

# UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

## POSGRADO



## MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

**“Entornos lúdicos de aprendizaje para fortalecer las habilidades de la lectura.”**

Trabajo de titulación previa la obtención del  
Título de Magister en Educación Básica

Autora: Jessica Maricela Tarapues Calpa

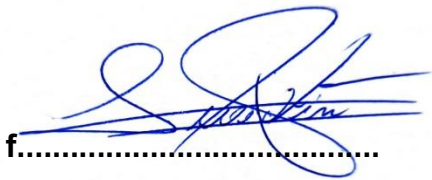
Tutor: Leandro Xavier Patiño Galarraga

Tulcán, 2024

## CERTIFICADO DEL TUTOR

Certifico que la maestrante Tarapues Calpa Jessica Maricela con el número de cédula 0401870456 ha elaborado el trabajo de titulación: “Entornos lúdicos de aprendizaje para fortalecer las habilidades de la lectura”.

Este trabajo se sujeta a las normas y metodología dispuestas en la Codificación del Reglamento de Régimen Académico y de Estudiantes de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi con RESOLUCIÓN No. 171-CSUP-2023, por lo tanto, autorizo su presentación para la sustentación respectiva.



f.....  
MSc. Leandro Xavier Patiño Galarraga

**TUTOR**

Tulcán, marzo de 2024

## AUTORÍA DE TRABAJO

El presente trabajo de titulación constituye un requisito previo para la obtención del título de Magister en Educación Básica.

Yo, Tarapues Calpa Jessica Maricela con cédula de identidad número 0401870456 declaro: que la investigación es absolutamente original, auténtica, personal y los resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.



f.....

Tarapues Calpa Jessica Maricela

**AUTORA**

Tulcán, marzo 2024

## ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Tarapues Calpa Jessica Maricela, declaro ser autor/a de los criterios emitidos en el trabajo de titulación: “Entornos Lúdicos de aprendizaje para fortalecer las habilidades de la lectura” y eximo expresamente a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.



f.....

Tarapues Calpa Jessica Maricela

AUTORA

Tulcán, marzo 2024

## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar, quisiera agradecer a Dios por ser mi fortaleza para cumplir esta nueva meta, que por medio de esfuerzo y sacrificio he culminado con éxito lo propuesto.

A mis queridos padres, infinitas gracias por estar presentes en cada decisión que he tomado para ser una mejor profesional, siendo además mis mejores guías de vida

A mi tutor Leandro Xavier Patiño Galarraga quien con su paciencia, tiempo y constancia me apoyo a realizar mi trabajo de tesis, muchas gracias magister por esas palabras de aliento que en su momento me incentivaron a continuar, sus conocimientos fueron muy valiosos para culminar la investigación con éxito.

A la Universidad Politécnica Estatal de Carchi, por abrirme las puertas y darme la oportunidad de continuar preparándome profesionalmente, de quien me llevo las mejores enseñanzas.

## DEDICATORIA

Con todo mi cariño dedico el presente trabajo a Dios por ser quien guía mis pasos y darme la fuerza necesaria para superar los obstáculos presentados a lo largo de mi vida.

A mis padres quienes son los promotores de mis logros me han enseñado a que con esfuerzo y perseverancia se logra cumplir los sueños, sin importar las dificultades que se puedan presentar, siendo fundamental su apoyo y palabras de aliento.

A mi querida hija Yarely Elizabeth por ser esa luz en mi camino, mi principal fuente de motivación para culminar esta meta, y espero cuando crezca tome mis logros como una fuente de inspiración personal.

A mi novio Fernando, por creer siempre en mí, alentándome a seguir adelante en los momentos más difíciles. Este logro es también tuyo, porque tú me has apoyado, motivado y ayudado a crecer como persona y como profesional.

A mi hermano Alexander, gracias a ese apoyo incondicional, espero le sirva de ejemplo de que todo se puede lograr, solo es cuestión de proponérselo.

A mi abuelita Aura Elisa por ser ese ángel que me cuida desde el cielo guiará siempre cada uno de mis pasos.

## INDICE

CERTIFICADO DEL TUTOR .....	ii
AUTORÍA DE TRABAJO .....	iii
ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN .....	iv
AGRADECIMIENTO .....	v
DEDICATORIA .....	vi
RESUMEN .....	5
ABSTRACT .....	2
CAPITULO I .....	1
PROBLEMA .....	1
1.1 Planteamiento del Problema .....	1
1.2 Preguntas de investigación o hipótesis .....	3
1.3.1. Objetivo General .....	3
1.3.2. Objetivos Específicos .....	3
1.4 Justificación. ....	4
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA .....	6
2.1 Antecedentes de investigación .....	6
2.2. Marco teórico .....	9
2.2.4 Entornos Lúdicos.....	11
2.2.5 Importancia de trabajar con entornos lúdicos .....	11
2.2.6 El juego como estrategia didáctica .....	12
2.2.7. Tipos de entornos lúdicos:.....	12
2.2.8. Las TIC en la creación de entornos lúdicos .....	13
Desarrollo lector y rol docente .....	16

Tipos de lectura.....	17
2.3 Marco Legal.....	20
CAPITULO III .....	22
METODOLOGÍA.....	22
3.1. Descripción del área de estudio/grupo de estudio.....	22
3.2. Enfoque y tipo de investigación .....	23
3.2.1. Enfoque.....	23
3.2.2. Tipo de Investigación.....	23
Investigación Descriptiva.....	23
Investigación De Campo .....	24
3.3. Definición y operacionalización de variables .....	25
3.4 Procedimientos .....	28
3.5. Consideraciones bioéticas. ....	29
CAPITULO IV .....	30
RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	30
4.1 Resultados.....	30
Resultados de la aplicación de la encuesta a docentes. ....	30
4.2 Análisis e interpretación de resultados de encuestas a estudiantes.....	35
CAPÍTULO V .....	43
PROPUESTA .....	43
5.1 Introducción .....	43
5.2 Antecedentes.....	44
5.3 Objetivos.....	46
5.3.1 Objetivo General .....	46

5.3.2 Objetivos específicos.....	46
5.4 Destrezas, Estrategias y Criterios de Evaluación.....	47
5.5 Estrategia 1: Realidad aumentada.....	48
5.6 Estrategia 2 QuiverVision.....	50
5.7 Estrategia 3: Metodologías Activas “Lectoescritura natural”.....	52
5.8 Estrategia 4: Sopa de letras.....	54
5.9 Estrategia 5 “Cuentos Qr.....	56
5.10 Estrategia 6: Experimentos de escritura literaria.....	58
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	61
REFERENCIAS.....	64

### **Índice de Tablas**

Tabla 1. Tipos de entornos lúdicos.....	12
Tabla 2. Operacionalización de variable independiente: entornos lúdicos de aprendizaje.....	26
Tabla 3. Operacionalización de variable independiente: Habilidades de la lectura.....	27
Tabla 4. Creación espacios lúdicos para fomentar la lectura. ....	32
Tabla 5. Los ambientes lúdicos potencializan la capacidad crítica lectora. ....	33
Tabla 6. Elaboran sus propios resúmenes al terminar la lectura. ....	34
Tabla 7. Diálogo para fortalecer la comprensión de la lectura. ....	34
Tabla 8. lectura en casa. ....	36
Tabla 9. Utiliza videos divertidos para enseñar a leer.....	38
Tabla 10. Fomentar la lectura utilizando estrategias lúdicas como juego de palabras.....	38
Tabla 11. Lectura digital e historietas.....	39
Tabla 31. Trabajo conjunto para crear ambientes lúdicos.....	40

Tabla 32. Objetivos y estrategias-----	46
Tabla 33. “Me divierto mientras leo” -----	48
Tabla 34. Creando cuentos. -----	51
Tabla 35. Animación a la lectura.-----	53
Tabla 36. Sopa de letras.-----	55
Tabla 37. Nombrar o localizar -----	57
Tabla 38. Experimentos de lectoescritura. -----	59

### **Índice de Figuras**

Figura 1. Unidad Educativa. ....	23
Figura 2. Tipos de entornos Lúdicos .....	31
Figura 3. Imágenes en 3D creadas con ARcore.....	48
Figura 4. Imágenes de QuiverVision .....	50
Figura 5. Captura de estrategias de la lectura.....	52
Figura 6. Sopa de letras .....	55
Figura 7. Implementación de códigos QR .....	56
Figura 8. Experimentos caseros.....	58

### **Índice de Anexos**

Anexo A. Encuesta realizada a Docente -----	69
Anexo B. Encuesta realizada a Estudiantes-----	72
Anexo C. Instrumentos-----	74
Anexo D. Propuesta -----	78
Anexo E. Informe de Validación del Abstract-----	95

## RESUMEN

La investigación tuvo como objeto proponer entornos lúdicos de aprendizaje, que permitan fortalecer las habilidades de lectura en los estudiantes de tercer año de Educación General Básica, Unidad Educativa del Milenio "San Gabriel Piquiucho" La Unidad Educativa está considerada como "Guardiana de los Saberes ancestrales", y está localizada en la comunidad afrodescendiente de Piquiucho, perteneciente a la parroquia los Andes, cantón Bolívar, provincia del Carchi, Distrito 04D02 Montufar-Bolívar. La investigación es de enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo, documental y de campo. Se aplicó una encuesta a 10 docentes y otra a 30 estudiantes entre 7 y 8 años, sobre los entornos lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje, que puedan favorecer al desarrollo de habilidades de lectura. La investigación se planteó en tres fases: Fase 1. Desarrollo de habilidades lectoras en los estudiantes de la Unidad Educativa. Fase 2. Entornos lúdicos que permiten el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño en prácticas lectoras, mediante la aplicación de los instrumentos en la unidad Educativa. Fase 3. Guía didáctica de entornos lúdicos de aprendizaje que fortalezcan las habilidades de la lectura en los estudiantes, en función del currículo vigente. Los principales resultados revelaron un conocimiento limitado por parte de los docentes sobre entornos lúdicos. Los estudiantes indicaron que existe un uso escaso de entornos lúdicos en el aula, lo que motivó el diseño de la propuesta titulada "Entornos lúdicos de aprendizaje para fortalecer la lectura". Esta guía contribuye a mejorar el proceso de lectura, desarrollar habilidades intelectuales y optimizar el procesamiento de información. El recurso proporciona a los docentes la capacidad de implementar nuevas estrategias educativas, basadas en tecnología y entornos lúdicos. Se concluye que su uso puede mejorar significativamente los niveles de logro en la adquisición de destrezas con criterios de desempeño en el subnivel educativo, promoviendo así un enfoque comunitario y ofreciendo una alternativa a los métodos tradicionales.

**Palabras claves:** Enseñanza de la Lectura, Promoción de la Lectura, Material Didáctico, Hábito de Lectura, Educación Básica.

## ABSTRACT

The objective of the research was to propose playful learning environments to strengthen reading skills in third-year students of Basic General Education, Millennium Educational Unit "San Gabriel Piquiucho." The Educational Unit is considered the "Guardian of Ancestral Knowledge" and is located in the Afro-descendant community of Piquiucho, belonging to the parish of Los Andes, Bolívar canton, Carchi province, District 04D02 Montufar-Bolívar. The research uses a quantitative, descriptive, documentary, and field approach. A survey was applied to 10 teachers and another one to 30 students between 7 and 8 years old about recreational environments in the teaching-learning process, which can favor the development of reading skills. The research was divided into three phases: Phase 1. Development of reading skills in the students of the Educational Unit. Phase 2. Playful environments allow the development of skills with performance criteria in reading practices by applying the instruments in the educational unit. Phase 3. Didactic guide for playful learning environments that strengthen students' reading skills, according to the current curriculum. The main results revealed limited knowledge on the part of teachers about playful environments. The students indicated that there is little use of playful environments in the classroom, which motivated the design of the proposal entitled "Playful learning environments to strengthen reading." This guide helps to improve the reading process, develop intellectual skills, and optimize information processing. The resource provides teachers with the ability to implement new educational strategies based on technology and playful environments. It is concluded that its use can significantly improve achievement levels in the acquisition of skills with performance criteria in the educational sublevel, thus promoting a community approach and offering an alternative to traditional methods.

**Key words:** Teaching Reading, Promotion of Reading, Didactic Material, Reading Habit, Basic Education.

## **CAPITULO I**

### **PROBLEMA**

#### **1.1 Planteamiento del Problema**

La lectura fue concebida como un proceso de comprensión, análisis y comunicación social de los seres humanos Dávila (2021), la forma sistemática de inter aprendizaje desde los primeros años de escolaridad, requirió su indagación en los postulados, teorías y entornos de procesos lectores, los mismos que permiten que el niño, vaya desarrollando aptitudes y actitudes de apego a la lectura, mediante el uso de actividades lúdicas que causen satisfacción y placer el momento de aprender, transformando su conocimiento de forma reflexiva y analítica interiorizando el mensaje, decodificando y aplicando de manera adecuada a su contexto.

Ante lo expuesto y una vez observado las experiencias lectoras de los niños de tercer año y el poco deseo de participación en las actividades, surgió la necesidad de proponer actividades de carácter lúdico, que sean llamativas y que involucren directamente con la comunidad educativa como parte de asistencia pedagógica para que los pequeños sientan placer por leer.

Para llevar a cabo el proyecto, fue necesario tomar en cuenta aspectos relevantes como la idea de que los estudiantes desarrollan habilidades de lectura a diferentes edades y a diferentes ritmos; no todos tienen el mismo nivel. El maestro lo anima a formar sus prácticas de aprendizaje y explota su potencial para el conocimiento, tomando en cuenta la curiosidad y el deseo de explorar lo nuevo, y qué mejor hacerlo de forma activa, diferente al método tradicional, poniendo en práctica el uso de entornos lúdicos que desarrollen actividades y potencien la adquisición de destrezas, saberes y competencias esenciales.

Con la pandemia COVID 19, el proceso de enseñanza cambió de forma radical, adaptando a docentes y estudiantes en entornos virtuales, lo que provocó múltiples tropiezos especialmente en los estudiantes, al no tener en sus hogares acceso a Internet, menos aún equipos informáticos o equipos móviles que les ayuden a continuar sus estudios; esto se evidenció en los “puntos de encuentro”, organizados por el Ministerio de Educación, para poder solventar este desfase se planteó poner énfasis en prácticas comunicativas que permiten la aplicación de metodologías activas entre ellas los entornos lúdico, de tal manera desarrollar las habilidades y destrezas en los estudiantes.

La comunidad Piquiucho, localizada en el Valle del Chota, parte sur de la provincia del Carchi, de origen afrodescendiente, carece de muchos servicios estatales, su población en su mayoría dedicada a la agricultura y comercio cuenta con una Unidad Educativa con infraestructura moderna, adecuada, con amplios espacios, forma parte de las Escuelas del Milenio, pero lastimosamente no se le dio el uso adecuado, algunas de sus dependencias como la biblioteca se encuentran sin uso.

Ante esta problemática encontrada, se requirió organizar una propuesta para ser parte de la solución del proceso enseñanza-aprendizaje en lectura, basada en metodologías activas mediante procesos lúdicos de fácil aplicación y desarrollo, entendible, que conlleve a la eficiencia de aplicación con la utilización de herramientas acordes a la edad de los estudiantes, por ello se planteó desarrollar una guía de “Entornos Lúdicos de aprendizaje para fortalecer las habilidades de la lectura”.

Con estos elementos, la formulación del problema se plantea mediante la siguiente pregunta de investigación

¿Es posible mejorar las habilidades de lectura en la Unidad Educativa "Piquiucho" de la provincia de Carchi mediante la incorporación de entornos lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje?

## **1.2 Preguntas de investigación o hipótesis**

El presente trabajo se guía por las siguientes interrogantes:

- ¿Cuál es el nivel de habilidades lectoras en los estudiantes de tercer año EGB de la Unidad Educativa del Milenio "San Gabriel de Piquiucho"?
- ¿Cuáles son los entornos lúdicos que se pueden ejecutar efectivamente en Unidad Educativa del Milenio "San Gabriel de Piquiucho que estimulen las prácticas lectoras en los estudiantes?
- ¿Cómo desarrollar una guía didáctica en entornos lúdicos de aprendizaje que fortalezcan las habilidades de la lectura en los estudiantes del Tercer año de Educación Básica?

## **1.3. Objetivos de investigación**

### **1.3.1. Objetivo General**

Diseñar una guía didáctica que permita a los docentes desarrollar habilidades de lectura en estudiantes de tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa del Milenio "San Gabriel de Piquiucho" mediante la creación de entornos lúdicos de aprendizaje.

### **1.3.2. Objetivos Específicos**

- Identificar el desarrollo de habilidades lectoras en estudiantes de tercer año EGB de la Unidad Educativa del Milenio "San Gabriel Piquiucho.
- Categorizar los entornos lúdicos que permiten el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño en habilidades lectoras de estudiantes de tercer año EGB.

- Diseñar una guía didáctica de entornos lúdicos de aprendizaje que fortalezcan las habilidades de la lectura en los estudiantes del Tercer año de Educación Básica.

#### **1.4 Justificación.**

Los entornos lúdicos aportan al aprendizaje de tal manera que se proporcionen oportunidades, tomando en cuenta los esquemas intelectuales de los estudiantes, apuntando a la motivación para aprender de una manera participativa, los conocimientos previos sirven de enlace para ayudar a que el aprendizaje sea fluido. Por lo tanto, las actividades deben enfocarse en las competencias siendo la lectura un método muy utilizado en la enseñanza- aprendizaje.

El estudio se sustenta según (Pérez, Rosales y Margarita, 2018), es crucial que, en los primeros años de educación básica, se considere la lectura como una base sólida para desarrollar el pensamiento crítico. El docente, la familia y el estudiante juegan un papel importante en este proceso, y garantizan una educación de alta calidad, es importante utilizar entornos de aprendizaje lúdicos que fomenten e impulsen las habilidades y destrezas.

Se ha podido identificar que en la Unidad Educativa del Milenio "San Gabriel de Piquiucho",, donde los estudiantes carecen de muchas comodidades por la situación socioeconómica de su población, el uso de instrumentos informáticos los dispone únicamente en la institución Educativa, porque en sus hogares no cuentan con Internet ni equipos informáticos que son herramientas importantes el momento de afianzar conocimientos, por esta razón es muy importante buscar los entornos lúdicos que despierten el interés del infante en la lectura, reforzando con juegos, lecturas de historietas, cuentos, retahílas, trabalenguas, entre otros. Desde la visualización docente estos espacios son útiles para los estudiantes, es importante mencionar que el Ministerio de Educación aporta con guías metodológicas

impulsando una lectura creativa permitiendo que el estudiante sea analítico, crítico y reflexivo desde edades cortas de acuerdo con el currículo. (Ministerio de Educación, 2016).

Además, puede mencionarse también el objetivo 4 de Desarrollo Sostenible de la ONU (2020) Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos. Para mejorar el acceso a las TICs en el ámbito escolar, los docentes deben estar comprometidos y preparados para salir de la zona de confort, dejando el tradicionalismo e implementar nuevas estrategias de cambio que surge en el año 2016 la Ley Orgánica de Cultura (2016) en el que establecen los lineamientos relativos a la conformación y funcionamiento de entidades, sistemas y organismos relacionados con la construcción de conocimientos estructurados.

Para realizar la guía metodológica se propone integrar los entornos lúdicos de aprendizaje, mejorando las habilidades lectoras, la misma que se pondrán en práctica en la Unidad Educativa del Milenio "San Gabriel de Piquiucho", esperando establezca como una herramienta de aprendizajes para la comunidad educativa. Contribuye a la concreción de los objetivos curriculares del Currículo Priorizado.

El presente trabajo de investigación se enmarca en el eje Social del Plan Nacional de Desarrollo 2021-2025, pues mediante el desarrollo de las destrezas lectoras se contribuye a la mejora de todas las condiciones de los ciudadanos. De igual manera se articula con la línea de investigación del programa concerniente a la Formación docente en el aula, la escuela y la comunidad educativa.

## **CAPITULO II**

### **FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

#### **2.1 Antecedentes de investigación**

Los antecedentes de la investigación incluyen una serie de estudios previos los mismos que se han consultado según la importancia que tienen los entornos lúdicos en el trabajo educativo.

En la tesis con el tema “Análisis del uso de las tic en el proceso de enseñanza aprendizaje de los docentes en la básica superior de la sección matutina en la Unidad educativa fiscal en el periodo 2016-2017” fue realizado bajo una línea de investigación de Tecnología de la Información y Comunicación para la obtención del título de Magíster en Ciencias de la Educación me permito dar a conocer la información de los resultados obtenidos llegando a determinar la siguiente conclusión. (Carlos, 2017, pág. 49)

La mayoría de los docentes demuestran interés por involucrarse en el mundo de la tecnología de apoyo a su labor, afianzando el proceso de enseñanza-aprendizaje, considerando a las TIC como un mecanismo de motivación e interacción de estos con los estudiantes.

Chicaiza (2018) analiza las estrategias lúdicas en los hábitos de la lectura con el objetivo de implementar espacios de aprendizaje significativos para la lectura, mediante un estudio estadístico con enfoque cualitativo de tipo correlacional. Este trabajo es esencial, permite comprender las diversas técnicas lúdicas que se pueden utilizar en el proceso de enseñanza para fomentar la lectura. También se puede considerar para el desarrollo de la guía didáctica, comenzando por analizar qué entornos lúdicos pueden mejorar la problemática.

Para Suárez Zapata (2023) el proceso de lectura involucra, no solo al lector, sino también al texto y al contexto, a través de ésta, se conoce cierta información y se puede llegar a hacer cuestionamientos, pero para lograrlo se debe aprender a construir significados y sentidos, en esta dirección, “es importante generar espacios donde se realicen lectura de textos diversos. El trabajo de investigación tiene un gran potencial educativo, pero aún están en proceso de desarrollo” (Suárez Zapata, 2023, pág. 34).

Díaz *et al.* (2016) abordaron los ambientes lúdicos de aprendizaje como medios didácticos pedagógicos y tecnológicos, la publicación contribuye al mejoramiento de las habilidades lingüísticas: Hablar, leer, escribir y escuchar en los estudiantes, la investigación se centra en obtener un análisis minucioso de las destrezas, esencial para el proceso de aprendizaje participativo, con un enfoque cualitativo, aplicada en entornos educativos, proporcionando y desarrollando ambientes virtuales, es fundamental conocer que en los estudiantes indagados se sienten identificados con el uso de nuevas herramientas tecnológicas para la construcción de entornos lúdicos que favorezcan la lectura de forma más interactiva.

Fernández *et al.* (2018) en su estudio fortalece la comprensión lectora mediante el uso lúdico y la investigación como estrategia pedagógica. El lenguaje ayuda al pensamiento y al aprendizaje recibiendo información, procesando y expresando a través habilidades lingüísticas, Por lo tanto, la calidad y precisión de la información que recibimos está directamente influenciada, A su vez, esta información es la base de construcción de nuestros pensamientos. No se pueden crear pensamientos claros a partir de datos confusos. En consecuencia, la atención a los problemas de lenguaje mediante el análisis minucioso de las habilidades lingüísticas es esencial para el proceso de aprendizaje.

Fiestas (2021) propone una indagación al audio cuentos, este artículo planteó como objetivo aplicar audio cuentos para mejorar la comprensión lectora, utilizando el

diseño pre experimental con pre y pos lectura. La presente investigación permitirá conocer la perspectiva del lenguaje, seguir los procesos para crear entornos lúdicos e involucrarlos dentro del proceso investigativo aportando amplios conocimientos en el desarrollo lector.

Figuroa y Farías (2018) en la presente investigación el aprendizaje de la lectura por medio de entornos lúdicos y herramientas innovadoras ayudan al estudiante a ser creativo, imaginativo y experimental aplicando una metodología mixta, que permita mejorar las falencias en el nivel de lectura. Todos estos aspectos son muy importantes ya que también depende del lugar y los múltiples factores demográficos, en este caso en el sector del Valle del Chota en una comunidad afrodescendiente carente de varios recursos y poco interés de los padres de familia.

Urgilés (2019) la lectoescritura en estudiantes de entre 7 a 8 años mediante la utilización de metodologías activas aliadas a la tecnología como es el caso de realidad aumentada, el estudio demuestra que los docentes deben asumir retos adaptándose a los nuevos cambios en la enseñanza interactiva. El implementar los entornos relacionándolos con los juegos permiten desarrollar actividades con enfoque constructivista.

Venegas *et al.* ( 2021) abordaron el mejoramiento de la lectura comprensiva en la educación y su relación con el alfabetismo tecnológico, los docentes como los estudiantes puedan aprovechar los entornos donde se manifiesta el conocimiento, los autores deben revalorizar los entornos donde se manifiesta el conocimiento. Sin embargo, señalan que uno de los desafíos es enseñar a los estudiantes a pensar y actuar de manera crítica, investigadora y analizadora. La metodología empleada en el desarrollo de la investigación se enmarca en el enfoque cualitativo-cuantitativo, por medio de la aplicación de la técnica de la encuesta dirigida a los docentes y a los estudiantes.

## **2.2. Marco teórico**

### **2.2.1 Constructivismo aplicado a entornos lúdicos**

Guerra (2020) menciona que se basa en una teoría epistemológica que pretende dar respuesta a la interrogante sobre cómo construye el conocimiento del ser humano, en el entorno de las disciplinas de la educación. Los entornos lúdicos y el constructivismo se entrelazan en la medida en que ambos enfoques promueven la participación activa y el aprendizaje experiencial. Los entornos lúdicos pueden ser utilizados como una estrategia para implementar el constructivismo en el aula, ya que los juegos y actividades interactivas ofrecen oportunidades para que los estudiantes exploren, experimenten y construyan conocimiento de manera significativa.

En un entorno lúdico, los estudiantes pueden asumir roles, enfrentar desafíos, colaborar con sus compañeros y aplicar conceptos aprendidos en situaciones prácticas. Esto refuerza los principios constructivistas al permitirles construir su comprensión a través de la interacción con el contenido y su participación activa en el proceso de aprendizaje, los entornos lúdicos y el constructivismo convergen en su enfoque en la participación activa y la construcción de conocimiento por parte de los estudiantes. Al combinar estrategias lúdicas con principios constructivistas, los docentes pueden crear experiencias de aprendizaje más atractivas, efectivas y significativas.

### **2.2.2 Método Montessori en la Lectura**

El método Montessori es un enfoque educativo integral desarrollado por la doctora María Montessori a principios del siglo XX. Sin embargo, el método Montessori incluye una aproximación única y efectiva a la enseñanza de la lectura y la escritura, basada en la idea de que los estudiantes tienen un impulso natural para aprender y

explorar su entorno. El enfoque Montessori para la lectura y la escritura se basa en varios principios claves creando un ambiente en el que los estudiantes puedan explorar, experimentar y descubrir por sí mismos. Los materiales se organizan de manera accesible y atractiva para fomentar la autonomía y la auto enseñanza. Montessori emplea materiales sensoriales específicos para ayudar a los estudiantes a comprender conceptos abstractos. En el caso de la lectura, estos materiales podrían incluir letras rugosas (letras de arena, por ejemplo) que los niños pueden tocar y trazar para conectar la forma de la letra con su sonido.

Los materiales Montessori están diseñados para ser utilizados en una secuencia específica, que va desde lo concreto hacia lo abstracto y desde lo simple hacia lo complejo. Por ejemplo, los estudiantes primero pueden aprender los sonidos individuales de las letras antes de combinarlos para formar palabras. Los maestros (llamados "guías" en el enfoque Montessori) observan y brindan apoyo cuando es necesario, pero permiten que los niños sean activos en su propio proceso de aprendizaje.

Montessori utiliza múltiples sentidos para facilitar el aprendizaje. Los niños no solo ven las letras y las palabras, sino que también las tocan, las pronuncian y las escuchan, lo que refuerza la comprensión y el recuerdo, a menudo se enseña la escritura antes que la lectura. Los niños pueden comenzar a escribir palabras y oraciones antes de ser introducidos formalmente a la lectura, lo que les permite desarrollar una comprensión más profunda de la relación entre las letras y los sonidos.

Se deduce entonces que los entornos lúdicos en la enseñanza-aprendizaje tienen gran trascendencia, ya que permiten mediante el juego incentivar el interés de los niños en este caso para desarrollar habilidades lectoras, contrario a la educación tradicional donde el alumno se vuelve receptor, de forma que es el docente quién promueve y participa en el aprendizaje, sin tomar en cuenta metodologías activas que despierte el interés en los estudiantes; en cambio con la utilización de la lúdica

el aprendizaje se vuelve significativo, desarrollando destrezas que le permiten la resolución de problemas en el ambiente que le rodea.

#### **2.2.4 Entornos Lúdicos**

De acuerdo con lo que manifiesta Valencia (2021) “son escenarios específicos que construyen un espacio armónico de interrelación, utilizando varios factores, permitiéndole al docente aprovechar y fortalecer la convivencia social desde una nueva perspectiva positiva, que ayuden a solucionar conflictos que fortalezcan una educación integral”( p.5), por lo tanto, utilizan el juego en todas sus dimensiones logrando mirar el mundo desde otra prospectiva y el desarrollo de la creatividad, enriquecimiento de sus conocimientos

Los entornos lúdicos además integran varios elementos, durante la pandemia la utilización de entornos virtuales en la actualidad se ha constituido por sus múltiples beneficios y su interactividad, brindando la oportunidad de aprender de una manera más dinámica, es fundamental conocer el contexto educativo, las herramientas que cuenta para poder implementar los entornos más beneficiosos, siendo esencial el acompañamiento de los docentes.

#### **2.2.5 Importancia de trabajar con entornos lúdicos**

La organización de los ambientes educativos depende de la creatividad propia del docente, tomando en cuenta el presupuesto que tiene al alcance, estar en constante capacitación de las herramientas tecnológicas, sin olvidarse de los intereses propios de los estudiantes y acorde a los problemas de aprendizaje que puedan presentar. Por ello es fundamental trabajar con este tipo de entornos, que sea acorde a la necesidad, “es esencial el docente de su desempeño, compromiso con su labor que permita influenciar en la motivación y construcción de aprendizajes nuevos” (Castro Morales, 2015,p10).

Es importante trabajar con entornos lúdicos, fortalecer el desarrollo de competencias lectoras en los niños, siendo necesario conocer lo que piensan los estudiantes, sus estilos y ritmos de aprendizaje, para poder lograr un aprendizaje exitoso en la lectura permitiendo así enriquecer nuestro vocabulario mediante la lectura.

### **2.2.6 El juego como estrategia didáctica**

De acuerdo con lo manifestado por la UNICEF (2018) propone el aprendizaje mediante el juego para incrementar las capacidades lectoras, donde los estudiantes adoptan un papel activo siendo protagonistas de sus propias experiencias, les permite reconocer y confiar en sus propias capacidades, y al involucrar actividades lúdicas les permite ser agentes de su propia trayectoria de aprendizaje, lo que es fundamental para fortalecer la motivación y obtener resultados positivos. UNICEF, F. d. 2018, p.7). Podemos manifestar que el juego no es productivo cuando no se tiene planificado las actividades y el procedimiento a desarrollar en el proceso de aprendizaje, el juego considerado un espacio lúdico divertido que le permite interactuar con los demás en un ambiente de confianza. Yturalde (2017) según este blog de acuerdo con el autor se puede decir que el juego debe tener un propósito en la educación, para que pueda ser productivo y que les permita a los estudiantes crear sus propios aprendizajes, integrando la lúdica como elemento fundamental que pueda ser aprovechado a todos subniveles de estudio.

### **2.2.7. Tipos de entornos lúdicos:**

Según Centro (2020) nos da a conocer los tipos de entornos lúdicos:

**Tabla 1. Tipos de entornos lúdicos.**

Físicos	Virtuales	Formales	Informales
---------	-----------	----------	------------

Es todo el medio que rodea al alumno desde el punto de vista del aula, que se centra en el contexto. Existe interacción con el estudiante ya que de acuerdo a las condiciones del ambiente físico este puede tener un efecto negativo o positivo en los estudiantes dependiendo del lugar, ejemplo parques, áreas de recreación, salas de juegos	Con los avances en tecnología se ha creado los ambientes virtuales en la actualidad ha sido una de las formas para interrelacionarse entre docentes y estudiantes causa de la pandemia COVID 19, que transformó la educación al tener que implementar las clases virtuales, ejemplos plataformas digitales, videojuegos, mundos virtuales	Son realizados en sistemas educativos estructurados e institucionalizados, en donde cada país cuenta con un sistema educativo que tiene instituciones educativas públicas y privadas. Es decir, crear un clima de aprendizaje adecuado para atender a los estudiantes, ejemplos aulas escolares, programas académicos, talleres educativos	Es el proceso educativo que abarca toda la vida de cada individuo, en el adquiere y acumula conocimientos, actitudes, capacidades y comprende diferentes aspectos, de las experiencias vividas en contacto con el medio en que se desenvuelve, ejemplos actividades recreativas en el hogar, clubes, museos interactivos
--	---	--	--

### **2.2.8. Las TIC en la creación de entornos lúdicos**

En la actualidad, las Tic han impulsado un nuevo aprendizaje digital que sea participativo, interactivo, dinámico, social en donde el juego sea un canal de comunicación entre el docente y estudiantes, “que permita contribuir a la calidad

educativa en esta nueva era digital, mediante el desarrollo de actividades lúdicas creativas” (Margulis, 2007, p. 4).

Al incorporar las (TIC) en las unidades educativas permite que se genere innovaciones en la educación actual. Es allí donde se habla específicamente de entornos virtuales, que por múltiples circunstancias se los ha utilizado en este caso fue una herramienta fundamental a causa de la pandemia Covid, tal como es el caso de: aulas virtuales, videoconferencias, correo electrónico, bibliotecas virtuales, proyección de videos con contenido educativo, aula invertida, plataformas, educaplay por todos estos motivos es necesario crear este tipo de ambientes haciendo uso de recursos tecnológicos con actividades divertidas, tales como crucigramas, rompecabezas, entre otros que sabiéndolos emplear correctamente “contribuyen enormemente en el desarrollo de entornos lúdicos que permita fortalecer la lectura” (Rincón, 2008, p.4).

Es importante mencionar el desarrollo adecuado en el proceso lector, debemos de tener en claro que con la lectura podemos enriquecer conocimientos, además es un proceso que se va desarrollando de a poco con el paso de los años siendo útil a lo largo de nuestra vida, que se lo va adquiriendo con la práctica y mejorándola en cada nivel educativo. Por lo tanto, la UNESCO (2016), declara la lectura un constituyente de las herramientas de aprendizaje, permitiendo el desarrollo del proceso cognitivo de orden superior. “Se espera que pueda contribuir de manera necesaria a la formación de los seres humanos” (p.16). En general siendo capaces de comprender lo que se lee y puedan desarrollar cada una de las habilidades y que es útil en todo momento dentro y fuera del proceso educativo. Desde la visión lector es importante mencionar las siguientes particularidades:

La lectura permite la comunicación, la integración de conocimientos, el desarrollo de habilidades y el perfeccionamiento de las capacidades lingüísticas. La OEI en su análisis menciona Argentina con el 55% y Chile con el 51% países con mayor hábito

de lectura, por otro lado, la INEC realizó un estudio a nivel nacional en cinco ciudades del Ecuador, se puede mencionar que el 27% de la persona entrevistadas no tiene el hábito de lectura, el 56.8% manifestaron que no les interesa leer, siendo sorprendente que no se hace uso de bibliotecas que estamos en una era en donde es más importante estar conectado en las redes sociales. (Torres, 2014, p.128)

Según Hoyos, *et al* (2017) menciona herramientas utilizadas para lograr una meta en la vida de crecimiento del aprendizaje, enriqueciendo la cultura mediante los conocimientos que nos ofrece un libro. Las habilidades lectoras hacen referencia a tres aspectos importantes: la comprensión de textos, fluidez de pablara, velocidad al momento de leer y la adquisición de nuevo vocabulario, además se debe tomar en cuenta los tipos y procesos de la lectura. p (27)

Por lo tanto, se entiende, que la lectura previa, lectura posterior y relectura, profundiza más en cada paso ayudando a los niños de una forma diferente, comprensiva e innovadora.

Los entornos lúdicos implican la comprensión en lo que se lee, permitiendo entablar una relación entre los saberes previos y relacionarlos con lo que presenta el autor, siendo una habilidad que los estudiantes construyan sus propios conocimientos al momento de interpretar el texto, por ello según Paz y Fernández (2015) “la lectura no puede ser interpretada como solamente una adquisición del mecanismo decodificador, sino que resulta de un proceso cognitivo mucho más complejo” p(50).

En este aspecto muy relevante podemos destacar la fluidez que tiene el ser humano como habilidad para leer un texto en un tiempo determinado, según Rasinski (2014) manifiesta que se compone de dos elementos es así que el primer paso es tener la capacidad de decodificar las palabras de “forma automática y el segundo sería la expresión en la lectura de forma oral” (p4), reflejando el significado del texto y que

permita empezar desde un nivel con menor grado de complejidad e ir perfeccionado en los diferentes niveles de estudio.

Según el sitio web Lenguaje y Comunicación (2013) relacionado con las habilidades de la lectura, la velocidad, voz alta con la entonación, el ritmo, el fraseo y las pausas adecuadas para comprender y dar sentido a la lectura identifican ideas enmarcadas a la evaluación, se evalúa durante la lectura en voz alta. Siendo fundamental prestar importancia al momento de leer en los signos de puntuación para así tener una lectura pausada comprensible, el lector debe dar a conocer la idea general del texto, sin perder su respectiva comprensión. Para el desarrollo lector es fundamental tener en cuenta una lectura comprensiva, en el desarrollo de los conocimientos cognitivos, Valles, (2005) señala que el reconocimiento de las palabras y su asociación incluyen conceptos acumulados en la memoria, “mediante el desarrollo de ideas propias, las extracciones de conclusiones” y la realización entre lo que lee y lo que ya sabe”. (p.55). Para desarrollar la lectura es fundamental ser un buen lector ejemplo y crear entornos o ambientes lúdicos para se encuentren más motivados y puedan interactuar entre sí, encontrar la esencia de las enseñanzas que nos puede brindar un buen libro. Siendo fundamental desarrollar el proceso lector de una forma activa y constructiva, comprender a gran escala el significado de los textos.

### ***Desarrollo lector y rol docente***

El rol de docente en este caso crear espacios que permitan fomentar la lectura, pero se debe empezar por motivar, utilizando herramientas tecnológicas que vayan en beneficio de los estudiantes, permitiéndoles despertar interés a través de la motivación e imaginación según como lo señala Arellano (2019) la práctica docente es de vital importancia el desarrollo de la lectura, interviene de manera positiva en el aprendizaje. Por tal motivo es fundamental desarrollar talleres de lectura entre otras actividades, todo docente debe prepararse y capacitarse constantemente en

los nuevos avances tecnológicos en la educación que lleven a estar en constante actualización a los nuevos cambios en la educación y tener en cuenta que la mayoría de los aprendizajes se da por medio de la lectura.

En la actualidad a causa del cierre de las instituciones se procedió al involucramiento de clases virtuales en donde se debe centrar en el aprendizaje del estudiante, permitirle desarrollar su lectura mediante el análisis y comprensión, crear hábitos de lectura mediante estrategias innovadoras que permitan dar uso de las herramientas tecnológicas, siendo responsabilidad del docente incentivar a la lectura en los niños pequeños.

### ***Tipos de lectura***

Como se lo ha venido mencionando es fundamental en el subnivel elemental, cimentar buenas bases de lectura, estimulando la pronunciación, vocabulario, comprensión y análisis de textos, partiendo así desde lo más sencillo a lo complejo. Una manera fundamental es mediante actividades lúdicas, juegos acordes a la edad de los pequeños, los cuales deben ser atractivos y motivadores que despierten el interés y descubrir el mundo maravilloso que se puede descubrir al momento de leer.

El docente, mediante la aplicación de entornos lúdicos para mejorar la lectura debe elegir textos que estén coherente a la edad de los estudiantes, prestando atención en el nivel de profundidad, se debe empezar con lecturas cortas, puede hacer uso de pictogramas, imágenes. (Ramirez, 2010). Concuero con lo especificado con el autor es el primer nivel de lectura, se desarrolla mediante el proceso de lectoescritura siguiendo las conciencias fonológicas y los sonidos de los fonemas.

Al realizar una lectura connotativa el lector demuestra un nivel más profundo de comprensión, los estudiantes pueden relacionar el tema con la moraleja, interpretar

los gráficos, concluir enseñanzas y otros; debe tener una buena redacción, el mensaje que produce y desea transmitir el autor, en donde se desarrolla una lectura más comprensiva, el poder llegar a un análisis más profundo sobre el tema a tratar. “Mientras que la lectura denotativa va orientando y distinguiendo elementos enunciando con claridad y precisión”, que permita alcanzar las destrezas propuestas, permitiendo un mayor énfasis en sus partes descomponer un todo de un libro, desde el análisis de los personajes, lugar, desenlace y el final. (Amaguaña y Tapia , 2016, pág. 70)

Se debe considerar como un proceso de razonamiento general la comprensión de textos, mediante el cual se pueden utilizar diferentes mecanismos a través de una serie de actividades que le ayude al estudiante en la resolución de problemas en donde se utilizan conceptos necesarios avanzados en el desarrollo de la lectura (Llorens, 2015).

Podemos decir que tienen como finalidad el conocimiento de cualquier tipo de contenido, las técnicas que permiten identificar con mayor sencillez la idea principal del texto, optimizando el tiempo y aumentando el nivel crítico ante cualquier texto escrito, mejorar aún más el léxico siendo herramientas básicas que el ser humano adquiere en cada etapa estudiantil (Osorio, 2020).

Según Cascama (2018), menciona que los pictogramas son iconos, gráficos esquemáticos asociados a actividades, detallan algún tipo de acción, “permitiendo desarrollar en los niños capacidades útiles para los niños que no pueden descifrar letras o texto de abstracción, aumentando las habilidades lectoras y lingüísticas”.(p.14)

Por tal motivo la lectura pictográfica se deriva una forma de comunicación escrita que le permite al lector relacionar las palabras de enlace con las imágenes, este tipo

de lectura se utiliza en los primeros años, en donde se desarrolla destrezas motrices, desde la imaginación y creatividad de los estudiantes.

Dentro del paradigma constructivista, la educación en donde el actor principal del aprendizaje es el estudiante y no el docente. Este modelo aporta al sistema educativo el psicopedagogo suizo Jean Piaget, al cual se han unido otros como Lev Vygotsky, Ausubel y María Montessori.

Comparto con el argumento dentro del estudio, es fundamental tener un concepto clave para el desarrollo de nuevos entornos lúdicos como lo recalcan los autores Echeverri y Gómez (2012), el método Montessori en aspectos lúdicos expone como instrumentos fundamentales que permiten la oportuna integración, principalmente en los primeros años de vida, mediante el juego el niño adquiere competencias fundamentales, además de aprender a desarrollarse con los demás en un ambiente armonioso logrando adquirir sus primeras nociones básicas.

El aprendizaje cuando enlaza algo nuevo es considerado como significativo ya que se va adquiriendo en el proceso educativo, esto implica relacionarlo con las nuevas ideas estableciendo así una conexión entre los nuevo con las experiencias previas es decir el niño construye sus propios conocimientos. Ausubel (2002) como percusor de este aprendizaje afirma que construir los conocimientos de forma armónica y coherente es significativo, con el firme propósito, de que los conocimientos perduren en el tiempo, “siendo útiles para la vida, por esta razón los conocimientos nuevos se integran con aquellos que ya se vienen desarrollando o los ha visto previamente así se logra un aprendizaje más activo”, en donde despierte la curiosidad por aprender (Garcés, *et al.* 2018, p.234)

No hay que olvidar que la escuela tradicional, realizar una rutina semejante en aula de clases, no permiten la imaginación que mejore el proceso de enseñanza, siendo fundamental cambiar la rutina pasar de la utilización de materiales rutinarios por

recursos innovadores que permitan a los niños tener sus experiencias propias, partiendo de sus inclinaciones por una actividad en especial para las cuales tenga mayor habilidad. Por lo que para desarrollar un aprendizaje significativo una parte fundamental debe ser la lúdica, mediante el desarrollo de espacios dinámicos que le permita al estudiante crear un aprendizaje significativo que le sirvan para la vida combinando la creatividad, aprendizaje cooperativo, el uso adecuado del tiempo entre otros aspectos. (Rivas , 2016)

### **2.3 Marco Legal**

La investigación se basa en el marco legal, artículo 26 de la Constitución de la República del Ecuador (2008), el cual establece que la educación es un derecho fundamental de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área de prioridad para la política pública y la inversión estatal, asegurando la igualdad. En el Art.343 el desarrollo de las habilidades y potencialidades de cada estudiante será el objetivo principal del sistema educativo nacional. El sujeto que aprende será el centro del sistema y funcionará de manera adaptable y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

Los artículos respaldan la construcción de la educación como un derecho y desarrollo de capacidades esenciales de todo ser humano, donde sea el quien construya sus propios conceptos desde sus experiencias previas.

### **Ley Orgánica de Educación Intercultural (2021)**

Uno de los documentos educativos de reglamentación legal es la Ley Orgánica de Educación Intercultural en el Art. 2.- Principios. Literal f. menciona el desarrollo de las habilidades y potencialidades de cada estudiante, el objetivo principal del sistema educativo nacional es el sujeto que aprende del sistema de manera adaptable, dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. En el mismo capítulo literal n.

Garantizar la participación activa de estudiantes, familias y docentes en los procesos educativos. Mientras que el artículo siete Literal a. menciona que los actores fundamentales dentro de los procesos educativos recibirán una formación integral y científica, contribuyendo al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos.

En la ley es fundamental conocer que los estudiantes sean los actores y desarrollen todos los procesos de acuerdo con la edad de los niños en todos los niveles educativos, además de hacer uso de herramientas tecnológicas que le permitan desarrollar su aprendizaje.

### **Código de la Niñez y la Adolescencia (2023)**

El artículo 38 establece los objetivos de los programas educativos. La educación primaria y secundaria garantizará los conocimientos, valores y actitudes necesarios. En sus literales a) Desarrollar la personalidad, las destrezas, las habilidades mentales y físicas del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial en un ambiente lúdico y emocional. Literal g) Crear un pensamiento crítico, creativo e independiente. Además, es primordial promover una educación de calidad encaminada a favor de niños, docentes que brindan nuevas estrategias basadas en una lectura comprensiva, sin olvidar promover entornos lúdicos que permitan la motivación, creatividad siendo fundamentales del proceso de aprendizaje.

Los artículos tomados para la presente investigación son de vital importancia para fomentar una educación donde se permita desarrollar el pensamiento crítico dentro de la asignatura de Estudios Sociales en estudiantes de décimo año de educación general básica.

Los cuerpos legales mencionados contribuyen en la presente investigación pues asume la educación como un derecho irrenunciable en el que todos quienes estamos en el sistema educativo nacional debemos garantizar, para fomentar una educación donde se permita el desarrollo social.

## **CAPITULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1. Descripción del área de estudio/grupo de estudio**

De acuerdo con la investigación se realizó en la Unidad Educativa del Milenio “San Gabriel de Piquiucho” considerada como “Guardiana de los Saberes ancestrales”, situada en la comunidad afrodescendiente de Piquiucho perteneciente a la parroquia los Andes, cantón Bolívar, provincia del Carchi, Distrito 04D02 Montufar-Bolívar, surge en base al galardón obtenido en las pruebas Ser 2008. Por lo que se consolida la primera construcción de una institución educativa en esta zona con una infraestructura innovadora, la cual proyectaba a albergar a estudiantes de las comunidades de Piquiucho, Juncal, El Izal, Caldera, San Francisco, Cúnquer, y El Rosal, contando con una planta de 36 docentes profesionalmente preparados y que encuentren en constante actualización de las nuevas demandas educativas encaminadas en beneficio de los estudiantes.

Brindando una oferta educativa desde la Educación Inicial hasta Bachillerato, con el referente del norte de la provincia de contar con un Bachillerato Técnico Deportivo "Promotor en Recreación y Deportes", de modalidad presencial que debido a la alta demanda de estudiantes se viene laborando en doble jornada, matutina y vespertina para así satisfacer al gran conglomerado del sector y de las comunidades de su alrededor.

La población de estudio estaba constituida por 30 niños entre 7-8 años, 18 hombres, 12 mujeres del Tercer Año legalmente matriculados y 4 magistrales de género femenino del Subnivel Básica Elemental.

**Figura 1.**  
**UEM “San Gabriel de Piquiucho”**



Fuente: <https://www.flickr.com/photos/educacionecuador/>

## **3.2. Enfoque y tipo de investigación**

### **3.2.1. Enfoque**

De acuerdo con (Sampieri , 2014) el estudio se enmarca en un enfoque cuantitativo, es necesario determinar cuántos docentes conocen sobre entornos lúdicos, su uso como mediadores pedagógicos. Además, es crucial examinar las perspectivas en el proceso educativo y evaluar cómo funciona el uso interactivo en un grupo de prueba de estudiantes.

En este sentido, para realizar esta investigación, se utilizarán cuestionarios e instrumentos de medición y se sacarán datos estadísticos y gráficos que permitirán visualizar los resultados con respecto a las variables de entornos lúdicos y habilidades de la lectura.

### **3.2.2. Tipo de Investigación**

#### ***Investigación Descriptiva***

Según Fidias (2021) la investigación descriptiva consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento. Los resultados se ubican en un nivel intermedio en cuanto a la profundidad de los conocimientos”. (p.24) permitirá medir las variables que intervienen en la tesis, en este caso los entornos lúdicos de aprendizaje y habilidades de la lectura, permitirán determinar, describir las características del objeto de estudio, partiendo del análisis de sus necesidades en el perfeccionamiento de dichas habilidades.

### ***Investigación De Campo***

Según el autor Fidias (2021) la investigación de campo se define como la recolección directa de datos de los sujetos investigados o de la realidad donde ocurren los hechos En otras palabras, el investigador obtiene datos, pero no cambia las condiciones actuales. De esta manera, “desarrollaron sus habilidades de investigación no experimental”. (p.31)

Se utilizará este tipo de investigación para extraer datos mediante la aplicación de un cuestionario dirigido a docentes y estudiantes. Además, se requiere una visita al lugar de los hechos para obtener información real y confiable.

### **Investigación Documental**

La recopilación, análisis y síntesis de información de fuentes escritas, electrónicas o digitales se conoce como investigación documental. Este tipo de investigación se basa en libros, revistas, periódicos, informes, tesis y otros documentos escritos para recopilar información relevante sobre un tema en particular.

El tipo de documentos que se utilizó para realizar la presente investigación, se encuentran libros, artículos académicos, sitios web confiables, de igual manera se utilizó una variedad de herramientas, como bibliotecas, bases de datos en línea, catálogos de bibliotecas universitarias y motores de búsqueda académicos.

### **3.3. Definición y operacionalización de variables**

#### **Variable Independiente: Entornos lúdicos de Aprendizaje**

Son escenarios que posibilitan y favorecen un espacio armónico de interrelación, utilizando varios factores, el docente si puede beneficiar aportando una convivencia armónica, obteniendo altos resultados en la solucionar conflictos, “fortaleciendo una educación integral utilizando el juego en todas sus dimensiones, logrando mirar el mundo desde otra prospectiva” y el desarrollo de la creatividad, enriquecimiento de sus conocimientos.(Valencia, 2021, p.5)

#### **Variable dependiente: Habilidades de la lectura**

Según Hoyos,*et al* (2017) Son herramientas utilizadas para lograr nuestra meta en la vida de crecimiento del aprendizaje enriqueciendo nuestra cultura mediante los conocimientos. Las habilidades lectoras hacen referencia a la comprensión, fluidez, velocidad y vocabulario, en todos los sistemas educativos, además se debe tomar en cuenta los tipos y procesos de la lectura.

**Tabla 2. Operacionalización de variable independiente: entornos lúdicos de aprendizaje**

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Población	Técnica e Instrumento	
Son escenarios que favorecen los procesos de enseñanza y aprendizaje, permitiendo que los docentes aprovechen las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) esenciales para garantizar el acceso universal a la educación, la igualdad educativa, la enseñanza para fortalecer la convivencia armónica desde una perspectiva holística que ayuda a solucionar conflictos que fortalecen una educación integral utilizando el juego como estrategia didáctica. (Valencia, 2021, p.5)	Ambientes de Aprendizaje	Físicos Virtuales Formales Informales Espacios para la interacción. Espacios de información. Espacios de producción. Espacios de exhibición	¿Los ambientes lúdicos en la Unidad Educativa potencializan la capacidad crítica lectora en los estudiantes? ¿Qué son los entornos lúdicos? ¿En su casa para estudiar, qué tipo de tecnología utiliza? ¿El maestro o la maestra utilizan videos divertidos para enseñar a leer? ¿El uso de las TIC es necesario para el perfeccionamiento de la lectura en los estudiantes? ¿Los padres de familia en casa ayudan a fomentar la lectura mediante juegos? ¿Qué materiales son para desarrollar un entorno lúdico de aprendizaje?	Docentes	Encuesta Instrumento Cuestionario	
				Docentes		
				Estudiantes		
	Elementos	Curiosidad Elementos Intrínsecos y extrínsecos Programas interactivos -Intereses Las TIC y la creación de entornos lúdicos. Herramientas Juegos lúdicos	¿Los docentes incentivan el trabajo en equipo y conocen el criterio? ¿Considera que es importante trabajar con entornos lúdicos? ¿Crea espacios lúdicos para fomentar la lectura? ¿En su casa cuentan con internet? ¿El implementar entornos lúdicos favorece a los estudiantes para desarrollar la fluidez y el razonamiento? ¿Tiene conocimiento de las estrategias que permitan el aprendizaje en entornos lúdicos? ¿La combinación del juego y el uso de las TIC favorecen las habilidades lectoras en los niños de 7-8 años?	Docentes		
				Estudiantes		
				Docentes		
	Motivación	El juego, una estrategia didáctica				Docentes
						Docentes
						Estudiantes
	El juego, una estrategia didáctica					Docentes
						Docentes
						Docente

**Tabla 3. Operacionalización de variable independiente: Habilidades de la lectura**

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Población	Técnica e Instrumento
Según Hoyos, <i>et al</i> (2017) Son herramientas utilizadas para lograr nuestra meta en la vida de crecimiento del aprendizaje enriqueciendo nuestra cultura mediante los conocimientos que nos permiten comprender, analizar y contextualizar el contenido de un texto. Las habilidades interactúan entre sí y se desarrollan a lo largo del tiempo con la práctica constante y la exposición a una variedad de textos. La lectura es esencial para el aprendizaje, la comunidad efectiva y el desarrollo personal p. (27)	Herramientas Aspectos Tipos de Lectura Proceso de lectura.	Uso de las Tics Motivación por los libros Juegos Desarrollo de la Creatividad e imaginación. Comprensión Velocidad Fluidez Vocabulario Fonológica Denotativa Connotativa Comprensiva Pictográfica Prelectura Lectura Pos lectura	¿El uso de las TIC es indispensable para el desarrollo de la lectura? ¿El juego es un elemento dinamizador para fortalecer las habilidades lectoras? ¿La utilización de los entornos lúdicos fomenta la lectura en el niño dentro del ambiente escolar? ¿El implementar entornos lúdicos favorece a los estudiantes para desarrollar la fluidez y el razonamiento? ¿Utiliza herramientas como: ¿Trabalenguas y retahílas para desarrollar la pronunciación? ¿Los padres de familia y docentes trabajan conjuntamente en la creación de ambientes lúdicos? ¿Ud. cree que la educación lúdica provoca una reacción activa y crítica en los estudiantes el momento de aprender? ¿Realiza al momento de iniciar una lectura el análisis visual de lo que rodea el texto? ¿Realiza un diálogo para fortalecer la comprensión de la lectura? ¿Al terminar una lectura, los niños resumen con sus propias palabras?	Docentes Docentes Docentes Docentes Docentes Estudiantes Docentes Docentes Docentes Estudiantes	Encuesta Instrumento Cuestionario

### **3.4 Procedimientos**

#### **Fase 1. Habilidades lectoras en estudiantes de tercer año EGB de la Unidad Educativa del Milenio “San Gabriel Piquiucho.**

Se identificó el desarrollo de habilidades lectoras en los estudiantes de la Unidad Educativa con el uso de entornos lúdicos, diseñados para potenciar las habilidades de los estudiantes a una edad temprana mediante la utilización de libros y materiales de lectura, apoyándose de los padres de familia y/o y cuidadores pueden leer en voz alta a los niños. Es importante ofrecer una amplia gama de libros y textos que sean apropiados para la edad y los intereses de los estudiantes. Esto incluye libros de ficción, no ficción, poesía, revistas, periódicos y material en línea. Se aplicó una encuesta dirigida a 10 docentes y 30 estudiantes del tercer año, tras lo cual se procedió a sistematizar la información organizando las respuestas en hojas de cálculo en Excel 365, aplicando fórmulas estándar para obtener porcentajes, promedios y medias.

#### **Fase 2. Entornos lúdicos que permiten el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño en habilidades lectoras de estudiantes de tercer año EGB.**

Se categorizó los entornos lúdicos que permiten el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño en prácticas lectoras, se aplicaron encuestas a docentes de la Unidad Educativa del Milenio “San Gabriel de Piquiucho”, quienes forman parte del nivel preparatoria y elemental. Se utilizaron formularios de Google Forms dicho software permitió la recolección eficiente de la información en la nube sin embargo para su limpieza, tratamiento y manejo de los datos se procedió al uso de Excel MS Office, y también se aplicaron fórmulas estándar para obtener porcentajes, promedios y medias. Proceso que permitió el análisis e interpretación de manera óptima.

#### **Fase 3. Guía didáctica de entornos lúdicos de aprendizaje que fortalezcan las habilidades de la lectura en los estudiantes del Tercer año de Educación Básica**

A partir de los resultados de la fase 1 y 2, se diseñó una guía didáctica de entornos lúdicos de aprendizaje, para fortalecer las habilidades de la lectura en

los estudiantes, en función del currículo vigente. La guía se centra en el uso de actividades y recursos lúdicos, para promover el aprendizaje significativo y el desarrollo integral. Esta guía permite la creación de entornos lúdicos fomentando la participación activa, la exploración creativa y el logro de objetivos de aprendizaje.

### **3.5. Consideraciones bioéticas.**

La presente investigación se desarrolló considerando los principios y valores que guían las tomas de decisiones éticas. Con la aprobación explícita de las autoridades educativas del plantel, así como de los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa del Milenio "San Gabriel de Piquiucho", se llevó a cabo el trabajo investigado. Se informó oralmente a los participantes de la investigación sobre los temas más relevantes, incluidos los objetivos, los procedimientos, la importancia de su participación, el tiempo de duración, las leyes, los códigos y las normas que lo respaldan, la libertad de participar y los beneficios.

Antes de diseñar un entorno lúdico, es crucial identificar los objetivos de aprendizaje específicos que se desean alcanzar. Estos objetivos deben ser claros, medibles y alineados con los estándares educativos. Por ejemplo, los objetivos podrían incluir el desarrollo de habilidades cognitivas, socioemocionales, lingüísticas o motoras.

Como resultado, se emitieron todos los permisos necesarios para acceder a la comunidad educativa y se respetó el anonimato de las personas involucradas, Aplicando el consentimiento informado protegiendo los derechos y la autonomía de los estudiantes para garantizar que tomen decisiones informadas sobre su participación en la investigación a desarrollar.

## CAPITULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 4.1 Resultados

##### **Resultados de la aplicación de la encuesta a docentes.**

En la ejecución de la primera fase correspondiente a las habilidades lectoras en estudiantes de tercer año EGB de la Unidad Educativa del Milenio “San Gabriel Piquiucho. Se analiza el resultado de las encuestas aplicadas a los docentes en las que cabe destacar que El 80 % de los docentes dijeron que los entornos lúdicos eran estrategias, el 20% instrumentos. Por lo tanto, se puede analizar utilizando la interpretación de los resultados, que los docentes son conscientes que los entornos lúdicos son utilizados como estrategias dentro del proceso educativo, permitiendo perfeccionar el proceso lector.

##### **Entornos lúdicos utilizados por los docentes en la Unidad Educativa Piquiucho.**

Para conocer si es importante trabajar con entornos lúdicos los docentes manifestaron el 60 % manifestaron todo el tiempo; el 40 % manifestó que a veces, ninguno considera que no son importantes.

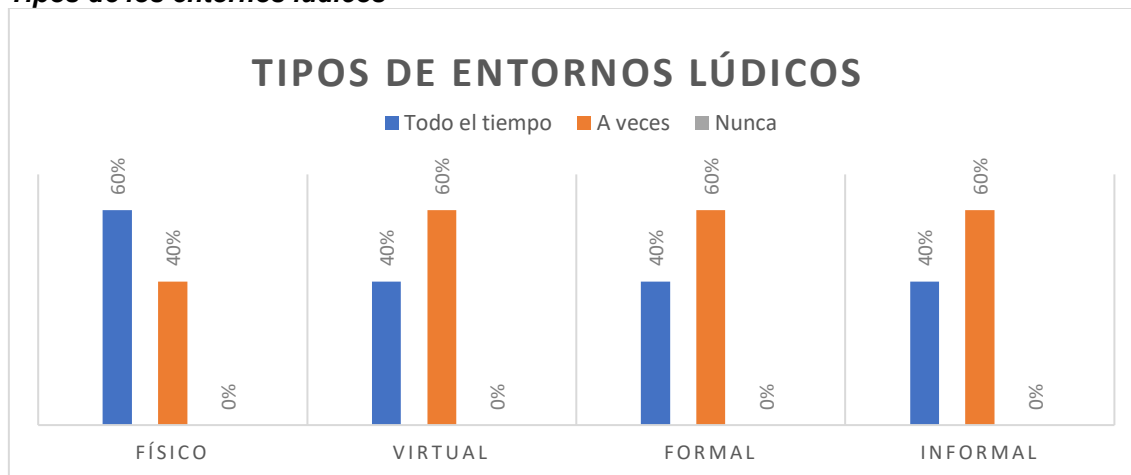
En la aplicación de la encuesta se obtienen los siguientes resultados, los docentes consideran que es de vital importancia trabajar con entornos lúdicos permitiendo fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje.

##### **Uso de entornos lúdicos en el proceso de enseñanza- aprendizaje**

En cuanto al ítem tres se manifestó todo el tiempo el 60%; 40% a veces; 0 % nunca sobre el entorno físico; acerca del entorno virtual manifestaron que el 40% todo el tiempo; 60% a veces; 0% nunca; entre el formal y el informal manifiestan el mismo criterio, es decir 40% todo el tiempo; 60% a veces y 0% nunca. De acuerdo a los resultados obtenidos se puede decir que de alguna u otra forma se los ha utilizado no todo el tiempo, pero en alguna ocasión sí, en la pandemia tuvimos que adaptarnos, capacitarnos a utilizar entornos lúdicos virtuales, mientras que los formales obligatoriamente se los debe cumplir porque son

emitidos por el ministerio de Educación y los informales son aquellos se da, de forma espontánea a través de las experiencias diarias y en el contacto activo con los estudiantes.

**Figura 2.**  
**Tipos de los entornos lúdicos**



### **Ambiente que favorable para lectura comprensiva**

Al preguntar en cual ambiente trabajaría mejor para fortalecer la lectura comprensiva el 80% manifestaron el ambiente físico, mientras que el 20% respondió en el ambiente virtual y el 0% respondió que ninguno. De acuerdo con lo que muestra la figura los docentes manifiestan que por el contexto se trabajaría mejor en un ambiente físico ya que permite estar en contacto entre el docente y los estudiantes. También se manifiesta que los estudiantes en su gran mayoría no cuentan con internet fijo en sus hogares.

### **Reacción activa y crítica en ludificación**

El 60% de los docentes dice que todo el tiempo educación lúdica provoca una reacción activa y crítica el 40% manifestaron a veces.

De acuerdo con los resultados obtenidos es fundamental involucrar la lúdica en el ámbito educativo, relacionar el juego como una estrategia dentro del aprendizaje de los estudiantes.

### **Fomento la lectura en entornos lúdicos.**

n cuanto a la utilización de entornos lúdicos, la mejor manera de fomentar la lectura, seis docentes manifestaron todo el tiempo; cuatro docentes respondieron que a veces, mientras de los docentes encuestados ninguno

manifestó nunca. Por lo que se puede revelar que si se debe utilizar entornos lúdicos que fortalezcan la lectura, permitiendo a los estudiantes mayor capacidad de comprensión lectora.

### **Conocimiento de estrategias con entornos lúdicos**

Según los resultados, los docentes conocen estrategias para utilizar ambientes lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje existe un empate, el 50% dice que sí, mientras que el otro 50% no sabe las estrategias que permiten trabajar en ambientes lúdicos.

Es necesario desarrollar nuevas formas de asistencia a los maestros para de esta manera mejorar la lectura, lo cual es una preocupación que debe ser abordada de alguna manera.

### **Aplicación espacios lúdicos para fomento a la lectura**

Esta pregunta va encaminada además a la segunda variable del tema de investigación, en los resultados obtenidos sobre si crea espacios lúdicos para fomentar la lectura; se evidencia que el sólo el 20% manifiesta todo el tiempo, el 70% a veces y el 1% nunca. Es aquí donde acorde a estos resultados hace falta crear entornos lúdicos encaminados en beneficio de los estudiantes que permitan fortalecer la lectura, mediante la utilización de nuevas estrategias dejando a un lado la utilización de la enseñanza tradicional.

***Tabla 4. Creación espacios lúdicos para fomentar la lectura.***

	Frecuencia	Porcentaje
Todo el tiempo	2	20
A veces	7	70
Nunca	1	1
Total	10	100

### **Juego y habilidades lectoras**

En esta pregunta se puede analizar, 60% de los docentes manifiestan que el juego es uno de los elementos dinamizadores para fortalecer las habilidades lectoras, el 40% manifiesta que solo a veces, no todo el tiempo y el 0% nunca.

Por lo tanto, se podría decir si hacen uso del juego para enseñar la lectura, no de manera constante pero que, si en algunas ocasiones lo han hecho, el juego se considera una gran estrategia de aprendizaje productiva que se la debe desarrollar con un fin.

### **Razonamiento y entornos lúdicos**

En esta pregunta el 60% de los docentes manifestaron que todo el tiempo; el 40 % que avece sobre que si el implantar entornos lúdicos que favorezcan a los estudiantes en el desarrollo de la fluidez y razonamiento. Por lo tanto, se puede mencionar si favorecen para desarrollar mejor sus habilidades.

Es decir, que los entornos lúdicos permiten desarrollar el aprendizaje logrando así un aprendizaje significativo que además fortalezca las habilidades de los estudiantes.

### **Capacidad crítica lectora y entornos lúdicos**

En esta pregunta los docentes encuestados manifestaron el 40% todo el tiempo, el 50%a veces y el 10 %nunca acerca de los ambientes lúdicos que tiene la Unidad Educativa potencializan la capacidad lectora en los estudiantes.

Ante lo expuesto se puede manifestar que hace falta implementar entornos lúdicos específicos que permitan fomentar la lectura y su capacidad crítica al momento de leer.

**Tabla 5. Los ambientes lúdicos potencializan la capacidad crítica lectora.**

	Frecuencia	Porcentaje
Todo el tiempo	4	40
A veces	5	50
Nunca	1	10
Total	10	100

### **Secuencia adecuada para leer un texto en clase**

En cuanto a los resultados obtenidos sobre la pregunta si considera adecuadamente las etapas del proceso de lectura al momento de leer un texto el 50% manifestó todo el tiempo al igual que el 50% que manifestó que solo a veces.

Es decir que al analizar los resultados se puede evidenciar que si hace falta que los docentes conozcan el proceso de la lectura no leer un texto sin ningún tipo de propósito, que debemos dar a conocer siempre al inicio de la clase que se quiere conseguir con la lectura del texto.

### **Resúmenes de lecturas en aula**

En la pregunta planteada a los docentes sobre la lectura; 50% manifestó que a veces; 20% todo el tiempo; 10% que nunca; lo que significa que los estudiantes leen un texto sin ningún tipo de motivación que al finalizar no pueden resumirlo en sus propias palabras.

***Tabla 6. Elaboran sus propios resúmenes al terminar la lectura.***

	Frecuencia	Porcentaje
Todo el tiempo	2	20
A veces	7	50
Nunca	1	10
Total	10	100

### **Comprensión lectora y diálogo**

En cuanto a los resultados obtenidos se puede manifestar el 60% todo el tiempo; 40% a veces y 0% nunca sobre la pregunta si como docente realiza un dialogo para fortalecer la comprensión lectora.

Por lo que se puede analizar que si lo realizan porque es más importante partir de las experiencias propias de los estudiantes de las expectativas que tiene por leer y el nivel de comprensión.

***Tabla 7. Diálogo para fortalecer la comprensión de la lectura.***

	Frecuencia	Porcentaje
Todo el tiempo	6	20
A veces	4	50
Nunca	0	10
Total	10	100

### **Trabalenguas y retahílas como recurso en clase**

De acuerdo con los resultados de la tabla en la utilización de trabalenguas y retahílas para desarrollar la pronunciación se manifiesta 40% todo el tiempo; 60% a veces y el 0% nunca.

El análisis a esta pregunta es que toda actividad lúdica fortalece las habilidades lectoras, los estudiantes aumentan su grado de interés y curiosidad al momento de su desarrollo.

### **Fortalecimiento lector con TIC**

En la pregunta la combinación del juego y el uso de las Tic es la mejor forma de favorecer las habilidades lectoras acorde a la edad se puede evidenciar que el 40% manifiesta todo el tiempo; 60% veces; 0% a veces.

Según el análisis de los resultados obtenidos, la tecnología juega un papel muy importante, que permitan obtener resultados productivos. La combinación del juego y las TIC son una herramienta productiva en el proceso de aprendizaje y en el fortalecimiento de las habilidades de la lectura.

## **4.2 Análisis e interpretación de resultados de encuestas a estudiantes**

Dando continuidad en el análisis de la segunda fase de los entornos lúdicos que permiten el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño en habilidades lectoras de estudiantes de tercer año EGB, se aplicó una encuesta a estudiantes del tercer año conformado por 30 estudiantes (12 mujeres y 18 hombres) de la Unidad Educativa “San Gabriel de Piquiucho”.

### **Acceso a Internet**

De acuerdo con los resultados de la tabla 30% de los estudiantes cuentan con internet, mientras el 70% no tiene internet.

Por lo que se puede manifestar que en su mayoría no cuenta con este servicio que en la actualidad es muy indispensable, ya que es un sector marginado de población afrodescendiente que en algunos casos no cuentan con los servicios básicos. En pandemia no se logró la conectividad a clases virtuales en la mayoría de los estudiantes, en algunos casos por medio de la utilización de datos, pero la baja señal no permitía escuchar correctamente.

### **Lectura en casa**

De acuerdo con la tabla en lo que se refiere a la colaboración de padres de familia en ayudar a reforzar la lectura en casa se manifiesta el 50% nunca; 33% a veces y el 17% lo hacen todo el tiempo.

El análisis de este caso se refiere a la poca colaboración de los padres de familia desde casa, ya que en su mayoría salen a realizar sus labores diarias dejando a los niños con otros familiares, en otros casos solos. No se preocupan por sus hijos en lo que se refiere a revisión de tareas, asistencia a reuniones, repaso de lectura.

**Tabla 8. lectura en casa.**

	Frecuencia	Porcentaje
Todo el tiempo	5	17
A veces	10	33
Nunca	15	50
Total	30	100

### **Aprendizaje con imágenes y videos**

En esta pregunta los estudiantes encuestados manifestaron el 60% todo el tiempo, el 40% a veces y el 0 % nunca acerca como aprende mejor en este caso por medio de imágenes y videos educativos. Ante lo expuesto se puede manifestar que los estudiantes manifiestan en su mayoría que su aprendizaje es más kinestésico que aprenden mediante la utilización de imágenes y videos sobre el tema de estudio.

### **Aprendizaje y uso de cuentos**

En esta pregunta los docentes encuestados manifestaron el 30% todo el tiempo, el 47 % a veces y el 23 % en lo que se refiere a cómo aprende mejor en este caso por medio de lectura de cuentos.

Es decir que existe poco interés por la lectura por parte de los estudiantes, en la actualidad es más primordial adquirir un celular que un buen libro para la lectura, los niños en sus tiempos libres prefieren mirar la televisión o jugar en un celular. Todo lo expuesto hace que los niños no repasen la lectura y en casos

excepcionales han desarrollado aún su proceso lector, que es fundamental dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

### **Aprendizaje y canciones**

En esta pregunta se puede analizar que el 57 % de los encuestados manifiestan que todo el tiempo, el 33% solo a veces, no todo el tiempo y el 10% nunca, en donde trata que otra de las formas más dinámicas que les resulta a los estudiantes para aprender mejor es por medio de canciones relacionadas con las áreas de estudio. Por lo que en este caso es fundamental la música ya que permite potenciar el desarrollo intelectual, sensorial, motriz del niño al momento de entonar la canción realizando gestos y movimientos con su cuerpo.

### **Aprendizaje y Juegos**

En esta pregunta se puede analizar el 67% de los docentes manifiestan que el aprendizaje es excelente por medio del juego siendo uno de los elementos dinamizadores para fortalecer las habilidades lectoras, el 33% manifiesta que solo a veces, no todo el tiempo y el 0% nunca. Por lo tanto, se podría decir que una la forma más divertida de aprender es por medio del juego, que en este caso los docentes no lo toman en cuenta y prefieren seguir desarrollando clases magistrales, es por ello que por medio de la elaboración de la guía permitirá desarrollar ambientes lúdicos relacionados con la lectura.

### **Videos para enseñar a leer**

Esta pregunta va encaminada además al desarrollo de la primera variable del tema de investigación, en los resultados obtenidos el docente utiliza videos interactivos para impulsar la lectura; se evidencia que el sólo el 33% manifiesta todo el tiempo, el 50% a veces y el 17% nunca.

Es aquí donde acorde a estos resultados hace falta dejar aún lado la educación tradicional de solamente utilizar una pizarra para escribir la información relacionada a la clase, sino que como docentes debemos innovar en métodos, técnicas, actividades, recursos entre otros, permitiendo al estudiante de esta forma interactuar y crear su propio conocimiento.

**Tabla 9. Utiliza videos divertidos para enseñar a leer.**

	Frecuencia	Porcentaje
Todo el tiempo	10	33
A veces	15	50
Nunca	5	17
Total	30	100

### **Fomento a la lectura con estrategias lúdicas como juego de palabras**

De acuerdo con los resultados de la tabla en lo que se refiere a si el docente motiva a sus estudiantes a mejorar la lectura mediante el uso de estrategias lúdicas, manifiestan que el 27% todo el tiempo 50% a veces y el 23% no lo realizan.

El análisis de este caso se puede interpretar que en su mayoría los docentes realizan este tipo de actividades a veces, no todos tienen conocimiento de este tipo de actividad, es por ello que se propone implementar estrategias para la aplicación de los docentes beneficiando a los docentes.

**Tabla 10. Fomentar la lectura utilizando estrategias lúdicas como juego de palabras**

	Frecuencia	Porcentaje
Todo el tiempo	8	27
A veces	15	50
Nunca	7	13
Total	30	100

En los resultados obtenidos el docente motiva a los estudiantes a la lectura; se evidencia que el sólo el 27% manifiesta todo el tiempo, el 50% a veces y el 23% nunca.

Es aquí donde se debe tomar en cuenta que los estudiantes aprenden de forma diferenciada, además debemos tomar en cuenta que en algunos casos se debe realizar adaptaciones curriculares y es factible en estos casos hacer uso de cuentos con pictogramas para captar la atención y pueda comprender de mejor manera.

### **Lectura y creación de cuentos**

Esta pregunta en cuanto a la encuesta desarrollada si el docente motiva y fomenta la lectura por medio de la utilización de estrategias; se evidencia que el 0% manifiesta todo el tiempo, el 40% a veces y el 60% nunca.

Es aquí donde acorde los resultados se pone en manifiesto que la falta de conocimiento de esta estrategia en la elaboración de libros álbumes infantiles se debe dar inicio por dar a conocer lo que es un libro álbum como se lo utiliza es por ello que esto iría implementado en la guía didáctica, permitiendo de esta forma motivar a la lectura.

### **Lectura digital e historietas**

De acuerdo con los resultados de la tabla en lo que se refiere a la motivación a la lectura por medio de la lectura digital de historietas se manifiesta el 17% lo hacen todo el tiempo, 33% a veces y 50% nunca.

Se puede manifestar en primer lugar el desconocimiento, la falta de material, la aplicación del aprendizaje tradicional, el poco manejo de la tecnología por los años en la docencia, el miedo a innovar el aprendizaje, esto hace que los estudiantes no se sientan motivados a la lectura y no les permita desarrollar las habilidades lectoras.

**Tabla 11. Lectura digital e historietas**

	Frecuencia	Porcentaje
Todo el tiempo	5	17
A veces	10	33
Nunca	15	50
Total	30	100

### **Trabajo conjunto para crear ambientes lúdicos**

Se obtiene los siguientes resultados en donde se puede observar que el 13% de los estudiantes manifiestan todo el tiempo, el 40% a veces y el 47% nunca.

Por lo que se puede analizar de acuerdo con la interpretación de los resultados que la falta de colaboración de los padres de familia no ha permitido trabajar en conjunto para crear estos ambientes que favorezcan sus habilidades lectoras y que en casa en sus tiempos libres lo conviertan en un pasatiempo de su vida cotidiana. Los docentes han sido quienes han trabajado en los diferentes

subniveles en varios proyectos involucrando en todo momento la lectura, con la utilización de recursos que han estado a su alcance con la finalidad de fomentar la lectura

***Tabla 12. Trabajo conjunto para crear ambientes lúdicos***

	Frecuencia	Porcentaje
Todo el tiempo	4	13
A veces	12	40
Nunca	14	47
Total	30	100

## **Discusión**

Tras la ejecución de la primer y segunda fase es importante que nos permitió obtener datos de suma importancia para priorizar el contenido de una guía se establece la ejecución de la fase tres, es decir dar cumplimiento al objetivo general de la investigación que es proponer entornos lúdicos de aprendizaje que fortalezcan las habilidades de lectura en los niños del tercer año EGB de la Unidad Educativa del Milenio “San Gabriel Piquiucho” diseñando una guía didáctica que permita a los docentes generar espacios lúdicos en el proceso educativo, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se han vuelto muy importantes después de que la pandemia de COVID-19 “asoló a los docentes, estudiantes y padres de familia quienes se adaptaron a una modalidad en línea, lo que les permitió experimentar novedosas formas de usar la tecnología” (Paredes, Inciarte, y Walles, 2020). Un recurso de gran interés de esta investigación es la aplicación de entornos lúdicos, ajustados a la tecnología, mejorando de forma actual las habilidades lectoras en los estudiantes.

Los entornos lúdicos pueden ser utilizados como una estrategia para implementar el constructivismo en el aula, ya que los juegos y actividades interactivas ofrecen oportunidades para que los estudiantes exploren, experimenten y construyan conocimiento de manera significativa. En un entorno lúdico, los estudiantes pueden asumir roles, enfrentar desafíos, colaborar con sus compañeros y aplicar conceptos aprendidos en situaciones prácticas.

Plan Nacional de Desarrollo promuevan la participación, la educación y el compromiso de la población, mediante el desarrollo de juegos, aplicaciones móviles o plataformas en línea que eduquen a la población sobre los objetivos y metas del plan. Estos juegos podrían presentar desafíos relacionados con el desarrollo sostenible, la economía, la educación, la salud, entre otros temas, involucrando a la población en el aprendizaje de una manera más dinámica.

La presente investigación tiene relación con el Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021, eje 1, “Derechos para Todos durante Toda la Vida”, y con el objetivo 1 “Garantizar una vida digna con iguales oportunidades para todas las personas”, priorizando de esta manera las necesidades de los ciudadanos para que tengan acceso y conocimiento en el uso de Tecnologías de la Información y

Comunicación. (Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, 2017). En este contexto conocer sobre los entornos lúdicos es “facilitar el acceso a la educación de calidad orientada a la realidad del sector, el país y el mundo, que permita optar por alternativas de vida diferentes” (Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, 2017, pág. 49). Además, estos planteamientos corresponden con el Objetivo 4 de Desarrollo Sostenible propuesto por las Naciones Unidas (2020) que diseña “Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos”. En el Ecuador, el uso de las tecnologías en el ámbito de la educación es limitado.

El Plan de Creación de Oportunidades 2021-2025 plantea “Es prioritario procurar la creación de oportunidades para una sociedad más justa que respete la dignidad de las personas” (Secretaría Nacional de Planificación, 2021, pág. 56). La educación brinda oportunidades para la superación y comprensión, fomentando la integración de valores, el objetivo principal es formar al individuo, la lectura, la práctica, las acciones moldean y orientan hacia la superación, con base en criterios de mejorar su calidad de vida.

Según los datos obtenidos después de la aplicación del instrumento a docentes y estudiantes realizando el proceso correspondiente, podemos mencionar que los entornos lúdicos de aprendizaje tienen como objetivo fortalecer las habilidades de la lectura de forma diferente mejorando la disposición de los estudiantes para instruirse en nuevos conocimientos.

El uso de recursos didácticos innovadores, interactivos son coherentes con el entorno actual en el que crecen los niños y niñas, la investigación contribuye al desarrollo de una propuesta que incluye sugerencias para mejorar el uso de recursos educativos innovadores, basados en los datos recopilados y evaluados en la Unidad Educativa del Milenio "San Gabriel de Piquiucho".

La investigación empírica se lleva a cabo para ampliar el conocimiento sobre un tema poco aplicado en Ecuador, con la finalidad de fin la gestión docente, obtener mejores resultados de enseñanza con sus estudiantes y descubrir otras relaciones.

## **CAPÍTULO V**

### **PROPUESTA**

Nombre de la propuesta

#### **Entornos lúdicos de aprendizaje para fortalecer la lectura**

##### **5.1 Introducción**

El producto consiste en la elaboración de una guía que estará estructurada con estrategias metodológicas, funcionará como mediador pedagógico para ser utilizada por docentes para trabajar con los estudiantes. De acuerdo con el Currículo Nacional del área de Lengua y Literatura del Ministerio de Educación (2016).

Esta guía es realizada con la utilización de la plataforma interactiva, Canva considerada como entornos digitales ya que permiten la participación activa y la colaboración de los usuarios. Estas plataformas facilitan la comunicación bidireccional, la creación de contenido compartido y la interacción en tiempo real, a continuación, se presenta el enlace:

[https://www.canva.com/design/DAFrKZueh2E/BBtcBOvanke4mL23Zm-Dpg/edit?utm\\_content=DAFrKZueh2E&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAFrKZueh2E/BBtcBOvanke4mL23Zm-Dpg/edit?utm_content=DAFrKZueh2E&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

La enseñanza del área de Lengua y Literatura, en Educación General Básica, se orienta a sus experiencias comunicativas con el entorno favorecen que enriquezcan comprensiones y generen opiniones más complejas sobre la realidad que les rodea, autorregulen su lenguaje, dominen la pronunciación de las palabras, la combinación de sonidos, aumenten su vocabulario, mejoren el uso de los tiempos verbales, amplíen el significado de las palabras, manejen con solvencia la concordancia entre género y número y complejicen el uso de las oraciones. Según Zanón (2007) las investigaciones psicolingüísticas han demostrado que solo así, es decir, participando en actos de habla, de lectura y de escritura, se logra dominar las macro destrezas de escuchar, hablar, escribir y leer. Los estudiantes aprenden a actuar como lectores y escritores, al mismo tiempo que guiados por una mediación pertinente, desarrollan la capacidad de tomar la palabra, de escuchar y de hacerse escuchar en diversas situaciones

comunicativas. El diálogo se convierte en una estrategia metodológica privilegiada para la construcción de conocimientos

El estudio la Lengua y Literatura se basa en la realidad, por tanto, es coherente que el estudiante aprenda el docente tiene la responsabilidad de enseñar a leer y a escribir.

Santillán (2022) El aprendizaje de la lengua escrita es un aprendizaje plural, y está conformado por cuatro grandes contenidos que los docentes deben enseñar y los estudiantes aprender de manera simultánea a través del sistema de la lengua, incluye el código alfabético (la correspondencia fonema-grafema), La producción escrita, consiste en enseñar y aprender las formas de hacer del escritor, las operaciones, las habilidades, la comprensión de textos, contiene las formas de leer del lector, la cultura escrita. Se refiere a la disponibilidad y al acceso a los objetos y a las prácticas culturales de lo escrito; a valorar y a dar sentido y significado a la lectura y escritura.

Las actividades de la guía son una exposición como entretenimiento y se combinan para generar interés y motivación del estudiante en el tema, cabe mencionar que las actividades no solo deben ser divertidas, sino que debe despertar el interés y plantear retos para el estudiante, o preguntas que lo inviten a investigar.

El producto propuesto consiste en una guía informativa, en el que se presentan varias estrategias enlazadas a los entornos lúdicos, diseñadas por el docente. Estas estrategias pueden aplicarse durante una clase virtual, o ser enviadas a los estudiantes para su práctica en el hogar. Además, constituyen un referente que pueden tomar los maestros para diseñar estrategias similares centradas en otros contenidos.

## **5.2 Antecedentes**

En el diagnóstico preliminar realizado con los docentes de la Unidad Educativa “Piquiucho” considera que es importante trabajar con entornos lúdicos como recurso de mediación en la planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje. Cerca del 60 % responden al desconocimiento del proveer nuevas estrategias lúdicas y en su totalidad los docentes tienen motivación en contar con una propuesta destinada a crear espacios lúdicos para fomentar la lectura. Con esto

se busca contribuir a las clases de Lengua y Literatura y a la activa participación de los estudiantes.

A raíz del aislamiento social por la pandemia COVID-19 y por falta de recursos económicos y tecnológicos algunos estudiantes no pudieron tener la oportunidad de interactuar y realizar actividades lúdicas tecnológicas en las áreas de suma importancia como es Lengua y Literatura, es importante mencionar que el docente a través del ambiente lúdico crea experiencias interactivas y sensoriales instituyendo espacios educativos y de entrenamiento. Estos espacios tienen una estrecha relación con la historia, arte, tecnología y la lectura, considerado como una estrategia de gran impacto siendo utilizadas en el proceso la enseñanza-aprendizaje,

Esta propuesta integra estrategias para crear espacios lúdicos, de tal forma que los estudiantes creen hábitos de lectura, teniendo clara la intencionalidad de desarrollar en los niños las destrezas y habilidades, impulsando la lectura de forma agradable para adquirir conocimientos que construyan significativamente y realizando una fusión de nuevas experiencias, que transporten a los niños a un entorno de cultura, fomentando el interés de interactuar, mediante técnicas activas aprendiendo jugando apropiándose de sus conocimiento; de esta manera se puede renovar y crear nuevas vivencias interactivas e innovadoras.

Mediante los espacios lúdicos, se pretende impulsar una dinámica de aprendizaje diferente, y al mismo tiempo mejorar la disposición del estudiante para recibir nuevo conocimiento. Esta propuesta aporta al proceso de enseñanza-aprendizaje con el uso de los recursos didácticos innovadores, interactivos y al mismo tiempo coherentes con el entorno actual en que crecen. Es relevante poder incentivar a los docentes del tercer año aplicar nuevas estrategias educativas apoyadas por la tecnología y los entornos físicos y, con ello enriquecer su gestión docente, lograr mejores resultados de enseñanza con sus estudiantes y buscar otras interrelaciones. El estudio también es coherente y oportuno con los tiempos actuales, en tanto que docentes y estudiantes aún siguen interactuando.

La propuesta ahonda en los recursos existentes en internet y los centraliza en una guía con actividades interactivas, presenciales y virtuales que ayuden a entender de mejor manera los contenidos de la asignatura.

## 5.3 Objetivos

### 5.3.1 Objetivo General

Diseñar una guía digital con estrategias innovadoras en la construcción de entornos lúdicos de aprendizaje para los docentes, que permita el aprovechamiento de las ventajas y beneficios de los recursos educativos digitales.

### 5.3.2 Objetivos específicos

Los objetivos específicos y las estrategias diseñadas se presentan en la siguiente tabla:

**Tabla 13. Objetivos y estrategias**

Objetivo	Estrategias	logro
Motivar a los estudiantes a participar en actividades interactivas relacionadas con la lectura	Estrategia 1: Integrar juegos, como parte de los recursos de mediación pedagógica, para incentivar la lectura.	Mejorar su vocabulario, formulará oraciones, que tengan como principal elemento las imágenes obtenidas desde Google imágenes 3d.
	Estrategia 2: Despertar el interés en la tecnología y la lectura mediante el uso de realidad aumentada (Quiver Vision)	Utilizar de tecnologías, dominio del estudiante sobre el tema y la investigación realizada, la capacidad de crear un cuento
Impulsar el interés del proceso lector de los y las estudiantes, mediante sus	Estrategia 3: Utilizar metodologías activas como la lectoescritura natural, destrezas del pensamiento	Fomentar el trabajo colaborativo de los estudiantes, y la comprensión del

exposiciones y actividades	como parte del acercamiento del estudiante.	conocimiento transmitido.
	Estrategia 4: conocer sobre la diversidad de entornos lúdicos interdisciplinarios para expandir su interés por la lectura desde la estrategia sopa de letras.	Aplicar la sopa de letras en diferentes áreas de conocimiento para mejorar la lectoescritura de forma interdisciplinaria
Promover el aprendizaje práctico de la lectura y escritura en actividades desarrolladas dentro del aula	Estrategia 5: Desarrollar con los estudiantes recursos, como tarjetas, cuentos, álbumes, estableciendo un trabajo cooperativo este aprendizaje será guiado por el docente.	Fomentar el interés del estudiante en la realización de cada código Qr y de cada cuento elaborado
	Estrategia 6: Promover la realización de exposiciones con materiales disponibles en los hogares de los estudiantes.	Comunicar la aplicación de los experimentos para aprender la lectura y escritura de forma innovadora

#### 5.4 Destrezas, Estrategias y Criterios de Evaluación

Dentro del compromiso y labor docente es trabajar con el currículo, este documento sirve para satisfacer las necesidades de la realidad educativa actual, donde es fundamental priorizar las habilidades que permiten el desarrollo de competencias clave para la vida. (Currículo Priorizado con énfasis en Competencias Comunicacionales, 2012) Por lo tanto, se desarrollarán habilidades comunicativas esenciales para la interacción social, la comprensión lectora y la creación de textos, así como habilidades lingüísticas, es fundamental para el adelanto de competencias digitales que ayudarán ampliar el pensamiento computacional y el uso responsable de la tecnología, así como competencias

socioemocionales fundamentales para comprender, expresar y controlar el desarrollo integral de los estudiantes.

### 5.5 Estrategia 1: Realidad aumentada

Es importante familiarizar al estudiante con la realidad aumentada y hacer notar a los docentes que esta estrategia brinda una interesante oportunidad de aprendizaje al permite observar elementos en tres dimensiones en su propio entorno. La educación ha evolucionado y por tal razón el avance tecnológico permitirá que a futuro los estudiantes interactúen con una gran cantidad de dispositivos con medios educativos, para esta actividad se ha considerado lo siguiente:

#### Google imágenes

El buscador de Google ha implementado la función de presentar objetos en realidad aumentada que cuenten o sean compatibles con la tecnología ARcore, por lo cual, pueden utilizar realidad aumentada con muchos objetos.

**Figura 3. Imágenes en 3D creadas con ARcore**



Como actividad didáctica se sugiere lo siguiente:

**Tabla 14. “Me divierto mientras leo”**

Objetivo del área	OG.LL.5. Leer de manera autónoma y aplicar estrategias cognitivas y metacognitivas de comprensión, según el propósito de lectura
Destreza	LL.2.3.6. Construir criterios, opiniones y emitir juicios sobre el contenido de un texto al distinguir realidad y ficción, hechos, datos y opiniones
Criterio de evaluación.	CE.LL.2.5. Comprende contenidos implícitos y explícitos, emite criterios, opiniones y juicios de valor

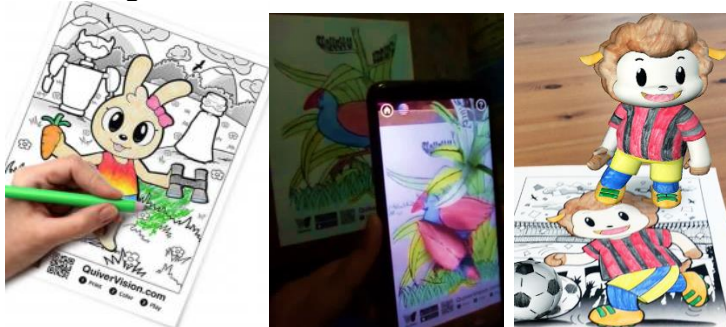
Indicador para la evaluación del criterio	<p>sobre textos literarios y no literarios, mediante el uso de diferentes estrategias para construir significados.</p> <p>I.LL.2.5.3. Construye criterios, opiniones y emite juicios acerca del contenido de un texto, al distinguir realidad y ficción, hechos, datos y opiniones, y desarrolla estrategias cognitivas como lectura de paratextos, establecimiento del propósito de lectura, relectura, relectura selectiva y parafraseo, para autorregular la comprensión. (J.4., I.3.)</p>
Actividad 1	“Me divierto mientras leo”
Objetivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Encontrar las imágenes relacionadas con el tema estudiado antes que sus compañeros</li> </ul>
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esta actividad puede trabajarse con temas relacionados con animales u otros objetos 3D a partir de las bibliotecas de google.</li> <li>• El o la docente escoge un tipo entorno, señalando un número de animales entre 3 a 5 para realizar el proceso de descripción de cada animal u objeto encontrado.</li> <li>• Los estudiantes deben realizar lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar un gráfico de lo observado.</li> <li>• Buscar en Google imágenes modelos en 3D de animales u objetos.</li> <li>• Tomar una foto con cada animal sobre su dibujo del entorno.</li> <li>• Realizar una descripción oral de lo realizado</li> <li>• Formar oraciones con cada elemento que dibuja</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Variaciones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se puede jugar la actividad como si se tratara del juego del stop. Se escoge una letra y los estudiantes buscan objetos o animales con esa letra.</li> </ul> <p><b>Observación:</b></p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>No todos los dispositivos tienen compatibilidad para el uso de realidad aumentada, por lo que debe estudiarse la disponibilidad de esta tecnología en los aparatos usados por los estudiantes.</li> </ul>
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hojas de trabajo, celular, Tablet, computadora, hojas a cuadros, pinturas, esferográficos, cuadernos, textos.</li> </ul>
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>El docente evaluará la realización de las oraciones, que tengan como principal elemento las imágenes obtenidas desde google imágenes, se calificará la elección de los animales u objetos. El uso de AR es un aliciente para la actividad, por lo cual no se puede evaluar su uso. En el caso de estudiantes que no dispongan de dispositivos compatibles pueden dibujar el animal en una hoja aparte, recortarlo y levantarlo paralelamente sobre la hoja para tomar la foto.</li> </ul>

## 5.6 Estrategia 2 QuiverVision

QuiverVision es una herramienta que busca promover el uso de la realidad virtual y la realidad aumentada a entidades educativas. La ventaja de esta aplicación es que es gratis, y si el dispositivo no es compatible con realidad aumentada, puede igualmente observarse en 3D en el teléfono. Además, tiene una función de guía que permite al docente ser dinámico e imaginativo al momento de realizar las actividades pedagógicas dentro del salón de clase.

**Figura 4. Imágenes de QuiverVision**



Fuente: <https://quivervision.com/coloring-packs>

**Tabla 15. Creando cuentos.**

Objetivo del área	OG.LL.10. Apropiarse del patrimonio literario ecuatoriano, a partir del conocimiento de sus principales exponentes, para construir un sentido de pertenencia.
Destreza	LL.2.5.2. Escuchar y leer diversos géneros literarios (privilegiando cuentos ecuatorianos, populares y de autor), para desarrollar preferencias en el gusto literario y generar autonomía en la lectura
Criterio de evaluación.	CE.LL.2.10. Escucha y lee diversos géneros literarios (cuentos populares y de autores ecuatorianos) como medio para potenciar la imaginación, la curiosidad, la memoria, de manera que desarrolla preferencias en el gusto literario y adquiere autonomía en la lectura.
Indicador para la evaluación del criterio	I.LL.2.10.1. Escucha y lee diversos géneros literarios (cuentos populares y de autores ecuatorianos) como medio para potenciar la imaginación, la curiosidad, la memoria, de manera que desarrolla preferencias en el gusto literario y adquiere autonomía en la lectura. (I.1., I.3.)

Actividad 2	Creando Cuentos
Objetivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar QuiverVision para crear un cuento utilizando la exploración de la realidad aumentada y los recursos que esta herramienta presenta</li> </ul>
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El tema a manejarse será el medio ambiente</li> <li>• Trabajo en grupos</li> <li>• Indicar a los estudiantes el uso de QuiverVision e instalar en los celulares o Tablets para observar las imágenes con realidad aumentada.</li> <li>• Entregar a cada grupo las imágenes con realidad aumentada.</li> <li>• Colorear las imágenes entregadas con colores de su preferencia.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes deberán observar e interactuar con las imágenes con realidad aumentada.</li> <li>• Realzar un cuento desde la experiencia</li> <li>• Graficar lo observado</li> </ul>
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hojas de impresión (plantillas), celular, Tablet, hojas a cuadros, pinturas, esferográficos, cuadernos, textos.</li> </ul>
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estándares de evaluación no deben basarse en el soporte utilizado, sino en los contenidos expuestos. Es importante tener en cuenta que estas tecnologías desempeñarán un papel de mediación. El dominio del estudiante sobre el tema, la investigación realizada y la capacidad de crear un cuento utilizando la imaginación y la experiencia sobre el tema deben ser calificadas.</li> </ul>

### 5.7 Estrategia 3: Metodologías Activas “Lectoescritura natural”

Las metodologías activas y participativas tienen características muy relevantes, se expresan de manera lúdica e interactiva, integrando juegos con un alto índice de reflexión, análisis, creatividad y desarrollo del pensamiento, durante la ejecución de las actividades el estudiante tiene la capacidad de desarrollar habilidades lingüísticas mediante la comunicación.

Desde la renovación que supuso la escuela nueva y la moderna a finales del siglo XIX, como Montessori, Freinet y Reggio Emilia, el proceso de la lectoescritura por métodos naturales ha estado presente en las metodologías activas.

Las pedagogías libertarias incorporaron el papel de la lectura en los procesos de liberación individual y de conciencia social, lo que permite enmarcar el concepto de lectura crítica que Paulo Freire introdujo en el siglo XX. No debemos dejar de mencionar el trabajo crucial e impresionante realizado por Ana Teberosky y Emilia Ferreiro desde los años 70, en la investigación de los procesos de alfabetización y adquisición del lenguaje, tanto en aspectos mecánicos como cognitivos.

**Figura 5. Captura de estrategias de la lectura**



**Tabla 16. Animación a la lectura.**

Objetivo del área	OG.LL.5. Leer de manera autónoma y aplicar estrategias cognitivas y metacognitivas de comprensión, según el propósito de lectura.
Destreza	LL.2.3.8. Aplicar los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.
Criterio de evaluación.	CE.LL.2.6. Aplica conocimientos lingüísticos en la decodificación y comprensión de textos, leyendo oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje y de manera silenciosa y personal en situaciones de recreación, información y estudio.
Indicador para la evaluación del criterio	I.LL.2.6.1. Aplica los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos, leyendo oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje (J.3., I.3.)

Actividad 3	Animación a la lectura
Objetivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>Motivar a los estudiantes mediante los procesos lúdicos de lectoescritura, favoreciendo las competencias lingüísticas</li> </ul>
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>Manejar una amplia gama de materiales impresos, incluyendo revistas, publicidad, libros, periódicos, recetas, poesías, prospectos médicos, cuentos, carteles de la calle, etc.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Facilitar iniciativas que soliciten ayuda para escribir, leer, dibujar y pintar.</li> <li>• Leer las creaciones elaboradas por los estudiantes (notas informativas, poesías, trabajos o proyectos).</li> <li>• Crear palabras con plastilina, realizar collages y juego de palabras.</li> </ul> <p><b>Variaciones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Es necesario que se obtenga una variedad de textos en el aula como son (poesías, adivinanzas, trabalenguas, canciones, recetas, etiquetas de ropa, entre otros).</li> <li>• Actividades de reflexión como unir las palabras con las imágenes ya sea recortando o con líneas.</li> <li>• Crear campos semánticos de una palabra pegando imágenes u otras palabras.</li> <li>• Ruedas con letras, palabras o frases.</li> <li>• Bingos de imágenes, acrósticos y abecedarios.</li> </ul>
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hojas de trabajo, celular, hojas a cuadros, pinturas, esferográficos, cuadernos, textos, revistas, periódicos, recortes. plastilina, tijeras.</li> </ul>
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se puede evaluar el trabajo colaborativo de los estudiantes, y la comprensión del conocimiento transmitido.</li> </ul>

#### 5.8 Estrategia 4: Sopa de letras

La sopa de letras es una estrategia apropiada para mejorar el proceso lector, esta actividad, mantiene el cerebro del estudiante siempre activo, se puede desarrollar en material didáctico o mediante plataforma Happylearning. Es una sopa de letras sobre diversos temas integrando la interdisciplinaridad y fomentando el enriquecimiento del vocabulario, cada estudiante puede realizar de manera independiente.

**Figura 6. Sopa de letras**



Fuente. <https://happylearning.tv/>

**Tabla 17. Sopa de letras.**

Objetivo del área	OG.LL.5. Leer de manera autónoma y aplicar estrategias cognitivas y metacognitivas de comprensión, según el propósito de lectura.
Destreza	LL.2.3.9. Leer oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje
Criterio de evaluación.	CE.LL.2.6. Aplica conocimientos lingüísticos en la decodificación y comprensión de textos, leyendo oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje y de manera silenciosa y personal en situaciones de recreación, información y estudio.
Indicador para la evaluación del criterio	I.LL.2.6.1. Aplica los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos, leyendo oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje y de manera silenciosa y personal en situaciones de recreación, información y estudio. (J.3., I.3.)

Actividad 4	Sopa de letras
Objetivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reforzar el vocabulario y conocimiento sobre un tema específico mediante el uso de una sopa de letras</li> </ul>
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>El estudiante debe ingresar al enlace correspondiente en la sopa de letras y buscar todos los términos dentro del tiempo que la plataforma le ha dado, que es de cuatro minutos. Para marcar toda la</li> </ul>

	<p>palabra, simplemente debe dar clic y arrastrar el mouse.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuando esté terminado, puede capturar la pantalla o compartirla con el instructor y sus compañeros.</li> <li>• Luego, la docente puede reflexionar sobre estos términos y preguntar a los estudiantes que sepan más sobre el tema e ir más allá.</li> </ul> <p><b>Variaciones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Puede sugerirse al estudiante que terminando la actividad realice un dibujo que integre uno o varios de los términos conocidos.</li> <li>• Puede sugerirse que los estudiantes investiguen más sobre el tema y preparen una pequeña exposición.</li> </ul>
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Internet, computadora, cuadernos lápices de colores, hojas</li> </ul>
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se evalúa a los estudiantes que puedan recordar datos sobre los temas de la sopa de letras. No se puede determinar la cantidad de palabras encontradas. Dado que existen sopas de letras que cubren varios temas, se puede evaluar si los estudiantes comprendieron o no el papel o la relación de cada uno de los elementos en la sopa de letras con el tema que se les enseñó.</li> </ul>

### 5.9 Estrategia 5 “Cuentos Qr”

Dentro del proceso educativo como estrategia innovadora para la enseñanza de la lectura en estudiantes se incluye los códigos Qr en cuentos, libros, entre otros, mediante estas actividades se puede involucrar al lector a brindar experiencias creativas.

*Figura 7. Implementación de códigos QR*



Fuente: <https://www.primeraedicion.com.ar/nota/100702501/habilitaron-codigos-qr-con-cuentos-infantiles-en-el-hospital-pediatrico/>

**Tabla 18. Nombrar o localizar**

Objetivo del área	OG.LL.6. Seleccionar textos, demostrando una actitud reflexiva y crítica con respecto a la calidad y veracidad de la información disponible en diversas fuentes para hacer uso selectivo y sistemático de la misma
Destreza	LL.2.3.11. Elegir, de una selección previa realizada por el docente, textos del aula, de la escuela y de la web que satisfagan sus necesidades personales, de recreación, información y aprendizaje.
Criterio de evaluación.	CE.LL.2.7. Escoge, de una selección previa realizada por el docente, textos de aula, de la escuela y de la web y los consulta para satisfacer sus necesidades personales, de recreación, información y aprendizaje, enriqueciendo sus ideas e indagando sobre temas de interés.
Indicador para la evaluación del criterio	I.LL.2.7.1. Escoge, de una selección previa realizada por el docente, textos del aula, de la escuela y de la web y los consulta para satisfacer sus necesidades personales, de recreación, información y aprendizaje, enriqueciendo sus ideas e indagando temas de interés. (J.4., I.2.)
Actividad 5	Nombrar o localizar

Objetivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>Incluir códigos QR en la elaboración de cuentos, libros y fichas de lectura los libros para involucrar a los lectores y brindar una mejor experiencia.</li> </ul>
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ve a <a href="http://qrcodechimp.com">qrcodechimp.com</a> y diríjese al <u>Soluciones</u>.</li> <li>Seleccione una solución según sus requisitos y la información que desea compartir con el código QR.</li> <li>Por ejemplo, supongamos que desea que los lectores visiten su sitio web. En ese caso, vaya a la solución de código URL QR.</li> <li>Diríjete a la sección "Información básica" y pega la URL de tu sitio web en el campo URL o Texto</li> <li>Haga clic en la pestaña Diseño, color y decoración del código QR y personalice su código QR con formas QR, pegatinas, colores, formas, logotipos y otras opciones.</li> <li>Haga clic en "Guardar código QR", ingrese un nombre para su código QR, seleccione una carpeta (opcional) y guarde el código QR</li> <li>Ubicar cada código QR en las imágenes realizadas del cuento.</li> </ul> <p><b>Variaciones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes pueden preparar una exposición sobre el tema abordado y hacer un pequeño video para subir a la plataforma.</li> </ul>
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se evalúa el interés del estudiante y el esfuerzo colocado en la realización de cada código Qr y de cada cuento elaborado</li> </ul>

### 5.10 Estrategia 6: Experimentos de escritura literaria

Los experimentos de escritura literaria ayudan a explorar nuevas técnicas de lectura y escritura, las estrategias son efectivas para vencer el bloqueo creativo y mejorar la habilidad para contar historias.

**Figura 8. Experimentos caseros**



Fuente: [https://aulaweb.unicesar.edu.co/pluginfile.php/139665/mod\\_resource/content/23/Datos/Unidad\\_III\\_Conversacion/tema\\_1\\_el\\_dilogo.html](https://aulaweb.unicesar.edu.co/pluginfile.php/139665/mod_resource/content/23/Datos/Unidad_III_Conversacion/tema_1_el_dilogo.html)

**Tabla 19. Experimentos de lectoescritura.**

Objetivo del área	OG.LL.5. Leer de manera autónoma y aplicar estrategias cognitivas y metacognitivas de comprensión, según el propósito de lectura.
Destreza	LL.2.2.6. Enriquecer sus presentaciones orales con la selección y adaptación de recursos audiovisuales y otros.
Criterio de evaluación.	CE.LL.2.6. Aplica conocimientos lingüísticos en la decodificación y comprensión de textos, leyendo oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje y de manera silenciosa y personal en situaciones de recreación, información y estudio.
Indicador para la evaluación del criterio	I.LL.2.6.1. Aplica los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos, leyendo oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje y de manera silenciosa y personal en situaciones de recreación, información y estudio. (J.3., I.3.)

Actividad	Experimentos de escritura literaria
Objetivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollar el gusto por la ciencia mediante experimentos caseros, seguros, sencillos y divertidos</li> </ul>
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>El estudiante revisará los experimentos que se encuentran en el sitio web y seleccionará uno que le</li> </ul>

	<p>interese y que no tenga problemas para realizar debido al acceso a los materiales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Debe obtener pruebas del experimento que lleve a cabo, como videos o imágenes. Puede utilizar esta información para crear un informe o una exposición.</li> </ul> <p><b>Variaciones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Varios estudiantes realizan los mismos experimentos y realizan un informe en conjunto comparando los resultados obtenidos.</li> </ul> <p><b>Observación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Es importante que los estudiantes consulten a la docente antes de intentar cada experimento.</li> </ul>
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Puede evaluarse el esfuerzo, la facilidad para comunicar la idea y la evidencia del experimento.</li> </ul>

## **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **CONCLUSIONES**

Los entornos lúdicos tienen un impacto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje del área Lengua y Literatura. Esto se debe a que las actividades de uso tecnológico despiertan el interés de los estudiantes, los mantienen motivados y los hacen sentir más interesados en su aprendizaje.

Los entornos lúdicos de aprendizaje han demostrado ser altamente efectivos para fortalecer las habilidades de la lectura en comparación con los enfoques tradicionales, el uso de elementos lúdicos como juegos, actividades interactivas y narrativas atractivas, fomentan la participación activa de los estudiantes, aumentando la motivación y disminuyendo las barreras hacia la lectura.

Los entornos lúdicos permiten la implementación de diversas estrategias educativas tales como: realidad aumentada, juegos o actividades guiadas e informadas, uso de material multimedia, en los que se involucran juegos digitales y adaptadas a diferentes estilos de aprendizaje.

De acuerdo con las encuestas aplicadas muchos de los y las docentes consideran que los entornos lúdicos de aprendizaje para fortalecer las habilidades de la lectura son muy importantes ya que se convierten en un recurso de mediación en la enseñanza-aprendizaje, pero no se utilizan de manera frecuente ni se aplican estrategias, se puede mencionar que los entornos facilitan la personalización de la experiencia de aprendizaje abordando las necesidades individuales de los estudiantes, lo que puede resultar en un progreso más significativo en las habilidades de la lectura.

Se diseñó una propuesta con varios recursos didácticos, incluidas exposiciones agrupadas, juegos interactivos, actividades de realidad aumentada, exposiciones, experimentos, entre otros. Fomentando el aprendizaje cooperativo y colaborativo promoviendo la comunicación, el intercambio de ideas y la resolución conjunta de desafíos relacionados con la lectura.

La combinación de elementos lúdicos con objetivos educativos conduce a una experiencia de aprendizaje más efectiva y activa, los entornos no solo mejoran las habilidades de lectura, sino que también promueven la participación activa, la colaboración y la transferencia de conocimientos a la vida cotidiana. Sin embargo, se debe prestar atención al diseño y equilibrio para maximizar los beneficios educativos de estas estrategias.

## **RECOMENDACIONES**

Promover el aprendizaje de la lectura en el área de Lengua y Literatura mediante la aplicación de entornos lúdicos y otros recursos de mediación pedagógica, ya que en la educación actual mantiene modalidades educativas virtuales y presenciales, por lo que se requieren actividades que despierten el interés de los estudiantes y los motiven a aprender.

Aceptar la variedad de recursos interactivos virtuales que se utilizan actualmente en los entornos lúdicos para utilizarlos como recursos de intervención pedagógica; guiar a los estudiantes en actividades que no se encuentran en idioma español. Por lo tanto, se recomienda a los entornos ofrecer más actividades en varios idiomas para mejorar el acceso a los estudiantes de diversas nacionalidades.

Socializar la propuesta con los y las docentes para promover su utilización como recurso pedagógico en la enseñanza de diversos temas de estudio. Es importante que los docentes realicen la aplicación de la guía, planificando la clase e integrando las estrategias por lo menos dos veces a la semana.

Reconocer las diferencias individuales en estilos de aprendizaje y niveles de competencia, es necesario que los estudiantes puedan elegir actividades que se ajusten a sus necesidades, aumentando su compromiso y eficacia de aprendizaje.

Aprovechar las herramientas tecnológicas, aplicaciones educativas y plataformas interactivas, para crear entornos lúdicos de aprendizaje, la tecnología puede facilitar la retroalimentación y seguimiento del progreso y accesibilidad a una variedad de recursos, motivando al estudiante a interactuar, compartir conocimientos y superar obstáculos juntos docente-estudiantes.

Incorporar historias narrativas envolventes para contextualizar las actividades lúdicas, se debe mejorar los objetivos educativos institucionales para fortalecer las habilidades lectoras durante el proceso, los entornos lúdicos deben introducirse en las áreas formando un trabajo interdisciplinar, cimentado como un estudio sólido y efectivo.

## REFERENCIAS

- Abarca, F. (2015). *Investigación aplicada vs investigación pura (básica)*. Recuperado el 22 de 09 de 2021
- Amguaña , C., y Tapia , J. (2016). *La lectura fonológica, denotativa, connotativa y de exploración en los sextos años*. Ibarra, Imbabura . Recuperado el 01 de 10 de 2021, de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/1691/1/05%20FECYT%201212%20TESIS.pdf>
- Arellano , P. (25 de 02 de 2019). La construcción del rol docente desde una mirada renovadora de la lectura y la escritura. *Pedagogía y Saberes No. 51*, 23-32. Recuperado el 28 de 09 de 2021, de <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/PYS/article/view/10236/7356>
- Ayala, M. (30 de 05 de 2021). *Investigación transversal*. Obtenido de Investigación transversal: <https://www.lifeder.com/investigacion-transversal/>
- Cambre, M. (2017). Centros y museos interactivos de ciencia en América Latina. En L. Massarani, y M. Rocha, *Aproximaciones a la investigación en divulgación de la ciencia en América Latina a partir de sus artículos académicos* (págs. 108-138). Río de Janeiro, Brasil: Fiocruz-COC.
- Cascama , M. (2018). *El pictograma en la comprensión lectora de los niños de 4 años de edad*. Ayacucho. Recuperado el 04 de 10 de 2021, de [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/13661/PICTOGRAMA\\_COMPRENSION\\_LECTORA\\_CAMASCA\\_RIVERA\\_MONICA%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/13661/PICTOGRAMA_COMPRENSION_LECTORA_CAMASCA_RIVERA_MONICA%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Castellanos, L. R. (02 de 03 de 2017). <https://lcmetodologiainvestigacion.wordpress.com/2017/03/02/tecnica-de-observacion/>. Obtenido de Metodos Cualitativos.
- Castro , M., y Morales, M. E. (2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. *Revista electrónica Educare*, 1-32.
- Centro, D. (11 de 04 de 2020). *Estrategias de Aprendizaje*. Obtenido de <https://www.estrategiasdeaprendizaje.com/ambientes/>.

- Chicaiza García , M. (2018). *Estrategias Lúdicas en los hábitos de la Lectura en los estudiantes de Quinto Año E.G.B.* Universidad Nacional de Chimborazo , Riobamba. Recuperado el 20 de 11 de 2021
- Currículo Priorizado con énfasis en Competencias Comunicacionales. (2012). *Ministerio de Educación*. Obtenido de Educación General Básica Subnivel Elemental: [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/12/Curriculo-priorizado-con-enfasis-en-CC-CM-CD-CS\\_Elemental](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/12/Curriculo-priorizado-con-enfasis-en-CC-CM-CD-CS_Elemental).
- Díaz , A., Urrego , D., y Ramos , R. (2016). *Propuesta de intervención "me comunico con mis compañeros en un ambiente lúdico de aprendizaje por medio de las Tics"*. Frontino.
- Echeverri , J., y Gómez , J. (7 de 2012). *Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana* . Obtenido de <http://blog.utp.edu.co/reader/recreacionpcdyrfiles201207LO->
- Educación, M. d. (2016). *Curículo de EGB Y BGU Lengua y literatura*. Ecuador. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/LENGUA.pdf>
- Fajardo, R. (2016). *Ambientes de Aprendizaje para potenciar los procesos de lectura y escritura*. Argentina .
- Fernández, D., Ruiz , R., De La Cruz, M., Simanca , D., Vitelma , P., Cantillo , N., . . . De La Hoz, A. (2018). Reading comprehension through the use of play and research as a pedagogical strategy. *Cultura, Educación y Sociedad* , 53-62.
- Fernández, M. (2015). Evaluación de los ambientes mixtos de aprendizaje desde la perspectiva del estudiante. *Revista Iboamericana para la Investigación y el desarrollo Educativo ISSN: 2007-2619*, 12.
- Fidias, G. A. (2021). *El Proyecto de Investigación : Introducción a la metodología científica*. Caracas: Episteme. Recuperado el 29 de 09 de 2021
- Fiestas Matrínez, C. E. (2021). *Audio cuentos para mejorar la comprensión lectora en niños de Segundo Año en el contexto de Educación Remota*. universidad católica santo toribio de mogrovejo, Chiclayo, México. Recuperado el 22 de 11 de 2021, de [http://tesis.usat.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/20.500.12423/3550/TIB\\_FiestasMartinezCelinaElizabeth.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://tesis.usat.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/20.500.12423/3550/TIB_FiestasMartinezCelinaElizabeth.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Figueroa , E., y Farias , P. (2018). Métodos Lúdicos en el Aprendizaje de la lectura del Subnivel Elemental. Guía de Actividades. Guayaquil.
- Garcés, L. F., Montaluisa , Á., y Salas, E. (21 de 12 de 2018). El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje. *Revista digital Universidad Central del Ecuador*, 231-248. Recuperado el 01 de 10 de 2021, de file:///C:/Users/MINEDUC/AppData/Local/Temp/wgtandazo,+EL+APRENDIZAJ E.pdf
- Guerra, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores.*, 77(2). Obtenido de <https://www.dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/>
- Guibo, A. (2014). El aprendizaje significativo vivencial en las Ciencias Naturales. *EduSol*, 14(49), 1-13.
- Jumbo , J. K. (2018). *Actividades Lúdicas para potenciar el aprendizaje de la Lecto-Escritura en los estudiantes de Segundo Grado "C"Escuela 18 de Noviembre 2016-2017*. Loja.
- Lenguaje y Comunicación*. (27 de 02 de 2013). Recuperado el 27 de 09 de 2021, de <http://lenguajeycomunicacionrosarito.blogspot.com/2013/02/habilidad-lectora.html>
- Ley Orgánica de Cultura. (30 de Diciembre de 2016). *Registro Oficial 913*.
- Llorens, R. (2015). *La comprensión lectora en Educación Primaria: importancia e influencia en los resultados académicos* . España: UNIR.
- Margulis, L. (01 de 06 de 2007). El aspecto Lúdico del E-learning: El juego en entornos virtuales de aprendizaje. *Docencia Universitaria*.
- Morón , C. (2011). La importancia de la motivación en educación infantil. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 1-5. Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd7914.pdf>.
- Osorio, O. (02 de 11 de 2020). *Comprensión Lectora: Definición y 4 técnicas para mejorarla*. Obtenido de <https://www.tinyrockets.app/blog/compreension-lectora>
- Paredes, A., Inciarte, A., y Walles, D. (2020). Educación superior e investigación en Latinoamérica. Transición al uso de tecnologías digitales por Covid-19. *Revista de Ciencias Sociales*, 26(3), 98-117.
- Paz Lebrero, B., y Fernández Pérez, D. (2015). *Lectoescritura fundamentos y estrategias didácticas*. España: Síntesis. Recuperado el 5 de 10 de 2021

- Peña, L. B. (2010). [https://www.javeriana.edu.co/prin/sites/default/files/La\\_revision\\_bibliografica\\_mayo\\_2010.pdf](https://www.javeriana.edu.co/prin/sites/default/files/La_revision_bibliografica_mayo_2010.pdf). Obtenido de Proyecto de Indagación.
- Pérez, V., Rosales, M., y Margarita, E. (2018). El hábito de la lectura: una necesidad impostergable en el estudiante de ciencias de la educación. *Revista Universidad y Sociedad*.
- Ramirez, T. (12 de 11 de 2010). *Tipos de lectura*. Obtenido de <http://www.tatyr Ramirez.blogspot.com/2010/11/tipos-de-lectura.html>.
- Rasinski, T. (2014). Assessing Reading Fluency. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 3-12. Recuperado el 2021 de 09 de 20
- Rincón , M. (2008). Los entornos virtuales como herramientas de asesoría académica en la modalidad a distanci. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 1-20.
- Rivas , L. (2016). *METODOLOGÍA LÚDICA PARA LA MOTIVACIÓN DEL APRENDIZAJE*. Quetzal Tenango.
- Rodriguez , A., y Pérez, A. (01 de 03 de 2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Escuela de Administración de negocios*, 180-199. doi:10.21158/01208160.n82.2017.164
- Sampieri , R. (2014). *Metodología de la Investigación* . México .
- Secretaría Nacional de Planificación. (2021). *Plan de Creación de Oportunidades 2021-2025*. Obtenido de Observatorio Regional de Planificación para el Desarrollo : <https://www.planificacion.gob.ec/plan-de-creacion-de-oportunidades-2021-2025/>
- Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo. (2017). *Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021 - Toda una Vida*. Obtenido de Secretaría Técnica Planifica Ecuador: [https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/PNBV-26-OCT-FINAL\\_0K.compressed1.pdf](https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/PNBV-26-OCT-FINAL_0K.compressed1.pdf)
- Suárez Zapata, J. T. (2023). Enseñanza y aprendizaje de la lectura y la escritura en el grado primero de la metodología de Escuela Nueva. (*Tesis de licenciatura*). Universidad de Antioquia, Medellín.
- Thorne , C., Morla Kim, Uccelli, P., Nakano, T., Mauchi , B., Landeo, L., . . . Huerta, R. (02 de 01 de 2013). Efecto de una plataforma virtual en comprensión de lectura y vocabulario:Una alternativa para mejorar las capacidades lectoras en primria.

- Revista de Psicología volumen 31*, 1-33. Recuperado el 2021 de 10 de 5, de <http://www.scielo.org.pe/pdf/psico/v31n1/a01v31n1.pdf>
- Torres, R. (2014). Rincón de la Lectura, estrategia en el desarrollo del lenguaje . *Horizontes* , 127-138.
- U., M. R. (09 de 11 de 2010). *METODOLOGIAS DE INVESTIGACION*. Obtenido de <https://metodologiasdelainvestigacion.wordpress.com/2010/11/19/la-tecnica-de-la-encuesta/>.
- UNESCO. (2016). *Aportes para la enseñanza de la lectoescritura*. Obtenido de <http://unesdoc.unesco.org/images/0024/002448/244874S.pdf>
- UNICEF, F. d. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. New York: Division de Programas.
- Urgilés, K. (2019). Estrategias lúdicas para desarrollar la lectoescritura. Guayaquil.
- Valles, A. (20 de 10 de 2005). Comprensión Lectora y Proceso Psicológicos. *Periódicos electrónicos en psicología*, pág. 55.
- Venegas, S., Castro, S., Proaño, C., y Tello, G. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *Horizontes*, 502-514.
- Yturralde, E. (13 de 11 de 2017). <https://prezi.com/rbizu1ciklnw/entornos-ludicos-de-aprendizaje>.
- Zanón, J. (2007). Psicolingüística y didáctica de las lenguas: una aproximación histórica y conceptual. *MarcoELE. Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*, (5), 1-30.

## ANEXOS

### **Anexo 1. Encuesta realizada a Docente**

CENTRO DEPOSTGRADO MAESTRÍA EN EDUCACIÓN.

La encuesta está destinada a docentes de la Unidad Educativa del Milenio “San Gabriel de Piquiucho”, para conocer que entornos lúdicos favorecen las habilidades lectoras, solicitando su consentimiento para participar de forma voluntaria responda con sinceridad.

¿Considera que es importante trabajar con entornos lúdicos?

Todo el tiempo ( ) a veces ( ) nunca ( )

¿Qué tipo de entornos lúdicos ha utilizado en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Físicos: Todo el tiempo ( ) a veces ( ) nunca ( )

Digitales: Todo el tiempo ( ) a veces ( ) nunca ( )

Formales: Todo el tiempo ( ) a veces ( ) nunca ( )

Informales: Todo el tiempo ( ) a veces ( ) nunca ( )

¿En qué ambiente trabajaría mejor fortaleciendo la lectura comprensiva de los estudiantes?

Físico ( ) Virtual ( ) Ninguno ( )

¿Piensa que la educación lúdica provoca una reacción activa y crítica en los estudiantes al momento de aprender?

Todo el tiempo ( ) a veces ( ) nunca ( )

¿La utilización de los entornos lúdicos fomenta la lectura en el niño dentro del ambiente escolar?

Todo el tiempo ( ) a veces ( ) nunca ( )

¿Tiene conocimiento de las estrategias que permitirán el aprendizaje en entornos lúdicos?

Si ( )

No ( )

¿Crea espacios lúdicos para fomentar la lectura?

Todo el tiempo ( ) a veces ( ) nunca ( )

¿El juego es uno de los elementos dinamizadores para fortalecer las habilidades lectoras?

Todo el tiempo ( ) a veces ( ) nunca ( )

¿El implantar entornos lúdicos favorece a los estudiantes para desarrollar la fluidez y el razonamiento?

Todo el tiempo ( ) a veces ( ) nunca ( )

¿Los ambientes lúdicos en la Unidad Educativa cree Ud. que potencializan la capacidad crítica lectora en los estudiantes?

Todo el tiempo ( ) a veces ( ) nunca ( )

¿Considera que sigue adecuadamente las etapas del proceso lector al momento de leer un texto?

Todo el tiempo ( ) a veces ( ) nunca ( )

Al terminar una lectura, ¿los niños resumen con sus propias palabras?

Todo el tiempo ( ) a veces ( ) nunca ( )



¿Realiza un diálogo para fortalecer la comprensión de la lectura?

Todo el tiempo ( ) a veces ( ) nunca ( )

¿Utiliza herramientas como: trabalenguas y retahílas para desarrollar la pronunciación?

Todo el tiempo ( ) a veces ( ) nunca ( )

¿La combinación del juego y el uso de las TIC es la mejor forma de fortalecer las habilidades lectoras?

Todo el tiempo ( ) a veces ( ) nunca ( )

¡Gracias por su participación!



CENTRO DE POSTGRADO MAESTRÍA EN EDUCACIÓN.

**Anexo 2. Encuesta realizada a Estudiantes**

La encuesta está destinada a los estudiantes de la Unidad Educativa del Milenio “San Gabriel de Piquiucho”, para identificar los entornos lúdicos que ayuden al desarrollo de las habilidades de la lectura; solicitando la debida autorización que permita la participación de su representado de forma voluntaria.

¿En su casa cuenta Ud. con internet?

Si ( ) No ( )

¿Los padres de familia ayudan a reforzar la lectura en casa?

Todo el tiempo ( ) a veces ( ) nunca ( )

¿De qué manera siente Ud. que aprende mejor?

Imágenes y videos: Todo el tiempo ( ) a veces ( ) nunca ( )

Lectura de cuentos: Todo el tiempo ( ) a veces ( ) nunca ( )

Canciones infantiles: Todo el tiempo ( ) a veces ( ) nunca ( )

Juegos: Todo el tiempo ( ) a veces ( ) nunca ( )

¿Su docente utiliza videos divertidos para enseñar a leer?

Todo el tiempo ( ) a veces ( ) nunca ( )



¿El / o la docente para motivarle a Ud. a fomentar la lectura utiliza estrategias lúdicas?

Juego de Todo el ) a ) nunca ( )  
palabras: tiempo ( veces ( )  
Cuentos con Todo el ) a ) nunca ( )  
pictogramas: tiempo ( veces ( )  
Elaborar Todo el ) a ) nunca ( )  
libros tiempo ( veces ( )  
álbumes:  
Lectura digital Todo el ) a ) nunca ( )  
de historietas: tiempo ( veces ( )

¿Docentes y padres de familia trabajan conjuntamente para crear ambientes lúdicos que favorezcan la lectura?

Todo el tiempo ( ) a veces ( ) nunca ( )

¡Gracias por su participación!

VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN JUICIO DE EXPERTOS

**Anexo 3. Instrumentos**

Estimado profesional, usted ha sido elegido a participar en el proceso de evaluación del instrumento de investigación. Para lo cual adjuntamos

Formulación del problema

Objetivo general

Objetivo específico

Operacionalización de variables

Agradecemos anticipadamente sus contribuciones, las cuales ayudarán a validar el instrumento y recopilar información confiable, lo que es esencial para la investigación. Si desea analizar y cotejar el instrumento de investigación cuyo objetivo es "Proponer entornos lúdicos de aprendizaje que fortalezcan las habilidades de lectura en los estudiantes de Tercer Año de Educación General Básica", le pedimos que valide el presente instrumento para su aplicación en función de sus criterios y experiencia profesional.

Se debe tener en cuenta la siguiente escala para cada criterio.

1 Muy Poco	2 Poco	3 Regular	4 Aceptable	5 Muy aceptable
------------	--------	-----------	-------------	-----------------

CRITERIO DE VALIDEZ	PUNTUACIÓN					ARGUMENTO	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
	1	2	3	4	5		
Validez de contenido				X		El cuestionario indaga sobre aspectos importantes que constituyen materia prima de la investigación.	

Validez de criterio metodológico				X	El cuestionario avanza progresivamente en el orden de las indagaciones.	
Validez de intención y objetividad de medición y/o observación				X	El cuestionario presenta una concordancia temática con el rol desempeñado por el grupo al cual está destinado.	
Validez de coherencia con el objetivo general de investigación				X	El cuestionario se centra y contribuye a la realización del objetivo general de la investigación.	
Total parcial				8	1	0
TOTAL	18					

**PUNTUACIÓN**

De 4 a 11: No Válida Reformular  
 De 12 a 14: No Válida Modificar  
 De 15 a 17: Válida mejorar  
 De 18 a 20: Válida Aplicar X

Nombres y apellidos	MSc. Jaime Iturralde
Grado Académico	Magister en Turismo Cultural Investigador Social

1003324280 JAIME ALEJANDRO ITURRALDE VALLEJOS  
 Firmado digitalmente por 1003324280 JAIME ALEJANDRO ITURRALDE VALLEJOS

Nombres Jaime Alejandro Iturralde Vallejos  
 CC: 1003324280

VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN  
JUICIO DE EXPERTOS

Estimado profesional, usted ha sido elegido a participar en el proceso de evaluación del instrumento de investigación. Para lo cual adjuntamos

- Formulación del problema
- Objetivo general
- Objetivo específico
- Operacionalización de variables

Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obtener información válida, criterio requerido para la investigación. A continuación, le presentamos una lista de cotejo, sírvase analizar y cotejar el instrumento de investigación cuyo objetivo es “Proponer entornos lúdicos de aprendizaje que fortalezcan las habilidades de la lectura en los estudiantes de Tercer Año de Educación General Básica., le solicitamos en base a su criterio y experiencia profesional, validar el presente instrumento para su aplicación.

Para cada criterio se debe considerar la siguiente escala.

1 Muy Poco	2 Poco	3 Regular	4 Aceptable	5 Muy aceptable
---------------	-----------	-----------	-------------	--------------------

CRITERIO DE VALIDEZ	PUNTUACIÓN					ARGUMENTO	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
	1	2	3	4	5		
Validez de contenido				x		El cuestionario indaga sobre aspectos importantes que constituyen materia	



					prima de la investigación.	
Validez de criterio metodológico				x	El cuestionario avanza progresivamente en el orden de las indagaciones.	
Validez de intención y objetividad de medición y/o observación				x	El cuestionario presenta una concordancia temática con el rol desempeñado por el grupo al cual está destinado.	
Validez de coherencia con el objetivo general de investigación				x	El cuestionario se centra y contribuye a la realización del objetivo general de la investigación.	
Total parcial				1 6		
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>					

PUNTUACIÓN

- De 4 a 11: No Válida Reformular
- De 12 a 14: No Válida Modificar
- De 15 a 17: Válida mejorar X
- De 18 a 20: Válida Aplicar

Nombres y apellidos	PhD Jesús Aranguren
Grado Académico	DR. En Educación

.....  
PhD. Jesús Aranguren  
CC:17571811

Anexo 4. Propuesta



# ÍNDICE

Introducción.....	1
Objetivos.....	2
Estrategia 1: Realidad aumentada.....	3
Objetivo, Destrezas, Criterios de Evaluación e Indicador de Logro.....	3
Actividad 1.....	4
“Me divierto mientras leo” .....	4
Estrategia 2 QuiverVision. ....	5
Objetivo, Destrezas, Criterios de Evaluación e Indicador de Logro. ....	5
Actividad 2. ....	6
Creando Cuentos. ....	6
Estrategia 3: Metodologías Activas “Lectoescritura natural” .....	7
Objetivo, Destrezas, Criterios de Evaluación e Indicador de Logro.....	7
Actividad 3. ....	8
Animación a la lectura. ....	8
Estrategia 4: Sopa de letras. ....	9
Actividad 4. ....	10
Sopa de letras. ....	10
5.8 Estrategia 5 “Cuentos Qr”.....	11
Objetivo, Destrezas, Criterios de Evaluación e Indicador de Logro. ....	11
Actividad 5. ....	12
Nombrar o localizar.....	12
Estrategia 6: Experimentos de escritura literaria. ....	13
Objetivo, Destrezas, Criterios de Evaluación e Indicador de Logro.....	13
Actividad 6. ....	14
Experimentos de escritura literaria .....	14



A raíz del aislamiento social por la pandemia COVID-19 y por falta de recursos económicos y tecnológicos algunos estudiantes no pudieron tener la oportunidad de interactuar y realizar actividades lúdicas tecnológicas en las áreas de suma importancia como es Lengua y Literatura, es importante mencionar que el docente a través del ambiente lúdico crea experiencias interactivas y sensoriales instituyendo espacios educativos y de entrenamiento. Estos espacios tienen una estrecha relación con la historia, arte, tecnología y la lectura, considerado como una estrategia de gran impacto siendo utilizadas en el proceso la enseñanza- aprendizaje.

La presente guía integra estrategias para crear espacios lúdicos, de tal forma que los estudiantes creen hábitos de lectura, teniendo clara la intencionalidad de desarrollar en los niños las destrezas y habilidades, impulsando la lectura de forma agradable para adquirir conocimientos que construyan significativamente y realizando una fusión de nuevas experiencias, que transporten a los niños a un entorno de cultura, fomentando el interés de interactuar, mediante técnicas activas aprendiendo, jugando apropiándose de sus conocimiento; de esta manera se puede renovar y crear nuevas vivencias interactivas e innovadoras.

Mediante los espacios lúdicos, se pretende impulsar una dinámica de aprendizaje diferente, y al mismo tiempo mejorar la disposición del estudiante para recibir nuevo conocimiento. Es relevante poder incentivar a los docentes a aplicar nuevas estrategias educativas apoyadas por la tecnología y los entornos físicos y con ello enriquecer su gestión docente, lograr mejores resultados de enseñanza con sus estudiantes y buscar otras interrelaciones. El estudio también es coherente y oportuno con los tiempos actuales, docentes y estudiantes aún siguen interactuando.

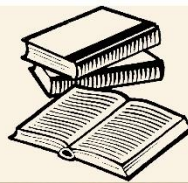


## OBJETIVO GENERAL

Fortalecer las habilidades de la lectura mediante la utilización de la guía digital con estrategias innovadoras en la construcción de entornos lúdicos de aprendizaje para los docentes, que permita el aprovechamiento de las ventajas y beneficios de los recursos educativos digitales

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Objetivos específicos	Estrategias	Logro
Motivar a los estudiantes a participar en actividades interactivas relacionadas con la lectura	Estrategia 1: Integrar juegos, como parte de los recursos de mediación pedagógica, para incentivar la lectura.	Mejorar su vocabulario, formulará oraciones, que tengan como principal elemento las imágenes obtenidas desde Google imágenes 3d.
	Estrategia 2: Despertar el interés en la tecnología y la lectura mediante el uso de realidad aumentada (Quiver Vision)	Utilizar de tecnologías, dominio del estudiante sobre el tema y la investigación realizada, la capacidad de crear un cuento
Impulsar el interés del proceso lector de los y las estudiantes, mediante sus exposiciones y actividades	Estrategia 3: Utilizar metodologías activas como la lectoescritura natural, destrezas del pensamiento como parte del acercamiento del estudiante.	Fomentar el trabajo colaborativo de los estudiantes, y la comprensión del conocimiento transmitido.
	Estrategia 4: conocer sobre la diversidad de entornos lúdicos interdisciplinarios para expandir su interés por la lectura desde la estrategia sopa de letras.	Aplicar la sopa de letras en diferentes áreas de conocimiento para mejorar la lectoescritura de forma interdisciplinaria
Promover el aprendizaje práctico de la lectura y escritura en actividades desarrolladas dentro del aula	Estrategia 5: Desarrollar con los estudiantes recursos, como tarjetas, cuentos, álbumes, estableciendo un trabajo cooperativo este aprendizaje será guiado por el docente.	Fomentar el interés del estudiante en la realización de cada código Qr y de cada cuento elaborado
	Estrategia 6: Promover la realización de exposiciones con materiales disponibles en los hogares de los estudiantes.	Comunicar la aplicación de los experimentos para aprender la lectura y escritura de forma innovadora



# ESTRATEGIA 1

## Realidad Aumentada

Esta estrategia brinda una interesante oportunidad de aprendizaje al permite observar elementos en tres dimensiones en su propio entorno. La educación ha evolucionado y por tal razón el avance tecnológico permitirá que a futuro los estudiantes interactúen con una gran cantidad de dispositivos con medios educativos.

Para esta actividad se ha considerado lo siguiente:

### Google imágenes

El buscador de Google ha implementado la función de presentar objetos en realidad aumentada que cuenten o sean compatibles con la tecnología ARcore, por lo cual, pueden utilizar realidad aumentada con muchos objetos o imágenes en 3D.

<b>Objetivo del área</b>	OG.LL.5. Leer de manera autónoma y aplicar estrategias cognitivas y metacognitivas de comprensión, según el propósito de lectura
<b>Destreza</b>	LL.2.3.6. Construir criterios, opiniones y emitir juicios sobre el contenido de un texto al distinguir realidad y ficción, hechos, datos y opiniones
<b>Criterio de evaluación.</b>	CE.LL.2.5. Comprende contenidos implícitos y explícitos, emite criterios, opiniones y juicios de valor sobre textos literarios y no literarios, mediante el uso de diferentes estrategias para construir significados.
<b>Indicador para la evaluación del criterio</b>	I.LL.2.5.3. Construye criterios, opiniones y emite juicios acerca del contenido de un texto, al distinguir realidad y ficción, hechos, datos y opiniones, y desarrolla estrategias cognitivas como lectura de paratextos, establecimiento del propósito de lectura, relectura,selectiva y parafraseo, para autorregular la comprensión. (J.4., I.3.)



## ACTIVIDAD 1



### “Me divierto mientras leo”

#### DESARROLLO

Esta actividad puede trabajarse con temas relacionados con animales u otros objetos 3D a partir de las bibliotecas de google.

- El o la docente escoge un tipo entorno, señalando un número de animales entre 3 a 5 para realizar el proceso de descripción de cada animal u objeto encontrado.
- Los estudiantes deben realizar lo siguiente:
- Realizar un gráfico de lo observado.
- Buscar en Google imágenes modelos en 3D de animales u objetos.
- Tomar una foto con cada animal sobre su dibujo del entorno.
- Realizar una descripción oral de lo realizado
- Formar oraciones con cada elemento que dibuja



#### Variaciones:

- Se puede jugar la actividad como si se tratara del juego del stop. Se escoge una letra y los estudiantes buscan objetos o animales con esa letra.

#### Observación:

- No todos los dispositivos tienen compatibilidad para el uso de realidad aumentada, por lo que debe estudiarse la disponibilidad de esta tecnología en los aparatos usados por los estudiantes.

#### RECURSOS

- Hojas de trabajo, celular, Tablet, computadora, hojas a cuadros, pinturas, esferográficos, cuadernos, textos.

#### EVALUACIÓN

- El docente evaluará la realización de las oraciones, que tengan como principal elemento las imágenes obtenidas desde google imágenes, se calificará la elección de los animales u objetos. El uso de AR es un aliciente para la actividad, por lo cual no se puede evaluar su uso. En el caso de estudiantes que no dispongan de dispositivos compatibles pueden dibujar el animal en una hoja aparte, recortarlo y levantarlo paralelamente sobre la hoja para tomar la foto.



# ESTRATEGIA 2

## Quiver Vision

Quiver Vision es una herramienta que busca promover el uso de la realidad virtual y la realidad aumentada a entidades educativas.

La ventaja de esta aplicación es que es gratis, y si el dispositivo no es compatible con realidad aumentada, puede igualmente observarse en 3D en el teléfono. Además, tiene una función de guía que permite al docente ser dinámico e imaginativo al momento de realizar las actividades pedagógicas dentro del salón de clase

Objetivo del área	OG.LL.10. Apropiarse del patrimonio literario ecuatoriano, a partir del conocimiento de sus principales exponentes, para construir un sentido de pertenencia.
Destreza	LL.2.5.2. Escuchar y leer diversos géneros literarios (privilegiando cuentos ecuatorianos, populares y de autor), para desarrollar preferencias en el gusto literario y generar autonomía en la lectura
Criterio de evaluación.	CE.LL.2.10. Escucha y lee diversos géneros literarios (cuentos populares y de autores ecuatorianos) como medio para potenciar la imaginación, la curiosidad, la memoria, de manera que desarrolla preferencias en el gusto literario y adquiere autonomía en la lectura.
Indicador para la evaluación del criterio	I.LL.2.10.1. Escucha y lee diversos géneros literarios (cuentos populares y de autores ecuatorianos como medio para potenciar la imaginación, la curiosidad, la memoria, de manera que desarrolla preferencias en el gusto literario y adquiere autonomía en la lectura. (I.1., I.3.)





## ACTIVIDAD 2

### "Creando Cuentos"

#### DESARROLLO

El tema a manejarse será el medio ambiente

- Trabajo en grupos
- Indicar a los estudiantes el uso de QuiverVision e instalar en los celulares o Tablets para observar las imágenes con realidad aumentada.
- Entregar a cada grupo las imágenes con realidad aumentada.
- Colorear las imágenes entregadas con colores de su preferencia.
- Los estudiantes deberán observar e interactuar con las imágenes con realidad aumentada.
- Realzar un cuento desde la experiencia
- Graficar lo observado.

#### RECURSOS

- Hojas de impresión (plantillas), celular, Tablet, hojas a cuadros, pinturas, esferográficos, cuadernos, textos.

#### EVALUACIÓN

- Los estándares de evaluación no deben basarse en el soporte utilizado, sino en los contenidos expuestos.
- Es importante tener en cuenta que estas tecnologías desempeñarán un papel de mediación.
- El dominio del estudiante sobre el tema, la investigación realizada y la capacidad de crear un cuento utilizando la imaginación y la experiencia sobre el tema deben ser calificadas.



# ESTRATEGIA 3

## Metodologías Activas

Las metodologías activas y participativas tienen características muy relevantes, se expresan de manera lúdica e interactiva, integrando juegos con un alto índice de reflexión, análisis, creatividad y desarrollo del pensamiento, durante la ejecución de las actividades el estudiante tiene la capacidad de desarrollar habilidades lingüísticas mediante la comunicación.

Desde la renovación que supuso la escuela nueva y la moderna a finales del siglo XIX, como Montessori, Freinet y Reggio Emilia, el proceso de la lectoescritura por métodos naturales ha estado presente en las metodologías activas.

Las pedagogías libertarias incorporaron el papel de la lectura en los procesos de liberación individual y de conciencia social, lo que permite enmarcar el concepto de lectura crítica que Paulo Freire introdujo en el siglo XX. No debemos dejar de mencionar el trabajo crucial e impresionante realizado por Ana Teberosky y Emilia Ferreiro desde los años 70, en la investigación de los procesos de alfabetización y adquisición del lenguaje, tanto en aspectos mecánicos como cognitivos.

Objetivo del área	OG.LL.5. Leer de manera autónoma y aplicar estrategias cognitivas y metacognitivas de comprensión, según el propósito de lectura.
Destreza	LL.2.3.8. Aplicar los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.
Criterio de evaluación.	CE.LL.2.6. Aplica conocimientos lingüísticos en la decodificación y comprensión de textos, leyendo oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje y de manera silenciosa y personal en situaciones de recreación, información y estudio.
Indicador para la evaluación del criterio	I.LL.2.6.1. Aplica los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos, leyendo oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje (J.3., I.3.)





## ACTIVIDAD 3

### “Lectoescritura natural”



#### DESARROLLO

- Manejar una amplia gama de materiales impresos, incluyendo revistas, publicidad, libros, periódicos, recetas, poesías, prospectos médicos, cuentos, carteles de la calle, etc.
- Facilitar iniciativas que soliciten ayuda para escribir, leer, dibujar y pintar.
- Leer las creaciones elaboradas por los estudiantes (notas informativas, poesías, trabajos o proyectos).
- Crear palabras con plastilina, realizar collages y juego de palabras.

#### Variaciones:

- Es necesario que se obtenga una variedad de textos en el aula como son (poesías, adivinanzas, trabalenguas, canciones, recetas, etiquetas de ropa, entre otros).
- Actividades de reflexión como unir las palabras con las imágenes ya sea recortando o con líneas.
- Crear campos semánticos de una palabra pegando imágenes u otras palabras.
- Ruedas con letras, palabras o frases.
- Bingos de imágenes, acrósticos y abecedarios.

#### RECURSOS

- Hojas de trabajo, celular, hojas a cuadros, pinturas, esferográficos, cuadernos, textos, revistas, periódicos, recortes, plastilina, tijeras.

#### EVALUACIÓN

- Se puede evaluar el trabajo colaborativo de los estudiantes, y la comprensión del conocimiento transmitido.



# ESTRATEGIA 4

## Sopa de Letras

La sopa de letras es una estrategia apropiada para mejorar el proceso lector, esta actividad, mantiene el cerebro del estudiante siempre activo, se puede desarrollar en material didáctico o mediante plataforma Happylearning. Es una sopa de letras sobre diversos temas integrando la interdisciplinariedad y fomentando el enriquecimiento del vocabulario, cada estudiante puede realizar de manera independiente

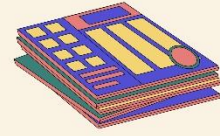
Objetivo del área	OG.LL.5. Leer de manera autónoma y aplicar estrategias cognitivas y metacognitivas de comprensión, según el propósito de lectura.
Destreza	LL.2.3.9. Leer oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje.
Criterio de evaluación.	CE.LL.2.6. Aplica conocimientos lingüísticos en la decodificación y comprensión de textos, leyendo oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje y de manera silenciosa y personal en situaciones de recreación, información y estudio.
Indicador para la evaluación del criterio	I.LL.2.6.1. Aplica los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos, leyendo oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje y de manera silenciosa y personal en situaciones de recreación, información y estudio. (J.3., I.3.)





## ACTIVIDAD 4

### “Sopa de letras”



#### DESARROLLO

- El estudiante debe ingresar al enlace correspondiente en la sopa de letras y buscar todos los términos dentro del tiempo que la plataforma le ha dado, que es de cuatro minutos. Para marcar toda la palabra, simplemente debe dar clic y arrastrar el mouse.
- Cuando esté terminado, puede capturar la pantalla o compartirla con el instructor y sus compañeros.
- Luego, la docente puede reflexionar sobre estos términos y preguntar a los estudiantes que sepan más sobre el tema e ir más allá.

#### Variaciones:

- Puede sugerirse al estudiante que terminando la actividad realice un dibujo que integre uno o varios de los términos conocidos.
- Puede sugerirse que los estudiantes investiguen más sobre el tema y preparen una pequeña exposición.

#### RECURSOS

- Internet, computadora, cuadernos lápices de colores, hojas.

#### EVALUACIÓN

- Se evalúa a los estudiantes que puedan recordar datos sobre los temas de la sopa de letras.
- No se puede determinar la cantidad de palabras encontradas, dado que existen sopas de letras que cubren varios temas, se puede evaluar si los estudiantes comprendieron o no el papel o la relación de cada uno de los elementos en la sopa de letras con el tema que se les enseñó.



JUEGO EDUCATIVO. SOPA DE



# ESTRATEGIA 5

## Cuentos con códigos Qr



Dentro del proceso educativo como estrategia innovadora para la enseñanza de la lectura en estudiantes se incluye los códigos Qr en cuentos, libros, entre otros, mediante estas actividades se puede involucrar al lector a brindar experiencias creativas.

Objetivo del área	OG.LL.6. Seleccionar textos, demostrando una actitud reflexiva y crítica con respecto a la calidad y veracidad de la información disponible en diversas fuentes para hacer uso selectivo y sistemático de la misma
Destreza	LL.2.3.11. Elegir, de una selección previa realizada por el docente, textos del aula, de la escuela y de la web que satisfagan sus necesidades personales, de recreación, información y aprendizaje.
Criterio de evaluación.	CE.LL.2.7. Escoge, de una selección previa realizada por el docente, textos de aula, de la escuela y de la web y los consulta para satisfacer sus necesidades personales, de recreación, información y aprendizaje, enriqueciendo sus ideas e indagando sobre temas de interés.
Indicador para la evaluación del criterio	I.LL.2.7.1. Escoge, de una selección previa realizada por el docente, textos del aula, de la escuela y de la web y los consulta para satisfacer sus necesidades personales, de recreación, información y aprendizaje, enriqueciendo sus ideas e indagando temas de interés. (J.4., I.2.)





## ACTIVIDAD 5



### “Nombrar o localizar”

#### DESARROLLO

- Ve a [qrcodechimp.com](http://qrcodechimp.com) y dirígete al [Soluciones](#)
- Seleccione la información que desea compartir con el código QR.
- Por ejemplo, supongamos que desea que los lectores visiten su sitio web. En ese caso, vaya a la solución de código Url Qr.
- Dirígete a la sección "Información básica" y pega la URL de tu sitio web en el campo url Texto.
- Haga clic en la pestaña Diseño,color y decoración del código QR y personalice su código QR con formas QR, pegatinas, colores, formas, logotipos y otras opciones.
- Haga clic en "Guardar código QR", ingrese un nombre para su código Qr, seleccione una carpeta
- (opcional) y guarde el código QR
- Ubicar cada código QR en las imágenes realizadas del cuento.

#### Variaciones:

- Los estudiantes pueden preparar una exposición sobre el tema abordado y hacer un pequeño video

#### RECURSOS

- computador, teléfono, hojas, imágenes

#### EVALUACIÓN

- Se evalúa el interés del estudiante y el esfuerzo colocado en la realización de cada código Qr y de cada cuento elaborad





## ESTRATEGIA 6

### Experimentos de lectoescritura



Los experimentos de escritura literaria ayudan a explorar nuevas técnicas de lectura y escritura, las estrategias son efectivas para vencer el bloqueo creativo y mejorar la habilidad para contar historias

Objetivo del área	OG.LL.5. Leer de manera autónoma y aplicar estrategias cognitivas y cognoscitivas de comprensión, según el propósito de lectura.
Destreza	LL.2.2.6. Enriquecer sus presentaciones orales con la selección y adaptación de recursos audiovisuales y otros.
Criterio de evaluación.	CE.LL.2.6. Aplica conocimientos lingüísticos en la decodificación y comprensión de textos, leyendo oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje y de manera silenciosa y personal en situaciones de recreación, información y estudio.
Indicador para la evaluación del criterio	I.LL.2.6.1. Aplica los conocimientos lingüísticos (léxicos semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos, leyendo oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje y de manera silenciosa y personal en situaciones de recreación, información y estudio. (J.3., I.3.)



## ACTIVIDAD 6

### “Experimentos de escritura literaria”

#### DESARROLLO

- El estudiante revisará los experimentos que se encuentran en el sitio web <https://www.imageneseducativas.com/tag/experimentos-para-aprender/> y seleccionará uno que le interese y que no tenga problemas para realizar debido al acceso a los materiales.
- Debe obtener pruebas del experimento que lleve a cabo, como videos o imágenes.
- Puede utilizar esta información para crear un informe o una exposición.

#### Variaciones:

- Varios estudiantes realizan los mismos experimentos y realizan un informe en conjunto comparando los resultados obtenidos.

#### Observación:

- Es importante que los estudiantes consulten a la docente antes de intentar cada experimento.

#### RECURSOS

- Visualización sitio web

#### EVALUACIÓN

- Puede evaluarse el esfuerzo, la facilidad para comunicar la idea y la evidencia del experimento.

**¿Por qué debo cepillarme los dientes?**

**Materiales:**  
- Tres vasos  
- Gasosa, vinagre y agua  
- Cepillo y pasta dental  
- Un plátano

En cada uno de los vasos, coloca el líquido hasta la mitad.

Inserta mitad del huevo con parte dental, y deja la otra mitad sin pasta, sumerge los huevos en los líquidos.

Nota: que a la mitad de huevo a la que untaste la pasta de dientes, no le dieron muchas sustancias como la gasosa o el vinagre. Mientas que a la mitad que no le untaste pasta sufrió un deterioro más rápido.

**Nuestros Experimentos**

**La flor que se pinta**

**Materiales:**  
- Un vaso transparente  
- Agua  
- Flores blancas  
- Colorante comestible

Coloca agua en un vaso, por encima de la mitad.

Disuelve el colorante comestible y coloca las flores en el vaso.

Al día siguiente observarás que las flores adquirieron el color del colorante.

El tallo de las plantas posee pequeños tubos, llamados "xilemas", que se sirven a la planta para absorber agua y nutrientes del suelo. Mediante los xilemas, el agua y los nutrientes se distribuyen por toda la planta.



Jessica Tarapues  
Maestrante de la Universidad Estatal del Carchi

Los entornos lúdicos aportan al aprendizaje de tal manera que se proporcionen oportunidades, tomando en cuenta los esquemas intelectuales de los estudiantes, apuntando a la motivación para aprender de una manera participativa, los conocimientos previos sirven de enlace para ayudar a que el aprendizaje sea fluido. Por lo tanto, las actividades deben enfocarse en las competencias siendo la lectura un método muy utilizado en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Es importante implementar los entornos lúdicos que despierten el interés del infante en la lectura, reforzando con juegos, lecturas de historietas, cuentos, retahílas, trabalenguas, entre otros. Desde la visualización docente estos espacios son útiles para los estudiantes, es importante mencionar que el Ministerio de Educación aporta con guías metodológicas impulsando una lectura creativa permitiendo que el estudiante sea analítico, crítico y reflexivo desde edades cortas de acuerdo con el currículo. Ministerio de Educación (2016).

**Anexo 5. Informe de Validación del Abstract**



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI  
FOREIGN AND NATIVE LANGUAGE CENTER**

ABSTRACT- EVALUATION SHEET				
<b>NAME:</b> Jessica Maricela Tarapues Calpa				
<b>DATE:</b> 13 de marzo de 2024				
<b>Topic:</b> "Entornos lúdicos de aprendizaje para fortalecer las habilidades de la lectura"				
<b>MARKS AWARDED</b>		<b>QUANTITATIVE AND QUALITATIVE</b>		
VOCABULARY AND WORD USE	Use new learnt vocabulary and precise words related to the topic	Use a little new vocabulary and some appropriate words related to the topic	Use basic vocabulary and simplistic words related to the topic	Limited vocabulary and inadequate words related to the topic
	EXCELLENT: 2 <input checked="" type="checkbox"/>	GOOD: 1 Vera Játiva Edwin Andrés,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
WRITING COHESION	Clear and logical progression of ideas and supporting paragraphs.	Adequate progression of ideas and supporting paragraphs.	Some progression of ideas and supporting paragraphs.	Inadequate ideas and supporting paragraphs.
	EXCELLENT: 2 <input checked="" type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
ARGUMENT	The message has been communicated very well and identify the type of text	The message has been communicated appropriately and identify the type of text	Some of the message has been communicated and the type of text is little confusing	The message hasn't been communicated and the type of text is inadequate
	EXCELLENT: 2 <input checked="" type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
CREATIVITY	Outstanding flow of ideas and events	Good flow of ideas and events	Average flow of ideas and events	Poor flow of ideas and events
	EXCELLENT: 2 <input type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input checked="" type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
SCIENTIFIC SUSTAINABILITY	Reasonable, specific and supportable opinion or thesis statement	Minor errors when supporting the thesis statement	Some errors when supporting the thesis statement	Lots of errors when supporting the thesis statement
	EXCELLENT: 2 <input type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input checked="" type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
TOTAL/AVERAGE	9 - 10: EXCELLENT 7 - 8,9: GOOD 5 - 6,9: AVERAGE 0 - 4,9: LIMITED		TOTAL 9	



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL  
CARCHI FOREIGN AND NATIVE LANGUAGE  
CENTER**

**Informe sobre el Abstract de Artículo Científico o Investigación.**

**Autor:** Jessica Maricela Tarapues Calpa

**Fecha de recepción del abstract:** 13 de marzo de 2024

**Fecha de entrega del informe:** 13 de marzo de 2024

El presente informe validará la traducción del idioma español al inglés si alcanza un porcentaje de: 9 – 10 Excelente.

Si la traducción no está dentro de los parámetros de 9 – 10, el autor deberá realizar las observaciones presentadas en el ABSTRACT, para su posterior presentación y aprobación.

**Observaciones:**

Después de realizar la revisión del presente abstract, éste presenta una apropiada traducción sobre el tema planteado en el idioma Inglés. Según los rubrics de evaluación de la traducción en Inglés, ésta alcanza un valor de 9, por lo cual se valida dicho trabajo.

Atentamente



Ing. Edison Peñafiel Arcos MSc  
Coordinador del CIDEN