conclusiones

- Los juegos populares sí pueden ser adaptados a una estrategia didáctica para la motivación lectora, debido a que poseen una adaptabilidad para cualquier texto académico o literario, ya sea en el nivel de educación básica superior como en el nivel de bachillerato técnico y bachillerato general unificado.
- Las estrategias didácticas diseñadas motivan al estudiante mediante juegos populares a realizar de mejor manera el proceso de lectura para que pueda cumplir las 3 etapas de dicho proceso.
- El uso de los juegos populares como estrategia didáctica para la motivación lectora brinda una variedad de posibilidades educativas, creativas e innovadoras alcanzando un aprendizaje significativo.
- La falta de motivación lectora ocasiona que el proceso de lectura no se desarrolle de manera adecuada, ni logre alcanzar un aprendizaje significativo.
- El juego popular como estrategia didáctica requiere una planificación previa para identificar cómo realizar una adaptación acorde al texto seleccionado, pues sino se tiene claro el objetivo a desarrollarse, puede perder su fortalecimiento educativo para convertirse en una actividad lúdica netamente de recreación.



Recomendaciones

Tras estas conclusiones y en busca de genera una reflexión en los docentes para el uso del juego popular como estrategia didáctica para la motivación lectora, exponemos las siguientes recomendaciones:

- Aplicar estrategias didácticas que motiven al estudiante en el proceso de lectura para evitar que esto se vuelva algo obligatorio y desinteresado
- Las estrategias se adaptan a cualquier tipo de texto, no categorizarla a un solo género o discurso, todo lo contrario, usar la adaptabilidad para fortalecer los procesos de lectura de los estudiantes.
- Para la aplicación de las estrategias didácticas, de preferencia, realizarlas fuera del aula; justamente para crear otro entorno de aprendizaje.
- En futuras investigaciones, adaptar a estrategias didácticas los diferentes juegos populares existentes en la tradición ecuatoriana a priori de la creatividad e innovación educativa.



Referencias Bibliográficas

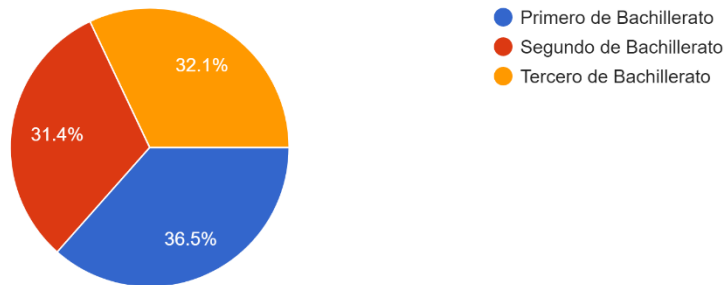
- Agape, M. (2018). *Estrategias didácticas de lectura para mejorar la lectura comprensiva de los estudiantes de la institución educativa pública héroes de Pucará* (Especialización). Universidad San Ignacio de Loyola.
- Aguilar, A., & Martínez, F. (2021). “*Estrategias didácticas para el desarrollo de la Comprensión Lectora en los estudiantes de tercer grado del Centro Cristiano El Buen Pastor, en la Villa 10 de mayo, departamento de Masaya, durante el segundo semestre del año escolar 2020*” (Licenciatura). Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua.
- Angulo, A. (2017). *Análisis de las estrategias didácticas para desarrollar la comprensión lectora en estudiantes de octavo año de educación general básica de la unidad educativa “15 de marzo”* (Posgrado). Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Angulo, G. (2020). “*Estrategias de enseñanza para mejorar la comprensión lectora en alumnos del sexto grado de la Institución Educativa N° 61008 - Iquitos 2017*” (Doctor en educación). Universidad César Vallejo.
- Aquilla, J., F. (2004). *Análisis semiótico de los juegos populares de la tradición oral en el área urbana de la ciudad de Cuenca*. (Tesis licenciatura). Universidad de Cuenca, Cuenca.
- Delgado, D. (2019). “*Estrategias didácticas basadas en el enfoque transaccional de la lectura para mejorar la comprensión de textos argumentativos en los alumnos del 4to grado de educación secundaria de la I.E: “José María Arguedas”, Distrito de la Victoria, Provincia Chiclayo, Región Lambayeque - 2018*” (Bachiller en educación). Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- Fernández, M. (2014). Motivación: clave para la enseñanza de la Comprensión lectora. *Publicaciones didácticas*. 52 (1) (129-136).
- Guzmán, I. y Marín, R. (2011). “La competencia y las competencias docentes: reflexiones sobre el concepto y la evaluación”. *REIFOP*, No. 1, Vol. 14, pp. 151-163.
- Herrera, F., Ramírez, M. I., Roa, J. M., y Herrera, I. (2004). Tratamiento de las creencias motivacionales en contextos educativos pluriculturales. *Revista Iberoamericana de Educación*, Sección de Investigación, N° 37/2. España.
- Lomas, C., & Tuson, A. (2009). *Enseñanza del lenguaje, emancipación comunicativa y educación crítica*. México: Oedere.
- Minguez, A. (2015). *Los juegos populares como recurso didáctico en la enseñanza de la matemática básica en los niños de sexto año de educación general básica de la unidad educativa “Monseñor Antonio Cabri”, cantón Santa Clara, provincia de Pastaza durante el año lectivo 2013 – 2014*. (Licenciatura). Universidad Tecnológica Equinoccial.



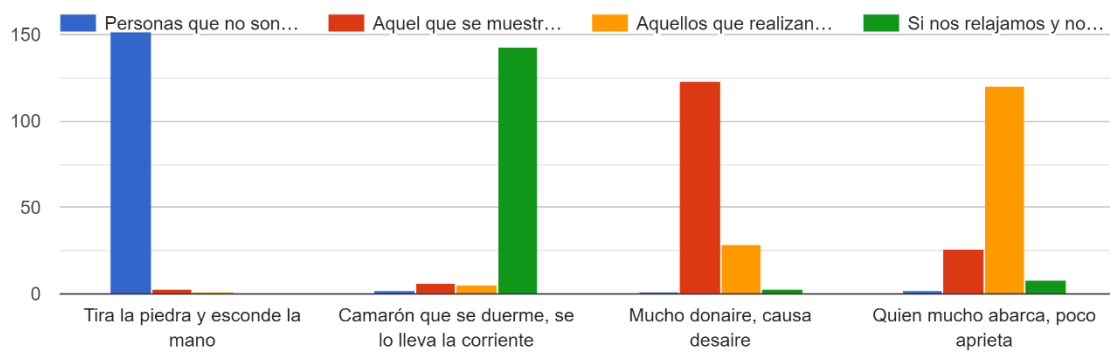
- Palacios, M., & Bravo, R. (2017). *Los juegos tradicionales - populares y su incidencia en la psicomotricidad en los niños de 5 años de la unidad educativa futuros navegantes" ubicada en el norte de* (licenciatura). Universidad laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil.
- Porporatto, M. (2015). Qué significado. Recuperado el 2019 de febrero de 17, de Qué significado: <https://quesignificado.com/estrategia/>
- RAE (2021), Diccionario de la Lengua Española.
- Roméu, A. (2007): El enfoque cognitivo, comunicativo y sociocultural en la enseñanza de la lengua y la literatura, Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
- Solé, I (1993) "Estrategias de lectura y aprendizaje." Cuadernos de Pedagogía, 216, 25-27
- Solé, I. (1992). Estrategias de Lectura. Barcelona, España: Grao-ICE.
- Solé, I. (1994). Aprender a usar la lengua. Implicaciones para la enseñanza. Estrategias de Lectura. Barcelona: ICE/GRAO.
- Yépez, M. M. M., Analuiza, E., & Chalá, L. L. (2017). "Los juegos populares y su aporte didáctico en las clases de Educación física. *EmásF: revista digital de educación física*, (44), 79-93.
- Ynoñán, S. (2020). *ESTRATEGIA DIDÁCTICA DE COMPRENSIÓN LECTORA PARA MEJORAR HÁBITOS DE LECTURA EN PRIMARIA, I.E. N° 10124 "NUESTRA SEÑORA DE LOURDES" DEL DISTRITO DE ILLIMO* (Bachiller en educación). Universidad Señor de Sipán.

Anexo 1: Recopilación información diagnóstica

Subnivel
156 respuestas



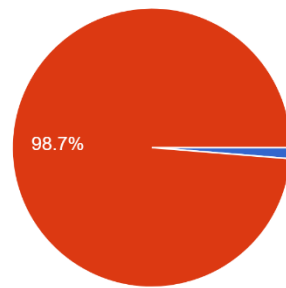
Habilidad de Comprensión lectora: lee con atención los siguientes refranes y une con el significado correspondiente



¿Cuál es la idea principal del texto?
156 respuestas

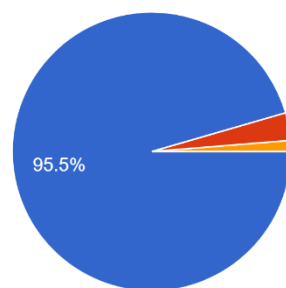


¿El título del texto tiene relación con su contenido?
156 respuestas



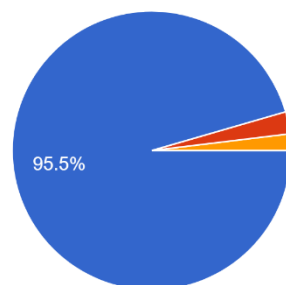
- Falso
- Verdadero

La palabra “kumillo” denota:
156 respuestas



- a) Una persona pequeña jorobada
- b) Una persona pequeña que vestía de dorado
- c) Una persona que realizaba un culto sagrado

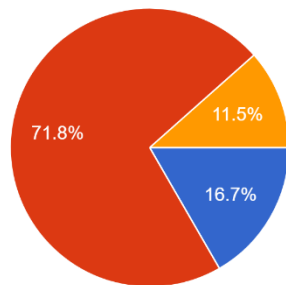
La palabra “Tahuantinsuyo” connota:
156 respuestas



- a) Gran Imperio Inca
- b) Gran Imperio Chachi
- c) Gran Imperio de Achiwas

De los siguientes enunciados ¿Cuál no se encuentra en el texto “Fiesta del sol”?

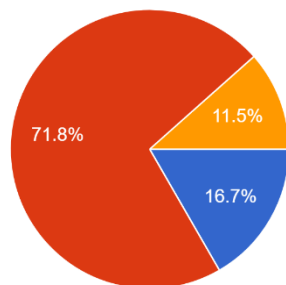
156 respuestas



- a) Garcilaso de la Vega recopiló esta festividad en su obra "Comentario Reales".
- b) El Inti Raymi constituye el inicio del Nuevo Año Andino.
- c) El fuego nuevo que era repartido desde una fogata a todos los fogones de la ciudad.

De los siguientes enunciados ¿Cuál no se encuentra en el texto “Fiesta del sol”?

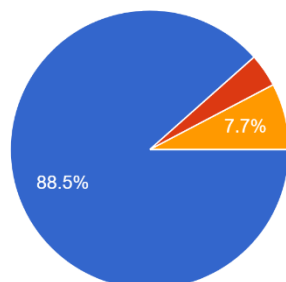
156 respuestas



- a) Garcilaso de la Vega recopiló esta festividad en su obra "Comentario Reales".
- b) El Inti Raymi constituye el inicio del Nuevo Año Andino.
- c) El fuego nuevo que era repartido desde una fogata a todos los fogones de la ciudad.

¿Cómo se interpreta el contenido del texto “La Fiesta del Sol”?

156 respuestas

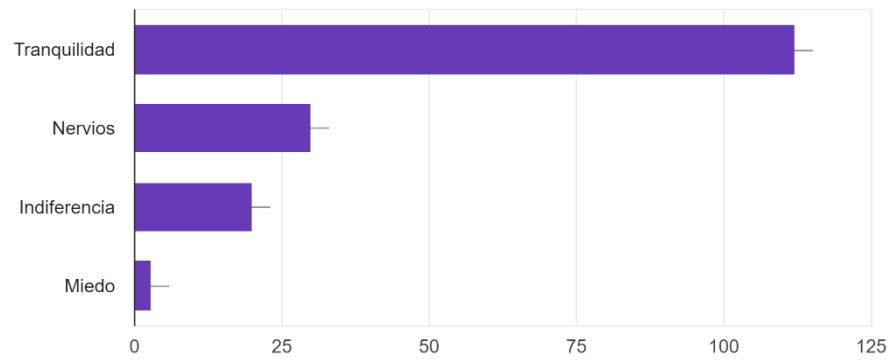


- a) Como contenido informativo
- b) Como contenido persuasivo
- c) Como contenido entretenimiento

Anexo 2: Recopilación de información

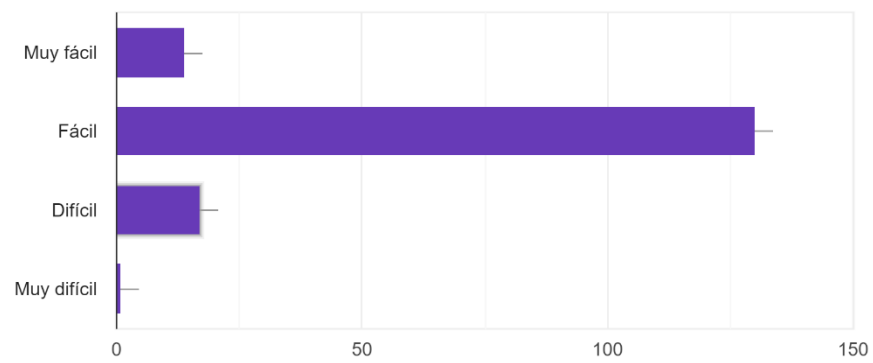
Al realizar esta actividad, sentí

156 respuestas



Al finalizar esta actividad ¿Cómo la califico?

156 respuestas



Anexo 3 Evaluación Diagnóstica



UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR “LICEO AMERICANO
CATÓLICO”

AÑO
LECTIVO
2021 - 2022

**RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA
ANÁLISIS DEL NIVEL DE COMPRENSIÓN LECTORA**

GRADO / CURSO	Primero BGU		PARALELO:	A
ASIGNATURAS:	Lengua y Literatura			
DOCENTE:	John S. Chuquimarca & Dayana Andrade			
CÓDIGO:	1 = No presenta dificultad	0 = Presenta dificultad		
FECHA DEL DIAGNÓSTICO:	20/9/2021			
TOTAL ESTUDIANTES	31	ESTUDIANTES QUE NO RINDEN LA EVALUACIÓN	2	TOTAL 33
TOTAL PREGUNTAS LENGUA	4			

N ^o	NÓMINA DE ESTUDIANTES	RESULTADOS DEL DIAGNÓSTICO: HABILIDAD DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS						REQUIERE PLAN DE MEJORA
		PREGUNTA 1	PREGUNTA 2	PREGUNTA 3	PREGUNTA 4	RESULTADO	PORCENTAJE	
1	ABRIL ALVAREZ, EMILIO ESTEBAN ALVAREZ ABRIL, STEVEN	0	1	1	1	4	100,00%	No requiere
2	ALEJANDRO ALVAREZ NARVAEZ, PAUL	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
3	ALEJANDRO ANDRADE ORELLANA, DIEGO	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
4	MARCELO	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere



5	ANGULO SANCHEZ, ISMAEL FERNANDO	1	1	1	0	3	75,00%	No requiere
6	BERNAL CALLE, EDISSON ARIEL	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
7	BORJA ORELLANA, JOSUE XAVIER	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
8	BRAVO TAPIA, GEORGE MATEO	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
9	CALLE MOROCHO, TAMARA NICOLE	1	1	1	0	3	75,00%	No requiere
10	CASTILLO MUÑOZ, JENNY NATALIA	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
11	CHUCHUCA CHACA, MATIAS ALEXANDER	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
12	CORONEL JARRO, DAYANARA NAYELI					0	0,00%	Sí requiere
13	GAVILANES HERNANDEZ, TADEO MARTIN	1	0	1	0	2	50,00%	Sí requiere
14	GONZALEZ GUAMAN, JOSTIN MATIAS	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
15	GORDILLO ARPI, KEVIN MATEO	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
16	LEON BARSALLO, JUAN GABRIEL	1	1	1	0	3	75,00%	No requiere
17	LUCERO SOLIS, JUAN FRANCISCO	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
18	MAITA CHAVEZ, ANAHI DOMENICA	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
19	MOGROVEJO CASTILLO, TOMAS FRANCISCO	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
20	MUÑOZ ABAD, DANIEL EFRAIN	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
21	QUEZADA MALDONADO, SOFIA CRISTINA	1	1	1	0	3	75,00%	No requiere
22	REINOSO CHILAN, OSCAR SEBASTIAN	1	1	1	0	3	75,00%	No requiere
23	RODAS GAIBOR, BRIAN IMANOL	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
24	RODRIGUEZ ALBUJA, KAMILA ESPERANZA	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
25	SARMIENTO ORTEGA, AMY CAMILA					0	0,00%	Sí requiere
26	SIGUENZA AUCAPIÑA, MATIAS FRANCISCO	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
27	TEPAN MERCHAN, JUAN MIGUEL	0	1	1	0	3	75,00%	No requiere

28	TOLEDO CASTRO, MARIA ALEJANDRA	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
29	TORRES AYAVACA, LUCIA ANABEL	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
30	TORRES DIAZ, ARIANA RAFAELA	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
31	VALLEJO MONAR, SOFIA CAROLINA	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
32	VELASQUEZ MUÑOZ, KRISTINA SOLEDAD	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
33	ZUÑIGA PERALTA, RONNY ALEXANDER	1	1	1	0	3	75,00%	No requiere
34						0	0,00%	Sí requiere
35						0	0,00%	Sí requiere
36						0	0,00%	Sí requiere
37						0	0,00%	Sí requiere
38						0	0,00%	Sí requiere
39						0	0,00%	Sí requiere
	1 = No presenta dificultad	31	30	31	23			
	0 = Presenta dificultad	0	1	0	8			
	% No presenta dificultad	100	96,77419355	100	74,1935483			
	% Presenta dificultad	0	3,225806452	0	25,8064516			

Anexo 4 Evaluación Diagnóstica

	<p>UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR “LICEO AMERICANO CATÓLICO”</p> <p>RESULTADOS DEL DIAGNÓSTICO</p>	<p>AÑO LECTIVO 2021 - 2022</p>
---	---	---------------------------------------



GRADO / CURSO	Primero BGU			PARALELO:	B
ASIGNATURAS:	Lengua y Literatura				
DOCENTE:					
CÓDIGO:	1 = No presenta dificultad		0 = Presenta dificultad		
FECHA DEL DIAGNÓSTICO:	20/9/2021				
TOTAL ESTUDIANTES	25	ESTUDIANTES QUE NO RINDEN LA EVALUACIÓN		0	TOTAL 25
TOTAL PREGUNTAS LENGUA	4				


N ^o	NÓMINA DE ESTUDIANTES	RESULTADOS DEL DIAGNÓSTICO: HABILIDAD DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS						REQUIERE PLAN DE MEJORA
		PREGUNTA 1	PREGUNTA 2	PREGUNTA 3	PREGUNTA 4	RESULTADO	PORCENTAJE	
1	Arpi Castro, Andrea Cisne	0	0	1	1	2	50,00%	Sí requiere
2	ARPI PUCHI, KATHERINE ABIGAIL	1	0	1	1	3	75,00%	No requiere
3	BUSTAMANTE PINTADO, LESLIE MAYTE	1	1	0	0	2	50,00%	Sí requiere
4	CABRERA CHICAIZA, KARINA ALEXANDRA	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
5	CHAVEZ PRIETO, JEAN FRANCO	1	0	0	1	2	50,00%	Sí requiere
6	CHICAIZA GUANUCHI, ANDREA CAMILA	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
7	CONTRERAS CASTRO, GABRIEL ALEJANDRO	1	0	1	0	2	50,00%	Sí requiere
8	CRUZ TAPIA, CHRISTIAN ANDRES	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
9	GALLEGOS PALACIOS, MAURICIO SEBASTIAN	1	0	1	0	2	50,00%	Sí requiere



10	GUERRERO CAMPOZANO, MICHAEL JONNATHAN	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
11	GUIÑANZACA GUIÑANZACA, KARINA FERNANDA	1	1	1	0	3	75,00%	No requiere
12	JARA ALVARADO, ASDRUAL LEANDRO	1	0	0	0	1	25,00%	Sí requiere
13	LUZURIAGA ANDRADE, SANTIAGO ALEXANDER	1	1	0	1	3	75,00%	No requiere
14	MEJIA BACUILIMA, ERIKA VALENTINA	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
15	MEJIA GUEVARA, MELANY DAYANNA	0	0	1	1	2	50,00%	Sí requiere
16	MOGROVEJO VIZHÑAY, CHELSEA DANIELA	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
17	NARVAEZ PILLCO, BRYAM MARTIN	1	0	0	0	1	25,00%	Sí requiere
18	PEREZ CHILLOGALLO, AMY MARIANA	0	1	1	0	2	50,00%	Sí requiere
19	RUBIO URDIALES, PEDRO JOSE	0	0	0	0	0	0,00%	Sí requiere
20	SARMIENTO LOPEZ, BOLIVAR ALEXANDER	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
21	SARMIENTO ORDOÑEZ, ANA PAULA	0	0	1	1	2	50,00%	Sí requiere
22	SUMBA PILCO, CHRISTOPHER MATEO	1	1	0	0	2	50,00%	Sí requiere
23	TENESACA TENESACA, JENNIFER NICOLE	0	1	0	1	2	50,00%	Sí requiere
24	TOLEDO URGILES, JUAN DAVID	0	1	1	0	2	50,00%	Sí requiere
25	UZHCA RIVERA, WEILY AMITAI	1	0	1	0	2	50,00%	Sí requiere
26	VERGARA ANGAMARCA, JUAN ISRAEL	0	0	0	1	1	25,00%	Sí requiere
27	VINCES YANZA, MATTHEW EZEQUIEL	0	1	1	0	2	50,00%	Sí requiere
28	YUQUI RIVERA, DANIX ROMEO	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
29							0,00%	Sí requiere
30							0,00%	Sí requiere
31							0,00%	Sí requiere
32							0,00%	Sí requiere
33							0,00%	Sí requiere
34						0	0,00%	Sí requiere
35						0	0,00%	Sí requiere
36						0	0,00%	Sí requiere
37						0	0,00%	Sí requiere

38						0	0,00%	Sí requiere
39						0	0,00%	Sí requiere
	1 = No presenta dificultad	19	16	19	16			
	0 = Presenta dificultad	6	9	6	9			
	% No presenta dificultad	76	64	76	64			
	% Presenta dificultad	24	36	24	36			

Anexo 5 Evaluación Diagnóstica

		UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR “LICEO AMERICANO CATÓLICO”				AÑO LECTIVO 2021 - 2022	
		RESULTADOS DEL DIAGNÓSTICO					
GRADO / CURSO	Segundo BGU					PARALELO:	A
ASIGNATURAS:	Lengua y Literatura						
DOCENTE:							
CÓDIGO:	1 = No presenta dificultad		0 = Presenta dificultad				
FECHA DEL DIAGNÓSTICO:	20/9/2021						
TOTAL ESTUDIANTES	25	ESTUDIANTES QUE NO RINDEN LA EVALUACIÓN			0	TOTAL	25
TOTAL PREGUNTAS LENGUA	4						
N ^o	NÓMINA DE ESTUDIANTES	RESULTADOS DEL DIAGNÓSTICO: HABILIDAD DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS				REQUIERE PLAN DE MEJORA	
		PREGUNTA 1	PREGUNTA 2	PREGUNTA 3	PREGUNTA 4		RESULTADO



1	ALVAREZ PATIÑO, EMILIA ALEJANDRA	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
2	ALVAREZ TORRES, JULIO GABRIEL	0	1	1	1	3	75,00%	No requiere
3	ALVAREZ URGILES, CAMILA VIVIANA	0	1	1	1	3	75,00%	No requiere
4	CALDERON ZHUNIO, TATIANA NICOLE	0	1	1	1	3	75,00%	No requiere
5	CALLE OLIVO, MATEO FABIAN	0	1	1	0	2	50,00%	Sí requiere
6	CARPIO MUÑOZ, JULIANA ELIZABETH	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
7	CASTRO RON, PABLO SEBASTIAN	1	1	1	0	3	75,00%	No requiere
8	CEDILLO AGUIRRE, LESLIE NAYELI	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
9	CHERREZ SEMINARIO, PAULA NATALIA	0	0	1	0	1	25,00%	Sí requiere
10	CORREA INGA, KEVIN ALEXANDER	1	0	1	0	2	50,00%	Sí requiere
11	ESPINOZA OCHOA, ANTHONY DANIEL	1	0	1	0	2	50,00%	Sí requiere
12	GUALPA TORRES, IVIS WALESKA	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
13	GUAMAN MERO, KATHYA VALERIA	1	0	1	1	3	75,00%	No requiere
14	GUAMAN SINCHI, JENNIFER DOMENICA	1	0	1	1	3	75,00%	No requiere
15	MERCHAN VICUÑA, SARA LUCIA	0	0	1	0	1	25,00%	Sí requiere
16	MUÑOZ COELLAR, PAUL SEBASTIAN	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
17	NIEVECELA SINCHI, JUAN DIEGO	1	0	1	1	3	75,00%	No requiere
18	PAUCAR CABRERA, ANGELA LISSETH	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
19	PEREIRA RODAS, LUCIANA DEL CISNE	0	1	0	1	2	50,00%	Sí requiere
20	PINOS VERGARA, JUSTIN ANDRES	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
21	PRADO RAMON, MATEO FABIAN	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
22	REDROVAN GONZALEZ, DOMINIQUE JOEL	1	1	1	0	3	75,00%	No requiere
23	REYES GUERRERO, ANDREA LILIANA	1	1	0	1	3	75,00%	No requiere



24	RODAS GAIBOR, JORDAN NICHOLAS	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
25	TORRES LEON, JOAO SEBASTIAN	1	0	1	1	3	75,00%	No requiere
26	VERGARA ANGAMARCA, JUAN ISRAEL	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
27	VINCES YANZA, MATTHEW EZEQUIEL	1	1	1	0	3	75,00%	No requiere
28	YUQUI RIVERA, DANIX ROMEO	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
29							0,00%	Sí requiere
30							0,00%	Sí requiere
31							0,00%	Sí requiere
32							0,00%	Sí requiere
33							0,00%	Sí requiere
34						0	0,00%	Sí requiere
35						0	0,00%	Sí requiere
36						0	0,00%	Sí requiere
37						0	0,00%	Sí requiere
38						0	0,00%	Sí requiere
39						0	0,00%	Sí requiere
	1 = No presenta dificultad	21	20	26	20			
	0 = Presenta dificultad	4	5	-1	5			
	% No presenta dificultad	84	80	104	80			
	% Presenta dificultad	16	20	-4	20			

Anexo 6 Evaluación Diagnóstica


**UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR “LICEO AMERICANO
CATÓLICO”**
**AÑO
LECTIVO
2021 - 2022**
RESULTADOS DEL DIAGNÓSTICO

GRADO / CURSO	Segundo BGU			PARALELO:	B
ASIGNATURAS:	Lengua y Literatura				
DOCENTE:					
CÓDIGO:	1 = No presenta dificultad		0 = Presenta dificultad		
FECHA DEL DIAGNÓSTICO:	22/9/2021				
TOTAL ESTUDIANTES	24	ESTUDIANTES QUE NO RINDEN LA EVALUACIÓN		0	TOTAL 24
TOTAL PREGUNTAS LENGUA	4				

N ^o	NÓMINA DE ESTUDIANTES	RESULTADOS DEL DIAGNÓSTICO: HABILIDAD DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS						REQUIERE PLAN DE MEJORA
		PREGUNTA 1	PREGUNTA 2	PREGUNTA 3	PREGUNTA 4	RESULTAD O	PORCENTAJ E	
1	ALVAREZ ALVARADO, ERIKA MICHELLE	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
2	BERMEO MOROCHO, NAYELI MABEL	1	1	0	1	3	75,00%	No requiere
3	BRITO RAMON, DANNA ANAHI	1	1	0	1	3	75,00%	No requiere
4	CHACON SAQUICELA, NICOLE ANAHI	1	1	0	1	3	75,00%	No requiere
5	ESPINAL ORDOÑEZ, NOEL	1	1	1	0	3	75,00%	No requiere
6	GRANDA PATIÑO, KERLY DAYANNA	0	1	1	1	3	75,00%	No requiere



7	GUILLEN ZHUNIO, JOSUE STALIN	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
8	LITUMA QUIZHPE, HEIDY NICOLE	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
9	MENDIETA FERNANDEZ, TOMAS DALI	1	1	1	0	3	75,00%	No requiere
10	MOROCHO SUCULANDA, DANNIA MICHELLE	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
11	OCHOA FERNANDEZ, SHIRLEY SAMANTH	1	0	0	1	2	50,00%	Sí requiere
12	PACHAR BARREZUETA, DAYANNA EMILIA	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
13	PEREZ CHILLOGALLO, DANNA PAMELA	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
14	PIEDRA DE LA CRUZ, AVI JAHIR	1	1	1	0	3	75,00%	No requiere
15	PULGARIN PALACIOS, ANDRES SEBASTIAN	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
16	QUEZADA VALVERDE, MARIA CAMILA	1	1	1	0	3	75,00%	No requiere
17	SALAZAR CARCHI, DANIELA MICHELLE	1	1	1	0	3	75,00%	No requiere
18	TENESACA OLIVO, CHRISTIAN SEBASTIAN	1	1	1	0	3	75,00%	No requiere
19	TEPAN PLAZA, MARIELLY ELIZABETH	1	0	1	1	3	75,00%	No requiere
20	VASQUEZ SANCHEZ, MATHEW ALEXANDER	1	1	1	0	3	75,00%	No requiere
21	VILLA NIEVECELA, KAREN ABIGAIL	1	1	1	0	3	75,00%	No requiere
22	VILLA PESANTEZ, JAZMIN BETZABETH	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
23	VILLAFUERTE CARRION, GENESIS ARIADNA	1	0	0	1	2	50,00%	Sí requiere
24	ZHAGUI RAMON, CHRISTIOPER ALEXANDER	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
25						0	0,00%	Sí requiere
26						0	0,00%	Sí requiere
27						0	0,00%	Sí requiere
28						0	0,00%	Sí requiere
29							0,00%	Sí requiere
30							0,00%	Sí requiere



31							0,00%	Sí requiere
32							0,00%	Sí requiere
33							0,00%	Sí requiere
34						0	0,00%	Sí requiere
35						0	0,00%	Sí requiere
36						0	0,00%	Sí requiere
37						0	0,00%	Sí requiere
38						0	0,00%	Sí requiere
39						0	0,00%	Sí requiere
	1 = No presenta dificultad	23	21	19	16			
	0 = Presenta dificultad	1	3	5	8			
	% No presenta dificultad	95,83333333	87,5	79,16666666	66,66666666			
	% Presenta dificultad	4,166666667	12,5	20,83333333	33,33333333			

Anexo 7 Evaluación Diagnóstica


**UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR “LICEO AMERICANO
CATÓLICO”**
**AÑO
LECTIVO
2021 - 2022**
**RESULTADOS DEL DIAGNÓSTICO
PLAN DE CONTINUIDAD EDUCATIVA**

GRADO / CURSO	Tercero BGU			PARALELO:	A
ASIGNATURAS:	Lengua y Literatura				
DOCENTE:	Lic. John S. Chuquimarca				
CÓDIGO:	1 = No presenta dificultad	0 = Presenta dificultad			
FECHA DEL DIAGNÓSTICO:	22/9/2021				
TOTAL ESTUDIANTES	19	ESTUDIANTES QUE NO RINDEN LA EVALUACIÓN	0	TOTAL	19
TOTAL PREGUNTAS LENGUA	4				

N ^o	NÓMINA DE ESTUDIANTES	RESULTADOS DEL DIAGNÓSTICO: HABILIDAD DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS						REQUIERE PLAN DE MEJORA
		PREGUNTA 1	PREGUNTA 2	PREGUNTA 3	PREGUNTA 4	RESULTAD O	PORCENTAJ E	
1	ALVAREZ VASQUEZ, JONNATHAN DAVID	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
2	BERMEO MOROCHO, EVELYN RAQUEL	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
3	BRITO MACHICELA, BERNARDA ESTEFANIA	1	1	1	0	3	75,00%	No requiere
4	CABRERA MOROCHO, WILMER FABRICIO	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
5	CAMPOVERDE LEON, CAMILA ANAHI	1	1	1	0	3	75,00%	No requiere



6	CRUZ CHUCHUCA, EMILY DALILAH	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
7	CULLACAY GOODMAN, ALAN JOSUA	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
8	HUAYLLA CARDENAS, JAHIR ANDRES	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
9	IDROVO YANZA, KAROL ANAHI	1	1	1	0	3	75,00%	No requiere
10	ILLESCAS MEJIA, KEVIN JOSUE	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
11	LEMMA PINO, SOFIA JANIA	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
12	MORALES MOSQUERA, DENNIS RAUL	1	1	1	0	3	75,00%	No requiere
13	OCHOA FERNANDEZ, JOSTIN ALEXIS	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
14	QUEZADA MORALES, SHANAYA ADBRANI	1	1	1	0	3	75,00%	No requiere
15	RAMON PINEDA, KERLY MICAELA	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
16	RIERA RIERA, DOMENICA BELEN	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
17	SIGCHA PUCHI, GARY ALEXANDER	1	1	1	0	3	75,00%	No requiere
18	TACURI MOROCHO, STEVEN LEANDRO	1	1	1	0	3	75,00%	No requiere
19	TAMAYO ANGUISACA, SADID ANYELINE	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
20						0	0,00%	Sí requiere
21						0	0,00%	Sí requiere
22						0	0,00%	Sí requiere
23						0	0,00%	Sí requiere
24						0	0,00%	Sí requiere
25						0	0,00%	Sí requiere
26						0	0,00%	Sí requiere
27						0	0,00%	Sí requiere
28						0	0,00%	Sí requiere
29							0,00%	Sí requiere
30							0,00%	Sí requiere
31							0,00%	Sí requiere

32						0,00%	Sí requiere
33						0,00%	Sí requiere
34					0	0,00%	Sí requiere
35					0	0,00%	Sí requiere
36					0	0,00%	Sí requiere
37					0	0,00%	Sí requiere
38					0	0,00%	Sí requiere
39					0	0,00%	Sí requiere
	1 = No presenta dificultad	19	19	19	12		
	0 = Presenta dificultad	0	0	0	7		
	% No presenta dificultad	100	100	100	63,1578947		
	% Presenta dificultad	0	0	0	36,8421052		

Anexo 8 Evaluación Diagnóstica


**UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR “LICEO AMERICANO
 CATÓLICO”**
RESULTADOS DEL DIAGNÓSTICO

**AÑO
 LECTIVO
 2021 - 2022**

GRADO / CURSO	Tercero BGU			PARALELO:	B
ASIGNATURAS:	Lengua y Literatura				
DOCENTE:	Lic. John S. Chuquimarca				
CÓDIGO:	1 = No presenta dificultad	0 = Presenta dificultad			
FECHA DEL DIAGNÓSTICO:	22/9/2021				
TOTAL ESTUDIANTES	19	ESTUDIANTES QUE NO RINDEN LA EVALUACIÓN	0	TOTAL	19



TOTAL PREGUNTAS LENGUA		4						
N ^o	NÓMINA DE ESTUDIANTES	RESULTADOS DEL DIAGNÓSTICO: HABILIDAD DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS					REQUIERE PLAN DE MEJORA	
		PREGUNTA 1	PREGUNTA 2	PREGUNTA 3	PREGUNTA 4	RESULTADO		PORCENTAJE
1	ALVAREZ VASQUEZ, JONNATHAN DAVID	1	1	1	0	3	75,00%	No requiere
2	BERMEO MOROCHO, EVELYN RAQUEL	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
3	BRITO MACHICELA, BERNARDA ESTEFANIA	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
4	CABRERA MOROCHO, WILMER FABRICIO	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
5	CAMPOVERDE LEON, CAMILA ANAHI	1	1	1	0	3	75,00%	No requiere
6	CRUZ CHUCHUCA, EMILY DALILAH	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
7	CULLACAY GOODMAN, ALAN JOSUA	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
8	HUAYLLA CARDENAS, JAHIR ANDRES	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
9	IDROVO YANZA, KAROL ANAHI	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
10	ILLESCAS MEJIA, KEVIN JOSUE	1	1	1	0	3	75,00%	No requiere
11	LEMMA PINO, SOFIA JANIA	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
12	MORALES MOSQUERA, DENNIS RAUL	1	1	1	0	3	75,00%	No requiere
13	OCHOA FERNANDEZ, JOSTIN ALEXIS	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
14	QUEZADA MORALES, SHANAYA ADBRANI	1	1	1	0	3	75,00%	No requiere
15	RAMON PINEDA, KERLY MICAELA	1	1	1	0	3	75,00%	No requiere
16	RIERA RIERA, DOMENICA BELEN	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
17	SIGCHA PUCHI, GARY ALEXANDER	1	1	1	0	3	75,00%	No requiere
18	TACURI MOROCHO, STEVEN LEANDRO	1	1	1	1	4	100,00%	No requiere
19	TAMAYO ANGUISACA, SADID ANYELINE	1	1	1	0	3	75,00%	No requiere



20						0	0,00%	Sí requiere	
21						0	0,00%	Sí requiere	
22						0	0,00%	Sí requiere	
23						0	0,00%	Sí requiere	
24						0	0,00%	Sí requiere	
25						0	0,00%	Sí requiere	
26						0	0,00%	Sí requiere	
27						0	0,00%	Sí requiere	
28						0	0,00%	Sí requiere	
29							0,00%	Sí requiere	
30							0,00%	Sí requiere	
31							0,00%	Sí requiere	
32							0,00%	Sí requiere	
33							0,00%	Sí requiere	
34						0	0,00%	Sí requiere	
35						0	0,00%	Sí requiere	
36						0	0,00%	Sí requiere	
37						0	0,00%	Sí requiere	
38						0	0,00%	Sí requiere	
39						0	0,00%	Sí requiere	
	1 = No presenta dificultad	19	19	19	11				
	0 = Presenta dificultad	0	0	0	8				
	% No presenta dificultad	100	100	100	57,8947368				
	% Presenta dificultad	0	0	0	42,1052631				





Anexo 9: Información sobre el hábito lector

10/10/21 17:10

Evaluación diagnóstica Lengua y Literatura Bachillerato

Evaluación diagnóstica Lengua y Literatura Bachillerato

Evaluación elaborada por el Ministerio de Educación

***Obligatorio**

1. Correo electrónico *

2. Nombre *

3. Subnivel *

Marca solo un óvalo.

- Primero de Bachillerato
 Segundo de Bachillerato
 Tercero de Bachillerato



10/10/21 17:10

Evaluación diagnóstica Lengua y Literatura Bachillerato

4. Habilidad de Compresión lectora: lee con atención los siguientes refranes y une con el significado correspondiente *

Marca solo un óvalo por fila.

	Personas que no son conscientes de sus malos actos (...)	Aquel que se muestra demasiado extrovertido puede llegar a no gustar a los demás (...)	Aquellos que realizan muchas tareas a la vez no realizan ninguna correctamente (...)	Si nos relajamos y no prestamos atención podemos perder oportunidades (...)
Tira la piedra y esconde la mano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Camarón que se duerme, se lo lleva la corriente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mucho donaire, causa desaire	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Quien mucho abarca, poco aprieta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



5. Lee el siguiente texto y selecciona las respuestas correctas:-----
----- EL INTI RAYMI-----
-----El "inti raymi" o "Fiesta del Sol"
era la festividad más grande, más importante, espectacular y magnífica llevada a
cabo en los tiempos del Imperio del Tahuantinsuyo, el cual basaba su religión en
el culto al Sol. El "Inti Raymi" fue creado para rendir culto al "Apu Inti" (Dios Sol)
también conocido en ciertos sectores como "Apu P'unchau" (Dios Día). Durante
la época de la conquista, los súbditos del Inca siguieron festejando la fiesta a
escondidas de las autoridades españolas y un mestizo llamado "Garcilaso de la
Vega" recopiló lo mejor de esta fiesta y lo plasmo en su famosa obra
"Comentarios Reales". La entrada del Inca a la explanada de Saqsayhuaman
estuvo siempre presidida por un grupo de "Acllas" que rociaban flores y a su vez
estaban acompañadas de los "Pichaq", hombres que se encargaban de espantar
con escobas de paja a los malos espíritus que podría haber en el camino. El inca
en todas sus actuaciones al aire libre estaba siempre acompañado por su
"kumillo", o jorobado enano que portaba la "Achiwa", especie de paraguas o
sombrija hecha de plumas de colores.Otra parte de la celebración del "Inti Raymi"
consistía en la ceremonia del fuego nuevo. En esta parte de la ceremonia se
cumplía la orden del Inca de apagar el fuego en todos los fogones del Cusco y
alrededores, con el propósito de encender el fuego nuevo que era repartido
desde una fogata a todos los fogones de la ciudad.-----

Marca solo un óvalo.

SOLO LEER (ESTA SECCIÓN NO MARCAR)

6. ¿Cuál es la idea principal del texto? *

Marca solo un óvalo.

- a) El Inti Raymi es la fiesta andina más grande en honor al Dios Sol.
- b) El Inti Raymi se celebra cada solsticio de invierno en honor al Dios Día.
- c) El Inti Raymi consistía en la ceremonia del fuego nuevo para renovar las energías de los dioses del Tahuantinsuyo.



10/10/21 17:10

Evaluación diagnóstica Lengua y Literatura Bachillerato

7. ¿El título del texto tiene relación con su contenido? *

Marca solo un óvalo.

- Falso
 Verdadero

8. La palabra “kumillo” denota: *

Marca solo un óvalo.

- a) Una persona pequeña jorobada
 b) Una persona pequeña que vestía de dorado
 c) Una persona que realizaba un culto sagrado

9. La palabra “Tahuantinsuyo” connota: *

Marca solo un óvalo.

- a) Gran Imperio Inca
 b) Gran Imperio Chachi
 c) Gran Imperio de Achiwas

10. De los siguientes enunciados ¿Cuál no se encuentra en el texto “Fiesta del sol”?

*

Marca solo un óvalo.

- a) Garcilaso de la Vega recopiló esta festividad en su obra “Comentarios Reales”.
 b) El Inti Raymi constituye el inicio del Nuevo Año Andino.
 c) El fuego nuevo que era repartido desde una fogata a todos los fogones de la ciudad.



10/10/21 17:10

Evaluación diagnóstica Lengua y Literatura Bachillerato

11. ¿Cómo se interpreta el contenido del texto "La Fiesta del Sol"? *

Marca solo un óvalo.

- a) Como contenido informativo
- b) Como contenido persuasivo
- c) Como contenido entretenimiento

12. Al realizar esta actividad, sentí *

Selecciona todas las opciones que correspondan.

- Tranquilidad
- Nervios
- Indiferencia
- Miedo

13. Al finalizar esta actividad ¿Cómo la califico? *

Selecciona todas las opciones que correspondan.

- Muy fácil
- Fácil
- Difícil
- Muy difícil

Google no creó ni aprobó este contenido.

Google Formularios



Anexo 10 Encuesta de datos informativos

10/10/21 18:01

El arte de conocer

El arte de conocer

La información que entregarán a continuación será exclusivamente para el docente y servirá para conocer una perspectiva individual de ustedes.

***Obligatorio**

1. Apellido, Nombre. *

2. Curso *

Marca solo un óvalo.

- Primero A
- Primero B
- Segundo A
- Segundo B
- Tercero A
- Tercero B
- Tercero Técnico

3. 3 canciones favoritas *



10/10/21 18:01

El arte de conocer

4. 3 series o películas favoritas *

5. 3 cosas que los definan *

6. ¿Qué preferiría que traiga a la clase? *

Marca solo un óvalo.

Análisis conceptual de álbum's de música

Taller de escritura creativa

Análisis de discurso del cine

Crítica literaria

Creación de un Podcast Literario

Taller de creación de guion cinematográfico

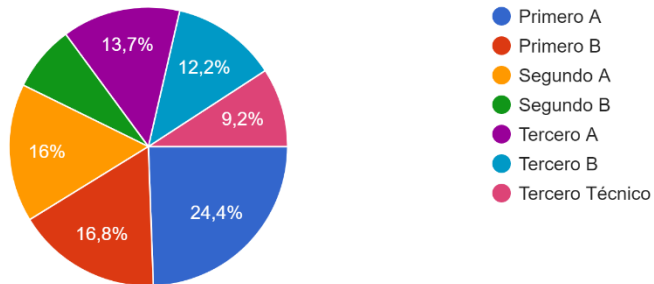
Otro: _____

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios

Curso

131 respuestas



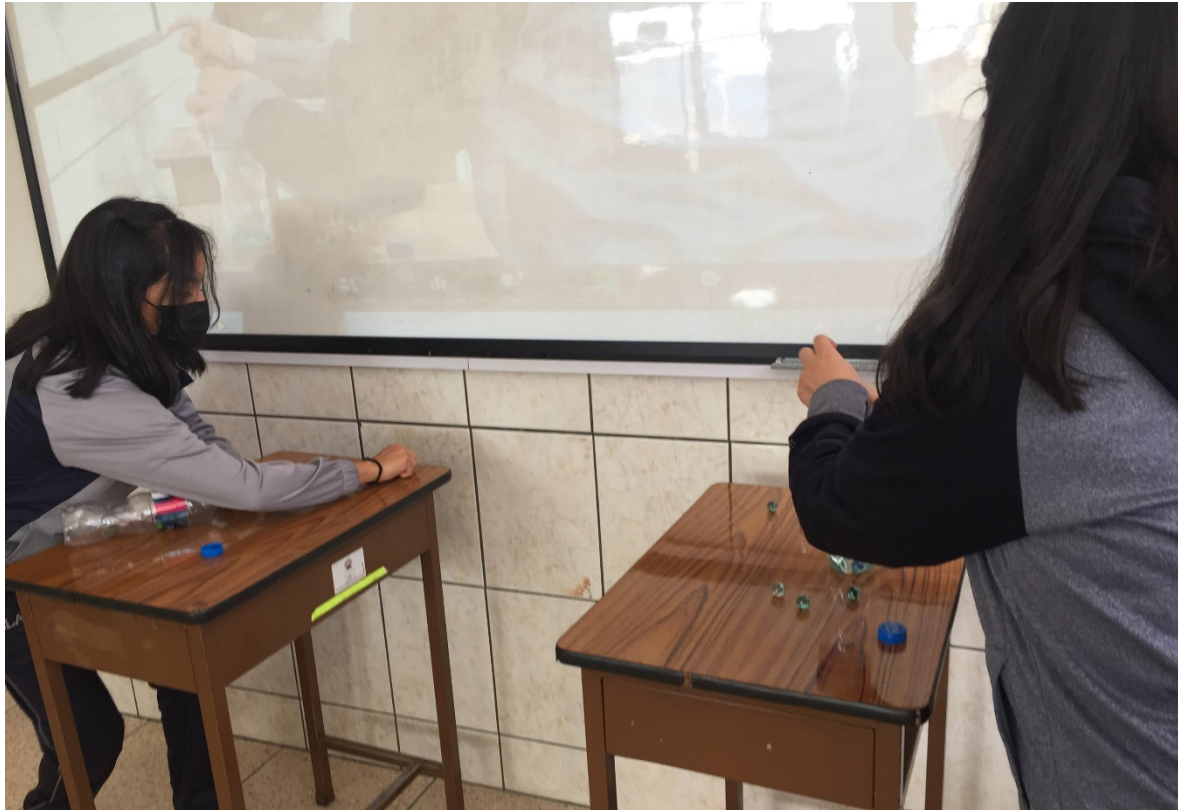
¿Qué preferiría que traiga a la clase?

131 respuestas



Anexo 11: Registro fotográfico







Dayana Andrade & John S. Chuquimarca









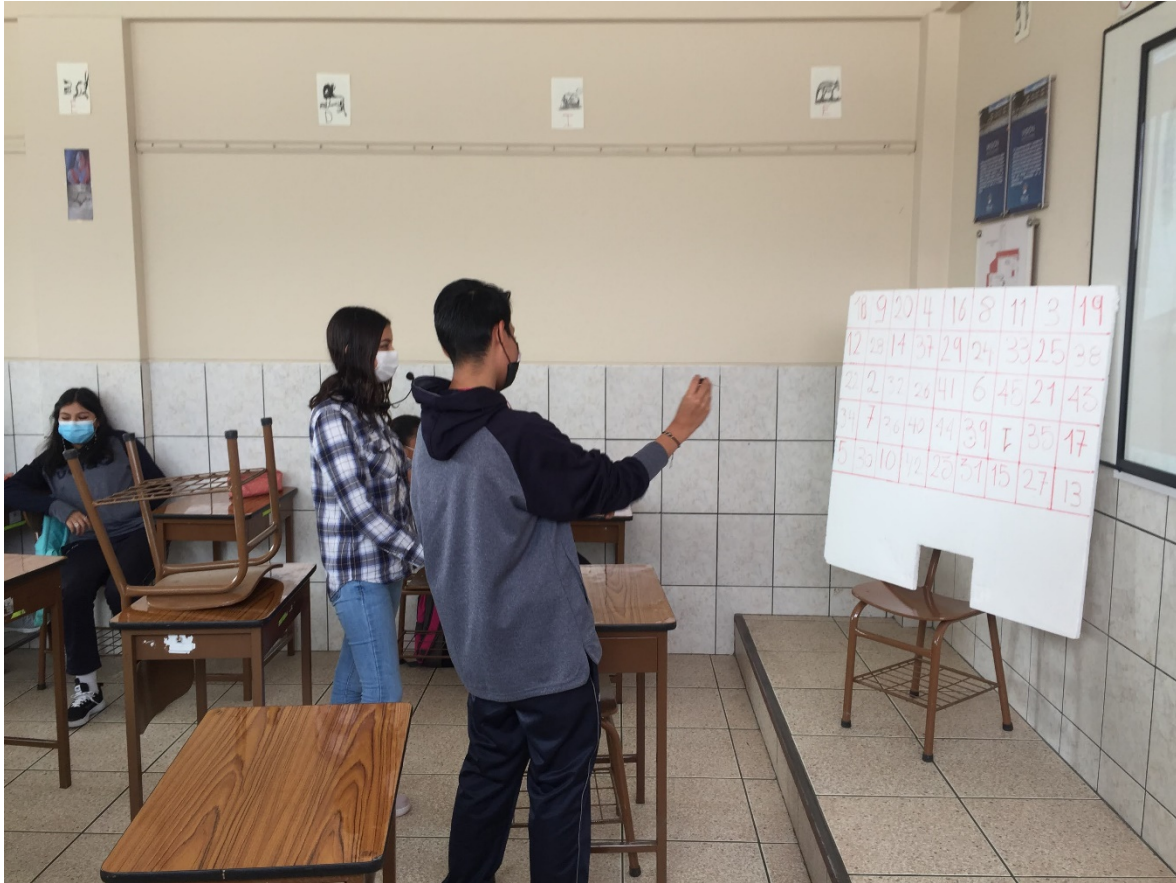
















Anexo 12: Planificaciones de clase

Destrezas con criterio de desempeño	Contenido	Estrategia metodológica	Recursos	Indicador de Evaluación	Indicadores de aprendizaje significativo
LL.5.5.1. Ubicar cronológicamente los textos más representativos de la literatura de Grecia y Roma, y examinar críticamente las bases de la cultura occidental.	<p>CONTENIDO COGNITIVOS El teatro griego: la comedia.</p> <p>CONTENIDO PROCEDIMENTALES Método directo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicación • Demostración • Formación de Grupos • Ejecución • Corrección <p>CONTENIDO ACTITUDINALES Fomentar el trabajo en equipo (La parte afectiva) Conocer los juegos tradicionales como parte de la identidad cultural.</p>	<p>Experiencia Importancia del teatro griego en la actualidad</p> <p>Reflexión El uso de la comedia como efecto de catarsis</p> <p>Conceptualización Lectura de performance del texto de la unidad</p> <p>Aplicación Por periodos rotativos una persona debe hacer un performance sobre lo que el grupo de lectura haga sobre el cuento. (Se puede releer el fragmento a interpretar). El estudiante lector es el lobo. Los demás estudiantes estarán atentos a lo que dice la lectura y en determinado punto tendrán que detener la lectura y hacer una pregunta sobre lo que el lobo acabó de leer. Esto, haciendo Referencia haciendo a la dinámica del juego “juguemos en el bosque”. El lobo responderá y ahora puede hacer una pregunta a cualquier</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Computador - Pantalla digital - Proyector - Texto <i>Prometeo encadenado</i> de Esquilo <p>http://bibliotecadigital.ilce.edu.mx/Colecciones/ObrasClasificadas/docs/PrometeoEncadenado.pdf</p>	I.LL.5.7.1. Ubica cronológicamente los textos más representativos de la literatura de Grecia y Roma, y examina críticamente las bases de la cultura occidental.	<p>Realiza interpretaciones personales, en función de los elementos que ofrecen los textos literarios, y destacar las características del género al que pertenecen para iniciar la comprensión crítico-valorativa de la Literatura.</p> <p>Utiliza el juego popular como estrategia metacognitiva para la comprensión del texto.</p>



		<p>estudiante, si el estudiante no responde el lobo podrá comerlo y dejar de leer; dando paso al estudiante que no pudo contestar como siguiente lector.</p> <p>Si el estudiante logra responder al lobo (lector), este tendrá solo dos intentos más para poder “comer” a otro estudiante en su reemplazo. De no cumplirse esta consigna, el docente mediador seleccionará otro lector.</p> <p>La consigna del estudiante lector es refutar con preguntas que apunte a una interpretación inferencial y no literal del texto leído. Por lo tanto, no se promueve una lectura activa en los estudiantes.</p> <p>Se puede realizar esta actividad por grupos de 6 a 8 estudiantes. Según la complejidad y extensión del texto.</p>			
--	--	--	--	--	--

DESTREZA S CON CRITERIO DE	CONTENIDO	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	RECURSOS	Indicador de evaluación	Indicadores de aprendizaje significativo
-------------------------------------	-----------	----------------------------	----------	-------------------------------	---



DESEMPEÑO					
<p>LL.5.5.1. Ubicar cronológicamente los textos más representativos de la literatura de Grecia y Roma, y examinar críticamente las bases de la cultura occidental.</p>	<p>CONTENIDO COGNITIVOS El teatro griego: la tragedia</p> <p>CONTENIDO PROCEDIMENTALES Método directo • Explicación • Demostración • Formación de Grupos • Ejecución • Corrección</p> <p>CONTENIDO ACTITUDINALES Fomentar el trabajo en equipo (La parte afectiva) Conocer los juegos tradicionales como parte de la identidad cultural.</p>	<p>Experiencia Ejemplos de uso de la comedia como crítica</p> <p>Reflexión La comedia tiene distintos niveles</p> <p>Conceptualización Lectura de performance del texto de la unidad</p> <p>Aplicación Por periodos rotativos un par lector debe hacer un performance sobre el guion seleccionado. (Se puede releer el fragmento a interpretar). Debido a que es un guion teatral el par lector deberá ir por escenas seleccionadas por el docente mediador. El juego del pan quemado se aplica de la siguiente manera: el texto es el pan, metafóricamente hablando. Ya no existe una búsqueda y ocultamiento del pan, más bien se da un sentido de apreciación pura sobre este. Los demás estudiantes deberán seguir atenta la lectura performática en ese sentido de apreciación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Computador - Pantalla digital - Proyector - Obra de teatro: “Las Nubes” de Aristófanes <p>https://historicodigital.com/download/ARISTOFANES%20-%20Las%20Nubes.pdf</p>	<p>I.LL.5.7.1. Ubica cronológicamente los textos más representativos de la literatura de Grecia y Roma, y examina críticamente las bases de la cultura occidental.</p>	<p>Realiza interpretaciones personales, en función de los elementos que ofrecen los textos literarios, y destacar las características del género al que pertenecen para iniciar la comprensión crítico-valorativa de la Literatura.</p> <p>Utiliza el juego popular como estrategia metacognitiva para la comprensión del texto.</p>



		<p>Se realiza una coevaluación de manera cualitativa, es decir, no asignar una calificación a la lectura de sus compañeros sino como el par lector lo pone en escena mediante el performance. Siendo “frío, frío” una moción para cambiar de lector y “caliente, caliente” una moción para que el par lector continúe un apartado más. Solo se podrá repetir una sola vez la lectura, para dar paso a otro par lector.</p> <p>Se puede realizar esta actividad por grupos de 6 a 8 estudiantes. Según la complejidad y extensión del texto. (En este caso, tuvo que ser en parejas debido al guion de teatro)</p>			
--	--	---	--	--	--

Destrezas con criterio de desempeño	Contenido	Estrategia metodológica	Recursos	Indicadores de evaluación	Indicadores de aprendizaje significativo
LL.5.3.4. Valorar los aspectos	CONTENIDO COGNITIVOS	Experiencia Ejemplos del uso de la parodia	<ul style="list-style-type: none"> - Computador - Pantalla digital - Proyector 	I.LL.5.4.2. Interpreta los aspectos	Realizar interpretaciones personales, en



<p>formales y el contenido del texto en función del propósito comunicativo, el contexto sociocultural y el punto de vista del autor.</p>	<p>Las novelas de caballería: su parodia</p> <p>CONTENIDO PROCEDIMENTALES</p> <p>Método directo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicación • Demostración • Formación de Grupos • Ejecución • Corrección <p>CONTENIDO ACTITUDINALES</p> <p>Fomentar el trabajo en equipo (La parte afectiva)</p> <p>Conocer los juegos tradicionales como parte de la identidad cultural.</p>	<p>Reflexión</p> <p>La importancia de la obra de Miguel de Cervantes</p> <p>Conceptualización</p> <p>Lectura de performance del texto de la unidad</p> <p>Aplicación</p> <p>Por periodos rotativos una persona debe hacer un performance sobre lo que el grupo de lectura haga sobre el cuento. (Se puede releer el fragmento a interpretar).</p> <p>Para este texto se formará pares lectores para la lectura de performance.</p> <p>Para decidir qué grupo irá primero se procederá a jugar al zumbambico, el par académico que gane podrá seleccionar si empieza la lectura o la termina.</p>	<p>- Novela: “Don Quijote de la Mancha” de Miguel de Cervantes (Cap. 8)</p> <p>http://cervantes.uah.es/Quijote/quij0009.htm#E63E8</p>	<p>formales y el contenido de un texto, en función del propósito comunicativo, el contexto sociocultural y el punto de vista del autor; recoge, compara y organiza la información consultada, mediante el uso de esquemas y estrategias personales. (J.4., I.3.)</p>	<p>función de los elementos que ofrecen los textos literarios, y destacar las características del género al que pertenecen para iniciar la comprensión crítico-valorativa de la Literatura.</p> <p>Utiliza de manera lúdica el juego popular como un motivador al proceso de lectura.</p>
--	--	---	--	--	---



		Se puede realizar esta actividad por grupos de 2 a 4 estudiantes. Según la complejidad y extensión del texto.			
--	--	---	--	--	--

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	CONTENIDO	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	RECURSOS	Indicador de evaluación	Indicadores de aprendizaje significativo
LL.5.3.4. Valorar los aspectos formales y el contenido del texto en función del propósito comunicativo, el contexto sociocultural y el punto de vista del autor.	<p>CONTENIDO COGNITIVOS</p> <p>Las novelas de caballería: su parodia</p> <p>CONTENIDO PROCEDIMENTALES</p> <p>Método directo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicación • Demostración • Formación de Grupos • Ejecución • Corrección <p>CONTENIDO</p>	<p>Experiencia</p> <p>Ejemplos del uso de la parodia</p> <p>Reflexión</p> <p>La importancia de la obra de Miguel de Cervantes</p> <p>Conceptualización</p> <p>Lectura de performance del texto de la unidad</p> <p>Aplicación</p> <p>Para este texto se formará grupos de 8 participantes para la lectura</p>	<p>- Novela: “Don Quijote de la Mancha” de Miguel de Cervantes (Parte 1: Capítulos del 1 al 8)</p> <p>http://cervantes.uah.es/Quijote/h toc.Htm</p> <p>https://www.minijuegos.com/juego/be-a-pong</p> <p>http://viajesliterarios.loqueleo.com.mx/uploads/storys/119/119.pdf</p>	I.LL.5.4.2. Interpreta los aspectos formales y el contenido de un texto, en función del propósito comunicativo, el contexto sociocultural y el punto de vista del autor; recoge, compara y organiza la información	Realizar interpretaciones personales, en función de los elementos que ofrecen los textos literarios, y destacar las características del género al que pertenecen para iniciar la comprensión crítico-valorativa de la Literatura.



	<p>ACTITUDINALES Fomentar el trabajo en equipo (La parte afectiva) Conocer los juegos tradicionales como parte de la identidad cultural.</p>	<p>performática; esto debido a que la primera parte de la novela está compuesta por 8 capítulos.</p> <p>Para saber que capítulo van a leer, se realizará un lanzamiento a la caja de designación, esta tendrá en cada hoyo un número que representará el capítulo que va a leer el integrante de grupo. La lectura esta vez será silenciosa.</p> <p>El juego de los agujeros no solo se aplica de esa manera, sino también de la siguiente: cada estudiante socializará a manera de resumen lo que pasa en cada capítulo, por ello debe hacer una</p>		<p>consultada, mediante el uso de esquemas y estrategias personales.</p>	<p>Utiliza de manera lúdica el juego popular como un motivador al proceso de lectura.</p>
--	---	---	--	--	---



		<p>lectura minuciosa y estar atento a lo que los demás integrantes del grupo comenten; así cada uno de ellos son esa piedra que entra en los agujeros, pero no para rellenarlos, sino para complementarse. De esta manera se puede dar una lectura totalmente diferente y colectiva. Pues cada integrante del grupo va contando su parte y se van conectando las partes de la historia. Se puede jugar otra vez, y evitar que el integrante repita el capítulo que ya leyó. Así, se le designará otro capítulo a cada integrante del grupo y se podrán hacer nuevos comentarios al hacer una lectura</p>			
--	--	--	--	--	--



		<p>diferente al otro integrante. Lo importante de esta actividad es que se fortalezca la lectura colectiva.</p> <p>Se puede realizar esta actividad por grupos de 8 a 10 estudiantes. Según la complejidad, extensión del texto escogido por el docente para la clase.</p>			
--	--	--	--	--	--

Destrezas con criterio de desempeño	Contenido	Estrategia metodológica	Recursos	Indicador de evaluación	Indicadores de aprendizaje significativo
LL.5.5.3. Ubicar cronológicamente los textos más representativos de la literatura	<p>CONTENIDO COGNITIVOS</p> <p>Las novelas del siglo XIX</p> <p>CONTENIDO</p>	<p>Experiencia</p> <p>La revalorización de la mujer en la actualidad</p> <p>Reflexión</p> <p>La historicidad como influencia en la creación de obras literarias</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Computador - Pantalla digital - Proyector - Novela: “Emancipada” de Miguel Riofrío 	I.LL.5.7.3. Ubica cronológicamente los textos más representativos de la literatura	Realizar interpretaciones personales, en función de los elementos que ofrecen los



<p>ecuatoriana: siglos XIX a XXI, y establecer sus aportes en la construcción de una cultura diversa y plural.</p>	<p>PROCEDIMENTAL ES</p> <p>Método directo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicación • Demostración • Formación de Grupos • Ejecución • Corrección <p>CONTENIDO ACTITUDINALES Fomentar el trabajo en equipo (La parte afectiva) Conocer los juegos tradicionales como parte de la identidad cultural.</p>	<p>Conceptualización Lectura de performance del texto de la unidad.</p> <p>Aplicación Para esta actividad participa toda la clase por igual.</p> <p>Se organizará al grupo de estudiantes por parejas y harán bailar el trompo, el trompo del estudiante que se mantenga girando por más tiempo será el ganador y procederá con la lectura por párrafos. El proceso se repetirá con todas las parejas hasta cubrir con la totalidad de los lectores.</p>	<p>https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/1823737/mod_resource/content/1/La-Emancipada.pdf</p>	<p>ecuatoriana: siglos XIX a XXI, y establece sus aportes en la construcción de una cultura diversa y plural. (I.4., S.1.)</p>	<p>textos literarios, y destacar las características del género al que pertenecen para iniciar la comprensión crítico-valorativa de la Literatura.</p> <p>Utiliza de manera lúdica el juego popular como un motivador al proceso de lectura.</p>
--	--	--	--	--	--

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	CONTENIDO	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	RECURSOS	Indicador de evaluación	Indicadores de aprendizaje significativo
<p>LL.5.5.3. Ubicar cronológicamente los textos más representativos</p>	<p>CONTENIDO COGNITIVOS Las novelas del siglo XIX</p> <p>CONTENIDO</p>	<p>Experiencia La revalorización de la mujer en la actualidad</p> <p>Reflexión La historicidad como influencia en la creación de obras literarias</p>	<p>- Novela: “Emancipada” de Miguel Riofrío</p>	<p>I.LL.5.7.3. Ubica cronológicamente los textos más representativos de la</p>	<p>Realizar interpretaciones personales, en función de los elementos que ofrecen los textos literarios, y destacar las características del género al que pertenecen para iniciar la</p>



<p>de la literatura ecuatoriana: siglos XIX a XXI, y establecer sus aportes en la construcción de una cultura diversa y plural.</p>	<p>PROCEDIMIENTALES</p> <p>Método directo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicación • Demostración • Formación de Grupos • Ejecución • Corrección <p>CONTENIDO ACTITUDINALES</p> <p>Fomentar el trabajo en equipo (La parte afectiva)</p> <p>Conocer los juegos tradicionales como parte de la identidad cultural.</p>	<p>Conceptualización</p> <p>Lectura de performance del texto de la unidad</p> <p>Aplicación</p> <p>Para esta actividad participa toda la clase por igual.</p> <p>Se realizará una lectura performática, para eso se selecciona los estudiantes que interpretarán el capítulo a leer mediante el juego del clavo. Dependiendo del número de personajes que intervengan, los estudiantes lanzarán el clavo a la plataforma numerada, los números corresponderán al número de lista que tiene cada estudiante. Así, el número en donde caiga el clavo, determinará que estudiante será parte del performance. Los estudiantes escogidos, lanzarán el clavo para seleccionar a los lectores del fragmento a interpretar. Este proceso se repetirá, de preferencia, evitando que los estudiantes seleccionados con anterioridad vuelvan a ser seleccionados.</p> <p>Esta metodología se puede repetir hasta que se termine la lectura del texto.</p> <p>El número de participantes varia dependiendo el texto.</p>	<p>https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/1823737/mod_resource/content/1/La-Emancipada.pdf</p>	<p>literatura ecuatoriana: siglos XIX a XXI, y establece sus aportes en la construcción de una cultura diversa y plural. (I.4., S.1.)</p>	<p>comprensión crítico-valorativa de la Literatura.</p> <p>Utiliza de manera lúdica el juego popular como un motivador al proceso de lectura.</p>
---	--	---	--	---	---

Destrezas con criterio de desempeño	Contenido	Estrategia metodológica	Recursos	Indicador de evaluación	Indicadores de aprendizaje significativo
LL.5.5.3. Ubicar cronológicamente los textos más representativos de la literatura ecuatoriana: siglos XIX a XXI, y establecer sus aportes en la construcción de una cultura diversa y plural.	<p>CONTENIDO COGNITIVOS Las novelas del siglo XIX</p> <p>CONTENIDO PROCEDIMENTALES Método directo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicación • Demostración • Formación de Grupos • Ejecución • Corrección <p>CONTENIDO ACTITUDINALES Fomentar el trabajo en equipo (La parte afectiva) Conocer los juegos tradicionales como parte de la identidad cultural.</p>	<p>Experiencia La revalorización de la mujer en la actualidad</p> <p>Reflexión La historicidad como influencia en la creación de obras literarias</p> <p>Conceptualización Lectura de performance del texto de la unidad</p> <p>Aplicación Para esta actividad participa toda la clase por igual. Se realizará una lectura performática, para eso se selecciona los estudiantes que interpretarán el capítulo a leer mediante el juego de los atracones. La dinámica del juego consiste en formar parejas con los estudiantes, a los cuales se les entregará una botella vacía. El docente entregará una cantidad específica de canicas a cada estudiante y este debe contabilizarlas e introducirlas en las botellas, el estudiante que lo logre en el menor tiempo posible será el ganador e interpretará al primer personaje de la obra. El proceso se repite para todas</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Computador - Pantalla digital - Proyector - Novela: “Emancipada” de Miguel Riofrío <p>https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/1823737/mod_resource/content/1/La-Emancipada.pdf</p>	I.LL.5.7.3. Ubica cronológicamente los textos más representativos de la literatura ecuatoriana: siglos XIX a XXI, y establece sus aportes en la construcción de una cultura diversa y plural. (I.4., S.1.)	<p>Realizar interpretaciones personales, en función de los elementos que ofrecen los textos literarios, y destacar las características del género al que pertenecen para iniciar la comprensión crítico-valorativa de la Literatura.</p> <p>Utiliza de manera lúdica el juego popular como un motivador al proceso de lectura.</p>



		<p>las parejas participantes. Esta metodología se puede repetir hasta que se termine la lectura del texto.</p> <p>El número de participantes varía dependiendo el texto.</p>			
--	--	--	--	--	--

DESTREZAS CRITERIO DESEMPEÑO	CON DE	CONTENIDO	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	RECURSOS	Indicador de evaluación	Indicadores de aprendizaje significativo
<p>LL.5.5.3. Ubicar cronológicamente los textos más representativos de la literatura ecuatoriana: siglos XIX a XXI, y establecer sus aportes en la construcción de una cultura diversa y plural.</p>		<p>CONTENIDO COGNITIVOS Las novelas del siglo XIX</p> <p>CONTENIDO PROCEDIMENTALES</p> <p>Método directo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicación • Demostración • Formación de Grupos • Ejecución • Corrección <p>CONTENIDO ACTITUDINALES</p>	<p>Experiencia La revalorización de la mujer en la actualidad</p> <p>Reflexión La historicidad como influencia en la creación de obras literarias</p> <p>Conceptualización Lectura de performance del texto de la unidad</p> <p>Aplicación Para esta actividad participa toda la clase por igual. Se realizará una lectura performática, para eso se selecciona los estudiantes que interpretarán el capítulo a leer mediante el juego de las canicas. Por pares, los estudiantes lanzarán las canicas al punto base puesto por docente, el estudiante que más lejos quede del punto de</p>	<p>- Novela: “Emancipada” de Miguel Riofrío</p> <p>h t t p s : / / e d i s c i p l</p>	<p>I.LL.5.7.3. Ubica cronológicamente los textos más representativos de la literatura ecuatoriana: siglos XIX a XXI, y establece sus aportes en la construcción de una cultura diversa y plural. (I.4., S.1.)</p>	<p>Realizar interpretaciones personales, en función de los elementos que ofrecen los textos literarios, y destacar las características del género al que pertenecen para iniciar la comprensión crítico-valorativa de la Literatura.</p> <p>Utiliza de manera lúdica el juego popular como un motivador al proceso de lectura.</p>



	<p>Fomentar el trabajo en equipo (La parte afectiva) Conocer los juegos tradicionales como parte de la identidad cultural.</p>	<p>referencia será parte de la lectura performática. Para este punto varía los participantes dependiendo de los personajes que intervengan en la escena. De la misma manera se seleccionará a los lectores. Y así, sucesivamente con el resto de estudiantes. Esta metodología se puede repetir hasta que se termine la lectura del texto. El número de participantes varía dependiendo el texto.</p>	<p><u>i</u> <u>n</u> <u>a</u> <u>s</u> <u>.</u> <u>u</u> <u>s</u> <u>p</u> <u>.</u> <u>b</u> <u>r</u> <u>/</u> <u>p</u> <u>l</u> <u>u</u> <u>g</u> <u>i</u> <u>n</u> <u>f</u> <u>i</u> <u>l</u> <u>e</u> <u>.</u> <u>p</u> <u>h</u> <u>p</u> <u>/</u> <u>1</u> <u>8</u> <u>2</u> <u>3</u> <u>7</u> <u>3</u></p>		
--	--	--	---	--	--



			<u>7</u> <u>/</u> <u>m</u> <u>o</u> <u>d</u> <u>=</u> <u>r</u> <u>e</u> <u>s</u> <u>o</u> <u>u</u> <u>r</u> <u>c</u> <u>e</u> <u>/</u> <u>c</u> <u>o</u> <u>n</u> <u>t</u> <u>e</u> <u>n</u> <u>t</u> <u>/</u> <u>1</u> <u>/</u> <u>L</u> <u>a</u> <u>=</u> <u>E</u> <u>m</u> <u>a</u> <u>n</u> <u>c</u>		
--	--	--	--	--	--



			i p a d a . p d f		
--	--	--	---	--	--

Destrezas con criterio de desempeño	Contenido	Estrategia metodológica	Recursos	Indicador de evaluación	Indicador de aprendizaje significativo
LL.5.5.3. Ubicar cronológicamente los textos más representativos de la literatura ecuatoriana: siglos XIX a XXI, y establecer sus aportes en la construcción de una cultura diversa y plural.	<p>CONTENIDO COGNITIVOS Las novelas del siglo XIX</p> <p>CONTENIDO PROCEDIMENTALES S</p> <p>Método directo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicación • Demostración • Formación de Grupos • Ejecución • Corrección <p>CONTENIDO ACTITUDINALES</p>	<p>Experiencia La revalorización de la mujer en la actualidad</p> <p>Reflexión La historicidad como influencia en la creación de obras literarias</p> <p>Conceptualización Lectura de performance del texto de la unidad</p> <p>Aplicación Para esta actividad participa toda la clase por igual. Se realizará una lectura performática por grupos. A criterio del docente, el grupo que mejor realice la lectura performática se le</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Computador - Pantalla digital - Proyector - Novela: “Emancipada” de Miguel Riofrío <p>https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/1823737/mod_resource/content/1/La-Emancipada.pdf</p>	I.LL.5.7.3. Ubica cronológicamente los textos más representativos de la literatura ecuatoriana: siglos XIX a XXI, y establece sus aportes en la construcción de una cultura diversa y plural. (I.4., S.1.)	<p>Realizar interpretaciones personales, en función de los elementos que ofrecen los textos literarios, y destacar las características del género al que pertenecen para iniciar la comprensión crítico-valorativa de la Literatura.</p> <p>Utiliza de manera lúdica el juego</p>



	Fomentar el trabajo en equipo (La parte afectiva) Conocer los juegos tradicionales como parte de la identidad cultural.	otorgará una olla encantada como premio por destacarse académicamente.			popular como un motivador al proceso de lectura.
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	CONTENIDO	ESTRATEGIA METODOLÓGICA	RECURSOS	Indicador de evaluación	Indicadores de aprendizaje significativo
LL.5.5.3. Ubicar cronológicamente los textos más representativos de la literatura ecuatoriana: siglos XIX a XXI, y establecer sus aportes en la construcción de una cultura diversa y plural.	CONTENIDO COGNITIVOS Las novelas del siglo XIX CONTENIDO PROCEDIMENTALES Método directo • Explicación • Demostración • Formación de Grupos • Ejecución • Corrección CONTENIDO ACTITUDINALES Fomentar el trabajo en equipo (La parte afectiva) Conocer los juegos	Experiencia La revalorización de la mujer en la actualidad Reflexión La historicidad como influencia en la creación de obras literarias Conceptualización Lectura de performance del texto de la unidad Aplicación Para esta actividad participa toda la clase por igual. Se realizará una lectura performática, para eso se selecciona los estudiantes que interpretarán el capítulo a leer mediante el juego de las planchas. Por pares, los estudiantes lanzarán jugarán a las planchas, el estudiante que logró “planchar” la	- Novela: “Emancipada” de Miguel Riofrío https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/1823737/mod_resource/content/1/La-Emancipada.pdf	I.LL.5.7.3. Ubica cronológicamente los textos más representativos de la literatura ecuatoriana: siglos XIX a XXI, y establece sus aportes en la construcción de una cultura diversa y plural. (I.4., S.1.)	Realizar interpretaciones personales, en función de los elementos que ofrecen los textos literarios, y destacar las características del género al que pertenecen para iniciar la comprensión crítico-valorativa de la Literatura. Utiliza de manera lúdica el juego popular como un motivador al proceso de lectura.



	<p>tradicionales como parte de la identidad cultural.</p>	<p>plancha del otro compañero no será parte de la lectura performática.</p> <p>Para este punto varía los participantes dependiendo de los personajes que intervengan en la escena. De la misma manera se seleccionará a los lectores. Y así, sucesivamente con el resto de estudiantes.</p> <p>Esta metodología se puede repetir hasta que se termine la lectura del texto.</p> <p>El número de participantes varía dependiendo el texto.</p>			
--	---	---	--	--	--

Diseño de Estrategias Didácticas

