



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN

CARRERA DE PSICOPEDAGOGIA
MODALIDAD PRESENCIAL

Informe final del trabajo de Titulación previo a la obtención del
título de Licenciada en Psicopedagogía

TEMA:

ESTRATEGIAS LÚDICAS Y PROCESOS DE ENSEÑANZA DE
LA LECTURA APLICADOS POR LOS DOCENTES DE
EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL DE LA UNIDAD
EDUCATIVA “RUMIÑAHUI” DEL CANTÓN AMBATO.

AUTORA: Flores Proaño Tania Elizabeth

TUTOR: PhD. Gómez Alvarado Héctor Fernando

Ambato - Ecuador

2021

APROBACIÓN DE LA TUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, PhD. Héctor Fernando Gómez Alvarado, con cédula de ciudadanía: 110347458-9 en calidad de tutora del trabajo de titulación, sobre el tema: “**ESTRATEGIAS LÚDICAS Y PROCESOS DE ENSEÑANZA DE LA LECTURA APLICADOS POR LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA “RUMIÑAHUI” DEL CANTÓN AMBATO.**” desarrollado por la estudiante FLORES PROAÑO TANIA ELIZABETH, considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo cual autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente, para su evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.



Firmado electrónicamente por:
**HECTOR FERNANDO
GOMEZ ALVARADO**

PhD. Héctor Gómez Alvarado
C.C. 110347458-9

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora, con el tema: **“ESTRATEGIAS LÚDICAS Y PROCESOS DE ENSEÑANZA DE LA LECTURA APLICADOS POR LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA “RUMIÑAHUI” DEL CANTÓN AMBATO.** “, quien basada en la en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autora.



Tania Elizabeth Flores Proaño

C.C. 180497980-3

AUTORA

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Titulación, sobre el tema: **“ESTRATEGIAS LÚDICAS Y PROCESOS DE ENSEÑANZA DE LA LECTURA APLICADOS POR LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA “RUMIÑAHUI” DEL CANTÓN AMBATO.** “, presentado por la señorita FLORES PROAÑO TANIA ELIZABETH, estudiante de la carrera de Psicopedagogía. Una vez revisada la investigación se APRUEBA, en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

COMISIÓN CALIFICADORA



Ing. Santiago Velastegui
C.C. 1804469185
Miembro de comisión calificadora



Ing. Luis Tello
C.C. 1801405141
Miembro de comisión calificadora

DEDICATORIA

Al finalizar el presente proyecto de investigación, el mismo que es de gran importancia para mí, ya que es un sueño alcanzado a lo largo de mi vida, tanto personal como académica, quiero dedicar con mucho amor principalmente a Dios, por no dejarme sola en momentos de penumbra y mostrarme el camino correcto y de bien, a mi madre Alexandra Proaño, quien ha sido mi lucecita cuando me encuentro perdida, por siempre apoyarme y nunca dejarme sola, a mi padre Franklin Flores, que de igual forma me ha apoyado con palabras de aliento. A mis hermanos Samuel y Mayerlie por su apoyo y paciencia. Y a mi mascota Titi que más que un perrito es mi mejor amigo y mi compañía en las desveladas.

A Christian quien en este cortó tiempo ha sido mi compañía y testigo de los avances que he ido teniendo día tras día, gracias por su amor y apoyo incondicional.

A cada uno de mis maestros quienes con sabiduría y paciencia han sabido impartir sus conocimientos, para mi formación como profesional.

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi gratitud en primer lugar a Dios, por darme la vida, claridad, paciencia y sobre todo inteligencia para poder cumplir un peldaño más en mi vida, el de concluir con éxito mi carrera profesional. A mis padres por brindarme su apoyo tanto económico como afectivo y moral a lo largo de todo este proceso, de verdad mi profundo agradecimiento por siempre confiar en mí y brindarme su apoyo y amor en cada logro o derrota que se me ha presentado, por ayudarme a cumplir este sueño los amo demasiado. A la Universidad Técnica de Ambato por permitirme la dicha de formarme profesionalmente en tan importante institución. A mi tutor de tesis por brindarme su apoyo en mi proyecto de investigación y a cada uno de los docentes y autoridades, quienes se han convertido como en una segunda familia para mí.

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PÁGINAS PRELIMINARES	Pág.
Aprobación del tutor	ii
Autoría del trabajo de titulación.....	iii
Aprobación del tribunal de grado.....	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice general de contenidos.....	vii
Índice de tablas.....	ix
Índice de gráficos	x
Resumen ejecutivo	xi
Abstract	xii
CAPÍTULO I.....	1
MARCO TEÓRICO.....	1
1.1. Antecedentes Investigativos.....	1
1.2. Objetivos	5
1.2.1. Objetivo General.....	5
1.2.2. Objetivos Específicos	5
1.3. Fundamentación Teórica.....	6
1.3.1. Variable Independiente: Estrategias Lúdicas.....	6
1.3.2. Variable Dependiente: Procesos de Enseñanza de la Lectura	9
Elementos de la lectura.	9
Estrategias lúdicas para el proceso de enseñanza de la lectura.....	10
CAPÍTULO II	12
METODOLOGÍA	12
2.1. Materiales.....	12
2.1.1. Recursos Humanos.....	12
2.1.2. Recursos Institucionales.....	12
2.1.3. Recursos Materiales	12
2.1.4. Recursos Económicos	13
2.2. Métodos.....	14
2.2.1. Enfoque de la Investigación.....	14
2.2.2. Modalidad de la Investigación	14

2.2.3. Nivel o tipo de Investigación	15
2.3. Población y Muestra.....	15
2.4. Plan de Recolección de Información.....	16
2.5. Operacionalización de variables	17
2.6. Técnicas e instrumentos de recolección de la información.....	19
2.7. Procesamiento y análisis	20
CAPÍTULO III.....	21
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	21
3.1. Análisis y discusión de los resultados.....	21
3.1.1. Interpretación del Cuestionario de Estrategias Lúdicas aplicadas en los Procesos de enseñanza de la lectura y valoración con Escala de Likert. “Variable Independiente”.	21
3.1.2. Interpretación del Cuestionario de Estrategias Lúdicas aplicadas en los Procesos de enseñanza de la lectura y valoración con Escala de Likert. “Variable Dependiente”.....	27
3.2. Verificación de la hipótesis.....	35
3.2.1. Planteamiento de la hipótesis	35
3.2.2. Nivel estadístico de significancia.....	35
3.2.3. Dimensiones valoradas.....	35
3.2.4. Estadístico de los bloques	35
3.2.5. Decisión Final	40
CAPÍTULO IV.....	40
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	40
4.1. Conclusiones	40
4.2. Recomendaciones.....	41
BIBLIOGRAFÍA.....	42
PROPUESTA.....	45
Guía Didáctica con estrategias lúdicas.....	45
ANEXOS.....	59

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Características de Estrategias Lúdicas	8
Tabla 2 Recursos	13
Tabla 3 Recolección de Información	16
Tabla 4 Operacionalización de Variables	17
Tabla 5 Escala del Cuestionario sobre la utilización de Estrategias Lúdicas	19
Tabla 6 Utilización de actividades dentro de la jornada.	21
Tabla 7 Falta de utilización de técnicas adecuadas.	22
Tabla 8 Mejor desempeño de la lectura a través del juego	23
Tabla 9 Enseñanza de Lectura Positiva.....	24
Tabla 10 Incorporación de estrategias lúdicas	25
Tabla 11 Estrategias lúdicas y creatividad	27
Tabla 12 Calidad de enseñanza	28
Tabla 13 Lectura y técnicas lúdicas	29
Tabla 14 Planificación diaria	30
Tabla 15 Compartir Juegos	32
Tabla 16 Narrar Historias.....	33
Tabla 17 La Comunicación	34
Tabla 18 Población Total	36
Tabla 19 Chi 2 Tabulado.....	37
Tabla 20 Frecuencias Observadas.....	38
Tabla 21 Frecuencias Esperadas	38
Tabla 22 Chi2 Calculado.....	39

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Utilización de actividades dentro de la jornada.....	21
Gráfico 2 Falta de utilización de técnicas adecuadas.....	22
Gráfico 3 Mejor desempeño de la lectura a través del juego	24
Gráfico 4 Enseñanza de Lectura Positiva.....	25
Gráfico 5 Incorporación de estrategias lúdicas	26
Gráfico 6 Estrategias lúdicas y creatividad.....	27
Gráfico 7 Calidad de enseñanza.....	28
Gráfico 8 Lectura y técnicas lúdicas	29
Gráfico 9 Planificación diaria	31
Gráfico 10 Compartir Juegos	32
Gráfico 11 Narrar Historias.....	33
Gráfico 12 La Comunicación	34
Gráfico 13 Campana de Gauss	37

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL
MODALIDAD PRESENCIAL

TEMA: “ESTRATEGIAS LÚDICAS Y PROCESOS DE ENSEÑANZA DE LA LECTURA APLICADOS POR LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA “RUMIÑAHUI” DEL CANTÓN AMBATO.”

Autora: Flores Proaño Tania Elizabeth

Tutor: Gómez Alvarado Héctor Fernando

RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación está basada a partir de las Estrategias lúdicas y los procesos de enseñanza de la lectura aplicados por los docentes de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa “Rumiñahui” del cantón Ambato. El uso y aplicación de estrategias de tipo lúdicas aportan de manera positiva en los procesos de enseñanza-aprendizaje en los alumnos y sobre todo en estos primeros niveles de aprendizaje, ejemplificadas de tal manera, en crucigramas, sopa de letras, el busca silabas, entre otras, las mismas que permiten, el proceso de enseñanza de la lectura se imparta de una manera fácil, dinámica y para nada tediosa, de tal manera que los niños tengan un aprendizaje significativo, y de tal manera a los docentes se les haga un proceso muy ameno, ya que se genera un vínculo adecuado entre el alumno y el docente. El análisis se realizó en base a una encuesta, el mismo que es un instrumento validado dirigido a los docentes de Educación Básica Elemental, este nivel de educación consta desde el primero a cuarto grado, de la Unidad Educativa Rumiñahui, teniendo presente que la investigación es de tipo cuantitativa- cualitativa o mixta. Además, para finalizar con esta investigación aportamos con la propuesta de una guía didáctica que contenga estrategias y actividades lúdicas virtuales, las mismas que en su mayoría están plasmadas en la aplicación de educa-play de esta forma estará al alcance de docentes y niños, así se busca facilitar el proceso de la enseñanza de la lectura.

Palabras Clave: Lectura, proceso, enseñanza, estrategias lúdicas, niños, docentes, dinámicas, positivo.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL
MODALIDAD PRESENCIAL**

THEME: "PLAYFUL STRATEGIES AND PROCESSES OF TEACHING READING APPLIED BY TEACHERS OF ELEMENTARY BASIC EDUCATION OF THE UNIDAD EDUCATIVA "RUMIÑAHUI" OF THE AMBATO CANTON."

Author: Flores Proaño Tania Elizabeth

Tutor: Gómez Alvarado Héctor Fernando

ABSTRACT

The present research is based on the playful Strategies and the processes of teaching reading applied by the teachers of Elementary Basic Education of the Unidad Educativa "Rumiñahui" of the Ambato canton. The use and application of playful strategies contribute positively in the teaching processes- student learning and especially in these first few levels of learning, exemplified in such a way that, in crossword puzzles, word search, the search syllables, among others, the same that allow the process of teaching the reading is delivered in an easy, dynamic, and for nothing tedious, in such a way that the children have a meaningful learning, so teachers have a process very enjoyable, because it generates an appropriate link between the student and the teacher. The analysis was based on a survey, which is a validated instrument aimed at teachers of Elementary Basic Education, this level of education consists from the first to fourth grade, of the Educational Unit Rumiñahui, bearing in mind that the research is quantitative - qualitative or mixed. In addition, to end with this research we contribute with the proposal of a didactic guide that contains strategies and virtual recreational activities, the same ones that are mostly reflected in the application of educa-play in this way it will be available to teachers and children, thus it seeks to facilitate the process of teaching reading.

Keywords: Reading, process, teaching, playful strategies, children, teachers, dynamics, positive.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes Investigativos

Debido a que dentro de la Unidad Educativa “Rumiñahui”, no hay existencia de ninguna investigación sobre el tema a tratarse en el presente proyecto, se dará una búsqueda muy detallada de diversas tesis existentes en: el repositorio de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil, además del repositorio de tesis doctorales de la Universidad Nacional Abierta de Córdoba, y revistas científicas, de tal manera las mismas que conservan una relación entre las dos variables que son objeto de estudio, teniendo la diferencia que poseen otro tipo de contexto; tenemos las siguientes tesis que tienen ciertas similitudes con el la presente investigación.

Título: Influencia de las Técnicas Lúdicas en la Calidad del Proceso de Aprendizaje en los niños de 4 -5 años

Autores: Cedeño & Cirino, 2015

Conslusiones:

- Los resultados dan a notar que las técnicas lúdicas no son implementadas del todo en el proceso de aprendizaje en los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa.
- Además, entre los representantes legales no se ha creado una conciencia sobre la importancia de usar los juegos como medio educativo, ya que así facilitara el proceso de enseñanza en los niños.
- Dentro del proceso se debería aplicar un número mayor de técnicas lúdicas, en los diferentes momentos que se va dando la enseñanza.

Análisis Crítico:

El uso de técnicas lúdicas o la enseñanza mediante el juego es muy importante para los niños de esta edad, ya que se debe obtener su atención mediante el juego y así ellos no se aburrirán y tendrán un aprendizaje significativo, pero tal es el caso que aún no se genera un ambiente de conciencia de cuán importante es el uso de estas técnicas en la enseñanza.

Título: Influencia de las Estrategias Lúdicas en las Actitudes de los Niños de 5 a 6 años, de la Escuela Fiscal “Doctor Carlos Zevallos Menéndez”.

Autores: Pazmiño & Velasco, 2017

Conclusiones:

- Se concluye que en algunas instituciones se continúa con la utilización del aprendizaje repetitivo como un instrumento principal, el cual no presenta un aporte de una experiencia vivencial del entorno en el que se encuentran rodeados los niños.
- Los resultados observados a partir de las encuestas, presentan que las docentes de parvulario de la zona urbana de Guayaquil tienen algún conocimiento mayor acerca de las dificultades en las actitudes en niños de 5 a 6 años en cuanto a sus características y a las acciones.
- Es de gran índole el no confundir lúdica con juego, ya que ambas palabras nos pueden sonar muy similares, pero no es así ya que presentan diferencias tales como en lo lúdico que se ve acompañado de la imaginación, motivación y estrategias didáctica, tomando en cuenta que esto llega a ser un complemento flexible a la hora del proceso de enseñanza aprendizaje en cada uno de los niños.

Análisis Crítico:

Se notó que la mayoría de instituciones siguen utilizando como método al aprendizaje repetitivo en los niños, el mismo que no aporta una experiencia adecuada y llamativa, además se debe tener en cuenta que el significado de lúdico y juego no son lo mismo ya que no todo tipo de juego es lúdico, más bien debemos saber diferenciar y tener en

cuenta lo adecuado a cada edad para que la experiencia de aprendizaje y enseñanza sea significativa.

Título: Aprendizaje basado en juegos para Potenciar las Inteligencias

Autores: Moral, Fernández Garcia, & Guzmán, 2016

Conclusiones:

- Definen como factor importante el uso de juegos para mejorar el aprendizaje, todos estos para potenciar las inteligencias que poseemos todos, en este caso en los niños de educación primaria.
- El análisis se realizó mediante el uso del aula de videojuegos seleccionados para cada materia, en un tiempo estimado de 1 hora semanal.
- Este proyecto presento una experiencia adecuada y extraordinaria dentro del contexto educativo del nivel de Educación Primaria.

Análisis Crítico:

Los resultados que se obtuvieron a partir de la realización del proyecto de aprendizaje a base de juegos, fueron muy positivos y con resultados cualitativos altos, teniendo en cuenta que no se utilizaron cualquier tipo de videojuegos, más bien juegos dirigidos a las diferentes materias a las que hace referencia las distintas inteligencias que poseemos todos, tales como; el lenguaje, pensamiento crítico, lógico matemático, etc.,

Título: Aplicación de las Actividades Lúdicas en el Aprendizaje de la Lectura en niños de Educación Primaria.

Autor: Reyes, 2015

Conclusiones:

- Nos define al juego como una estrategia adecuada al momento del proceso de enseñanza- aprendizaje, tal es el caso del presente proyecto sobre la enseñanza de la lectura.
- Presento cual es la situación actual que presentan los diferentes países al momento del proceso de enseñanza de la lectura, los cuales muestran uso de estrategias antiguas, más bien dicho estrategias repetitivas y poco atractivas,

para atraer la atención de los niños al momento de la adquisición de nuevos conocimientos.

- También nos explica la importancia que tiene la lectura en la vida de las personas, ya que es una de las necesidades básicas, teniendo así un avance significativo en el mundo que nos rodea.
- Una de las tareas más importantes en la etapa actual del perfeccionamiento continuo de los currículos de estudio es preparar a futuros docentes cualificados, competentes y competitivos, para que desempeñen un papel activo en dicho proceso a fin de que se desarrollen habilidades generalizadoras y capacidades intelectuales que les permitan orientarse correctamente en la literatura (**Reyes, 2015**).

Análisis Crítico:

Es muy importante desarrollar de forma correcta la enseñanza- aprendizaje de la lectura, ya que se manifiesta como una necesidad básica de todas las personas, para un adecuado desarrollo, cognitivo, social, etc. Para que esto no sea repetitivo y tedioso, es necesario la utilización de estrategias lúdicas que conlleven así a un aprendizaje significativo.

Título: Importancia de la Lecto-Escritura.

Autor: Sánchez, 2018

Conclusiones:

- La línea principal por el cual se transmite el pensamiento y permite al ser humano satisfacer su necesidad de comunicarse con el mundo que lo rodea es el lenguaje.
- Se entiende que la palabra leer no solo conlleva a decodificar o extraer la información descrita, sino que es un trabajo activo en el que la persona que realiza la lectura conforma un significado del texto a través de experiencias anteriormente vividas o también mediante el mundo que lo rodea.
- Se observa los distintos roles que cumplen cada una de las personas que enseñan y aprenden de este proceso de la lectura, tales como, el docente, los alumnos y los padres de familia. Cada uno de ellos son muy importantes, ya que los alumnos son los que reciben y van aprendiendo la nueva adquisición

mediante el uso de técnicas favorables, el docente es el guía de los alumnos y los padres de familia son un soporte de refuerzo en cada uno de los hogares de los educandos.

Análisis Crítico:

En sí, aquí deja en claro la importancia de aprender a leer de una manera correcta, divertida y nada tediosa, ni repetitiva, ya que esto sirve para una buena comunicación con el mundo que nos rodea. Además, nos detalla los distintos roles de quienes participan en este proceso de enseñanza- aprendizaje de la lectura, sin dejar a ninguno de lado, debido a que en conjunto hacen un mejor trabajo.

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo General

- Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en los procesos de enseñanza de la lectura aplicados por los docentes de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa “Rumiñahui”.

Este objetivo se llevará a cabo mediante el análisis realizado mediante el estadígrafo Chi Cuadrado, el mismo permitirá conocer si del uso de estrategias lúdicas influye en los procesos de enseñanza de la lectura.

1.2.2. Objetivos Específico

- Fundamentar de forma teórica y científica las estrategias lúdicas y los procesos de enseñanza de la lectura.

Se cumplirá este objetivo mediante una revisión bibliográfica de investigaciones de distintos autores, las mismas que contengan temas relacionados con las estrategias lúdicas y los procesos de enseñanza de la lectura.

- Correlacionar la influencia de las estrategias lúdicas en los procesos de enseñanza de la lectura.

Se efectuará este objetivo mediante la aplicación de encuestas dirigidas a los docentes de la Educación Básica Elemental, posteriormente se realizará la medición de los resultados obtenidos, finalmente, para encontrar la relación entre ambas variables se hará la verificación de hipótesis, mediante el estadístico Chi Cuadrado.

- Diseñar una guía didáctica de estrategias y actividades lúdicas virtuales para el proceso de enseñanza de la lectura.

Este se cumplirá mediante la elaboración de un documento el mismo que contendrá estrategias lúdicas, de tal manera que los procesos de enseñanza de la lectura se den de una manera más dinámica y factible. El mismo será dirigido a los docentes de que imparten clases a los niños de Educación Básica Elemental.

1.3.Fundamentación Teórica

1.3.1. Variable Independiente: Estrategias Lúdicas

Para que el docente pueda lograr que el estudiante adquiera correctamente esta destreza de la lectura debe estar consciente que necesita buscar estrategias de aprendizaje que ayuden a cumplir su objetivo. Para comprender de mejor manera debemos partir dividiendo estas dos palabras, las mismas que son estrategias y lúdico, de tal manera nos permitirá conocer los conceptos de cada una, y después conoceremos el concepto de las mismas en conjunto.

Conceptualización

Desde un punto de vista educacional, hace referencia a todos los procedimientos importantes para procesar la información, en otras palabras, es la adquisición, codificación o almacenamiento y recuperación de lo aprendido. La misma que facilita la adquisición de un nuevo aprendizaje (Benítez, 2016).

Según Galuth & Tocto (2018), se definen como metodologías utilizadas en la enseñanza, las mismas que tienen un carácter participativo, dinámico y dialógico. Fomentando así el uso de la creatividad dentro de la pedagogía, que consiste en técnicas, ejercicios y juegos, desarrollados esencialmente para que se dé un aprendizaje significativo, tanto en términos de habilidades, competencias sociales, conocimientos e incorporación de valores. A esto se suma que el asumir el juego desde un punto de vista didáctico, significa que debe ser utilizado, ya que en muchas ocasiones los niños dentro un ambiente escolar aprenden jugando y así se llevaran un aprendizaje positivo y duradero, conforme esto no se dará un proceso de enseñanza tedioso.

La calidad de las estrategias lúdicas se ven ligadas principalmente a partir tanto del aporte afectivo como de la motivación de los docentes, pero aquí surge la problemática de memorizar, sobre todo lo aprendido ya sea de interés o no. Esta visión busca que el docente se conecte con el estudiante de manera práctica, sencilla y así se sientan atraídos de manera voluntaria al mundo novedoso del aprendizaje (Ruíz & Vargas, 2017).

Acotando a lo anteriormente detallado, Velásquez (2016), explica que las estrategias lúdicas son universales, pero van teniendo cambios depende del tiempo y los diferentes campos y contextos en las que sean utilizadas, como claro ejemplo tenemos en que algunas comunidades humanas se han expresado situaciones del diario vivir mediante el juego.

Importancia de la aplicación de estrategias lúdicas

(Roginia, 2017), nos dice que el uso de las estrategias lúdicas es importante ya que permite el desarrollo de aptitudes, incrementar su utilización ayuda a los docentes a dar sus clases de una forma más dinámica y brindar a los alumnos un aprendizaje de calidez y excelencia.

Añadiendo que las estrategias lúdicas hacen un aporte fundamental tanto en la adaptación personal como la social de los niños, les da un momento de relajación cuando trabajan solos y ayudan a la socialización cuando trabajan en equipo Guamán & Ortega (2016). Tanto los niños como las niñas participan de manera proactiva en juegos y así despiertan un momento de aprendizaje e interés.

(Rubio, 2019) considera que las estrategias lúdicas son de beneficio para los procesos de enseñanza y aprendizaje y tienen la intención de sobrellevar de manera adecuada el ambiente donde se imparte el conocimiento, con el fin de hacer que las posibilidades que ofrecen las estrategias se centren en los niños, teniendo en cuenta los contenidos que son de interés y a su vez la motivación entre docente - alumno.

Según (Guzmán & Sornoza, 2018) basándose en lo planteado por el autor Wode nos detallan que las estrategias lúdicas favorecen en diferentes aspectos, tales como:

1. A desarrollar habilidades intelectuales, sociales y físicas; es el recurso primordial para manifestar ya sean emociones, temores, sentimientos,

sueños y fantasías de manera espontánea y cómoda, crea los elementos básicos para el trabajo escolar y adquiere las habilidades necesarias en una etapa posterior a la fase de estudiante.

2. A explorar el mundo, encuentra su cuerpo, conoce a otras personas y desarrolla el aprendizaje del lenguaje de los adultos.
3. En la ejecución de estrategias con juegos, todas las partes del cerebro se activan, por lo que el aprendizaje es más fácil porque se genera a partir de la experiencia, observación, reflexión y acciones concretas.
4. Es una manera de comunicarse que usan para establecer una relación con los demás. Se ven como si estuvieran dentro, expresando sus esperanzas, fantasías, miedos y contradicciones de una manera simbólica en el juego. Se ocupan de su pasado, presente y futuro.
5. Y ayudan a estimular los sentidos, engrandece la creatividad, la ilusión, entre otros.

Características

Según (González, 2016) nos dice que al momento de emplear con los alumnos una estrategia, el mismo es capaz de amoldar su propio comportamiento, haciendo referencia en lo que piensa y como actúa, por lo tanto, debemos tener presente lo siguiente:

Tabla 1 Características de Estrategias Lúdicas

Realice una reflexión consciente sobre el propósito u objetivo de la tarea.
Planifique que va a hacer y como lo llevará a cabo.
Realice la tarea o actividad encomendada.
Evalúe su actuación.
Acumule conocimiento acerca de en qué situaciones puede volver a utilizar esa estrategia.

Fuente: Tomado de (González, 2016) , pág. 234.

Definición de Juego

El juego no ha sido tomado con importancia, ya que se pensaba que no forma parte de situaciones serias e importantes de la vida diaria, tan solo es algo adicional que se ocupa en momentos muy fugaces. Tomando en cuenta lo anterior al juego se le toma como una actividad más, pero no es así ya que es más que eso, esto activa y despierta las ganas de aprender y descubrir nuevas cosas al niño.

Según (Leiva, 2019), el juego estimula la habilidad del niño para dominar y ser competente dentro de su mundo.

1.3.2. Variable Dependiente: Procesos de Enseñanza de la Lectura

Definición de Lectura

Por otra parte, tenemos la siguiente variable que es el proceso de enseñanza de la lectura y algunos autores, definen a la lectura como el acto de comprender lo escrito, de comprender las ideas que están detrás de las palabras.

Según (Fraguela, Pose, & Varela, 2016) se basaron en varios autores para definir la palabra lectura, y estas son las diferentes opiniones:

Sáez nos dice que la lectura es "...una actividad instrumental en la cual no se lee por leer, sino que se lee por algo y para algo. Siempre detrás de toda lectura ha de existir un deseo de conocer...".

Para leer con facilidad y eficacia es fundamental poseer preparación, capacidad y desarrollo intelectual y madurez mental, así como también tener conocimiento sobre todas las normas y reglas del lenguaje escrito.

Por otra parte, Spolski expresa que la lectura "no puede ser separada de la educación del lenguaje: la selección de qué lengua deben aprender a leer los/as niños/as es crucial, y una vez que los pasos iniciales en la instrucción de la lectura son pasados, la lectura se transforma en el enriquecimiento del lenguaje".

Elementos de la lectura.

Los elementos de mayor importancia que conforman a la lectura son la memoria y la imaginación.

El autor Colomer nos describe lo siguiente:

En todo proceso lector se vinculan los procesos de recuerdo e imaginación del contenido y de la palabra en sí, dotando de significado coherente a lo leído.

Leer no es nada menos que el reconocer y descifrar una serie de símbolos escritos o impresos. Así, para lograr una correcta comprensión de cualquier lectura es necesario que el lector sea capaz de reproducir con sus propias palabras las ideas principales o más destacadas del autor.

Para lograr una comprensión completa en la lectura, el lector debe ser capaz de formular con sus propias palabras las ideas del autor.

En la actualidad, la lectura constituye una de las formas más rápidas y económicas de comunicarse, duplica la velocidad del lenguaje hablado, al proporcionarle una mayor información, amplía el vocabulario del lector y ayuda a desarrollar su imaginación.

(Lomas & Mata, 2017) nos dicen que la lectura desempeña un papel muy importante en cada una de nuestras vidas, ya que a través de ella se contribuye a la formación integral del individuo, pues permite, entre otras cosas, el desarrollo de la capacidad de comprensión, fijación de hábitos, análisis, síntesis, enriquecimiento, corrección de vocabulario y el cultivo de la sensibilidad e imaginación personal

Por otra parte, es de gran importancia la lectura en los niños, ya que es la misma que ayuda a enriquecer su cultura, mejorar su lenguaje, desarrollar la capacidad de concentración y la memoria y estimular la imaginación. Estos son algunos de los muchos beneficios de fomentar el hábito de la lectura en los más pequeños.

Por esta razón es importante que dentro de los procesos de enseñanza de la lectura es necesario la utilización de estrategias adecuadas para impartir este nuevo conocimiento, tal es el caso de las estrategias lúdicas, ya que hacen referencia al uso del juego y así ayudan a que los niños aprendan a leer de una manera muy divertida, fácil y no se aburrirán y tendrán un aprendizaje significativo.

Estrategias lúdicas para el proceso de enseñanza de la lectura

Para apoyar y reforzar el aprendizaje de la lectura, los docentes, deben aplicar algunas estrategias lúdicas que faciliten el aprendizaje. A esas estrategias también se les pueden llamar técnicas.

Todas estas estrategias fueron dichas por (García., 2017), las mismas que me parecieron de gran importancia para este proceso de enseñanza las mismas que serán realizadas de forma virtual.

A continuación, se detallan algunas de ellas:

- **El juego del “ahorcado”:** Usando una fila de guiones, se representa la palabra a adivinar, dando el número de letras, números y categoría. Si el jugador adivinador sugiere una letra o número que aparece en la palabra, el otro jugador la escribe en todas sus posiciones correctas. Si la letra o el número sugerido no ocurren en la palabra, el otro jugador saca un elemento de la figura de hombre palo ahorcado como una marca de conteo.
- **El cazador de palabras:** Consiste en escribir varias palabras en una hoja, con colores llamativos. Luego, nombras al niño 'cazador de palabras'. Tendrá que reconocer y rodear con un rotulador la palabra que le pidas.
- **Pictogramas:** Cuando están aprendiendo a leer, los dibujos entre varias palabras pueden darle una pista. Aunque siempre viene bien que después le muestres la palabra del dibujo.
- **Crucigramas, buscaminas:** Deben ser adaptados a su edad, con atractivos dibujos para que tengan alguna pista. Deberán rellenarlo buscando las letras adecuadas

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA

2.1. Materiales

Según (Múñoz, 2017) nos define como los recursos materiales, que son los elementos esenciales que se utilizaran en la ejecución de la investigación y son los siguientes:

2.1.1. Recursos Humanos

Estos hacen referencia a todas las personas que se encuentran implicadas en la ejecución de la investigación, estos son:

- Docentes de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa “Rumiñahui”.
- Tutor de Trabajo de Titulación: PhD. Héctor Fernando Gómez Alvarado.
- Autora del Trabajo de Titulación: Tania Elizabeth Flores Proaño.
- Tutores Evaluadores.

2.1.2. Recursos Institucionales

Son de utilidad para el investigador ya que sirven para el desarrollo adecuado del proyecto, de tal manera se hace gran énfasis a:

- Unidad Educativa “Rumiñahui”.
- Biblioteca Virtual de la Universidad Técnica de Ambato.

2.1.3. Recursos Materiales

Se hace referencia a los materiales palpables, aquí se consideran muebles de oficina, tecnológicos, encuestas digitales, transporte, programas estadísticos, los mismos que serán utilizados en el desarrollo del proyecto.

- Resma de papel bond
- Internet
- Luz
- Impresiones y Copias
- Microsoft Excel
- Encuesta
- Google Forms

- Microsoft Word

2.1.4. Recursos Económicos

Es el presupuesto económico, el mismo que permite costear la realización del proyecto, también se incluye el presupuesto mínimo.

Tabla 2 Recursos

	RECURSOS	DETALLE/ CANTIDAD	VALOR
Institucionales			
Biblioteca Virtual de la Universidad Técnica de Ambato.		-	-
Unidad Educativa “Rumiñahui”.		-	-
Humanos			
Tutor de Tesis		-	-
Docentes de Básica Elemental (U.E. Rumiñahui)		-	-
Materiales			
Resma de papel bond		1	\$4.00
Internet		-	\$25.00
Luz		-	\$12.00
Impresiones y copias		-	\$35.00
Microsoft Excel		Libre	\$00,00
Microsoft Word		Libre	\$00,00
Google Forms		Libre	\$00,00
Empastado Trabajo Final		1	\$40,00
Financiero			
Pasajes		-	\$5.00
Imprevistos		-	\$25.00

	Presupuesto Final:	\$146,00
--	-------------------------------	----------

Elaborado por: Tania Elizabeth Flores Proaño, 2021

2.2. Métodos

2.2.1. Enfoque de la Investigación

Enfoque Mixto o Cualitativo-Cuantitativo

Para la presente investigación el enfoque que será utilizado, está basado en lo propuesto por (Sabino, 2015).

La investigación realizada presenta un enfoque mixto, ya que se basa en primer lugar en un método cualitativo debido a que se va a fundamentar de forma teórica y científica las estrategias lúdicas y los procesos de enseñanza de la lectura a partir de la revisión bibliográfica.

Por otra parte, posee un enfoque cuantitativo ya que se aplicará una encuesta dirigida a los docentes, para determinar y correlacionar la influencia que tienen las estrategias lúdicas dentro de los procesos de enseñanza de la lectura aplicados en el nivel de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa “Rumiñahui”.

2.2.2. Modalidad de la Investigación

Según (Niño, 2018) las modalidades de esta investigación son las siguientes:

Bibliográfica- Documental

La investigación será bibliográfica o documental debido a que se recopilara los distintos datos a través de una búsqueda de información, mediante la utilización de libros, revistas, artículos científicos, documentos y archivos ya sean tanto físicos como digitales, la misma que será organizada y valorada de forma científica y analíticamente para conocer las fuentes que serán de utilidad, tomando aspectos importantes en la recolección de los antecedentes sobre el uso de estrategias lúdicas y la influencia que tiene en los procesos de enseñanza de la lectura.

De Campo

Además, es de campo ya que se recopilará la información a través de fuentes primarias, sin la manipulación o control de las variables, tal es el caso que se realizara esta recopilación de información con la colaboración de los docentes de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa “Rumiñahui”, a través de una encuesta virtual que será planificada en Google Forms para que este proceso sea de forma factible.

2.2.3. Nivel o tipo de Investigación

Los niveles que se utilizaran están propuestos por Niño en 2018, y son los siguientes:

Descriptivo

Tiene como objetivo el describir aspectos, sus partes, sus clases, sus categorías o las relaciones existentes, importantes de una realidad o del objeto de estudio. Por lo tanto la presente investigación es descriptiva ya que se recopilara informacion del objeto a estudiar, a través de la aplicación de encuestas, las mismas que constituyen una técnica de recolección de datos, así lograremos ahondar en el tema seleccionado, tomando en cuenta las dos variables de estudio, las mismas que son las estrategias ludicas y los procesos de enseñanza de la lectura, y así tener un análisis adecuado.

Exploratorio

Se trata de una investigación cuyo propósito es proporcionar aspectos fundamentales sobre una realidad, problemática u objeto de estudio. De igual manera, se muestra los procedimientos y metodos factibles que se utilizara posteriormente. De tal manera que está investigación es exploratoria ya que se aspira obtener información basada en la temática seleccionada para conocer diferentes aspectos y datos que ayudaran a sustentar si eiste una problemática ocasionado por el no uso de estrategias lúdicas.

Correlacional

Busca conocer el nivel en las que se encuentran asociadas las dos variables expuestas, para comprender esto se empleará el uso de diferentes técnicas de recolección de datos que nos permitirá medir el grado, posteriormente cuantificarlas, finalmente establecer las conexiones obtenidas; es decir la influencia de las estrategias lúdicas en los procesos de enseñanza de la lectura aplicados por los docentes de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa “Rumiñahui”.

2.3. Población y Muestra

La población serán los docentes de la Unidad Educativa “Rumiñahui”.

La muestra será basada en base a los criterios de inclusión, y se tomará a todos los docentes de Educación Básica Elemental, la misma que está conformada por 30 docentes (24 mujeres y 6 hombres) de la Unidad Educativa “Rumiñahui”.

2.4. Plan de Recolección de Información

Tabla 3 Recolección de Información

Elaborado por: Tania Elizabeth Flores Proaño, 2021

Preguntas Esenciales	Detalle
¿Para qué se realiza?	Para cumplir con cada uno de los objetivos propuestos en la presente investigación.
¿Cuáles aspectos?	Estrategias lúdicas, en los procesos de enseñanza de la lectura usados por los docentes de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa “Rumiñahui”.
¿Quién es el encargado de la recolección de información?	Autora: Tania Elizabeth Flores Proaño
¿Cuándo?	Período Académico: Mayo- septiembre 2021.
¿En qué lugar?	Unidad Educativa Rumiñahui
¿Cuántas veces?	Una sola vez.
¿Con cuál técnica de recolección?	Técnica: Encuesta Online
¿Cuáles son los instrumentos?	Cuestionario sobre la utilización de estrategias lúdicas en los procesos de enseñanza de la lectura y valoración de la Escala de Likert.

2.5. Operacionalización de variables

Tabla 4 Operacionalización de Variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica e instrumento
<p>Independiente:</p> <p>Estrategias Lúdicas: Son todos los procedimientos importantes para procesar la información, en otras palabras, es la adquisición, codificación o almacenamiento y recuperación de lo aprendido. La misma que facilita la adquisición de un nuevo aprendizaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Técnicas o actividades lúdicas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Definición de estrategias lúdicas. - Características principales. - Ejemplos de estrategias lúdicas. - Diversas dimensiones. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Es necesario utilizar en la jornada de clases actividades que ayuden a los niños a desarrollar la lectura? 2. ¿La falta de utilización de técnicas adecuadas es uno de los parámetros que pueden generar fallas en el proceso de enseñanza de la lectura en los niños? 3. ¿Las estrategias, técnicas e instrumentos eficaces ayudarían a un buen desempeño de los niños? 	<p>La técnica es una encuesta online y su instrumento es un cuestionario de Estrategias Lúdicas aplicados a los docentes, validado con escala de Likert.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • El juego 	<ul style="list-style-type: none"> - Definición del juego. - Influencia dentro de la Educación. - Características. 	<p>4. ¿Con la utilización de estrategias lúdicas, se podrá promover una enseñanza de la lectura positiva para los niños?</p> <p>5. ¿La incorporación de estrategias lúdicas, serían de apoyo al desarrollo adecuado del aprendizaje de la lectura?</p>	<p>La técnica es una encuesta online y su instrumento es un cuestionario de Estrategias Lúdicas aplicados a los docentes, validado con escala de Likert</p>
<p>Dependiente: Procesos de enseñanza de la Lectura.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura 	<ul style="list-style-type: none"> - Definición - Encargados - Recursos - Prelectura - Lectura - Post-lectura. 	<p>¿Al desarrollar estrategias lúdicas inmersas en la lectura, se lograría mejorar la calidad de enseñanza?</p> <p>¿Cree usted que los niños pueden aprender a leer por medio de actividades lúdicas y didácticas?</p>	<p>La técnica es una encuesta online y su instrumento es un cuestionario de Estrategias Lúdicas aplicados a los docentes, validado con escala de Likert.</p>

Elaborado por: Tania Elizabeth Flores Proaño, 2021

2.6. Técnicas e instrumentos de recolección de la información

Las técnicas de investigación son medios que nos permiten recolectar datos información que necesitamos, siendo de vital importancia en la investigación permitiendo acercarnos a los hechos verdaderos. Por lo tanto, para la recolección e interpretación de información la técnica utilizada fue una encuesta que estuvo dirigida a los docentes de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa “Rumiñahui”:

Técnica: Encuesta Online.

Se define a una encuesta online como una herramienta muy eficaz y utilizada dentro de la recolección de información en distintos ambientes en los que la población que servirán de estudio, presenta diversas cualidades tales como: disponer de recursos humanos o predisposición, materiales, sitio y un nivel educativo y cognitivo acorde a las necesidades de la investigación, necesarios para obtener resultados que puedan ser transferibles y que posean limitación dentro de los diferentes tipos de muestreo. (Viña, 2019)

Instrumento: Cuestionario

Cuestionario sobre la utilización de estrategias lúdicas en los procesos de enseñanza de la lectura. Está estructurado por doce preguntas, basadas en la revisión bibliográfica de otros documentos y la realidad dentro de la Unidad Educativa, con el fin de correlacionar la influencia de las estrategias lúdicas en los procesos de enseñanza de la lectura. Se toma en cuenta ambas variables dentro de este cuestionario, dividiendo seis preguntas para la una variable y las otras seis para la segunda variable.

Para esto se evalúa con una escala de Likert, estableciendo el siguiente nivel de acuerdo o desacuerdo:

Tabla 5. Escala del Cuestionario sobre la utilización de Estrategias Lúdicas.

1	Muy en desacuerdo
2	En Desacuerdo
3	Indiferente
4	De acuerdo
5	Muy de acuerdo

Fuente: Aplicación Lúdicas a docentes de Elemental de la Unidad

Elaborado por: Tania Elizabeth Flores Proaño, 2021.

Cuestionario de Estrategias Educación Básica Educativa “Rumiñahui”.

El cuestionario fue validado por criterio de dos expertos, con trayectoria profesional relevante en ámbito educativo, pedagógico y psicopedagógico. La validación del instrumento se realizó mediante una matriz, la cual está respaldada por los docentes profesionales y con la respectiva firma de aprobación.

Enlace del Cuestionario de Estrategias Lúdicas en los Procesos de Enseñanza de la Lectura.

<https://forms.gle/MRXWYne3cPdw6i1D9>

2.7. Procesamiento y análisis

El instrumento utilizado dentro de la actual investigación, fue aplicado de una manera factible en la actualidad, tal es el caso de la virtualidad, a través, de la utilización de la plataforma o programa Google Forms, a los docentes de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa “Rumiñahui” del cantón Ambato.

El cuestionario utilizado, con el tema de Estrategias Lúdicas y valoración con Escala de Likert dirigido a los docentes, fue aplicado por grupos de 10 docentes diarios, es decir que la aplicación del mismo tomo 3 días, para que esto se desarrolle con tranquilidad y eficacia se envió un oficio al rectorado de la Unidad Educativa de esa manera se pudo aplicar la encuesta a los docentes.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Análisis y discusión de los resultados

3.1.1. Interpretación del Cuestionario de Estrategias Lúdicas aplicadas en los Procesos de enseñanza de la lectura y valoración con Escala de Likert.

“Variable Independiente”.

1.- ¿Es necesario utilizar en la jornada de clases actividades que ayuden a los niños a desarrollar la lectura?

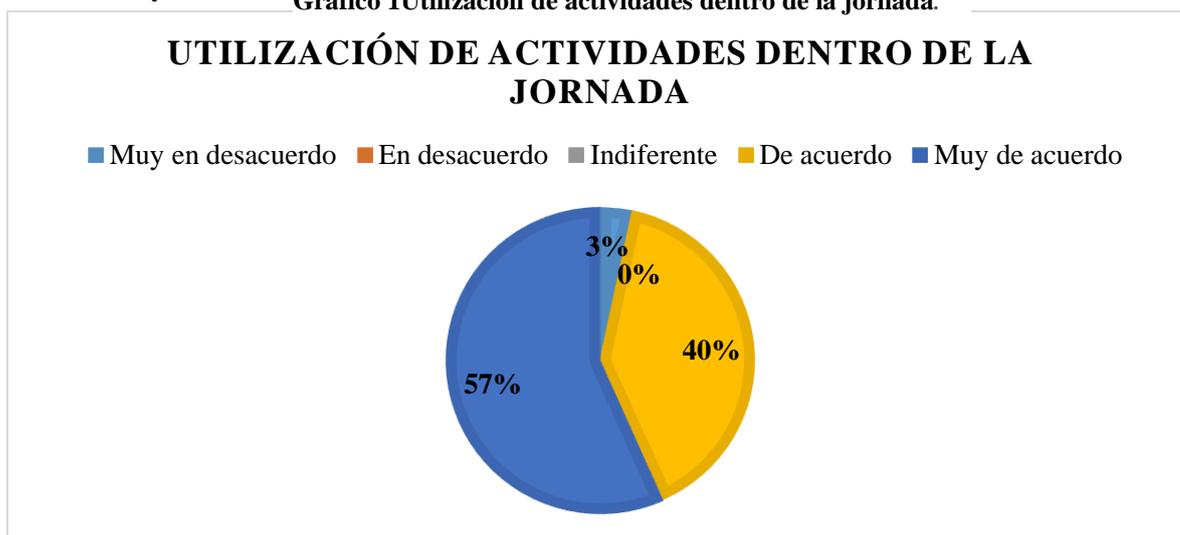
Tabla 6 Utilización de actividades dentro de la jornada.

Nº	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy en desacuerdo	1	3%
2	En desacuerdo	0	0%
3	Indiferente	0	0%
4	De acuerdo	12	40%
5	Muy de acuerdo	17	57%
	TOTAL	30	100%

Fuente: Aplicación Cuestionario de Estrategias Lúdicas a docentes de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa “Rumiñahui”.

Elaborado por: Tania Elizabeth Flores Proaño, 2021.

Gráfico 1 Utilización de actividades dentro de la jornada.



Fuente: Aplicación Cuestionario de Estrategias Lúdicas a docentes de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa “Rumiñahui”.

Elaborado por: Tania Elizabeth Flores Proaño, 2021.

Análisis:

Fueron evaluados 30 docentes de Educación Básica Elemental que representan al 100%, en referencia a la utilización de actividades durante la jornada de clases que ayuden al niño a desarrollar la lectura, 17 docentes con correspondencia del 57% se identifican con la alternativa muy de acuerdo; 12 docentes con el 40% están de acuerdo; y un docente con el 3% en la opción muy en desacuerdo.

Interpretación:

Podemos señalar que la mayoría de los docentes presentan una gran aceptación de la necesidad de usar actividades que ayuden a los niños a desarrollar la lectura durante la jornada de clase, debido a que esto ayuda al desarrollo personal y cognitivo de los niños y de tal manera aprenden de mejor manera.

2.- ¿La falta de utilización de técnicas adecuadas es uno de los parámetros que pueden generar fallas en el proceso de enseñanza de la lectura en los niños?

Tabla 7 Falta de utilización de técnicas adecuadas.

Nº	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy en desacuerdo	0	0%
2	En desacuerdo	1	3%
3	Indiferente	3	10 %
4	De acuerdo	15	50%
5	Muy de acuerdo	11	37%
	TOTAL	30	100%

Fuente: Aplicación Cuestionario de Estrategias Lúdicas a docentes de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa “Rumiñahui”.

Elaborado por: Tania Elizabeth Flores Proaño, 2021.

Gráfico 2 Falta de utilización de técnicas adecuadas.



Fuente: Aplicación Cuestionario de Estrategias Lúdicas a docentes de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa “Rumiñahui”.

Elaborado por: Tania Elizabeth Flores Proaño, 2021.

Análisis:

Se demuestra que, al preguntar a los docentes si están conscientes que debido a la falta de utilización de técnicas adecuadas es uno de los puntos que puede generar fallas en el proceso de enseñanza de la lectura, 15 docentes con equivalencia del 50% se identifican con la alternativa de acuerdo; 11 docentes con el 37% están muy de acuerdo; 3 docentes con el 10% muestran indiferencia y uno con el 3% está en desacuerdo.

Interpretación:

Podemos indicar que la mayoría de docentes están conscientes que debido a la falta de utilización de técnicas apropiadas es uno de los factores que hacen generar falencias en el proceso de enseñanza de la lectura en los niños, por lo tanto, es necesario ajustar técnicas acordes, de tal manera se evitara este tipo de fallas durante este proceso.

3.- ¿Las estrategias, técnicas e instrumentos eficaces ayudarían a un buen desempeño de los niños en la enseñanza de la lectura a través del juego?

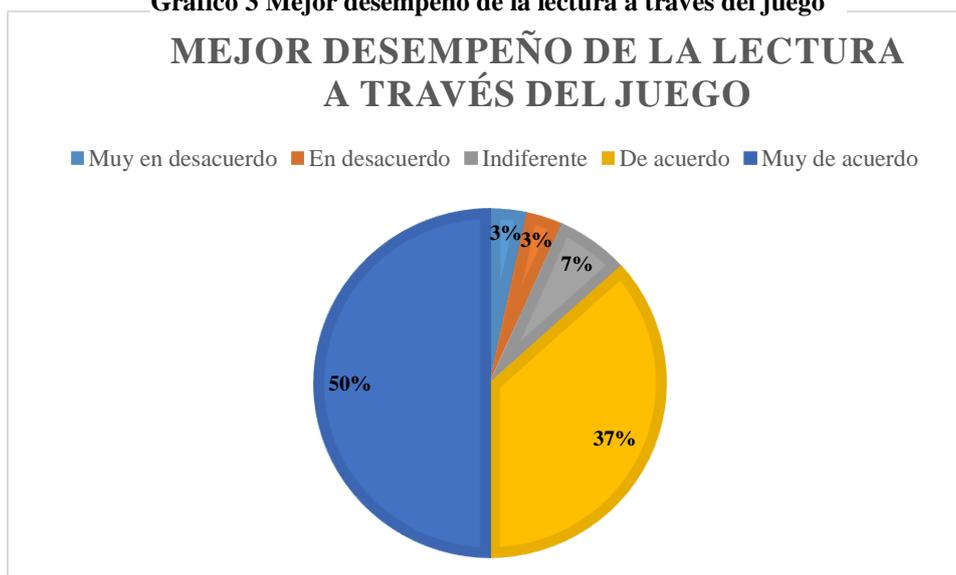
Tabla 8 Mejor desempeño de la lectura a través del juego

Nº	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy en desacuerdo	1	3%
2	En desacuerdo	1	3%
3	Indiferente	2	7 %
4	De acuerdo	11	37%
5	Muy de acuerdo	15	50%
	TOTAL	30	100%

Fuente: Aplicación Cuestionario de Estrategias Lúdicas a docentes de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa “Rumiñahui”.

Elaborado por: Tania Elizabeth Flores Proaño, 2021.

Gráfico 3 Mejor desempeño de la lectura a través del juego



Fuente:

Aplicación Cuestionario de Estrategias Lúdicas a docentes de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa “Rumiñahui”.

Elaborado por: Tania Elizabeth Flores Proaño, 2021.

Análisis:

Se demuestra que, al preguntar a los docentes en cuanto a la mejora del proceso de enseñanza de la lectura a través del juego 15 docentes que corresponden al 50% se encuentran muy de acuerdo; 11 docentes equivalente al 37% están de acuerdo, 2 docentes con el 7% se muestran indiferentes; 1 docente con el 3% en desacuerdo; de igual forma un docente con el 3% está muy en desacuerdo.

Interpretación:

Por lo analizado, se interpreta que la mayoría de docentes están muy de acuerdo en que a través del juego se puede mejorar el proceso de enseñanza de la lectura, y así los niños aprenderán de forma divertida.

4.- ¿Con la utilización de estrategias lúdicas, se podrá promover una enseñanza de la lectura positiva para los niños?

Tabla 9 Enseñanza de Lectura Positiva

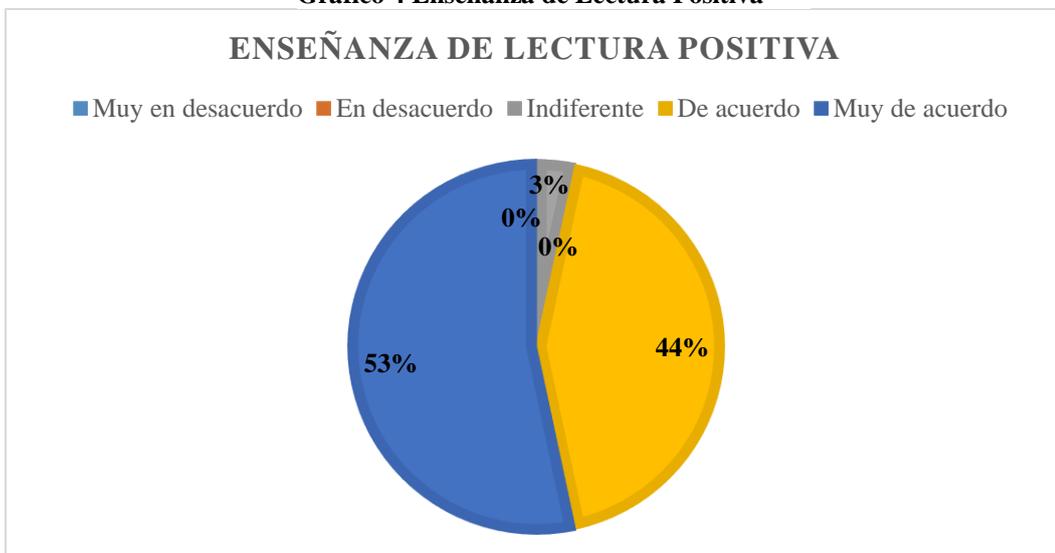
Nº	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy en desacuerdo	0	0%
2	En desacuerdo	0	0%
3	Indiferente	1	3 %
4	De acuerdo	13	43%
5	Muy de acuerdo	16	53%

	TOTAL	30	100%
--	--------------	-----------	-------------

Fuente: Aplicación Cuestionario de Estrategias Lúdicas a docentes de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa “Rumiñahui”.

Elaborado por: Tania Elizabeth Flores Proaño, 2021.

Fuente: Aplicación **Gráfico 4 Enseñanza de Lectura Positiva** Cuestionario de



Estrategias Lúdicas a docentes de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa “Rumiñahui”.

Elaborado por: Tania Elizabeth Flores Proaño, 2021.

Análisis:

Se demuestra que, al preguntar a los docentes en cuanto a la utilización de estrategias lúdicas se promueve una enseñanza de lectura positiva, 16 docentes que corresponden al 53% se encuentran muy de acuerdo; 13 docentes equivalente al 43% están de acuerdo; y un docente con el 3% se presenta indiferente.

Interpretación:

Por lo analizado, se interpreta que la mayoría de docentes están muy de que al aplicar estrategias lúdicas los niños tendrán un proceso de enseñanza de la lectura positivo, debido a que estas técnicas son muy llamativas y así se les facilitara este proceso.

5.- ¿La incorporación de estrategias lúdicas, serian de apoyo al desarrollo adecuado del aprendizaje de la lectura?

Tabla 10 Incorporación de estrategias lúdicas

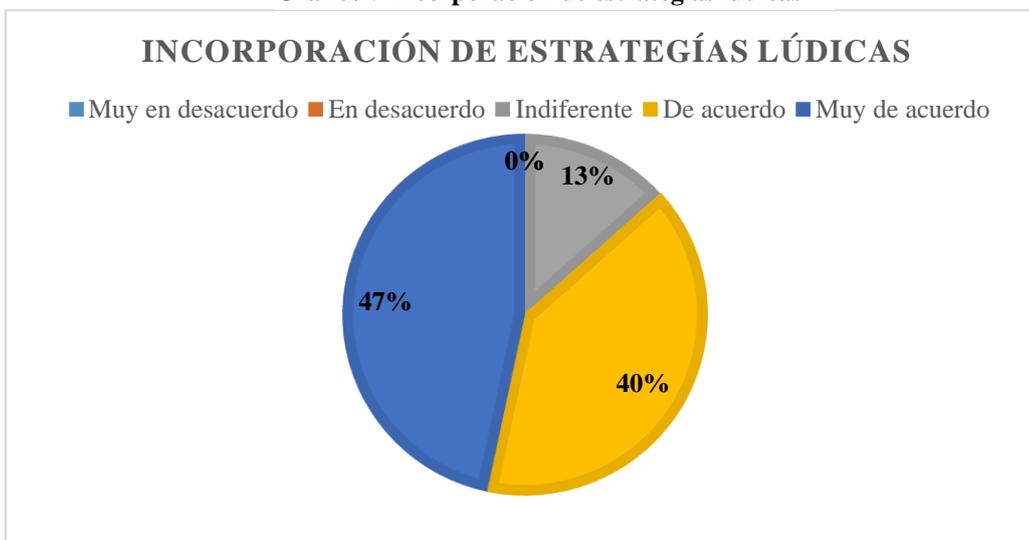
Nº	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy en desacuerdo	0	0%
2	En desacuerdo	0	0%
3	Indiferente	4	13%

4	De acuerdo	12	40%
5	Muy de acuerdo	14	47%
	TOTAL	30	100%

Fuente: Aplicación Cuestionario de Estrategias Lúdicas a docentes de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa “Rumiñahui”.

Elaborado por: Tania Elizabeth Flores Proaño, 2021.

Gráfico 5 Incorporación de estrategias lúdicas



Fuente: Aplicación Cuestionario de Estrategias Lúdicas a docentes de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa “Rumiñahui”.

Elaborado por: Tania Elizabeth Flores Proaño, 2021.

Análisis:

Se demuestra que, al preguntar a los docentes si la incorporación de estrategias lúdicas beneficia al proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura, 14 docentes que corresponden al 47% se encuentran muy de acuerdo; 12 docentes equivalentes al 40% están de acuerdo; y 4 docentes con el 13% se presentan indiferente.

Interpretación:

Por lo tanto, se interpreta que la mayoría de docentes están muy de acuerdo que al incorporar estrategias lúdicas dentro de los procesos de enseñanza de la lectura benefician a cada uno de los niños, de tal forma que ayudan a mejorar sus niveles de aprendizaje.

6.- ¿Considera usted que las estrategias lúdicas, despiertan la creatividad en los estudiantes?

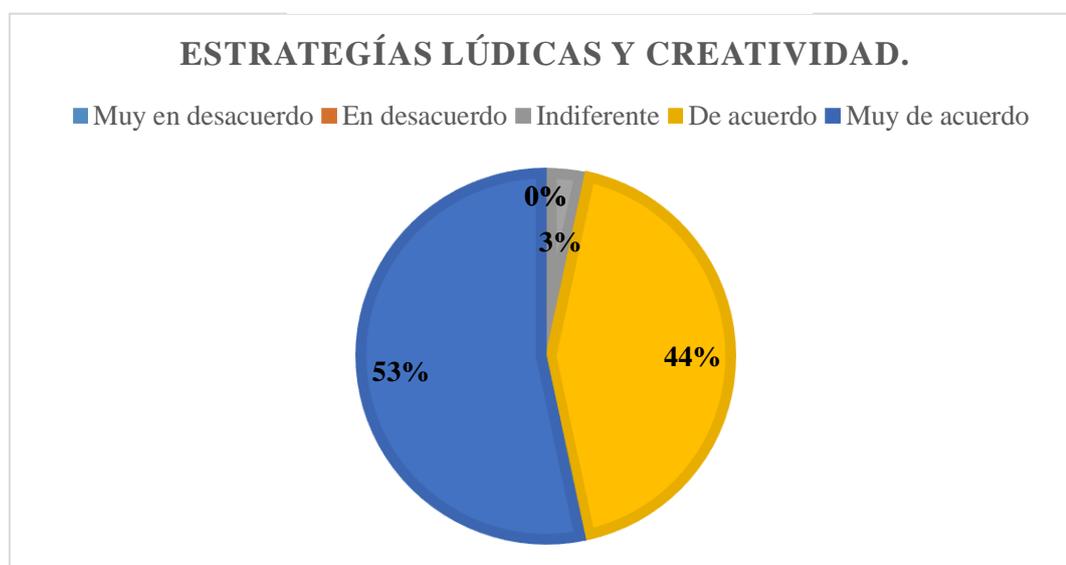
Tabla 11 Estrategias lúdicas y creatividad

Nº	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy en desacuerdo	0	0%
2	En desacuerdo	0	7%
3	Indiferente	1	3%
4	De acuerdo	13	44%
5	Muy de acuerdo	16	53%
	TOTAL	30	100%

Fuente: Aplicación Cuestionario de Estrategias Lúdicas a docentes de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa “Rumiñahui”.

Elaborado por: Tania Elizabeth Flores Proaño, 2021.

Gráfico 6 Estrategias lúdicas y creatividad



Fuente: Aplicación Cuestionario de Estrategias Lúdicas a docentes de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa “Rumiñahui”.

Elaborado por: Tania Elizabeth Flores Proaño, 2021.

Análisis:

Se demuestra que, al preguntar a los docentes si consideran que el uso de diversas estrategias lúdicas logra despertar la creatividad de los niños, 16 docentes que corresponden al 53% están muy de acuerdo; 13 docentes equivalentes al 44% están de acuerdo; y un docente con el 3% se presenta indiferente.

Interpretación:

Por lo tanto, se interpreta que la mayoría de docentes consideran que el uso de este tipo de estrategias despierta de manera fenomenal la creatividad en los niños, de tal forma que los niños disfruten con estas técnicas.

3.1.2. Interpretación del Cuestionario de Estrategias Lúdicas aplicadas en los Procesos de enseñanza de la lectura y valoración con Escala de Likert. “Variable Dependiente”.

7.- ¿Al desarrollar estrategias lúdicas inmersas en la lectura, se lograría mejorar la calidad de enseñanza?

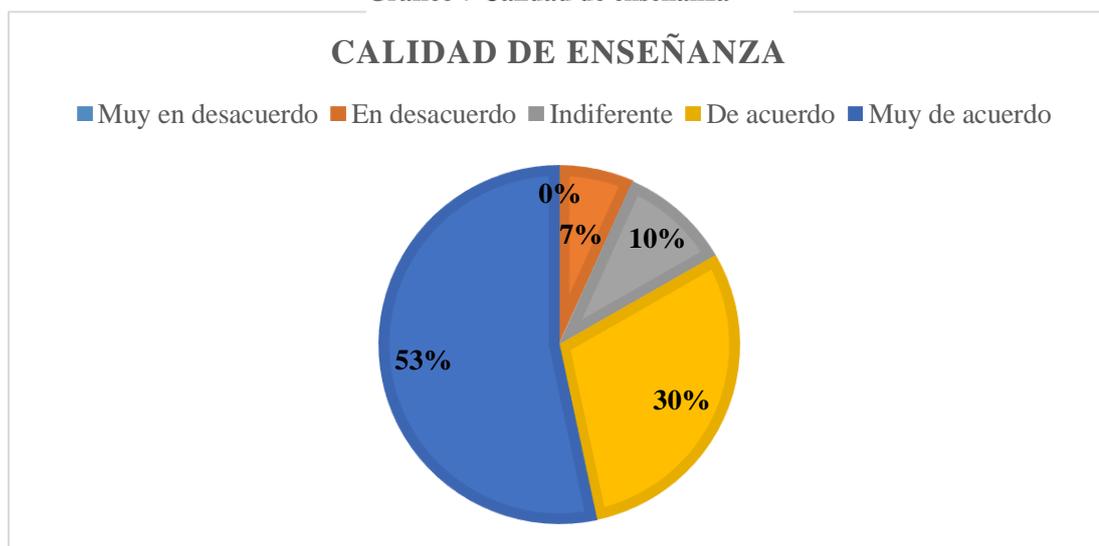
Tabla 12 Calidad de enseñanza

Nº	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy en desacuerdo	0	0%
2	En desacuerdo	2	7%
3	Indiferente	3	10%
4	De acuerdo	9	30%
5	Muy de acuerdo	16	53%
	TOTAL	30	100%

Fuente: Aplicación Cuestionario de Estrategias Lúdicas a docentes de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa “Rumiñahui”.

Elaborado por: Tania Elizabeth Flores Proaño, 2021.

Gráfico 7 Calidad de enseñanza



Fuente: Aplicación Cuestionario de Estrategias Lúdicas a docentes de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa “Rumiñahui”.

Elaborado por: Tania Elizabeth Flores Proaño, 2021.

Análisis:

Se puede evidenciar que, al preguntar a los docentes sobre mejorar la calidad de enseñanza, a través del desarrollo de estrategias lúdicas inmersas en la lectura, 16 docentes que equivalen al 53% están muy de acuerdo, 9 docentes con el 30% se encuentran de acuerdo; 3 docentes con el 10% mantienen una postura de indiferencia; y dos docentes equivalentes al 7% están en desacuerdo.

Interpretación:

Por lo tanto, se interpreta que la mayoría de los docentes encuestados están muy de acuerdo que la manera de mejorar la calidad de enseñanza es a través del desarrollo de estrategias lúdicas que se encuentren inmersas en la lectura.

8.- ¿Cree usted que los niños pueden aprender a leer por medio de actividades lúdicas y didácticas?

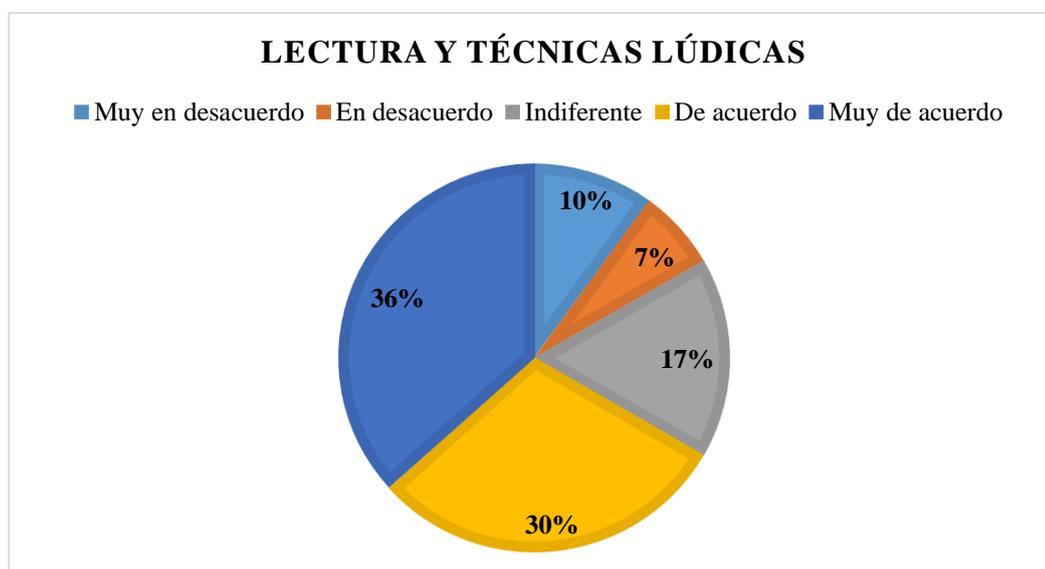
Tabla 13 Lectura y técnicas lúdicas

Nº	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy en desacuerdo	3	10%
2	En desacuerdo	2	7%
3	Indiferente	5	17%
4	De acuerdo	9	30%
5	Muy de acuerdo	11	36%
	TOTAL	30	100%

Fuente: Aplicación Cuestionario de Estrategias Lúdicas a docentes de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa "Rumiñahui".

Elaborado por: Tania Elizabeth Flores Proaño, 2021.

Gráfico 8 Lectura y técnicas lúdicas



Fuente: Aplicación Cuestionario de Estrategias Lúdicas a docentes de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa “Rumiñahui”.

Elaborado por: Tania Elizabeth Flores Proaño, 2021.

Análisis:

Se puede evidenciar que, al preguntar a los docentes si los niños pueden aprender a leer a través de la utilización de diversas estrategias lúdicas, 11 docentes equivalentes al 36% están muy de acuerdo; 9 docentes con el 30% están de acuerdo; 5 docentes con el 17% se muestran indiferentes; 2 docentes con el 7% están en desacuerdo; y tres docentes con el 10% en desacuerdo.

Interpretación:

Por lo tanto, se interpreta que la mayoría de los docentes encuestados están muy de acuerdo que por medio de las técnicas lúdicas los niños aprenderán a leer de una manera nada tediosa y factible.

9.- ¿Dentro de la planificación diaria se debe proponer diversas estrategias lúdicas y participar en ellas?

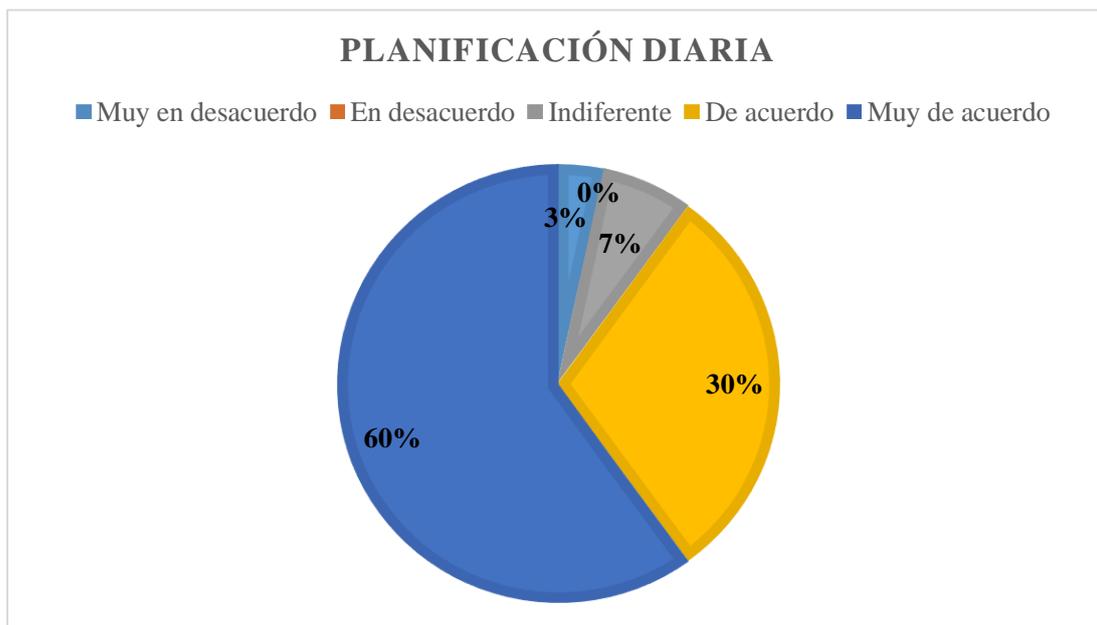
Tabla 14 Planificación diaria

Nº	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy en desacuerdo	1	3%
2	En desacuerdo	0	0%
3	Indiferente	2	7%
4	De acuerdo	9	30%
5	Muy de acuerdo	18	60%
	TOTAL	30	100%

Fuente: Aplicación Cuestionario de Estrategias Lúdicas a docentes de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa “Rumiñahui”.

Elaborado por: Tania Elizabeth Flores Proaño, 2021.

Gráfico 9 Planificación diaria



Fuente: Aplicación Cuestionario de Estrategias Lúdicas a docentes de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa “Rumiñahui”.

Elaborado por: Tania Elizabeth Flores Proaño, 2021.

Análisis:

Se puede evidenciar que, al preguntar a los docentes si dentro de la planificación diaria es necesario proponer estrategias que tengan que ver con la enseñanza de la lectura, 18 docentes equivalentes al 60% están muy de acuerdo; 9 docentes con el 30% están de acuerdo; 2 docentes con el 7% se muestran indiferentes; y un docente con el 3% está en muy desacuerdo.

Interpretación:

Por lo cual, se interpreta que la mayoría de los docentes encuestados están muy de acuerdo que es necesario proponer este tipo de actividades en la planificación que los mismos realizan.

10.- ¿Los niños disfrutaban al compartir los juegos en grupo?

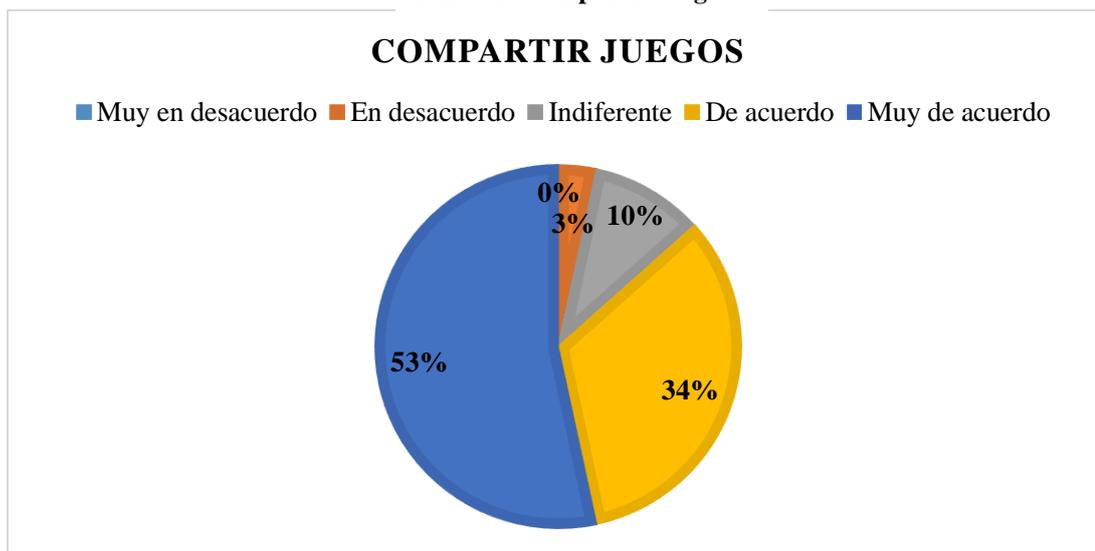
Tabla 15 Compartir Juegos

Nº	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy en desacuerdo	0	0%
2	En desacuerdo	1	3%
3	Indiferente	3	10%
4	De acuerdo	10	34%
5	Muy de acuerdo	16	53%
	TOTAL	30	100%

Fuente: Aplicación Cuestionario de Estrategias Lúdicas a docentes de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa “Rumiñahui”.

Elaborado por: Tania Elizabeth Flores Proaño, 2021.

Gráfico 10 Compartir Juegos



Fuente: Aplicación Cuestionario de Estrategias Lúdicas a docentes de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa “Rumiñahui”.

Elaborado por: Tania Elizabeth Flores Proaño, 2021.

Análisis:

Se puede evidenciar que, al preguntar a los docentes si los niños disfrutaban de los juegos en grupo, 16 docentes equivalentes al 53% están muy de acuerdo; 10 docentes con el 34% están de acuerdo; 3 docentes con el 10% se muestran indiferentes; y un docente con el 3% está en desacuerdo.

Interpretación:

Por lo tanto, se interpreta que la mayoría de los docentes encuestados están muy de acuerdo en que los niños disfrutan compartir de juegos, los mismos que ayudan a la enseñanza de lectura colectiva y así se da de una manera versátil este proceso.

11.- ¿Los estudiantes memorizan imágenes y luego las tienen en cuenta para narrar una historia?

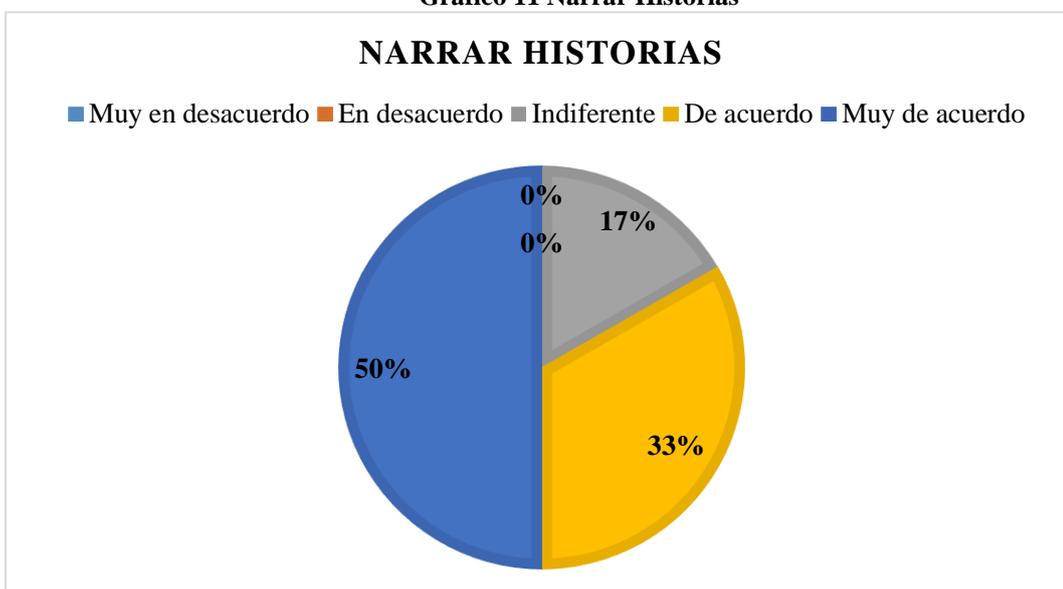
Tabla 16 Narrar Historias

Nº	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy en desacuerdo	0	0%
2	En desacuerdo	0	0%
3	Indiferente	5	17%
4	De acuerdo	10	33%
5	Muy de acuerdo	15	50%
	TOTAL	30	100%

Fuente: Aplicación Cuestionario de Estrategias Lúdicas a docentes de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa “Rumiñahui”.

Elaborado por: Tania Elizabeth Flores Proaño, 2021.

Gráfico 11 Narrar Historias



Fuente: Aplicación Cuestionario de Estrategias Lúdicas a docentes de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa “Rumiñahui”.

Elaborado por: Tania Elizabeth Flores Proaño, 2021.

Análisis:

Se puede evidenciar que, al preguntar a los docentes si los niños narran historias, 15 docentes equivalentes al 50% están muy de acuerdo; 10 docentes correspondientes al 33% están de acuerdo; y 5 docentes con el 17% se muestran indiferentes.

Interpretación:

Por lo cual, se interpreta que la mayoría de los docentes encuestados están muy de acuerdo en que los logran narrar historias a través de la memorización de imágenes que se les va presentando, de esta forma se contribuye al proceso de enseñanza de la lectura.

12.- ¿Considera que la comunicación de los estudiantes en clases es adecuada para un buen proceso de enseñanza de la lectura?

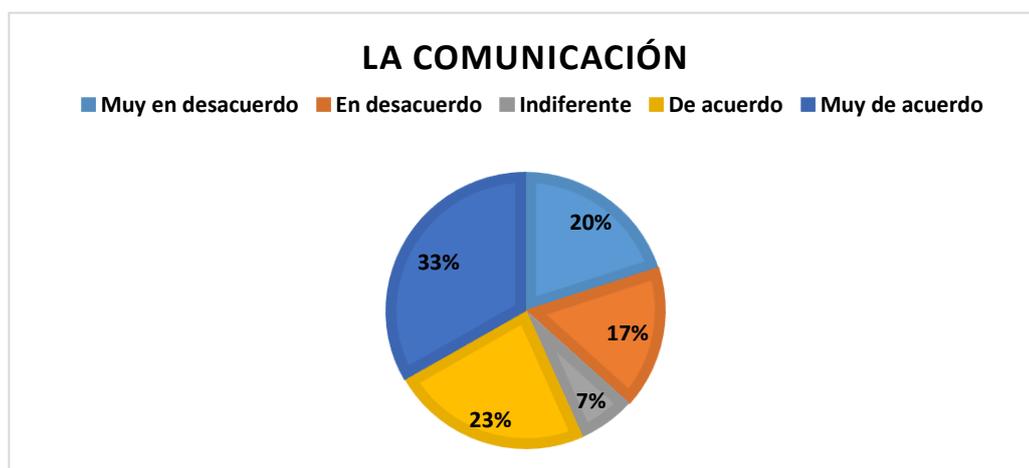
Tabla 17 La Comunicación

Nº	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Muy en desacuerdo	6	20%
2	En desacuerdo	5	17%
3	Indiferente	2	7%
4	De acuerdo	7	23%
5	Muy de acuerdo	10	33%
	TOTAL	30	100%

Fuente: Aplicación Cuestionario de Estrategias Lúdicas a docentes de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa “Rumiñahui”.

Elaborado por: Tania Elizabeth Flores Proaño, 2021.

Gráfico 12 La Comunicación



Fuente: Aplicación Cuestionario de Estrategias Lúdicas a docentes de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa “Rumiñahui”.

Elaborado por: Tania Elizabeth Flores Proaño, 2021.

Análisis:

Se puede evidenciar que, al preguntar a los docentes si creen que la comunicación es importante para el proceso de enseñanza de la lectura, 10 docentes equivalentes al 33% están muy de acuerdo; 7 docentes equivalentes al 23% están de acuerdo; 2 docentes con el 7% se muestran indiferentes; 5 docentes con el 17% en desacuerdo; y seis docentes con el 20% en muy desacuerdo.

Interpretación:

Por lo tanto, se interpreta que la mayoría de los docentes encuestados están muy de acuerdo en que la comunicación es importante en este proceso.

3.2. Verificación de la hipótesis

3.2.1. Planteamiento de la hipótesis

Para llevar a cabo la presente investigación se realizó el planteamiento previo de las siguientes hipótesis:

Ho: Las estrategias lúdicas *NO* influyen en los procesos de enseñanza de la lectura aplicados por los docentes de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa “Rumiñahui”.

Hi: Las estrategias lúdicas *SI* influyen en los procesos de enseñanza de la lectura aplicados por los docentes de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa “Rumiñahui”.

3.2.2. Nivel estadístico de significancia

Los valores que se encuentran detallados en la tabla, representan valores de prueba menores al Nivel de Significancia ($P < 0,050$). Se selecciono este nivel de significancia debido a que, indica un riesgo de 5% de concluir que existe una asociación entre las variables cuando no hay una asociación real.

3.2.3. Dimensiones valoradas

- Estrategias lúdicas

-Procesos de la enseñanza de la lectura.

3.2.4. Estadístico de los bloques

Se tomó en cuenta para el desarrollo del presente proyecto de investigación a 30 docentes de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa “Rumiñahui, del cantón Ambato

Tabla 18 Población Total

Población	Frecuencia	Porcentaje
Educación Básica	30	100%
Elemental		
Total	30	100%

Fuente: Total de la población

Elaborado por: Tania Elizabeth Flores Proaño, 2021

Especificación del estadígrafo

Para realizar la verificación de la hipótesis del proyecto de investigación presente, se hará uso del estadígrafo de Chi Cuadrado, con el cual nos permitirá obtener datos exactos desde las fichas que fueron aplicadas a los docentes, el mismo que queda expresado mediante la siguiente fórmula:

$$X^2 = \sum \left(\frac{O-E}{E} \right)^2$$

En donde:

X²: Chi cuadrado

O: Frecuencias Observadas

E: Frecuencias Esperadas

∑: Sumatoria

Selección del nivel de significación

Para la correspondiente verificación de la hipótesis se hará uso del nivel de 0,5 o el 5% de nivel de significancia, por lo tanto, se obtendrá un 0,95 o 95% de confiabilidad.

Determinación de la zona de aceptación y rechazo

$$v = (f-1)*(c-1)$$

$$v = (4-1)*(5-1)$$

$$v = (3)*(4)$$

$$v = 12$$

En donde:

v: grados de libertad

f: filas

c: columna

Tabla 19 Chi 2 Tabulado

v/p	0,001	0,0025	0,005	0,01	0,025	0,05	0,1
1	10,8274	9,1404	7,8794	6,6349	5,0239	3,8415	2,7055
2	13,8150	11,9827	10,5965	9,2104	7,3778	5,9915	4,6052
3	16,2660	14,3202	12,8381	11,3449	9,3484	7,8147	6,2514
4	18,4662	16,4238	14,8602	13,2767	11,1433	9,4877	7,7794
5	20,5147	18,3854	16,7496	15,0863	12,8325	11,0705	9,2363
6	22,45,75	20,2491	18,5475	16,8119	14,4494	12,5916	10,6446
7	24,3213	22,0402	20,2777	18,4753	16,0128	14,0671	12,0170
8	26,1239	23,7742	21,9549	20,0902	17,5345	15,5073	13,3616
9	27,8767	25,4625	23,5893	21,6660	19,0228	16,9190	14,6837
10	29,5879	27,1119	25,1881	23,2093	20,4832	18,3070	15,9872
11	31,2635	28,7291	26,7569	24,7250	21,9200	19,6752	17,2750
12	32,9092	30,3182	28,2997	26,2170	23,3367	21,0261	18,5493
13	34,5274	31,8830	29,8193	27,6882	24,7356	22,3620	19,8119
14	36,1239	33,4262	31,3194	29,1412	26,1189	23,6848	21,0641
15	37,6978	34,9494	32,8015	30,5780	27,4884	24,9958	22,3071
16	39,2518	36,4555	34,2671	31,9999	28,8453	26,2962	23,5418
17	40,7911	37,9462	35,7184	33,4087	30,1910	27,5871	24,7690
18	42,3119	39,4220	37,1564	34,8052	31,5264	28,8693	25,9894

Fuente: (Quevedo, 2011)

Elaborado por: Tania Elizabeth Flores Proaño, 2021

De acuerdo a lo obtenido de 12 grados de libertad y 0,05 de significancia el valor de X^2 , 21, 0261, por lo tanto, se acepta la hipótesis nula tanto en el total del valor de chi cuadrado que se encuentre hasta el valor 21,0261 y se rechaza la hipótesis nula cuando los valores calculados son mayores a 21,0261.

Representación Gráfica

Gráfico 13 Campana de Gauss

**REGIÓN DE
RECHAZO**

**REGIÓN DE
ACEPTACIÓN**

Fuente: Campana de Gauss

Elaborado por: Tania Elizabeth Flores Proaño, 2021

Recolección de datos y cálculos estadísticos.

Tabla 20 Frecuencias Observadas

Ítems	Alternativas					Total
	1 Alt.	2 Alt.	3 Alt.	4 Alt.	5 Alt.	
2. ¿La falta de utilización de técnicas adecuadas es uno de los parámetros que pueden generar fallas en el proceso de enseñanza de la lectura en los niños?	0	1	3	15	11	30
4. ¿Con la utilización de estrategias lúdicas, se podrá promover una enseñanza de la lectura positiva para los niños?	0	0	1	13	16	30
8. ¿Cree usted que los niños pueden aprender a leer por medio de actividades lúdicas y didácticas?	3	2	5	9	11	30
12. ¿Considera que la comunicación de los estudiantes en clases es adecuada para un buen proceso de enseñanza de la lectura?	6	5	2	7	10	30
Total:	9	8	11	44	48	120

Fuente: Frecuencias Observadas

Elaborado por: Tania Elizabeth Flores Proaño, 2021

Tabla 21 Frecuencias Esperadas

Ítems	Alternativas					Total
	1 Alt.	2 Alt.	3 Alt.	4 Alt.	5 Alt.	

2. ¿La falta de utilización de técnicas adecuadas es uno de los parámetros que pueden generar fallas en el proceso de enseñanza de la lectura en los niños?	2,25	2,00	2,75	11,00	12,00	30
4. ¿Con la utilización de estrategias lúdicas, se podrá promover una enseñanza de la lectura positiva para los niños?	2,25	2,00	2,75	11,00	12,00	30
8. ¿Cree usted que los niños pueden aprender a leer por medio de actividades lúdicas y didácticas?	2,25	2,00	2,75	11,00	12,00	30
12. ¿Considera que la comunicación de los estudiantes en clases es adecuada para un buen proceso de enseñanza de la lectura?	2,25	2,00	2,75	11,00	12,00	30
Total:	9	8	11	44	48	120

Fuente: Frecuencias Esperadas

Elaborado por: Tania Elizabeth Flores Proaño, 2021

Tabla 22 Chi2 Calculado

O	E	O-E	(O-E) ²	(O-E) ² /E
0	2,25	-2,25	5,06	2,2500
1	2,00	-1,00	1,00	0,5000
3	2,75	0,25	0,06	0,0227
15	11,00	4,00	16,00	1,4545
11	12,00	-1,00	1,00	0,0833
0	2,25	-2,25	5,06	2,2500
0	2,00	-2,00	4,00	2,0000
1	2,75	-1,75	3,06	1,1136
13	11,00	2,00	4,00	0,3636
16	12,00	4,00	16,00	1,3333
3	2,25	0,75	0,56	0,2500
2	2,00	0,00	0,00	0,0000
5	2,75	2,25	5,06	1,8409
9	11,00	-2,00	4,00	0,3636
11	12,00	-1,00	1,00	0,0833
6	2,25	3,75	14,06	6,2500

5	2,00	3,00	9,00	4,5000
2	2,75	-0,75	0,56	0,2045
7	11,00	-4,00	16,00	1,4545
10	12,00	-2,00	4,00	0,3333
120	120,00			26,6515

Fuente: Calculo del Chi-Cuadrado

Elaborado por: Tania Elizabeth Flores Proaño, 2021

3.2.5. Decisión Final

Tomando en cuenta que, con 12 grados de libertad y un 0,05 o 5% de significancia se obtiene el valor de X^2_t , 21,0621, , mientras que el valor de X^2_c 26,6515, por lo tanto el valor de chi cuadrado calculado es mayor al valor de chi cuadrado tabulado, por esta razón se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna que dice: “Las estrategias lúdicas SI influyen en los procesos de enseñanza de la lectura aplicados por los docentes de Educación Básica Elemental de la Unidad Educativa “Rumiñahui” del cantón Ambato”.

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. Conclusiones

- A partir de la investigación realizada se concluye que dentro de los procesos de enseñanza, tal es el actual caso el de la lectura en el nivel de Educación Básica elemental, es importante la utilización de estrategias lúdicas, ya que tienen una incidencia positiva dentro de los primeros niveles de educación que reciben los niños, al iniciar los diferentes procesos de enseñanza- aprendizaje, de tal manera que los mismos se vuelvan en su mayoría dinámicos, accesibles, factibles y entendibles, y así la relación alumno-profesor sea armónica y dinámica.
- Al realizar el análisis sobre el uso de estrategias lúdicas aplicadas por los docentes de Educación Básica Elemental, se evidencia que muestran una gran aceptación del uso de estas estrategias, sin embargo, muestran una respuesta de indiferencia ya que algunos no las creen necesarias dentro de los procesos de enseñanza de la lectura.
- Haciendo énfasis nuevamente en la investigación se concluye que la aplicación de estrategias lúdicas por parte de los docentes de este nivel de educación, son de gran ayuda dentro del desarrollo y desempeño de los estudiantes en el proceso de enseñanza de la lectura, debido a que la mayoría de los docentes están de acuerdo de la necesidad del uso de estas estrategias lúdicas.
- A través de lo analizado, y los resultados obtenidos se observa que los docentes creen que es de importancia en el uso de estrategias lúdicas, por lo tanto, existe una relación entre las dos variables que son las estrategias lúdicas y los procesos de enseñanza de la lectura, ya son un eje principal dentro los aprendizajes obtenidos en cada uno de los niños.

4.2. Recomendaciones

- Mantener al personal docente informado de las diferentes formas divertidas, dinámicas y actualizadas de enseñar a los alumnos, sobre todo a los niños de los primeros niveles de educación, de tal manera que tengan un aprendizaje positivo y no solo se quede en teoría.

- Fortalecer la aplicación de estrategias tales como las lúdicas por parte de los docentes de Educación Básica Elemental, de tal manera que establezcan una buena relación con los niños al momento del aprendizaje de la lectura, así ellos tendrán una significancia alta en el aprendizaje y toma de nuevos conocimientos.
- Determinar dentro de la planificación diaria de los docentes la aplicación de estrategias lúdicas en los procesos de enseñanza, recalcando que el uso de las mismas ayudará a un mejor desempeño dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje de los niños de estos niveles de Educación.
- Finalmente realizar la incorporación de diversas estrategias al momento del proceso de enseñanza de la lectura, de tal manera se observará un fortalecimiento de los conocimientos obtenidos por los niños, los mismos que son brindados por el personal docente, así se fomentara la habilidad de trabajar de forma dinámica, colectiva y eficaz y así denostar la influencia que presenta el uso de las estrategias lúdicas dentro de estos procesos de enseñanza.

BIBLIOGRAFÍA

- Benítez, G. S. (2016). Las Estrategias de Aprendizaje a través del Componente Lúdico. *Marco ELE*, 5-12.
- Fraguela, R., Pose, H., & Varela, L. (2016). Tiempos escolares y lectura. *Ocnos. Revista de estudios sobre lectura.*, 67-76.

- Galuth, N., & Tocto, A. (2018). Estrategias Lúdicas en el Desarrollo del Pensamiento Lógico de los Niños. 14.
- García. (2017). ¿Qué métodos de aprendizaje para la lectura existen? Obtenido de <http://www.mailxmail.com/curso-ensenanza-lectoescritura/metodosensenanza-lectoescritura>
- González, C. (2016). La Lecturaa en Factores y Actividades que enriquecen el Proceso Educativo. 234.
- Guzmán, V., & Sornoza, C. L. (2018). *Las estrategias lúdicas en la lectoescritura del subnivel elemental*. Berlín: Jordaen Press.
- Leiva, H. D. (2019). Clasificación de los Juegos. *Innova*.
- Lomas, C., & Mata, J. (2017). La construcción del hábito de leer. *En Revista Textos de Didáctica de la Lengua y la Literatura*, 9-12.
- Martínez, L. (1990). La lúdica como estrategia didáctica. *Ciencias de la Comunicación*, 23.
- Múñoz, H. (2017). El presupuesto en un protocolo de investigación. *Revista de Salud Pública y Nutrición*.
- Niño, V. (2018). *Metodología de la Investigación (Diseño y Ejecución)*. Bogotá: Ediciones de la U.
- Proaño J, & S. (2019). La participación y la influencia del recordatorio en las encuestas panel online a estudiantes universitarios. *Redalyc*, 3-6.
- Quevedo, F. (2011). La prueba de ji-cuadrado. *Medwave*, 1-5.
- Reyes, T. d. (2015). APLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LA LECTURA EN NIÑOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA. 15-29.
- Roginia, M. A. (2017). Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la lectura. 8-12.
- Rubio, G. (2019). *Lenguaje primera conciencia de aprendizaje a partir de la lúdica*. Madrid, España.: Publidisa.

Ruíz, M., & Vargas, J. (2017). *La memoria humana: Función y estructura*. Madrid-España: Alianza Ediciones.

Sabino, C. (2015). *El proceso de la investigación*. Caracas, República Bolivariana de Panapo.

PROPUESTA
Guía Didáctica con estrategias lúdicas

GUÍA DIDÁCTICA DE ESTRATEGÍAS Y ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LA LECTURA



ÍNDICE

1. BIENVENIDA
 2. CONCEPTUALIZACIÓN ESTRATEGIAS LÚDICAS
 3. CONCEPTUALIZACIÓN LECTURA
 4. ESTRATEGIAS LÚDICAS
 5. ACTIVIDADES A DESARROLLARSE
-

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN

GUÍA DIDÁCTICA

DIVIERTETE Y

APRENDE

JUGANDO

ELABORADO POR: TANIA ELIZABETH FLORES PROAÑO

<i>Objetivo General</i>	<i>Objetivos Específicos</i>
Proponer varias actividades dentro de este documento dirigida a los docentes de Educación Básica Elemental.	Detallar las estrategias lúdicas, para que su aplicación sea eficaz.
	Establecer las destrezas de cada una de las actividades propuestas.

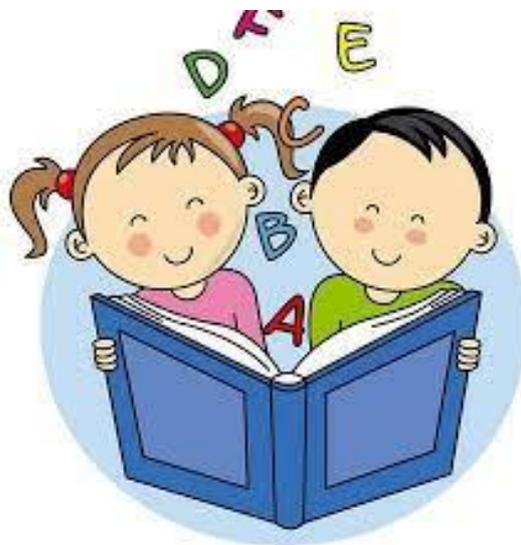
LINK DE LA GUÍA DIGITAL EN CALAMEO

<https://www.calameo.com/read/0067905874f2dbfb5c156>

1. BIENVENIDA

Es un gusto darle la bienvenida a la presente guía didáctica, la misma que servirá de apoyo a docentes y estudiantes de Educación Básica Elemental, ya que esta constará de diferentes apartados, tales como conceptualización de estrategias lúdicas y los procesos de enseñanza de la lectura, estrategias para trabajar dentro y fuera del aula y actividades dinámicas.

Recalcando con la información, esta guía encontrase todo aquello que se necesita dentro del aula, como docente de tal forma poder educar y ayudar a que sus niños adquieran un aprendizaje significativo mediante este tipo de actividades.



2. CONCEPTUALIZACIÓN SOBRE ESTRATEGIAS LÚDICAS

Para que el docente pueda lograr que el estudiante adquiera correctamente esta destreza de la lectura debe estar consciente que necesita buscar estrategias de aprendizaje que ayuden a cumplir su objetivo. Para comprender de mejor manera debemos partir dividiendo estas dos palabras, las mismas que son estrategias y lúdico, de tal manera nos permitirá conocer los conceptos de cada una, y después conoceremos el concepto de las mismas en conjunto.



Desde un punto de vista educacional, hace referencia a todos los procedimientos importantes para procesar la información, en otras

palabras, es la adquisición, codificación o almacenamiento y recuperación de lo aprendido. La misma que facilita la adquisición de un nuevo aprendizaje (Benítez, 2016).

(Martínez, 1990), dice que el uso de las estrategias lúdicas es importante ya que permite el desarrollo de aptitudes, incrementar su utilización ayuda a los docentes a dar sus clases de una forma más dinámica y brindar a los alumnos un aprendizaje de calidez y excelencia.



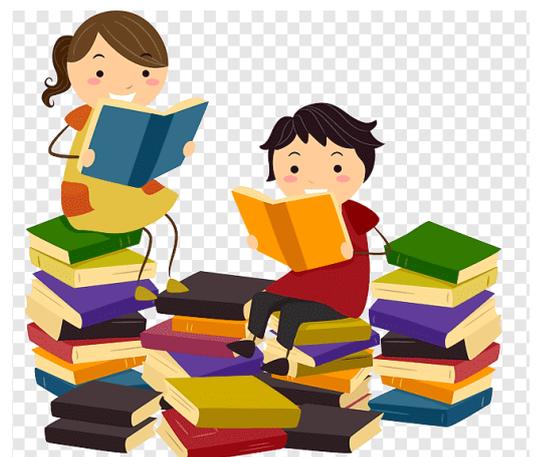
Añadiendo que las estrategias lúdicas hacen un aporte fundamental tanto en la adaptación personal como la social de los niños, les da un momento de relajación cuando trabajan solos y ayudan a la socialización cuando trabajan en equipo Guamán & Ortega (2016). Tanto los niños como las niñas participan de manera proactiva en juegos y así despiertan un momento de aprendizaje e interés.

Algunos autores, definen a la lectura como el acto de comprender lo escrito, de comprender las ideas que están detrás de las palabras.

3. CONCEPTUALIZACIÓN SOBRE LA LECTURA

Según los siguientes autores nos dicen que la lectura es:

Sáez (1951) define la lectura como "...una actividad instrumental en la cual no se lee por leer, sino que se lee por algo y para algo. Siempre detrás de toda lectura ha de existir un deseo de conocer...".



Para leer con facilidad y eficacia es fundamental poseer preparación, capacidad y desarrollo intelectual y madurez mental, así como también tener conocimiento sobre todas las normas y reglas del lenguaje escrito.



Es de gran importancia la lectura en los niños, ya que es la misma que ayuda a enriquecer su cultura, mejorar su lenguaje, desarrollar la capacidad de concentración y la memoria y estimular la imaginación. Estos

son algunos de los muchos beneficios de fomentar el hábito de la lectura en los más pequeños.

Por esta razón es importante que dentro de los procesos de enseñanza de la lectura es necesario la utilización de estrategias adecuadas para impartir este nuevo conocimiento, tal es el caso de las estrategias lúdicas, ya que hacen referencia al uso del juego y así ayudan a que los niños aprendan a leer de una manera muy divertida, fácil y no se aburrirán y tendrán un aprendizaje significativo.



4. Estrategias lúdicas para el proceso de enseñanza de la lectura

Para apoyar y reforzar el aprendizaje de la lectura, los docentes, deben aplicar algunas estrategias lúdicas que faciliten el aprendizaje. A esas estrategias también se les pueden llamar técnicas. A continuación, se detallan algunas de ellas:

- **El juego del “ahorcado”:** Usando una fila de guiones, se representa la palabra a adivinar, dando el número de letras, números y categoría. Si el jugador adivinador sugiere una letra o número que aparece en la palabra, el otro jugador la escribe en todas sus posiciones correctas. Si la letra o el número sugerido no ocurren en la palabra, el otro jugador saca un elemento de la figura de hombre palo ahorcado como una marca de conteo.
- **El cazador de palabras:** Consiste en escribir varias palabras en una hoja, con colores llamativos. Luego, nombras al niño 'cazador de palabras'. Tendrá que reconocer y rodear con un rotulador la palabra que le pidas.
- **Pictogramas:** Cuando están aprendiendo a leer, los dibujos entre varias palabras pueden darle una pista. Aunque siempre viene bien que después le muestres la palabra del dibujo.
- **Crucigramas, buscaminas:** Deben ser adaptados a su edad, con atractivos dibujos para que tengan alguna pista. Deberán rellenarlo buscando las letras adecuadas

PRIMERA ACTIVIDAD



NOMBRE: LETRA ESCONDIDA

Nombre:	Letra Escondida
Objetivo General:	Obtener niveles altos en aspectos como: la atención, memoria y reconocimiento de fonemas.
Objetivo Específico:	Determinar si el niño reconoce la letra y puede relacionar con la imagen.
Desarrollo:	<ul style="list-style-type: none"> • En primer lugar, escaneamos el código QR, ubicado en la parte de abajo. Ya que allí se encuentra la actividad a desarrollarse. • Una vez abierto la actividad, le pedimos al niño que observe detenidamente las diferentes imágenes de diversos dibujos. • A continuación, el niño debe leer las letras que se encuentran en las otras cartillas y de terminar cual es la letra inicial de cada uno de los dibujos presentados anteriormente.
Destrezas:	El niño será capaz de correlacionar la letra con la imagen con lógica. Adquiere habilidad para separar la palabra en sílabas.



SEGUNDA ACTIVIDAD



Objetivo General: Verificar el reconocimiento de palabras de 1, 2, 3 y 4 sílabas.

Objetivos Específicos:

- Incentivar el amor por la lectura.
- Generar mayor precisión en la búsqueda de palabras

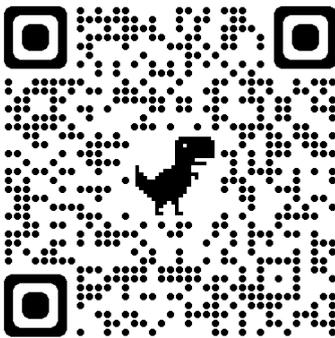
NOMBRE:
SOPIDIVERTIDA



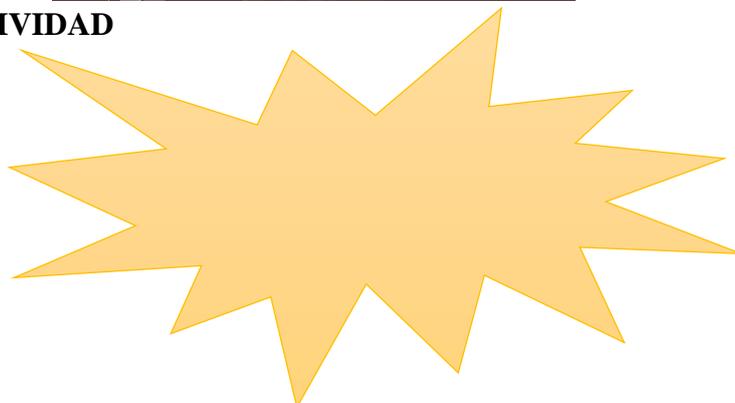
DESTREZAS: Percepción y

DESARROLLO:

- En primer lugar, escaneamos el código QR, ubicado en la parte de abajo. Ya que allí se encuentra la actividad a desarrollarse.
- Una vez abierto la actividad, le pedimos al niño que lea detenidamente la columna de la derecha, donde se encuentran un total de 10 palabras.
- A continuación, el niño debe buscar cada una de las palabras en la sopidivertida, que es una sopa de letras.

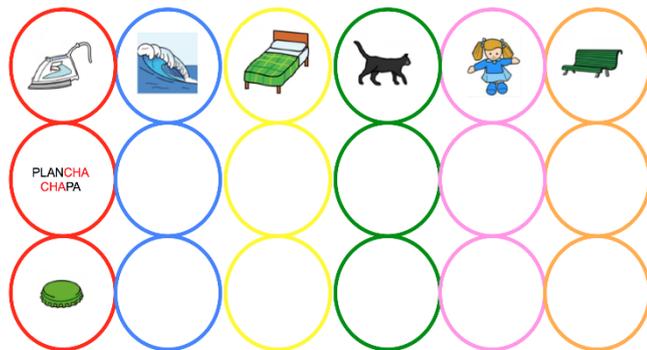


TERCERA ACTIVIDAD

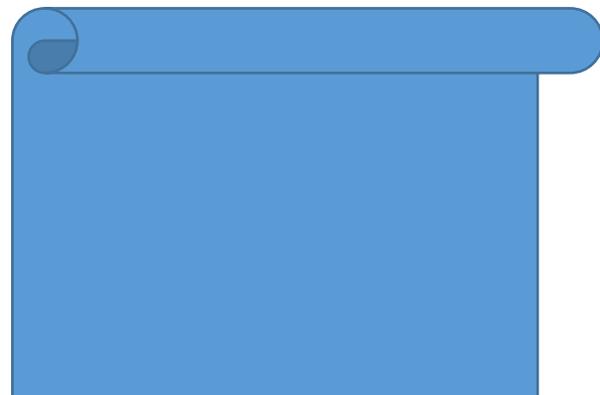


NOMBRE: ENCADENA-PALABRAS

Nombre:	Encadena-palabras
Objetivo General:	Estimular la conciencia silábica de las palabras, mejorar la atención y concentración.
Objetivo Específico:	Identificar las diferentes sílabas que tiene cada palabra.
Desarrollo:	Se le presenta varias láminas con dibujos y láminas de palabras que tengan algún sonido igual de cada sílaba; por ejemplo se le presenta un dibujo de un gato y una toalla y deben reconocer que sílaba es igual en las dos palabras en este caso sería la sílaba “to”:
Destrezas:	Mejorar la atención y concentración para una buena búsqueda y además se optimiza el reconocimiento individual de las sílabas.



CUARTA ACTIVIDAD



NOMBRE: CONSTRU-RULETIN

Objetivo General: Discriminar la conciencia fonológica.

Objetivos Específicos:

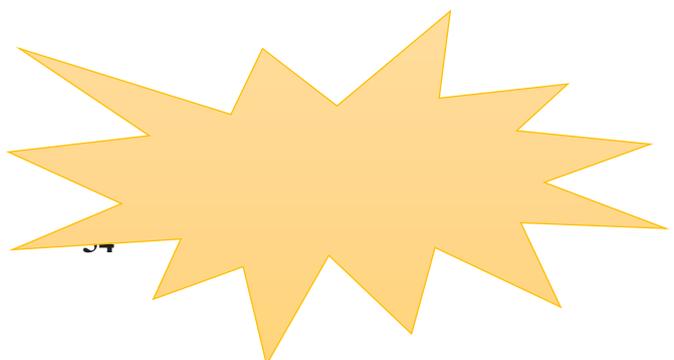
- Incentivar la participación e inclusión durante el aprendizaje.
- Generar mayor vocabulario en el estudiante.



DESTREZAS: Percepción, memoria y atención.

DESARROLLO:

- En primer lugar, escaneamos el código QR, ubicado en la parte de abajo. Ya que allí se encuentra la actividad a desarrollarse.
- Una vez abierto la actividad, le pedimos al niño formarán 4 equipos entre todos los alumnos, deberán buscar las silabas y formar palabras
- Al formar las palabras cada uno de los niños deberá leerla el equipo con mayor número de palabras obtendrá un premio



QUINTA ACTIVIDAD

NOMBRE: Aprendamos separando sílabas

Nombre: "Aprendamos separando sílabas"

Objetivo: Identificar rimas, apareamiento de sílabas, apareamiento de palabras, ataque silábico

Estrategias: Deberán crear rimas, derivar palabras, dividir palabras en sílabas.

Actividad:

- En primer lugar, escaneamos el código QR, ubicado en la parte de abajo. Ya que allí se encuentra la actividad a desarrollarse.
- Se le presentara al niño un grupo de palabras separadas en sílabas.
- Finalmente deberán contar el número de sílabas y unirlos adecuadamente.

Destreza: Identificar, y segmentar el lenguaje en unidades: fonemas, sílabas y rimas.



SEXTA ACTIVIDAD

NOMBRE: Aprendiendo a vocalizar.

NOMBRE: Elige y juega

Objetivo General

Definir la importancia de estas actividades a los docentes para que puedan trabajar de manera correcta con los estudiantes con Dislexia Fonológica

Objetivos Especificos

Incentivar al Docente a ser paciente para que logre un abnace con el estudiante.

Estimular áreas importantes como atencion, memoria; generando una buena vocalizacion.

Proceso: con la ayuda y acompañamiento de su docente se debería pedir al estudiante con que nos diga cuántos sonidos tiene una palabra, segun los ejemplos que se van presentando y logrando asociando con la imagen.

¿Cuántos sonidos tiene la palabra espirales? "E-s-p-i-r-a-l-e-s" = 9.

Destrezas

Atencion - Memoria - Asociacion Auditiva - Cociencia Fonologica



cuchara

cu cha ra

c u c h a r a

SÉPTIMA ACTIVIDAD

Nombre: “ELIGE Y JUEGA”
Objetivo: Entrenamiento en habilidades fonológicas con la enseñanza de la correspondencia de grafema-fonema
Estrategias: relacionar grafema-fonema
Actividad: <ul style="list-style-type: none"> • En primer lugar, escaneamos el código QR, ubicado en la parte de abajo. Ya que allí se encuentra la actividad a desarrollarse. • Elegir una letra del alfabeto, comenzando con una letra que aparezca en el nombre del niño. • El niño deberá seleccionar o relacionar todas las palabras que comiencen con las letras o letra expuesta.
Destreza: Adquirir la representación estable de la palabra a nivel visual u ortográfico, desarrollar la conciencia fonológica.
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>

OCTAVA ACTIVIDAD

NOMBRE: Juguemos ordenando palabras

Objetivo general

Identificar el orden de las palabras y su significado.



Objetivos Específicos:

Incentivar al estudiante a realizar las tareas.

Mostrar mediante actividades acompañadas de imágenes sea más activo.



Desarrollo:

Los padres de familia pedirán Ordenar las sílabas para formar una palabra, "lla - tor - ti" / "tortilla".

Con la ayuda de sus padres para formar la palabra y encontrar el significado a la misma.

Los padres de familia deben cumplir con una tarea muy importante y es motivar a los niños por cada esfuerzo así sea el mínimo.

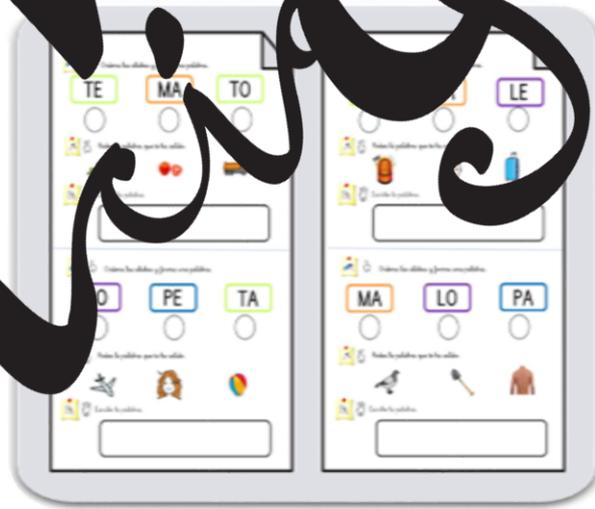
Destreza:

Identificar el orden de las letras.

Memoria

Memoria

Comunicación



ANEXOS

Ambato, 12 de abril del 2021

Doctor
Marcelo Núñez
Presidente
Unidad de titulación
Carrera de Psicopedagogía
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

Yo, Fabián Molina Villacis en calidad de Rector de la Unidad Educativa "Rumiñahui", me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del Trabajo de Titulación bajo el Tema: **"ESTRATEGIAS LÚDICAS Y PROCESOS DE ENSEÑANZA DE LECTURA APLICADOS POR LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA "RUMIÑAHUI" DEL CANTÓN AMBATO"** propuesto por el/la estudiante Tania Elizabeth Flores Proaño, portador/a de la Cédula de Ciudadanía No 1804979803, estudiante de la Carrera de PSICOPEDAGOGÍA Facultad de CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN de la Universidad Técnica de Ambato.

A nombre de la Institución a la cual represento, me comprometo a apoyar en el desarrollo del proyecto.

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.

Atentamente.



Dr. Fabián Molina Villacis
0501416879
(03)282-2270
itsruminahui@yahoo.es



Tabla para validación de encuesta

Preguntas / Ítems	Aspectos			Observaciones
	C	R	L	
1.- Es necesario utilizar en la jornada de clases actividades que ayuden a los niños a desarrollar la lectura.	5	5	5	
2.- La falta de utilización de técnicas adecuadas es uno de los parámetros que pueden generar fallas en el proceso de enseñanza de la lectura en los niños.	5	5	5	
3.- Las estrategias, técnicas e instrumentos eficaces ayudarían a buen desempeño de los niños en la enseñanza de la lectura a través del juego	5	5	5	
4.- Con la utilización de estrategias lúdicas, se podrá promover enseñanza de la lectura positiva para los niños.	5	5	5	
5.- La incorporación de estrategias lúdicas, apoyarían al desarrollo adecuado del aprendizaje de la lectura.	5	5	5	
6.- Al desarrollar estrategias lúdicas inmersas en la lectura, se lograría mejorar la calidad de enseñanza.	5	5	5	
7.- Considera usted que las estrategias lúdicas, despiertan la creatividad en los estudiantes.	5	5	5	
8.- Cree usted que los niños pueden aprender por medio de actividades lúdicas y didácticas.	5	5	5	
9.- Dentro de su planificación diaria propone diversas estrategias lúdicas y participa en ellas	5	5	5	
10.- Los niños disfrutan al compartir los juegos en grupo.	5	5	5	
11.- Los estudiantes memorizan imágenes y luego las tienen en cuenta para narrar una historia.	5	5	5	
12.- Considera que la comunicación de los estudiantes en clases es adecuada para un buen proceso de enseñanza de la lectura.	5	5	5	

Valore los Aspectos con números de 1 a 5, siendo 1 No aceptable y 5 Aceptable

C = Correspondencia, de los objetivos con las variables y los indicadores
 R = Relevancia, importancia de las preguntas respecto del estudio
 L = Lenguaje, claridad en la redacción de las preguntas

2021-06-21

Fecha de Validación



**XIMENA CUMANDA
 MIRANDA LOPEZ**

Firma



ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL

Objetivo del Instrumento: El siguiente instrumento tiene como finalidad correlacionar la influencia de las estrategias lúdicas en los procesos de enseñanza de la lectura.

***Obligatorio**

Instructivo: Esta encuesta consta de 12 ítems en los cuales debe marcar la casilla que está más cercana a su opinión de las siguientes afirmaciones o preguntas, bajo la siguiente calificación muy en desacuerdo, en desacuerdo, indiferente, de acuerdo y muy de acuerdo.

FECHA: *

Fecha

dd/mm/aaa:

SEXO: *

Mujer

1.- Es necesario utilizar en la jornada de clases actividades que ayuden a los niños a desarrollar la lectura. *

- Muy en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente
- De acuerdo
- Muy de acuerdo



2.- La falta de utilización de técnicas adecuadas es uno de los parámetros que pueden generar fallas en el proceso de enseñanza de la lectura en los niños. *

- Muy en desacuerdo
- En desacuerdo
- Indiferente
- De acuerdo
- Muy de acuerdo