



# **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**

## **DIRECCIÓN DE POSGRADO**

### **MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL**

#### **MODALIDAD: METODOLOGÍA Y TECNOLOGÍA AVANZADA**

**Título:**

---

**La lúdica como estrategia didáctica en la lectoescritura de los niños de segundo año de básica de la Unidad Educativa San José “La Salle”**

---

Protocolo previo a la obtención del título de Magister en Educación Inicial

**Autor**

Martha Amparito Chicaiza Pilatasig Lic.

**Tutor**

Lorena Aracely Cañizares Vasconez Mg. C.

**LATACUNGA – ECUADOR**

**2019-2021**

## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “La lúdica como estrategia didáctica en la lectoescritura de los niños de segundo año de básica de la Unidad Educativa San José “La Salle”, para optar por el título magister en Educación Inicial

### **CERTIFICO**

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y se considera que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación para la valoración por parte del Tribunal de Lectores que se designe y su exposición y defensa pública.

Latacunga, febrero, 15, 2021

.....  
Mg. C. Lorena Aracely Cañizares Vasconez  
CC. 0502762263

## **APROBACIÓN TRIBUNAL**

El trabajo de Titulación: “La lúdica como estrategia didáctica en la lectoescritura de los niños de segundo año de básica de la Unidad Educativa San José “La Salle”, ha sido revisado, aprobado, autorizado su impresión y empastado, previo a la obtención del título de Magíster en Educación Inicial; el presente trabajo reúne los requisitos de fondo y forma para que la estudiante pueda presentarse a la exposición y defensa.

Latacunga, marzo,06, 2021

.....  
Mg. C. Catherine Patricia Culqui Cerón  
CC. 0502828619  
Miembro del Tribunal 1

.....  
Mg. C. Yolanda Paola Defaz Gallardo  
CC. 0502632219  
Miembro del Tribunal 2

.....  
Mg. C. José Nicolás Barbosa Zapata  
CC. 0501886618  
Miembro del Tribunal 3

## **DEDICATORIA**

Quiero dedicar este trabajo de titulación a mi hija Evelin porque con sus palabras de aliento y acompañamiento incondicional me enseñó que se puede alcanzar la excelencia, con sus abrazos y mimos me dio la fuerza para no desistir y llegar a la meta.

Amparito



## **AGRADECIMIENTO**

El mejor regalo que una persona puede tener es la constante preparación académica por eso agradezco a la Universidad Técnica de Cotopaxi y por su intermedio a mi tutora Mg.C. Lorena Cañizares y docentes que compartieron sus vastos conocimientos. Mi consideración especial a mi esposo quien me apoya incondicionalmente en mi crecimiento profesional.

Martha Amparito Chicaiza Pilatasig

## **RESPONSABILIDAD DE AUTORÍA**

Quien suscribe, declara que asume la autoría de los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de titulación.

Latacunga, marzo, 06, 2020

.....  
Lic. Martha Amparito Chicaiza Pilatasig  
CC. 0501801633

## **RENUNCIA DE DERECHOS**

Quien suscribe, cede los derechos de autoría intelectual total y/o parcial del presente trabajo de titulación a la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Latacunga febrero 15, 2021

.....  
Lic. Martha Amparito Chicaiza Pilatasig  
C.I. 0501801633

## **AVAL DEL PRESIDENTE**

Quien suscribe, declara que el presente Trabajo de Titulación: “La lúdica como estrategia didáctica en la lectoescritura de los niños de segundo año de básica de la Unidad Educativa San José “La Salle”, contiene las correcciones a las observaciones realizadas por los lectores en sesión científica del tribunal.

Latacunga, marzo, 06, 2020

.....  
Mg. C. Catherine Patricia Culqui Cerón  
CC. 0502828619

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**  
**DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**Título:** “La lúdica como estrategia didáctica en la lectoescritura de los niños de segundo año de básica de la Unidad Educativa San José “La Salle”

**Autor:** Chicaiza Pilatasig Martha Amparito

**Tutor:** Cañizares Vasconez Lorena Mg. C.

**RESUMEN**

Este proyecto responde a la problemática de los niños, en cuanto al desarrollo de la lectoescritura en el proceso educativo, a través de estrategias lúdicas. La resolución del proyecto tuvo como objetivo; diseñar y aplicar una guía didáctica de actividades lúdicas, para el proceso de lectoescritura en los niños de segundo año de básica de la Unidad Educativa San José “La Salle”. La metodología utilizada en esta investigación ha requerido un enfoque cuantitativo. Por tal razón la novedad y la originalidad fueron parte fundamental en la consecución del proyecto, ya que la lúdica tuvo una extraordinaria cuantía de formas, medios y satisfacciones entre los cuales el juego fue uno de ellos. Además, pudo expresarse de muchas maneras como: cantar, leer, bailar, disfrutar de una buena película, practicar un deporte o solamente soñar. También se utilizó el método deductivo basado en teorías existentes, que le dieron a la investigación una utilidad teórica, dado que hay fundamentos históricos de carácter educativo en relación a la lúdica. Ahora bien, los resultados obtenidos al llevar a la práctica la propuesta fueron muy satisfactorios, puesto que la guía didáctica de actividades lúdicas abordó un tema de gran importancia para la institución educativa. A su vez contribuyó al mejoramiento en la calidad de la educación aportando en la renovación y actualización profesional de las docentes, las actividades de la guía como: la rayuela de las sílabas, armando palabras con globos, lotería de palabras entre otras; mejoraron notablemente el aprendizaje de la lectoescritura en los niños.

**PALABRAS CLAVE:** lúdica; lectoescritura; didáctica; lectura; escritura; estrategia.

**TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI  
POSTGRADUATE ADDRESS**

**MASTER OF INITIAL EDUCATION**

**Title:** PLAYFULNESS AS A DIDACTIC STRATEGY IN THE LITERACY OF THE CHILDREN OF SECOND YEAR ELEMENTARY SCHOOL OF THE SAN JOSÉ “LA SALLE”

**Author:** Chicaiza Pilatasig Martha Amparito

**Tutor:** Cañizares Vasconez Lorena Mg. C.

**ABSTRACT**

This project responds to the problems of children, regarding the development of literacy in the educational process, through playful strategies. The resolution of the project had as objective; design and apply a didactic guide for playful activities for the literacy process in children of second grade of the San José "La Salle" school. The methodology used in this research has required a quantitative approach. For this reason, novelty and originality were a fundamental part in the achievement of the project, since play had an extraordinary amount of forms, means, and satisfactions, among which the game was one of them. In addition, we can express ourselves in many ways such as singing, reading, dancing, enjoying a good movie, practicing a sport or just dreaming. Also, we used the deductive method based on existing theories, which gave the research a theoretical utility, because there are historical foundations of an educational nature in relation to playing. However, the results obtained when carrying out the proposal were very satisfactory, so that the didactic guide of recreational activities addressed a topic of great importance for the educational institution. At the same time, it contributed to the improvement in the quality of education by contributing to the renewal and professional updating of the teachers, the activities of the guide such as hopscotch of syllables, putting together words with balloons, word lottery among others; significantly improved children's literacy learning.

**KEY WORDS:** playful; literacy; didactics; reading; writing; strategy.

Fernanda Maribel Culqui Molina con cédula de identidad número 050265896 Licenciada en Ciencias de la Educación Especialización Inglés con número de registro de la SENESCYT 1020-07-747826; **CERTIFICO** haber revisado y aprobado la traducción al idioma inglés del resumen del trabajo de investigación con el título: La lúdica como estrategia didáctica en la lectoescritura de los niños de segundo año de básica de la Unidad Educativa San José “La Salle de Martha Amparito Chicaiza Pilatasig, aspirante a Magister en Educación Inicial.

Latacunga, febrero,25, 2021

.....  
Lic. Fernanda Maribel Culqui Molina  
CC. 050265896

## Índice de Contenidos

Introducción .....	1
Capítulo I. Fundamentación Teórica.....	10
1.1. Antecedentes.....	10
1.2. Fundamentación Epistemológica.....	12
1.2.1. Macrodestrezas lingüísticas .....	12
1.2.1.1. Macrodestreza hablar.....	12
1.2.1.2. Macrodestreza escuchar.....	12
1.2.1.3. Macrodestreza escribir.....	13
1.2.1.4. Macrodestreza leer.....	13
1.2.2. Conciencias lingüísticas .....	13
1.2.2.1. Conciencia semántica .....	14
1.2.2.2. Conciencia léxica.....	14
1.2.2.3. Conciencia fonológica.....	14
1.2.2.4. Conciencia sintáctica .....	14
1.2.3. Coordinación visomotriz.....	15
1.2.4. Estrategia.....	15
1.2.4.1. Características de las Estrategias de Aprendizaje.....	15
1.2.4.2. Clasificación de las Estrategias de Aprendizaje. ....	16
1.2.4.3. Estrategias de Aprendizaje según su Naturaleza. ....	16
1.2.4.3.1. Estrategias Cognitivas. ....	16
1.2.4.3.2. Estrategias Metacognitivas. ....	16
1.2.4.3.3. Estrategias de Apoyo.....	16

1.2.4.4.	Estrategias de Aprendizaje según su Función.....	17
1.2.4.4.1.	Sensibilización.....	17
1.2.4.4.2.	Atención. ....	17
1.2.4.4.3.	Adquisición de Conocimientos. ....	17
1.2.4.4.4.	Personalización.....	17
1.2.4.4.5.	Recuperación. ....	17
1.2.4.4.6.	Transferencia. ....	17
1.2.4.4.7.	Evaluación. ....	17
1.2.5.	Lúdica.....	18
1.2.5.1.	La Lúdica como Instrumento para la Enseñanza. ....	19
1.2.5.2.	La Lúdica como Herramienta o Juego. ....	19
1.2.6.	Escritura.....	22
1.2.6.1.	Las etapas de escritura. ....	23
1.2.6.2.	Proceso de escritura.....	23
1.2.6.3.	Etapas del proceso de escritura. ....	24
1.2.7.	Lectoescritura.....	25
1.3.	Fundamentación del Estado del Arte.....	26
1.4.	Conclusiones Capítulo I .....	29
Capítulo II.	Propuesta.....	30
2.1.	Título de la Propuesta.....	30
2.2.	Objetivos .....	30
2.3.	Justificación.....	30
2.4.	Desarrollo de la Propuesta.....	31
2.4.1	Elementos que la conforman.....	31



2.4.2. Explicación de la Propuesta.....	32
2.4.3. Premisas para su Implementación.....	33
2.4.4. Guía Didáctica .....	35
2.5. Conclusiones Capítulo II .....	61
Capítulo III. Aplicación y/o Validación de la Propuesta .....	62
3.1. Evaluación de Expertos .....	62
3.2. Evaluación de Usuarios .....	63
3.3. Evaluación de Impactos o Resultados .....	65
3.4. Resultados de la propuesta .....	65
Las evidencias de los logros obtenidos se pueden corroborar en los Anexos 4 y 5.	66
3.5. Conclusiones Capítulo III.....	66
Conclusiones Generales .....	67
Recomendaciones.....	68
Bibliografía .....	69
Anexos .....	72
Anexo 1 .....	72
Anexo 2 .....	73
Anexo 3 .....	74
Anexo 4 .....	75
Anexo 5 .....	77
Anexo 6 .....	79
Anexo 7 .....	82
Anexo 8 .....	84
Anexo 10 .....	88

Anexo 11 .....	90
Anexo 12 .....	92

### **Índice de Tablas**

Tabla 1. Sistema de tareas en relación a los objetivos planteados .....	3
Tabla 2. Etapas del problema de investigación .....	4
Tabla 3. Cuadro comparativo .....	66

## **Introducción**

**Antecedentes:** La educación es el principal impulso de desarrollo de la sociedad, que sucede sólidamente en el seno de la familia y enseguida en las distintas etapas de la vida escolar o académica que el ser humano recorra, tanto así que hoy la educación es considerada como el único pasaje de oportunidad de crecer siendo seres autónomos, seguros de sí mismo y capaces de tomar sus propias decisiones.

El presente proyecto de investigación se enmarcó en la línea de investigación de la Universidad Técnica de Cotopaxi; suscrita: Educación y Comunicación para el desarrollo humano y social signando como sublínea de investigación las Metodologías, medios, estrategias y ambientes de aprendizaje. Estimulación lúdica a la expresión innovadora y creativa, siendo el tema motivo de indagación: La lúdica como estrategia didáctica en la lectoescritura, se enmarca directamente con la línea de investigación ya que el hombre desde los albores de su aparición como ente social tiene necesidad de comunicarse, socializar, manifestar sus emociones y sentimientos, mismos que permiten al individuo divertirse mientras aprende y fragua inconscientemente situaciones, actitudes, valores, normas que permiten el desarrollo psicosocial del niño interviniendo en la estructuración de la personalidad.

El Ministerio de Educación del Ecuador (2014), sobre el juego señala: el juego, como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en este nivel, es una actividad innata de los niños, que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad. Cuando juegan, los niños se involucran de manera global con cuerpo, mente y espíritu, están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea.

El **planteamiento del problema** contempla la necesidad que tienen los niños y niñas de perfeccionar la lectoescritura en el proceso enseñanza-aprendizaje a través de una propuesta ajustada a un objetivo específico que es la implementación de la lúdica como estrategia didáctica. 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, Pat Mirenda (1993) señaló que la lectoescritura es más que aprender a leer y a escribir. Es aprender a disfrutar con las palabras y con las historias cuando otra persona las está leyendo. Es aprender a amar a los libros y todos los mundos que pueden ser abiertos a través de ellos.

*Es una manera de interacción social a través del intercambio de experiencias de lectura y escritura con amigos, con familiares o compañeros de clase. Es conocer como ocurren las cosas en sitios en los que nunca hemos estado o que ni siquiera existen. Si entendemos que la lectoescritura es eso y más, también podemos entender que ningún niño está lo suficientemente discapacitado como para no poder beneficiarse de experiencias con el lenguaje escrito a partir de actividades que surjan de prácticas de lectoescritura emergente. (Ministerio de Educación y Ciencia, 2017, p. 18)*

El juego en educación prescribe las actividades intelectuales y emocionales de una forma práctica en donde el niño explora el mundo que lo rodea, convirtiéndose en un ser social, desarrollando mediante el juego diferentes capacidades y habilidades que el niño asume el rol con el cual se identifica.

Unbrelle (2000) concluye que: “El juego infantil es una actividad mental y física esencial que favorece el desarrollo del niño de forma integral y armoniosa, es un modo de expresión importante en la infancia, una especie de lenguaje por medio de la cual el niño exterioriza de una manera desenfadada su personalidad”. (p.15).

Domínguez (2015) afirma sobre las técnicas lúdicas en la lectoescritura, que el juego se debe considerar como uno de los primeros lenguajes en el ser humano, ya que a través de este envía mensajes de deseos, inquietudes, sentimientos, impulsos, miedos, necesidades y emociones que se expresan con palabras, ello evidencia la personalidad del sujeto. Es innegable que la lúdica fortalece el desarrollo socio-emocional del sujeto cognoscente, el cual, transforma la realidad en el entorno en que vive mientras se transforma por el influjo del entorno, en la etapa escolar el sujeto logra a través de las técnicas lúdicas aplicadas por los docentes para la construcción del conocimiento, en

relación a la lectoescritura, escritura, empoderarse del objeto, reflexionarlo y redactarlo, es un proceso secuencial y lógico.

Con estas referencias se llega a la **formulación del problema** ¿De qué manera la lúdica como estrategia didáctica mejorará el proceso de lectoescritura?, planteándose el **objetivo general**: Implementar la lúdica como estrategia didáctica en el proceso de lectoescritura. Para lograr el mismo se esbozó cinco **objetivos específicos**:

- Investigar diferentes fuentes bibliográficas para implementar la lúdica como estrategia didáctica en el proceso de lectoescritura;
- Diagnosticar dificultades detectadas en la lectoescritura en preparatoria;
- Diseñar estrategias didácticas lúdicas para mejorar el proceso de lectoescritura;
- Aplicar las estrategias didácticas lúdicas diseñadas para optimizar el proceso de lectoescritura;
- Evaluar el proceso de aplicación de la lúdica como estrategia didáctica. Para alcanzar éstos se elaboró un sistema de tareas, que se presenta a continuación.

*Tabla 1. Sistema de tareas en relación a los objetivos planteados*

Objetivos	Tareas
Diagnosticar dificultades detectadas en la lectoescritura en preparatoria.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborar los instrumentos de diagnóstico</li> <li>• Búsqueda de información.</li> <li>• Selección bibliográfica, hemerográfica y de la web.</li> <li>• Análisis de la información obtenida.</li> <li>• Sistematizar información</li> <li>• Redacción de la información</li> </ul>

Diseñar estrategias didácticas lúdicas para mejorar el proceso de lectoescritura.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar un pilotaje</li> <li>• Aplicar los instrumentos (entrevistas)</li> <li>• Concluir con el análisis obtenido</li> </ul>
Aplicar las estrategias didácticas lúdicas diseñadas para optimizar el proceso de lectoescritura.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación del título</li> <li>• Elaboración de los objetivos</li> <li>• Elaboración de la justificación</li> <li>• Elaboración de la propuesta</li> </ul>
Evaluar el proceso de aplicación de la lúdica como estrategia didáctica.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluación experto</li> <li>• Evaluación usuario</li> <li>• Evaluación impactos o resultados</li> </ul>

*Elaborado por: Amparito Chicaiza*

El problema de investigación ha cursado por cuatro etapas bien determinadas que se detallan en la siguiente tabla:

*Tabla 2. Etapas del problema de investigación*

<b>Etapas</b>	<b>Descripción</b>
Etapa 1. Clásica	Betancor León & Vilanou Torrano, (1995) señalan que la recreación se encuentra en muchas historias contadas, así por citar algunas: Homero en la Ilíada con los Juegos en honor a Patroclo; el mismo autor con su magistral obra la Odisea en los juegos de los feacios; Virgilio en La Eneida con los juegos funerarios en honor del padre de Eneas; en Grecia también Cayo

	<p>Suetonio con Los doce Césares, Julio César y Calígula ofrecen espectáculos de varios géneros; Diocles con “As” de los circos romanos; más adelante en la historia, Juan Luis Vives con el Diálogo XXII con la obra Comparación de los juegos de Valencia con los practicados en Francia.</p>
Etapa 2. Medieval	<p>En la edad media, la lúdica tiene un gran instrumento que fue el ajedrez, Guadalajara, (2016) señala “el rey Alfonso X el Sabio, por ejemplo, hacia 1282, auspició la composición del Libro de ajedrez, dados y tablas...”. En la época de Alfonso X, la lúdica tuvo gran importancia, Dinadaus &amp; Montealbar, (2013) indican porque toda manera de alegría quiso Dios que tuviesen los hombres para que pudiesen soportar las penas y las dificultades cuando les viniesen. Los hombres buscaron muchas formas para que esta alegría la pudiesen recibir sobradamente. Por esta razón encontraron e hicieron muchas maneras de juegos y trebejos con los que alegrarse (p. 116).</p>
Etapa 3. Moderna	<p>En el siglo XX, se empieza a trabajar la lúdica en el campo de la pedagogía, siendo muchos los autores que señalan que la lúdica es el camino para el conocimiento del objeto, (Pla Molins, y otros, 2007), señalan a Montessori como una de los artífices de la puesta en práctica de la lúdica en la pedagogía, quien a su vez siguió los pasos de otros estudiosos como Rousseau, Herbart, Pestalozzi y principalmente Fröbel para el tratamiento de la pedagogía desde lo lúdico-didáctico.</p>

Etapa 4. Siglo XXI	Domínguez (2015) afirma sobre las técnicas lúdicas en la lectoescritura, que el juego se debe considerar como uno de los primeros lenguajes en el ser humano, ya que a través de este envía mensajes de deseos, inquietudes, sentimientos, impulsos, miedos, necesidades y emociones que se expresan con palabras, ello evidencia la personalidad del sujeto. Es innegable que la lúdica fortalece el desarrollo socio-emocional del sujeto cognoscente, el cual, transforma la realidad en el entorno en que vive mientras se transforma por el influjo del entorno, en la etapa escolar el sujeto logra a través de las técnicas lúdicas aplicadas por los docentes para la construcción del conocimiento, en relación a la lecto-escritura, empoderarse del objeto, reflexionarlo y redactarlo, es un proceso secuencial y lógico.
--------------------	---

*Elaborado por: Amparito Chicaiza*

La **justificación** de este proyecto, hace énfasis en la contribución al proceso de aprendizaje de los niños, diseñando estrategias que permitan insertar la lúdica como estrategia didáctica en el proceso de lectoescritura en todos sus contextos y expresiones, abriendo espacios y promoviendo acciones conjuntas desde el aula preescolar, lo cual considera necesario que la escuela permita la participación de la sociedad, la familia y lo más importante arriesgarse al cambio, para contribuir de manera efectiva al mejoramiento de la calidad de vida de los niños y niñas preescolares.

Se cree erróneamente que la lúdica se contrapone al trabajo, por carecer de utilidad y de seriedad; no obstante, se ha observado que, si las personas son lúdicas, sus producciones laborales son mucho mayores que si no lo fueran, la lúdica posee un gran



sentido de alegría, libertad y de gran optimismo, que les permite ser francas, nobles, crear nuevas posibilidades y ver su trabajo como un "hobby" y no como una obligación.

Por lo tanto, el impacto de las actividades lúdicas, se debe a su utilidad práctica; porque se incluye en cada una de las actividades que realizan los niños y niñas, constituyen un fundamento y un factor de cultura que implica conocimiento y permite que el aprendizaje se realice de manera fácil y agradable, en un contexto amable donde la sonrisa es el factor primordial. El conocimiento humano no se adopta pasivamente, sino que es construido y procesado activamente por el sujeto, a través de la experiencia, y es con las prácticas lúdicas que el hombre incorpora, asimila, descubre y produce nuevos conocimientos. María Montessori, exalta la necesidad de los juegos educativos para la educación de cada uno de los sentidos.

Si bien es cierto que el aprender y reaprender, el hacer y el rehacer requiere la factibilidad personal, contar con el apoyo incondicional de la familia es esencial porque son pilares fundamentales en el crecimiento profesional de cada uno de sus miembros.

No es necesario incurrir en gastos innecesario por lo que es factible económicamente, se recurrirá a materiales existentes con el afán de ser amigables con la naturaleza y el cuidado del medio ambiente, además, las actividades lúdicas con los niños basadas en el juego, la música, la expresión artística, la ciencia, la literatura, como elementos fundamentales para despertar el deseo de aprender y participar en las actividades propuestas no requieren de un aval económico.

Los beneficiarios indirectos como las autoridades, los docentes y padres de familia, generan la factibilidad organizacional, pues algunas actividades como talleres, charlas, espacios de sensibilización, cuentan con la debida autorización como actividades integradoras con el fin de promover la reflexión sobre el papel que cada uno debe desempeñar en el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje de los niños. 8

La **metodología** utilizada en la presente investigación se dio mediante un enfoque cuantitativo, tomando como base el método científico deductivo; considerando la teoría ya existente para dar origen a una respuesta de las problemáticas planteadas. Por tal

razón la novedad y la originalidad son parte fundamental en la consecución del proyecto que tiene una extraordinaria cuantía de formas, medios y satisfacciones entre los cuales el juego es uno de ellos, y puede expresarse de muchas maneras como cantar, leer, bailar, disfrutar una buena película, practicar un deporte o solamente soñar.

El desarrollo descriptivo y diagnóstico de la investigación, se origina al conocer que la lúdica tiene utilidad metodológica; porque no es una palabra solamente, sino que sigue procesos paso a paso, Jean Piaget indica que "los juegos no son simplemente una forma de desahogo o entrenamiento para gastar energías en los niños, sino medios que contribuyen y enriquecen el desarrollo intelectual". Piaget concluye: "Los métodos de educación de los niños exigen que se les proporcione un material conveniente, lo con el fin de que, por el juego, lleguen a asimilar las realidades intelectuales, las que, sin ellos seguirían siendo exteriores y extrañas para la inteligencia infantil". Este proyecto de investigación toma a la lúdica como herramienta fundamental en el proceso de enseñanza y el proceso de aprendizaje, convirtiéndose en una estrategia de apoyo y de solución de casos de dificultades de aprendizaje en el aula.

Las teorías existentes le dan a la investigación una utilidad teórica dado que hay fundamentos históricos de carácter educativo en relación a la lúdica. Se plantean los fundamentos lúdicos que han constituido una forma de actividad inherente al ser humano, tomados desde la era primitiva, en donde las actividades como la danza, la pesca, la caza, las luchas se consideraban actividades de supervivencia hasta nuestros días en donde el movimiento, la expresión oral y corporal siguen siendo los medios de expresión inherentes al ser. Según Froebel, la mejor forma de llevar al niño a la actividad, la expresión y la socialización serían los medios de los juegos. Esta teoría, determinó que los juegos fueran tenidos como factores decisivos en la edad de los niños y niñas. Para Claparède, Dewey y Piaget; la actividad lúdica es la cuna forzosa de las actividades intelectuales y sociales superiores, por ello es indispensable su aplicación en la práctica educativa. Freire Paulo dice que, la educación lúdica integra en su esencia una concepción teórica y otra práctica actuante y concreta en donde sus objetivos son la estimulación de las relaciones cognitivas, afectivas, verbales, psicomotoras, sociales,

utilizan la mediación y la socialización del conocimiento en la provocación de una reacción activa, crítica, creativa en el estudiante.

Con la tecnología a nuestro alcance, en el último cuarto del pasado siglo se inició el desarrollo vertiginoso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), produciendo cambios en todos los ámbitos, siendo de esta manera posible la factibilidad bibliográfica del proyecto. La bibliografía consultada y analizada rigurosamente facilita plantear acciones de mejora a la educación de los niños menores de 7 años, en este caso a la población elegida, que se compone de 84 niños.

## **Capítulo I. Fundamentación Teórica**

### **1.1. Antecedentes**

En la ciudad de Quito, Torres Anangonó Lucía Jannet y Vilatuña Alomoto Geovana Patricia (2016) en el trabajo de investigación afirman que las:

*“Estrategias en el desarrollo de la lectoescritura en los niños de 5 a 6 años en la escuela multilingüe y desarrollo del individuo EMDI durante el período 2014-2015 de la Universidad Central del Ecuador, la modalidad del trabajo de grado que se aplicó para éste proyecto fue socioeducativo. En éste trabajo de investigación se utilizó el paradigma cualicuantitativo que se basa en la observación y descripción del fenómeno. La investigación aplicada fue documental, esto quiere decir que se realizó una recopilación y sistematización de datos. El nivel de profundidad fue exploratorio y descriptivo, concluyendo que las estrategias que contribuyen a la interacción de las y los infantes, dentro de lo que se involucran habilidades de observación, comparación, relación, clasificación y descripción.” (p.8)*

Es por eso que se tomaron varias de estas estrategias como un primer acercamiento al rumbo que tomaría la investigación, de igual manera en la ciudad de Guayaquil, Urgiles Albán Kimberlin Dayana (2019) en el trabajo de investigación:

*“Estrategias lúdicas para desarrollar la lectoescritura de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, asumió el diseño de la planificación se*

*propusieran estrategias tales como: crucigramas, el juego del ahorcado, cuento con pictogramas entre otras. En cuanto a la elaboración de las actividades se trabajó con las etapas del ciclo de aprendizaje propuesta por Kolb y se evaluó al estudiante de acuerdo a una lista de cotejo elaborada con indicadores de acuerdo a las destrezas a desarrollar en la ejecución de la planificación” (p.7)*

Concluyendo que la incorporación de las estrategias lúdicas fue una herramienta con la cual se logró captar la atención de todos los estudiantes accediendo con ello, a novedosas formas de aprender.

Algo semejante ocurre con Bosquez Carrasco Jeanneth Azucena (2016) en su trabajo de investigación:

*La metodología lúdica y su incidencia en la iniciación a la lectoescritura de los niños y las niñas de 4 y 5 años del Centro de Desarrollo Infantil “Parvulitos Felices”- Año 2014-2015 de la Universidad Central del Ecuador, este trabajo asumió la metodología cuantitativa, en la modalidad de investigación documental con apoyo de investigación de campo, llegando a la conclusión que la metodología lúdica incide en la iniciación a la lectoescritura, por cuanto se requiere el desarrollo de habilidades afectivas, psicomotoras, sociales, mediante el juego la metodología lúdica, permite que el niño y la niña pueda crear vínculos de espacio entre lo real y la imaginación creando procesos de comunicación para aprender a leer y escribir, partiendo de una realidad concreta hacia una abstracción de los símbolos gráficos utilizados en la escritura. El desarrollo cognoscitivo requiere la percepción de los símbolos, letras y números para identificar su significado en la construcción de mensajes que intervienen en la comunicación. (p.15)*

Apoyando la implementación de estrategias de tipo lúdicas en la lectoescritura y varias habilidades que tienen al juego como base fundamental. Y por último Iliana Alarcón Ibarra (2016) de Mazatlán, Sinaloa, México en su trabajo de investigación: La diversidad lúdica en la adquisición de la lectoescritura, de la Universidad Pedagógica Nacional Unidad-25 B.

*“con la propuesta metodológica en la cual fundamento mi práctica docente es bajo el enfoque comunicativo y funcional, debido a que en este enfoque comunicar significa dar y recibir información en el ámbito de la vida cotidiana. Se busca que el alumno sea capaz de organizar su pensamiento y puedan ponerlo por escrito, revisar, corregir e ilustrar sus textos para darlos a conocer, descubrir que lo escrito permite volver a los propios pensamientos cuando sea necesario. La intención es que aprendan a usar la lengua escrita en situaciones comunicativas reales, sin lugar a dudas concluyo que el trabajo realizado fue una innovación, el juego sin duda es un rasgo característico del niño en la edad escolar, y por tanto aplicado en situaciones de aprendizaje favorece los resultados en el ámbito educativo”.* (p.12)

## **1.2. Fundamentación Epistemológica**

### ***1.2.1. Macrodestrezas lingüísticas***

“Macrodestrezas lingüísticas se entenderá como macro destreza, la destreza superior de la lengua, en este caso son cuatro: escuchar, hablar, leer y escribir... además las microhabilidades son los procesos de escuchar, hablar, leer y escribir son desagregados e unidades más pequeñas denominadas microhabilidades que permiten el desarrollo de las macrodestrezas.” (Ministerio de Educación Ecuador, 2010, p.24)

#### ***1.2.1.1. Macrodestreza hablar***

El ser humano desarrolla la capacidad de expresión oral dando la oportunidad de establecer ideas y conceptos asociados a significados específicos. El desarrollo de la inteligencia y las actividades cognitivas relacionadas con la vida requieren del habla, ya que de eso le permite sentir, pensar y tener su propia personalidad. (Sanchez, 2016)

#### ***1.2.1.2. Macrodestreza escuchar***

Es la habilidad de comprensión ya que escuchar es más que oír. Oír es

solamente percibir vibraciones de sonido, mientras que escuchar es comprender, entender y dar sentido a lo que se oye. No solo implica la habilidad de entender lo que la otra persona está expresando, sino comprender ideas, pensamientos y sentimientos de lo que está expresando. (StuDocu, 2016)

#### ***1.2.1.3. Macrodestreza escribir***

La expresión escrita es una de las habilidades que toma más tiempo en dominar, porque permite presentar nuestros pensamientos a base de símbolos. Aprender a escribir requiere de una enseñanza explícita, pues es una actividad cognitiva extremadamente compleja en la que el ser humano al escribir debe demostrar el control sobre un número de variables simultáneamente. Definiendo a la escritura como una habilidad que se adquiere con la práctica y cada persona tiene su propio estilo al momento de escribir, dependiendo de sus conocimientos sociales y culturales. (StuDocu, 2016)

#### ***1.2.1.4. Macrodestreza leer***

Según Silvia Castrillon (1988) leer es una actividad de reconstrucción del sentido de un texto que el lector realiza a partir de su perspectiva propia de la lectura. Leer es también ejercer la función expresiva del lenguaje, cuyos objetivos encaran principalmente la modificación de estados internos del lector, gracias a la mediación de lo imaginario, que permite volver a reproducir, sentir diferentes emociones, reír, compartir la experiencia de otras personas y experimentar el placer estético. (Arango, 1998)

### ***1.2.2. Conciencias lingüísticas***

Van Lier (1995, pág.22), dice que: “la conciencia lingüística puede definirse como un conocimiento de la facultad humana del lenguaje y de su papel en el pensamiento, en el aprendizaje y en la vida social”. Es decir que en edad preescolar la habilidad lingüística es la que más rápidamente se desarrolla,

puesto que el lenguaje usado por los niños es adquirido en el contexto de su hogar y la familia.

#### ***1.2.2.1. Conciencia semántica***

La semántica estudia los significados de las palabras de una lengua y los cambios que estas experimentan en las palabras, oraciones y párrafos. La semántica se relaciona íntimamente al desarrollo léxico, que recoge el conjunto de palabras para que la semántica analice los significados.

#### ***1.2.2.2. Conciencia léxica***

Caravedo Roció (2002, pág.6), manifiesta que: “El conocimiento y conciencia léxica del niño se incrementa con la calidad y la cantidad de estímulos recibidos, de ahí la necesidad de que la escuela ofrezca datos dosificados, organizados y sistematizados para alcanzar el mejoramiento en el aprendizaje.”

#### ***1.2.2.3. Conciencia fonológica***

La conciencia fonológica es la responsable del reconocimiento y manipulación de las unidades fonológicas del lenguaje hablado, lo que la convierte en una habilidad indispensable para el proceso de adquisición de la lectoescritura (Jiménez y Ortiz, 2000 en Bravo, 2002). Esta habilidad metalingüística posee tres componentes básicos que son el factor rima, el factor sílaba y el factor fonema, siendo este último el más importante para el aprendizaje de la lectoescritura (Hoiem, Lundberg, Stanovich & Bjaalid, 1995 en Bravo 2002).

#### ***1.2.2.4. Conciencia sintáctica***

“Es la que desarrolla la capacidad del estudiante para reflexionar y tener claridad sobre la concordancia de número y género, la combinación y el orden que tienen las palabras, para conformar un mensaje coherente. El desarrollo de esta conciencia busca, a partir de la reflexión oral, que el estudiante reconozca la existencia de reglas para la elaboración de oraciones, a fin de que el mensaje



sea interpretado de forma correcta por su receptor. Esta conciencia está estrechamente vinculada con el significado del mensaje.” (Código Alfabético, 2016)

### ***1.2.3. Coordinación visomotriz***

Para Barruezo (2002) la coordinación visomotriz ajustada, que supone la concordancia entre el ojo (verificador de la actividad) y la mano (ejecutora), de manera que cuando la actividad cerebral ha creado los mecanismos para el acto motor, sea preciso y económico. Lo que implica que la visión se libere de la mediación activa entre el cerebro y la mano y pase a ser una simple verificadora de la actividad. (EF Deportes, 2014)

### ***1.2.4. Estrategia***

Según Hall (1904) Iniciado ya el siglo XX, nos encontramos, por ejemplo, con que asocia el juego con la evolución de la cultura humana: mediante el juego el niño vuelve a experimentar sumariamente la historia de la humanidad (Teoría de la recapitulación), (Olga Cardenas, 2012), por otra parte, Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales, sobre todo Según Meneses, G. (2013) asevera que “La calidad del aprendizaje del estudiante está directamente relacionada con las estrategias de aprendizaje puesto que permiten identificar y diagnosticar los factores que inciden en el bajo o alto rendimiento escolar”. (p. 91); se considera también las características de las estrategias, clasificación.

**1.2.4.1. Características de las Estrategias de Aprendizaje.** En la mayoría de las estrategias hay una tendencia a generar un aprendizaje en el que se utilicen los dos hemisferios cerebrales. Todas las estrategias tratan de establecer una conexión entre los conocimientos y las ideas previas que el alumno tiene y la nueva información. Otro aspecto importante es la organización y la estructuración del conocimiento, la selección

de los conceptos más importantes y de otros considerados menos importantes (jerarquización). (Segarra, 2014, p. 23)

El objetivo fundamental al utilizar las estrategias es desarrollar el aprendizaje autónomo, además de comunicar las ideas mediante un aprendizaje grupal, enfatizando como expresión de la creatividad se promueve la representación gráfica de las estructuras del conocimiento.

**1.2.4.2. Clasificación de las Estrategias de Aprendizaje.** Según el autor hay dos criterios para clasificar las estrategias de aprendizaje:

- Según su naturaleza: se dividen en cognitivas, metacognitivas y de apoyo;
- Según su función: sensibilización, atención, adquisición, personalización, recuperación, transferencia y evaluación.

**1.2.4.3. Estrategias de Aprendizaje según su Naturaleza.**

**1.2.4.3.1. Estrategias Cognitivas.** El estudio de las estrategias cognitivas es uno de los temas de reflexión psicológica y pedagógica que han adquirido enorme importancia en los últimos años, puesto que una de las funciones de la educación es el desarrollo de capacidades en los alumnos para identificar problemas y tomar decisiones que tiendan a la búsqueda de soluciones.

**1.2.4.3.2. Estrategias Metacognitivas.** Las estrategias metacognitivas corresponden a la planificación, control y evaluación de la cognición por parte de los propios estudiantes. En otras palabras, son aquellas que posibilitan tanto el conocimiento de los procesos mentales como su control y regulación, con el objetivo de alcanzar ciertas metas de aprendizaje.

**1.2.4.3.3. Estrategias de Apoyo.** Denominadas también como estrategias de recursos. Se refieren a una serie de habilidades que se utilizan para llevar a cabo una tarea, tales como el ambiente de estudio, regulación del tiempo, mantener la concentración y la atención, etc. También se las denominan estrategias afectivas. (Lorna, 2012).

Para aprender es necesario poder hacerlo, lo cual hace referencia a las capacidades, conocimientos, estrategias y destrezas necesarias componentes cognitivos, pero además es necesario “querer” hacerlo, tener la predisposición, la motivación suficiente, los efectos desencadenados por emociones positivas relacionadas con la tarea, aprendizaje, actuación en clase; conducen a un incremento del rendimiento, como es el caso de disfrutar realizando dichas actividades.

#### **1.2.4.4. Estrategias de Aprendizaje según su Función.**

**1.2.4.4.1. Sensibilización.** Constituye el marco inicial del aprendizaje, en donde están tres procesos de carácter afectivo- motivacional: las motivaciones, las emociones y las actitudes.

**1.2.4.4.2. Atención.** Las estrategias de atención determinan no solamente la cantidad de información que llegará a la memoria sino también selecciona la información relevante del material irrelevante.

**1.2.4.4.3. Adquisición de Conocimientos.** La adquisición comienza con la selección o codificación selectiva de la información, con lo que se consigue que se incorpore el material informativo de interés para el estudiante.

**1.2.4.4.4. Personalización.** Se trata de estrategias que permitirán analizar con claridad y precisión la información, para mantener una actitud crítica y razonada ante los sucesos; evitando la impulsividad, con el uso adecuado de estas estrategias se conseguirá desarrollar la creatividad, el pensamiento crítico, y la autorregulación.

**1.2.4.4.5. Recuperación.** Se trata de que el estudiante recupere el material almacenado en la memoria.

**1.2.4.4.6. Transferencia.** Son estrategias que nos van a permitir aplicar los aprendizajes ya adquiridos a una nueva situación puesto que, de no ser así, su utilidad sería bastante limitada.

**1.2.4.4.7. Evaluación.** Tiene como fin comprobar si el estudiante ha alcanzado los objetivos propuestos; sirve para comprobar en qué grado el aprendizaje realmente se ha producido. (Segarra, 2014, p. 73)

En efecto la estrategia tiene como objetivo fundamental desarrollar el aprendizaje autónomo y autorregulado compartido para desarrollar las destrezas de los estudiantes. El aprendizaje significativo sucede solo si se satisface una serie de condiciones: que el alumno sea capaz de relacionar de manera no arbitraria y sustancial la nueva información con los conocimientos y experiencias previas que tiene en su estructura de conocimientos.

Dentro de esto se pretende que el docente diseñe las actividades y técnicas que favorezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Una estrategia no es rígida es decir es flexible, porque se puede reorganizar las actividades de acuerdo a lo que los estudiantes requieran en un determinado momento.

#### ***1.2.5. Lúdica***

Según Waichman (2000) es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar. Mientras que, para Motta (2004) la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad. Finalmente, Jiménez (2002, p. 42):” 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 en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos” a saber la lúdica como instrumento para la enseñanza, la lúdica como herramienta o juego.

**1.2.5.1. La Lúdica como Instrumento para la Enseñanza.** En esta pre categoría se agrupan todos aquellos criterios y posturas que ven en la lúdica una posibilidad didáctica, pedagógica para los procesos de enseñanza y aprendizaje en la escuela.

Será repensar lo que hoy se hace en la pedagogía para descubrir los aportes con que la lúdica puede contribuir para conseguir la aplicación de unos criterios más acordes con los tiempos actuales en que la velocidad de los acontecimientos y las transformaciones exige unos niveles de respuesta casi que inmediatos para estar al ritmo actual del mundo moderno, con una rapidez no imaginada desde la óptica del contexto tradicional con que todavía analizamos el presente.

**1.2.5.2. La Lúdica como Herramienta o Juego.** En esta pre categoría se logran recoger diferentes planteamientos que asumen la lúdica o el término lúdica como herramienta y lo materializa desde el juego, en una confusión conceptual entre estos dos términos:

La lúdica, como concepto y categoría superior, se concreta mediante las formas específicas que asume, en todo caso como expresión de la cultura en un determinado contexto de tiempo y espacio. Una de tales formas es el juego, o actividad lúdica por excelencia. y también lo son las diversas manifestaciones del arte, del espectáculo y la fiesta, la comicidad de los pueblos, el afán creador en el quehacer laboral que lo convierte de simple acción reproductiva en interesante proceso creativo, el rito sacro y la liturgia religiosa y, por supuesto, la relación afectiva y el sublime acto de amor en la pareja humana. En todas estas acciones está presente la magia del simbolismo lúdico, que transporta a los participantes hacia una dimensión espacio-temporal paralela a la real, estimulando los recursos de la fantasía, la imaginación y la creatividad.

Dicho de otro modo, para los niños y niñas es más interesante ejecutar movimientos cuando se están dirigiendo por medio de una actividad lúdica, sus habilidades y destrezas se manifiestan por medio del juego por lo que deben ser estimuladas adecuadamente.

El juego es una metodología que logra el desarrollo de la expresión oral ya que hay mayor motivación haciendo el uso del juego por medio de una canción, una rima o un trabalenguas obteniendo como resultado la socialización. Lectura

Adolfo Rodríguez (2006) explica la importancia de la lectura como un proceso en el que cualquier ser humano puede entender lo que otra persona escribió para transmitir un mensaje, comunicar una idea o conservar un conocimiento; todo esto como una contribución al desarrollo y al cumplimiento de los derechos fundamentales de las personas. No obstante Gil y Flórez (2011) sustentan y demuestran que la comprensión lectora y el pensamiento inferencial presentan diferencias notables en los niños dependiendo de su edad y nivel socioeconómico. En concordancia Bizama, Arancibia y Sáez (2013) afirman que otro de los aspectos importantes para el aprendizaje de la lectura es la conciencia fonológica que se desarrolla en los niños de diferentes formas considerando su edad y también el contexto en el que están creciendo y desenvolviéndose. Considerando además características, tipos.

***Características de la lectura:***

***Codificación.*** - *La primera de estas características es que es el complemento de la escritura “el texto” pues el texto es la única forma que existía para conservar información que con la lectura se extraía de un objeto en el que se había plasmado gráficamente.*

***Textos.*** - *La lectura se ha aplicado en diferentes tipos de textos, y la variedad cambia conforme a la época existente, y en este sentido se pueden distinguir estos tipos de escritura:*

*Escritura cuneiforme, jeroglífica, pictográfica, ideográfica, fonética, fonética o alfabética, literal, braille, musical.*

*Pero sin importar cuál sea la escritura y el mensaje, el procedimiento es el mismo, tomar información contenida y reproducirla de alguna forma.*

### **Tipos de lectura.**

*La lectura tiene diferentes formas de realizarse, pues hay la lectura tradicional que se realiza por medio de los ojos o la lectura realizada por los dedos (usada por las personas invidentes).*

**Reglas.** - *La lectura tiene diferentes reglas para su realización, como son las ortográficas; estas reglas permiten a las personas entender bien los mensajes que en un momento dado se pueden tornar ambiguos, sobre todo por los dobles sentidos que algunas palabras pueden producir, palabras como las homónimas, homógrafas etc.*

*Las reglas cambian totalmente dependiendo del idioma, pues la pronunciación y escritura varían aun teniendo las mismas grafías (letras), u otro tipo de letras e incluso hay escrituras que requieren de una lectura interpretativa, como la ideográfica.*

**Lectura gráfica.** -*La lectura gráfica puede considerarse la más universal de todas, pues es fácil que una persona entienda el signo de no estacionarse o la de rocas cayendo, sin siquiera saber leer, así una persona analfabeta, con dislexia u otro impedimento puede llegar a entender signos de este tipo, esto ha hecho que estas escrituras sean aplicadas en las carreteras o en lugares donde la población puede tener confusión por el idioma o por el grado de cultura.*

**Interacción mental.** -*Se han realizado pruebas en relación a la lectura, y se caracteriza principalmente por ser ajena a la naturaleza humana, requiere de su aprendizaje y ejercicio para su adecuado manejo, así también se han realizado tomografías a las personas que se encuentran leyendo y en el momento de realizar dicho ejercicio se ha encontrado una elevación de temperatura en regiones cerebrales que no se iluminan en personas analfabetas.*

**Lectura y salud.** - En un aspecto médico, se ha comprobado que la lectura y el ejercicio mental pueden reducir la probabilidad de adquirir la enfermedad de alzhéimer, y en el caso de estarla padeciendo el ejercicio mental, y principalmente la lectura y escritura pueden reducir sus efectos nocivos.

**Aprendizaje.** - La lectura logro establecer el que denominaremos “bum” del aprendizaje, logrando con la escritura recabar la información útil que se le presentaba al ser humano, desde problemas hasta sus más grandes descubrimientos, esto provoco el avance de aspectos como:

*Religión-Historia-Educación-Cultura-Ciencia y Sociedad.*

*Así logro hacer que sus narraciones se pudieran difundir en forma más rápida y se fomentaron otro tipo de inventos como fueron:*

*La imprenta china-La imprenta de Johannes Gutenberg-El papiro-El pergamino-El papel-La tinta-La máquina de escribir-La fotocopiadora-El estencil-Los procesadores de datos y Las impresoras.*

**Conformación.** - La lectura se aprende principalmente por grafías, esto es con las letras, que después se conforman en sílabas y posteriormente en palabras, pero cada una de las letras, sílabas y palabras conforman un concepto (idea) y el conjunto de ideas y acomodados permiten la conformación de textos completos con ideas completas y amplias.

Por todo lo anterior una habilidad comunicativa es la lectura, comprender un texto y que este acto de leer requiere de dos momentos: información visual (lenguaje, idioma); es un acto intelectual donde interviene la vista, el cerebro, y la inteligencia, cuando se logra interpretar se adquieren nuevos conocimientos.

### **1.2.6. Escritura**

Guarneros y Vega (2014) explican que el lenguaje oral y escrito deben analizarse en conjunto debido a que el proceso de escritura en los niños empieza a tempranas edades.



Un ejemplo de ello es cuando los niños empiezan a tener conversaciones con adultos y de esta manera amplían su vocabulario para la escritura. No obstante Beatriz Diuk (2010) enfatiza en la desigualdad de las condiciones anteriores en niños de sectores urbano-marginados donde el acercamiento con el lenguaje y sobre todo el escrito es casi nula comparada con niños de otros sectores sociales. De allí la postura de Bazán, Sánchez y Corral (2000) quienes sostienen que el éxito en el desarrollo de la escritura depende un 40% de factores como la práctica docente, enfermedad de tipo auditiva y/o visual de los niños y la falta de atención en los antecedentes académicos y socioculturales inmediatos a los niños. A saber, etapas y proceso.

**1.2.6.1. Las etapas de escritura.** Un niño pasa por diferentes etapas en su proceso de aprender a escribir. Estas etapas se pueden iniciar incluso antes de su escolarización y se suceden a lo largo de los primeros cursos. Según la clasificación propuesta por Ferreiro y Teberosky (1979), podemos hablar de:

- **Etapa de escritura indiferenciada:** es la etapa de los garabatos;
- **Etapa de escritura diferenciada:** en esta etapa pre-silábica son capaces de reproducir letras por imitación, es decir, copiando algo que ven. Pero no saben lo que significa;
- **Etapa silábica:** los niños empiezan a relacionar los sonidos de las palabras con su grafismo, aunque por lo general representan letras sueltas;
- **Etapa silábico-alfabética:** empiezan a escribir algunas palabras, aunque se saltan algunas letras;
- **Etapa alfabética:** en esta etapa ya son capaces de escribir palabras enteras según su sonido, pero carecen de conocimientos ortográficos;

Por lo general, los niños llegan a la etapa alfabética sobre los 6 años. A partir de entonces se inicia el proceso de perfeccionamiento, tanto caligráfico como ortográfico. Por eso podemos hablar de otras etapas (Ajuriaguerra, 1987):

**1.2.6.2. Proceso de escritura.** ¿Qué sucede cuando debemos enviar un mensaje de manera escrita? ¿Consideras que puedes ser igual de espontáneo como cuando hablas? En la mayoría de los casos no es así. La comunicación escrita debe ser planeada

y expresar ideas de manera clara y con fluidez. Para tales propósitos se pueden tomar en cuenta los siguientes pasos:

Hay que tomar en cuenta varios aspectos:

- ¿qué tipo de texto vamos a producir?
- ¿a quién lo vamos a dirigir?;
- ¿por qué y para qué lo vamos a hacer?

Es decir, cuál es su propósito comunicativo y qué funciones va a cumplir.

- ¿en dónde va a circular?

Es decir, a través de qué medios (audiovisuales, escritos y escritos con imágenes) lo vamos a difundir.

### **1.2.6.3. Etapas del proceso de escritura.**

- **Planeación:** Es la etapa en la que el emisor selecciona un tema desarrollar, tomando en cuenta su intención comunicativa, así como términos, formas y frases que sean adecuadas a su receptor;
- **Organización:** En esta fase se esquematizan los contenidos, ideas y fuentes. •  
**Redacción:** Se comienza a escribir el borrador de nuestro trabajo;
- **Revisión:** Se hace una lectura del texto para verificar que se cumpla con la intención. Se agregan signos de puntuación, se suprimen las ideas irrelevantes y se adecúa a un posible lector;
- **Reescritura:** Volver a escribir teniendo en cuenta las correcciones;
- **Estilo:** Modo personal que utiliza cada persona para expresarse.

En pocas palabras la habilidad de la escritura consiste en utilizar un sistema de códigos con características propias para articular ideas, pensamientos y sentimientos, por lo que escribir no debe reducirse a asociar símbolos visuales y referentes auditivos, o a una simple habilidad motriz. La invención de la escritura representó una adquisición revolucionaria para toda la humanidad, es un instrumento poderoso del pensamiento, donde los que escriben aprenden de sí mismos y sobre el mundo.

### ***1.2.7. Lectoescritura***

Carmen Sánchez (2009) explica como el lenguaje es fundamental para que los niños descubran y establezcan relaciones afectivas, por esto la lectoescritura es una de las enseñanzas de mayor importancia en la educación infantil. Sin embargo, Magán y Gértrudix (2017) comentan una forma de aportar en el periodo de desarrollo educativo de la niñez; proponen la práctica de actividades audio-musicales para un mejor desarrollo de la lectoescritura. Similarmente Peralta, Mojica y Romero (2017) creen que es posible mejorar el proceso de lectoescritura aplicando estrategias lúdicas y mejorar las dificultades en el aprendizaje de los niños. A conocer, proceso de lectoescritura.

#### ***El proceso de lectoescritura***

*La lectura y la escritura son dos habilidades fundamentales para los seres humanos.*

*El lenguaje es usado por las personas como principal instrumento de comunicación, nos aporta la capacidad de transmitir conocimientos, ideas y opiniones y por lo tanto nos permite incrementar nuestro aprendizaje y desarrollo. La lectoescritura es la habilidad que nos permite plasmar el lenguaje, hacerlo permanente y accesible sin límites.*

*La lectura nos abre las puertas a la información y formación en todos los sentidos, nos permite avanzar en conocimientos y saberes, nos aporta descubrimientos asombrosos.*

*Todas las personas tenemos la capacidad de aprender a leer y escribir. Pero ambas son habilidades que se aprenden, no nacemos con ellas. Su aprendizaje, va más allá de la comprensión de los símbolos y sus combinaciones, es fundamental el conocimiento de su uso adecuado y la creación del hábito.*

*Es fundamental fomentar el aprendizaje de la lectoescritura, así como el gusto y el hábito por el proceso desde una edad temprana. Les*

*proporcionamos de esta forma a los más pequeños el acceso a un mundo mágico de amplios conocimientos y experiencias, con múltiples posibilidades, que va a contribuir en gran medida a su desarrollo en general, especialmente al desarrollo de sus capacidades de aprendizaje y de pensamiento.*

Finalmente, la lectoescritura es una herramienta que enriquece la comunicación cotidiana, permite aplicar nuevos conocimientos, la lectoescritura ayudará a expresarnos, imaginar, pensar, reflexionar, entre muchas otras cosas, en esto radica la importancia de que desde muy pequeños aprendamos a valorarlas y aprender a utilizarlas de la manera correcta.

Por esto, es tan importante la elección y realización de las actividades de motivación. De esta manera, cambiar la perspectiva de la lectoescritura de los niños, lo cual ayudará para el resto de su vida.

### **1.3. Fundamentación del Estado del Arte**

A propósito, en la revista EDUCACIÓN. Red de revistas científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal. Educación, vol. 34, núm. 1, 2010, pp. 55-72. De la Universidad de Costa Rica con el tema “Estrategia lúdico-creativa: Al conocimiento y la educación por el placer. (Perez-Yglesia, 2010). “La opción de lo lúdico-creativo como una estrategia en educación continua, permanente y para toda la vida –positiva, agradable, placentera– y en las diferentes actividades o experiencias que buscan la eficiencia, la eficacia y la acción innovadora parece adecuada para motivar y para provocar un mayor acceso y participación.

Todos y todas saben sobre el estímulo y la motivación que logra esta estrategia y cómo seduce, enamora e implica afectivamente. Esta vía afectiva y efectiva hacia el conocimiento, tan trabajada en los últimos años desde la óptica de la inteligencia emocional (afectiva), las inteligencias múltiples (predominio de lo visual, lo auditivo y lo kinésico) y la más reciente conceptualización de la inteligencia social permite ampliar la cobertura etaria, geográfica, étnica, de género, étnica, socio económica.

Como estrategia –bastante exitosa como forma de capacitación, de aprender y estimular la participación, formar equipos, apoyar liderazgos y construir conceptos y metodologías– lo lúdico creativo contribuye, entonces, con los procesos de enseñanza-aprendizaje, la formación de formadores (gestores, promotores, extensionistas... maestros) y la construcción del conocimiento en cualquier disciplina o más allá de éstas: “como trabajo haciéndose, como productividad, como elaboración del pensar antes del pensamiento”. (Pérez 1981a, p. 111) (p.65)

Del mismo modo en, *Interamerican Journal of Psychology*, vol. 48, núm. 2, -, 2014, pp. 212-222 de la Sociedad Interamericana de Psicología Austin, Organismo Internacional con el tema: “EL APRENDIZAJE DE LA LECTURA Y ESCRITURA EN LOS PRIMEROS AÑOS DE ESCOLARIDAD: EXPERIENCIAS EXITOSAS DE GUATEMALA” (Caballeros Ruiz, Sazo, & Gálvez Sobral, 2014). En el año 2000 el Panel Nacional de Lectura, (National Reading Panel – NRP-) publicó un reporte que identifica cuatro habilidades clave para saber leer.

La primera es la conciencia fonológica y se refiere a que los fonemas son las unidades más pequeñas que componen el lenguaje hablado y son representados en letras en el lenguaje escrito.

La segunda es Phonics Instruction (en español la traducción más aceptada pero no precisa es Deletreo). Se refiere a la adquisición de la correspondencia letra-sonido y su uso en la lectura y el deletreo. Su objetivo es enseñar a comprender que las letras están unidas a un sonido (fonema) para formar esa correspondencia letra-sonido y patrones de deletreo y aplicar estos conocimientos a la lectura.

La tercera habilidad lectora es la fluidez. Una persona que lee con fluidez es capaz de leer de forma oral con velocidad, exactitud y una expresión apropiada.

La cuarta habilidad es la comprensión lectora: es la esencia de la lectura, no solamente para el aprendizaje académico de cualquier área de estudio sino para todo aprendizaje a lo largo de la vida. La comprensión de la lectura es un proceso cognoscitivo complejo que no puede entenderse sin: 1) Percibir el rol que tiene el desarrollo de vocabulario y

la enseñanza de vocabulario para comprender lo que se lee; 2) La comprensión es un proceso activo que requiere interacciones intencionadas entre el lector y el texto; 3) La preparación de las y los maestros para ayudar a los estudiantes a desarrollar y aplicar estrategias de comprensión lectora para mejorar la comprensión. (p.215).

Finalmente, en la revista *ESPIRALES. Revista multidisciplinaria de investigación. Ludical techniques in learning to read and write* de la Universidad de Guayaquil, con el tema: “Técnicas lúdicas en el aprendizaje de la lectoescritura” (Mendieta Toledo, 2018). “En el principio de los tiempos, Zierer, (1971) señala que se detectan claros vínculos entre la actividad física y las ocupaciones humanas, tales como la pesca y la caza que aseguraban la existencia, el hombre, después de estas actividades naturales de supervivencia, empezó a jugar con objetos que recogía del suelo, ramas de árboles u otros elementos, con lo cual emulaban situaciones vivenciales, fenómenos que se suscitaban en la naturaleza y que los sujetos tomaban como rituales que representaban en forma de danzas o juegos, los mismos que pasaron de generación en generación hasta arraigarse como parte de su cultura (citado por Sainz Varona, 1992, p. 48).

Domínguez (2015) afirma sobre las técnicas lúdicas en la lectoescritura, que el juego se debe considerar como uno de los primeros lenguajes en el ser humano, ya que a través de este envía mensajes de deseos, inquietudes, sentimientos, impulsos, miedos, necesidades y emociones que se expresan con palabras, ello evidencia la personalidad del sujeto. Es innegable que la lúdica fortalece el desarrollo socio-emocional del sujeto cognoscente, el cual, trasforma la realidad en el entorno en que vive mientras se trasforma por el influjo del entorno, en la etapa escolar el sujeto logra a través de las técnicas lúdicas aplicadas por los docentes para la construcción del conocimiento, en relación a la lecto-escritura, empoderarse del objeto, reflexionarlo y redactarlo, es un proceso secuencial y lógico. El Ministerios de Educación del Ecuador (2014), sobre el juego señala: El juego, como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en este nivel, es una actividad innata de los niños, que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad. Cuando juegan, los niños se

involucran de manera global -con cuerpo, mente y espíritu-, están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea”. (p.2-3)

#### **1.4. Conclusiones Capítulo I**

- La lúdica como variable independiente en el desarrollo de la lectoescritura permite al niño/a divertirse mientras aprende, formando de manera inconsciente situaciones vivenciales, reglas, normas, valores y actitudes; que permiten el desarrollo psico-social del niño, además, interviene en la formación de la personalidad.
- Desde el principio de la creación, la lúdica se asocia al ser humano como ente social. Todo conocimiento empieza por el juego, ya que el ser humano tiene una base lúdica, por tanto, en el aprendizaje de la lectoescritura, se debe trabajar las técnicas lúdicas pertinentes, dependiendo del nivel escolar del niño; además, es preciso desarrollar la motricidad gruesa y fina en los niños y esto se logra de mejor manera mediante la aplicación de técnicas lúdicas.
- En suma la lectoescritura como variable dependiente es un proceso de aprendizaje de prototipo intelectual que se vuelve complejo cuando trata de decodificar signos y símbolos que tienen las palabras, es muy importante para la vida social del ser humano.
- La evolución histórica de la Lectoescritura induce la necesidad de adaptarse a técnicas y metodologías como la lúdica que es juego, diversión y aprendizaje con alegría, debe ser un instrumento de la enseñanza-aprendizaje por medio del cual se procura no solo transmitir valores, conocimientos y conceptos de una manera más agradable sino también impulsar en los alumnos el amor por el conocimiento y la capacidad de crear.
- Finalmente, la lectura y escritura no solo son pilares de la educación, sino también habilidades humanas que permiten plasmar y diseminar el conocimiento. El dominio de la lectura y la escritura implica el conocimiento del uso adecuado de los íconos (letras, signos y reglas) y, además, la creación de un hábito en torno a la destreza.

## **Capítulo II. Propuesta**

### **2.1. Título de la Propuesta**

“Mi granito de mostaza en la lectoescritura”

Diseño y aplicación de una guía didáctica de actividades lúdicas para el proceso de lectoescritura para los niños de segundo año de básica de la Unidad Educativa San José “La Salle”.

### **2.2. Objetivos**

- Fundamentar teóricamente la influencia de las actividades lúdicas, como estrategia didáctica en el fortalecimiento de la lectoescritura en niños de 7 años.
- Diseñar varias estrategias que contenga actividades lúdicas, para el desarrollo de una guía didáctica que se aplicarla en los estudiantes antes mencionados, y validar la eficacia de la misma.

### **2.3. Justificación**

En derivación al resultado del diagnóstico realizado a la Autoridad, Docentes, Estudiantes y Padres de Familia se pudo establecer de manera cuantitativa, que a veces se desarrollan las diferentes actividades lúdicas de enseñanza-aprendizaje en particular en el proceso de lectoescritura. Es así como las actividades lúdicas planteadas estarán



a disposición de las docentes y podrán ser modificadas de acuerdo a su entorno de trabajo y el número de estudiantes.

El trabajo de investigación despliega contenidos que sugiere el Plan Decenal de Educación en la adquisición del código alfabético, y el desarrollo del proceso de la lectoescritura , es por ello que servirá para intensificar el trabajo docente y el dinamismo de los estudiantes, en donde ellos sean actores lúdicos, creativos e innovadores para dejar de lado el tradicionalismo, convirtiéndose en elementos positivos para llevar a cabo actividades lúdicas como estrategia didáctica en el proceso enseñanza aprendizaje de la lectoescritura y proponiendo desarrollar las destrezas a través de la lúdica.

Es por tal motivo que la presente guía pretende proporcionar estrategias lúdicas que permitan y garanticen en los estudiantes la adquisición del código alfabético desarrollando destrezas necesarias para el proceso de la lectoescritura, de esta manera se espera disponer de una forma didáctica y divertida a los estudiantes para la escritura cursiva. Se considera que el proyecto a través del cumplimiento de sus objetivos proporcionará un alto impacto dentro de la comunidad educativa, beneficiando en gran medida el desarrollo y dominio del código alfabético para su aplicación en la lectoescritura.

## **2.4. Desarrollo de la Propuesta**

### ***2.4.1 Elementos que la conforman***

La guía de estrategias lúdicas está compuesta por:

- Título: nombre creativo para la presentación de la guía;
- Datos informativos: de la institución donde se aplicó la guía;
- Actividades: quince actividades lúdicas para el desarrollo de la lectoescritura;
  - Tema: nombre de la actividad;
  - Objetivo: meta a lograr de la actividad;
  - Recursos: material que se empleará en cada actividad;

- Tiempo: duración de la actividad;
- Variantes: aplicación en otras áreas de estudio;
- Descripción: explicación de la actividad;
- Evaluación: valoración de la actividad desarrollada;
- Secuencia didáctica, según Zubiría: estrategia de implementación de sesiones educativas;
  - Fase de Inicio: vincular y comprometer a los niños con el objetivo de la actividad;
    - Motivación: asociar y disponer a los niños con el aprendizaje;
    - Encuadre: normas de la clase;
  - Fase de Desarrollo: explicar los aprendizajes;
    - Enunciación: socializar la actividad;
    - Modelación: aplicación de la actividad por parte del docente;
    - Simulación: desarrollo de la actividad acompañado del docente;
    - Ejercitación: los niños realizan la actividad de manera autónoma;
  - Fase de Cierre: puntualizar lo aprendido y conectar con la siguiente actividad;
    - Síntesis y conclusiones: verificar si el objetivo fue alcanzado.

En los procesos cognitivos la motivación con actividades lúdicas se ha tornado una necesidad cada vez más frecuente en los procesos de enseñanza aprendizaje en el régimen educativo; es por ello que se muestran nuevas estrategias didácticas en donde en base al juego se desarrollarán aprendizajes significativos en el proceso de lectoescritura.

#### ***2.4.2. Explicación de la Propuesta***

La importancia de implementar una guía didáctica de actividades lúdicas, es para que los niños guiados por la docente aprendan el código alfabético con la finalidad de desarrollar destrezas básicas para el proceso de lectoescritura. La guía de actividades

lúdicas para desarrollar el proceso de lectoescritura es un conjunto de estrategias didácticas planificadas con el único propósito de transferir el aprendizaje a los estudiantes, manejando para ello diversos recursos como: juegos, canciones, acertijos, sopa de letras, entre otros. En otras palabras, son todas aquellas que fomentan acomodación, asimilación y participación colectiva de los niños y niñas tomando como referente el uso de materiales didácticos para su diseño y planificación.

Esta propuesta está diseñada para ser abordada durante un año lectivo con las variantes sugeridas, son quince actividades que se las puede ir rotando y alternando en la jornada diaria, está pensada y esbozada para la educación presencial; sin embargo, con la creatividad que caracteriza a un docente se ha podido aplicar algunas actividades como: La rayuela de las sílabas, Juego de la memoria, Adivina la palabra. En cada actividad están sugeridos los recursos que se debe solicitar con anticipación, de la misma manera está sugerida la lista de cotejo para que se evalúe cada actividad, la que puede ser modificada de acuerdo a la necesidad del grupo de estudiantes.

#### ***2.4.3. Premisas para su Implementación***

Implementar la propuesta en la unidad educativa es posible ya que se cuenta con el apoyo incondicional de las autoridades, docentes, estudiantes y padres de familia que brindaran una gran aportación para el desarrollo de la guía de estrategias lúdicas para la enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura.

La implementación de la guía es un aporte significativo que permitirá el desarrollo del proceso de la lectura y escritura de los estudiantes de segundo año de básica. No únicamente serán beneficiados los niños y docentes de la institución, sino que las actividades pueden ser compartidas con las maestras de educación inicial ya que la institución tiene un adelanto en lo relacionado a una malla curricular, pues de la misma manera el manual está estructurado con objetivos y procesos donde la maestra se podrá guiar en los mismos.

Esta guía tiene un papel imprescindible para el desarrollo del proceso de la lectoescritura, pues constituyen una herramienta pedagógica que propone combinar

recursos, habilidades, procesos y tecnología que sustentan la labor docente en aprender construyendo y aprender a aprender.

La guía de estrategias lúdicas está enfocada al perfil del estudiante de inicial 2, preparatoria y segundo de educación básica elemental, ya que tiene variantes en cada actividad, lo que permiten agregar o desagregar el nivel de complejidad de acuerdo a la edad de los niños.

## Guía Didáctica



*Fuente: Mujiono (2020)*

### **“Mi granito de mostaza en la lectoescritura”**

**Dirigido a niños de 6 a 7 años de edad**

**Elaboración: Lic. Amparito Chicaiza**

**DATOS INFORMATIVOS:**

**Nombre de la Institución:** Unidad Educativa San José “La Salle”

**Año de Básica Elemental:** Segundo

**Provincia:** Cotopaxi

**Cantón:** Latacunga

**Tipo de establecimiento:** Particular

**Jornadas:** Matutina y vespertina

**Rector:** Ph.D. Eddy Cárdenas Quintana


**Investigador:** Lic. Amparito Chicaiza



*Fuente: Gómez (2020)*

## Actividad 1

<b>Tema:</b>	La rayuela de las sílabas.
<b>Objetivo:</b>	Identificar sílabas y fortalecer habilidad motriz gruesa

mi	DESCANSO
me	mo
ma	mu
	SALIDA

Elaborado por: Amparito Chicaiza

<b>Recursos:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• pintura/tiza</li><li>• brocha</li><li>• tarjetas silábicas en cartulina</li><li>• ficha de madera o plástico</li></ul>
<b>Tiempo:</b>	40 minutos.
<b>Variantes:</b>	Se lo puede jugar con las vocales, con cada una de las consonantes en orden alfabético o aleatoriamente.
<b>Descripción:</b>	<p><b>Inicio</b></p> <p><b>Motivación:</b> Cantar una canción de acuerdo al tema.</p> <p><b>Encuadre:</b> Establecer las normas de trabajo, para establecer un ambiente de trabajo adecuado.</p> <p><b>Desarrollo</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Por una sola ocasión la docente dibuja en un espacio del patio de la institución la rayuela de las sílabas;</li><li>2. Luego formará grupos de cinco estudiantes;</li><li>3. Por turnos los niños lanzarán una ficha en el diagramado de la rayuela, según la sílaba indicada por la maestra;</li></ol>



	<p>4. Ahora deberán saltar cuantos cajones sean necesarios para llegar hasta donde está la ficha;</p> <p>5. A diferencia del juego convencional, el estudiante deberá enunciar la sílaba correspondiente por cada cajón saltado;</p> <p>6. Si llegare a equivocarse quedará descalificado el grupo.</p> <p><b><u>Cierre</u></b></p> <p>Recuento de las dificultades y facilidades que se presentaron en el proceso.</p>
--	---

<b>Evaluación:</b>		
<b>INDICADOR DE LOGRO:</b> Convive, juega y trabaja con sus compañeros y ofrece ayuda a quien lo necesita.		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>SÍ</b>	<b>NO</b>
Comprende y cumple las instrucciones y reglas del juego	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Participa activamente en el juego propuesto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Identifica y canta las sílabas mientras juega	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Escribe las sílabas en su cuaderno	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Valoración de los criterios</b>	<b>Nivel de desempeño</b>	
Cinco criterios demostrados	Muy bien	
Cuatro criterios demostrados	Satisfactorio	
Tres criterios demostrados	En proceso	
Dos criterios demostrados	Requiere apoyo	

### Actividad 2

<b>Tema:</b>	Lotería de palabras.
<b>Objetivo:</b>	Fortalecer la lógica y la atención en los estudiantes.







<b>Recursos:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• tarjetas con imagen, y una letra, sílabas o palabras según el caso</li><li>• tablero con imagen, y una letra, sílabas o palabras según el caso</li><li>• tapas de botella o</li><li>• semillas</li></ul>
<b>Tiempo:</b>	40 minutos.
<b>Variantes:</b>	Se puede jugar con vocales, sílabas, palabras. También en forma individual y grupal.
<b>Descripción:</b>	<p><b><u>Inicio</u></b></p> <p><b>Motivación:</b> Actividades de relajación.</p> <p><b>Encuadre:</b> Establecer las normas de trabajo, para establecer un ambiente de trabajo adecuado.</p> <p><b><u>Desarrollo</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Se inicia el juego repartiendo un tablero a cada estudiante, siendo el facilitador del juego el docente que participa;</li><li>2. Luego se inicia la lotería cuando el facilitador empieza a “cantar” el estímulo impreso en la ficha y el jugador que tenga la misma ficha <b>parea</b>;</li><li>3. El facilitador continúa “cantando” nuevas fichas hasta que un jugador llene el tablero y gane;</li><li>4. Podemos utilizar tapas de botella o semillas para que marquen cuando se canta la letra, la sílaba o la palabra;</li><li>5. El que completo primero gana, y se reinicia.</li></ol> <p><b><u>Cierre</u></b></p> <p>Recuento de las dificultades y facilidades que se presentaron en el proceso.</p>





<b>Evaluación:</b>		
<b>INDICADOR DE LOGRO:</b> Desarrolla habilidades meta fonológicas, de conciencia silábica y fonológica.		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>SÍ</b>	<b>NO</b>
Comprende y cumple las instrucciones y reglas del juego		
Participa activamente en el juego propuesto		
Coordina manos y ojos		
Controla sus impulsos mientras juega		
Canta las palabras acertadamente		
<b>Valoración de los criterios</b>		
<b>Valoración de los criterios</b>	<b>Nivel de desempeño</b>	
Cinco criterios demostrados	Muy bien	
Cuatro criterios demostrados	Satisfactorio	
Tres criterios demostrados	En proceso	
Dos criterios demostrados	Requiere apoyo	

### Actividad 3

<b>Tema:</b>	Elaboración del libro caminante de las letras
<b>Objetivo:</b>	Involucrar a las familias, fomentando la relación escuela-familia. Facilitar el aprendizaje de la lectoescritura de nuestros estudiantes.

<b>Recursos:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• hojas de papel bon o cartulina</li><li>• pinturas</li><li>• goma</li><li>• tijeras, y lo que la imaginación de los estudiantes crean necesario</li></ul>
<b>Tiempo:</b>	Durante un año escolar.
<b>Variantes:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• libros caminantes de Animales</li></ul>





	<ul style="list-style-type: none"><li>• recopilación de Canciones Infantiles</li><li>• recopilación de Folklore infantil (rondas, retahílas, adivinanzas, trabalenguas...)</li><li>• libro de los números</li><li>• libro de Noticias de la sala de clase</li><li>• libro de Recetas</li><li>• libro de Poesías (recopiladas o inventadas)</li><li>• libro de Cuentos (recopilados o inventados)</li></ul>
<b>Descripción:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Una vez trabajado el tema en clase, el maestro, individualmente o con los alumnos, prepara el libro. Hará una portada llamativa donde se incluirá el título del libro caminante, el grupo de alumnos que lo llevan a cabo, la escuela, etc. La portada y contraportada es conveniente plastificarla para protegerla del traqueteo diario;</li><li>2. Es conveniente incluir instrucciones de uso dirigidas tanto a los alumnos como a las familias. En ellas se explica brevemente en que consiste el libro caminante y como usarlo;</li><li>3. En las páginas del libro caminante puede ir totalmente en blanco, con renglones o tener un formato determinado en función del tipo de texto;</li><li>4. La cantidad de páginas del libro se determinará por el número de alumnos que trabajen en el libro caminante y la cantidad de veces que queremos que un alumno se lleve el libro. En la última página podemos incluir un registro dónde anotaremos las veces que cada alumno lo ha utilizado y quién lo tiene en cada momento;</li><li>5. Es conveniente meter el libro en una maletita o bolsita de tela para que viaje cómodo y no se estropee;</li></ol>





	<p>6. Explicamos a la clase en que consiste el libro viajero, como usarlo y cuánto tiempo lo puede tener cada alumno; Podemos también explicar la actividad a los padres y madres en una reunión y/o agregar un breve texto informativo en la portada del libro. Cuanto mejor informadas se sienten las familias, mayor es la posibilidad de lograr buenos resultados;</p> <p>7. Temporalizaremos la actividad de forma razonable: ni demasiados días en cada familia, ni tan pocos que no dé tiempo a realizar un trabajo digno;</p> <p>8. Cuando el niño o la niña trae a clase el libro, tenemos que dedicarle un rato a que nos lo enseñe, nos cuente cómo lo ha ido haciendo, qué le ha gustado más... Es imprescindible comentar y compartir la producción. Debemos suscitar interés, intriga, emoción, para que los niños y niñas estén deseando llevarse el libro la siguiente vez.</p> <p><b><u>Cierre</u></b> Recuento de las dificultades y facilidades que se presentaron en el proceso.</p> <p><b>Evaluación:</b> Recolectar los trabajos realizados y anillar.</p>
--	--

#### Actividad 4

<b>Tema:</b>	Juego de la memoria.
<b>Objetivo:</b>	Coleccionar parejas de tarjetas (imagen-imagen, palabra-palabra o imagen-palabra), para desarrollar la habilidad memorista, fundamental en la lectoescritura.
<b>Recursos:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• tarjetas con imágenes</li></ul>





	<ul style="list-style-type: none"><li>• tarjetas con palabras</li><li>• mesa</li></ul>
<b>Tiempo:</b>	40 minutos.
<b>Variantes:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• tarjetas con números</li><li>• tarjetas con numerales</li></ul>
<b>Descripción:</b>	<p><b><u>Inicio</u></b></p> <p><b>Motivación:</b> Trabalenguas.</p> <p><b>Encuadre:</b> Establecer las normas de trabajo, para establecer un ambiente de trabajo adecuado.</p> <p><b><u>Desarrollo</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Sobre la mesa se disponen, boca abajo, una serie de tarjetas con dibujos y otra con palabras;</li><li>2. El primer jugador levanta una de cada grupo;</li><li>3. Si coinciden (hay correspondencia entre imagen y palabra) se las lleva;</li><li>4. Si no coinciden, las vuelve a dar vuelta y pasa el turno;</li><li>5. Gana quién junta más tarjetas.</li></ol> <p><b><u>Cierre</u></b></p> <p>Recuento de las dificultades y facilidades que se presentaron en el proceso.</p>

<b>Evaluación:</b>		
<b>INDICADOR DE LOGRO:</b> Convive, juega y trabaja con sus compañeros y desarrolla la memoria		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>SÍ</b>	<b>NO</b>
Comprende y cumple las instrucciones y reglas del juego		
Participa activamente en el juego propuesto		
Relaciona imagen y palabra correctamente		
Controla sus impulsos mientras juega		



Recuerda las imágenes y lee acertadamente las palabras		
<b>Valoración de los criterios</b>	<b>Nivel de desempeño</b>	
Cinco criterios demostrados	Muy bien	
Cuatro criterios demostrados	Satisfactorio	
Tres criterios demostrados	En proceso	
Dos criterios demostrados	Requiere apoyo	

### Actividad 5

<b>Tema:</b>	Dominó del abecedario.
<b>Objetivo:</b>	Jugar con fichas especialmente diseñadas, leyendo las consonantes para posterior escribirlas relacionando imágenes con la letra de empieza.



Fuente: *Blog Educación Primaria (2016)*

<b>Recursos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tarjetas con las consonantes</li> <li>• tarjetas con imágenes relacionadas con las consonantes</li> </ul>
<b>Tiempo:</b>	40 minutos.
<b>Variantes:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dominó de pictogramas o imágenes</li> <li>• dominó de palabras</li> <li>• dominó de números</li> </ul>
<b>Descripción:</b>	<u>Inicio</u>





<p><b>Motivación:</b> Adivinanzas.</p> <p><b>Encuadre:</b> Establecer las normas de trabajo, para establecer un ambiente de trabajo adecuado.</p> <p><b>Desarrollo</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Se reparten todas las fichas entre los jugadores;</li><li>2. El primer jugador coloca una ficha doble en el centro de la mesa, por ejemplo, la de color amarillo/amarillo (depende el tema);</li><li>3. El siguiente jugador puede colocar una ficha a continuación si sus dos letras coinciden con las de los extremos. Los jugadores tiran una ficha en cada turno;</li><li>5. Se trata de diagnosticar el conocimiento previo o experiencia que se tiene alrededor de una temática;</li><li>6. Se puede emplear para el repaso o revisión de los aprendizajes de un contenido (Hernández, 1997). Debe decirse “paso” cuando no se pueda colocar fichas.</li></ol> <p><b>Cierre</b></p> <p>Recuento de las dificultades y facilidades que se presentaron en el proceso.</p>
---

<b>Evaluación:</b>		
<b>INDICADOR DE LOGRO:</b> Desarrolla habilidades meta fonológicas, de conciencia silábica y fonológica.		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>SÍ</b>	<b>NO</b>
Comprende y cumple las instrucciones y reglas del juego		
Participa activamente en el juego propuesto		
Identifica sonido inicial de las imágenes		
Escribe relacionando imágenes con la letra que empieza		
Lee correctamente las palabras identificadas		



Valoración de los criterios	Nivel de desempeño
Cinco criterios demostrados	Muy bien
Cuatro criterios demostrados	Satisfactorio
Tres criterios demostrados	En proceso
Dos criterios demostrados	Requiere apoyo

### Actividad 6

<b>Tema:</b>	Ventanita sorpresa.
<b>Objetivo:</b>	Desarrollar la iniciativa e imaginación en el descubrimiento de nuevas palabras para incrementar el léxico.



Fuente: Blog Educación Primaria (2016)

<b>Recursos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• cartulina o</li> <li>• sobres de manila</li> <li>• palabras en cartulina</li> </ul>
<b>Tiempo:</b>	40 minutos.
<b>Variantes:</b>	Mostrar la última letra antes de introducir la palabra en la ventanita, mostrar el largo de la palabra, entre otras posibilidades, para que los estudiantes arriesguen cuál será la palabra en cuestión.
<b>Descripción:</b>	<p><b>Inicio</b></p> <p><b>Motivación:</b> Adivinanzas.</p> <p><b>Encuadre:</b> Establecer las normas de trabajo, para establecer un ambiente de trabajo adecuado.</p>





	<p><b><u>Desarrollo</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Un conjunto de tiras con palabras que se insertan en una suerte de ventana o sobre de cartón;</li> <li>2. Para esta actividad se deja ver la primera letra de la palabra por la ventanita sorpresa; los estudiantes proponen cuál será la palabra escondida;</li> <li>3. Luego, se van mostrando las letras siguientes. Los alumnos van proponiendo palabras posibles, que pueden anotarse en el pizarrón para ir comparando y descartando si no coinciden;</li> <li>4. A medida que los niños van comprendiendo la dinámica, son ellos quienes leen, corren las palabras escondidas, anotan las propuestas, o sugieren palabras a esconder;</li> </ol> <p><b><u>Cierre</u></b></p> <p>Recuento de las dificultades y facilidades que se presentaron en el proceso.</p>
--	---

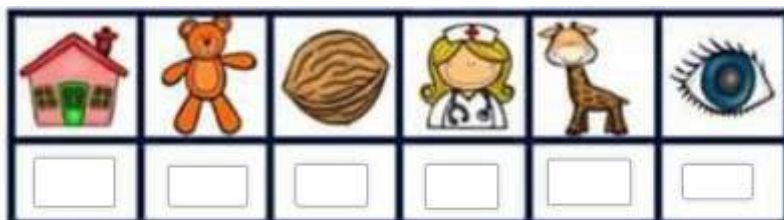
<b>Evaluación:</b>		
<b>INDICADOR DE LOGRO:</b> Desarrolla habilidades meta fonológicas, de conciencia silábica y fonológica.		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>SÍ</b>	<b>NO</b>
Comprende y cumple las instrucciones y reglas del juego		
Participa activamente en el juego propuesto		
Identifican palabras escondidas		
Explica el significado de las palabras encontradas		
Dice oralmente oraciones cortas		
<b>Valoración de los criterios</b>	<b>Nivel de desempeño</b>	
Cinco criterios demostrados	Muy bien	



Cuatro criterios demostrados	Satisfactorio
Tres criterios demostrados	En proceso
Dos criterios demostrados	Requiere apoyo

### Actividad 7

<b>Tema:</b>	Encontrando la palabra secreta.
<b>Objetivo:</b>	Aprender nuevas palabras basadas en la inicial de palabras conocidas.



Fuente: Liveworksheets (2020)

<b>Recursos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• fichas con imágenes</li> <li>• tarjetas para escribir</li> </ul>
<b>Tiempo:</b>	40 minutos.
<b>Variantes:</b>	Posibilidad imágenes de números, adjetivos, objetos, partes del cuerpo, animales.
<b>Descripción:</b>	<p><b><u>Inicio</u></b></p> <p><b>Motivación:</b> Canción acorde al tema.</p> <p><b>Encuadre:</b> Establecer las normas de trabajo, para establecer un ambiente de trabajo adecuado.</p> <p><b><u>Desarrollo</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se proporciona a cada niño una tarjeta con divisiones de recuadros;</li> <li>2. Después la maestra, indica uno por uno los dibujos de las fichas;</li> </ol>



	<p>3. El niño debe escribir la inicial de cada dibujo en cada uno de los recuadros en el orden indicado. Al finalizar se podrá leer la palabra secreta;</p> <p><b><u>Cierre</u></b> Recuento de las dificultades y facilidades que se presentaron en el proceso.</p>
--	--

<b>Evaluación:</b>		
<b>INDICADOR DE LOGRO:</b> Desarrolla habilidades meta fonológicas, de conciencia silábica y fonológica.		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>SÍ</b>	<b>NO</b>
Comprende y cumple las instrucciones y reglas del juego		
Participa activamente en el juego propuesto		
Identifican sonidos iniciales de las palabras		
Forma palabras con letras iniciales de otras palabras		
Lee la palabra secreta formada.		
<b>Valoración de los criterios</b>		
<b>Valoración de los criterios</b>	<b>Nivel de desempeño</b>	
Cinco criterios demostrados	Muy bien	
Cuatro criterios demostrados	Satisfactorio	
Tres criterios demostrados	En proceso	
Dos criterios demostrados	Requiere apoyo	

### Actividad 8

<b>Tema:</b>	Pescando palabras.
<b>Objetivo:</b>	Reforzar la lectura de palabras complejas.
<b>Recursos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• caña de pescar con imán</li> <li>• clips</li> </ul>





	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tarjetas con palabras</li> <li>• recipiente</li> </ul>
<b>Tiempo:</b>	40 minutos.
<b>Variantes:</b>	Juego de equipos con puntos, se pueden usar palabras, números, operaciones matemáticas simples.
<b>Descripción:</b>	<p><b><u>Inicio</u></b></p> <p><b>Motivación:</b> Video acorde al tema.</p> <p><b>Encuadre:</b> Establecer las normas de trabajo, para establecer un ambiente de trabajo adecuado.</p> <p><b><u>Desarrollo</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. En un recipiente amplio, se colocan varias tarjetas con un clip enganchado en cada una;</li> <li>2. Los niños utilizan una caña de pescar casera con un imán para pescar una tarjeta;</li> <li>3. Cada tarjeta tiene una palabra y el niño debe leerla en voz alta, si lo consigue obtiene una tarjeta para su canasta de pesca.</li> </ol> <p><b><u>Cierre</u></b></p> <p>Recuento de las dificultades y facilidades que se presentaron en el proceso.</p>

<b>Evaluación:</b>		
<b>INDICADOR DE LOGRO:</b> Desarrolla habilidades meta fonológicas, de conciencia silábica y fonológica.		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>SÍ</b>	<b>NO</b>
Comprende y cumple las instrucciones y reglas del juego		
Participa activamente en el juego propuesto		
Identifican y lee palabras pescadas		
Oralmente expresa significado de las palabras		
Escribe y lee palabras complejas		



Valoración de los criterios	Nivel de desempeño
Cinco criterios demostrados	Muy bien
Cuatro criterios demostrados	Satisfactorio
Tres criterios demostrados	En proceso
Dos criterios demostrados	Requiere apoyo

### Actividad 9

<b>Tema:</b>	Adivina la palabra.
<b>Objetivo:</b>	Desarrollar la creatividad para expresar ideas y palabras.

<b>Recursos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tarjetas de palabras</li> <li>• bolsa</li> </ul>
<b>Tiempo:</b>	40 minutos.
<b>Variantes:</b>	Se pueden hacer juegos de parejas. Las tarjetas se pueden colocar en la frente del niño participante, los demás niños leen e interpretan la palabra con mímica y solo el niño participante puede hablar y decir la palabra.
<b>Descripción:</b>	<p><b><u>Inicio</u></b></p> <p><b>Motivación:</b> Video acorde al tema.</p> <p><b>Encuadre:</b> Establecer las normas de trabajo, para establecer un ambiente de trabajo adecuado.</p> <p><b><u>Desarrollo</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Un niño saca una tarjeta de la bolsa, lee la palabra escrita, pero no puede hablar;</li> <li>2. Debe hacer mímica para explicarle la palabra a sus compañeros y ellos tendrán que adivinar;</li> </ol>



	<p>3. Se puede jugar en equipos y anotar puntos por cada palabra adivinada.</p> <p><b>Cierre</b></p> <p>Recuento de las dificultades y facilidades que se presentaron en el proceso.</p>
--	--

<b>Evaluación:</b>		
<b>INDICADOR DE LOGRO:</b> Desarrolla habilidades meta fonológicas, de conciencia silábica y fonológica.		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>SÍ</b>	<b>NO</b>
Comprende y cumple las instrucciones y reglas del juego		
Participa activamente en el juego propuesto		
Lee palabras y conoce el significado		
Utiliza su imaginación para expresar palabras con mímica		
Coordina manos y ojos correctamente		
<b>Valoración de los criterios</b>		<b>Nivel de desempeño</b>
Cinco criterios demostrados		Muy bien
Cuatro criterios demostrados		Satisfactorio
Tres criterios demostrados		En proceso
Dos criterios demostrados		Requiere apoyo

### Actividad 10

<b>Tema:</b>	Rueda de palabras.
<b>Objetivo:</b>	Identificar sílabas y reforzar la fluidez de la lectura.

<b>Recursos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ruleta con palabras</li> </ul>
<b>Tiempo:</b>	40 minutos.





<b>Variantes:</b>	Se pueden usar imágenes en la ruleta y permitirle al niño escribirla o usarla en una oración.
<b>Descripción:</b>	<p><b><u>Inicio</u></b></p> <p><b>Motivación:</b> Collage.</p> <p><b>Encuadre:</b> Establecer las normas de trabajo, para establecer un ambiente de trabajo adecuado.</p> <p><b><u>Desarrollo</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cada niño toma un turno para girar la ruleta y leer la palabra en la que se detenga el indicador y ganar un punto para su equipo;</li> <li>2. Se juega con tiempo y mientras más rápido lean los niños las palabras más oportunidades de ganar puntos tienen.</li> </ol> <p><b><u>Cierre</u></b></p> <p>Recuento de las dificultades y facilidades que se presentaron en el proceso.</p>

<b>Evaluación:</b>		
<b>INDICADOR DE LOGRO:</b> Desarrolla habilidades meta fonológicas, de conciencia silábica y fonológica.		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>SÍ</b>	<b>NO</b>
Comprende y cumple las instrucciones y reglas del juego		
Participa activamente en el juego propuesto		
Lee palabras y conoce el significado		
Utiliza su memoria para expresar palabras		
Lee oraciones largas		
<b>Valoración de los criterios</b>	<b>Nivel de desempeño</b>	
Cinco criterios demostrados	Muy bien	
Cuatro criterios demostrados	Satisfactorio	





Tres criterios demostrados	En proceso
Dos criterios demostrados	Requiere apoyo

### Actividad 11

<b>Tema:</b>	Baile de letras.
<b>Objetivo:</b>	Reconocer vocales y consonantes para formar sílabas y palabras.

<b>Recursos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tarjetas de cartulina con letras</li> </ul>
<b>Tiempo:</b>	40 minutos.
<b>Variantes:</b>	Se pueden usar tarjetas con sílabas o dados con letras. Se pueden formar nombres, personajes de cuentos, comida favorita o cualquier palabra de interés para el niño.
<b>Descripción:</b>	<p><b>Inicio</b></p> <p><b>Motivación:</b> Collage.</p> <p><b>Encuadre:</b> Establecer las normas de trabajo, para establecer un ambiente de trabajo adecuado.</p> <p><b>Desarrollo</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Se entrega un grupo de tarjetas con letras a cada niño y se propone formar palabras con estas tarjetas.</li> </ol> <p><b>Cierre</b></p> <p>Recuento de las dificultades y facilidades que se presentaron en el proceso.</p>

<b>Evaluación:</b>		
<b>INDICADOR DE LOGRO:</b> Desarrolla habilidades meta fonológicas, de conciencia silábica y fonológica.		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>SÍ</b>	<b>NO</b>
Comprende y cumple las instrucciones y reglas del juego		
Participa activamente en el juego propuesto		



Identifica vocales, consonantes para escribir nuevas palabras		
Escribe solo las sílabas		
Lee palabras largas		
<b>Valoración de los criterios</b>	<b>Nivel de desempeño</b>	
Cinco criterios demostrados	Muy bien	
Cuatro criterios demostrados	Satisfactorio	
Tres criterios demostrados	En proceso	
Dos criterios demostrados	Requiere apoyo	

### Actividad 12

<b>Tema:</b>	Sílabas locas.
<b>Objetivo:</b>	Identificar un objeto y reconocer las sílabas que forman la palabra que identifique a este objeto.



Fuente: Blog Educación Primaria (2016)

<b>Recursos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tarjetas con imágenes</li> <li>• sílabas en cartulina</li> </ul>
<b>Tiempo:</b>	40 minutos.
<b>Variantes:</b>	Se puede realizar esta actividad después de un cuento o lectura para reconocer a los personajes y organizar las sílabas de sus nombres.
<b>Descripción:</b>	<b>Inicio</b>



<p><b>Motivación:</b> Dibujar de acuerdo a la temática</p> <p><b>Encuadre:</b> Establecer las normas de trabajo, para establecer un ambiente de trabajo adecuado.</p> <p><b>Desarrollo</b></p> <p>1. La maestra proporciona varias sílabas en cartulina y después les enseña a todos los niños una tarjeta con la imagen de un objeto; los niños deben reconocer el objeto y formar la palabra que represente este objeto con la sílaba que tienen en sus manos.</p> <p><b>Cierre</b></p> <p>Recuento de las dificultades y facilidades que se presentaron en el proceso.</p>
---

<b>Evaluación:</b>		
<b>INDICADOR DE LOGRO:</b> Desarrolla habilidades meta fonológicas, de conciencia silábica y fonológica.		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>SÍ</b>	<b>NO</b>
Comprende y cumple las instrucciones y reglas del juego		
Participa activamente en el juego propuesto		
Identifican y lee palabras pescadas		
Identifica las sílabas para formar palabras		
Escribe oraciones		
<b>Valoración de los criterios</b>		
Cinco criterios demostrados	<b>Nivel de desempeño</b> Muy bien	
Cuatro criterios demostrados	Satisfactorio	
Tres criterios demostrados	En proceso	
Dos criterios demostrados	Requiere apoyo	



### Actividad 13

<b>Tema:</b>	Parame la letra.
<b>Objetivo:</b>	Ampliar el vocabulario y la rapidez para relacionar palabras con una letra.

<b>Recursos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• hojas con la matriz del juego</li> </ul>
<b>Tiempo:</b>	40 minutos.
<b>Variantes:</b>	Se pueden implementar varias categorías para el juego como: nombres de personas, animales, objetos, comida, colores, etc.
<b>Descripción:</b>	<p><b><u>Inicio</u></b></p> <p><b>Motivación:</b> Adivinanza.</p> <p><b>Encuadre:</b> Establecer las normas de trabajo, para establecer un ambiente de trabajo adecuado.</p> <p><b><u>Desarrollo</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. La maestra elige una letra y una o varias categorías; los niños escriben palabras que empiecen con la letra elegida;</li> <li>2. El primer niño en terminar dice: “parame la mano” y el resto de niños dejarán de escribir. Se revisarán las palabras y se ponen puntos para palabras repetidas y puntos dobles en palabras que no se repitan.</li> </ol> <p><b><u>Cierre</u></b></p> <p>Recuento de las dificultades y facilidades que se presentaron en el proceso.</p>

<b>Evaluación:</b>		
<b>INDICADOR DE LOGRO:</b> juega, comparte, relaciona fonema-grafema (campos semánticos)		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>SÍ</b>	<b>NO</b>
Comprende y cumple las instrucciones y reglas del juego		
Participa activamente en el juego propuesto		

Identifican campos semánticos de las palabras		
Fluidez en su léxico		
Explica oralmente el significado de las palabras		
<b>Valoración de los criterios</b>	<b>Nivel de desempeño</b>	
Cinco criterios demostrados	Muy bien	
Cuatro criterios demostrados	Satisfactorio	
Tres criterios demostrados	En proceso	
Dos criterios demostrados	Requiere apoyo	

### Actividad 14

<b>Tema:</b>	Cuento fantástico.
<b>Objetivo:</b>	Desarrollar la imaginación y capacidad de utilizar palabras en creaciones fantásticas.

<b>Recursos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tarjetas con imágenes</li> </ul>
<b>Tiempo:</b>	40 minutos.
<b>Variantes:</b>	Se pueden utilizar imágenes fantásticas, de animales, de medios de transporte, en fin; para poder desarrollar distintas historias fantásticas y creativas.
<b>Descripción:</b>	<p><b>Motivación:</b> Video.</p> <p><b>Encuadre:</b> Establecer las normas de trabajo, para establecer un ambiente de trabajo adecuado.</p> <p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>La maestra escoge varias imágenes que les muestra a los niños para que creen historias usando las palabras que representen estas imágenes; animándolos a escribir un cuento fantástico y muy creativo.</li> </ul> <p><b>Cierre</b></p>

	Recuento de las dificultades y facilidades que se presentaron en el proceso.
--	--

<b>Evaluación:</b>		
<b>INDICADOR DE LOGRO:</b> Cuenta cuentos a partir de imágenes		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>SÍ</b>	<b>NO</b>
Comprende y cumple las instrucciones y reglas del juego		
Participa activamente en el juego propuesto		
Oralmente describe imágenes		
Narra cuentos valiéndose de imágenes		
Escribe un cuento a partir de imágenes		
<b>Valoración de los criterios</b>		<b>Nivel de desempeño</b>
Cinco criterios demostrados		Muy bien
Cuatro criterios demostrados		Satisfactorio
Tres criterios demostrados		En proceso
Dos criterios demostrados		Requiere apoyo

### Actividad 15

<b>Tema:</b>	Dados de palabras.
<b>Objetivo:</b>	Desarrollar agilidad mental para formar palabras.

<b>Recursos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dados con sílabas</li> </ul>
<b>Tiempo:</b>	40 minutos.
<b>Variantes:</b>	Se pueden usar dados con vocales y consonantes para formar palabras.
<b>Descripción:</b>	<p><b>Inicio</b></p> <p><b>Motivación:</b> Video</p>



<p><b>Encuadre:</b> Establecer las normas de trabajo, para establecer un ambiente de trabajo adecuado.</p> <p><b>Desarrollo</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. La maestra le da los dados al niño, debe lanzarlos y con las sílabas que resultan debe formar una palabra que contenga estas sílabas; si lo consigue suma puntos;</li><li>2. Ahora debe pasarle los dados al siguiente compañero quien debe hacer lo mismo.</li></ol> <p><b>Cierre</b></p> <p>Recuento de las dificultades y facilidades que se presentaron en el proceso.</p>
---

<b>Evaluación:</b>		
<b>INDICADOR DE LOGRO:</b> Desarrolla habilidades meta fonológicas, de conciencia silábica y fonológica.		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>SÍ</b>	<b>NO</b>
Comprende y cumple las instrucciones y reglas del juego		
Participa activamente en el juego propuesto		
Identifican las sílabas compuestas y simples		
Forma palabras complejas a partir de sílabas		
Explica significados de palabras		
<b>Valoración de los criterios</b>		
Cinco criterios demostrados	<b>Nivel de desempeño</b> Muy bien	
Cuatro criterios demostrados	Satisfactorio	
Tres criterios demostrados	En proceso	
Dos criterios demostrados	Requiere apoyo	



## 2.5. Conclusiones Capítulo II

- Este diagnóstico llevó a realizar la propuesta de una Guía Didáctica Lúdica, proveyendo al docente una herramienta para optimizar el tiempo en la comprensión y desarrollo del proceso lectoescritor. Esto se logra mediante el planteamiento de objetivos, la presentación de procesos concisos y en un lenguaje de fácil comprensión; la potestad para que el docente pueda observar, evaluar y autoevaluar los conocimientos adquiridos, entre otras bondades que ofrece una Guía Didáctica.
- La guía didáctica de estrategias lúdicas en la educación infantil ofrece al estudiante la posibilidad de jugar y aprender divirtiéndose, mientras que el docente tiene a su alcance la información de actividades, contenidos y la ruta a seguir para la autogestión del conocimiento y el dominio del proceso de la lectoescritura y los conocimientos, habilidades y hábitos en la enseñanza aprendizaje
- Se concluye que por medio de la lúdica (juego-trabajo) se facilita el logro de la socialización, siendo el punto de partida para iniciar al infante en el desarrollo de la personalidad y en el proceso de la lectoescritura.



### **Capítulo III. Aplicación y/o Validación de la Propuesta**

#### **3.1. Evaluación de Expertos**

La participación de profesionales con experticia en educación, asientran la validación de la propuesta de titulación, los expertos son referentes para abalzar la propuesta utilizando un instrumento con parámetros determinativos que verifiquen su argumentación, estructuración lógica interna, la importancia, facilidad y valoración integral. Por tanto, los indicadores considerados para la evaluación fueron: Excelente, Aceptable, Deficiente. Y es así que:

La Magister en Gerencia y Liderazgo Educativo, Máster en Perfeccionamiento del Profesorado en la especialidad de Biología, Diplomado de Pedagogía Conceptual Mercedes Elizabeth Cajas Morillo, Vicerrectora de la Unidad Educativa San José “La Salle” con cédula de identidad 0502889355 con diez años de experiencia valoró con Excelente la propuesta presentada considerando que el planteamiento y organización de la propuesta es apropiado y cumple con los criterios de contenido apreciable, organización y exposición procedente, vocabulario adecuado, originalidad fundamentando que el contenido propone aportes característicos en cuanto es interesante como aporte a la enseñanza y aprendizaje educativo. Además, recomienda hacer mayor énfasis en la evaluación ya que debe ser siempre novedosa.



De la misma manera, La Magíster en Gerencia Educativa, María Elena Vaca Balseca, docente de educación básica elemental y actualmente Directora Pedagógica de la Unidad Educativa San José “La Salle” con cédula de identidad 0501359111 con treinta y dos años de experiencia valoró con Excelente, de ahí que la propuesta está basada en la necesidad de la institución y la problemática en el proceso de la lectoescritura. La guía de estrategias didácticas abarca actividades muy bien estructuradas con metodología de fácil manejo para los representantes de la comunidad educativa, se encuentra apegada a la realidad institucional.

Así también, La Magíster en Ciencias de la Educación Mención Parvularia, Yolanda Paola Defaz Gallardo, docente y actualmente Directora de la Carrera de Educación Inicial con cédula de identidad 0502632219 valoró con Excelente, ya que la propuesta es el resultado de un proceso reflexivo de investigación de modo que este trabajo es un aporte valioso para el ámbito educativo, cimentado en una estructura y argumentación concreta; al mismo tiempo tiene lógica y es trascendental ya que evidencia la estructura metodológica y las actividades están estructuradas acorde a la edad de los niños dado que son de fácil manejo, su implementación está apegada a la realidad nacional, englobando un aspecto importante y necesario como es la lectoescritura como la base fundamental de toda comunicación, se recomienda que esta guía de actividades lúdicas sea puesto a disposición de todo el sistema educativo con el fin de ayudar a las demás instituciones a fortalecer la lectoescritura a través del juego.

### **3.2. Evaluación de Usuarios**

En la institución sujeto de investigación se ha socializado y aplicado la evaluación de usuarios obteniendo diversos criterios por parte de las maestras, las mismas que mencionan:

Nathalie Gabriela Fiallos Punina, Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Parvularia con cédula de identidad 0502957731, quien actualmente labora como docente de Preparatoria en la Unidad Educativa San José “La Salle”, considera que la propuesta es Excelente porque cumple con lo planteado de acuerdo a la edad de los niños, demuestra que a través de juegos lúdicos va fomentando la lectoescritura en los

niños, facilitando el trabajo a los docentes con actividades diferentes de esta manera se fortalecen conocimientos, capacidades, destrezas por medio del juego, las expectativas suficientes para su implementación, ya que sus contenidos son aptos y de fácil manejo dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

Dicho con palabras de, Ana Catalina Pullopaxi Toapanta, Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Básica con cédula de identidad 050267370-0, quien actualmente se encuentra laborando como docente de Segundo año de educación básica elemental en la Unidad Educativa San José “La Salle” manifiesta que la estructura presentada es Excelente ya que está acorde a lo planteado y su fundamento concreto permitirá que los docentes lo apliquen de manera eficaz, es un aporte válido y significativo al conocimiento del área de Lengua porque propone actividades lúdicas muy activas que permiten el desarrollo de las habilidades necesarias para el proceso de la lectoescritura.

Son actividades muy atractivas y sobre todo fáciles de realizarlas por parte del docente y en tanto al estudiante son interactivas y el hecho de manejar material concreto y novedoso permitirá que aprecie y tenga nuevas experiencias que fortalezcan sus habilidades y permitan el desarrollo de la lectoescritura para un buen proceso de aprendizaje.

Por su parte, Norma Cecilia Yugcha Vilema, Magister en Ciencias de la Educación, Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Parvularia con cédula de identidad 0502667769 quien labora como docente de Educación Inicial II en la Unidad Educativa San José “La Salle”, valida con Excelente la propuesta para fortalecer el desarrollo de la lectoescritura porque las actividades lúdicas son adecuadas a la función compleja del tema en mención, la metodología utilizada integra todos los aspectos relacionados a la lúdica en la lectura y escritura y en el proceso de enseñanza aprendizaje. La posibilidad de que los infantes sean los protagonistas de su propio aprendizaje es tan probable porque las actividades están muy bien detalladas y fáciles de ejecutar.

### **3.3. Evaluación de Impactos o Resultados**

De acuerdo al tiempo de la aplicación de la propuesta se muestra imaginación y entusiasmo por parte de los niños que han tenido a su disposición actividades con estrategias lúdicas que fortalecen el proceso de lectoescritura en la enseñanza aprendizaje determinando así la eficiencia y confiabilidad de la guía propuesta.

La propuesta tiene una notable aceptación ya que el impacto en el ámbito educativo tiene un nivel alto por tanto es factible para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura evidenciando resultados óptimos ya que hay un rango de veintiocho estudiantes con lectura y escritura correcta y un niño en proceso, resaltando que el estudiante avanza en el proceso lectoescritor con actividades personalizadas.

El estudio realizado enuncia resultados favorables para las estrategias lúdicas por medio de las actividades estructuradas fortalecen el desarrollo de la lectoescritura, son estructuradas básicamente para los procesos de enseñanza aprendizaje, dicho de otra manera, ha causado un impacto social ya que dicho documento ha sido de fácil manejo para las maestras y con actividades estratégicas entendibles, claras y activas para los educandos, permitiendo desarrollar una formación basada en la integración.

### **3.4. Resultados de la propuesta**

La experiencia llevada a cabo con los estudiantes en la aplicación de la Guía didáctica de actividades lúdicas para el proceso de lectoescritura en los niños de segundo año de básica de la Unidad Educativa San José “La Salle”, permitió en primer lugar encaminar el proceso activo de la lectura y escritura, valiéndose de , juegos, dinámicas y evaluación de indicadores de logro que permitió adquirir conocimientos, habilidades y actitudes sustentados en la investigación es decir, adquirir capacidad para leer y escribir por sí mismos y de manera más ágil. Se puede afirmar entonces que, la guía aplicada facilitó el desarrollo de las actividades de lectoescritura logrando eficiencia en los objetivos pedagógicos previstos.

Los resultados en relación al diagnóstico y las expectativas de la experiencia, llevados a cabo durante 4 meses, se considera que fueron satisfactorios en un 95% por consiguiente se logró que los estudiantes adquieran un aprendizaje significativo de manera que al leer y escribir son entes críticos y reflexivos. El 5% de estudiantes continúan en el proceso lectoescritor con las mismas actividades lúdicas de la guía, recalcando que hay acompañamiento de los padres de familia guiado por la docente a cargo dado que se respetan las diferencias individuales de cada estudiante con el fin de que todos alcancen el objetivo planteado.

*Tabla 3. Cuadro comparativo*

<b>Niños antes de la aplicación de la propuesta</b>	<b>Niños después de la aplicación de la propuesta</b>
El 31 % de niños siempre disfrutaban de los juegos aplicados por la maestra.	El 100% de los niños disfrutaban de los juegos aplicados por la maestra.
El 28 % de estudiantes siempre participan activamente en la clase de Lengua y Literatura.	El 100% de estudiantes participan activamente en la clase de Lengua y Literatura.
El 34 % de infantes relacionan el juego con el tema de estudio	El 100% de los estudiantes relacionan el juego con el tema de estudio
Los estudiantes no utilizan el código alfabético en la escritura de palabras.	El 95% de estudiantes utilizan el código alfabético en la escritura de palabras.
Los niños no cantan ni cuentan cuentos durante la clase de forma activa.	El 100% los niños cantan y cuentan cuentos durante la clase de forma activa.

Las evidencias de los logros obtenidos se pueden corroborar en los Anexos 4 y 5.

### **3.5. Conclusiones Capítulo III**

- Los expertos y los usuarios de la propuesta sitúan la importancia que tiene mejorar el proceso de lectoescritura que son dos habilidades fundamentales en el ser humano, con la implementación de una guía de estrategias didácticas para el proceso de lectoescritura, con actividades lúdicas

estructuradas con lineamientos y contenidos que orienten la funcionalidad requerida.

- La propuesta ha causado impacto en el proceso lectoescritor puesto que hay interacción social a través del intercambio de experiencias de lectura y escritura con sus amigos, familiares y de manera constante con la maestra.
- A continuación de la aplicación de la propuesta y con las derivaciones obtenidas se ha logrado determinar que el proceso de la lectoescritura resulta ser la capacidad que tiene el ser humano para comunicarse por medio de signos y símbolos que partiendo de un proceso diagnóstico y un evaluativo se determina y sustenta como eficaz en el proceso educativo.

### **Conclusiones Generales**

- Es importante mencionar que la lectoescritura es como el ser humano simboliza el mundo que le rodea, siendo de esta manera posible desarrollar desde edades tempranas basándose directamente en estrategias didácticas lúdicas ya existentes que sustentan la viabilidad en el proceso educativo.
- Se pudo diagnosticar que los niños a éstas edades necesitan que la enseñanza aprendizaje sea a base de juegos y al aire libre, se evidenció con las guías de observación aplicadas al inicio y al final de la propuesta lo cual aportó significativamente al proceso lectoescritor de los niños confirmando la confiabilidad.
- La implementación de la guía de actividades pretende fortalecer el desarrollo del proceso de la lectoescritura mediante estrategias didácticas lúdicas para que los infantes busquen nuevas experiencias por sí mismos e interactúen con otros niños.
- Los resultados obtenidos con la aplicación de la propuesta han demostrado significativamente los logros alcanzados en los niños a través de actividades lúdicas las mismas que potencian la lectoescritura, siendo ésta el vínculo esencial para mejorar las competencias del lenguaje infantil.

## **Recomendaciones**

- Se recomienda utilizar estrategias didácticas lúdicas, enfatizando que deben ser creativas y diarias como una rutina de clase para estimular y crear interés en la lectoescritura.
- Que durante la jornada diaria se apliquen actividades lúdicas como motivaciones que faciliten el desarrollo del proceso lectoescritor, así como también la estimulación del lenguaje.
- Es importante que las maestras sigan aplicando la guía de estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la lectoescritura porque crea un vínculo significativo con otras áreas del aprendizaje.
- Finalmente se recomienda fomentar el aprendizaje de la lectoescritura así como también el hábito y el gusto desde edades tempranas para que desarrollen el lenguaje y la expresión, la concentración y la reflexión, la imaginación y la creatividad, la empatía y la habilidad de escuchar.

## Bibliografía

- Álvarez, K. (2015). *Academia.edu*. Obtenido de Literacidad vernácula, relación intergeneracional con la escritura y la construcción de saberes en los Waorani del Ecuador: [http://www.academia.edu/download/36987252/LITERACIDAD\\_AMAZONICA.docx](http://www.academia.edu/download/36987252/LITERACIDAD_AMAZONICA.docx)
- Arango, F. (1998). *Educación y el efecto deben ir de la mano*.
- Arciga, A. G. (2020). *Pinterest*. Obtenido de Dibujos: <https://i.pinimg.com/originals/e2/7f/c8/e27fc8594ffc15321b3320b578b42933.jpg>
- Beatriz, M. P. (noviembre de 2012). *El juego a lo largo de la historia de la humanidad*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/beatrizinfantil/el-juego-y-su-evolucion>
- Blanco, V. (12 de noviembre de 2012). *Teorías del juego*. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Blog Educación Primaria. (16 de 05 de 2016). *Educación Primaria*. Obtenido de Actividades lúdicas de lectoescritura: <https://blogedprimaria.blogspot.com/2016/05/juegos-con-palabras.html>
- Bravo, L. (2002). *La conciencia fonológica como una zona de desarrollo próximo para el*. Valdivia: Estudios Pedagógicos.
- Caballeros Ruiz, M. Z., Sazo, E., & Gálvez Sobral, J. A. (2014). <https://www.redalyc.org/>.
- Calvo Hernando, P., & Gómez Gómez, M. D. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de la historia. *Revista hispanoamericana de Historia de las Ideas*, 23-31.
- Caravedo, R. (2002). *Disponibilidad léxica de los niños preescolares*. Costa Rica: UCR
- Código Alfabético. (2016). *Código Alfabético*. Obtenido de Conciencia sintáctica: [https://codigoalfabetico.webcindario.com/paginas/conciencia\\_sintactica.html](https://codigoalfabetico.webcindario.com/paginas/conciencia_sintactica.html)
- Contreras Ampuero, G. M., & Venturo Huares, R. (2011). *Qhapaqñan*. Obtenido de El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje del patrimonio cultural.
- EF Deportes. (06 de 2014). *EFDeportes*. Obtenido de Revista Digital: <https://www.efdeportes.com/efd193/coordinacion-visomotora-y-retraso-mental-moderado.htm>
- Ferreiro, E., & Toberosky, A. (1978). *Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño*. México DF: Siglo XXI Editores.

- Gallardo López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). *Research Gate*. Obtenido de Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil: [https://www.researchgate.net/publication/327746069\\_Teorias\\_sobre\\_el\\_juego\\_y\\_su\\_importancia\\_como\\_recurso\\_educativo\\_para\\_el\\_desarrollo\\_integral\\_infantil](https://www.researchgate.net/publication/327746069_Teorias_sobre_el_juego_y_su_importancia_como_recurso_educativo_para_el_desarrollo_integral_infantil)
- González, M. S. (2011). *Tesis*. Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2246/1/tps748.pdf>
- Huizinga, J. (1968). *Homo Ludens*. Bueno Aires: Emecé.
- IV Congreso Internacional sobre innovación. (22 de marzo de 2018). *Teorías del juego como recurso educativo pedagógica y praxis educativa*. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/324363292\\_TEORIAS\\_DEL\\_JUEGO\\_COMO\\_RECURSO\\_EDUCATIVO](https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO)
- J.M.Bríceño. (9 de junio de 2000). *Referencias sobre escritura a partir de Vigotsky*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35630908.pdf>
- Lanzaque, S. B. (enero de 2014). *La actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea*. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/50819100\\_La\\_actividad\\_ludica\\_en\\_la\\_historia\\_de\\_la\\_educacion\\_espanola\\_contemporanea](https://www.researchgate.net/publication/50819100_La_actividad_ludica_en_la_historia_de_la_educacion_espanola_contemporanea)
- Lier, V. (1995). *La conciencia lingüística en la enseñanza de lenguas*.
- Liveworksheets. (2020). *Liveworksheets*. Obtenido de Mensaje secreto: [https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Lectoescritura/Comprension\\_lectora/Mensaje\\_secreto\\_ee164743ry](https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Lectoescritura/Comprension_lectora/Mensaje_secreto_ee164743ry)
- Martínez González, L. D., & Lara Valenzuela, L. (2013). *Estrategia Didáctica para profesorado universitario propuesta lúdica*. Obtenido de <http://www.eumed.net/libros-gratis/2013/1269/dimension-ludica-educacion.html>
- Mendieta Toledo, L.-B. M.-R. (diciembre de 2018). *file:///C:/Users/ampar/Downloads*.
- Ministerio de Educación Ecuador . (09 de 2010). *Educación.gob.ec*. Obtenido de [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/03/AC\\_4\\_LL.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/03/AC_4_LL.pdf)
- Montalvo Bernal, J. (2014). Estimulación de los centros cerebrales del habla y el lenguaje en adquisición de lectoescritura en niños de 4 a 6 años. *Maskana, Revista Científica, Indexada en Latindex*, 29.
- Mujiono, T. (2020). *123RF*. Obtenido de Caricatura, criança, livro leitura: [https://es.123rf.com/photo\\_45168850\\_libro-de-lectura-del-ni%C3%B1o-peque%C3%B1o-de-dibujos-animados.html](https://es.123rf.com/photo_45168850_libro-de-lectura-del-ni%C3%B1o-peque%C3%B1o-de-dibujos-animados.html)



- Olga Cardenas, A. G. (2 de marzo de 2012). *La lúdica como estrategia pedagógica desde la escuela materna*. Obtenido de <http://ludicaypedagogiaenlaprimerainfancia.blogspot.com/2012/03/teorias-acerca-de-la-la-ludica.html>
- Orientación Andujar. (04 de 05 de 2010). *Orientación Andujar*. Obtenido de Libro viajero de las letras: <https://www.orientacionandujar.es/2010/05/04/libro-viajero-de-las-letras/>
- Parada, A. E. (2017). *Historia de la Lectura*. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires.
- Payá, A. (2006). Tesis doctoral. *La actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea*. Valencia, España: Universidad de Valencia.
- Perez-Yglesia, M. (24 de 04 de 2010). <https://www.redalyc.org/>. Obtenido de p.61
- Petrucci, A. (1999). *Alfabetismo, escritura, sociedad*. Barcelona: Gedisa.
- Petrucci, A. (2003). *La ciencia de la escritura: primera lección de Paleografía*. Buenos Aires : Fondo de Cultura Económica.
- Petrucci, A. (2013). *La escritura: ideología y representación*. Buenos Aires: Ampersand.
- Piaget, J. (1991). *Seis estudios de psicología*. España: Labor.
- Sanchez, M. (02 de 2016). *Universidad Nacional de Loja*. Obtenido de Dspace: <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/10951/1/Maritza%20del%20Cisne%20Condolo%20S%C3%A1nchez.pdf>
- StuDocu. (2016). *StuDocu*. Obtenido de Macrodestreza Escuchar: <https://www.studocu.com/ec/document/universidad-central-del-ecuador/comunicacion-y-lenguaje/resumenes/macrodestreza-escuchar/5141661/view>
- Tonaltzi. (31 de agosto de 2012). *La historia de la lectura y escritura*. Obtenido de <http://lahistoriadelecturayescritura.blogspot.com/2012/08/>
- Valery, O. (9 de junio de 2000). Reflexiones sobre la escritura a partir de Vygotsky. *Educare - La revista venezolana de educación*, 38-43. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35630908.pdf>
- Yturralde, E. (2019). *La lúdica y el aprendizaje*. Obtenido de <http://www.pedagogialudica.com/>
- Yvern, A. (1998). *¿A qué jugamos?*. Buenos Aires: Bonum.

**Anexos**

**Anexo 1**

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI  
ENTREVISTA DIRIGIDA A LA RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA  
SAN JOSÉ “LA SALLE” ACERCA DE LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA  
DIDÁCTICA EN LA LECTOESCRITURA**

**OBJETIVO:**

- Determinar mediante el criterio de la autoridad de la institución si la actividad lúdica como estrategia didáctica favorece la lectoescritura.

1.- ¿Considera usted que la lúdica como estrategia didáctica permite desarrollar de forma integral los procesos de aprendizaje de los estudiantes?  
.....

2.- ¿Usted considera, que la lúdica como estrategia didáctica influye en el proceso de lectoescritura?  
.....

3.- ¿La lúdica como estrategia didáctica sigue un proceso secuencial ascendente en la enseñanza?  
.....

4.- ¿Cree Usted que la lectoescritura es la base del desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje?  
.....

5.- ¿Piensa Usted que la lectoescritura es el proceso pedagógico en el que más cuidado debe tener el docente?  
.....

6.- ¿Para Usted, existe influencia de la lúdica como estrategia didáctica en el aprendizaje de la lectoescritura?  
.....

7.- ¿Es necesario utilizar dentro del aula de clase la lúdica como estrategia didáctica que ayuden a desarrollar en los niños la lectoescritura? ¿Conoce Usted estrategias lúdicas?  
.....

8.- ¿Usted como autoridad admitiría que se implemente el uso de una guía de estrategias didácticas lúdicas para mejorar la lectoescritura?  
.....

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

Fecha de aplicación.....

## Anexo 2

### UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI ENCUESTA A DOCENTES

#### OBJETIVO:

- Establecer las actividades lúdicas y el desempeño académico que el docente aplica para desarrollar sus clases.

Compañeras maestras su sinceridad en las respuestas permitirá desarrollar un trabajo productivo por lo que agradezco su colaboración y se guardará absoluta reserva de su información.

**INDICACIÓN.** - Lea detenidamente cada una de las preguntas y de acuerdo con su criterio marque con una X en el casillero con el que esté de acuerdo.

#### CUESTIONARIO

1. ¿Se debe aplicar actividades lúdicas como parte de la enseñanza?	Siempre		A veces		Nunca	
2. ¿Ocupa el patio de la escuela para generar aprendizajes?	Siempre		A veces		Nunca	
3. ¿Cree usted que los niños desarrollan habilidades cuando juegan?	Siempre		A veces		Nunca	
4. ¿La aplicación de las actividades lúdicas, inciden en el desarrollo de destrezas en los estudiantes?	Siempre		A veces		Nunca	
5. ¿Considera usted que el juego le permite al niño socializarse?	Siempre		A veces		Nunca	
6. ¿En su planificación emplea actividades lúdicas con el fin de fomentar el razonamiento?	Siempre		A veces		Nunca	
7. ¿En su planificación diaria en las tareas se aplica el juego?	Siempre		A veces		Nunca	
8. ¿Usted aplica actividades lúdicas para el desarrollo de la lectoescritura?	Siempre		A veces		Nunca	
9. ¿Considera usted que es relevante el uso de actividades lúdicas donde prevalezca la cooperación?	Siempre		A veces		Nunca	
10. ¿Mediante actividades lúdicas el niño expresa sus sentimientos y emociones?	Siempre		A veces		Nunca	
11. ¿Considera necesario la implementación de una guía de actividades lúdicas para el desarrollo de la lectoescritura?	Siempre		A veces		Nunca	

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Fecha de aplicación.....

NIVEL DESEMPEÑO	DE	VALORACIÓN DE LOS CRITERIOS	REFERENCIA NUMÉRICA
SIEMPRE		Cinco criterios demostrados	15
A VECES		Cuatro criterios demostrados Tres criterios demostrados	14 13
NUNCA		Dos criterios demostrados	12

### Anexo 3

## UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN JOSÉ “LA SALLE”

**TEMA:** La lúdica como estrategia didáctica en la lectoescritura.

**OBJETIVO:** Conocer el criterio de los padres de familia acerca de la enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura.

Estimados padres de familia, la presente encuesta tiene la intencionalidad de recoger información de cómo aprende su hijo a leer y a escribir, ésta investigación será utilizada con fines exclusivamente relacionadas con la mejora del aprendizaje, solicito responder con la mayor sinceridad y pertinencia posible marcando con una (X) la alternativa apropiada. Gracias.

1. ¿Utiliza libros para leer, en su hogar?

Siempre	<input type="checkbox"/>	A veces	<input type="checkbox"/>	Nunca	<input type="checkbox"/>
---------	--------------------------	---------	--------------------------	-------	--------------------------

2. ¿Qué tipo de libros son?

Siempre	<input type="checkbox"/>	A veces	<input type="checkbox"/>	Nunca	<input type="checkbox"/>
---------	--------------------------	---------	--------------------------	-------	--------------------------

3. ¿Cree que la lectura y la escritura, son importantes para la formación integral de su hijo/a?

Siempre	<input type="checkbox"/>	A veces	<input type="checkbox"/>	Nunca	<input type="checkbox"/>
---------	--------------------------	---------	--------------------------	-------	--------------------------

4. ¿Dedica tiempo para la recreación, con sus hijos?

Siempre	<input type="checkbox"/>	A veces	<input type="checkbox"/>	Nunca	<input type="checkbox"/>
---------	--------------------------	---------	--------------------------	-------	--------------------------

5. ¿A narrado historias asombrosas a sus hijos?

Siempre	<input type="checkbox"/>	A veces	<input type="checkbox"/>	Nunca	<input type="checkbox"/>
---------	--------------------------	---------	--------------------------	-------	--------------------------

6. ¿Ha escuchado a su niño/a cantar mientras realiza sus tareas?

Siempre	<input type="checkbox"/>	A veces	<input type="checkbox"/>	Nunca	<input type="checkbox"/>
---------	--------------------------	---------	--------------------------	-------	--------------------------

7. ¿Ha motivado a su niño mediante el juego a realizar las actividades cotidianas?

Siempre	<input type="checkbox"/>	A veces	<input type="checkbox"/>	Nunca	<input type="checkbox"/>
---------	--------------------------	---------	--------------------------	-------	--------------------------

8. ¿A su hijo/a le gusta bailar?

Siempre	<input type="checkbox"/>	A veces	<input type="checkbox"/>	Nunca	<input type="checkbox"/>
---------	--------------------------	---------	--------------------------	-------	--------------------------

9. ¿Su niño recuerda juegos que aprendió en la escuela?

Siempre	<input type="checkbox"/>	A veces	<input type="checkbox"/>	Nunca	<input type="checkbox"/>
---------	--------------------------	---------	--------------------------	-------	--------------------------

10. ¿Considera importante el juego en el aprendizaje de la lectura y escritura de su hijo/a?

Siempre	<input type="checkbox"/>	A veces	<input type="checkbox"/>	Nunca	<input type="checkbox"/>
---------	--------------------------	---------	--------------------------	-------	--------------------------

#### Anexo 4

### UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI FICHA DE OBSERVACIÓN PARA NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN JOSÉ “LA SALLE”

**TEMA:** La lúdica como estrategia didáctica en la lectoescritura

**OBJETIVO:** Observar y diagnosticar la influencia de la lúdica como estrategia didáctica en la lectoescritura de los niños de segundo año de educación básica elemental.

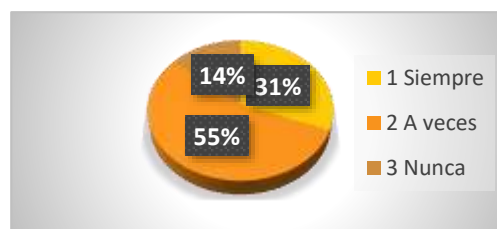
**TECNICA:** Observación

**INSTRUMENTO:** Lista de Cotejo

#### DIAGNÓSTICO

##### 1. Disfruta de los juegos aplicados por la maestra.

OPCIONES	CANTIDAD	%
1) Siempre	9	31%
2) A veces	16	55%
3) Nunca	4	14%
<b>TOTAL</b>	<b>29</b>	<b>100%</b>

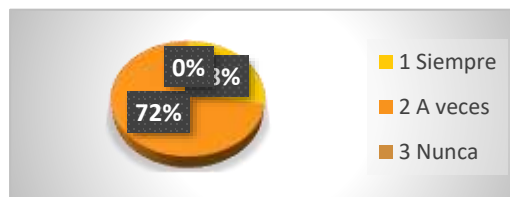


#### Análisis e interpretación

De un total de 29 niños, el 14% dio como resultado “Nunca” disfrutaban de los juegos, mientras que el 55% “A veces” disfrutaban de los juegos, y por último el 31% de los niños “Siempre” disfrutaban de los juegos que comparte la maestra, razón por la que es necesario buscar estrategias para que la mayoría de los niños disfruten de los juegos siempre.

##### 2. Participa activamente en la clase de Lengua y Literatura.

OPCIONES	CANTIDAD	%
1) Siempre	8	28%
2) A veces	21	72%
3) Nunca	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>29</b>	<b>100%</b>

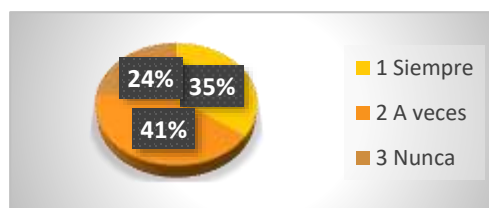


#### Análisis e interpretación

Del total de 29 niños el 28% corresponde a “Siempre” al momento de participar activamente en clase, el 72% del total de niños “A veces” participa activamente y el 0% corresponde a “Nunca”. Lo que se visualiza la importancia de motivar a la participación tanto en clase como a desenvolverse como un ser social lo que conlleva a la predisposición en el aprendizaje.

3. Relaciona el juego con el tema de estudio.

OPCIONES	CANTIDAD	%
1) Siempre	10	35%
2) A veces	12	41%
3) Nunca	7	24%
<b>TOTAL</b>	<b>29</b>	<b>100%</b>

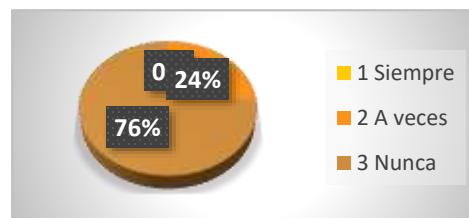


**Análisis e interpretación**

De la totalidad de 29 niños, el 35% dio “Siempre”, el 41% “A veces” y el 24% “Nunca” al momento de relacionar el juego con el tema de estudio lo que conlleva a diagnosticar que los niños necesitan fortalecer la lectura y escritura para que desarrollen la comprensión y por consiguiente el proceso de aprendizaje significativo.

4. Utiliza el código alfabético en la escritura de palabras.

OPCIONES	CANTIDAD	%
1) Siempre	0	0%
2) A veces	13	45%
3) Nunca	16	55%
<b>TOTAL</b>	<b>29</b>	<b>100%</b>

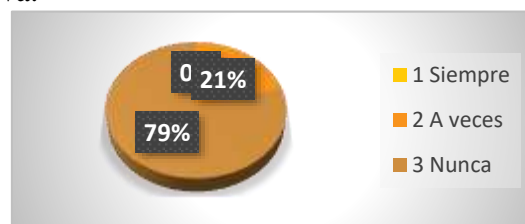


**Análisis e interpretación**

De la totalidad de 29 niños, el 0% “Siempre” utilizan el código alfabético lo que claramente muestra es que no tienen conocimiento del código alfabético, pues el 45% de los niños “A veces” y el 55% “Nunca” utiliza el código alfabético por lo que se diagnostica que no leen y no escriben. Esta actividad fue muy complicado para los niños, ya que mostraban el conocimiento solo de algunas letras, lo que indica que es primordial fortalecer el proceso lectoescritor.

5. Canta y cuenta cuentos durante la clase activa.

OPCIONES	CANTIDAD	%
1) Siempre	0	0%
2) A veces	11	38%
3) Nunca	18	62%
<b>TOTAL</b>	<b>29</b>	<b>100%</b>



**Análisis e interpretación**

De un total de 29 niños, el 0% dio “Siempre” cantan y cuentan cuentos en clase, en tanto el “A veces” tiene un porcentaje del 38% que los niños cantan y cuentan cuentos y por último el 62% de los niños “Nunca” cantan ni cuentan cuentos. Los niños no participan por el temor a equivocarse porque no hay suficiente vocabulario, requieren motivación para fortalecer su expresión oral que es parte del proceso lectoescritor.

## Anexo 5

### UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI FICHA DE OBSERVACIÓN PARA LOS NIÑOS DE SEGUNDO AÑO DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN JOSÉ “LA SALLE”

**TEMA:** La lúdica como estrategia didáctica en la lectoescritura

**OBJETIVO:** Observar y diagnosticar la influencia de la lúdica como estrategia didáctica en la lectoescritura de los niños de segundo año de educación básica elemental.

**TECNICA:** Observación

**INSTRUMENTO:** Lista de Cotejo

#### APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

INDICADORES	VALORES					
	Siempre		A veces		Total	
	N°	%	N°	%	N°	%
1. Disfruta de los juegos aplicados por la maestra.	9	31%	16	55%	29	100%
2. Participa activamente en la clase de Lengua y Literatura.	8	28%	21	72%	29	100%
3. Relaciona el juego con el tema de estudio.	10	35%	12	41%	29	100%
4. Utiliza el código alfabético en la escritura de palabras.	0	0%	13	45%	29	100%
5. Utiliza el código alfabético en la escritura de palabras.	0	0%	11	38%	29	100%



## **Análisis e interpretación de la ficha de observación a los niños de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa San José “La Salle”**

### **Pregunta 1**

Como se observa en la pregunta número uno del gráfico todos los niños disfrutaron de los juegos aplicados por la maestra.

### **Pregunta 2**

En relación a la pregunta número dos, como se puede observar en el gráfico el 90% de los niños participan activamente en la clase de Lengua y Literatura, así también varios niños no participan

### **Pregunta 3**

Haciendo referencia a la pregunta número tres, como se puede observar en el gráfico el 90% de los niños relacionan el juego con el tema de estudio, solo algunos no relacionan.

### **Pregunta 4**

En relación a la pregunta número cuatro, se puede observar que el 97% de niños utiliza el código alfabético en la escritura de palabras y un grupo reducido de niños aún no utilizan el código alfabético.

### **Pregunta 5**

En la relación a la pregunta cinco se puede observar que el 100% de niños expresan sus experiencias diarias contando y cantando cuentos 38% lo cual determina que los niños asimilaban con entusiasmo las actividades aplicadas por la docente.

De acuerdo con el análisis de la propuesta se interpreta que la mayor parte de los niños realizan activamente las actividades compartidas por la maestra lo que ha impulsado el interés y entusiasmo en los niños por la participación en clase, la lectura, escritura y el fortalecimiento del lenguaje en la pronunciación de palabras nuevas.

Las canciones y cuentos forman parte de la sabiduría de aprender, la maestra está predispuesta para que su clase sea más lúdica, interesante y motivadora, estimulando así a los niños para que participen con activamente en el proceso lectoescritor.



## Anexo 6

### UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI FORMATO VALIDACIÓN DE EXPERTOS

#### 1. Datos de la Propuesta de Investigación:

Autor: Martha Amparito Chicaiza Pilatasig

Título: Guía didáctica de actividades lúdicas “Mi granito de mostaza en la lectoescritura”

Objetivo: Diseñar y aplicar una guía didáctica que contenga actividades lúdicas como estrategias que motiven el proceso de lectoescritura en los niños de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa San José “La Salle”.

#### 2. Identificación del evaluador

Nombres y Apellidos del evaluador: Mercedes Elizabeth Cajas Morillo

Número de cédula o identidad: 0502889355

Título de cuarto Nivel o posgrado: Magíster en Gerencia y Liderazgo Educativo

Número de Registro Senescyt: 1031-2018-1966917

Institucional en la que se encuentra vinculado actualmente (Cargo e Institución):

Vicerrectora Unidad Educativa Particular San José La Salle Latacunga

Teléfonos: 0995172714

Correo electrónico: vicerlatacunga@lasalle.edu.ec

#### 3. Evaluación

Marque con una X la opción seleccionada.

Criterio	Excelente	Aceptable	Deficiente
a) El material constituye un aporte válido, vigente y relevante para el área de conocimiento en la cual se inscribe.	X		
b) El material es resultado de un proceso maduro de investigación, su contenido es producto de un desarrollo conceptual completo y del contraste crítico con otras investigaciones afines.	X		
c) Está debidamente estructurado y argumentado (planteamiento del problema, metodología y resultados) en relación con las prácticas de la disciplina a la que pertenece.	X		

<b>d)</b> La originalidad de los aportes y reflexiones del autor le confieren un valor agregado al material.	<b>X</b>		
<b>e)</b> Las referencias bibliográficas cumplen con la exactitud, pertinencia y actualidad requeridas.	<b>X</b>		
<b>f)</b> Es adecuado el título de la obra.	<b>X</b>		
<b>g)</b> La escritura presenta las calidades esperadas para el nivel de formación (apropiada redacción, léxico, ortografía, claridad conceptual, etc.).	<b>X</b>		
<b>h)</b> El material gráfico que acompaña los textos (imágenes de toda índole y tablas) es relevante, clarifica y añade valor en todos los casos.	<b>X</b>		
<b>i)</b> El texto presenta una introducción clara y precisa sobre los objetivos y problemas que se abordan en el documento.	<b>X</b>		
<b>j)</b> La extensión del texto es adecuada en función de la complejidad del tema, los objetivos y el público lector.	<b>X</b>		
<b>k)</b> ¿El texto brinda aportes en cuanto a aplicaciones, propuestas metodológicas, enfoque, y conceptualización?	<b>X</b>		
<b>l)</b> los objetivos planteados por el autor en la introducción se cumplen cabalmente, es decir, hay armonía entre los objetivos propuestos y los resultados obtenidos.	<b>X</b>		
<b>m)</b> Califique la solidez y actualidad de las reflexiones, ideas y/o información presentada en la publicación.	<b>X</b>		

**Por favor emita un comentario**

1. TEMPORALIDAD:

La propuesta en efecto es resultado de un proceso investigativo que ha conllevado el análisis de la problemática, la fundamentación que pusiere sustentar la propuesta, así como la objetividad en la observación de resultados, es decir fue el resultado de un proceso significativo, estructurado y sistemático.

2. NORMALIDAD DE CONTENIDO

Es claro y sencillo de aplicar.

3. **SELECTIVIDAD:**

La propuesta presentada en sí se constituye como un aporte significativo puesto que parte de una realidad concreta y pretende en gran medida facilitar los procesos de lectoescritura.

4. ¿Desde el punto de vista del contenido y de la escritura, que ventajas competitivas presenta el texto respecto de otros que circulan en el mercado?

Es un documento que puede ser aplicado fácilmente por los docentes y difundido en todos los medios nacionales.

5. **Impacto.** ¿Cuál considera que es el ámbito de su impacto? (Seleccione con una X)

Local		Regional		Nacional	X	Internacional	
-------	--	----------	--	----------	---	---------------	--

6. **Comentarios y recomendaciones generales para el Autor**

Felicitar el trabajo puesto que se observa la eficacia de la propuesta planteada.

**Mg. Mercedes Elizabeth Cajas Morillo**  
C.I. C.I. 050288935-5



  
Mg. Elizabeth Cajas M.  
VICERRECTORA

## Anexo 7

### UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI FORMATO VALIDACIÓN DE EXPERTOS

#### 1. Datos de la Propuesta de Investigación:

Autor: Martha Amparito Chicaiza Pilatasig

Título: Guía didáctica de actividades lúdicas “Mi granito de mostaza en la lectoescritura”

Objetivo: Diseñar y aplicar una guía didáctica que contenga actividades lúdicas como estrategias que motiven el proceso de lectoescritura en los niños de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa San José “La Salle”.

#### 2. Identificación del evaluador

Nombres y Apellidos del evaluador: María Elena Vaca Balseca

Número de cédula o identidad: 0501359111

Título de cuarto Nivel o posgrado: Magister en Gerencia Educativa

Número de Registro Senescyt: 1017-04-509950

Institucional en la que se encuentra vinculado actualmente (Cargo e Institución):

Directora Pedagógica de la Unidad Educativa San José “La Salle”

Teléfonos: 0939966770

Correo electrónico: marielena-258@hotmail.com

#### 3. Evaluación

Marque con una X la opción seleccionada.

Criterio	Excelente	Aceptable	Deficiente
a) El material constituye un aporte válido, vigente y relevante para el área de conocimiento en la cual se inscribe.	X		
b) El material es resultado de un proceso maduro de investigación, su contenido es producto de un desarrollo conceptual completo y del contraste crítico con otras investigaciones afines.	X		
c) Está debidamente estructurado y argumentado (planteamiento del problema, metodología y resultados) en relación con las prácticas de la disciplina a la que pertenece.	X		
d) La originalidad de los aportes y reflexiones del autor le confieren un valor agregado al material.	X		
e) Las referencias bibliográficas cumplen con la exactitud, pertinencia y actualidad requeridas.	X		
f) Es adecuado el título de la obra.	X		

<b>g)</b> La escritura presenta las calidades esperadas para el nivel de formación (apropiada redacción, léxico, ortografía, claridad conceptual, etc.).	<b>X</b>		
<b>h)</b> El material gráfico que acompaña los textos (imágenes de toda índole y tablas) es relevante, clarifica y añade valor en todos los casos.	<b>X</b>		
<b>i)</b> El texto presenta una introducción clara y precisa sobre los objetivos y problemas que se abordan en el documento.	<b>X</b>		
<b>j)</b> La extensión del texto es adecuada en función de la complejidad del tema, los objetivos y el público lector.	<b>X</b>		
<b>k)</b> ¿El texto brinda aportes en cuanto a aplicaciones, propuestas metodológicas, enfoque, y conceptualización?	<b>X</b>		
<b>l)</b> los objetivos planteados por el autor en la introducción se cumplen cabalmente, es decir, hay armonía entre los objetivos propuestos y los resultados obtenidos.	<b>X</b>		
<b>m)</b> Califique la solidez y actualidad de las reflexiones, ideas y/o información presentada en la publicación.	<b>X</b>		

**Por favor emita un comentario**

7. TEMPORALIDAD:

La propuesta y desarrollo está acorde la edad de los niños está claro que se sustenta en una investigación exhaustiva.

8. NORMALIDAD DE CONTENIDO

El contenido de la propuesta está muy claro y entendible, fácil de aplicar.

9. SELECTIVIDAD:

La propuesta es un aporte significativo porque está elaborada en base a las necesidades educativas y facilitará el desarrollo del proceso de la lectoescritura.

10. ¿Desde el punto de vista del contenido y de la escritura, que ventajas competitivas presenta el texto respecto de otros que circulan en el mercado?

Podrá ser fácilmente difundido por los medios regionales.

11. **Impacto.** ¿Cuál considera que es el ámbito de su impacto? (Seleccione con una X)

Local		Regional	<b>X</b>	Nacional		Internacional	
-------	--	----------	----------	----------	--	---------------	--

12. **Comentarios y recomendaciones generales para el Autor**

Felicitar el trabajo investigativo que aporta herramientas educativas a las docentes.



**Msc. María Elena Vaca Balseca**

**C.I. 0501359111**

## Anexo 8

### UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI FORMATO VALIDACIÓN DE EXPERTOS

#### 1. Datos de la Propuesta de Investigación:

Autor: Martha Amparito Chicaiza Pilatasig

Título: Guía didáctica de actividades lúdicas “Mi granito de mostaza en la lectoescritura”

Objetivo: Diseñar y aplicar una guía didáctica que contenga actividades lúdicas como estrategias que motiven el proceso de lectoescritura en los niños de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa San José “La Salle”.

#### 2. Identificación del evaluador

Nombres y Apellidos del evaluador: Yolanda Paola Defaz Gallardo

Número de cédula o identidad: 0502632219

Título de cuarto Nivel o posgrado: Magister en Ciencias de la Educación mención Educación Parvularia

Número de Registro Senescyt: 1045-13-86042252

Institucional en la que se encuentra vinculado actualmente (Cargo e Institución):

Directora de la carrera de Educación Inicial en Universidad Técnica de Cotopaxi

Teléfonos: 0998578055

Correo electrónico: yolanda.defaz@utc.edu.ec

#### 3. Evaluación

Marque con una X la opción seleccionada.

Criterio	Excelente	Aceptable	Deficiente
a) El material constituye un aporte válido, vigente y relevante para el área de conocimiento en la cual se inscribe.	X		
b) El material es resultado de un proceso maduro de investigación, su contenido es producto de un desarrollo conceptual completo y del contraste crítico con otras investigaciones afines.	X		
c) Está debidamente estructurado y argumentado (planteamiento del problema, metodología y resultados) en relación con las prácticas de la disciplina a la que pertenece.	X		
d) La originalidad de los aportes y reflexiones del autor le confieren un valor agregado al material.	X		
e) Las referencias bibliográficas cumplen con la exactitud, pertinencia y actualidad requeridas.	X		
f) Es adecuado el título de la obra.	X		

<b>g)</b> La escritura presenta las calidades esperadas para el nivel de formación (apropiada redacción, léxico, ortografía, claridad conceptual, etc.).	<b>X</b>		
<b>h)</b> El material gráfico que acompaña los textos (imágenes de toda índole y tablas) es relevante, clarifica y añade valor en todos los casos.	<b>X</b>		
<b>i)</b> El texto presenta una introducción clara y precisa sobre los objetivos y problemas que se abordan en el documento.	<b>X</b>		
<b>j)</b> La extensión del texto es adecuada en función de la complejidad del tema, los objetivos y el público lector.	<b>X</b>		
<b>k)</b> ¿El texto brinda aportes en cuanto a aplicaciones, propuestas metodológicas, enfoque, y conceptualización?	<b>X</b>		
<b>l)</b> los objetivos planteados por el autor en la introducción se cumplen cabalmente, es decir, hay armonía entre los objetivos propuestos y los resultados obtenidos.	<b>X</b>		
<b>m)</b> Califique la solidez y actualidad de las reflexiones, ideas y/o información presentada en la publicación.	<b>X</b>		

**Por favor emita un comentario**

**13. TEMPORALIDAD:**

Está acorde a la edad de los niños. Es un proceso sistemático y está muy bien estructurado.

**14. NORMALIDAD DE CONTENIDO**

Es aplicable sin ninguna dificultad.

**15. SELECTIVIDAD:**

Es un gran aporte para la mejora en la labor educativa.

**16. ¿Desde el punto de vista del contenido y de la escritura, que ventajas competitivas presenta el texto respecto de otros que circulan en el mercado?**

La propuesta podrá ser aplicada fácilmente en todos los medios regionales

**17. Impacto. ¿Cuál considera que es el ámbito de su impacto? (Seleccione con una X)**

Local		Regional	<b>X</b>	Nacional		Internacional	
-------	--	----------	----------	----------	--	---------------	--

**18. Comentarios y recomendaciones generales para el Autor**

Felicitaciones por la labor desplegada al ser una propuesta educativa después de la aplicación se sugiere socializar a tantos maestros sea posible.



**Firma del evaluador**

**C.I. 0502632219**

**VALIDACIÓN DE USUARIOS**

## Anexo 9

### UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI FORMATO VALIDACIÓN DE USUARIOS

#### 1. Datos de la Propuesta de Investigación:

Autor: Martha Amparito Chicaiza Pilatasig

Título: Guía didáctica de actividades lúdicas “Mi granito de mostaza en la lectoescritura”

Objetivo: Diseñar y aplicar una guía didáctica que contenga actividades lúdicas como estrategias que motiven el proceso de lectoescritura en los niños de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa San José “La Salle”.

#### 2. Identificación del evaluador

Nombres y Apellidos del evaluador: Nathalie Gabriela Fiallos Punina

Número de cédula o identidad: 0502957731

Título de Tercer Nivel: Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Parvularia

Número de Registro Senescyt: 1010-15-1367962

Institucional en la que se encuentra vinculado actualmente (Cargo e Institución):

Teléfonos: 0984757525

Correo electrónico: n\_athy19@yahoo.com

#### 3. Evaluación

Marque con una X la opción seleccionada.

Criterio	Excelente	Acceptable	Deficiente
a) El material constituye un aporte válido, vigente y relevante para el área de conocimiento en la cual se inscribe.	X		
b) El material es resultado de un proceso maduro de investigación, su contenido es producto de un desarrollo conceptual completo y del contraste crítico con otras investigaciones afines.	X		
c) La originalidad de los aportes y reflexiones del autor le confieren un valor agregado al material.	X		
d) Aplicaría usted esta propuesta de investigación con sus usuarios.	X		
e) La escritura presenta las calidades esperadas para el nivel de formación (apropiada redacción, léxico, ortografía, claridad conceptual, etc.).	X		
f) El material gráfico que acompaña los textos (imágenes de toda índole y tablas) es relevante, clarifica y añade valor en todos los casos.	X		



<b>g)</b> los objetivos planteados por el autor en la introducción se cumplen cabalmente, es decir, hay armonía entre los objetivos propuestos y los resultados obtenidos.	<b>X</b>		
<b>h)</b> Califique la solidez y actualidad de las reflexiones, ideas y/o información presentada en la publicación.	<b>X</b>		
<b>i)</b> La escritura presenta las calidades esperadas para el nivel de formación (apropiada redacción, léxico, ortografía, claridad conceptual, etc.).	<b>X</b>		

**Por favor emita un comentario**

19. ¿El contenido de la propuesta se estructura y se escribe en forma adecuada para ser entendida y aplicada por la comunidad educativa, e investigadores en el tema?

El contenido está muy bien estructurado por lo que es clara y de fácil aplicación.

20. ¿La propuesta se puede considerar un aporte valido y significativo al conocimiento del área en cuestión?

Para el área de Lengua y Literatura es un aporte muy valioso ya que motiva al desarrollo de la lectoescritura por medio de la lúdica

21. ¿Desde el punto de vista del contenido y de la escritura, que ventajas competitivas presenta el texto respecto de otros que circulan en el mercado?

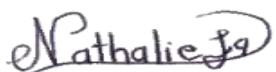
Es una ventaja importante la de ser elaborada basándose en la realidad de los estudiantes del segundo año de educación básica y que fácilmente se puede socializar por los medios regionales

22. Impacto. ¿Cuál considera que es el ámbito de su impacto? (Seleccione con una X)

Local		Regional	<b>X</b>	Nacional		Internacional	
-------	--	----------	----------	----------	--	---------------	--

23. **Conclusiones y recomendaciones generales para el Autor**

Solo queda felicitar por la investigación desplegada.



**Lic. Nathalie Gabriela Fiallos Punina**

**C.I. 0502957731**

## Anexo 10

### UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI FORMATO VALIDACIÓN DE USUARIOS

#### 1. Datos de la Propuesta de Investigación:

Autor: Martha Amparito Chicaiza Pilatasig

Título: Mi granito de mostaza en la lectoescritura

Título: Guía didáctica de actividades lúdicas “Mi granito de mostaza en la lectoescritura”

Objetivo: Diseñar y aplicar una guía didáctica que contenga actividades lúdicas como estrategias que motiven el proceso de lectoescritura en los niños de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa San José “La Salle”.

#### 2. Identificación del evaluador

Nombres y Apellidos del evaluador: Ana Catalina Pullopaxi Toapanta

Número de cédula o identidad: 050267370-0

Título de Tercer Nivel: Licenciatura en Ciencias de la Educación Mención Educación Básica.

Número de Registro Senescyt: 1020-13-1244538

Institucional en la que se encuentra vinculado actualmente:

Docente Unidad Educativa San José “La Salle”

Teléfonos: 0987371951

Correo electrónico: any\_s2010@yahoo.es

#### 3. Evaluación

Marque con una X la opción seleccionada.

Criterio	Excelente	Aceptable	Deficiente
a) El material constituye un aporte válido, vigente y relevante para el área de conocimiento en la cual se inscribe.	X		
b) El material es resultado de un proceso maduro de investigación, su contenido es producto de un desarrollo conceptual completo y del contraste crítico con otras investigaciones afines.	X		
c) La originalidad de los aportes y reflexiones del autor le confieren un valor agregado al material.	X		
d) Aplicaría usted esta propuesta de investigación con sus usuarios.	X		
e) La escritura presenta las calidades esperadas para el nivel de formación (apropiada redacción, léxico, ortografía, claridad conceptual, etc.).	X		
f) El material gráfico que acompaña los textos (imágenes de toda índole y tablas) es relevante, clarifica y añade valor en todos los casos.	X		

g) los objetivos planteados por el autor en la introducción se cumplen cabalmente, es decir, hay armonía entre los objetivos propuestos y los resultados obtenidos.	X		
h) Califique la solidez y actualidad de las reflexiones, ideas y/o información presentada en la publicación.	X		
i) La escritura presenta las calidades esperadas para el nivel de formación (apropiada redacción, léxico, ortografía, claridad conceptual, etc.).	X		

**Por favor emita un comentario**

24. ¿El contenido de la propuesta se estructura y se escribe en forma adecuada para ser entendida y aplicada por la comunidad educativa, e investigadores en el tema?

La estructura que presenta es acorde a lo que plantea y fundamentada de una manera concreta lo que permitirá que los docentes la apliquemos de una manera eficaz.

25. ¿La propuesta se puede considerar un aporte valido y significativo al conocimiento del área en cuestión?

Totalmente de acuerdo porque propone actividades lúdicas muy activas que permiten el desarrollo de las habilidades necesarias para el proceso de la lecto escritura.

26. ¿Desde el punto de vista del contenido y de la escritura, que ventajas competitivas presenta el texto respecto de otros que circulan en el mercado?

Son actividades muy atractivas y sobre todo fáciles de realizarlas por parte del docente y en tanto al estudiante son interactivas y el hecho de manejar material concreto y novedoso permitirá que aprecie y tenga nuevas experiencias que fortalezcan sus habilidades y permitan el desarrollo de la lectoescritura para un buen proceso de aprendizaje.

27. Impacto. ¿Cuál considera que es el ámbito de su impacto? (Seleccione con una X)

Local		Regional	X	Nacional		Internacional	
-------	--	----------	---	----------	--	---------------	--

**28. Conclusiones y recomendaciones generales para el Autor**

Considero que son actividades que propician el desarrollo habilidades, aptitudes y una relación interpersonal con la práctica y nuevas experiencias lo que le predispondrá ganarse la atención del niño y la motivación para su aprendizaje.

Como recomendaciones, sería importante que el autor socialice estas actividades con los docentes que son de mucha ayuda para el proceso lector de los niños y a su vez un aporte muy positivo para la Institución Educativa y por que no al resto de personas.



**Lic. Ana Catalina Pullopaxi Toapanta**  
**C.I. 0502673700**

## Anexo 11

### UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI FORMATO VALIDACIÓN DE USUARIOS

#### 1. Datos de la Propuesta de Investigación:

Autor: Martha Amparito Chicaiza Pilatasig

Título: Guía didáctica de actividades lúdicas “Mi granito de mostaza en la lectoescritura”

Objetivo: Diseñar y aplicar una guía didáctica que contenga actividades lúdicas como estrategias que motiven el proceso de lectoescritura en los niños de segundo año de educación básica de la Unidad Educativa San José “La Salle”.

#### 2. Identificación del evaluador

Nombres y Apellidos del evaluador: Norma Cecilia Yugcha Vilema

Número de cédula o identidad: 0502667769

Título de Cuarto Nivel: Magister en Ciencias de la Educación

Número de Registro Senescyt: 1027-2016-1760769

Institucional en la que se encuentra vinculado actualmente (Cargo e Institución):

Docente en Unidad Educativa San José “La Salle”

Teléfonos: 0987334874

Correo electrónico: cecito10@hotmail.com

#### 3. Evaluación

Marque con una X la opción seleccionada.

Criterio	Excelente	Aceptable	Deficiente
a) El material constituye un aporte válido, vigente y relevante para el área de conocimiento en la cual se inscribe.	X		
b) El material es resultado de un proceso maduro de investigación, su contenido es producto de un desarrollo conceptual completo y del contraste crítico con otras investigaciones afines.	X		
c) La originalidad de los aportes y reflexiones del autor le confieren un valor agregado al material.	X		
d) Aplicaría usted esta propuesta de investigación con sus usuarios.	X		
e) La escritura presenta las calidades esperadas para el nivel de formación (apropiada redacción, léxico, ortografía, claridad conceptual, etc.).	X		
f) El material gráfico que acompaña los textos (imágenes de toda índole y tablas) es relevante, clarifica y añade valor en todos los casos.	X		

g) los objetivos planteados por el autor en la introducción se cumplen cabalmente, es decir, hay armonía entre los objetivos propuestos y los resultados obtenidos.	X		
h) Califique la solidez y actualidad de las reflexiones, ideas y/o información presentada en la publicación.	X		
i) La escritura presenta las calidades esperadas para el nivel de formación (apropiada redacción, léxico, ortografía, claridad conceptual, etc.).	X		

**Por favor emita un comentario**

29. ¿El contenido de la propuesta se estructura y se escribe en forma adecuada para ser entendida y aplicada por la comunidad educativa, e investigadores en el tema?

La propuesta presentada está de acuerdo a las necesidades de la institución y a la edad de los estudiantes.

30. ¿La propuesta se puede considerar un aporte valido y significativo al conocimiento del área en cuestión?

La propuesta es el resultado de investigaciones que permiten aplicar el conocimiento en el área de Lengua y Literatura

31. ¿Desde el punto de vista del contenido y de la escritura, que ventajas competitivas presenta el texto respecto de otros que circulan en el mercado?

Se puede socializar por los medios de comunicación regionales, porque su contenido es fácil de entender y aplicar.

32. Impacto. ¿Cuál considera que es el ámbito de su impacto? (Seleccione con una X)

Local		Regional	X	Nacional		Internacional	
-------	--	----------	---	----------	--	---------------	--

**33. Conclusiones y recomendaciones generales para el Autor**

Es un gran trabajo por lo que felicito por el proyecto lúdico.



**Mgs. Norma Cecilia Yugcha Vilema**

C.I. 0502667769

## Anexo 12

Socialización compañeras docentes.



Niños que participaron en aplicación de la ficha de observación diagnóstica



Niños cantando



Niña escribiendo sus sentimientos



Juego de la memoria



Encontrando la palabra secreta

**EDUCAR ES NUESTRA VOCACIÓN  
DENTRO Y FUERA DE LAS AULAS**



**La Salle**  
U.E.P. San José  
Lima-Perú

*Hoy más que nunca estamos unidos.  
Somos lasallistas de corazón.*



#QuédateEnCasa

Rayuela de los números y sílabas

