



**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL**

**DEPARTAMENTO DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN  
MENCIÓN INCLUSIÓN EDUCATIVA Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

**TRABAJO DE TITULACIÓN  
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN INCLUSIÓN EDUCATIVA Y ATENCIÓN  
A LA DIVERSIDAD**

**TEMA:**

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FOMENTAR EL APRENDIZAJE DE  
ESTUDIANTES CON DIFICULTADES EN LA LECTOESCRITURA DE  
EDUCACION GENERAL BÁSICA**

**AUTORA:**

**LCDA. LILIANA BELÉN ARIAS GARÓFALO**

**TUTOR:**

**MSC. DAIMY MONIER LLOVIO**

**GUAYAQUIL-ECUADOR**

**2023**



## REPOSITORIO SENECYT

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	
FICHA DE REGISTRO DE TESIS	
<b>TITULO: EL ENTORNO FAMILIAR EN EL DESARROLLO DE LA COMUNICACIÓN VERBAL DE LOS NIÑOS CON TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA</b>	
<b>AUTORA:</b> Liliana Belén Arias Garófalo	<b>REVISORES O AUTORES:</b> MSc. Daimy Monier Llovio
<b>INSTITUCIÓN:</b> Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil	<b>Grado obtenido:</b> Magíster en Educación mención Inclusión Educativa y Atención a la Diversidad.
<b>Maestría en Educación mención Inclusión Educativa y Atención a la Diversidad</b>	<b>COHORTE:</b> II
<b>FEHA DE PUBLICACIÓN:</b> 2023	<b>N. DE PAGS:</b> 92
<b>AREAS TEMÁTICAS:</b> Formación del Personal Docente y Ciencias de la Educación.	
<b>PALABRAS CLAVE:</b> Lectoescritura, estrategias, aprendizaje, actividades lúdicas, déficit.	
<b>RESUMEN:</b> <p>Dentro del trabajo de investigación se pudo evidenciar que en la Unidad Educativa “Gustavo Lemos Ramírez” en el periodo 2022-2023 existen alumnos que presentan falencias en el área de la lectoescritura, mismo que evita que tengan una buena comprensión y por ende un buen rendimiento académico, creando vacíos en el aprendizaje; es evidente también, que la falta de estrategias que no implementan algunos de los docentes por desconocimiento o porque aún llevan una educación tradicional, influye en este proceso de enseñanza y a la adquisición de nuevos saberes. La finalidad de este estudio se basa en el fortalecimiento del aprendizaje a través de la aplicación de actividades lúdicas como parte de las estrategias metodológicas que están diseñadas y adaptadas a las necesidades de los estudiantes con dificultades en la lectoescritura de tercer y cuarto año, así mismo, para obtener esta información se tuvo que realizar una investigación de tipo descriptiva, debido a que permite conocer y a describir esta problemática, de igual manera fue una investigación de campo porque su indagación fue</p>	

en dicha institución. A través de los instrumentos que se aplicó, también se pudo obtener resultados con respecto a los estudiantes, en la que se evidenció que presentan dicho déficit en la lectoescritura y que no cumplían con las expectativas deseadas, entre los resultados de la entrevista a docentes y al personal administrativo se pudo palpar que están de acuerdo con la aplicación de estas actividades debido a que los estudiantes aprenderían mejor, pero no tienen alternativas de actividades lúdicas para poder aplicar en sus clases diarias.

**N. DE REGISTRO (en base de datos):**

**N. DE CLASIFICACIÓN:**

**DIRECCIÓN URL (tesis en la web):**

<b>ADJUNTO PDF:</b>	<b>SI</b>	<input checked="" type="checkbox"/>	<b>NO</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>CONTACTO CON AUTORA:</b> Liliana Belén Arias Garófalo	Teléfono: 0981480891		E-mail: <a href="mailto:lariasga@ulvr.edu.ec">lariasga@ulvr.edu.ec</a>		
<b>CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:</b>	PhD. Eva Guerrero López Teléfono: 259 Ext. 170 E-mail: <a href="mailto:eguerrerol@ulvr.edu.ec">eguerrerol@ulvr.edu.ec</a> Directora de Posgrado ULVR Mg. Santa Elizabeth Veliz Araujo Teléfono: 259 6500 Ext. 160 E-mail: <a href="mailto:sveliza@ulvr.edu.ec">sveliza@ulvr.edu.ec</a> (Coordinador de maestría)				

## **DEDICATORÍA**

Dedico con mucho cariño a Dios, por darme la salud y la constancia para seguir cumpliendo cada meta propuesta y por haberme Bendecido con unos padres que son los pilares fundamentales en toda mi educación y que me supieron motivar para lograr cada objetivo propuesto, a mi abuelita Eloísa y demás familiares por demostrarme su amor en cada palabra de aliento.

Todo este esfuerzo ha requerido de mucha dedicación y no hubiese sido posible su culminación sin la ayuda de cada una de las personas que confiaron en mí que de una u otra forma supieron apoyarme aportando a mi formación como profesional y como ser humano.

A mi tutora MSc. Daimy Monier Llovio por su constancia e incansable paciencia que me impartió sus conocimientos para que este sueño se haga posible.

Liliana Belén Arias Garófalo

## **AGRADECIMIENTO**

Ante todo, y sobre todo mi agradecimiento es a Dios, por permitirme llegar hasta este grandioso momento, gracias por sus Bendiciones y por haberme guiado en estos meses de estudio, por ser mi refugio y mi fortaleza en mis momentos de debilidad y por darme la oportunidad de estudiar en esta prestigiosa Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil y poder cumplir con mi meta. Le doy gracias a mis padres Fernando y Lilian por el amor incondicional, el esfuerzo, el sacrificio constante y la confianza que depositaron en mí, gracias a ustedes he podido superarme y seguir creciendo profesionalmente, a mis dos hermanas Fernanda y Jamileth que son parte de mi vida y me llenan de muchas alegrías y de amor cuando más lo he necesitado.

Quiero extender mis agradecimientos a todos los docentes que supieron orientarme con sus conocimientos, principalmente a mi tutora MSc. Daimy Monier Llovio que con su experiencia y profesionalismo supo guiarme durante este proceso de titulación.

Liliana Belén Arias Garófalo

## INFORME DE ANTIPLAGIO

# ACTIVIDADES LÚDICAS Y LECTOESCRITURA

*por* Liliana Arias Garófalo

---

**Fecha de entrega:** 03-jun-2023 04:15p.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 2108191161

**Nombre del archivo:** PARA\_TURNITIN.docx (556.28K)

**Total de palabras:** 16633

**Total de caracteres:** 88384

## ACTIVIDADES LÚDICAS Y LECTOESCRITURA

### INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>6%</b>	<b>6%</b>	<b>3%</b>	<b>1%</b>
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>repositorio.ulvr.edu.ec</b> Fuente de Internet	<b>3%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.ug.edu.ec</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>3</b>	<b>repositorio.unan.edu.ni</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>repositorio.utc.edu.ec</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>1library.co</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>dspace.unl.edu.ec</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>

Excluir citas      Activo  
Excluir bibliografía      Activo

Excluir coincidencias < 1%



DAIMY MONIER LLOVIO

## **CERTIFICACIÓN DE AUTORIA Y CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR**

Guayaquil, 06 de mayo del 2023

Yo, Liliana Belén Arias Garófalo declaré bajo juramento, que la autoría del presente trabajo me corresponde totalmente y me responsabilizo con los criterios y opiniones científicas que en el mismo se declaran, como producto de la investigación realizada.

De la misma forma, cedo mis derechos de autor a la universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil, según lo establecido por la ley de Propiedad Intelectual, por su Reglamento y normativa Institucional vigente.

Firma



Lcda. Liliana Belén Arias Garófalo

**CI. 020190198-0**

## **CERTIFICACIÓN DEL TUTOR DE LA TESIS**

Guayaquil, 06 de mayo del 2023

Certifico que el trabajo titulado “Actividades lúdicas para fomentar el aprendizaje de estudiantes con dificultades en la lectoescritura de educación general básica” ha sido elaborado por Liliana Belén Arias Garófalo bajo mi tutoría, y que el mismo reúne los requisitos para ser defendido ante el tribunal examinador que se designe al efecto.

Firma: \_\_\_\_\_

Msc. Daimy Monier Llovio

CI: 0959554064

# **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FOMENTAR EL APRENDIZAJE DE ESTUDIANTES CON DIFICULTADES EN LA LECTOESCRITURA DE EDUCACIÓN BÁSICA.**

## **RESUMEN EJECUTIVO**

Dentro del trabajo de investigación se pudo evidenciar que en la Unidad Educativa “Gustavo Lemos Ramírez” en el periodo 2022-2023 existen alumnos que presentan falencias en el área de la lectoescritura, mismo que evita que tengan una buena comprensión y por ende un buen rendimiento académico, creando vacíos en el aprendizaje; es evidente también, que la falta de estrategias que no implementan algunos de los docentes por desconocimiento o porque aún llevan una educación tradicional, influye en este proceso de enseñanza y a la adquisición de nuevos saberes. La finalidad de este estudio se basa en el fortalecimiento del aprendizaje a través de la aplicación de actividades lúdicas como parte de las estrategias metodológicas que están diseñadas y adaptadas a las necesidades de los estudiantes con dificultades en la lectoescritura de tercer y cuarto año, así mismo, para obtener esta información se tuvo que realizar una investigación de tipo descriptiva, debido a que permite conocer y a describir esta problemática, de igual manera fue una investigación de campo porque su indagación fue en dicha institución. A través de los instrumentos que se aplicó, también se pudo obtener resultados con respecto a los estudiantes, en la que se evidenció que presentan dicho déficit en la lectoescritura y que no cumplían con las expectativas deseadas, entre los resultados de la entrevista a docentes y al personal administrativo se pudo palpar que están de acuerdo con la aplicación de estas actividades debido a que los estudiantes aprenderían mejor, pero no tienen alternativas de actividades lúdicas para poder aplicar en sus clases diarias.

**Palabras claves:** Lectoescritura, estrategias, aprendizaje, actividades lúdicas, déficit.

# **RECREATIONAL ACTIVITIES TO FOMENT THE LEARNING OF STUDENTS WITH DIFFICULTIES IN READING AND WRITING IN BASIC EDUCATION**

## **ABSTRACT**

Inside this research, it can evidence that in the Educational Unit "Gustavo Lemos Ramírez" in the period 2022-2023 there are students who present shortcomings in the field of reading and writing, which prevents children having a good understanding and therefore a good performance. academic, creating gaps in learning; it is also evident a lack of strategies in some of the teachers for ignorance or because they still have a traditional education, it can affect in this teaching process and the acquisition of new knowledge. The purpose of this study is based on strengthening learning through the application of recreational activities as part of methodological strategies that they are designed and adapted to the needs of students with difficulties in reading and writing area in the third and fourth year of the school, as well as , to obtain this information, a descriptive investigation had to be carried out, because it allows to know and describe this problem, in the same way it was a field investigation because its investigation was in said institution. Through the instruments that were applied, it was also possible to obtain results with respect to the students, in which it was evidenced that they present said deficit in reading and writing, and that they didn't meet the desired expectations, between the results of the interview with teachers and the administrative staff, it can show that they are agree with the application of these activities because the students would learn better, but they don't have alternatives for recreational activities to be able to apply in their daily classes.

**Keywords:** Literacy, strategies, learning, recreational activities, deficit.

## ÍNDICE GENERAL

CAPÍTULO I .....	1
1.1. Tema.....	1
1.2. Planteamiento del Problema.....	1
1.3. Formulación del problema .....	2
1.4. Sistematización del problema.....	2
1.5. Delimitación del tema .....	3
1.6. Línea de investigación.....	3
1.7. Objetivos .....	4
1.7.1. Objetivo General .....	4
1.7.2. Objetivos Específicos.....	4
1.8. Justificación de la Investigación .....	4
1.9. Idea a defender. ....	5
1.10. Variables.....	5
CAPÍTULO II.....	6
MARCO TEÓRICO.....	6
2.1. Antecedentes .....	6
2.2. Marco Teórico .....	8
2.2.1. La lúdica .....	8
2.2.2. Aprendizaje significativo.....	15
2.2.3. Lectoescritura .....	22
2.3. Marco conceptual .....	31
2.4. Marco legal.....	33
CAPÍTULO III.....	36
METODOLOGÍA, ANÁLISIS DE RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	36
3.1. Enfoque de la investigación .....	36
3.2. Tipo de investigación .....	36
3.3. Métodos y técnicas .....	36
3.4. Técnicas de investigación.....	37
3.5. Instrumentos de investigación.....	38
3.6. Población.....	38
3.7. Muestra.....	38

<i>Tabla 1. Muestra intencional</i> .....	39
3.8. Presentación y Análisis de los resultados.....	39
3.8.1. Presentación de los resultados de la entrevista al Directivo .....	40
3.8.2. Análisis de los resultados de la entrevista.....	41
3.8.3 Presentación de los resultados de la entrevista a Docentes .....	42
3.8.4 Interpretación de resultados:.....	44
3.8.5. Análisis de los resultados de la ficha de observación.....	44
<i>Tabla 2. Ficha de observación</i> .....	45
<i>Tabla 3. Revisión Documental – Rendimiento Academico</i> .....	47
CAPITULO IV.....	48
LA PROPUESTA .....	48
4.1. Título .....	48
4.2. Objetivos de la Propuesta .....	48
4.2.1. Objetivo General: .....	48
4.2.2. Objetivos específicos .....	48
4.3. Justificación.....	48
4.4. Descripción de la propuesta .....	49
CONCLUSIONES: .....	67
RECOMENDACIONES:.....	68
BIBLIOGRAFÍA .....	69
ANEXOS .....	72

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Atún Real.....	52
Figura 2. Día mundial de los animales Mis animales .....	55
Figura 3 Fichas de conteo .....	55
Figura 4. Cartilla de Adivinanzas .....	57
Figura 5 Juego en Círculos .....	58
Figura 6 Juegos con Dados .....	58
Figura 7 Palabras Sustantivas .....	59
Figura 8. Posturas Corporales .....	60
Figura 9. Tiras de papel de colores .....	62
Figura 10. Cadena de papel.....	62
Figura 11. Dibujo con acuarelas .....	63
Figura 12. Globos encantados.....	65
Figura 13. Letras corporales .....	66

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Muestra intencional .....	39
Tabla 2. Ficha de observación .....	45
Tabla 3. Revisión Documental – Rendimiento Academico.....	47

## ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO. 1.....	73
ANEXO. 2.....	73
ANEXO. 3.....	73
ANEXO. 4.....	73

# CAPÍTULO I

## 1.1. Tema

Actividades lúdicas para fomentar el aprendizaje de estudiantes con dificultades en la lectoescritura de Educación General Básica.

## 1.2. Planteamiento del Problema

Dentro del ámbito educativo se puede palpar que las actividades lúdicas pocas veces son utilizadas como estrategias para potenciar el aprendizaje lectoescritor de los estudiantes, éstas se ven relacionadas en ocasiones con la selección adecuada de métodos factibles como es la lúdica por parte del docente. Como principal gestor, el docente es quien tiene que procurar potenciar el aprendizaje, específicamente los que tienen que ver con las áreas básicas que desde la escolarización el estudiante debe dominar como es la lectoescritura.

En el proceso de aprendizaje de los estudiantes es común apreciar con mayor frecuencia dificultades en la adquisición de los componentes que tienen que ver con la lectura y la escritura, siendo un aspecto importante para la comprensión y sistematización de los diversos saberes en cualquiera de los contextos en los que se desarrolla el estudiante. El docente como guía debe considerar los factores que pueden causar estas dificultades y lo que debe también procurar para su corrección y/o compensación, un ejemplo claro es el empleo de métodos de enseñanza ya que la actividad lúdica, pues de ella se logra canalizar diversas destrezas que los estudiantes pueden utilizar para la adecuación de la escritura y la lectura.

La lúdica se ha percibido en Ecuador específicamente como una técnica o estrategia poco utilizada para este fin ya que en la mayoría de las instituciones tanto de las zonas urbanas como rurales aún se pone en práctica la enseñanza tradicional, misma que no favorece al desarrollo de nuevas habilidades y destrezas. Otro aspecto importante es que las actividades lúdicas si no se emplean por parte del docente y se utilizan de forma adecuada, puede traer

consigo estudiantes con dificultades de lectoescritura, lo que conlleva a que se incremente un retraso en la comprensión, en la atención e inclusive en la fluidez verbal.

Esta realidad problemática, surge en los estudiantes de tercer y cuarto año de educación general básica de la Unidad Educativa “Gustavo Lemos Ramírez”, ya que debido los docentes no utilizan estrategias adecuadas y de la misma manera no es de su conocimiento proponer las actividades lúdicas (juegos) como recurso innovador para la enseñanza de la lectura y escritura, por tal razón se puede evidenciar en los estudiantes que existen falencias dentro de esa área, obstaculizando el proceso de aprendizaje y el desenvolvimiento académico.

### **1.3. Formulación del problema**

¿Cómo las actividades lúdicas fomentan el aprendizaje de los estudiantes con dificultades de lectoescritura de 3ro y 4to de Educación General Básica en la Unidad Educativa Gustavo Lemos Ramírez del periodo lectivo 2022-2023?

### **1.4. Sistematización del problema**

- ¿Cuáles son los referentes teóricos que sustentan que las actividades lúdicas fomentan el aprendizaje de los estudiantes con dificultades de lectoescritura?
- ¿Qué características debe comprender la aplicación de actividades lúdicas en el aprendizaje de estudiantes con dificultades en la lectoescritura?
- ¿Cómo influye las dificultades de lectoescritura en el desarrollo del aprendizaje?
- ¿Qué alternativas se considera para la enseñanza de la lectoescritura?
- ¿Qué nivel de preparación tiene el docente para atender las dificultades de lectoescritura?
- ¿Qué actividades lúdicas pueden fortalecer el desarrollo del aprendizaje en niños con dificultades de lectoescritura?
- ¿Cómo mejoraría la enseñanza de los docentes con las actividades lúdicas para fomentar el aprendizaje escolar?

## 1.5. Delimitación del tema

El presente trabajo de investigación se realizó en la Unidad Educativa Gustavo Lemos Ramírez de la Provincia de Bolívar, cantón Chimbo, parroquia de Telimbela, lo cual se tomó como muestra a tercer y cuarto año de educación General Básica para el estudio de esta problemática, en la que se ha observado que los docentes no cuentan con metodologías de enseñanza, mismo que perjudica en el aprendizaje de estudiantes con dificultades de lectoescritura. La institución educativa tiene como misión brindar servicios educativos con una formación integral sustentada en la actualización de la educación, y del Bachillerato General Unificado en Ciencias, con capacidad crítica, liderazgo, creativa y constructiva para superar los retos de la Educación Superior y la vida.

La visión de la institución es que la Unidad Educativa, continúe siendo líder en la comunidad y cultura local, preparados para el cambio social, la competencia y la trascendencia que generan los avances tecnológicos.

- **Ubicación:** Provincia de Bolívar, Cantón Chimbo, Parroquia de Telimbela
- **Campo:** Educación
- **Área:** Enseñanza – Aprendizaje
- **Aspecto:** Pedagógico
- **Nivel:** Educación Básica
- **Alcance:** Básica Elemental

## 1.6. Línea de investigación

**Línea de investigación:** Formación integral, atención a la diversidad y educación inclusiva.

**Sub línea:** Problemas socio educativos del contexto.

## **1.7. Objetivos**

### **1.7.1. Objetivo General**

Analizar las actividades lúdicas en el fortalecimiento del aprendizaje de los estudiantes con dificultades en la lectoescritura de 3ro y 4to año de educación general básica en la Unidad Educativa Gustavo Lemos Ramírez del periodo lectivo 2022-2023.

### **1.7.2. Objetivos Específicos**

- Establecer los referentes teóricos que sustentan la importancia de las actividades lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje de los estudiantes con dificultades de lectoescritura.
- Identificar las dificultades en el aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes de 3ro y 4to año de educación general básica.
- Diseñar actividades lúdicas para el aprendizaje en los estudiantes con dificultades de lectoescritura.

## **1.8. Justificación de la Investigación**

Este problema está enfocado dentro de la línea de investigación de inclusión educativa y atención a la diversidad de la Facultad de Educación.

La investigación es factible ante la problemática planteada, ya que el conocimiento de las particularidades de la lúdica y la selección por parte del docente de actividades ajustadas a las necesidades lectoescrituras de los estudiantes, puede ser abordada desde el propio aprendizaje, puesto que se debe actuar en favor de los estudiantes, con el fin de lograr cambios positivos y promover un buen desempeño escolar; también es relevante mencionar que al momento de abordar el problema, los docentes van a conocer y a adquirir aquellas actividades lúdicas para poner en práctica en su jornada diaria, siendo estas actividades utilizadas como

estrategias nuevas e innovadoras, las mismas que permitirá alcanzar al éxito del proceso de aprendizaje en los estudiantes.

Este proyecto de indagación es importante para la comunidad educativa debido a que la institución no cuenta con estrategias que ayuden a mejorar la problemática; por tal razón las actividades que serán diseñadas, serán usadas como metodología para que el docente implemente en sus clases diarias y así permitirá que los estudiantes se desenvuelvan y desarrollen destrezas de lectoescritura.

Los beneficiarios directos de esta investigación son los niños y niñas de tercer y cuarto año de Educación General Básica que presentan esta necesidad, así como también los docentes de la distinguida institución; cabe recalcar que dicho estudio proveerá de actividades lúdicas para intervenir en la enseñanza y aprendizaje de los educandos, que al momento de aplicar dichas actividades ayudarán a obtener más y mejores resultados positivos ante la problemática

### **1.9. Idea a defender.**

Las actividades lúdicas fortalecen el aprendizaje de los estudiantes con dificultades de lectoescritura de tercer y cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Gustavo Lemos Ramírez.

### **1.10. Variables**

- Actividades lúdicas
- Aprendizaje

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes

Para este análisis se recopiló varios estudios previos de diferentes autores relacionadas con las variables de estudio, como fuente de ayuda para demostrar la importancia de esta investigación.

Pérez y Tito (2020) en su investigación con el tema “Programa de Actividades lúdicas para mejorar el nivel de aprendizaje”, de tipo descriptiva con enfoque mixto, elaborada en Chiclayo, Perú. En ella se resaltan un mayor número de docentes encuestados que coinciden en que los diversos programas que contemplan las actividades lúdicas son una fuente importante en la adquisición de nuevos aprendizajes en los estudiantes.

El estudio demuestra claramente que el desarrollo de los estudiantes basa sus fundamentos en el fortalecimiento de las capacidades básicas que han permitido además contribuir al pensamiento.

El estudio de Escobar (2020) realizado en Perú, Huancavelica, en su propuesta “*Actividad lúdica como estrategia didáctica en la socialización de los estudiantes*”, se llegó a la conclusión que las actividades lúdicas logran mejorar significativamente la socialización, la integración, la comunicación y la autonomía de cada uno de los estudiantes, siendo un ente importante el uso de estas actividades como estrategias didácticas para el docente, lo que conlleva que los educandos desarrollen habilidades. Lo descrito permite analizar que las actividades lúdicas direccionan a un sin número de habilidades importante para el estudiante y que este no solo contribuye al aprendizaje escolar sino también al social.

La investigación realizada por González y Rodríguez (2018) en Cantón Milagro de la provincia del Guayas, de tipo descriptivo con enfoque sistémico, basado en fundamentos teóricos y con el tema: “*Actividades lúdicas como estrategias metodológicas en educación inicial*”, consolidan el mismo en diversos estudios e investigadores que hacen referencia a la importancia de la actividad lúdica como fuente de estrategia para el docente, sobre todo en el fortalecimiento del proceso de enseñanza. Un gran número de bibliografías revisadas exponen su relevancia a partir de lo agradable, divertido y sobre todo motivador que puede llegar a ser dichas actividades lúdicas.

Este estudio ha permitido visualizar la forma de que los estudiantes pueden llegar aprender más y mejor a través de la lúdica partiendo de los intereses y las habilidades de estos.

Moina (2020), investigación realizada en la ciudad de Quito en la Universidad Católica del Ecuador titulado: “*El proceso de la Lectoescritura una propuesta metodológica desde el enfoque imaginativo*”, este estudio tuvo un enfoque mixto y métodos teóricos y empíricos que permitió resaltar que la mayoría de los docentes que formaron parte de su muestra constatan que su rol es importante en la identificación de las herramientas cognitivas que permiten mejorar el proceso de la lectura y escritura, siendo de vital importancia dentro de su clases, vinculando su flexibilidad de imaginación. Este estudio protagoniza indiscutiblemente la pertinencia de la metodología y los procesos como la imaginación en la adquisición del aprendizaje no solo de la lectura sino de la escritura, elementos importantes en los diversos niveles de la escolarización.

El estudio de Gallino y Guaman (2022), investigación realizada en la ciudad de Guayaquil en la Universidad Laica Vicente Rocafuerte titulada “*Estrategias lúdicas y su incidencia en el aprendizaje de las matemáticas*” Este proyecto empleó un enfoque mixto, la misma que tiene aspectos teóricos y prácticos, lo cual destaca que las actividades lúdicas es un medio de enseñanza que fortalece el aprendizaje de los estudiantes, lo que conlleva un efecto significativo en el proceso educativo, al implementar las actividades lúdicas el docente está innovando sus clases de manera más creativa evitando lo tradicional y monótono.

## **2.2. Marco Teórico**

### **2.2.1. La lúdica**

La lúdica es considerada como acciones que implican actividades que se relacionan con el juego, con el fin de que el ser humano aparte de aprender vaya contrarrestando tensiones de su diario vivir, motivándole a ser más eficientes y sobre todo permite que lleguen a altos puntos de concentración. La actividad lúdica según Silva (2018) es aquella que puede ser realizada durante el tiempo libre con el objetivo de salir de la rutina diaria, liberar tensiones, obtener diversión y entretenimiento (p. 34).

Se coincide con el autor en que estas actividades generalmente son juegos que a través de ellos se proporciona un contexto estimulante para involucrarse a obtener nuevas experiencias, que proporciona cada una de las acciones que realiza el niño o la niña, una actividad lúdica conlleva dialogar y reflexionar, enriqueciendo conocimientos. Por tal razón Gallardo (2018) resalta al juego o a la actividad lúdica como una acción primordial para el desarrollo del niño, y, además, fomenta los valores, respeto de reglas y disposición para el aprendizaje.

Las actividades lúdicas son tan antiguas como la educación, debido que anteriormente se enseñaba a través del juego, ya que de esa manera se transmitía lo que el individuo aprendía y así las personas comenzaron a desarrollar varios saberes que contribuyeron luego a desenvolverse socialmente. Los juegos son más antiguos que la cultura; bueno, por muy estrecho que sea su concepto, siempre presupone la sociedad humana (Álvarez et al., 2021).

Ante lo expuesto por el autor es de gran relevancia considerar que desde tiempos contemporáneos se ha utilizado el juego como una herramienta para la evolución cognitiva, comunicativa, afectiva y social del ser humano, siendo esto un factor importante para el individuo, el juego lúdico permite el desarrollo de las funciones básicas de la maduración psíquica, así lo determina Domínguez (2015).

Por tal razón la lúdica contribuye eficazmente el desarrollo integral del individuo en cualquier etapa de la vida, creando autonomía y autoconfianza, lo que permite que se fortalezca la interacción social; así mismo repercute en el desarrollo de habilidades que conllevan a involucrar los procesos de aprendizaje como la creatividad, la memorización a largo y corto plazo y la concentración.

El autor Llanos (2019) define a la lúdica como: “Un juego con finalidad educativa que está diseñada para enseñar a los niños y niñas un área específica y ayudarles a desarrollar una habilidad” (p. 38). Coincidiendo con el autor es evidente que las actividades lúdicas dentro del ámbito educativo, permiten que se forje el aprendizaje creando nuevos conocimientos dentro del área en que se vaya a aplicar, siendo un método innovador para uso del docente en sus actividades, de esa manera los educandos se desenvuelven y desarrollan diversas habilidades en la que les permite mejorar sus destrezas, es decir el juego o la lúdica educativa se le considera como una herramienta clave o como una estrategia metodológica para potenciar y reforzar áreas específicas del aprendizaje, por tal razón estas actividades deben ser divertidas, dinámicas, motivadoras y sobre todo que permitan la participación inclusiva de los estudiantes.

### **Características de las Actividades Lúdicas en la educación.**

Asumir el juego desde el punto de vista educativo, implica que el docente debe incentivar a los niños y niñas a la adquisición de nuevas habilidades, que conduzcan a desarrollar aptitudes; la lúdica debe tener ciertas características, según Vigotsky (1998) define las siguientes:

- Organiza las acciones de un modo propio y específico.
- Ayuda a conocer la realidad.
- Permite al niño y niña afirmarse.
- Favorece el proceso socializador.
- Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- En las actividades lúdicas material no es indispensable.
- Se realiza en cualquier ambiente.

- Ayuda a la educación en niños y niñas.
- Debe ser moderada y exigente al mismo tiempo.
- Debe ser frecuente.
- Debe estar orientada al proceso saludable.
- Debe ser satisfactoria.
- Debe ser una práctica social.
- Puede incluir competencia de una forma limitada.
- Debe dar lugar a componentes lúdicos.
- Debe adaptarse a la edad y a las condiciones psicofísicas.
- Incluye una extensa variedad de actividades y deportes.
- La exigencia en base a las condiciones personales.

Dentro de estas características de las actividades lúdicas, asumiendo la postura del autor, se puede tomar en cuenta que son de suma importancia, ya que aporta en gran medida en los procesos que implica la educación. Los discentes adquieren distintas experiencias que implica crecer en competencias y destrezas, logrando aumentar la capacidad de pensamiento y toma de decisiones; por lo tanto, estas actividades son imprescindibles en la educación. Según Guzmán y Zambrano (2017), las actividades lúdicas son estrategias muy importantes que se deben aplicar en el aprendizaje ya que caso contrario pudiera suscitarse un bajo desempeño escolar en los estudiantes.

En este sentido coincidiendo con los autores es primordial que se implementen estas actividades como metodología para que cubran las necesidades, los intereses y los propósitos de los educandos, respondiendo de manera satisfactoria la a formación global del mismo y erradicando el bajo desempeño académico en las instituciones.

### **Estrategia lúdica**

Las estrategias lúdicas son instrumentos que potencia el aprendizaje y ayudan a solucionar problemas. Por medio de las estrategias lúdicas se facilitan las acciones educativas

sobre todo en la fase de la estimulación, que a su vez posibilita la promoción por parte de los gestores de la educación, a la exploración y el aprendizaje de nuevos contenidos, a través de la aplicación de las distintas actividades que se dan a partir de la planificación del docente.

Según Ávila (2020), en correspondencia con los métodos que históricamente han formado parte indispensable de las estrategias lúdicas pueden ser destacado algunos métodos, especialmente se encuentran el método Waldorf, que establece el juego como parte del sistema de enseñanza con un enfoque más libre y simbólico, desarrollando la creatividad a través del descubrimiento (Waldorf, 1919). Otros de los métodos es el Sudbury, creado por Daniel Greenberg (1968) donde se plantea que se debe aprovechar la propia curiosidad de cada niño y niña, individualmente cada uno decide que va hacer en su tiempo, se observa como una educación democrática los que concede libertad para centrarse en las actividades que más les gusten. Entiende el aprendizaje como diversión y a la vez motivador simplemente de experiencia, en vez de hacerlo por medio de clases o un plan de estudio estándar (Ávila, 2020).

Este método, empleado como una estrategia va a permitir que se lleve a cabo acciones que posibiliten al estudiante a participar de manera colaborativa y por ende ayuda a desarrollarse holísticamente, en este aspecto es importante recalcar que el estudiante libremente pueda enfocarse en lo que realmente le gusta y le conviene, siendo el docente una guía para aclarar cualquier duda; si los intereses del estudiante consisten en jugar, la escuela le garantiza un lugar seguro donde se motive y aprenda durante el juego (Reyes Rivero et al., 2019).

**Método Montessori**, afirma que la Neuroeducación y las teorías múltiples, es la forma más adecuada del niño en aprender porque los ayuda a ser autónomo y porque tiene todas las capacidades de disfrutar mediante experiencias a través de estrategias lúdicas de las cuales los niños crean sus propios conocimientos, siendo este una herramienta esencial en el proceso de aprendizaje (Montessori, 1912).

En concordancia, se permiten estimular ciertas áreas del aprendizaje, a través de material apropiado e idóneo y dentro de un ambiente favorable, lo cual el niño adquiere saberes a través de la experiencia, misma que interviene en la resolución de problemas y al análisis de la toma de decisiones, manteniendo la motivación de seguir aprendiendo, así mismo es importante destacar que específicamente María Montessori resalta la importancia del juego dentro del aprendizaje y aboga por la participación de los padres debido a que es importante para el proceso educativo, obteniendo resultados de calidad (Burbano-Pantoja et al., 2021).

A través de las estrategias lúdicas que ha expuesto el autor, los niños pueden romper barreras y alcanzar objetivos que se haya propuesto la comunidad educativa como aprender a acatar normas, respetar reglas morales, éticas y sociales, e incluso aceptar limitaciones; estas estrategias deben ser realizadas con el fin de contribuir dentro de un bien común, en este caso optimizar los procesos de comprensión y reflexión, teniendo como resultado una educación efectiva y significativa (Salazar-Moreira & Loor-Salmon, 2022).

Del mismo modo las estrategias que sean aplicadas por el docente deben vincularse con el medio que les rodea, lo cual va a posibilitar que se cree vínculos con su misma cultura y de diversas culturas, procreando climas de aceptación entre estudiantes, lo que conlleva a que exista grupos interactivos, fortaleciendo los principios básicos de convivencia, como es compartir aprender a tener buena comunicación, incentivando el respeto los unos con los otros, puesto que de esa manera se forma un ser humano lleno de habilidades tanto intelectuales como habilidades interpersonales (Instituto Superior Tecnológico Bolivariano, 2021).

### **Importancia de las actividades lúdicas como estrategia de aprendizaje.**

Al implementar las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, se puede evidenciar que se está eliminando ciertos parámetros de la enseñanza tradicional, rompiendo esquemas conductistas, lo que evitaba que el educando desarrolle más y mejor sus potencialidades (Herrera-García, 2021). Por tal razón es importante que estas actividades sean

del uso continuo del docente, para que se desarrolle las áreas específicas en las que se requiera refuerzos, por otra parte, es preciso que el docente conozca de estas nuevas estrategias, ya que su interacción con el alumnado será satisfactoria y facilita el aprendizaje libre.

Del mismo modo se resalta que través del juego los niños aprenden acerca de las cosas que les rodean, sobre sí mismos y sobre las personas que juegan con ellos; aprenden distintas experiencias, tales como: ganar, perder, compartir, conocer y aceptar las limitaciones propias y la de los demás (Caballero, 2021). Coincidiendo con la percepción del autor es de suma relevancia conducir el aprendizaje hacia estos juegos ya que contribuyen a que los estudiantes desarrollen áreas como la motriz, cognitivo, social, afectivo y la moral, dando apertura a una serie de habilidades las mismas que pondrán en práctica en su vida cotidiana (Barba et al., 2017).

En este sentido Jiménez (2017) resaltó la importancia de la lúdica considerando que “la lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella” (p. 42). Haciendo énfasis a lo que menciona el autor, es importante que las actividades lúdicas se usen tanto fuera como dentro del ámbito educativo, puesto que el docente debe utilizar como parte de sus actividades pedagógicas, para colaborar con la enseñanza y aprendizaje de niños y niñas de las instituciones educativas (Fréré Franco & Saltos Solís, 2015).

El docente, por otra parte, no solo está motivándoles a aprender, sino que también está creando un compromiso con la comunidad educativa de crear espacios lúdicos para el desarrollo de habilidades, desarrollo de destrezas y de pensamiento, formando significativamente individuos ingeniosos, siendo importante incluso para enfrentar a la realidad social del educando, y relacionándose con la misma, evitando que en el proceso de enseñanza aprendizaje surja la toma de malas decisiones que perjudiquen su bienestar (Marambio G et al., 2019).

De esa manera la lúdica permite que el docente mantenga la dinámica dentro de su proceso de enseñanza, es decir que sea creativo, divertido y agradable; partiendo de aquello se fomenta la imaginación y la curiosidad de aprender, por lo tanto, la lúdica como herramienta metodológica permite la estimulación y la educación formal, dando como resultado una alta calidad educativa.

### **La lúdica como mediador para el aprendizaje**

El aprendizaje por otra parte se entiende como el proceso para comprender y entender los nuevos saberes que se dan por medio de las experiencias que se va vivenciando, a través de ello se desarrolla habilidades, destrezas y conductas los mismos que le sirve al ser humano para poner en práctica a lo largo de toda su vida. Según Naula y Ortega (2018) indican que:

“Las técnicas lúdicas son imprescindibles en el proceso de enseñanza- aprendizaje, porque él sirve al docente como estrategia metodológica para formar el aprendizaje significativo en los estudiantes, ya que por medio de la diversión el niño o niña recepta mejor la información impartida por el mismo; además, despierta la creatividad y es empelado como una actividad placentera para el educando” (p.39).

Lo que menciona los autores es que las actividades lúdicas llevan a obtener un aprendizaje significativo dando realce a la importancia de estas, puesto que los discentes adquieren mejoras en su conocimiento, por tal motivo estas actividades deben ser aptas para desarrollar la creatividad y por ende se convierten actividades innovadoras.

Así mismo Fernández (2017) expone claramente que el aprendizaje parte de la motivación y se direcciona a la complejidad de los procesos de construcción del significado, atribuyendo el sentido a lo que se desea aprehender (Pérez, 2019). La evaluación como parte

de la formación permite la valoración de lo que se aprende y la forma en cómo se aprende, siendo un aspecto significativo para la motivación (Sapatanga-Villavicencio y Cárdenas-Cordero, 2021). En lo expresado anteriormente se asume la postura del autor cuando menciona que el aprendizaje parte de la motivación, misma que orienta a construir su propio conocimiento en los estudiantes sobre todo que presentan dificultades en la lectoescritura, es decir que sin ello no se puede obtener un significado de los contenidos que va adquiriendo, por lo tanto, el docente debe motivar y despertar el interés de conocer cosas nuevas reforzando con actividades que cree competencias y por ende sean gratificantes (Chacha-Supe y Rosero-Morales, 2020)

### ***2.2.2. Aprendizaje significativo***

Este tipo de aprendizaje destaca la manera en cómo los nuevos conocimientos se incorporan hacia la psiquis del sujeto para relacionar con las ideas previas que ha ido incorporando, estas a través de la experiencia, lo cual va dar como resultado un aprendizaje significativo a largo plazo.

Ausubel (2002) hace referencia al aprendizaje significativo como aquel que “supone la adquisición de nuevos significados. A su vez, los nuevos significados son el producto final del aprendizaje significativo” (p. 122). Con lo anterior expuesto cabe recalcar que para Ausubel es necesario que la información nueva se adapte e interactúe con la información previa o las ideas que el sujeto posee, con el fin de que asimile y construya su propio conocimiento, dándole un significado a este proceso de adquisición.

En la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel (1976), citado en Cuenca y Ugalde (2021) se pueden distinguir tres fases:

- **La fase inicial:** en ella se produce el proceso de percepción de la información de forma fragmentada, es decir de los hechos, objetos y nociones, dando apertura a la memorización.

- La fase intermedia: en este proceso usualmente se establecen relaciones, similitudes y diferencias entre los segmentos de información que ha recibido. Es decir que permite que se haga la elaboración de los conceptos abstractos.
- La fase terminal: dentro de esta fase se va construyendo el conocimiento a partir de las estructuras significativas, es decir que se va formando la integración la comprensión de todos los procesos cognitivos.

Al destacar estas fases que Ausubel menciona, es determinante comprender que existe un proceso mediante el cual se va obteniendo la información, es decir que juega un papel fundamental la experiencia que va teniendo el sujeto, partiendo de ello llega a un nivel alto de comprensión. La comprensión de estas tres fases resalta la importancia que tiene estos aspectos en la comprensión lectora de cada estudiante ya que es necesario que se considere este referente para la planificación y organización de los procesos de lectoescrituras para de esta manera los estudiantes que presenten dificultades puedan tener un aprendizaje significativo.

Así mismo menciona Ausubel (1976) que hay varios tipos de aprendizaje, entre ellos se menciona los siguiente:

**El aprendizaje memorístico:** Como su palabra lo menciona es cuando el individuo memoriza todo tipo de contenido si llegar a comprender lo que realmente significa.

**El aprendizaje significativo:** Se da cuando el niño interioriza los nuevos saberes con los conocimientos previos, lo cual logra que se quede ese aprendizaje durante toda su vida.

**El aprendizaje por descubrimiento:** Así mismo hace referencia cuando el niño descubre los conceptos y sus relaciones a través de la manipulación y de la experiencia para llegar a adquirir nuevos aprendizajes.

**El aprendizaje receptivo:** Se da a través de la comprensión de los contenidos, sin haber descubierto nada.

**El aprendizaje observacional:** Mediante la observación el niño puede acoger ciertos comportamientos, lo cual puede aprender de ello.

**El aprendizaje mecánico** Usualmente el niño utiliza la repetición continua para aprender.

Esta clasificación es primordial porque cada estudiante aprende de diferente manera, asimila la información de acuerdo a las experiencias y las habilidades que ha acogido en sus edades tempranas, por tal razón influye al momento de comprender. Es primordial que los discentes interioricen los conocimientos desde las distintas estrategias que el docente las implementa, resaltando que depende de ello para que la enseñanza sea significativa; es necesario tomar en cuenta cada uno de los tipos de aprendizaje, debido a que va a ayudar al docente en la enseñanza de los nuevos contenidos partiendo desde un plan de trabajo que se adapte a la necesidad del estudiante.

### **Aprendizaje social**

Este aprendizaje es propuesto por Bandura (1961), mismo que explica y redacta que se produce por la interacción social o el entorno cultural donde el individuo se desenvuelve o se desarrolla. En un inicio se da a través de la observación y posterior a ello da cabida al modelaje, pero luego el sujeto o niño va elaborando construcciones más complejas a través de las relaciones sociales (Cuenca y Ugalde, 2021).

En otras palabras, el sujeto para poder desarrollar un nuevo aprendizaje, debe estar en interacción con su entorno social, ya sea esta la familia o la institución educativa, en razón de que va a aprender a través de la observación e imitación, generando incluso nuevos comportamientos, que forman parte de su rutina diaria. Por consiguiente, Piaget creía que los aprendices construyen conocimiento cuando un aprendiz encuentra aportes del entorno, los

esquemas o estructuras mentales del aprendiz incorporan las experiencias (asimilación). Si y cuando la información recién asimilada entra en conflicto con estructuras mentales previamente formadas, el resultado se llama desequilibrio (Coronel, 2020).

De igual manera Bruner (2004) indica que el sujeto atiende selectivamente la información, la procesa y organiza, lo cual implica tres procesos: adquisición, transformación y evaluación; en coherencia con lo anterior es evidente que el aprendizaje mantiene un proceso para poder canalizar y comprender los nuevos conocimientos en la que permite que el individuo vaya construyendo sus propios conceptos y por ende fortalezca ese aprendizaje, a través de ese proceso conlleva al sujeto a descubrir y a explotar sus potencialidades y habilidades, citado en (Camargo & Martínez, 2010).

Según lo que menciona Bruner se puede deducir que este tipo de aprendizaje permite que el individuo vaya descubriendo sus propios conocimientos, esto a través de la exploración, misma que debe ser motivada por la curiosidad.

En este tipo de aprendizaje el estudiante tiene mayor participación, debido a que el docente le presenta todas las herramientas necesarias al educando para que descubra por sí mismo lo que desea aprender, por tal razón existen formas de descubrimiento según lo menciona Bruner (2004) citado en (Schunk, 2017).

- Descubrimiento inductivo; implica la colección y reordenación de datos para llegar a una nueva categoría, concepto o generalización
- Descubrimiento deductivo: implica la combinación o puesta en relación de ideas generales, con el fin de llegar a enunciados específicos, como la construcción de un silogismo.

- Descubrimiento transductor: el individuo relaciona o compara dos elementos particulares y advierte que son similares en uno o dos aspectos.

A través de cada una de las formas de descubrimiento, los educandos pueden analizar y sintetizar todos los conocimientos que va adquiriendo y por ende el docente usa como metodología para su enseñanza.

## **Estilos de aprendizaje**

Los seres humanos tienen a receptor la información de diferentes formas por tal motivo existen diversos estilos de aprendizajes mismos que permiten a los individuos a aprender de diversas maneras, puesto que partiendo de aquello se almacena la información. Dicho de otro modo, los estilos de aprendizaje como el visual, auditivo y kinestésico cumplen un papel muy importante en la asimilación de tópicos nuevos, los cuales pasan por cada uno de estos canales y se almacenan en el cerebro (Reyes, Céspedes, y Molina, 2017, p. 239).

## **Estilo de aprendizaje de VAK**

A través de este estilo permite canalizar la información mediante de los canales de percepción como el visual, auditivo y kinestésico.

Visual. - Los sujetos que perciben desde este canal piensan en imágenes y tienen la capacidad de captar mucha información con velocidad, también son capaces abstraer y planificar mejor que los siguientes estilos. Aprenden con la lectura y presentaciones con imágenes.

Auditivo. - Utilizan el canal auditivo en forma secuencial y ordenada aprenden mejor cuando reciben explicaciones orales y cuando pueden hablar y explicar determinada información a otra persona.

Kinestésicos. - Aprenden a través de sensaciones y ejecutando el movimiento del cuerpo. Es el sistema más lento en comparación a los anteriores, pero su ventaja es que es más profundo, una vez que el cuerpo aprende determinada información le es muy difícil olvidarla. (Rivero et al., 2017)

A través de este estilo de aprendizaje, se resalta que es muy primordial para la asimilación de nuevos contenidos, en virtud a que se almacena en el cerebro lo que percibe, permitiéndole entender y comprender de una forma holística.

### **Estilo de aprendizaje de Kolb**

David Kolb (1974) consideró que la experiencia se refiere a toda la serie de actividades que permiten aprender; consideran que el aprendizaje está condicionado a la experiencia vivida y consta de un ciclo de cuatro etapas que incluyen: la experiencia concreta, una observación reflexiva, la conceptualización abstracta y una experimentación activa. El aprendizaje experiencial se define como un estado duradero y estable que deriva de configuraciones consistentes de las transiciones entre individuo y su medio ambiente (Rodríguez y Cepeda, 2018).

El autor referido propone un modelo de aprendizaje en un proceso cíclico de cuatro etapas encadenadas de la siguiente manera:

- **Experiencia concreta:** se aprende a través de los sentimientos y el uso de los sentidos, sin prejuicios a las situaciones que se le presenten.
- **Observación y reflexión:** aprender a través de la observación, lo que permite que tenga nuevas experiencias y perciba desde la reflexión.

- **Conceptualización abstracta:** aprender pensando, se toma muy en cuenta el uso de la lógica creando nuevas ideas.
- **Experimentación activa:** aprender haciendo, lo que motiva al individuo a estar activamente y es capaz de tomar decisiones y solucionar problemas.

Los modelos de aprendizaje influyen de forma positiva en la presente investigación, debido a que brinda una guía sistemática, práctica, activa, planificada y se acopla al contexto de cada estudiante en el proceso lector; de esta manera, un modelo aplicado de forma pertinente podría estar dando resultados acordes a la planificación del docente para una mejor calidad de vida, para una mejor sociedad.

De la misma manera se resalta que existen cuatro elementos dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje, los mismos que permiten que haya una adecuada adquisición del aprendizaje por parte del estudiante ante las actividades que se le orienta para su efectividad, siendo estos los que influyen internamente en el nivel académico(Guirado Ariza et al., 2022). Estos elementos que conforman este proceso son: el docente, el estudiante, el contenido y las variables ambientales (Guzmán y Parrales, 2022).

Hay que tomar en cuenta que los elementos que se mencionan es de suma importancia considerar para obtener mejores resultados a nivel académico, ya que no se puede trabajar individualmente por la misma razón que, sin la presencia de cada uno de los elementos dejaría de existir el proceso de enseñar y la motivación de aprender, es por ese motivo que se debe tener presente de manera íntegra estos cuatro componentes (Montilla-Estaba & Prieto-López, 2022).

Consecuentemente Gómez (2017) menciona que el aprendizaje y la enseñanza son procesos que se dan continuamente en la vida de todo ser humano, por eso no se puede hablar de uno sin obviar al otro (p.3). Coincidiendo con el autor estos procesos deben ser

fundamentados por la experiencia profesional del adulto, o en otros casos como los padres de familia deben ser sistematizados a partir del seguimiento según las etapas de desarrollo escolar o de vida. Se contribuye de esta manera a la efectividad en transmisión de conocimientos para desarrollar eficazmente aptitudes que serán parte del desarrollo integral del ser humano (Burbano-Pantoja et al., 2021).

### **Características del Proceso Enseñanza – Aprendizaje**

Es evidente que a través del aprendizaje se adquiere conocimientos, se desarrollan habilidades y se promueve a la interactividad entre su entorno social, construyendo personas con un criterio formado (Hernández et al., 2021). Dentro de este proceso se debe enfatizar que el docente cumple un papel fundamental debido a que se debe orientar, motivar y hacer uso de los recursos didácticos, que contribuyan a la adquisición de los nuevos saberes, desarrollando una interacción activa entre docente y estudiante, lo que promueve a que exista un compromiso para propiciar el desenvolvimiento educativo integral y armónico, por tal razón Guzmán y Parrales (2022) mencionan que no hay enseñanza sin aprendizaje y viceversa, ambos se realizan en un ambiente activo, participativo, dialógico y de comunicación.

#### ***2.2.3. Lectoescritura***

Desde el punto de vista conceptual se menciona que la lectoescritura “es la capacidad que tiene el sujeto para comunicarse, es un proceso de aprendizaje de tipo intelectual que se complejiza al tratar de decodificar los signos y símbolos que tienen las palabras” (Mendieta, Bermeo y Vera, 2018, pág. 4).

Con lo anterior mencionando es notorio que la lectoescritura es parte fundamental del ser humano, y empieza desde las etapas tempranas educativas, que conlleva a la habilidad para leer y escribir, misma que forma parte del proceso de enseñanza y aprendizaje, creando

competencias básicas de comunicación, a través de la comprensión de la lectura y de la adecuada escritura; estas siendo necesarias para la vida diaria (Cambil et al., 2020).

Alberca (2018) menciona que “la lectoescritura hace referencia a la unión de dos términos que están articulados entre sí, son dos procesos de base fundamental que se manifiestan en los primeros años de escolaridad mediante el desarrollo de destrezas” (pp. 162-163), es decir que, dentro del ámbito educativo, los docentes deben tomar en cuenta las estrategias educativas y adaptarlas a la necesidad para poder desarrollar estas habilidades, debido a que si el niño aprende el lenguaje escrito va a desarrollar la aptitud para la lectura (Guapi, 2022).

Por tal razón es primordial resaltar que al momento del proceso de enseñanza aprendizaje se debe motivar al estudiante para que sea de su agrado y de su interés formar parte del aprendizaje de la lectoescritura, así lo destaca Rosado (2021), que la estimulación para promover el aprendizaje de la lectoescritura a temprana edad es fundamental, ya que se proporcionará al niño el acceso a un mundo lleno de experiencias y conocimientos, oportunidades que le ayudarán a desarrollar su capacidad de aprender y pensar. Sin lugar a duda la lectura y la escritura son los pilares fundamentales en el proceso académico del discente, puesto que a través de la información que adquieren por parte de la lectura, están desarrollando un pensamiento crítico y propio, lo cual permite plasmar sus ideas a partir de la escritura (Uzhca, 2018).

Es necesario tomar en cuenta que, para entender la lectoescritura como un todo, es preciso señalar que se ha encontrado términos por separado. Como es la lectura que se define como un acto de pensamiento que implica una intensa movilización cognitiva para interpretar y construir el sentido de la lectura (Romero, 2017). La postura del autor es importante ya que es que la lectura no solo corresponde al reconocimiento de las letras o palabras, si no a la comprensión y a la interpretación del texto, siendo un ente principal para aprender o adquirir conocimientos, tomando en cuenta que si el sujeto posee una adecuada percepción para lograr el entendimiento absoluto (Marambio G et al., 2019).

## **Características de la lectura**

Existen cualidades específicas para determinar acertadamente la enseñanza y aprendizaje de lo que refiere a la lectura según lo menciona Rosado (2021), y son las siguientes:

- **Corrección:** Responde a la relación entre el fonema y el grafema, la articulación y pronunciación correcta y la realización de las pausas que indican los signos de puntuación.
- **Fluidez:** Esta característica posibilita al estudiante alcanzar el nivel de elocuencia o de expresividad, permitiendo que el niño lea sin cometer errores de manera expresiva y hacia un adecuado ritmo, según Defior (2018) menciona que, las partes esenciales son tres como el acento, ya que va a permitir reconocer y diferenciar las sílabas tónicas y átonas, la entonación debido a que hace referencia al sonido más grave o agudo, es decir que permite diferenciar el momento que va a interrogar o exclamar, así mismo el último aspecto es el ritmo, en la que hace énfasis en las pausas que tiene que realizar después de cada signo lingüístico.
- **Comprensión:** La fluidez se puede determinar que entra la comprensión lo que permite reconocer y entender lo que hace referencia al significado del texto.
- **Expresividad:** Dentro de este punto está ligada a la denotación que posee el niño al momento de leer, es decir que se toma muy en cuenta como se desenvuelve en lenguaje oral, la expresividad del lenguaje corporal incluso la fluidez de las palabras.

Partiendo de estas cualidades se considera que ha existido una correcta comprensión del funcionamiento de la lectura, ya que es notorio que existe avances en pronunciación y atención con respecto al enunciado que se le vaya a presentar al estudiante, resaltando incluso que es parte de la estimulación para el proceso académico, haciendo énfasis que leer es importante, ya que a través de ello se puede interpretar mensajes y por ende llegar a una buena comunicación.

Con respecto a la escritura, Romero (2017) alude que la escritura debe entenderse, desde que se aprende, como un recurso de comunicación que permite representar el lenguaje oral para transmitir mensajes, es decir que la escritura también forma parte fundamental de la comunicación, es un ente importante para el ser humano porque permite desarrollar la atención, la concentración, a través de ella se puede plasmar todas las ideas que hemos aprendido durante el transcurso de la vida.

Los niños que tienen problemas del aprendizaje con frecuencia presentan algunas deficiencias en su aprendizaje con respecto a la lectura y escritura. Así lo señala Villao (2017):

**Lectura (visión):** Se puede observar que usualmente el niño tiene mala posición para realizar una lectura correcta, es decir que se acerca mucho al libro, sustituye palabras, no reconoce ciertas letras que está observando, lo cual puede omitir o invertir las palabras, sin encontrar sentido a lo que realmente significa el texto, el niño al no observar bien las líneas del texto puede repetir dos veces, lo que hace que se confunda, y mantenga poca comprensión oral, también al momento de leer se evidencia que pestañea en exceso lo que hace que se frote los ojos y presente problemas en la limitación visual, impidiéndole hacer una lectura adecuada.

**Escritura invierte y varía el alto de las letras:** Aquí se evidencia que la escritura es deteriorada debido a que no mide el espacio entre palabras y no escribe dentro de las líneas que usualmente se usa, no tiene control de su pinza digital, lo que le impide tener buen movimiento de su mano, de igual manera los niños que no tiene definido si son diestros o zurdos, normalmente colocan mal el papel donde van a escribir lo que conlleva a tener complicaciones.

**Auditivo y verbal.** Influye lo que el niño pronuncia mal las palabras, ya sea porque escucha de manera inadecuada, es decir porque tiene problemas auditivos, lo que hace que el

niño no sepa que responder al momento de realizarle diversas preguntas o por la misma falencia puede hablar muy alto, aquí el docente tiene que dar varias instrucciones para que exista una mejor comprensión.

En concordancia con el autor es importante tomar en cuenta los déficits que presenta el estudiante, ya que influye de manera directa en el aprendizaje y en la comprensión de los textos que requiera leer, a partir de la necesidad que presenta el niño es necesario incluir diversas estrategias pedagógicas para poder desarrollar las habilidades y las capacidades en lo que respecta a la lectoescritura, lo que conlleva a que exista mejor percepción de lo que aprende.

### **Factores que inciden en la lectoescritura**

Existen diversos factores que influyen en la adquisición de la lectoescritura, debido a que dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje se relacionan factores tanto internos como externos que se debe considerar.

**Factores cognitivos:** Dentro de este factor hay que tomar en cuenta la atención, la memoria, el pensamiento y el lenguaje, ya que son parte fundamental y dan cabida al desarrollo de las diversas habilidades cognitivas, mismas que son necesarias para tener un buen aprendizaje, es decir que la memoria permite almacenar y retener la información, así mismo la atención ayuda a la selección y concentración de los recursos mentales, al igual que el pensamiento hace alusión a la elaboración de deducciones y aprendizajes, y por último el lenguaje es parte fundamental de la comunicación ya sea este a nivel oral o escrito.

**Factor psicomotriz:** Hace referencias a las habilidades que ha adquirido durante toda su infancia, por tal razón es importante mencionar este factor ya que incide en la habilidad de la lectoescritura, Guapi (2022), menciona que dentro de este factor está relacionado con el

esquema corporal, la organización temporal, la organización espacial y la coordinación visomotriz, a través de ello se puede determinar los primeros reflejos y el conocimiento que tiene sobre su propio cuerpo que se da mediante la experiencia y la estimulación temprana que conlleva al desarrollo de capacidades motoras.

**Factor socio familiar:** Se comprende que este factor es de gran importancia desde el momento de la concepción, debido a que influye en los años de vida del individuo, como sociedad o como familia es relevante transmitir emociones positivas ya que generan seguridad en el infante y por ende estimulan el desarrollo cognoscitivo, también es necesario recalcar que brindar un ambiente de tolerancia, paz y respeto, donde se establezcan límites y normas, va a forjar el desenvolvimiento funcional estableciendo la disciplina y formando los valores; un ambiente adaptado donde no se limite las oportunidades, va a potenciar su desarrollo holístico, así mismo se permite desarrollar las relaciones sociales y sobre todo la personalidad.

### **Dificultades del aprendizaje en la lectoescritura**

Existen dificultades en el aprendizaje de la lectoescritura cuando tienen problemas de comprensión al momento de leer o de escribir, lo que provoca retrasos y alteraciones en el resto de los aprendizajes de las diversas áreas, es usual encontrar estos déficits en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura, por tal razón hay que tomar en cuenta para realizar las diversas intervenciones metodológicas a través de distintas estrategias que se adapten a la dificultad.

Entre estas dificultades que se puede encontrar mencionamos las siguientes según Pérez (2019):

**Dislexia:** Según el DSM-5 lo conceptualiza como el Trastorno específico del aprendizaje con dificultad para la lectura, esta deficiencia afecta la capacidad de leer y de escribir, tienden a invertir parte de las palabras o de las sílabas, la misma que conlleva confusión de ciertas letras lo que no le permite reconocer; según Samaniego (2020) hace referencia a que puede ser provocada por una lesión cerebral o evolutiva, trayendo consigo

consecuencias como la desmotivación por aprender, su rendimiento académico está fuera de los rangos requeridos, con frecuencias suelen ser inseguros y en algunas ocasiones son aislados.

Para Defior (2018) la dislexia se puede clasificar en adquirida y en evolutiva, en la que hace énfasis que la dislexia adquirida se presenta usualmente cuando existe un daño cerebral en las áreas lecto-escritoras, así el estudiante haya aprendido a leer, posterior a ello se le ocasiona el déficit, en cambio dentro de la dislexia evolutiva surge antes de que la niño aprenda a leer, el autor menciona que esta dificultad se da por un desorden neurológico hereditario, es decir que la dislexia es heredada por los padres lo que da cabida a la problemática.

**Disgrafía:** Es la dificultad que se presenta al momento de escribir ya que afecta a la escritura, en especial a lo que refiere al trazado, los educandos que padecen de este déficit usualmente tienen inconvenientes con los movimientos motores que son netamente para poder escribir, ya sean letras, números o formular oraciones. En estos casos la letra es difícil de entender, debido a que su escritura se presenta con irregularidades, es decir sin espacios, tienden a hacer el mal uso de las letras mayúsculas o minúsculas, sílabas separadas, letras regularmente son excesivamente grandes, la forma de escribir es lenta que incluso pueden usar letras invertidas (Pérez, 2019).

Finalmente, también se menciona que dentro de la disgrafía existen causas que provocan estos problemas de la escritura, lo cual se da por motivo de la descoordinación mano o brazo, que le cohibe al niño dominar el lápiz, así mismo se da por la falta de percepción, es decir dificultad visual o desorientación en el espacio y tiempo, lo que provoca que surjan las dichas problemáticas o alteraciones de la escritura.

**Disortografía:** Es la alteración del lenguaje escrito lo que conlleva dificultades en la ortografía lo que afecta a la composición de las palabras que escribe y lo que obstaculiza a la

comprensión, así lo determina Barraquel & Palate (2018), que son problemas para reconocer, comprender y escribir símbolos empleados para llevar a cabo el aprendizaje de la escritura.

En consecuencia, a lo que hace referencia el autor consiste en que por parte del estudiante existe un desconocimiento de los símbolos empleados, es decir desconocimiento de las reglas ortográficas que se deben implementar al momento de realizar la escritura mediante algún dictado, por consiguiente, va a existir una escritura escasa, sin que el mismo estudiante pueda comprender.

Es necesario recalcar que a través de la lectoescritura los individuos desarrollan competencias del lenguaje y de la comunicación, como la habilidad de interpretar textos y así mismo comprender los mensajes que se requiera transmitir, también da paso a la adquisición de varios conocimientos, que permite desenvolverse de manera coherente en el entorno que les rodea, esta habilidad, fortalece el pensamiento, la concentración, alimenta la imaginación, amplía el vocabulario y genera la interacción social. Por tal razón es netamente importante que el docente se involucre en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura, en vista de que a través de él se puede identificar si existe algún tipo de dificultad que obstaculice la comprensión de los nuevos contenidos que se necesite enseñar.

### **Estrategias lúdicas para la lectoescritura.**

Para la adecuación de estrategias educativas que fomenten la lectoescritura, se debe reconocer que, el docente juega un papel fundamental dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, ya que el docente logra involucrar todas las destrezas y habilidades de los educandos para fortalecer su crecimiento académico, esto a través de varias estrategias innovadoras que sean adaptadas y aplicadas a cada una de las necesidades que presentan los estudiantes. Para Telcán (2018) las estrategias son importantes en el desarrollo de enseñanza, puesto que brinda a los estudiantes oportunidades para asimilar los contenidos expuestos.

Estas estrategias pueden estar relacionadas a las actividades lúdicas. Hoy en día el docente puede usar tenerlas en cuenta como parte de su planificación y sistematización, pues a través de ellas podría potenciar el área cognitiva, desarrollar habilidades y destrezas que permitan la motivación y el desempeño en el proceso de aprendizaje del lenguaje. De igual manera estas estrategias lúdicas apoyan al educando a que sean más independientes y por ende se propicie la integración dentro de su aula de clase.

Las estrategias lúdicas, como la más utilizada en el campo educativo, sirve para fomentar los hábitos de la lectura y de la escritura, estos son los siguientes según determina Montilla (2022):

- Realizar actividades lúdicas en la que haya relación de imágenes con los sonidos.
- Realizar diferenciación de silabas usando como material diferentes colores para cada una de ellas.
- Incluir dinámicas donde se pueda armar silabas o palabras.
- Aplicación de rutinas donde se desarrolle el pensamiento y la comprensión durante la lectura.
- Dictados de frases donde pueda intervenir la escritura de palabras o frases completas.
- Crear sopa de letras que puedan identificar silabas.
- Usar como recurso las Tics para que puedan observar videos ilustrativos.

Es propicio mencionar, a partir de la percepción del autor, que estas actividades lúdicas usadas como estrategias en el área escolar, permite al educando motivar y desarrollar ciertas habilidades y destrezas que le va a posibilitar alcanzar los objetivos deseados por parte del docente, es decir que, partiendo del reconocimiento de las dificultades de los estudiantes, se va implementar estas u otras estrategias que fortifique las áreas cognitivas, sociales y de comunicación, enriqueciendo su formación académica y ayudando a adquirir las diversas competencias para el desenvolvimiento a lo largo de toda su vida.

## **Detección de las dificultades en la lectoescritura.**

Al hablar de detención, recalca la manera en cómo se detecta las diferentes problemáticas o necesidades en el aprendizaje de los estudiantes en distintos niveles educativos, se puede detectar partiendo de la observación, debido a que a través de ello se puede identificar cualquier señal que obstaculice el proceso de enseñanza aprendizaje. De la misma forma al existir la detención temprana de las dificultades de la lectoescritura, se puede intervenir adecuadamente para erradicar la problemática y beneficiar al estudiante, es labor del docente identificar tanto las deficiencias de los dicentes como las potencialidades, para poder usar cualquier tipo de estrategia que mejore la calidad educativa.

Para Engel (2017) la función del docente es detectar los indicios problemáticos estando atentos a cualquier signo de alerta que se pueda dar entre sus alumnos, es decir que es de suma importancia que el docente preste atención a cada una las necesidades educativas, en especial tomar en cuenta a las dificultades de lectoescritura que presenta el estudiante para que se dé el seguimiento respectivo y por ende se aplique las estrategias estructuradas a fin de detener los problemas en este proceso lector.

### **2.3. Marco conceptual**

**Actividades lúdicas:** es una de las actividades naturales que el ser humano ha realizado a lo largo del tiempo, estas actividades son y ha sido importante en el transcurso de la vida de los niños, ya que a partir de ello puede acercarse y comprender la realidad que les rodea (Fuente, 2017, p. 43).

**Aprendizaje:** el aprendizaje se basa en habilidades del pensamiento como la memoria y los procesos de abstracción combinado con la comprensión, el análisis, la síntesis y el razonamiento, por tal razón el aprendizaje permite adquirir conocimientos a través de la experiencia (Chaves y Martínez, 2019).

**Trastorno de aprendizaje:** significa que la persona que posee el trastorno tiene una dificultad para comprender y por ende lentifica el proceso de aprendizaje creando un retraso en el desarrollo, en ocasiones un trastorno puede llegar a ser genético o puede darse por alguna condición médica, pero a través de la detección temprana y la estimulación puede el individuo ponerse a nivel de los demás y no tener ningún inconveniente en este proceso (Harstad, 2018).

**Enseñanza:** se basa en la transmisión de conocimientos, que a través de ello se puede instruir hacia explicaciones académicas con ciertas técnicas que sean de participación mutua, incorporando y potenciando las habilidades cognitivas, misma que desarrolla un aprendizaje integrador incluyendo los principios y valores que determinan al ser humano (Guzmán y Castillo, 2021).

**Educación:** es el proceso mediante el cual el ser humano adquiere conocimientos procreando la autonomía intelectual y moral, es decir habilidades, creencias o hábitos que mejoran las condiciones de convivencia dentro de una determinada sociedad. (Larios, 2017, p. 72).

**Lectoescritura:** determina a la habilidad y a la comprensión de leer y escribir, esta actividad es fundamental en el ser humano ya que es la base para alcanzar los conocimientos posteriores, esto a través del proceso de aprendizaje que se da desde los primeros aportes académicos, es decir desde que empiezan a aprender a desarrollar sus habilidades (Pluas y Vera, 2018, p. 21).

**Estrategias:** son recursos diseñados que emplean las personas para lograr objetivos propuestos y que fortalecen la resolución de problemas dentro de un determinado tiempo, y que se da a través de la planificación (Montagud, 2020).

## **2.4. Marco legal**

Este trabajo de investigación se fundamenta en la Constitución de la República del Ecuador, en la Ley Orgánica de Educación Intercultural y en el Código de la niñez y adolescencia.

La Constitución de la República del Ecuador del 2008, en su sección tercera de la Comunicación e información, establece en el artículo 16, que todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a una comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, en todos los ámbitos de la interacción social, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios símbolos. Por otra parte, en la sección quinta, en el artículo 26, sostiene que establece que la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Los artículos mencionados son relevantes a este estudio ya que, dentro del ámbito educativo, se hace énfasis en que todos tienen el derecho de recibir una educación de calidad, garantizando la inclusión y la igualdad social, esta educación permite el desarrollo holístico del individuo, creando competencias y habilidades para que en un futuro se defiendan y logren ejercer una profesión. Por tal razón la educación es indispensable para la adquisición de conocimientos, así mismo enfatiza en que la educación tiene y debe enfocarse en una visión intercultural que sea acorde a la diversidad, respetando los derechos de las comunidades.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural, en su título I, referente a los principios generales, considera en el capítulo único del ámbito, principios y fines el artículo, cuando

plantea que se desarrolla y profundiza los derechos, obligaciones, responsabilidades y garantías constitucionales en el ámbito educativo y establece las regulaciones básicas para la estructura, los niveles y modalidades, modelo de gestión, el financiamiento y la participación de los actores del Sistema Nacional de Educación, así como la protección de derechos de toda la comunidad educativa y la gestión de riesgos en dicho sistema.

En la Ley Orgánica de Educación dentro de los artículos que se enfatiza, considera que el individuo así como tienen el derecho de recibir una educación de calidad, también tienen obligaciones y responsabilidades, en la que se promueve una cultura de paz al reconocimiento de los derechos de las demás personas para que sean respetados y evitar la violencia entre personas o entre pueblos, creando ambientes de armonía y de convivencia; esta educación contribuye a la concienciación de la identidad que debe poseer cada persona en la que contribuye al cuidado de las costumbres de cada una de las culturas que posee cada pueblo ecuatoriano.

Dentro del código de la niñez y de la adolescencia se considera que es deber del estado, de la familia y de la sociedad en sí, que deben proteger y cuidar íntegramente a cada uno de las futuras generaciones que viven en nuestro país, recalando que tienen derechos de disfrutar en un ambiente de libertad y de igualdad, así mismo dentro de este artículo hace referencia que los niños, niñas y adolescentes tienen deberes y responsabilidades que según su determinada edad lo deben ejercer. Por ello que en el capítulo III, sobre los derechos relacionados con el desarrollo, se destaca en artículo 37, planteando que los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo descritos en los siguientes incisos:

1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente.
2. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender.

3. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje.

Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos. Los artículos mencionados respaldan el desarrollo integral de cada persona, resaltando que tienen el derecho de poseer una educación de calidad, teniendo concordancia con los demás artículos nombrados, de igual manera como institución educativa tiene la obligación de poseer personal docente aptamente capacitado, brindar recursos o materiales que sea de uso lúdico y didáctico para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, cumpliendo con las necesidades educativas que demanda hoy en día la sociedad ecuatoriana, de la misma forma dentro del artículo 38 se recalca ciertos objetivos que tiene el programa de educación, con el fin de alcanzar conocimientos, valores y sobre todo que se determine un pensamiento crítico, lo que define al desarrollo de la personalidad, dando apertura al respeto , a la igualdad y a la no discriminación, ya que ante la ley todos deben ser incluidos en un ambiente de paz.

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA, ANÁLISIS DE RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

#### **3.1. Enfoque de la investigación**

Esta investigación tendrá un enfoque mixto, caracterizado por datos cualitativos que permitieron que se recolectara información a través de técnicas e instrumentos como la entrevista al personal docente y padres de familia, los mismos que se analizarán y se describirán para corroborar la existencia de una problemática de estudio. La investigación considera, además, un enfoque cuantitativo, debido a que pretende examinar y mostrar datos recolectados a través de una ficha de observación para conocer las dificultades que presenta los niños y cómo se comportan estadísticamente cada uno de los procesos estudiados.

#### **3.2. Tipo de investigación**

El alcance de la presente investigación es descriptivo porque permitió conocer y describir la problemática que detallaron las características de las variables a través de la observación y de las entrevistas aplicadas al Directivos y al personal docente, también se consideró que según la fuente de información, la investigación es de campo porque la indagación se realizó en Unidad Educativa Gustavo Lemos Ramírez, en la cual se realizó un diagnóstico previo y observaciones permanentes de la clase para la posterior elaboración de propuestas con estrategias que sean de uso para el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura.

#### **3.3. Métodos y técnicas**

Para el proyecto de investigación que se llevó a cabo, se utilizó los siguientes métodos que permite revelar el objeto de la investigación:

El **método analítico**, que permitió el desglose de las variables de estudio de los indicadores, mismo que se realizó un análisis minucioso considerando la comprensión de cada una de las características presentes en la investigación.

Así mismo se aplicó el **método inductivo – deductivo**, que permitió deducir aspectos importantes que inciden a comprobar la idea a defender que se ha sido planteada.

De la misma manera se utilizó el **método empírico** porque se basa en la ficha de observación y la entrevista lo cual permite recolectar datos que evidencian el déficit de actividades lúdicas que utilizan los docentes dentro de la institución.

### 3.4. Técnicas de investigación

Dentro de la investigación se utilizó las siguientes técnicas:

- **La entrevista:** a través de esta técnica se obtiene la información de forma amplia y abierta y directa. Se aplicó con los estándares de ética pertinentes para este estudio. Se aplicó a directivos y docentes, de esta manera se pudo constatar con evidencias factibles la existencia de una problemática, permitiendo además tener una mirada hacia la solución del problema.
- **Revisión documental:** Este instrumento fue pertinente aplicarlo, debido a la importancia de los reportes de las evaluaciones académicas de los estudiantes con problemas en la lectoescritura. Se consideraron para la revisión documentos relacionados al rendimiento académico en la asignatura de lengua y literatura.
- **La técnica de la observación Directa:** es una técnica empírica que permitió detectar de manera directa los aspectos más relevantes del fenómeno en estudio, brindando la posibilidad de realizar un análisis exhaustivo.

### **3.5. Instrumentos de investigación**

En la técnica de **la entrevista** se estipularon preguntas abiertas que se aplicará al personal docente y al Directivo con la finalidad de conocer las dificultades que los estudiantes presentan en lo que respecta la lectoescritura, y al mismo tiempo saber si como docentes aplican estrategias como las actividades lúdicas.

Para la técnica de la **observación** se utilizó la ficha que consta de una lista de cotejo con 10 indicadores, en la que está dirigida a los estudiantes de tercero y cuarto año de Educación General Básica, la misma que será aplicada dentro del aula. Se observaron 5 clases en 3ro y 5 clases en 4to, con un tiempo de duración de 45 min. La finalidad de la ficha de observación es que permite recoger información verídica, la que lleva a reconocer las falencias existentes que determina las dificultades sobre la lectoescritura.

### **3.6. Población**

La población de estudio que se consideró para esta investigación corresponde a 115 estudiantes de 2do, 3ro y 4to año de educación general básica, nivel elemental, todos pertenecientes a la Unidad Educativa Gustavo Lemos Ramírez. Así mismo se tomó en cuenta a 8 docentes que imparten clases de lengua- literatura, matemática y ciencias, finalmente se tuvo en consideración a 1 directivo quien asume la responsabilidad institucional.

### **3.7. Muestra**

De la población descrita se tomó una muestra intencional, no probabilística de 31 estudiantes de 3ro y 4to año que corresponde al nivel elemental de educación general básica de

la Unidad Educativa Gustavo Lemos Ramírez, quienes fueron reportados como estudiantes con dificultad en las áreas de lengua y literatura.

Se consideró de igual manera a 3 docentes que imparten sus clases en las áreas mencionadas, facilitando la sistematicidad y comprensión de la problemática existente. Además se procuró la participación del directivo de la institución como parte rectora y líder de los procesos académicos, todos pertenecientes Unidad Educativa Gustavo Lemos Ramírez. A continuación, se describe en la tabla:

*Tabla 1. Muestra intencional*

<b>Detalle</b>	<b>Población</b>	<b>Muestra</b>
<b>Estudiantes</b>	115	31
<b>Docentes</b>	8	3
<b>Directivos</b>	1	1
<b>Total</b>	<b>124</b>	<b>35</b>

*Fuente: Unidad Educativa “Gustavo Lemos Ramírez”  
Elaborado por: Arias, L. (2022)*

### **3.8. Presentación y Análisis de los resultados**

Se ha obtenido datos relevantes que sirvieron para realizar la propuesta, esto a través de los instrumentos aplicados a cada uno de los entes que intervienen en la problemática de estudio, con el fin de obtener información que incline a la realización de esta investigación, a continuación, se muestra los resultados obtenidos para evidenciar que pudo interferir.

### **3.8.1. Presentación de los resultados de la entrevista al Directivo**

**Directivo:** Rector de la Unidad Educativa Gustavo Lemos Ramírez

**Pregunta 1: ¿Cuáles son los factores que influyen en el desarrollo de la lectoescritura?**

Existen diversos factores que hoy en día influyen en el desarrollo de la lectoescritura, como los buenos hábitos desde las primeras infancias que a la larga se convierten en costumbres, la práctica diaria, la retroalimentación en lectoescritura.

**Pregunta 2: ¿Cómo parte de la institución se crean mecanismos para la formación continua de los docentes relacionados a la aplicación de estrategias para potenciar la lectoescritura en sus estudiantes?, En el caso de que su respuesta sea SI, con qué frecuencia se planifican.**

Si se realizan mecanismos para que el docente este actualizado y se lo realiza trimestralmente.

**Pregunta 3: ¿Son consideradas las actividades lúdicas en la institución como estrategia para la enseñanza de la lectura y escritura en los estudiantes?**

Como estrategia en sí específicamente no muy a menudo, debido a que existen docente que aun aplican la enseñanza tradicional, a pesar de que no son todos, algunos están abiertos a la posibilidad de obtener nuevas estrategias, para mejorar la enseñanza de nuevos contenidos.

**Pregunta 4: ¿Cuáles son las estrategias que se recomienda a los docentes aplicar a los estudiantes que presentan dificultades de lectoescritura?**

Como estrategias dentro del aula de clase usualmente recomiendo que apliquen mapas conceptuales, que los niños hagan resúmenes, que realicen preguntas intercaladas, cuando exista la posibilidad de usar la tecnología, que hagan uso de aplicaciones en línea, con el fin de generar interés en los estudiantes y promover el aprendizaje de la lectoescritura.

**Pregunta 5 ¿Cómo cree que las dificultades de la lectoescritura influyen en el desempeño académico?**

Influye de manera negativa, porque partiendo de la lectoescritura se puede obtener información y comprensión de diversos temas de enseñanza, por tal razón se debe tomar los correctivos necesarios para mejorar esta problemática.

**Pregunta 6 ¿A lo largo de su experiencia como Rector cree que hoy en día recomendar a los docentes usar actividades lúdicas como parte de sus estrategias metodológicas, ayudaría a mejorar el déficit de la lectoescritura?**

Por supuesto que sí, debido a que todos los cambios que se ha venido dando en educación y con ello la existencia de nuevos métodos que se aplican para mejorar el nivel académico si recomendaría usar actividades lúdicas dentro de sus horas clases, es primordial, debido a que son actividades que ayudarán al docente a mejorar sus enseñanzas, sus clases serían más dinámicas y estaría fuera de lo tradicional, así mismo al estudiante le encantaría aprender a través de la lúdica.

**3.8.2. *Análisis de los resultados de la entrevista:***

Al existir, según criterios, varios factores que influye de manera positiva al desarrollo de la lectoescritura, se van creando adecuados hábitos en el orden académico como es el caso de la lectura. Este último aspecto es muy importante, ya que los niños desde pequeños se pueden ir fomentando acciones como mecanismos de aprendizaje y comprensión que luego posibilitará un mejor criterio de formación del estudiante. Esta realidad no será posible si el docente no busca la formación continua pues son ellos los que también fomentan la enseñanza de aprender a leer y a escribir de la mejor manera. Todo con el fin de que los docentes se actualicen sobre las diversas estrategias que hoy en día tiene la educación.

Como parte de las estrategias aplicadas en la institución educativa, no se considera la frecuencia las actividades lúdicas y esto irrumpe en el desarrollo armonioso de los educandos.

Ya que los niños aun en edad escolar aprenden de mejor manera a través de la lúdica, argumento sustentado por el entrevistado, pero una vez más se corrobora que otros docentes en su mayoría no tienen novedosas alternativas para procurar este aprendizaje en el área de lengua en sus estudiantes, comprendiéndose que aun aplicando estrategias como mapas conceptuales entre otras el docente debe ser mucho más creativo e innovador.

Es importante, también mencionar que como Institución están conscientes de que las dificultades de la lectoescritura influyen de manera directa y de forma negativa al desempeño académico de cada uno de los estudiantes, resaltando que, al obtener esta habilidad y capacidad sobre la lectoescritura que desarrollan los educandos desde tempranas edades, se puede obtener información, así mismo se da la debida comprensión de distintos y nuevos temas que repercute en el aprendizaje, mismo que les servirán a los estudiantes a lo largo de toda su vida. Se evidencia que como alternativa se pueden implementar actividades lúdicas dentro del contenido curricular de la clase brindando la posibilidad un mejor aprendizaje de los componentes que comprende la lectura y escritura en los primeros grados de enseñanza.

### ***3.8.3 Presentación de los resultados de la entrevista a Docentes***

**Pregunta #1: ¿Cree que sus estudiantes tienen buen rendimiento escolar dentro del proceso de la lectoescritura?**

- **D1:** Algunos estudiantes la mayoría tienen falencias dentro de la lectoescritura, cabe recalcar que estas falencias se han dado por motivo de la pandemia ya que no se ha podido reforzar en su determinado tiempo lo que es la lectura y la escritura, por tal razón se evidencia esa problemática.
- **D2:** Pocos, ya que los estudiantes que presentan inconvenientes en la lectoescritura no tienen la debida retroalimentación dentro de sus hogares.
- **D3:** Por la pandemia el proceso ha retrasado y ha lentificado este proceso, y no tienen aún un buen rendimiento.

**Pregunta #2: ¿Cuáles son las mayores dificultades encontradas en los estudiantes que presentan déficit en la lectura y escritura?**

- **D1:** Al momento en que leen o escriben algún texto, se les dificulta reconocer algunos significados de ciertas palabras lo que conlleva a la poca comprensión del texto.
- **D2:** Una de las dificultades y principales que se evidencia es la falta de comprensión
- **D3:** Si, por que a través del juego los niños aprenden con mayor facilidad.

**Pregunta #3: ¿Usted considera importante implementar las actividades lúdicas como estrategias para el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura? ¿Por qué?**

- **D1:** Si, considero importante debido a que cada niño aprende a través del juego y es más significativo el aprendizaje, aunque yo no lo implemento ya que no tengo ideas novedosas para ello.
- **D2:** Si sería importante ya que hay niños a través del juego aprenden mejor, pero con tanto trabajo no cuento con actividades nuevas, solo los juegos tradicionales.
- **D3:** Si, por que a través del juego los niños aprenden con mayor facilidad.

**Pregunta: #4 ¿Es sus horas clase usaría las actividades lúdicas como estrategia para fomentar el aprendizaje de la lectura y escritura? ¿Porqué?**

- **D1:** En ocasiones usaría, pues para mí no siempre el estudiante aprende jugando. Además de que si no se controla por parte del docente genera distorsión en el aula.
- **D2:** Si se usaría actividades lúdicas debido a que los estudiantes tendrían un momento de recreación y de aprendizaje al mismo tiempo y las clases serán más dinámicas sin que se vuelvan aburridas, pero es una expectativa ya que la realidad es que los docentes no contamos con preparación ni alternativas como folletos o manual de actividades para considerarlo en la planificación de la clase.
- **D3:** Si, por que a través del juego los niños aprenden con mayor facilidad, aunque la verdad, hay que ser creativo e innovador.

**Pregunta #5: ¿Considera que, al usar actividades lúdicas, sus estudiantes desarrollarían más habilidades para mejorar la lectoescritura?**

- **D1:** Puede ser que sí, ya que se desarrollarían más habilidades, debido a que estas actividades les permiten desenvolverse de mejor manera y ayudaría a la concentración de los estudiantes a nuevos aprendizajes.
- **D2:** Pienso que si, por que aparte de motivarles a aprender desarrollarían la autonomía y mejorarían la falencia de la lectura y la escritura,
- **D3:** Si, debido a que este tipo de actividades les permite concentrarse en lo que quieren aprender y en lo que se va a enseñar

#### ***3.8.4 Interpretación de resultados:***

Los docentes que fueron entrevistados coinciden en que sus alumnos mantienen bajo rendimiento en lo que respecta a la lectoescritura, lo que posibilita que exista una deficiencia en la lectura y escritura, de la misma manera se puede evidenciar que a partir de la problemática existente en esta investigación, se adiciona la adecuación de ambientes en el aula y la calidad de la comprensión de textos en estudiantes con ritmos lentos en el aprendizaje.

Se pudo valorar mediante la entrevista que los docentes no aplican actividades lúdicas en los momentos de la clase de lengua, no considerando esta alternativa viable para fomentar el aprendizaje en los estudiantes. Aspecto que interrumpe también el proceso de enseñanza y aprendizaje de las particularidades de la comprensión lectora y especificidades de la escritura.

Para los docentes, los alumnos aprenderían sin mayor dificultad a través de las actividades lúdicas, pero no tienen alternativas de actividades para hacer posible su percepción del problema.

#### ***3.8.5. Análisis de los resultados de la ficha de observación:***

**Instrumento aplicado:**

Tabla 2. Ficha de observación

ÁREA ACADÉMICA	CRITERIOS 3er grado			CRITERIOS 4to grado		
	Cumple	No cumple	A veces	Cumple	No cumple	A veces
Al escribir omite o añade letras, silabas o palabras	9	2	5	8	1	6
Tiene dificultad para separar silabas	14	0	2	9	2	4
Tiene problemas de gramática o sintaxis	15	0	1	12	0	3
Alterna el orden de las letras o silabas	15	0	1	13	1	1
Lee con excesiva lentitud	16	0	0	15	0	0
Al leer en voz alta lo hace de manera entrecortada	15	0	1	14	0	1
Pronuncia incorrectamente	13	0	3	12	1	2
Posee una incorrecta entonación al momento de leer	16	0	0	14	0	1
Al leer omite silabas o palabras	9	2	5	11	0	4
Presenta dudas al momento de leer	15	0	1	14	0	1

*Elaborado por:* Arias, L. (2022).

Las fichas de observación fueron aplicadas a 31 estudiantes que conforman 16 estudiantes de tercer año y 15 estudiantes de cuarto año de educación general básica; debido a que es imprescindible tomar en cuenta los procesos evolutivos dentro del aula, esta ficha consta de 10 parámetros y cada uno evaluará la realidad y el desenvolvimiento del aprendizaje sobre la lectoescritura. Durante la observación áulica se pudo constatar que la gran mayoría de los

discentes muestran dificultades al momento de escribir y además cuando se les indica que lean demuestran inseguridad, ya que así mismo a la mayoría se les hace difícil leer, motivo por el cual se evidencia las falencias que existen entre estas dos aulas de clase.

A través de la observación se pudo revelar que la mayoría de alumnos tienen inconvenientes para escribir, por la misma razón que presentan dificultades para separar sílabas, lo que conlleva a que exista problemas gramaticales o de sintaxis, en cambio en lo que respecta en que si añade o no sílabas cuando escriben, un número significativo de alumnos demostró que, si lo hace, por lo que demuestra que en ocasiones alternan las letras o las sílabas, implicando a que exista un problema en la escritura. De igual manera se registra que más de la mitad de los estudiantes generalmente demuestran que leen con lentitud, razón por lo que conlleva hacia un problema, de la misma forma los estudiantes en su mayoría cuando leen en voz alta lo hacen de una forma entrecortada, dificultando a su misma comprensión y a la comprensión del resto de estudiantes que escuchan.

Es evidente que cuando se les indica a los mismos estudiantes que lean, en ocasiones pronuncian de manera incorrecta, siendo un ente principal para que no exista una mejor comprensión lectora, es importante destacar que gran parte de estudiantes presentan dudas al momento de leer, por lo que ha demostrado que omiten sílabas o palabras, enfocándose a que exista un problema de lectura.

### **Revisión Documental:**

La siguiente tabla determina el comportamiento de las dificultades en la asignatura de lengua, que es la que muestra definitivamente los mayores problemas en los estudiantes. Este dato fue proporcionado por los docentes que imparten clase al grupo de estudio.

Tabla 3. Revisión Documental – Rendimiento Académico

Estudiantes	NOTAS AREA DE LENGUAJE 3er grado			Estudiantes	NOTAS AREA DE LENGUAJE 4to grado		
	2020	2021	2022		2020	2021	2022
<b>Est. 1</b>	7.5	7.8	8.0	<b>Est. 1</b>	7.0	7.5	7.8
<b>Est. 2</b>	7.0	7.5	7.0	<b>Est. 2</b>	7.0	7.0	8.0
<b>Est. 3</b>	7.6	7.8	8.0	<b>Est. 3</b>	7.3	7.0	7.5
<b>Est. 4</b>	7.0	6.9	8.0	<b>Est. 4</b>	7.0	7.5	8.0
<b>Est. 5</b>	8.0	7.5	7.5	<b>Est. 5</b>	7.0	7.0	7.8
<b>Est. 6</b>	7.0	7.0	8.5	<b>Est. 6</b>	6.5	7.0	8.3
<b>Est. 7</b>	6.5	7.3	8.0	<b>Est. 7</b>	8.0	7.0	7.5
<b>Est. 8</b>	6.5	7.5	8.3	<b>Est. 8</b>	7.0	7.5	7.0
<b>Est. 9</b>	7.8	7.5	8.0	<b>Est. 9</b>	7.0	7.0	8.0
<b>Est. 10</b>	7.0	7.8	7.5	<b>Est. 10</b>	7.5	7.5	7.5
<b>Est. 11</b>	7.0	6.9	8.3	<b>Est. 11</b>	7.6	8.0	7.9
<b>Est. 12</b>	6.9	7.5	7.5	<b>Est. 12</b>	7.0	6.5	7.5
<b>Est. 13</b>	7.0	7.5	7.8	<b>Est. 13</b>	8.0	7.5	8.0
<b>Est. 14</b>	7.0	7.0	8.0	<b>Est. 14</b>	7.0	7.8	7.0
<b>Est. 15</b>	8.0	7.0	7.5	<b>Est. 15</b>	7.0	6.9	8.0
<b>Est. 16</b>	7.0	7.5	8.0		-	-	-

*Elaborado por: Arias, L. (2022).*

Como se percibe las calificaciones muestran un nivel medio bajo de dificultades en la escritura y lectura, corroborando estos resultados con los percibidos en la ficha de observación expuesta anteriormente. Las notas se presentan entre 7 y 8.3, por lo que representa un porcentaje importante de recurrencia de estas dificultades.

## **CAPITULO IV**

### **LA PROPUESTA**

#### **4.1. Título**

Actividades lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje de los estudiantes con dificultades de lectoescritura de tercer y cuarto año de Educación General Básica de la “Unidad Educativa Gustavo Lemos Ramírez”.

#### **4.2. Objetivos de la Propuesta**

##### ***4.2.1. Objetivo General:***

Fortalecer el aprendizaje mediante actividades lúdicas a los estudiantes de 3er y 4to año de Educación General Básica con dificultades de lectoescritura.

##### ***4.2.2. Objetivos específicos***

- Brindar al Docente actividades lúdicas para su aplicación en el aula de clases
- Potenciar el aprendizaje lectoescritor de los estudiantes.

#### **4.3. Justificación**

La lectoescritura es uno de los componentes principales que el ser humano debe aprender en el transcurso de su vida académica, permitiendo que tenga un buen desenvolvimiento tanto verbal como de comprensión lectora, partiendo de lo antes mencionado es necesario recalcar que la enseñanza correcta y adecuada de la lectoescritura, evitará que los estudiantes presenten a futuro problemas de aprendizajes. Con la aplicación de la propuesta se reforzará las bases para una adecuada lectura y escritura, dando apertura inclusive a desarrollar diversas

habilidades y destrezas, mismas que influye directamente a mejorar el rendimiento académico de cada uno de los estudiantes.

Es preciso y pertinente que el docente ejecute varias estrategias que permita facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje, estas estrategias o actividades deben ser adecuadas a las necesidades que presente cada uno de los discentes, por ello se presenta la propuesta que tiene la misma que es pertinente aplicar como método de enseñanza, de esa manera el docente dinamizará sus clases y por ende serán más eficientes.

Es importante recalcar que esta propuesta beneficia tanto al docente como a los estudiantes de tercer y cuarto año de educación General Básica, ya que al aplicar las actividades lúdicas por parte del docente, promueve a que los estudiantes a través del juego se interesen más en conocer y aprender, teniendo en cuenta que será más significativo su formación académica; es compromiso del docente poner en práctica las actividades lúdicas ya que refuerzan y mejoran las falencias que existe dentro de la lectoescritura, así se logra que el alumno desarrolle sus capacidades cognitivas.

#### **4.4. Descripción de la propuesta**

La propuesta consta de 15 actividades lúdicas y están adaptadas a las necesidades educativas de estudiantes con dificultades en la lectoescritura. Su aplicación estará dada a la necesidad de cada docente, pues este podrá seleccionarla y ajustarla según las características de sus estudiantes. La duración puede ser vista desde la motivación de los estudiantes al ejecutarla y de la facilidad del docente en direccionar cada una de ellas según los ejes de desarrollo que está impartiendo, así como las unidades académicas del currículo.

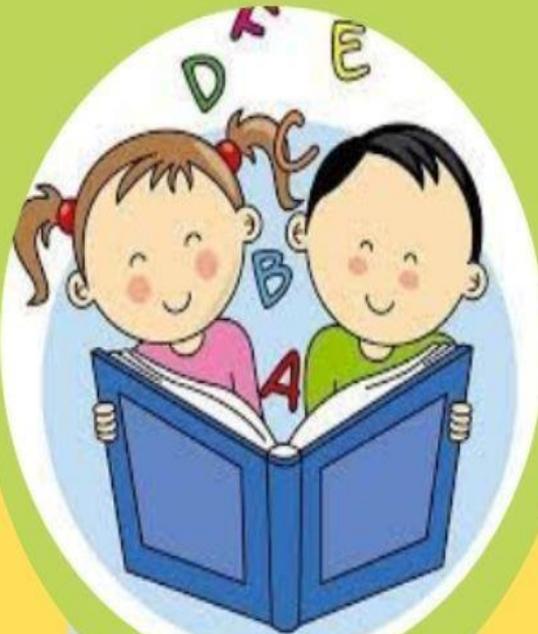
Cabe recalcar que las actividades están diseñadas solo para estudiantes de 3ro y 4to año de Educación General Básica, ya que parte del comportamiento de los resultados de la investigación como una propuesta de aplicación piloto a otros niveles educativos. Las actividades lúdicas presentadas son una alternativa de solución, debido a que contribuye al docente, de forma dinámica e innovadora.

# ACTIVIDADES

## LÚDICAS

*"No se trata de tener derecho a ser iguales, si no de tener igual derecho a ser diferentes"*

## LECTO-ESCRITURA



Liliana Belén  
Arias Garófalo

ACTIVIDAD	1	LECTURA	TERCER AÑO E.G.B.
<b>Tema:</b>	<b>El SuperMarked.</b>		
<b>Objetivos:</b>	Pronunciar correctamente y reconocer las palabras que tengan mayor silabas		
<b>Duración:</b>	30 minutos		
<b>Materiales:</b>	- Etiquetas de nombres de diversos productos.		

#### Desarrollo:

1. Dentro de las horas de clase, el docente encargado que va a realizar la actividad, debe mencionar a los estudiantes que deben traer para la siguiente clases etiquetas de los productos que tengan en casa.
2. Cada estudiante deberá traer las etiquetas que sirva para simular un minimarket.
3. El docente encargado dividirá en tres grupos, mismos que un grupo traerá etiquetas de productos comestibles, el segundo grupo traerá etiquetas de productos de aseo (cualquier producto que disponga al alcance), y el tercer grupo serán los compradores.
4. Cada comprador (grupo de estudiantes), deberá realizar de 3 a 4 preguntas para el vendedor con el fin de pedir información del producto.
5. Por ejemplo: Presentamos la etiqueta del producto y el comprador observará y realizará las preguntas respecto a lo que contenga la etiqueta.

¿Cuál es el precio de la lata de atún?

¿Qué ingredientes contiene la lata de atún?

¿Cuál es la capacidad de la lata?



Figura 1. Atún Real  
Fuente: Imagen.com  
Elaborado: Arias, (2022)

6. Una vez que el vendedor haya respondido las preguntas el comprador debe llevarse el producto que mejor le atraiga.
7. Posterior a ello el comprador deberá explicar la razón del por qué “compro” tal producto.

#### Niveles de logro:

- Desarrollo verbal y correcta pronunciación
- Leer y reconocer cada palabra que contenga las etiquetas.

<b>ACTIVIDAD</b>	<b>2</b>	<b>LECTURA</b>	<b>TERCER AÑO E.G.B.</b>
<b>Tema:</b>	<b>Rayuela de sílabas</b>		
<b>Objetivos:</b>	Contar el número de sílabas que contiene cada palabra		
<b>Duración:</b>	25 minutos		
<b>Materiales:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tiza de colores</li> <li>- Cartillas con diversas figuras</li> </ul>		

#### Desarrollo:

1. El docente encargado empezará por llevarles a los estudiantes al patio de la institución.
2. Se procederá a realizar dos rayuelas que contenga varios cuadros, mismos que será realizado con ayuda de los estudiantes, el número de cuadros dependerá del docente encargado.
3. El docente contará con cartillas de figuras, que serán mostrados a los estudiantes para que observen, identifiquen y mencionen que figura es y cuantas sílabas tiene.
4. Para esta actividad el docente debe formar dos grupos de estudiantes, y para cada grupo debe escoger un moderador que verifique si es correcta la respuesta de cada participante.
5. Los participantes deben observar la figura, reconocer y en voz alta mencionar, posterior a ello identificar cuantas sílabas tiene y según el número de sílabas saltar la rayuela, por ejemplo: **PAN-TA-LON** (3 Sílabas) = **TRES SALTOS**.
6. El grupo que termine primero de participar será el ganador y el grupo “perdedor” tendrá que realizar una penitencia.

#### Niveles de logro:

- Reconocer, pronunciar e identificar número de sílabas que contiene las palabras

<b>ACTIVIDAD</b>	<b>3</b>	<b>LECTURA/ ESCRITURA</b>	<b>TERCER AÑO E.G.B.</b>
<b>Tema:</b>	<b>Con Mímicas Aprendo</b>		
<b>Objetivos:</b>	Potenciar la escritura a través de las mímicas expresadas		
<b>Duración:</b>	35 minutos		
<b>Materiales:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hojas individualizadas</li> <li>- Lápices</li> <li>- Borrador</li> </ul>		

#### Desarrollo:

1. El instructor encargado de la dinámica debe repartir una hoja en blanco a cada alumno.
2. Se enfatiza en que cada alumno debe escribir una oración que involucre una acción, por ejemplo: “*Juan juega con su pelota*”, dándoles un determinado tiempo.
3. Una vez que hayan terminado su oración, el docente se encarga de recoger cada hoja de los estudiantes con sus respectivas oraciones.
4. Posterior a ello el docente encargado debe trabajar en parejas para que un estudiante lea la oración y el otro estudiante adivine cual es la acción y así cada uno se turna para realizar la mímica.
5. De las oraciones antes realizadas por cada uno de los estudiantes, el docente debe mostrar a cada una de las parejas en el momento de la dinámica.
6. Finalmente, a cada pareja se les mostrará dos oraciones, mismo que el compañero que esta de turno debe leer y debe realizar la dinámica de la acción escrita, para que el otro compañero adivine, y en la pizarra escriba que tipo de acción es lo que su pareja le quiere demostrar.
7. El docente deberá verificar si es o no correcta la respuesta a la mímica.
8. Se debe dar un determinado tiempo a cada pareja.

#### Niveles de logro:

- Leer correctamente oraciones
- Escribir de manera adecuada cada una de las palabras.

<b>ACTIVIDAD</b>	<b>4</b>	<b>LECTURA</b>	<b>TERCER AÑO E.G.B.</b>
<b>Actividad:</b>	<b>Bingo De Palabras</b>		
<b>Objetivos:</b>	Asociar las letras con diversos objetos		
<b>Duración:</b>	20 minutos		
<b>Materiales:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plantillas con 8 o más figuras</li> <li>- Tarjetas de diversas letras del abecedario</li> <li>- Fichas, Cartón</li> </ul>		

#### Desarrollo:

1. El docente encargado va a trabajar la actividad de forma grupal y a cada alumno se le entregará una plantilla con diversos animales y 10 fichas de colores para que sean ubicadas encima del animal que correspondan la letra.



Figura 2. Día mundial de los animales Mis animales  
Fuente: La Vanguardia  
Elaborado por: Arias (2022)

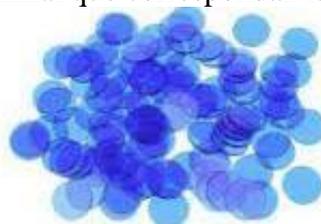


Figura 3 Fichas de conteo  
Fuente: Texas International Education Consortium  
Elaborado por: Arias (2022)

2. El docente debe colocar y mezclar en un cartón las tarjetas con las letras del abecedario.
3. Una vez mezcladas las letras, el docente llama a un alumno y debe sacar una tarjeta, dependiendo la letra que salga, los alumnos deben asociar la letra con la figura de la plantilla, es decir si sale la letra “**B**” tendrá que buscar en su plantilla un objeto que inicie con esa letra y colocar la ficha sobre la imagen.
4. El alumno que haya cubierto de fichas todas las imágenes (después de mencionar cada letra que sale), tendrá que gritar la palabra ¡**BINGO!** y será el ganador.
5. El ganador deberá recibir un premio sorpresa por parte de la persona que realice la actividad, si así lo amerita.

#### Niveles de logro:

- Identificar las letras del abecedario

<b>ACTIVIDAD</b>	<b>5</b>	<b>ESCRITURA</b>	<b>TERCER AÑO E.G.B.</b>
<b>Tema:</b>	<b>Cuento Chiflado</b>		
<b>Objetivos:</b>	Incentivar a los alumnos a escribir de manera rápida.		
<b>Duración:</b>	25 minutos		
<b>Materiales:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hoja, lápiz</li> <li>- Objetos o figuras</li> </ul>		

#### Desarrollo:

1. El docente encargado va a trabajar la actividad de forma grupal.
2. El docente se encargará de conseguir objetos que estén dentro del aula para realizar la actividad, estos objetos no deben sobrepasar de 4 o 5.
3. El fin de cada objeto es que el docente muestre al grupo para crear el cuento y adaptarlo.
4. Cada uno de los alumnos va participar en el cuento mencionando tres palabras (artículos verbos o conectores), que se les ocurra en ese momento. Por ejemplo, un alumno dice: *“LA MESA ESTA”* el otro alumno de turno debe continuar y añadir *“ROJA POR DEBAJO”* y así sucesivamente hasta concluir.
5. En cada parte de lo que se está aumentando el cuento el docente deberá mostrar el objeto para añadir al cuento.
6. Para iniciar el docente debe pasar una hoja y un lápiz al primer alumno que está en la fila, e ira escribiendo sus ocurrencias y lo que se le viene a la mente, debido a que no se les dará mucho tiempo para escribir.
7. Continuarán escribiendo sus palabras por turnos, si es necesario el docente puede iniciar con la actividad mencionando sus tres palabras y a continuación añaden las palabras de los otros alumnos.
8. Finalizará la actividad una vez que el docente lea el cuento con todas las palabras que han añadido.

#### Niveles de logro:

- Escribir palabras de manera correcta y rápido.

<b>ACTIVIDAD</b>	<b>6</b>	<b>LECTURA/ESCRITURA</b>	<b>TERCER AÑO E.G.B.</b>
<b>Tema:</b>	<b>Pistas y Más Pistas</b>		
<b>Objetivos:</b>	Incrementar palabras en el vocabulario y mejorar la semántica		
<b>Duración:</b>	30 minutos		
<b>Materiales:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hojas, lápiz</li> <li>- Cartilla de adivinanzas</li> </ul>		

### Desarrollo:

1. El docente debe de contar con cartillas que mantengan ciertas características de animales, cosas o frutas como pistas para que los alumnos adivinen de que objeto se trata. Por ejemplo:



Figura 4. Cartilla de Adivinanzas

Fuente: Canva

Elaborado por: Arias, (2022)

2. Se trabajará en parejas de estudiantes y cada pareja recibirá sus cartillas, para que un alumno lea las pistas y él otro compañero escriba la respuesta correcta.
3. En este caso el docente debe trabajar como moderador, para evitar cualquier tipo de trampa y observar que pareja concluye rápido.
4. Una vez terminada la actividad, el docente verificará si las respuestas de la pareja de estudiantes coinciden con las respuestas de las cartillas.
5. Si el docente desea, puede leer en voz alta para que sus alumnos le escuchen las pistas de las cartillas, conjuntamente con las respuestas.
6. Se motivará a cada pareja con un incentivo por haber participado en la actividad si el caso lo amerita.

### Niveles de logro:

- Fortalecimiento de la lectura y escritura.

<b>ACTIVIDAD</b>	<b>7</b>	<b>ESCRITURA</b>	<b>TERCER AÑO E.G.B.</b>
<b>Tema:</b>	<b>Dados de Cualidades</b>		
<b>Objetivos:</b>	Incentivar la escritura, a través de cualidades descritas.		
<b>Duración:</b>	30 minutos		
<b>Materiales:</b>	- Una hoja, lápices de colores, un dado		

### Desarrollo:

1. Para esta actividad el docente encargado debe llevar a sus alumnos a caminar por el patio de la institución, y hacerles observar todas las cosas que le rodea y explicarles ciertas cualidades que mantenga el lugar donde se forman.
2. Una vez que hayan observado, los alumnos deberán sentarse y formar un círculo.



Figura 5 Juego en Círculos  
Fuente: Juegos de tiempo libre  
Elaborado por: Arias, (2022)

3. El docente antes de realizar la actividad debe explicar que se usará un dado



Figura 6 Juegos con Dados  
Fuente: PNGWng  
Elaborado por: Arias, (2022)

4. Este dado tiene como objetivo, ser lanzado por cada uno de los estudiantes dentro del círculo y según el número que salga escribir las cualidades del lugar. Por ejemplo: Si un niño lanza el dado y le sale el número cuatro, el niño deberá usar sus lápices de colores y escribir cuatro cualidades del lugar que ellos han observado.
5. Para esto el docente tiene que pasarles una hoja y varios lápices de colores a cada alumno para que puedan escribir.
6. Para concluir con la actividad el alumno deberá mencionar en voz alta las cualidades que han escrito.

### Niveles de logro:

- Fortalecimiento de la escritura, a través de la observación.

<b>ACTIVIDAD</b>	<b>8</b>	<b>LECTURA / ESCRITURA</b>	<b>CUARTO AÑO E.G.B.</b>
<b>Tema:</b>	<b>El Tesoro Perdido</b>		
<b>Objetivos:</b>	Crear oraciones a través de diversas palabras.		
<b>Duración:</b>	25 minutos		
<b>Materiales:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tarjetas de palabras (varias), hoja de instrucciones</li> <li>- Marcador y hojas</li> </ul>		

### Desarrollo:

1. Para dar inicio a la actividad el docente debe de tener varias tarjetas con diversas palabras entre ellas verbos, artículos o nombres de objetos.



Figura 7 Palabras Sustantivas  
Fuente: Educaplanet  
Elaborado por: Arias, (2022)

2. Estas tarjetas serán guardadas por el docente en diversos lugares del patio de la institución, ya que será el lugar donde se va a realizar la actividad.
3. Así, mismo el docente contará con una hoja de instrucciones, donde explica o da pistas de los lugares donde se escondió las tarjetas.
4. Esta actividad se trabaja de forma grupal, y el docente encargado dividirá en tres o más grupos; cada grupo recibirá la hoja de instrucciones.
5. Una vez que haya recibido sus instrucciones, el docente tomará el tiempo pertinente para que cada grupo lo lea e inicie a buscar sus tarjetas.
6. Límite de tiempo 10 minutos para hallar las tarjetas.
7. Una vez que hayan encontrado la mayoría de tarjetas, cada grupo tiene 15 minutos para formar oraciones con esas palabras, y el grupo que más oraciones haga será el grupo ganador.
8. Hay que tomar en cuenta que una vez que se use la tarjeta en una oración no se debe repetir la palabra en otra oración.

### Niveles de logro:

- Los estudiantes desarrollan la habilidad de leer y escribir.
- Actitud positiva para mejora sus falencias.

<b>ACTIVIDAD</b>	<b>9</b>	<b>LECTURA/ESCRITURA</b>	<b>CUARTO AÑO E.G.B.</b>
<b>Tema:</b>	<b>Cosquillas de Letras</b>		
<b>Objetivos:</b>	Reconocer y fortalecer las letras del abecedario.		
<b>Duración:</b>	20 minutos		
<b>Materiales:</b>	- Hojas de papel bond, marcadores		

### Desarrollo:

1. El docente debe trabajar esta actividad en grupo de tres y dentro del aula.
2. Cada grupo de estudiantes se ubicará en un determinado lugar, dos de los estudiantes del grupo de tres, deben estar uno delante del otro mirando hacia al frente.



Figura 8. Posturas Corporales  
Fuente: Dreamstime  
Elaborado por: Arias, (2022)

3. Cada jugador tendrá un rol, estudiante 1 tendrá en su espalda pegada una hoja de papel bond y en su mano una hoja o cuaderno y un marcador, estudiante 2 será el que debe “escribir” cuidadosamente con sus dedos sobre la espalda del otro estudiante y estudiante 3 será el moderador quien escriba sus palabras en otra hoja e indique al estudiante 2 para que pueda escribir en la espalda del otro.
4. Es necesario recalcar que cada grupo debe estar en completo silencio, para que no haya confusiones y descalificaciones. Así mismo cada grupo tendrá que escribir de 5 a 6 objetos.
5. Una vez ubicados los estudiantes y con los materiales necesarios, se empieza la actividad, es decir que el estudiante 1 tendrá que adivinar y acertar correctamente lo que escribe en su espalda el estudiante 2.
6. Al final se comprobará si coinciden lo que escribió el estudiante tres con lo que identifico el estudiante 1.

### Niveles de logro:

- Se fortalece el trabajo en equipo y a través de ello se mejora la lectoescritura.

<b>ACTIVIDAD</b>	<b>10</b>	<b>LECTURA</b>	<b>CUARTO AÑO E.G.B.</b>
<b>Tema:</b>	<b>Noticiero Matinal</b>		
<b>Objetivos:</b>	Fomentar la comunicación a través de lectura.		
<b>Duración:</b>	30 minutos		
<b>Materiales:</b>	- Artículos de revistas, periódicos, hojas, cuadernos, lápices cartelones.		

### Desarrollo:

1. Esta actividad se puede realizar de forma grupal, el docente en la clase anterior, se encargará primero de que se escoja un tema para tratar, y cada estudiante deberá leer y traer información respecto al tema. Por ejemplo: “Alimentos que se dan en la parroquia de Telimbela”
2. De la misma manera el docente dividirá los roles, por ejemplo, tres o cuatro estudiantes realizarán los guiones en cartelones, si es necesario usarán papel reciclado para colocar los títulos (imaginación de los alumnos), o usarán marcadores, otros estudiantes serán los presentadores del noticiero que tendrán que escribir su introducción y tendrán que leer los guiones, otros alumnos serán los periodistas que deben formular sus preguntas y por ultimo otro alumno será el entrevistado, que ayudarán a realizar dicho cuestionario y con ayuda del docente, aportará siendo el camarógrafo.
3. Una vez que los estudiantes hayan tenido sus roles y se hayan organizado, empezará un estudiante leyendo la introducción como reportaje sobre lo que refiere el tema, continuará los presentadores leyendo el guion, a continuación, se escuchará a los periodistas con sus entrevistados.
4. Si es necesario el docente puede grabar y posterior a ello en una clase siguiente compartir con sus alumnos la actividad que ellos mismo han realizado.

### Niveles de logro:

- Fortalece la lectura y la escritura a través de temas de su contexto.

<b>ACTIVIDAD</b>	<b>11</b>	<b>ESCRITURA</b>	<b>CUARTO AÑO E.G.B.</b>
<b>Tema:</b>	<b>Cadena de los Saberes</b>		
<b>Objetivos:</b>	Ampliar el vocabulario a través de la escritura.		
<b>Duración:</b>	20 minutos		
<b>Materiales:</b>	- Tiras de papel de colores, lápiz, tijeras y grapas		

### Desarrollo:

1. El facilitador que lleva la actividad, debe organizar los materiales a utilizar, para que cada alumno tenga su papel reciclado y haga los cortes en rectángulos formando tiras de papel.



Figura 9. Tiras de papel de colores  
Fuente: 123RF  
Elaborado por: Arias, (2022)

2. Se debe formar grupos, y cada alumno debe escribir una palabra, si el docente quiere puede limitar el tipo de objetos a mencionar, es decir, si solo se enfocan en palabras referente a frutas, a ciudades, o nombres de personas,
3. El primer alumno debe escribir la primera palabra en una de las tiras, por ejemplo “CAMISA”, creando el primer eslabón de la cadena, con ayuda del docente se grapará para poder cerrarla.
4. El siguiente alumno que tenga el turno cogerá otra tira de papel y continuará escribiendo la siguiente palabra, misma que debe empezar con la letra que termina la palabra que mencionó el otro compañero, por ejemplo: “ARMARIO”, realizando el segundo anillo de la cadena.



Figura 10. Cadena de papel  
Fuente: Freepik  
Elaborado por: Arias, (2022)

5. El juego sigue hasta que uno de los participantes no se le ocurra ninguna palabra

### Niveles de logro:

- Cada alumno obtiene un amplio vocabulario, y sobre todo fortalecen la escritura.

<b>ACTIVIDAD</b>	<b>12</b>	<b>LECTURA/ESCRITURA</b>	<b>CUARTO AÑO E.G.B.</b>
<b>Tema:</b>	<b>Guía Turístico</b>		
<b>Objetivos:</b>	Mejorar la escritura, a través su propio material.		
<b>Duración:</b>	30 minutos		
<b>Materiales:</b>	- Acuarelas, papelógrafo, cartulina, lápiz, colores		

### Desarrollo:

1. El encargado de realizar la actividad, debe mencionar que esta actividad se trabaja de manera grupal, dependiendo de los alumnos se escogerá el número de grupos; se recomienda trabajar la actividad en el patio de la institución.
2. Cada grupo debe escoger un lugar favorito que hayan viajado o que les gustaría viajar, ya sea otra ciudad, la playa, visitar un zoológico, etc.
3. Una vez que hayan escogido el lugar, deberán dibujar en un papelógrafo.
4. Posterior a ello colorear ese lugar con acuarelas y con ayuda de sus dedos.



Figura 11. Dibujo con acuarelas

Fuente: Alami.com

Elaborado por: Arias, (2022)

5. Cuando hayan terminado de dibujar y pintar, en una cartulina, deben escribir una guía de cómo se puede llegar a ese lugar, queda en imaginación del grupo si colocan medios de transporte, si mencionan nombres de ciudades o pueblos por donde se debe pasar, para llegar a dicha zona.
6. De igual manera deben escribir en su guía que tipo de atracción tiene ese lugar que escogieron, o mencionar su comida típica.
7. Para finalizar cada grupo escogerá su propio guía turístico, mismo que a través de lo que escribieron leerá y explicará al resto de compañeros cómo se debe llegar, los demás integrantes mostrarán su lugar favorito plasmado en el papelógrafo. Todos los grupos serán ganadores y merecedores de aplausos.

### Niveles de logro:

- Desarrollan la habilidad de la escritura, siendo más significativo el aprendizaje

<b>ACTIVIDAD</b>	<b>13</b>	<b>LECTURA</b>	<b>CUARTO AÑO E.G.B.</b>
<b>Tema:</b>	<b>Canto y Canto</b>		
<b>Objetivos:</b>	Tener conciencia de la escritura correcta.		
<b>Duración:</b>	30 minutos		
<b>Materiales:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Letra de canción</li> <li>- Bombo o tambor</li> </ul>		

### Desarrollo:

1. Para realizar esta actividad el docente encargado debe hacer uso de un bombo para hacer más dinámica y participativa el juego.
2. El docente imprimirá en hojas la letra de una acción, con el fin de que todos los alumnos lean en ese instante la letra. Por ejemplo:

*El sapo no se lava el pie  
 No se lava porque no quiere  
 Él vive en la laguna  
 No se lava el pie porque no quiere  
 El sapo no se lava el pie  
 No se lava porque no quiere  
 Él vive en la laguna  
 No se lava el pie porque no quiere  
 ¡Qué apestoso!*

Elaborado por: Arias (2023)

3. Todos alumnos de manera grupal tendrán, que repetir la canción con ayuda del sonido del bombo o tambor.
4. Una vez que hayan leído de manera correcta y de haber entonado la canción, se les pedirá a los alumnos que haga uso de las vocales para que la letra de la canción cambie, es decir se usará en todas las palabras la vocal que mencione el docente, por ejemplo: el docente pedirá que canten la canción haciendo uso solo de la vocal “a”, y posterior hacer uso de las demás vocales.

*“Al sapa na sa lava al paa  
 Na sa lava parca na caara....”*

Elaborado por: Arias (2023)

5. Es necesario que el docente entregue letras de canciones con el fin de que cada alumno lo lea y lo vocalice , si es posible el docente puede prestar al alumno el bombo para que entone la música, así se divierten y aprenden.

### Niveles de logro:

- Fortalecimiento de la habilidad de la lectura.

<b>ACTIVIDAD</b>	<b>14</b>	<b>LECTURA/ESCRITURA</b>	<b>CUARTO AÑO E.G.B.</b>
<b>Tema:</b>	<b>El Globo Sorpresa</b>		
<b>Objetivos:</b>	Promover la escritura		
<b>Duración:</b>	30 minutos		
<b>Materiales:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Globos grandes, trazos de papel escritos con acciones</li> <li>- Piola.</li> </ul>		

### Desarrollo:

1. Es necesario que el docente encargado de la actividad, realice la dinámica en el patio de la institución, en un determinado parámetro.
2. El juego consiste, primero en que cada alumno escriba en los trazos de papel, acciones como jugar, bailar, cantar, etc., estos trazos de papel serán colocados dentro del globo, (un papelito por globo).
3. A cada globo se le amarrará una piola, con el fin de que esa piola sea amarrada en el pie del alumno.



Figura 12. Globos encantados  
Fuente: Mil Fiestas infantiles  
Elaborado por: Arias, (2022)

4. Todos los alumnos tendrán colocado su propio globo y deben defender su globo que está atado a su pie para no ser reventado por los otros compañeros.
5. El alumno que perdió su globo, es decir que ha sido reventado deberá **leer** la acción y realizar de forma mímica, para que los otros compañeros adivinen que tipo de acción les toco.
6. Siendo la penitencia que deber realizar por haber perdido su globo.
7. El ganador del juego es el alumno que no se dejó reventar el globo, por lo tanto será denominado el campeón.

### Niveles de logro:

- Favorecen habilidades cognitivas, mejoran el vocabulario, fortalecen la escritura y lectura.

<b>ACTIVIDAD</b>	<b>15</b>	<b>LECTURA/ESCRITURA</b>	<b>CUARTO AÑO E.G.B.</b>
<b>Tema:</b>	<b>Mi Cuerpo lo Dice</b>		
<b>Objetivos:</b>	Mejorar las habilidades de la lectura		
<b>Duración:</b>	20 minutos		
<b>Materiales:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Factor humano</li> <li>- Cartillas de oraciones cortas.</li> <li>- Hoja y lápiz.</li> </ul>		

### Desarrollo:

1. El juego a realizar es a partir de 3 o 4 grupos que integren 5 personas.
2. Se reúnen a los grupos con el fin de que se organicen para realizar la respectiva actividad, si el facilitador desea puede llevarles al patio o dentro del aula.
3. Cada grupo deberá idealizar una oración que cada palabra tenga máximo cuatro letras, por ejemplo: “La niña come”, a parte deben escribir esa oración para que quede de constancia de lo que desean expresar; de esa manera se podrá facilitar a que con su cuerpo formen las letras y por ende se entienda la oración.



Figura 13. Letras corporales

Fuente: Youtube.com

Elaborado por: (2022)

4. Los grupos que están observando, deben asociar y acertar de que letra trata lo que les expresa el grupo participante, para que en una hoja de papel escriban que oración pretenden demostrar.
5. El docente como moderador del juego, verificará si las oraciones de todos los grupos son o no correctos.
6. En este juego todos serán ganadores ya que todos se esfuerzan para aprender y atender.

### Niveles de logro:

- Reconocen y fortalecen el aprendizaje de cada una de las letras del abecedario

## CONCLUSIONES:

En el fortalecimiento del aprendizaje de los estudiantes con dificultades en la lectoescritura de 3ro y 4to año de educación general básica los docentes necesitan conocer los diferentes recursos para mejorar el rendimiento académico de sus estudiantes y una manera de hacerlo es implementando el juego, la diversión y la distracción, en los escenarios áulicos. Las actividades lúdicas, son importantes ya que posibilitan la motivación de los niños en el momento de pensar y a interactuar entre ellos, permitiendo afianzar, además, los aprendizajes, sobre todo en la lectura y escritura, considerando las particularidades y ritmos de adquisición del conocimiento en un contexto inclusivo.

La mayoría de los docentes dentro de sus actividades diarias, han podido evidenciar que las falencias existentes dentro del ámbito educativo, es producto del déficit que posee cada estudiante a lo que respecta a la lectoescritura. La totalidad de los estudiantes muestran un rendimiento en sus habilidades lectoescritoras medio bajo, por otra parte, los docentes no aplicaron actividades lúdicas en sus clases. Por otra parte, plantearon la preocupación en cuanto al conocimiento que necesita alcanzar para poner en práctica estas actividades.

Todo esto repercutiendo de manera negativa a la comprensión lectora, problemas para leer, es decir que leen despacio y de una manera imprecisa, así mismo incide en la escritura, ya que el texto que ejecutan no tiene sentido y al escribir sus ideas se evidencian faltas de ortografía palabras que no están escritas correctamente, por lo tanto, esta problemática influye y da apertura a que el rendimiento académico de cada uno de los estudiantes que presentan esta dificultad sea inferior a lo que aspira la institución educativa.

La propuesta de actividades lúdicas como estrategia, resulta esencial en el proceso de aprendizaje de los estudiantes que presentan en su mayoría dificultades en la lectura y escritura de textos, pues por parte del docente podrá aplicar técnicas creativas e innovadoras y contribuir de esta manera al mejoramiento del rendimiento académico de los discentes con dificultades de lectoescritura.

## **RECOMENDACIONES:**

Como recomendaciones, luego de la investigación se pudiera considerar:

- Crear otras actividades para el fortalecimiento de la propuesta luego del primer tiempo de aplicación a los estudiantes de 3ro y 4to año de educación general básica en la Unidad Educativa Gustavo Lemos Ramírez.
- Elaborar recursos que se muestren interesantes para los educandos, en la asignatura de lengua y literatura.
- Mantener un seguimiento de los avances en el aprendizaje de la lectura y escritura de los estudiantes de 3ro y 4to año de educación general básica
- Crear un ámbito educativo adecuado para la atención a estudiantes con dificultades de lectoescritura
- Considerar actividades en espacios propicios, para que los estudiantes puedan jugar libremente.
- Recurrir a estrategias lúdicas dentro del proceso de enseñanza y que den apertura a fortalecer y a mejorar la lectoescritura del estudiante.

## BIBLIOGRAFÍA

- Ávila, J. V. (2020). *Las estrategias lúdicas en la enseñanza de la matemática*.
- Barba, P., Culqui, C., & Cañizares, L. (2017). Las dificultades en la lectoescritura, su detención temprana. *Roca*, 13(3), 109–119. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6759741.pdf>
- Burbano-Pantoja, V. M. Á., Munévar-Sáenz, A., & Valdivieso-Miranda, M. A. (2021). Influencia del método Montessori en el aprendizaje de la matemática escolar. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 11(3), 555–568. <https://doi.org/10.19053/20278306.v11.n3.2021.13354>
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje [Playful activities for learning Atividades]. *Polo Del Conocimiento*, 6(4), 861–878. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615>
- Camargo, Á., & Martínez, C. (2010). Jerome Bruner: Teorías. *Psicogente*, 13(24), 329–346.
- Cambil Hernández, M. de la E., De Oliveira, F., Fernández Paradas, A. R., Romero-Sánchez, G., & Rui, A. J. (2020). Nuevas tendencias en investigación e innovación en didáctica de la historia, patrimonio cultural y memoria. Proyección educativa. In *Nuevas tendencias en investigación e innovación en didáctica de la historia, patrimonio cultural y memoria. Proyección educativa*.
- Chacha-Supe, M. M., & Rosero-Morales, E. D. R. (2020). Procesos iniciales de enseñanza – aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes del nivel de preparatoria. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(9), 311. <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i9.650>
- Cuenca, Y., & Ugalde, V. (2021). *La Gamificación Y El Aprendizaje Significativo En Niños Y Niñas De 5 a 6 Años De Edad En La Unidad Educativa Particular Nuevo Pacto En La Cuidad De Guayaquil De La Parroquia Tarqui Del Año Lectivo 2020-2021. Proyecto de investigación previo a la obtención*. 140.
- Freré Franco, F. L., & Saltos Solís, M. M. (2015). Materiales Didácticos Innovadores Estrategia Lúdica en el Aprendizaje. *Ciencia Unemi*, 6(10), 25–34. <https://doi.org/10.29076/issn.2528-7737vol6iss10.2013pp25-34p>
- Guapi, L. M. (2022). *La lectoescritura y su incidencia en el rendimiento académico en los estudiantes de tercer grado Educación General Básica*. 1–74.

<http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/5764>

- Guirado Ariza, A. M., Gimenez Perez, Y., & Mazzitelli Lanzone, C. (2022). La enseñanza, el aprendizaje y el conocimiento científico desde la perspectiva de futuros profesores de Ciencias Naturales. *Educación*, 31(60), 197–214. <https://doi.org/10.18800/educacion.202201.009>
- Guzmán, G., & Parrales, R. (2022). Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil. *Gestion Financiera de Las Cuentas Por Cobrar y Su Efecto En La Liquidez de La Compañía Wurth Ecuador S.A.*, 99.
- Guzmán Sanhueza, D. M., & Castillo Leyton, A. D. C. (2021). Cambios en el proceso de enseñanza aprendizaje: desafíos en la práctica docente desde análisis de carrera universitaria chilena. *Revista Educación*, 46, 263–279. <https://doi.org/10.15517/revedu.v46i1.45593>
- Hernández Jara, P. V., Onofre Zapata, V. del R., & Gómez Alcívar, V. J. (2021). La pedagogía Montessori y su incidencia en la Educación Inicial. *Frontiers in Neuroscience*, 14(1), 1–13.
- Herrera-García, R. E. (2021). *Estrategias lúdicas para mejorar y fomentar la lectura en educación inicial*. VI, 110–124.
- Instituto Superior Tecnológico Bolivariano, E. (2021). *Educación Inclusiva: con todos y para el bien de todos*.
- Leonor Romero. (2017). *ÍNDICE Capítulo 1. Fundamentación*.
- Marambio G, J., Becerra S, D., Cardemil M, F., & Carrasco M, L. (2019). Estilo de aprendizaje según vía de ingreso de información en residentes de programas de postítulo en otorrinolaringología. *Revista de Otorrinolaringología y Cirugía de Cabeza y Cuello*, 79(4), 404–413. <https://doi.org/10.4067/s0718-48162019000400404>
- Montilla-Estaba, R., & Prieto-López, Y. (2022). Estrategias didácticas para la enseñanza de la lecto-escritura en Educación Básica Elemental. *593 Digital Publisher CEIT*, 7(3–1), 147–159. <https://doi.org/10.33386/593dp.2022.3-1.1147>
- Pérez, M. A. (2019). *Dificultades de aprendizaje y trastornos del desarrollo*.
- Reyes Rivero, L., céspedes Gómez, G., & Molina Cedeño, J. M. (2019). Tipos de aprendizaje

- y tendencia según modelo VAK. *Global Journal of Engineering Education*, 19(1), 66–71.
- Rivero, L. R., Céspedes Gómez, G., & Cedeño, J. M. (2017). Tecnología, Investigación y Academia TIA Artículo de reflexión Tipos de aprendizaje y tendencia según modelo VAK Types of Learning and Trend according to VAK Model. *Revista TIA*, 5(2), 237–242.
- Rodríguez Cepeda, R. (2018). The learning models of kolb, honey and mumford: implications for science education. *Sophia*, 14(1), 51–64.
- Salazar-Moreira, M. S., & Loor-Salmon, L. del R. (2022). Estrategia didáctica lúdica para activar el proceso enseñanza y aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del nivel básico elemental. *Dominio de Las Ciencias*, 8, 1180–1191.
- Sapatanga-Villavicencio, D. M., & Cárdenas-Cordero, N. M. (2021). Estrategia didáctica para el desarrollo de la lectoescritura en la modalidad virtual. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(3), 350. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i3.1317>
- Schunk, D. (2017). Teorías del aprendizaje: Una perspectiva educativa (Capítulo 6: Constructivismo 228-277). In *Revista Virtual REDIPR* (Vol. 5, Issue 8).
- Uzhca, T. (2018). *Elaboración de material didáctico basado en el método Montessori para desarrollar la motricidad fina en los niños de 4 – 5 años*. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/16117/1/UPS-CT007805.pdf>
- Venegas Álvarez, G., Proaño Rodríguez, C., Castro Bungacho, S., & Tello Córdor, G. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 5(18), 502–514. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.191>

# **ANEXOS**

**ANEXO. 1**

**Entrevista.**



**Directivo:** Rector de la Unidad Educativa Gustavo Lemos Ramírez

- 1. ¿Cuáles son los factores que influyen en el desarrollo de la lectoescritura?**  
.....  
.....
- 2. ¿Cómo parte de la institución se crean mecanismos para la formación continua de los docentes relacionados a la aplicación de estrategias para potenciar la lectoescritura en sus estudiantes?, En el caso de que su respuesta sea SI, con qué frecuencia se planifican.**  
.....  
.....
- 3. ¿Son consideradas las actividades lúdicas en la institución como estrategia para la enseñanza de la lectura y escritura en los estudiantes?**  
.....  
.....
- 4. ¿Cuáles son las estrategias que se recomienda a los docentes aplicar a los estudiantes que presentan dificultades de lectoescritura?**  
.....  
.....
- 5. ¿Cómo cree que las dificultades de la lectoescritura influyen en el desempeño académico?**  
.....  
.....
- 6. ¿A lo largo de su experiencia como Rector cree que hoy en día recomendar a los docentes usar actividades lúdicas como parte de sus estrategias metodológicas,**

**Entrevista.**



**Docentes**

**1. ¿Cree que sus estudiantes tienen buen rendimiento escolar dentro del proceso de la lectoescritura?**

.....  
.....

**2. ¿Cuáles son las mayores dificultades encontradas en los estudiantes que presentan déficit en la lectura y escritura**

.....  
.....

**3. ¿Usted considera importante implementar las actividades lúdicas como estrategias para el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura? ¿Por qué?**

.....  
.....

**4. ¿Es sus horas clase usaría las actividades lúdicas como estrategia para fomentar el aprendizaje de la lectura y escritura? ¿Porqué?**

.....  
.....

**5. ¿Considera que, al usar actividades lúdicas, sus estudiantes desarrollarían más habilidades para mejorar la lectoescritura?**

.....  
.....

**ANEXO. 3**

**FICHA DE OBSERVACIÓN**

<b>AREA ACADÉMICA</b>	<b>CRITERIOS 3er grado</b>			<b>CRITERIOS 4to grado</b>		
	Cumple	No cumple	A veces	Cumple	No cumple	A veces
Al escribir omite o añade letras, silabas o palabras						
Tiene dificultad para separar silabas						
Tiene problemas de gramática o sintaxis						
Alterna el orden de las letras o silabas						
Lee con excesiva lentitud						
Al leer en voz alta lo hace de manera entrecortada						
Pronuncia incorrectamente						
Posee una incorrecta entonación al momento de leer						
Al leer omite silabas o palabras						
Presenta dudas al momento de leer						

**ANEXO. 4**





