



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE LICENCIATURA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

Estrategias lúdicas en la motivación lectora

**Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciada en Ciencias de
la Educación, profesora de Educación Básica**

Autor:

Salazar Rivera Nadia Yuliana

Tutor:

Mgs. José Félix Rosero López

Riobamba, Ecuador 2026

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, Nadia Yuliana Salazar Rivera, con cédula de ciudadanía 0605046754, autor (a) (s) del trabajo de investigación titulado: **“Estrategias lúdicas en la motivación lectora”**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, a los 9 días del mes de enero del 2025



Nadia Yuliana Salazar Rivera

C.I: 0605046754

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, José Félix Rosero López catedrático adscrito a la Facultad de Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: **“Estrategias lúdicas en la motivación lectora”**, bajo la autoría de Nadia Yuliana Salazar Rivera del estudiante; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 9 días del mes de enero del 2026.



Mgs. José Félix Rosero López
C.I: 0602685554

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación “Estrategias lúdicas en la motivación lectora”, por Nadia Yuliana Salazar Rivera, con cédula de identidad número 0605046754, bajo la tutoría de Mgs. José Félix Rosero López; certificamos que recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba a los 23 días de abril del 2026.

PhD. Genoveva Verónica Ponce Naranjo
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO



PhD. Jorge Washinton Fernández Pino
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



Mgs. Angélica María Jácome Vera
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO





CERTIFICACIÓN

Que, **SALAZAR RIVERA NADIA YULIANA** con CC: **0605046754**, estudiante de la Carrera **EDUCACIÓN BÁSICA**, Facultad de **Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "**ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA MOTIVACIÓN LECTORA**", cumple con el 9 %, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **Compilatio**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 02 de junio de 2026



Mgs. José Félix Rosero López
TUTOR

DEDICATORIA

Este trabajo de titulación se presenta como una dedicatoria llena de amor y gratitud a quienes han sido pilares fundamentales en mi vida: mis padres. Dedico estas palabras con todo el cariño del mundo a mi padre José Alberto Salazar Moyota, quien cada día me demuestra que equivocarse no es motivo de vergüenza sino una señal de que estamos aprendiendo algo nuevo. Él ha sido mi guía y mi ejemplo para seguir me llena orgullo poder llamarlo papá.

A mi madre Berónica Cecilia Rivera Figueroa le debo más de lo que cualquier palabra podría expresar porque ella es la luz que nunca se apaga y la que siempre tuvo tiempo para mí incluso cuando yo mismo dudaba de mis propias fuerzas. Gracias por no dejarme abandonar mis sueños cuando más ganas tenía de hacerlo.

Y a mi hermano menor Jhostyn cuya alegría contagiosa y cariño genuino han sido sin que él lo sepa del todo uno de mis mayores motores para no rendirme. Este logro también es para él, con la esperanza de ser un ejemplo y una inspiración en su propio camino.

De manera muy especial, dedico este trabajo a mi pequeña hija Ámbar Stefania, mi motor y motivo para no rendirme. Aunque apenas inicia su camino en la vida, su sonrisa me da fuerzas, su amor me impulsa y su presencia transforma cada esfuerzo en esperanza. Todo este logro está pensado para ella, como muestra de amor y compromiso con su futuro.

Que los obstáculos del recorrido no apaguen tus ganas de seguir adelante.

Nadia Yuliana Salazar Rivera

AGRADECIMIENTO

Con todo mi corazón agradezco a mis padres: José Salazar y Berónica Rivera quienes han sido el apoyo más firme en cada etapa de mi vida. Gracias por permitirme estudiar, por su esfuerzo constante, por sus consejos y por no soltar mi mano incluso en los momentos más difíciles. Su amor, paciencia y confianza fueron fundamentales para llegar hasta aquí.

A mi hermano Jhostyn Salazar, gracias por tu cariño sincero y por llenar mis días de mil emociones. Tu presencia ha sido un impulso silencioso pero valioso que me motivó a seguir adelante y a no rendirme cuando el camino se hacía cuesta arriba.

A mi hija, Ámbar Stefania mi mayor bendición y la razón más profunda de cada esfuerzo. Aunque aún eres pequeña, tu amor me dio fuerzas cuando sentía que ya no podía más. Este logro también es para ti, con la esperanza de que algún día sea un ejemplo de que los sueños se alcanzan con perseverancia y amor.

A mi tutor de tesis, Mgs. José Félix Rosero gracias por su guía, paciencia y acompañamiento durante todo este proceso. Sus orientaciones y observaciones fueron claves para fortalecer este trabajo y culminarlo de manera satisfactoria.

Finalmente, agradezco a la Universidad Nacional de Chimborazo, a la Facultad de Ciencias de Educación Humanas y Tecnologías, por brindarme la oportunidad de formarme profesionalmente, por los conocimientos adquiridos y por ser el espacio donde crecí no solo académicamente, sino también como persona.

Este logro nace de la perseverancia y del apoyo de quienes dejaron huella en mi camino, con el anhelo de que este trabajo sea semilla e inspiración para futuras investigaciones.

Nadia Yuliana Salazar Rivera

ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORÍA.....	
DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR.....	
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL.....	
CERTIFICADO ANTIPLAGIO.....	
DEDICATORIA.....	
AGRADECIMIENTO.....	
ÍNDICE GENERAL.....	
ÍNDICE DE TABLAS.....	
ABSTRACT.....	
CAPÍTULO I.....	15
INTRODUCCION.....	15
1.1 Antecedentes de Investigación.....	16
Antecedentes internacionales.....	17
Antecedentes nacionales.....	17
Antecedentes locales.....	17
1.2 Planteamiento del Problema.....	18
1.2.1 Formulación del problema.....	19
1.2.2 Preguntas de investigación.....	19
1.3 Justificación.....	19
1.4 Objetivos.....	20
1.4.1 General.....	20
1.4.2 Específicos.....	20
1.4.3 Variables de estudio.....	20
CAPÍTULO II.....	
21 MARCO TEÓRICO.....	21
2.1 Estado del Arte.....	21
2.2 Fundamentación Teórica.....	22
2.2.3 Consideraciones Generales de la Lúdica.....	22
2.2.3.1 Importancia de las estrategias lúdicas en la educación.....	23
2.2.3.2 Beneficios de las estrategias lúdicas.....	24
2.2.4 Consideraciones generales de la lectura.....	25

2.2.4.1	Importancia de la Lectura	26
2.2.4.2	Beneficios de la lectura en los niños	26
2.2.4.3	La motivación lectora	27
2.2.4.4	La motivación y su relación con el aprendizaje y la lectura	28
2.2.5	Iniciativa propia	29
2.2.5.1	Cómo se logra este objetivo.....	30
2.2.6	Curiosidad por la lectura.....	31
2.2.7	Placer emocional.....	32
CAPÍTULO III.	34
METODOLOGIA.....	34
3.1	Enfoque de la Investigación	34
3.2	Diseño de la investigación.....	34
3.2.1	Fundamento epistemológico de la investigación	34
3.2.2	Métodos de investigación	35
3.2.3	Metodología.....	35
3.3	Tipos de investigación.....	35
3.3.1	Descriptivo.....	35
3.3.2	Por el lugar.....	36
3.3.3	Bibliográfico	36
3.3.4	Entrevista.....	36
3.4	Unidad de Análisis.....	36
3.4.1	Población	36
3.4.2	Muestra	37
3.5	Técnicas e instrumentos para la recolección de datos	37
3.5.1	Técnica: Encuesta	37
3.5.2	Instrumento.....	37
CAPÍTULO IV.	39
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	39
4.1	ANÁLISIS CUANTITATIVO	40
4.1.1	Tabla de resumen del análisis cuantitativo	50
4.2	ANÁLISIS CUALITATIVO	52
4.2.1	Triangulación.....	52
4.2.2	Parámetro: Curiosidad por la lectura	52
4.2.3	Resultados de la Ejecución y Hallazgos:	52

4.2.4	Conclusión:	53
4.2.5	Parámetro: Placer Emocional	53
4.2.6	Resultados de la Ejecución y Hallazgos:	53
4.2.7	Conclusión	53
4.2.8	Parámetro: Iniciativa Propia	53
4.2.9	Resultados de la Ejecución y Hallazgos	54
4.2.10	Conclusión	54
4.3	Análisis e interpretación de resultados	54
4.3.1	Análisis por dimensiones	55
CAPÍTULO V		57
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		57
5.1	Conclusiones	57
5.1.1	Conclusión general	57
5.1.2	Conclusiones específicas	57
5.2	Recomendaciones	58
BIBLIOGRAFÍA		59
ANEXOS		61

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Tamaño de la muestra.....	37
Tabla 2	A través de las pistas te facilito la construcción del significado de la palabra..	40
Tabla 3	Te resulta fácil recordar el significado de las palabras que encuentras	41
Tabla 4	Crees que las actividades te ayudan a ser más curioso sobre las historias	42
Tabla 5	Te gusta relacionar imágenes con palabras o frases	43
Tabla 6	Te resulta fácil entender el significado de las palabras cuando ves una imagen	44
Tabla 7	La actividad de lectura te motiva a de leer otros cuentos	45
Tabla 8	Te diviertes participando en este tipo de juegos.....	46
Tabla 9	Entiendes mejor la lectura cuando puedes comentar o jugar sobre ella	47
Tabla 10	Te parece más divertido leer cuando hay actividades que te hacen participar	48
Tabla 11	Consideras que las estrategias lúdicas (juegos, dinámicas y actividades interactivas) aumentan tu motivación para leer	49
Tabla 12	Tabla de resumen del análisis cuantitativo	50
Tabla 13	Análisis e interpretación Cualitativo	70

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 Pistas que facilitaron la construcción del significado.....	40
Ilustración 2 Recuerda el significado de la palabra.....	41
Ilustración 3 Las actividades ayudan a la curiosidad	42
Ilustración 4 Relación de imágenes y palabras.....	43
Ilustración 5 Relación de palabras e imágenes.....	44
Ilustración 6 La actividad motiva a leer más	45
Ilustración 7 Te divierte participar	46
Ilustración 8 Se realizan comentarios de la lectura	47
Ilustración 9 Las actividades suelen ser divertidas.....	48
Ilustración 10 Las estrategias lúdicas y la motivación	49

RESUMEN

La presente investigación titulada Estrategias lúdicas en la motivación lectora tiene como objetivo analizar la importancia de las estrategias lúdicas en la motivación lectora de los alumnos de tercer año EGB de la Unidad Educativa *Fe y Alegría*. Este estudio nació de una realidad concreta que es la falta de interés de los niños por leer y cómo eso termina afectando su comprensión de textos y su forma de expresarse. Para entender mejor este problema se trabajó desde un enfoque mixto que combinó métodos descriptivos analíticos y de investigación-acción con herramientas como la observación directa y la entrevista. Lo que se encontró fue bastante revelador porque cuando se incorporan actividades lúdicas al proceso lector como juegos adivinanzas imágenes y sopas de letras los estudiantes se enganchan más y participan con más ganas aprendiendo de una manera que tiene sentido para ellos. El acompañamiento del docente y el uso de recursos visuales también juegan un papel importante porque despiertan la curiosidad y hacen que leer sea algo que se disfruta y no algo que se soporta. En conclusión, las estrategias lúdicas funcionan porque motivan generan hábitos y hacen que los estudiantes tomen las riendas de su propio aprendizaje poco a poco.

Palabras clave: Estrategias lúdicas, Motivación lectora, Placer emocional, Hábitos lectores.

ABSTRACT

The present research, entitled Playful Strategies in Reading Motivation, aims to analyze the importance of playful strategies in the reading motivation of third-grade students in Basic General Education at the “Fe y Alegría” Educational Unit. This study arises from the identification of a low interest in reading, which negatively affects the development of reading comprehension and linguistic competencies. The research is based on a mixed-method approach, using descriptive, analytical, and action-research methods, supported by techniques such as observation and interviews. It highlights that the implementation of playful strategies, such as games, dynamic activities, the use of images, riddles, and word searches, promotes a motivating, participatory, and meaningful learning environment.

The results of the analysis show that playful activities increase students’ interest in reading, strengthen reading comprehension, and promote enjoyment of the reading process. Likewise, teacher support and the use of visual resources contribute to the development of initiative, curiosity, and emotional enjoyment of reading. Based on the collected information, it can be concluded that playful strategies are an effective pedagogical tool for improving reading motivation and fostering meaningful learning, enabling students to actively participate and progressively develop autonomous reading habits.

Keywords: Playful strategies, reading motivation, Emotional enjoyment, Reading habits.



Reviewed by:

Ms.C. Ana Maldonado León

ENGLISH PROFESSOR

C.I.0601975980

CAPÍTULO I. INTRODUCCION

La presente investigación trató sobre la importancia de las estrategias lúdicas en la motivación lectora dentro del ámbito educativo, debido a que estas fueron fundamentales para desarrollar competencias y habilidades lingüísticas en los estudiantes desde sus inicios escolares hasta la adolescencia, lo cual benefició una mejor comprensión y fluidez al momento de expresarse.

Incorporar estrategias lúdicas al aula dio frutos concretos porque los niños aprendieron a leer mejor de forma más creativa y con mayor disfrute lo que se tradujo en un proceso de enseñanza con verdadera calidad humana. Sin embargo, también quedó claro que de los alumnos de tercer año EGB de la Unidad Educativa *Fe y Alegría* presentaban dificultades reales en la comprensión lectora y eso reforzó la necesidad de que los docentes no solo conozcan estas estrategias, sino que las apliquen de manera sistemática porque está demostrado que ayudan a los niños a desarrollar habilidades lectoras de forma efectiva.

Esta investigación se cimentó en un sustento teórico meticuloso, el cual se fundamentó en la revisión de antecedentes relacionados directamente con las estrategias lúdicas. Entre las fuentes más destacadas se encontró un estudio realizado en México acerca del fomento del hábito lector en estudiantes de educación básica primaria, el cual dio como resultado el fortalecimiento del hábito lector en los alumnos, evidenciándose una lectura con mayor soltura y velocidad adecuada para su edad.

Por su parte el Ministerio de Educación del Ecuador también apostó por algo diferente al diseñar fichas pedagógicas con actividades creativas y dinámicas para que los estudiantes se acercaran a la lectura con más interés. La idea detrás de estas fichas era bastante clara porque si el material es atractivo y bien pensado los estudiantes no solo comprenden mejor los textos literarios, sino que también desarrollan su pensamiento crítico y sus habilidades para comunicarse lo cual puede cambiar la relación de un niño con la lectura para siempre.

El proceso se estructuró en tres fases progresivas, en las cuales se plantearon metas claras, logros concretos y objetivos específicos que orientaron el avance del estudiante y permitieron evaluar su progreso a lo largo del tiempo. Esta propuesta buscó no solo mejorar el rendimiento académico, sino cultivar en los estudiantes el gusto por la lectura

y expresión escrita como herramientas fundamentales en su desarrollo personal y educativo.

La investigación permitió conocer el valor de la aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la lectura comprensiva de los niños, en donde se involucraron docentes y padres de familia, ya que dichas estrategias contribuyeron a que el niño se comunicara de manera más fluida en su entorno social. Además, se evidenció una mejora en el rendimiento académico y una mayor motivación para desarrollar el pensamiento crítico y analítico.

El presente estudio se estructuró en cinco capítulos, en los cuales se desarrollaron de manera detallada y fundamentada los aspectos esenciales que sustentaron la investigación.

Cada capítulo de este trabajo fue construido con una lógica clara que va de lo general a lo particular para que el lector pudiera seguir el hilo de la investigación sin perderse.

El **Capítulo I** presenta el punto de partida con el problema la justificación los objetivos y el contexto en que se desarrolla todo.

El **Capítulo II** recoge los aportes de investigaciones anteriores sobre estrategias lúdicas y comprensión lectora dándole al estudio una base teórica sólida.

El **Capítulo III** explica cómo se hizo la investigación detallando el enfoque los participantes y la forma en que se recogió y analizó la información.

El **Capítulo IV** muestra los resultados concretos que arrojaron las encuestas aplicadas a los estudiantes

Finalmente, el **Capítulo V** cierra el ciclo con las conclusiones y recomendaciones más importantes pensadas para que otros docentes e investigadores puedan retomar este camino y seguir avanzando en el enriquecimiento y mejoramiento de la práctica pedagógica.

1.1 Antecedentes de Investigación

Para la presente investigación se llevó a cabo una revisión exhaustiva de estudios y trabajos investigativos relacionados directamente con la temática abordada dentro de la investigación. Dichas fuentes estuvieron estrictamente enfocadas en el objeto de estudio desarrollado, proporcionando aportes teóricos relevantes y conocimientos significativos, respaldados por su rigor metodológico y confiabilidad científica.

Antecedentes internacionales

A nivel internacional, se han desarrollado diversos estudios que destacan la importancia de la implementación de las estrategias lúdicas como recurso pedagógico para fortalecer la motivación y comprensión lectora. En España, Manzano León (2021), en su tesis: *Gamificación educativa y su influencia en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes de educación secundaria*, analizó el uso de estrategias lúdicas innovadoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los datos recogidos mostraron avances claros porque los estudiantes se motivaron más se comprometieron con su aprendizaje y mejoraron su rendimiento escolar lo que confirma que el juego no es un distractor sino una puerta de entrada al conocimiento. En México Vargas Restrepo y Tapia (2023) desarrollaron un estudio sobre el *Fomento del hábito lector en estudiantes de primaria en el Estado de México* y llegaron a conclusiones similares tras identificar bajos niveles de lectura y dificultades comprensivas en sus grupos de trabajo. A través de la aplicación de estrategias lúdicas, los autores lograron fortalecer el gusto por la lectura, evidenciando avances en la fluidez lectora y en la velocidad adecuada para la edad de los estudiantes y acorde a su nivel de aprendizaje.

Antecedentes nacionales

En el contexto nacional, el Ministerio de Educación del Ecuador (2021) ha impulsado propuestas pedagógicas basadas en el uso de fichas pedagógicas con actividades dinámicas y creativas, orientadas a incentivar el hábito lector y mejorar la comprensión de textos. Estas estrategias promueven el aprendizaje significativo, desarrollo de competencias comunicativas y pensamiento crítico, demostrando que la lúdica es clave dentro del proceso educativo.

De igual manera, Condo (2025), en su investigación desarrollada en la Universidad Nacional de Chimborazo, analizó las estrategias metodológicas para la motivación lectora, concluyendo que la lectura, cuando es acompañada de actividades innovadoras y lúdicas, fortalece las habilidades lingüísticas, la comprensión lectora y la expresión oral y escrita, además de aumentar el interés de los estudiantes por los textos.

Antecedentes locales

A nivel local en la ciudad de Riobamba, Chuquian (2024) realizó la tesis *Estrategias metodológicas lúdicas para la motivación de la lectura en los estudiantes de quinto año EGB de la Unidad Educativa Simón Rodríguez*. El estudio tuvo como objetivo

analizar la influencia de las estrategias lúdicas en la motivación lectora. Los resultados demostraron que la aplicación de actividades lúdicas permitió desarrollar un proceso lector más efectivo incrementando la comprensión, la creatividad y el pensamiento crítico de los estudiantes, así como su interés por la lectura.

De igual forma, Chiliguana (2023), desde la Universidad Nacional de Chimborazo, resaltó que las estrategias lúdicas permiten generar confianza además de activar el aprendizaje a través de la experiencia y fomentar la participación activa de los estudiantes evidenciando que su aplicación constante favorece el desarrollo integral y el aprendizaje significativo.

1.2 Planteamiento del Problema

Dentro del ámbito educativo actual se evidenció un problema en la motivación lectora de los estudiantes. Dentro de las prácticas preprofesionales se pudo identificar el desinterés por la lectura lo que conlleva a un bajo desarrollo de competencias lingüísticas, comprensión lectora e impacto negativo dentro del desarrollo académico. La falta de motivación puede ser evidenciada en la falta de participación en actividades relacionadas con la lectura como en actividades participativas relacionadas al tema.

El ámbito educativo contemporáneo esta problemática es uno de los principales desafíos del siglo XXI para las instituciones y los docentes, existe un bajo nivel de motivación hacia la lectura de los estudiantes. Sobre todo, en los menores de los niveles de formación, a pesar del esfuerzo invertido en su promoción como hábito o hobby, muchos niños y adolescentes tienen la impresión de que la lectura es algo que se debe hacer. No se trata de un pasatiempo sino de una actividad que causa desinterés en los estudiantes. Esta es una situación que se puede ver afectada a corto y largo plazo en el rendimiento académico de los estudiantes ya que se puede ver limitada en el desarrollo de habilidades tanto cognitivas como la capacidad de comprender textos, es por ello la importancia de implementar estrategias lúdicas que favorezcan la motivación en los estudiantes, logrando así el disfrute literario promoviendo de esta manera el interés y curiosidad por la lectura.

Las estrategias lúdicas no son solo entretenimiento sino el escenario donde los estudiantes construyen conocimiento interactuando con otros y con el texto mismo. En España Ana Manzano León presentó en 2021 una tesis sobre gamificación educativa en secundaria donde exploró cómo nuevas formas de enseñar pueden conectar mejor con estudiantes que tienen dificultades para mantenerse motivados y sus resultados fueron

bastante contundentes porque la esta metodología mejoró variables psicológicas y educativas siendo las más destacadas la motivación el compromiso y el rendimiento académico. (León, 2021)

Las dinámicas lúdicas planteadas ayudan al desarrollo motor (habilidades, destrezas, y mejora de las capacidades motoras en general) y aportan a niños, niñas y adolescentes saberes relacionados con su propia corporeidad percibida, sus posibilidades y dificultades como elementos a superar. A esto se suma la importancia del propio cuidado y bienestar desde una concepción profiláctica de salud. Además del conocimiento de los aspectos motrices de estas prácticas (gimnasia, acrobacias, prácticas circenses, movimiento expresivo, juegos tradicionales, etc.), el espacio que generan apunta a promover sus lógicas, sentidos, rasgos de identidad y a validar todas aquellas disciplinas que permitan a niños, niñas y adolescentes el disfrute y bienestar (Educación, 2021).

Dentro de la institución educativa Unidad Educativa *Fe y Alegría* se pudo evidenciar la falta estrategias lúdicas para ayudar en la motivación lectora, las estrategias utilizadas para ayudar en el proceso de comprensión se rigen en el tradicionalismo, esto se pudo evidenciar en prácticas pre profesionales donde se manifestó como el docente se basa en la memorización dejando de lado la creatividad y como esta se puede desarrollar con los estudiantes es por ello que se busca evidenciar como las estrategias lúdicas pueden ayudar en la motivación para así lograr aprendizajes significativos y duraderos para el desarrollo cognitivo del alumnado.

1.2.1 Formulación del problema

¿De qué manera la aplicación de estrategias lúdicas influye en la motivación lectora de los alumnos de tercer año EGB de la Unidad Educativa *Fe y Alegría*?

1.2.2 Preguntas de investigación

- ¿Cuáles son las estrategias lúdicas y los intereses de lectura que presentan de los alumnos de tercer año EGB de la Unidad Educativa *Fe y Alegría*?
- ¿De qué manera la organización y aplicación de estrategias lúdicas favorece la participación activa y el disfrute de los estudiantes durante el proceso lector?
- ¿Cómo se manifiesta la motivación lectora de los estudiantes a través del uso de estrategias lúdicas en el aula?

1.3 Justificación

La presente investigación se justifica desde el ámbito educativo, pedagógico y social, debido a la necesidad de fortalecer la motivación lectora en de los alumnos de tercer año EGB de la Unidad Educativa *Fe y Alegría*. En el contexto educativo actual, se

evidencia un bajo interés por la lectura, lo cual incide de manera negativa en el desarrollo de la comprensión lectora, competencias lingüísticas y el rendimiento académico. Esta realidad exige que los docentes busquen formas distintas de acercarse a sus estudiantes y que esas formas respondan a lo que ellos necesitan y les resulten verdaderamente significativas.

Desde lo pedagógico esta investigación propone las estrategias lúdicas como una alternativa real y funcional para transformar el proceso de enseñanza porque los juegos las adivinanzas las sopas de letras y las imágenes no son recursos decorativos sino herramientas que despiertan el interés facilitan la comprensión y desarrollan habilidades cognitivas comunicativas y emocionales.

Además, este estudio fortalece el rol del docente al brindarle recursos concretos para motivar a sus estudiantes durante el proceso lector. Desde lo social apostar por la motivación lectora desde temprana edad es apostar por ciudadanos más críticos y más preparados para la vida porque la lectura va mucho más allá del aula. Por último, esta investigación fue viable ya que hubo acceso a la institución disposición de todos los actores involucrados y suficiente respaldo bibliográfico de modo que los resultados obtenidos sientan las bases para futuras propuestas que sigan mejorando la calidad educativa desde adentro.

1.4 Objetivos

1.4.1 General

- Desarrollar estrategias lúdicas para la motivación lectora.

1.4.2 Específicos

- Identificar las estrategias lúdicas y los intereses de lectura de los estudiantes.
- Organizar estrategias que fomenten la participación activa de los estudiantes y el disfrute durante el proceso lector.
- Describir la motivación lectora a través de las estrategias lúdicas.

1.4.3 Variables de estudio

Variable dependiente: Motivación lectora

Variable Independiente: Estrategias lúdicas

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1 Estado del Arte

Para la presente investigación se llevó a cabo un estudio de investigación detallado sobre trabajos de investigación, que se encuentran estrictamente enfocados a la temática de trabajo a desarrollar, mismo que proporcionan conocimientos de gran importancia por su fiabilidad.

La estrategia lúdica se basa en utilizar el juego como una herramienta positiva dentro del proceso de enseñanza aprendizaje porque a través de actividades lúdicas los estudiantes pueden experimentar un aprendizaje más dinámico interactivo y significativo. La idea central es que los alumnos pueden divertirse mientras aprenden ya que su motivación y participación aumentan lo que favorece la retención de conocimientos y la creación de un ambiente más motivador y participativo. (Gómez, 2024)

No existe una fecha exacta para determinar cuándo empezó a usarse el juego como estrategia en la educación sin embargo a lo largo de la historia diversos pensadores y pedagogos han destacado y discutido su importancia hasta llegar a la actualidad donde la lúdica se ha convertido en un enfoque pedagógico reconocido por su potencial para promover el aprendizaje significativo la motivación y la creatividad.

Una herramienta pedagógica para potenciar la motivación lectora es el uso de estrategias lúdicas, esto se pudo evidenciar en un artículo científico titulado Fomento al hábito por la lectura en el estudiantado de educación básica en el Estado de México, publicado en el año 2023, donde sus autores Vargas, Restrepo y Tapia hacen mención acerca de la falta del hábito por la lectura, poca argumentación y desinterés en los procesos de construcción y análisis de textos, se propone fomentar, a través de estrategias lúdicas, el hábito por la lectura en los estudiantes. Los resultados obtenidos dentro de la investigación fueron el logro al fomentar el hábito lector en los alumnos, evidenciando una lectura con soltura y una velocidad adecuada para su edad (Vargas, Restrepo, y Tapia, 2023).

Así mismo, en Ecuador en la Universidad Nacional de Chimborazo la autora Martha del Rocío Chuquian publicó su investigación titulada Estrategias metodológicas para la motivación de la lectura en los estudiantes de la Unidad Educativa "Simón Rodríguez" de la ciudad de Riobamba periodo lectivo 2022-2023 donde menciona que las estrategias metodológicas lúdicas representan un enfoque innovador y eficaz en el

ámbito educativo especialmente en lo que tiene que ver con la motivación hacia la lectura y por esa razón su objetivo fue analizar dichas estrategias para fortalecer el interés lector de los estudiantes.

A partir de la revisión de los diferentes estudios presentados, se puede evidenciar que las estrategias lúdicas cumplen un papel importante dentro del proceso educativo, especialmente en el desarrollo de la motivación hacia la lectura. El análisis de estas investigaciones permite comprender que la incorporación de actividades dinámicas y participativas favorece el interés de los estudiantes, facilitando la construcción de aprendizajes más significativos. En este sentido, la aplicación de estrategias lúdicas dentro del aula representa una alternativa pedagógica que permite fortalecer el proceso lector en los estudiantes, ya que no solo promueve el interés por la lectura, sino que también contribuye al desarrollo de habilidades como la comprensión, la interpretación y la reflexión sobre los textos.

En función de los estudios analizados, se puede evidenciar que la aplicación de estrategias lúdicas dentro del proceso educativo constituye un recurso pedagógico relevante para fortalecer el aprendizaje y fomentar el interés por la lectura en los estudiantes. La revisión de estas investigaciones permite reconocer que la integración del juego en las actividades pedagógicas favorece la participación activa, la motivación y el desarrollo de habilidades lectoras. En este sentido, la implementación de estrategias lúdicas no solo contribuye al desarrollo de un aprendizaje más dinámico y significativo, sino que también promueve un ambiente educativo que estimula la creatividad, interacción y el pensamiento crítico.

2.2 Fundamentación Teórica

2.2.3 Consideraciones Generales de la Lúdica

La palabra lúdica proviene del latín ludus y hace referencia a todo lo relacionado con el juego, aunque vale aclarar que el juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego. Este concepto es bastante amplio y complejo porque se refiere a la necesidad del ser humano de expresarse de distintas formas de comunicarse de sentir y de vivir diversas emociones como el entretenimiento la diversión y el esparcimiento que nos llevan a gozar reír gritar y vivir siendo una verdadera fuente generadora de emociones que incluso nos puede llevar a llorar. Para el aprendizaje la lúdica es fundamental porque fomenta el desarrollo psicosocial la conformación de la personalidad y la evidencia de valores además de

orientarse hacia la adquisición de saberes encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer el gozo la creatividad y el conocimiento. (Yturralde, 2024).

Según el análisis del texto presentado, se puede afirmar que la lúdica desempeña un papel esencial en el desarrollo integral del ser humano. Es importante reconocer que este concepto no solo abarca el juego en sí mismo, sino que se extiende hacia una variedad de expresiones humanas que generan emociones comunican sentimientos y propician experiencias significativas. La lúdica tal como lo señala Yturralde (2024) va mucho más allá del simple entretenimiento al convertirse en una herramienta poderosa para el aprendizaje y la formación psicosocial y en ese sentido integrar lo lúdico en los procesos educativos no solo estimula la creatividad y el gozo, sino que también favorece la adquisición de saberes y la construcción de valores lo cual resulta indispensable en la formación de personas más íntegras.

2.2.3.1 Importancia de las estrategias lúdicas en la educación

El juego es una herramienta muy importante de iniciación porque es un proceso de constante aprendizaje y muchas veces los niños no comprenden la práctica teórica por lo que utilizar actividades y estrategias lúdicas hará que a través del movimiento y la manipulación puedan alcanzar su desarrollo integral de acuerdo con sus propias necesidades y preferencias desarrollando así las competencias necesarias para su formación académica y personal. (Paredes Bermeo, 2020)

La importancia del juego es herramienta clave en el proceso educativo de los niños, especialmente en los niveles iniciales. Se evidencia que, a través de actividades lúdicas, los niños pueden desarrollar habilidades y competencias fundamentales para su crecimiento integral. Además, se reconoce que el movimiento y la manipulación favorecen el aprendizaje, ya que responden a sus intereses y necesidades particulares. La reflexión muestra una comprensión acertada sobre cómo el juego puede ser un medio eficaz para potenciar tanto el desarrollo académico como el personal de los alumnos, por lo tanto, las estrategias lúdicas son importantes dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, donde el docente es una guía, y el estudiante es el autor de su propio conocimiento, ya que las estrategias lúdicas les permite crear nuevos conocimientos basados en los conocimientos ya adquiridos con la experimentación diaria y la práctica constante en diferentes contextos de aprendizaje.

En este contexto, se concluye que el juego constituye un recurso pedagógico fundamental dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, debido a que facilita la

participación activa de los estudiantes en la construcción del conocimiento. A partir del análisis realizado, se reconoce que la aplicación de estrategias lúdicas favorece un aprendizaje más significativo, motivador y acorde con las características y necesidades propias de los niños. De esta manera, el docente asume un papel de orientador dentro del proceso educativo, propiciando espacios donde los estudiantes puedan explorar, experimentar y desarrollar sus capacidades, fortaleciendo tanto su formación académica como su desarrollo integral.

2.2.3.2 Beneficios de las estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas son actividades que los docentes pueden realizar con sus alumnos de acuerdo con los objetivos que se quieran alcanzar. (Chiliguana, 2023)

- Desarrollar habilidades intelectuales sociales y físicas además de ayudar a los niños a manifestar sus emociones temores sentimientos y fantasías de manera espontánea y cómoda.
- El juego genera confianza y permite que los niños adquieran habilidades personales y escolares que serán útiles en etapas posteriores de su formación.
- Explorar su cuerpo desarrollar emociones conocer a otras personas y construir aprendizajes significativos.
- Estimula los sentidos fomentando la creatividad y el entusiasmo al innovar en la aplicación de actividades.

Los beneficios que generan la implementación de estrategias lúdicas son muchas ya que la utilización de este tipo de estrategias harán explorar a los niños situaciones nuevas generando confianza entre ellos y los docentes ayudando a activar su cerebro mediante el movimiento del cuerpo, observación y experiencias que logran adquirir si esta actividad se la práctica de manera continua ya que es un trabajo que debe ser consecutivo no realizarlo a veces sino de manera permanente para que se logre evidenciar los puntos positivos de las estrategias lúdicas. (Chiliguana, 2023)

La implementación de estrategias lúdicas genera múltiples beneficios en el proceso educativo, ya que permite a los niños explorar nuevas situaciones que fomentan la confianza tanto con sus compañeros como con los docentes. Estas estrategias contribuyen a la activación cerebral a través del movimiento corporal, la observación y la vivencia de experiencias significativas. Para que los efectos positivos de estas actividades sean evidentes, es fundamental que su aplicación sea constante y permanente, pues se trata de un proceso que requiere continuidad y no debe limitarse a acciones esporádicas.

De esta manera, se favorece el desarrollo integral de los estudiantes y se consolidan los aprendizajes de forma efectiva.

A partir del análisis realizado, se reconoce que la aplicación de estrategias lúdicas dentro del proceso educativo representa una alternativa pedagógica valiosa para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes. A través de estas actividades se promueve la participación activa, la interacción social y el desarrollo de diversas habilidades que contribuyen a su formación integral. En este sentido, se evidencia que cuando las estrategias lúdicas son planificadas y aplicadas de manera adecuada por el docente, se favorece un ambiente de aprendizaje más dinámico, motivador y significativo, donde los niños tienen la oportunidad de aprender mediante la exploración, la experiencia y la interacción con su entorno.

2.2.4 Consideraciones generales de la lectura

Desde su conceptualización etimológica la palabra lectura proviene del latín *legere* que significa cosechar y también recoger. Es decir, que la lectura es la acción de leer, tiene relación con el término recoger, cuando el lector a través de la lectura recoge información sobre las ideas planteadas en el texto. Por lo cual, Barrios (1990) nos brinda la siguiente interpretación. Al parecer, la acción de leer está siempre relacionada con la acción de recoger algo que está esperando ser recogido, pero que depende de quién realiza esta acción (Falcón, 2020).

Se ofrece una mirada reflexiva sobre la lectura desde su raíz etimológica, resaltando el carácter activo del lector en el proceso de comprensión. Al asociar el acto de leer con la acción de *recoger*, se subraya que la lectura no es solo una decodificación de símbolos, sino una interacción significativa con el texto. La interpretación propuesta por Barrios (1990) refuerza esta idea al destacar que la riqueza del contenido textual depende de la disposición y capacidad del lector para apropiarse de lo que el texto le ofrece. Esta concepción resulta clave para el estudiante investigador, ya que le permite fundamentar el valor formativo de la lectura como una herramienta activa de construcción del conocimiento.

En este sentido, la lectura se comprende como un proceso fundamental en la formación del conocimiento, ya que permite al lector interpretar, analizar y reflexionar sobre la información presente en los textos. A partir de esta perspectiva, se reconoce que el acto de leer implica una participación activa del individuo, quien, mediante su capacidad de comprensión y análisis, logra construir significados a partir de lo que el texto le ofrece.

Por ello, fomentar el hábito de la lectura resulta esencial dentro del ámbito educativo, puesto que contribuye al desarrollo del pensamiento crítico, la ampliación del conocimiento y el fortalecimiento de las habilidades intelectuales necesarias para el aprendizaje.

2.2.4.1 Importancia de la Lectura

La lectura es una herramienta fundamental para el desarrollo cognitivo y comunicativo porque permite a los lectores adquirir nuevos conocimientos y mejorar sus habilidades lingüísticas de manera progresiva. Al leer se perfeccionan tanto la expresión oral como la escrita lo que facilita la fluidez del lenguaje y la capacidad de exponer pensamientos de manera clara y precisa. La lectura potencia habilidades clave como la observación la atención y la concentración contribuyendo a un pensamiento más reflexivo y estructurado y por eso es crucial fomentar este hábito en los estudiantes ya que abre las puertas al conocimiento la libertad intelectual y la creatividad enriqueciendo su vocabulario y su capacidad de comunicación. (Condo, 2025).

La práctica constante de la lectura contribuye al fortalecimiento de habilidades lingüísticas, así como a la mejora en la expresión oral y escrita y también se reconoce su papel en el desarrollo de capacidades como la atención la concentración y el pensamiento reflexivo. Todo esto refuerza la necesidad de fomentar este hábito desde edades tempranas porque la lectura además de ampliar el conocimiento también promueve la libertad intelectual la creatividad y una comunicación más efectiva.

La lectura constituye un elemento esencial dentro del proceso educativo, ya que favorece el desarrollo integral de los estudiantes y fortalece sus capacidades cognitivas y comunicativas. Evidentemente fomentar el hábito lector desde las primeras etapas de formación resulta fundamental para estimular el pensamiento crítico, ampliar el vocabulario y promover una mejor comprensión del entorno. De esta manera, la lectura se consolida como una herramienta clave que contribuye no solo a la adquisición de conocimiento sino también a la formación de individuos capaces de analizar, reflexionar con mayor profundidad y expresar sus ideas con claridad y coherencia.

2.2.4.2 Beneficios de la lectura en los niños

La lectura tiene múltiples beneficios aporta al desarrollo integral del niño. Al escuchar cuentos y observar imágenes, el infante fortalece su memoria al poder relatar lo que lee mejorando su lenguaje al incorporar nuevo vocabulario y estructuras más

complejas y desarrolla su capacidad de abstracción al relacionar objetos reales con sus representaciones gráficas.

- **Memoria:** El niño puede contar el cuento que escuchó siguiendo las imágenes como guía.
- **Lenguaje.** A través de la lectura oída el pequeño amplía su vocabulario y aprende frases cada vez más complejas lo que favorece directamente su desarrollo del lenguaje.
- **Capacidad de abstracción.** El niño establece la relación entre los objetos reales y su representación en las ilustraciones pasando así a un nivel más profundo de pensamiento.
- **Imaginación.** A partir de la imagen y del texto el niño comienza a construir su propia representación creando una realidad completamente suya en su mente.

Además, se destaca el papel fundamental de la imaginación, ya que el niño comienza a construir realidades propias a partir de las imágenes y el texto. Esta información subraya cómo la lectura va más allá de un simple acto de entretenimiento, convirtiéndose en una herramienta formativa de gran impacto en las primeras etapas del desarrollo infantil.

Se reconoce que la lectura desempeña un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños, ya que contribuye al fortalecimiento de habilidades cognitivas, lingüísticas y creativas. A través del contacto constante con textos, imágenes y narraciones, los niños tienen la oportunidad de ampliar su vocabulario, estimular su imaginación y desarrollar su capacidad para comprender y representar la realidad que los rodea. De esta manera, la lectura se consolida como una herramienta educativa valiosa que favorece el aprendizaje significativo y el desarrollo de diversas capacidades necesarias en las primeras etapas de formación.

2.2.4.3 La motivación lectora

La motivación lectora ha sido ampliamente estudiada desde distintas perspectivas. Etimológicamente la palabra motivación proviene del verbo latino movere que significa mover empujar o dirigir hacia una dirección y según Pintrich y Schunk (1996) en el sentido común la motivación se asocia con aquello que impulsa a una persona a mantenerse en movimiento hacia un objetivo funcionando como una fuerza que guía la conducta. Por su parte Hidi y Ainley (2002) la definen como un mecanismo psicológico que determina la dirección la intensidad y la persistencia de la actividad individual.

Además, señalan que este mecanismo explica los procesos previos a la toma de decisiones, así como la constancia e intensidad con la que los sujetos se orientan hacia sus metas (Falcón, 2020).

Se expone de manera clara la importancia de comprender la motivación lectora desde su raíz etimológica y desde enfoques teóricos. Se reconoce que la motivación actúa como una fuerza interna que impulsa al individuo a actuar y perseverar en la consecución de objetivos, en este caso, relacionados con la lectura. Al citar a autores como Pintrich Schunk Hidi y Ainley se refuerza la idea de que la motivación no solo influye en la conducta observable sino también en los procesos mentales previos a la toma de decisiones y esta reflexión resulta valiosa para el campo educativo porque permite fundamentar teóricamente la importancia de fomentar la motivación en los alumnos como parte esencial del desarrollo de hábitos lectores sostenibles y significativos.

Se reconoce que la motivación lectora constituye un elemento fundamental dentro del proceso educativo, ya que influye directamente en el interés, la disposición y la constancia de los estudiantes frente a la lectura. Cuando los estudiantes se sienten motivados desarrollan una actitud más positiva hacia los textos lo que favorece la comprensión, el análisis y la construcción de nuevos conocimientos. Por esta razón es necesario promover estrategias que fortalezcan la motivación hacia la lectura resulta esencial para consolidar hábitos lectores que contribuyan al desarrollo académico y personal de los estudiantes.

2.2.4.4 La motivación y su relación con el aprendizaje y la lectura

La motivación ha sido ampliamente estudiada en el ámbito educativo, siendo comprendida como un proceso dinámico orientado al logro de metas, que implica la activación, dirección y mantenimiento de conductas tanto físicas como mentales. En este sentido, no solo se relaciona con el esfuerzo y la persistencia del individuo, sino también con procesos cognitivos como la planificación, la organización, el monitoreo y la toma de decisiones durante el aprendizaje. Asimismo, la motivación influye de manera significativa en el rendimiento académico, ya que determina el grado de implicación del estudiante en las actividades escolares y su disposición para enfrentar desafíos. Por ello, se considera un elemento fundamental que puede ser fortalecido mediante estrategias pedagógicas adecuadas, favoreciendo así el desarrollo integral del estudiante y la mejora de su proceso de aprendizaje (Falcón, 2020).

Se analiza la relación entre la motivación, el aprendizaje y la lectura, destacando su papel como un proceso clave en el desarrollo del rendimiento académico. A partir de lo citado por Cano (2009), se reconoce que la motivación no solo impulsa acciones físicas como el esfuerzo y la persistencia, sino también procesos mentales complejos como la planificación, el monitoreo y la toma de decisiones. Esta perspectiva resalta que, para lograr un aprendizaje significativo y fomentar el hábito lector, es esencial considerar la motivación como un factor dinámico y fundamental, claramente orientado hacia metas y objetivos de aprendizaje.

Bajo esta perspectiva, se reconoce que la motivación constituye un factor determinante dentro del proceso de aprendizaje, ya que orienta y mantiene las acciones que permiten alcanzar determinados objetivos académicos. En el ámbito educativo, comprender el papel de la motivación resulta fundamental para promover en los estudiantes una actitud activa frente a las actividades de aprendizaje, especialmente en relación con la lectura. De esta manera, fomentar ambientes educativos que estimulen la motivación contribuye al desarrollo del interés, la constancia y el compromiso de los estudiantes, aspectos esenciales para fortalecer su desempeño académico y su formación integral.

2.2.5 Iniciativa propia

La autonomía lectora se refiere al proceso mediante el cual el lector asume control sobre su práctica de lectura: escogiendo qué leer, cuándo, cómo, y adoptando un papel activo en su aprendizaje. Es decir, no depende exclusivamente de lo que *le toca leer en la escuela* sino que tiene libertad de elección y regulación propia (Moraita, 2024).

Este concepto está ligado a lo que algunos autores definen como *promoción de la lectura*: un proceso educativo que busca cultivar en los sujetos el interés, el gusto, y la interiorización de la lectura como hábito cultural, recreativo e intelectual.

Para Chiavenato, la iniciativa propia es la capacidad del individuo para actuar de manera autónoma, anticiparse a las necesidades del entorno y tomar decisiones sin esperar instrucciones directas, demostrando proactividad y responsabilidad (Chiavenato, 2009).

Robbins define la iniciativa como un comportamiento proactivo mediante el cual una persona busca oportunidades, propone soluciones y realiza acciones que aportan al logro de objetivos, incluso cuando no se le ha pedido explícitamente hacerlo (Robbins & Judge, 2017).

Dentro de las características se puede mencionar:

- Elección libre de textos: los lectores pueden seleccionar los libros, cuentos, textos que les interesan. Esto facilita que el hábito lector esté ligado a sus gustos e intereses personales.
- Lectura voluntaria y placentera: la lectura no se ve como obligación, sino como una actividad deseada, disfrutada, que responde a la motivación interna del lector.
- Desarrollo de hábito lector: al ejercer su propia decisión, el lector tiende a incorporar la lectura como parte de su vida cotidiana, más allá del contexto escolar.
- Autonomía en el ritmo y estilo: cada lector avanza a su propio ritmo, selecciona lo que entiende o le interesa, lo que promueve una relación más personal con la lectura.

Se reconoce que fomentar la iniciativa en el proceso lector permite que los estudiantes desarrollen una relación más autónoma y significativa con la lectura. Cuando los lectores tienen la posibilidad de elegir los textos de acuerdo con sus intereses y avanzar a su propio ritmo, se fortalece su motivación y se favorece la construcción del hábito lector. De esta manera, la lectura deja de percibirse como una actividad obligatoria y se convierte en una experiencia enriquecedora que contribuye al desarrollo de la autonomía, el pensamiento crítico y la formación integral del estudiante en su proceso académico.

2.2.5.1 Cómo se logra este objetivo

El docente inicia la actividad acompañando al niño durante la lectura, explicando imágenes, comentando personajes y modelando cómo se interpreta el cuento. Luego, de manera progresiva, le permite actuar de forma independiente, ofreciéndole la oportunidad de escoger por sí mismo el tipo de lectura que más le atrae, ya sea un cuento ilustrado, una fábula corta o un texto con personajes llamativos. Este tránsito del apoyo guiado hacia la autonomía fortalece la seguridad del niño, lo hace sentir competente y promueve que busque la lectura por iniciativa propia y de manera voluntaria.

- Brindando opciones donde el niño puede elegir el cuento o fábula, la página, el personaje o la actividad que sea de su preferencia.
- Cuando se le permite escoger, percibe control sobre su aprendizaje, lo que incrementa su interés por participar.
- Proponer acciones sencillas como:
 - ✓ *Busca la imagen del elefante.*
 - ✓ *Señala dónde está Elmer.*

- Reconociendo sus decisiones y logros, el docente celebra las elecciones del niño con expresiones de refuerzo positivo, como:

- ✓ *Elegiste muy bien.*
- ✓ *Lo encontraste tú solo.*

Este reconocimiento impulsa al niño a buscar la lectura de manera voluntaria. Al cumplir estas tareas, el niño fortalece su autoconfianza, lo que lo impulsa a seguir explorando la lectura. Cuando el niño percibe que controla ciertas partes de su aprendizaje, se siente capaz, aumenta su motivación y desarrolla la iniciativa personal para leer sin necesidad de presión externa.

2.2.6 Curiosidad por la lectura

María Montessori: La curiosidad por la lectura es el interés natural del niño por explorar y aprender mediante los libros (Montessori, 2011).

John Dewey: La curiosidad lectora surge cuando el contenido de los textos conecta con las experiencias del lector, motivándolo a leer por iniciativa propia (Dewey, 2005).

La curiosidad por la lectura fomenta el aprendizaje significativo, la creatividad y el pensamiento crítico, generando en los estudiantes experiencias de descubrimiento que fortalecen su desarrollo cognitivo y emocional.

- ✓ **Deseo de aprender:** Motivación interna por conocer y explorar nuevos temas.
- ✓ **Exploración activa:** Búsqueda de información palabras y respuestas en los textos.
- ✓ **Imaginación:** Capacidad de crear escenarios personajes y situaciones a partir de lo leído.
- ✓ **Persistencia:** Disposición de continuar leyendo hasta comprender completamente el contenido.
- ✓ **Preguntas:** Plantear preguntas sobre la historia o la información presentada.
- ✓ **Curiosidad social:** Interés por compartir y discutir ideas con otros lectores.
- ✓ **Atención sostenida:** Permite concentrarse y mantener el interés durante toda la lectura.

¿Cómo fomentar mediante estrategias lúdicas?

- ✓ **Juego de adivinanzas:** Incentiva la exploración y reflexión sobre palabras e historias.

- ✓ **Asociación de imágenes con palabras o frases:** Despierta la curiosidad al relacionar conceptos visuales con textos.
- ✓ **Sopa de letras:** Facilita la identificación de palabras nuevas de forma divertida.
- ✓ **Lecturas interactivas:** Involucra a los niños en la historia, promoviendo participación.

Desde esta perspectiva, se reconoce que la curiosidad por la lectura constituye un elemento clave para despertar el interés de los estudiantes hacia los textos y promover un aprendizaje más significativo. Cuando se estimula la curiosidad a través de estrategias lúdicas y actividades participativas, los niños desarrollan una mayor motivación por explorar, imaginar y descubrir nuevos conocimientos mediante la lectura. De esta manera, el proceso lector se transforma en una experiencia dinámica y enriquecedora que favorece el desarrollo del pensamiento crítico, la creatividad y la interacción con otros, fortaleciendo así su formación académica y personal.

2.2.7 Placer emocional

Conceptos de autores

Louise Rosenblatt: El placer emocional en la lectura surge cuando el lector conecta con la historia y siente emociones derivadas del texto (Rosenblatt., 1995).

Keith Oatley: La lectura provoca experiencias emocionales que permiten empatizar, reflexionar y desarrollar inteligencia emocional (Oatley, 2012).

El placer emocional en la lectura genera vínculos positivos, motivando a los estudiantes a disfrutar de lectura, empatizar con los personajes y reforzar su bienestar emocional.

- ✓ **Conexión afectiva:** Vinculación emocional con la historia y los personajes.
- ✓ **Disfrute:** Sensación de satisfacción y alegría durante la lectura.
- ✓ **Empatía:** Comprensión y vivencia de emociones ajenas a través de los textos.
- ✓ **Motivación:** Deseo de continuar leyendo y descubrir nuevas historias.
- ✓ **Bienestar emocional:** Relajación, tranquilidad y placer al leer.
- ✓ **Imaginación emocional:** Capacidad de imaginar situaciones y sentimientos de los personajes.
- ✓ **Reflexión personal:** A través de la experiencia lectora los niños aprenden valores y actitudes que van más allá del texto.

¿Cómo fomentarlo mediante estrategias lúdicas?

- ✓ **Juego de adivinanzas:** Generan emoción y sorpresa al descubrir palabras o personajes.
- ✓ **Asociación de imágenes con palabras o frases:** Provoca identificación emocional con la historia.
- ✓ **Sopa de letras:** Refuerza el vocabulario de forma divertida y motivadora.
- ✓ **Lecturas interactivas:** permiten vivir la historia y experimentar emociones de manera directa.

Se reconoce que el placer emocional en la lectura desempeña un papel fundamental en la formación de hábitos lectores permitiendo que los estudiantes establezcan una relación afectiva con los textos. Cuando la lectura genera emociones, se identifican con los personajes y crean experiencias significativas aumenta el interés por continuar explorando nuevas historias. De esta manera se fomenta el placer emocional mediante estrategias lúdicas contribuye a crear un ambiente de aprendizaje más motivador donde la lectura se convierte en una actividad enriquecedora que favorece el desarrollo emocional, la empatía, el pensamiento reflexivo y la sensibilidad social de los estudiantes.

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

3.1 Enfoque de la Investigación

La presente investigación opto por utilizar un enfoque mixto, el cual combina métodos cuantitativos y cualitativos para la recolección e interpretación de datos (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018). En este sentido, tuvo un carácter educativo e integró encuestas, así como la observación y el análisis del fenómeno de estudio en los niños de tercer grado de la Unidad Educativa *Fe y Alegría*. Este enfoque permitió comprender y analizar las experiencias, percepciones y opiniones de los alumnao respecto al uso de estrategias lúdicas como fuente de motivación para la comprensión lectora. Además, facilitó la obtención de información descriptiva y concreta sobre el problema planteado, considerando el contexto educativo y las características del grupo de estudio, con el fin de determinar la importancia de las estrategias lúdicas en la motivación lectora.

3.2 Diseño de la investigación

El diseño de la presente investigación fue no experimental, debido a que no se realizó la manipulación de las variables de estudio, sino que se basó en la observación y descripción de las percepciones generadas durante el proceso investigativo. En este sentido, se recopiló información concreta con el propósito de obtener resultados eficaces y determinar la importancia de las estrategias lúdicas en la motivación lectora, analizando el fenómeno en su contexto natural, sin alterar sus condiciones (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

3.2.1 Fundamento epistemológico de la investigación

La presente investigación se sustenta en el enfoque epistemológico constructivista, el cual ve al aprendizaje como un proceso activo en el que el estudiante construye su propio conocimiento a partir de la interacción con su entorno, sus experiencias previas y la mediación del docente (Piaget, 1970; Vygotsky, 1978). Desde esta perspectiva, la lectura no se trata únicamente de decodificar palabras, sino que se entiende como una actividad significativa que se fortalece mediante la participación, la motivación y el uso de estrategias didácticas pertinentes.

El estudio también se apoya en el enfoque sociocultural que reconoce que el aprendizaje se desarrolla en un contexto social determinado y en ese sentido las estrategias lúdicas permiten generar espacios de interacción diálogo y cooperación entre

los estudiantes favoreciendo el desarrollo de la motivación lectora y la comprensión de los textos a partir de experiencias compartidas.

Desde el punto de vista epistemológico esta investigación valora el conocimiento como una construcción dinámica que se fortalece cuando el estudiante se involucra activamente en su propio proceso de aprendizaje. Por ello, el uso de actividades lúdicas, imágenes y juegos se considera un medio eficaz para promover el interés por la lectura y generar aprendizajes significativos en los estudiantes de tercer año de Educación General Básica (Ausubel, 1983).

3.2.2 Métodos de investigación

El método utilizado fue el método descriptivo, ya que permitió detallar y analizar el comportamiento de los estudiantes frente a las actividades lectoras implementadas, sin manipular las variables. A través del método aplicado se logró identificar cómo las estrategias lúdicas influyen en el interés la participación y la motivación hacia la lectura y además se aplicó el método inductivo que facilitó la obtención de conclusiones a partir de la observación de situaciones particulares dentro del aula.

A partir de las respuestas y actitudes de los estudiantes se establecieron generalizaciones relacionadas con la importancia del uso de estrategias lúdicas para fortalecer la motivación lectora en el nivel de Educación General Básica.

3.2.3 Metodología

El estudio se llevará a cabo mediante el método de investigación-acción, el cual se centra en la participación activa del investigador dentro del contexto de estudio, con el fin de comprender y transformar la realidad educativa. En este caso, se trabajará con los estudiantes de tercer grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa *Fe y Alegría*, donde el investigador intervendrá directamente en el entorno para recopilar datos y analizar las prácticas cotidianas del grupo. Este enfoque permitirá una comprensión más profunda de la problemática y de su realidad, promoviendo procesos de mejora continua en el contexto educativo (Kemmis & McTaggart, 1988).

3.3 Tipos de investigación

3.3.1 Descriptivo

El desarrollo de la presente investigación será de carácter descriptivo, ya que tiene como finalidad definir y determinar la importancia de las estrategias lúdicas en la motivación lectora. En este sentido, se buscará registrar y analizar los hechos observados, con el propósito de recabar información precisa que permita comprender la problemática

y proponer posibles soluciones a las interrogantes planteadas dentro del aula donde se desarrollará el estudio (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

3.3.2 Por el lugar

La presente investigación es de tipo de campo, debido a que se desarrollará en el lugar donde ocurren los hechos, es decir, en el contexto real en el que se presenta la problemática. En este sentido, el estudio se llevará a cabo directamente con los estudiantes, lo que permitirá obtener información de primera mano para analizar la aplicación de estrategias lúdicas innovadoras que fomenten la participación activa y el disfrute durante el proceso lector (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

3.3.3 Bibliográfico

El presente estudio se apoyará en la búsqueda y recopilación de información proveniente de diversas fuentes confiables, tales como artículos científicos, libros, páginas web académicas y proyectos de investigación. Estas fuentes permitirán analizar y valorar la información obtenida, garantizando así la calidad y el sustento teórico del estudio. Asimismo, se procurará que la información recopilada esté directamente relacionada con las variables de investigación, con la finalidad de evidenciar la importancia y pertinencia del tema abordado (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

3.3.4 Entrevista

El investigador ha decidido emplear la entrevista como una de las técnicas principales para la recolección de información en el presente estudio. Esta herramienta permite obtener datos directos y detallados a partir de las experiencias, opiniones y percepciones de los participantes, lo cual enriquece el análisis del problema de investigación. A través de la entrevista se pueden explorar aspectos que no siempre se evidencian mediante otras técnicas lo que permite una comprensión más profunda y contextualizada del fenómeno investigado. Además, esta técnica facilita el desarrollo de habilidades como la formulación de preguntas la escucha activa y la interpretación crítica de la información obtenida aportando tanto al proceso investigativo como a la formación académica del estudiante investigador. (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

3.4 Unidad de Análisis

3.4.1 Población

La población considerada en la presente investigación está conformada por aproximadamente 540 estudiantes de educación básica de la Escuela de Educación Básica Fe y Alegría.

3.4.2 Muestra

La muestra fue de carácter no probabilístico y estuvo integrada por 30 estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica Fe y Alegría de la ciudad de Riobamba, quienes fueron seleccionados en función de su disponibilidad y relevancia para el cumplimiento de los objetivos planteados en el estudio.

Tabla 1

Tamaño de la muestra

Muestra	Número	Hombres	Mujeres	Porcentaje
Estudiantes	30	14	16	100%
Total	30	14	16	100%

Nota. Información obtenida de estudiantes de 3° EGB de la Escuela de Educación Básica Fé y Alegría.

3.5 Técnicas e instrumentos para la recolección de datos

3.5.1 Técnica: Encuesta

En la presente investigación se emplearon técnicas de recolección de datos que permitieron obtener información directa sobre el uso de estrategias lúdicas y la motivación lectora en los alumnos de tercer año EGB de la Unidad Educativa *Fe y Alegría*. La técnica principal utilizada fue la encuesta porque facilitó recopilar las opiniones y percepciones de los estudiantes respecto a las actividades lectoras desarrolladas en el aula y de manera complementaria se aplicó la observación directa lo que permitió analizar el comportamiento la participación y las actitudes de los estudiantes durante las sesiones de lectura contribuyendo así a identificar el nivel de interés y motivación generado por las estrategias lúdicas implementadas.

3.5.2 Instrumento

Como instrumento de recolección de datos se utilizó el cuestionario, el cual estuvo estructurado con preguntas abiertas y cerradas, elaboradas de acuerdo con los objetivos de la investigación. Este instrumento permitió recopilar información relacionada con el interés, la participación y la motivación lectora de los estudiantes frente al uso de estrategias lúdicas en el aula.

Esta elección metodológica se sustenta en lo expuesto por Hernández-Sampieri (2023), quien afirma que el cuestionario es el instrumento más utilizado para recolectar datos, permitiendo un diseño flexible que combina preguntas abiertas y cerradas para

medir con precisión las variables de estudio. La estructura mixta del instrumento facilita no solo la obtención de datos cuantificables, sino también la exploración de las percepciones y experiencias de los participantes, garantizando una visión integral del fenómeno investigado (Sampieri, 2023).

CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En este apartado se presentan y analizan los hallazgos obtenidos tras la aplicación de los instrumentos de recolección de datos en la Escuela de Educación Básica Fe y Alegría. El análisis se estructura bajo un enfoque mixto que integra datos cuantitativos y cualitativos derivados de las encuestas aplicadas a los alumnos de tercer año EGB de la Unidad Educativa *Fe y Alegría* y este proceso permite examinar la relación directa entre la implementación de estrategias lúdicas y los niveles de motivación lectora identificados en el grupo de estudio.

Posteriormente se desarrolla la discusión de resultados mediante un contraste entre la evidencia recolectada en campo y los fundamentos teóricos revisados anteriormente confrontando los datos locales con los aportes de autores como Hernández-Sampieri (2023) y las experiencias previas citadas en el estado del arte con el fin de determinar en qué medida el juego y la lúdica actúan como dinamizadores del aprendizaje significativo y el disfrute literario en los niños y de esa manera dar respuesta a los objetivos planteados y validar la importancia de superar las metodologías tradicionales para fomentar un hábito lector sostenible.

4.1 ANÁLISIS CUANTITATIVO

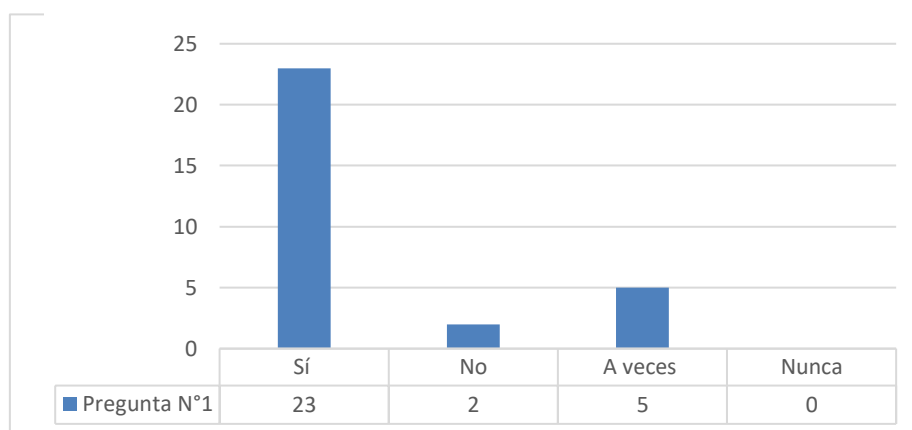
Pregunta 1: ¿A través de las pistas te facilito la construcción del significado de la palabra?

Tabla 2

A través de las pistas te facilito la construcción del significado de la palabra

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Si	23	77%
No	2	6%
A veces	5	17%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

Ilustración 1 Pistas que facilitaron la construcción del significado.



Nota. Información obtenida de estudiantes de 3° EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional Básica Fé y Alegría de la ciudad de Riobamba.

Análisis: En esta actividad, el 77% de los alumnos (23 personas) confirmó que las pistas facilitaron la comprensión léxica, mientras que el 17% lo percibió solo de forma ocasional y un 6% no reportó beneficios directos. Los resultados muestran una tendencia positiva clara, aunque existe un margen de mejora para el pequeño grupo que no logró conectar las pistas con el significado.

Interpretación: El uso de adivinanzas funciona como un andamiaje cognitivo eficaz que permite al estudiante deducir conceptos mediante el razonamiento lógico y la asociación de ideas previas y la efectividad reportada sugiere que el diseño de las pistas fue pertinente para el nivel de desarrollo de la mayoría de los niños.

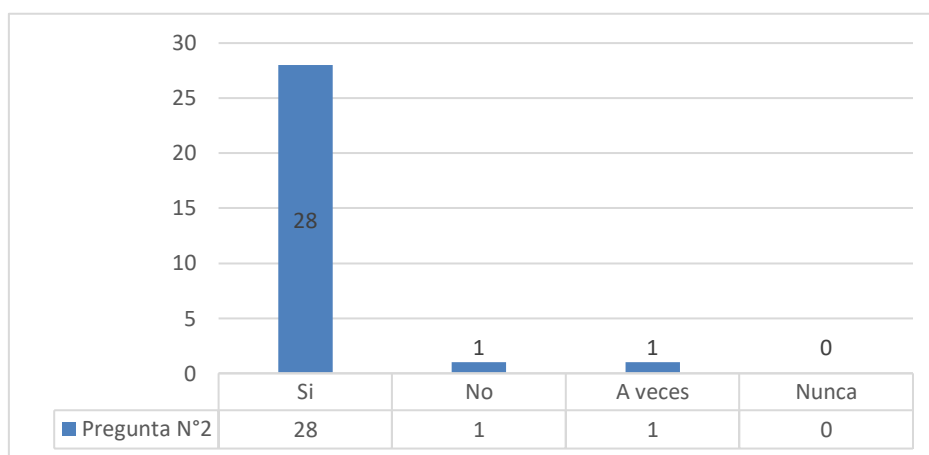
Pregunta 2: ¿Te resulta fácil recordar lo que significan las palabras que descubres?

Tabla 3

Te resulta fácil recordar lo que significan las palabras que descubres

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Si	28	94%
No	1	3%
A veces	1	3%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

Ilustración 2 Recuerda el significado de la palabra



Nota. Información obtenida de estudiantes de 3° EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional Básica Fé y Alegría de la ciudad de Riobamba.

Análisis: Los datos revelan que el 90% de los estudiantes (28 participantes) logra recordar con facilidad el significado de las palabras encontradas, frente a un 10% que presenta dudas o dificultades de memoria. Esta cifra sitúa a la sopa de letras como una de las herramientas de fijación más exitosas dentro del estudio.

Interpretación: La búsqueda visual activa de términos dentro de una sopa de letras refuerza la huella de memoria semántica, permitiendo una mejor consolidación del vocabulario en la mente del niño. Este ejercicio no solo evalúa la identificación de letras, sino que ancla el significado del concepto a través de la persistencia visual. Aquellos casos aislados con baja retención podrían estar necesitando un refuerzo visual tras encontrar la palabra.

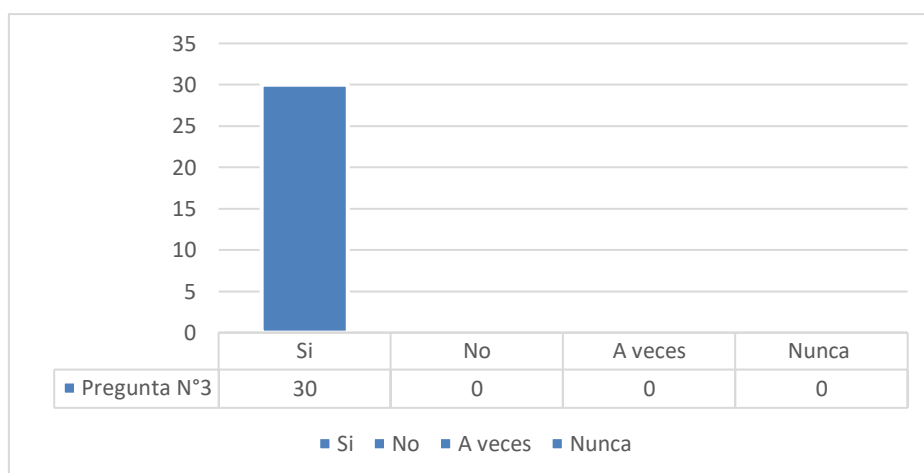
Pregunta 3: ¿Crees que las actividades te ayudan a ser más curioso sobre las historias?

Tabla 4

Crees que las actividades te ayudan a ser más curioso sobre las historias

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Si	30	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

Ilustración 3 Las actividades ayudan a la curiosidad



Nota. Información obtenida de estudiantes de 3° EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional Básica Fé y Alegría de la ciudad de Riobamba.

Análisis: El 100% de la población encuestada respondió afirmativamente al ser consultada sobre si estas actividades despiertan su curiosidad por descubrir nuevas historias dentro de los cuentos analizados. No hubo presencia de respuestas negativas ni de indecisión, lo que refleja un impacto uniforme en la totalidad de los sujetos de estudio

Interpretación: La curiosidad se manifiesta aquí como un subproducto directo de la gamificación, transformando el acto de leer en una búsqueda de tesoros informativa que cautiva al lector. Al despertar este interés intrínseco, se rompe la barrera de la apatía escolar, haciendo que los alumnos se interesen por voluntad propia a la lectura.

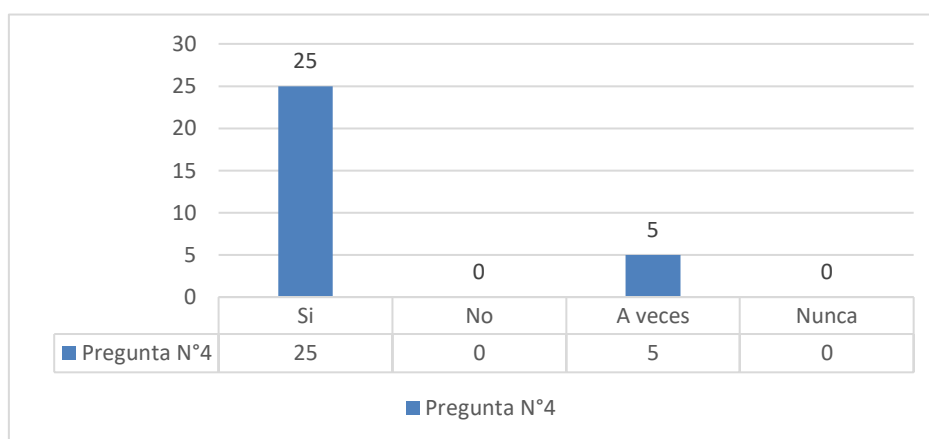
Pregunta 4: ¿Te gusta relacionar imágenes con palabras o frases?

Tabla 5

Te gusta relacionar imágenes con palabras o frases

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Si	25	83%
No	0	0%
A veces	5	17%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

Ilustración 4 Relación de imágenes y palabras



Nota. Información obtenida de estudiantes de 3° EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional Básica Fé y Alegría de la ciudad de Riobamba.

Análisis: El 83% de los estudiantes (25 alumnos) manifestó que le gusta relacionar imágenes con palabras, mientras que el 17% restante indicó que este agrado ocurre solo en algunas ocasiones. Es notable que el 0% de los participantes rechazó la actividad lo que asegura una base de aceptación generalizada y los datos apuntan a que el recurso gráfico es bien recibido por la mayoría del grupo.

Interpretación: La preferencia por el material visual indica que el aprendizaje de los estudiantes está fuertemente vinculado a canales perceptivos gráficos y estéticos que facilitan el proceso pedagógico mientras que el porcentaje que respondió a veces sugiere que la calidad y el tipo de imagen utilizada debe ser más diversa para captar el interés total.

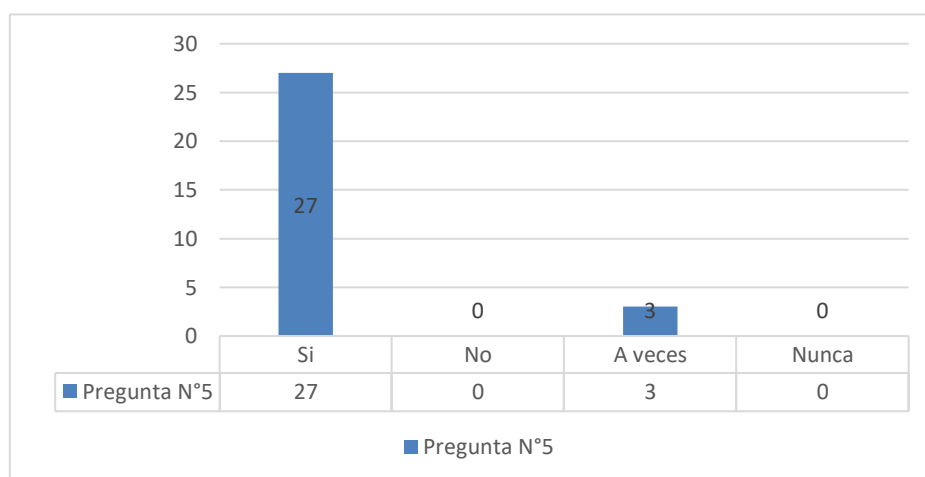
Pregunta 5: ¿Te resulta fácil entender el significado de las palabras cuando ves una imagen?

Tabla 6

Te resulta fácil entender el significado de las palabras cuando ves una imagen

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Si	27	90%
No	0	0%
A veces	3	10%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

Ilustración 5 Relación de palabras e imágenes



Nota. Información obtenida de estudiantes de 3° EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional Básica Fé y Alegría de la ciudad de Riobamba.

Análisis: Un 90% de los estudiantes afirma que las imágenes les permiten entender con mayor facilidad el significado de términos complejos mientras que el 10% reporta que esto sucede ocasionalmente contabilizándose 27 respuestas positivas frente a 3 que indicaron una efectividad parcial en su proceso de aprendizaje.

Interpretación: El uso de recursos visuales actúa como un puente cognitivo que simplifica la abstracción propia del lenguaje escrito permitiendo así un aprendizaje significativo de manera más inmediata.

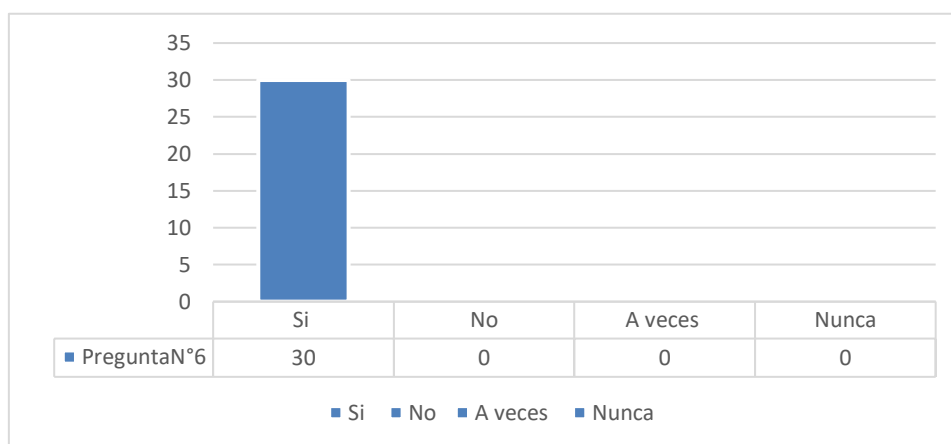
Pregunta 6: ¿La actividad de lectura te motiva a de leer otros cuentos?

Tabla 7

La actividad de lectura te motiva a de leer otros cuentos

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Si	30	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

Ilustración 6 La actividad motiva a leer más



Nota. Información obtenida de estudiantes de 3° EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional Básica Fé y Alegría de la ciudad de Riobamba.

Análisis: La totalidad de los estudiantes encuestados (100%) coincide en que la estrategia de lectura aplicada les motiva a querer explorar y leer otros cuentos o relatos similares. Este resultado es consistente con los indicadores de curiosidad medidos previamente, mostrando un entusiasmo total por la continuidad lectora.

Interpretación: El éxito de esta intervención radica en que ha logrado proyectar el interés lector más allá de la actividad escolar inmediata, fomentando un posible hábito a largo plazo. Al generar una experiencia de éxito y satisfacción, el estudiante asocia el libro con una gratificación emocional que desea repetir en el futuro. Se concluye que la metodología empleada es un catalizador eficaz para la formación de lectores autónomos y motivados.

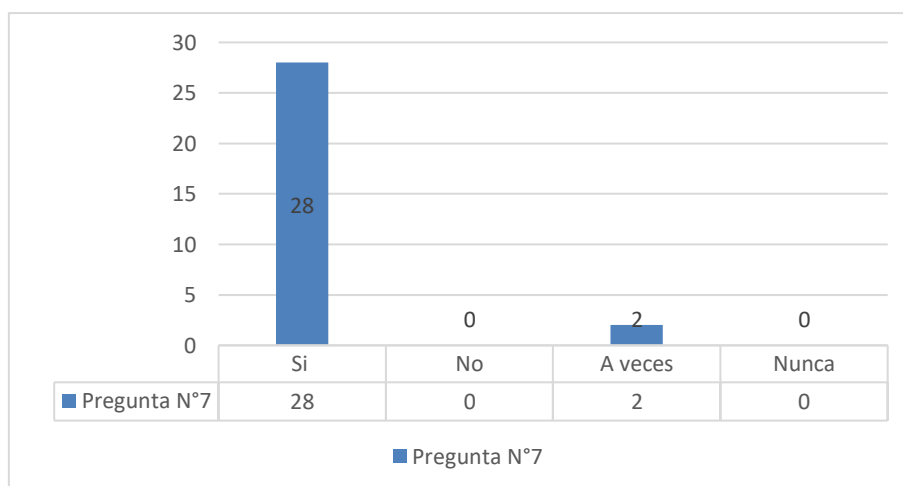
Pregunta 7: ¿Te diviertes participando en este tipo de juegos?

Tabla 8

Te diviertes participando en este tipo de juegos

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Si	28	93%
No	0	0%
A veces	2	7%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

Ilustración 7 Te divierte participar



Nota. Información obtenida de estudiantes de 3° EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional Básica Fé y Alegría de la ciudad de Riobamba.

Análisis: El 93% de la muestra escolar indica que se divierte participando en juegos de lectura animada, en contraste con un 7% que reporta diversión solo en ocasiones. Se observa una valoración positiva dominante que confirma que el entorno lúdico es bien recibido.

Interpretación: La diversión en el aula no es solo recreativa, sino que funciona como un reductor del filtro afectivo que facilita la asimilación de nuevos contenidos lectores. Cuando el niño se divierte participando en voz alta, pierde el miedo al error y se involucra de manera más activa en la construcción del relato.

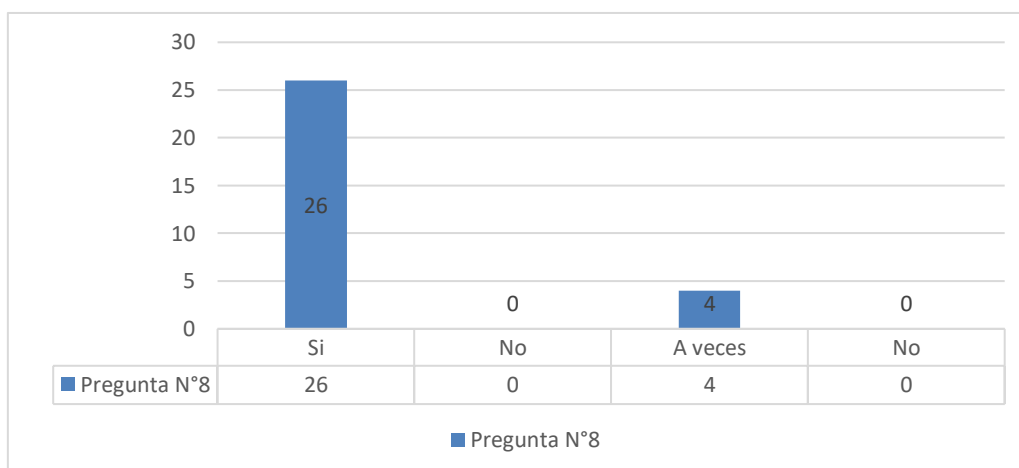
Pregunta 8: ¿Entiendes mejor la lectura cuando puedes comentar o jugar sobre ella?

Tabla 9

Entiendes mejor la lectura cuando puedes comentar o jugar sobre ella

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Si	26	87%
No	0	0%
A veces	4	13%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

Ilustración 8 Se realizan comentarios de la lectura



Nota. Información obtenida de estudiantes de 3° EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional Básica Fé y Alegría de la ciudad de Riobamba.

Análisis: El 87% de los estudiantes (26 sujetos) reportó que comprende mejor la lectura cuando puede realizar comentarios o participar en juegos sobre ella. Un 13% manifestó que estas dinámicas le ayudan solo de manera parcial, mientras que no hubo respuestas negativas. **Interpretación:** La interacción social y el diálogo actúan como herramientas de mediación que permiten a los estudiantes aclarar dudas y profundizar en la trama del cuento. Al comentar lo leído, los alumnos procesan la información a un nivel más profundo, integrando las opiniones de sus compañeros en su propia comprensión. Los resultados confirman que el aprendizaje cooperativo y lúdico es vital para superar las barreras de comprensión léxica.

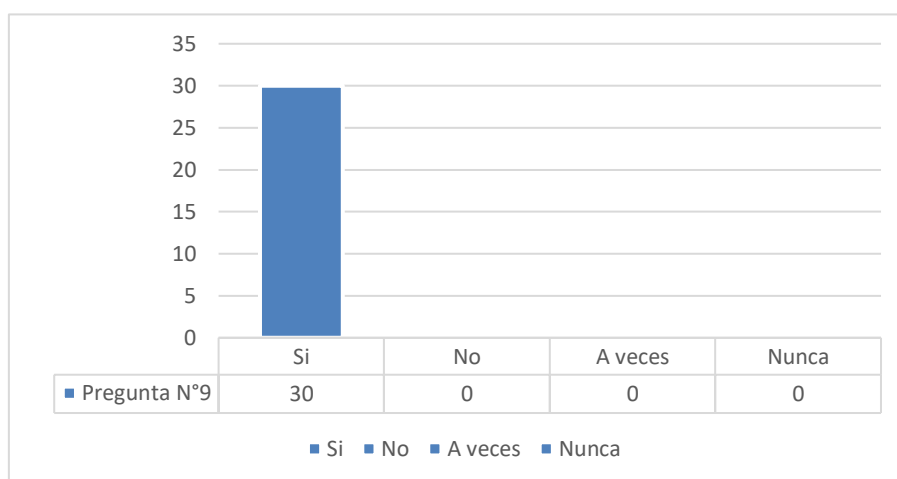
Pregunta 9: ¿Te parece más divertido leer cuando hay actividades que te hacen participar?

Tabla 10

Te parece más divertido leer cuando hay actividades que te hacen participar

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Si	30	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

Ilustración 9 Las actividades suelen ser divertidas



Nota. Información obtenida de estudiantes de 3° EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional Básica Fé y Alegría de la ciudad de Riobamba.

Análisis: El 100% de los participantes de la encuesta afirma que leer les resulta mucho más divertido cuando se incorporan actividades que les permiten participar activamente y no se encontraron diferencias de opinión en este punto lo que marca una pauta absoluta sobre la preferencia metodológica del grupo.

Interpretación: Esta participación activa transforma al estudiante de un espectador pasivo a un cocreador de la experiencia literaria lo que eleva significativamente su compromiso con el proceso lector.

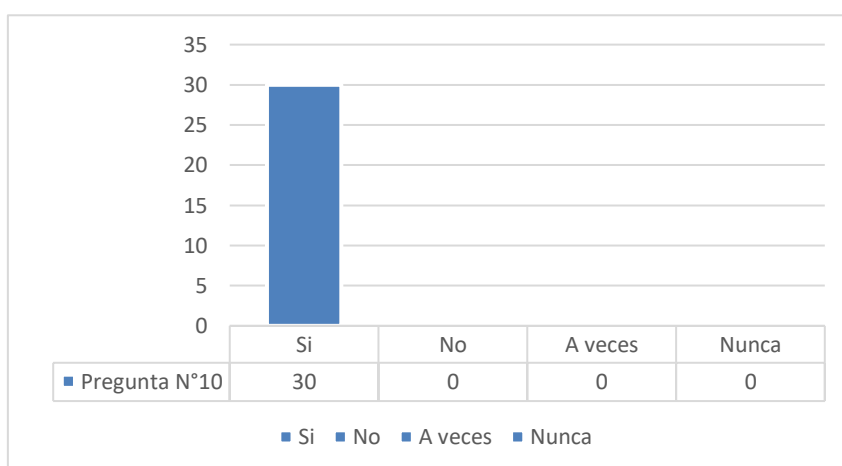
Pregunta 10: ¿Consideras que las estrategias lúdicas (juegos, dinámicas y actividades interactivas) aumentan tu motivación para leer?

Tabla 11

Consideras que las estrategias lúdicas (juegos, dinámicas y actividades interactivas) aumentan tu motivación para leer

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Si	30	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	30	100%

Ilustración 10 Las estrategias lúdicas y la motivación



Nota. Información obtenida de estudiantes de 3° EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional Básica Fé y Alegría de la ciudad de Riobamba.

Análisis: Se registra una respuesta afirmativa del 100% respecto a si las estrategias lúdicas (juegos y dinámicas) incrementan la motivación general para leer textos nuevos. Los resultados son concluyentes y no dejan lugar a dudas sobre la efectividad de estas herramientas en el contexto educativo.

Interpretación: La lúdica se posiciona como el motor fundamental del aprendizaje significativo logrando que el acto de leer sea percibido como un beneficio y no como una obligación y ese alto nivel de motivación es precisamente el terreno necesario para desarrollar competencias de comprensión lectora más complejas y avanzadas en el futuro.

4.1.1 Tabla de resumen del análisis cuantitativo

Tabla 12

Tabla de resumen del análisis cuantitativo

PARÁMETRO	INDICADOR	FRECUENCIA	
Curiosidad	¿A través de las pistas te facilito la construcción del significado de la palabra?	Si	77%
	¿Te resulta fácil recordar el significado de las palabras que encuentras?	Si	90%
	¿Crees que las actividades te ayudan a ser más curioso sobre las historias?	Si	100%
Placer Emocional	¿Te gusta relacionar imágenes con palabras o frases?	Si	83%
	¿Te resulta fácil entender el significado de las palabras cuando ves una imagen?	Si	90%
	¿La actividad de lectura te motiva a de leer otros cuentos?	Si	100%
Iniciativa Propia	¿Te diviertes participando en este tipo de juegos?	Si	93%
	¿Entiendes mejor la lectura cuando puedes comentar o jugar sobre ella?	Si	87%
	¿Te parece más divertido leer cuando hay	Si	100%

actividades que te hacen participar?		
¿Consideras que las estrategias lúdicas (juegos, dinámicas y actividades interactivas) aumentan tu motivación para leer?	Si	100%

Nota. Información obtenida de estudiantes de 3° EGB de la Escuela de Educación Básica Fé y Alegría

4.2 ANÁLISIS CUALITATIVO

4.2.1 Triangulación

La convergencia de los datos obtenidos permite establecer una relación directa entre la aplicación de estrategias lúdicas y el incremento exponencial de la motivación lectora en los estudiantes de tercer grado. Al contrastar el marco teórico de autores como Montessori y Dewey con los resultados de campo se evidencia que el interés por la lectura no es una capacidad estática sino un proceso dinámico que se activa mediante el andamiaje lúdico. Las cifras cuantitativas muestran un consenso absoluto del 100% en la eficacia de los juegos para despertar la curiosidad y el deseo de leer nuevos textos mientras que el análisis cualitativo explica este fenómeno a través del placer emocional porque los niños logran transitar de la decodificación mecánica a la comprensión significativa ya que el juego elimina el filtro afectivo y genera confianza. En ese sentido la triangulación confirma que la sopa de letras las adivinanzas y las lecturas interactivas funcionan como puentes cognitivos que transforman la percepción tradicional de la lectura basada en la memorización en una experiencia de autonomía y descubrimiento personal y por tanto la metodología lúdica no solo resuelve el déficit de comprensión identificado en el problema, sino que cimienta las bases de un hábito lector sostenible al vincular el aprendizaje con el bienestar emocional.

4.2.2 Parámetro: Curiosidad por la lectura

Según María Montessori, la curiosidad por la lectura es un interés natural del niño por explorar y aprender a través de los libros. Por su parte, John Dewey sostiene que esta curiosidad surge cuando el contenido de los textos conecta con las experiencias del lector, motivándolo a actuar por iniciativa propia². La teoría indica que la curiosidad fomenta un aprendizaje significativo y pensamiento crítico para los estudiantes.

4.2.3 Resultados de la Ejecución y Hallazgos:

Durante la ejecución de actividades como el Juego de Adivinanzas y la Sopa de Letras, se observó un alto nivel de involucramiento. En la encuesta, el 77% de los estudiantes confirmó que las pistas de las adivinanzas facilitaron la construcción del significado de las palabras. Además, el 100% de los niños manifestó que estas actividades despertaron su curiosidad por las historias. En las entrevistas, los estudiantes expresaron: Sí entendí mejor las palabras porque el cuento tenía dibujos y la sopa de letras me ayudó a reconocerlas más fácil. Esto demuestra que lograron decodificar el texto no como una tarea impuesta, sino como un desafío lúdico. Se sintieron motivados especialmente en

momentos de tensión narrativa, como cuando el elefante Elmer pierde sus colores, lo cual generó preguntas espontáneas y deseo de continuar la lectura para resolver el conflicto.

4.2.4 Conclusión:

Se fundamenta que la curiosidad no es un estado pasivo, sino un proceso dinámico activado por el andamiaje lúdico. La combinación de adivinanzas y recursos visuales transforma la incertidumbre del vocabulario desconocido en un motor de búsqueda, validando la postura de Dewey sobre la conexión entre el texto y la experiencia de descubrimiento del niño.

4.2.5 Parámetro: Placer Emocional

Louise Rosenblatt plantea que el placer emocional en la lectura nace cuando el lector conecta con la historia y experimenta emociones derivadas del texto. Keith Oatley añade que estas experiencias permiten desarrollar inteligencia emocional y empatía. El placer emocional es, por tanto, un vínculo positivo que refuerza el bienestar del estudiante frente al libro.

4.2.6 Resultados de la Ejecución y Hallazgos:

La actividad de *Asociación de Imágenes con Palabras* mostró que el 83% de los alumnos disfruta relacionar elementos visuales con frases, y un 90% considera que la imagen facilita la comprensión. Los estudiantes trabajaron de manera entusiasta, logrando identificar estados de ánimo en el personaje de Elmer. En sus testimonios cualitativos, los niños indicaron que la lectura fue *divertida y diferente*, mencionando que ver a Elmer con colores de arcoíris los hacía sentir *felices*. Manifestaron que las imágenes les ayudan a *acordarse mejor* de lo que hace el personaje, lo que reduce la frustración y aumenta el disfrute. Esta conexión emocional fue unánime (100%) al expresar que la estrategia les genera ganas de continuar leyendo.

4.2.7 Conclusión

Se concluye que el placer emocional actúa como un catalizador de la comprensión lectora. Cuando el estudiante experimenta una gratificación estética y emocional a través de imágenes y narrativas coloridas, el *filtro afectivo* disminuye, permitiendo que el aprendizaje sea procesado como una experiencia de bienestar y no como una presión académica, confirmando la teoría de la transacción de Rosenblatt.

4.2.8 Parámetro: Iniciativa Propia

La iniciativa propia, según Robbins, es un comportamiento proactivo donde la persona busca oportunidades y realiza acciones sin que se le pida explícitamente. En el ámbito lector, Moraita define la autonomía como el control del lector sobre su práctica:

qué, cuándo y cómo leer. Chiavenato refuerza que esta capacidad permite actuar de manera independiente y proactiva.

4.2.9 Resultados de la Ejecución y Hallazgos

Las *Lecturas Interactivas* lograron que los alumnos tomaran un rol activo. El 87% de los niños afirmó comprender mejor cuando puede comentar o jugar sobre el texto. Durante la observación, se notó que los estudiantes no solo respondían a lo solicitado, sino que proponían nuevas dinámicas: *Me gustaría que haya más dibujos y actividades para pintar porque así la lectura es más divertida*. El 100% coincidió en que la participación activa hace que la lectura sea más atractiva. Los estudiantes lograron transitar del apoyo guiado de la docente a la exploración independiente de la sopa de letras y las adivinanzas, sintiéndose *capaces* y con *control* sobre su propio descubrimiento del significado.

4.2.10 Conclusión

La teoría fundamentada aquí establece que la autonomía lectora es el resultado directo de un entorno participativo. Al desplazar el modelo tradicionalista basado en la memorización por uno de estrategias lúdicas, se activa la proactividad del estudiante. La iniciativa propia surge cuando el juego elimina el miedo al error, permitiendo que el niño se convierta en el autor de su propio conocimiento a través de la interacción social y el diálogo.

La investigación demuestra una convergencia total entre la teoría de la motivación (Pintrich y Schunk) y la práctica ejecutada. Mientras el marco teórico sostiene que la motivación es un proceso orientado a metas que requiere mantenimiento los resultados cuantitativos y cualitativos confirman que las estrategias lúdicas son el instrumento que garantiza dicho mantenimiento porque el 100% de los estudiantes de tercer grado de la Unidad Educativa "Fe y Alegría" percibe que los juegos aumentan su deseo de leer validando que la gamificación no es solo entretenimiento sino una necesidad metodológica para superar el déficit de comprensión lectora identificado en el planteamiento del problema.

4.3 Análisis e interpretación de resultados

Tras la ejecución de la fase de campo en la Escuela de Educación Básica Fe y Alegría, se procedió a la sistematización y tabulación de la información recolectada a través del cuestionario aplicado a los estudiantes de tercer grado. Este proceso permitió organizar los datos en función de las variables de estudio: curiosidad, placer emocional e iniciativa propia, facilitando una visión estadística del impacto de las estrategias lúdicas

en la motivación lectora. A continuación, se presenta el análisis detallado de cada parámetro, donde se contrastan las frecuencias obtenidas con una interpretación pedagógica que busca dar respuesta al problema de investigación identificado dentro de la institución educativa.

4.3.1 Análisis por dimensiones

En relación con el parámetro de **curiosidad**, los datos recolectados revelan que la implementación de estrategias como el juego de adivinanzas y la sopa de letras influyó de manera determinante en la construcción de significados léxicos. Se observa que un 77% de los estudiantes logró asimilar el contenido mediante el uso de pistas, mientras que un 90% manifestó una retención semántica efectiva, lo cual corrobora lo planteado por Montessori (2011) sobre el interés natural del niño por explorar mediante recursos lúdicos. Estos hallazgos permiten afirmar que la lúdica despierta el deseo de aprender aspecto validado por el 100% de la muestra, sino también es un soporte que facilita la memoria y la comprensión de términos.

Respecto al **placer emocional** se evidencia que el uso de recursos visuales y la asociación de imágenes con frases generaron una respuesta afectiva predominante porque el 83% de los estudiantes expresó un gusto marcado por este tipo de mediación pedagógica y un notable 90% confirmó que el apoyo visual simplifica la interpretación de los textos. Además, la totalidad de los estudiantes es decir el 100% manifestó que estas actividades les motivan a explorar nuevos cuentos lo cual sugiere que el componente emocional es el puente necesario para transformar una obligación escolar en una actividad de disfrute personal.

En lo referente a la **iniciativa propia** los resultados demuestran un alto nivel de compromiso cuando se emplean lecturas interactivas y animadas ya que un 93% de los participantes señaló divertirse durante el proceso mientras que el 87% reconoció que la posibilidad de comentar o jugar sobre lo leído mejora sustancialmente su nivel de comprensión y estos datos subrayan que la participación y el diálogo son motores de autonomía logrando que el niño se sienta protagonista de su aprendizaje y no un simple receptor pasivo de información.

Al analizar la percepción general sobre las **estrategias lúdicas** se registra un consenso absoluto porque el 100% de los estudiantes coincidió en que el aprendizaje es más divertido cuando existen dinámicas participativas y que estas herramientas aumentan significativamente su motivación intrínseca hacia la lectura confirmando así la

efectividad de los juegos y actividades interactivas como una alternativa válida frente al tradicionalismo educativo.

La interpretación integral de los hallazgos permite concluir que la integración de la lúdica en el aula de tercer año de Educación Básica ha logrado mitigar el desinterés identificado inicialmente. Al fortalecer la memoria semántica la conexión afectiva y la proactividad de los alumnos se han sentado las bases para un hábito lector más sólido. Los resultados obtenidos no solo validan los objetivos de la investigación, sino que también proporcionan evidencia empírica sobre la necesidad de diversificar las estrategias didácticas para atender la diversidad de intereses en el salón de clase.

CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

5.1.1 Conclusión general

- La investigación permitió evidenciar que la aplicación de estrategias lúdicas fortalece significativamente la motivación lectora en los alumnos de tercer año EGB de la Unidad Educativa *Fe y Alegría*, ya que incrementa el interés, la participación y la comprensión lectora, favoreciendo un aprendizaje activo y significativo.

5.1.2 Conclusiones específicas

- Se identificó que la aplicación de estrategias lúdicas en el aula despierta el interés de los estudiantes, al convertirla en una actividad dinámica y atractiva. Estas estrategias fomentan una actitud positiva frente a los textos y fortalecen la motivación intrínseca, además, incrementan la participación activa durante las actividades lectoras.
- Se evidenció que el uso de actividades lúdicas mejora significativamente la participación y la interacción durante el proceso lector, al fomentar un ambiente dinámico, motivador y colaborativo en el aula; además, estas estrategias favorecen el intercambio de ideas, incrementan la concentración y el compromiso con las tareas asignadas, lo que contribuye al fortalecimiento de la comprensión de los textos y al desarrollo de habilidades lectoras.
- Se determinó que la implementación de estrategias lúdicas contribuye de manera significativa al desarrollo del hábito lector, ya que promueve un ambiente de aprendizaje dinámico, participativo y motivador. Estas estrategias fortalecen el interés constante por la lectura y favorecen experiencias significativas que estimulan la comprensión y el gusto lector, consolidando prácticas lectoras en los estudiantes.

5.2 Recomendaciones

- Se recomienda a los docentes de Educación Básica que incorporen de manera permanente estrategias lúdicas en sus clases de lectura porque los juegos las lecturas interactivas las dinámicas grupales y los recursos visuales no solo motivan a los estudiantes, sino que también les facilitan la comprensión de los textos de una manera mucho más natural.
- También es importante que al momento de escoger las actividades los docentes tomen en cuenta los intereses y gustos de sus estudiantes porque cuando una actividad conecta con lo que a ellos les gusta la motivación crece sola y el hábito lector se va formando poco a poco sin que se sienta como una obligación.
- Y finalmente tanto las autoridades educativas como los padres de familia tienen un papel clave en todo esto porque apoyar estas estrategias también desde el hogar y crear espacios donde leer sea algo agradable marca una diferencia real en el desarrollo de los niños.

BIBLIOGRAFÍA

- Chiavenato, I. (2009). Comportamiento organizacional: La dinámica del éxito en las organizaciones. México: McGraw-Hill.
- Chiliguana, G. d. (2023). UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO. Obtenido de Estrategias lúdicas para desarrollar la psicomotricidad fina en niños de: <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/11691/1/UNACH-EC-FCEHT-EBAS-029-2023.pdf>
- Chuquian, M. d. (12 de abril de 2024). Estrategias metodológicas lúdicas para la motivación de la lectura en los estudiantes de quinto añoEGB de la Unidad Educativa Simón Rodríguez de la ciudad deRiobamba, Periodo Lectivo 2022-2023. Obtenido de Repositorio Universidad Nacional de Chimborazo : <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/12729>
- Condo, T. V. (2025). ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA LA MOTIVACIÓN. Obtenido de UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO: <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/15075/1/Mu%c3%b1oz%20C.%2c%20Tifany%20V.%20%282025%29%20Estrategias%20Metodol%c3%b3gicas%20para%20la%20Motivaci%c3%b3n%20Lectora%20en%20ni%c3%b1os%20de%20Educaci%c3%b3n%20Media.pdf>
- Dewey, J. (2005). Democracia y educación. Buenos Aires: Losada.
- Educación, M. d. (2021). Escuela para todos. Obtenido de Ministerio de Educación: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/05/Fase2-desarrollo-ludico.pdf>
- Falcón, O. M. (2020). Universidad San Ignacio de Loyala. Obtenido de Motivación hacia la lectura y la coprensión lectora en estudiantes de quinto de primaria de una institución educativa del callao: <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/6b656508-a117-4e16-aa9a-fb9efdd64ead/content>
- Gómez, B. J. (2024). El juego co estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. Revista Neuronum, 1-20.
- León, A. M. (2021). Fundación Dialnet. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=304623>
- Montessori, M. (2011). La mente absorbente del niño. Barcelona: Crítica.

- Moraita, C. A. (2024). EL ROL DEL DOCENTE EN LA PROMOCIÓN DE HÁBITOS DE LECTURA Y ESCRITURA: UN ESTUDIO DE CASO. Mérida, Yucatán.
- Oatley, K. (2012). *Emotions and the story world*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Paredes Bermeo , E. E. (2020). Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje. Obtenido de Universidad Andina Simón Bolívar: <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>
- Robbins, S., & Judge, T. (2017). *Comportamiento organizacional* (17.^a ed.). Pearson: México.
- Rosenblatt:, L. (1995). *La lectura como transacción*. México: Trillas.
- Sampieri, H. (2023). *Metodología de la investigación* (2.^a ed.).
- Vargas, F., Restrepo, S., & Tapia , O. (2023). Fomento al hábito por la lectura en estudiantes de educación básica primaria en el Estado de México. *Revista Científica Ciencia y Sociedad* , 282-291.
- Yturalde, E. (14 de mayo de 2024). La Lúdica, el Constructivismo y el Aprendizaje Experiencial. Obtenido de Lúdica : <https://www.ludica.org/ludica.html>
- Ausubel, D. P. (1983). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. Trillas.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Deakin University Press.
- Piaget, J. (1970). *Psicología y pedagogía*. Ariel.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

ANEXOS

Anexo 1: Aprobación del Tema y Tutor (Resolución de Comisión de Carrera)



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

DECANATO



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

RESOLUCIÓN ADMINISTRATIVA No. 275-DFCEHT-UNACH-2025

Dra. Amparo Cazorla Basantes
DECANA DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

C O N S I D E R A N D O:

Que, el Estatuto de la Universidad Nacional de Chimborazo, en su Art. 150, literal a) expresa: "Decano, máxima autoridad académica de la Facultad, responsable de la gestión estratégica";

Que, el Estatuto de la Universidad Nacional de Chimborazo, en su Art. 152, numeral 17, determina que es atribución del decano de la Facultad resolver las solicitudes de personal académico, administrativo y estudiantes que no sean competencia expresa de órganos de mayor jerarquía";

Que, el Reglamento de Titulación de la Universidad Nacional de Chimborazo, aprobado por el Consejo Universitario, en sesión extraordinaria de fecha 31 de octubre de 2023, con Resolución No. 0379-CU-UNACH-SE-31-10-2023, en su Art. 29, literal a), párrafo cuarto menciona: "El Director de Carrera remitirá al Decano la propuesta de asignación de tutor para su aprobación, en un término de dos días hábiles de haber recibido el listado de temas de los estudiantes. Una vez aprobada la propuesta de asignación de tutor, el Decano notificará, mediante la resolución, la designación de tutor al estudiante y al profesor tutor, hasta cinco días hábiles después de haberla receptado la propuesta.

El estudiante, tras contar con la designación de profesor tutor y tema validado, deberá planificar las tutorías y el desarrollo del perfil del trabajo de titulación y cumplir con el trabajo establecido por el profesor de la asignatura o espacio académico correspondiente al proceso de titulación";

Que, mediante Oficio No. 100.CEB-UNACH-2025, el Dr. Manuel Machado, Director de la Carrera de Educación Básica, en la parte pertinente de la comunicación expresa: "Por medio del presente me permito informar que de acuerdo al Art. 29 literal a) del reglamento de titulación, la comisión de carrera se reunió con la finalidad de asignar profesor tutor a cada estudiante según el componente de investigación para la consecución del trabajo de investigación de los estudiantes de séptimo semestre periodo 2025-1S. Por lo que me permito remitir el listado de la propuesta de asignación de tutores para su aprobación.", lo subrayado me pertenece.

Que, revisado el trámite correspondiente, el proceso cumple con las exigencias pertinentes;

En ejercicio de las atribuciones que le confiere la normativa legal correspondiente:

R E S U E L V E:

Aprobar la propuesta de designación de tutores del trabajo de titulación, en conformidad al listado remitido por el Dr. Manuel Machado, Director de la Carrera de Educación Básica, mediante Oficio No. 100.CEB-UNACH-2025, como se describe a continuación:



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

DECANATO

en movimiento



No.	APELLIDOS Y NOMBRES	TEMAS	TUTOR /TUTORA
1	AMAGUANA SUPE KATYA ALEXANDRA LARA TAGUA LIZETH VIVIANA	PROPUESTA DE MÉTODOS ACTIVOS PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA	MGS. FÉLIX ROSERO
2	ATUPANA GUAILLA MARIA LIZETH	REGULACIÓN EMOCIONAL A TRAVÉS DE LA RECREACIÓN EN LA NATURALEZA EN EDUCACIÓN BÁSICA.	MGS. PATRICIA VERA
3	CAIZA GUAMAN WENDY NICOLE	DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE DE ESTUDIANTES CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES	MGS. TATIANA FONSECA
4	CARGUA ASQUI GABRIELA ELIZABETH	ESTRATEGIAS NEUROPEDAGÓGICAS PARA LA REGULACIÓN EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA	MGS. GLADYS BONILLA
5	CARVAJAL GRANIZO JONATAN ALEXANDER COCA AGURTO THALIA CRISTINA	GUIA DE LA METODOLOGIA TEKMAN EN LUDILETRAS E INTELIGENCIA ARTIFICIAL	MGS. AIDA QUISHPE
6	CULLAY GUEVARA KAREN MISHHELL	LA NARRACIÓN ORAL EN LA COMPRENSIÓN LECTORA	MGS. FÉLIX ROSERO
7	CURAY MONTESDEOCA JOSELYN VIVIANA	EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS	MGS. TATIANA FONSECA
8	DELGADO BERMEO MARIA JICELA	EL DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES EN SITUACIÓN DE VULNERABILIDAD	MGS. TATIANA FONSECA
9	FLORES JIMENEZ NAGELY VERONICA	EL JUEGO COOPERATIVO PARA LA REGULACIÓN EMOCIONAL EN EL AULA DE EDUCACIÓN BÁSICA.	MGS. PATRICIA VERA
10	GAMARRA GUALLI NANCY JACKELINE	DISEÑO DE TALLERES RECREATIVOS COMO HERRAMIENTA DE REGULACIÓN EMOCIONAL PARA PADRES DE FAMILIA DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR	MGS. GLADYS BONILLA
11	GUERRA NARANJO VERONICA ANAHI RUIZ PAREDES DELANEY DANIELA	GUIA DE CAPACITACIÓN FAMILIAR EN RECREACIÓN PARA LA REGULACIÓN EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA	MGS. PATRICIA VERA
12	GUERRERO BENALCAZAR KATHERINE MISHEL	LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE UNA LENGUA MATERNA.	MGS. FELIX ROSERO
13	GUINLA LÓPEZ MELANIE VICTORIA	RECREACIÓN Y REGULACIÓN EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR	MGS. PATRICIA VERA
14	IMBAQUINGO CHIMARRO LINO ALEXANDER	METODOLOGIA TEKMAN EN LUDILETRAS Y COMPETENCIAS CONTEXTUALIZADAS.	MGS. AIDA QUISHPE
15	LEMACHE LÓPEZ AMARILIS PRICILA	EL DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE Y LA FORMACIÓN DOCENTE	MGS. TATIANA FONSECA
16	LUCERO SALINAS RUBI BRISSEIDA	METODOLOGÍA EMAT PARA LA ENSEÑANZA DE LA MATEMÁTICA EN EDUCACIÓN BÁSICA	MGS. JOHANA MONTROYA
17	MANOBANDA BALTAN ANGELICA MISHHELL	TEXTOS MULTISENSORIALES PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA	MGS. FELIX ROSERO
18	MINTA CARRILLO	IMPLEMENTACIÓN DEL DISEÑO UNIVERSAL	MGS. TATIANA



	JANETH ALEXANDRA	PARA EL APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN BÁSICA	FONSECA
19	MORALES GUASHPA ESTEFANIA NOELIA PAULLAN RODRIGUEZ NICOLE ADRIANA	GUÍA METODOLÓGICA: GAMIFICACIÓN Y AMBIENTES DE APRENDIZAJE	MGS. GLADYS BONILLA
20	MOROCHO CHUTO BYRON ISAÍAS	LA AUTORREGULACIÓN PARA EL AUTOESTIMA EN EL AULA DE EDUCACION GENERAL BÁSICA.	MGS. GLADYS BONILLA
21	MUÑOZ LLANOS SILVANA LISSETTE	NARRATIVA TRANSMEDIA COMO ESTRATEGIA PARA EL ANÁLISIS LITERARIO.	MGS. FÉLIX ROSERO
22	ORBE QUITIO MADELINE ESTEFANIA	LA VIOLENCIA INTRAFAMILIAR Y LA REGULACIÓN EMOCIONAL EN EL AULA DE EDUCACIÓN BÁSICA	MGS. GLADYS BONILLA
23	PILCO CAYAMBE ROCIO NATIVIDAD	LAS HABILIDADES SOCIALES EN EL DESARROLLO EMOCIONAL DE LOS NIÑOS	MGS. TATIANA FONSECA
24	POZO FIALLOS NOHELIA	ESTRATEGIAS DE ESCRITURA PARA AUTISMO EN EDUCACIÓN BÁSICA	MGS. PATRICIA VERA
25	SALAZAR RIVERA NADIA YULIANA	ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA MOTIVACIÓN LECTORA	MGS. FÉLIX ROSERO
26	VALLEJO FIALLOS SARA GABRIELA	TALLERES DE FORMACIÓN DOCENTE EN RECREACIÓN PARA LA AUTORREGULACIÓN EMOCIONAL EN EL AULA DE EDUCACION BÁSICA	MGS. PATRICIA VERA
27	VERDEZOTO AUQUILLA AMBAR LIZETH	DISEÑO DE UN MODELO RECREATIVO INCLUSIVO Y LA REGULACIÓN EMOCIONAL EN EL AULA DE CLASE	MGS. TATIANA FONSECA
28	VILLACIS MOLINA KEVIN DARIO	LOS AUDIOLIBROS EN LA MOTIVACIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE EDUCACION GENERAL BÁSICA	MGS. FÉLIX ROSERO
29	YANZA RIERA JHANONY ALEXANDER	GUÍA METODOLÓGICA PARA LA ENSEÑANZA DE LA MULTIPLICACIÓN Y DIVISIÓN POR MEDIO DE LA GAMIFICACIÓN EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA	MGS. MARCO VELASCO

Riobamba, 05 de mayo de 2025.



0602663856 AMPARO
LILIAN CAZORLA
BASANTES

Dra. Amparo Cazorla Basantes, PhD.
DECANA

Revisado por: Dra. Amparo Cazorla B.
Elaborado por: Mgs. Teresa Soto B.

Funcionarios que reciben	Fecha de recepción	Firma
Directoría de carrera	05-05-2025	

Anexo 2. Aprobación del Perfil del Proyecto de Investigación



Dirección
Académica
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-04-08.05
VERSIÓN 01: 06-09-2021

VISTO BUENO DEL PERFIL DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En la Ciudad de Riobamba, a los 30 días del mes de junio de 2025, luego de haber revisado y analizado la validez científica y viabilidad del proyecto de investigación presentada por el estudiante **NADIA YULIANA SALAZAR RIVERA** con CC: **0605046754**, de la carrera **EDUCACIÓN BÁSICA** y dando cumplimiento a los criterios metodológicos exigidos, se emite el **VISTO BUENO DEL PERFIL DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN** titulado **“ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA MOTIVACIÓN LECTORA”**, que corresponde al dominio científico **“Desarrollo socioeconómico para el fortalecimiento de la institucionalidad democrática y ciudadana”** y alineado a la línea de investigación **“Ciencias de la educación y la formación profesional / no profesional”**, por lo tanto se autoriza la presentación del mismo para los trámites pertinentes.



Mgs. José Félix Rosero López
TUTOR PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Anexo 3. Acta Favorable del Informe Final del trabajo de investigación.



Dirección
Académica
VICERRECTORADO ACADÉMICO



ACTA FAVORABLE - INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN


En la Ciudad de Riobamba, a los 09 días del mes de ENERO de 2026, luego de haber revisado el Informe Final del Trabajo de Investigación presentado por la estudiante **NADIA YULIANA SALAZAR RIVERA** con CC: **060504675-4**, de la carrera de **Educación Básica** y dando cumplimiento a los criterios metodológicos exigidos, se emite el **ACTA FAVORABLE DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN** titulado **"ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA MOTIVACIÓN LECTORA"**, por lo tanto se autoriza la presentación del mismo para los trámites pertinentes.



Mgs. José Félix Rosero López
TUTOR

Anexo 4. Oficio de autorización para la aplicación del instrumento de recolección de datos

 Carrera de Ciencias de la Educación Básica
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

en movimiento
 SGC
SERVIDOR DE LA CALIDAD

Riobamba, 27 de octubre de 2025

Oficio No. 043-CEB-UNACH-2025

Teg.
Oswaldo Vayas
DIRECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMIOSIONAL FE Y ALEGRÍA

De mi consideración:

Reciba un cordial saludo de quienes hacemos la Carrera de Educación Básica de la Universidad Nacional de Chimborazo, augurando toda clase de éxitos en su estratégica labor.

La presente tiene como objetivo solicitar de la manera más comedida su autorización para el desarrollo de la investigación con el tema: **ESTRATEGÍAS LÚDICAS EN LA MOTIVACIÓN LECTORA** investigación a cargo de la Srta. **Nadia Yuliana Salazar Rivera**, en consideración el convenio con la Coordinación zonal "Zona 3".

Agradezco de antemano su gentil atención a este pedido que servirá a la institución como insumo para los planes de mejora relacionados con la capacitación docente.

Reconocemos de antemano su gentil atención.

 **Unach** | VICERRECTORÍA
EDUCACIÓN BÁSICA
DIRECCIÓN


Manuel Machado Sotomayor, PhD
DIRECTOR DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA-UNACH
Correo: mmachado@unach.edu.ec
Contacto: 0994948981

Recibido

3-12-2025

Campus "La Dolorosa" | Av. Eloy Alfaro y 10 de Agosto | Teléfonos: (593-3) 3730910 - Ext 2206

Universidad Nacional de Chimborazo
Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías



Carrera de Educación Básica

Cuestionario

Título: Estrategias lúdicas en la motivación lectora

Ahora conversaremos un poco sobre el cuento que escuchamos y vimos. Queremos saber si te pareció interesante, si disfrutaste la lectura y qué parte del cuento te gustó más.

PARAMETRO N°1

Curiosidad: Muestra interés por deducir el significado.

Juego de Adivinanzas

¿A través de las pistas te facilito la construcción del significado de la palabra?

- Sí
- No
- A veces
- Nunca

¿Qué tipo de pistas te ayudan más a entender una palabra?

Sopa de Letras

¿Te resulta fácil recordar el significado de las palabras que encuentras?

- Sí
- No
- A veces
- Nunca

¿Qué haces tú para recordar mejor una palabra nueva?

¿Crees que las actividades te ayudan a ser más curioso sobre las historias?

- Sí
- No
- A veces
- Nunca

¿Qué parte de la actividad te da más ganas de saber cómo termina el cuento?

PARAMETRO N°2

Placer Emocional: Disfruta relacionando la información visual y escrita

Asociación de Imágenes con Palabras o Frases

¿Te gusta relacionar imágenes con palabras o frases?

- Sí
- No
- A veces
- Nunca

¿Qué imagen recuerdas que te ayudó a entender una palabra?

¿Te resulta fácil entender el significado de las palabras cuando ves una imagen?

- Sí
- No
- A veces
- Nunca

¿Cómo te ayuda una imagen a entender mejor una palabra?

¿La actividad de lectura te motiva a leer otros cuentos?

- Sí
- No
- A veces
- Nunca

¿Cuál fue tu opinión acerca de la actividad en general?

PARAMETRO N°3

Iniciativa Propia: El estudiante participa activamente comentando o jugando sobre la lectura.

Lectura Completa en Voz Alta y Animada

¿Te diviertes participando en este tipo de juegos?

- Sí
- No
- A veces
- Nunca

¿Qué es lo que más te gusta de estos juegos?

Lecturas Interactivas

¿Entiendes mejor la lectura cuando puedes comentar o jugar sobre ella?

- Sí
- No
- A veces
- Nunca

¿Qué juego o actividad te ayuda más a entender lo que lees?

¿Te parece más divertido leer cuando hay actividades que te hacen participar?

- Sí
- No
- A veces
- Nunca

¿Qué actividad te gustaría hacer más cuando estamos leyendo?

¿Consideras que las estrategias lúdicas (juegos, dinámicas y actividades interactivas) aumentan tu motivación para leer?

- Sí
- No
- A veces
- Nunca

¿Qué tipo de actividad lúdica te motiva más a leer y por qué?

Anexo 6. Cuadro de análisis e interpretación cualitativo

Análisis e interpretación Cualitativo

Tabla 13

Análisis e interpretación Cualitativo

Parámetro	Pregunta	Respuesta	Análisis
Curiosidad: Muestra interés por deducir el significado.	¿Qué tipo de pistas te ayudan más a entender una palabra?	Sí entendí mejor las palabras porque el cuento tenía dibujos y la sopa de letras me ayudó a reconocerlas más fácil. Las preguntas que me hacía la profesora me hizo pensar lo que estaba leyendo y así poder comprender mejor la historia.	Las respuestas de los estudiantes muestran que el uso de actividades lúdicas facilita la comprensión de las palabras. La sopa de letras ayudó a reforzar el vocabulario de manera dinámica mientras que las preguntas y las imágenes del cuento contribuyeron a una mejor comprensión del texto y a un aprendizaje más significativo.
	¿Qué haces para recordar mejor una nueva palabra?	Repito varias veces y la memorizo hasta entenderla. Cuando no sé qué significa, le pregunto a la profesora y así aprendo de mejor manera.	Los resultados de los estudiantes muestran que se utilizan distintas estrategias pedagógicas para aprender nuevas palabras, como escuchar con

atención, repetirlas y observar sus letras. También destacan la importancia de preguntar al docente cuando tienen dudas, lo que mejora su comprensión lectora y el enriquecimiento de su vocabulario.

¿Qué parte de la actividad te da más ganas de saber cómo termina el cuento? Me gustó cuando Elmer se quedó sin colores porque fue sorprendente y quería saber qué iba a pasar después. También me gustó cuando volvió a tener sus colores de arcoíris porque se veía bonito y me hizo sentir feliz. Las respuestas de los estudiantes indican que los momentos más llamativos del cuento Elmer, el elefante de colores fueron cuando el personaje pierde sus colores y cuando los recupera. Estos hechos despertaron sorpresa, interés y emoción en los niños, lo que aumentó su curiosidad y motivación para continuar la lectura hasta el final.

<p>Placer Emocional: ¿Qué imagen recuerdas que te ayudó a entender la información visual y escrita</p>	<p>La sopa de letras me ayudó a aprender las palabras jugando y la imagen de Elmer me hizo entender mejor lo que decía el cuento porque podía ver al elefante.</p>	<p>Los resultados muestran que los recursos visuales como la sopa de letras y la imagen del elefante Elmer, facilitaron la comprensión del texto. Estos elementos ayudan a reconocer palabras de manera divertida y a relacionarlas con el personaje del cuento fortaleciendo su comprensión lectora.</p>
<p>¿De qué manera te ayuda la incorporación de una imagen para entender mejor una palabra?</p>	<p>Las imágenes me ayudan a entender más rápido las palabras, porque puedo ver lo que significan y así me acuerdo mejor el contenido de la historia.</p>	<p>De acuerdo con las respuestas de los estudiantes, las imágenes facilitan la comprensión y memorización de las palabras, ya que permiten relacionarlas con objetos, personajes y situaciones del cuento, especialmente con el personaje Elmer.</p>

<p>¿Cuál fue tu opinión acerca de la actividad en general?</p>	<p>El cuento de Elmer me gustó mucho porque fue divertido y diferente, entendí fácil la lectura y me dieron ganas de seguir leyendo.</p>	<p>De acuerdo con las respuestas analizadas, se observa que los estudiantes muestran una valoración muy positiva de la actividad, la cual fue percibida como interesante, divertida y fácil de comprender. Esto incrementó su participación, motivación y gusto por la lectura, generando una experiencia significativa.</p>
--	--	--

<p>Iniciativa Propia: El estudiante participa activamente comentando o jugando sobre la lectura.</p>	<p>¿Qué es lo que más te gusta de estos juegos?</p>	<p>Me gustó la escuchar el cuento porque fue divertido, me gustó leer el cuento, jugar y responder las preguntas de la profesora</p>	<p>Del análisis de las respuestas se evidencia que los estudiantes valoran positivamente la actividad, ya que disfrutaban participar, consideran la lectura agradable y destacan los juegos y las preguntas de la docente como</p>
--	---	--	--

		elementos que aumentan su interés y motivación.
¿Qué actividad te ayuda más a comprender lo que lees?	La sopa de letras me ayuda a aprender las palabras mientras me divierto, las preguntas de la docente me hicieron pensar y las imágenes me ayudaron a entender.	Del análisis de las respuestas se identificó que la sopa de letras, las preguntas y las imágenes del texto son los recursos más valorados, ya que facilitaron la comprensión de las palabras y del contenido leído.
¿Qué actividad te gustaría hacer más cuando lees?	Me gustaría que haya más juegos y actividades para pintar porque así la lectura es más divertida y entiendo mejor el cuento.	El análisis de la información recopilada permite evidenciar que os estudiantes desean incorporar más juegos y actividades creativas además de los recursos visuales en las sesiones de lectura, ya que estas propuestas aumentan su participación, interés y comprensión del texto.

¿Qué tipo de actividad lúdica te motiva más a leer?	Me gustan las adivinanzas y la sopa de letras, porque aprendo mientras me divierto. También me gusta tener más tiempo para leer y entender mejor el cuento.	De acuerdo con las respuestas recopiladas se determina que las adivinanzas y la sopa de letras son las actividades más motivadoras para los estudiantes, combinan el juego con el aprendizaje. Además, el tiempo destinado a la lectura favorece una mejor comprensión y disfrute del proceso lector.
---	---	---

Nota. Información obtenida de estudiantes de 3° EGB de la Escuela de Educación Básica Fé y Alegría

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA: LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA
MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO – TEMA: Estrategias lúdicas en la motivación lectora

AUTOR/A: Nadia Yuliana Salazar Rivera

TUTOR/A: José Félix Rosero López

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	3. HIPÓTESIS	4. MARCO TEÓRICO	5. METODOLOGÍA	6. TÉCNICAS E IRD – INSTR-RECOLECC-DATOS
<p>1.1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</p> <p>¿De qué manera la aplicación de estrategias lúdicas influye en la motivación lectora de los estudiantes de tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Fe y Alegría”?</p>	<p>2.1 OBJETIVO GENERAL</p> <p>Desarrollar estrategias lúdicas para la motivación lectora.</p>	<p>3.1 HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>Las estrategias lúdicas favorecen en la motivación lectora.</p>	<p>4.1 Variable independiente:</p> <p>Estrategias lúdicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consideraciones Generales de la Lúdica. • Importancia de las estrategias lúdicas en la educación. • Beneficios de las estrategias lúdicas 	<p>5.1 Enfoque o corte Mixto</p> <p>5.2 Diseño No Experimental</p> <p>5.3 Tipo de investigación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Por el nivel: Alcance exploratorio. • Por el objetivo: Básica • Por el tiempo: Transversal • Por el lugar: Bibliográfico • De campo 	<p>6.1 Variable independiente:</p> <p>Estrategias lúdicas</p> <p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p> <p>Descripción: Evaluar actividades recreativas y dinámicas para fomentar la participación y el aprendizaje de los estudiantes.</p> <p>6.2 Variable dependiente:</p> <p>Motivación lectora</p> <p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p> <p>Descripción: Conocer el interés, gusto y actitudes de los estudiantes hacia las actividades presentadas.</p>
<p>1.2. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN</p> <p>¿Cuáles son las estrategias lúdicas y los intereses de lectura que presentan los estudiantes de tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Fe y Alegría”?</p> <p>¿De qué manera la organización y aplicación de estrategias lúdicas favorece la participación activa y el disfrute de los estudiantes durante el proceso lector?</p> <p>¿Cómo se manifiesta la motivación lectora de los estudiantes a través del uso de estrategias lúdicas en el aula?</p>	<p>2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>Identificar las estrategias lúdicas y los intereses de lectura de los estudiantes.</p> <p>Organizar estrategias que fomenten la participación activa de los estudiantes y el disfrute durante el proceso lector.</p> <p>Describir la motivación lectora a través de las estrategias lúdicas.</p>	<p>3.2 HIPÓTESIS DE TRABAJO</p> <p>La aplicación de actividades lúdicas mejora la participación y el interés por la lectura.</p> <p>El uso de juegos educativos fortalece el hábito lector.</p> <p>Las dinámicas lúdicas favorecen la comprensión y el gusto por la lectura.</p>	<p>4.2 Variable dependiente:</p> <p>Motivación lectora</p> <p>Consideraciones generales de la lectura</p> <p>Importancia de la Lectura.</p> <p>Beneficios de la lectura en los niños.</p> <p>La motivación lectora.</p> <p>La motivación y su relación con el aprendizaje y la lectura.</p>	<p>5.4 Unidad de análisis Población de estudio: Estudiantes de Básica Elemental, 3º EGB Unidad Educativa “Fe y Alegría”.</p> <p>5.5 Técnicas e IRD TÉCNICA: Encuesta INSTRUMENTO: Cuestionario de preguntas</p> <p>5.6 Técnicas de Análisis e Interpretación de la información. Análisis e interpretación de datos cualitativos y cuantitativos</p>	

Anexo 8. Matriz de Operacionalización de Variables



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
 CARRERA: EDUCACIÓN BÁSICA

PERÍODO ACADÉMICO: 2025 - 25

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES: INDEPENDIENTE

TÍTULO – TEMA: Estrategias lúdicas en la motivación lectora

AUTOR/A: Nadia Yuliana Salazar Rivera

DIMENSIONES	SUBDIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Tipos de estrategias lúdicas	Juegos didácticos	Aplicación de juegos relacionados con la lectura	¿El docente utiliza juegos para motivar la lectura?	Encuesta	Cuestionario Preguntas cerradas
	Dinámicas grupales	Participación activa en actividades grupales	¿Los estudiantes participan activamente en dinámicas lectoras?	Encuesta	Cuestionario Preguntas abiertas
	Lecturas interactivas	Uso de cuentos interactivos	¿Se realizan lecturas donde los niños interactúan con el texto?	Encuesta	Cuestionario Preguntas cerradas
Aplicación pedagógica	Planificación	Inclusión de actividades lúdicas en la planificación	¿El docente planifica actividades lúdicas para fomentar la lectura?	Encuesta	Cuestionario Preguntas cerradas
	Creatividad	Innovación en las actividades propuestas	¿Las actividades lectoras son creativas y variadas?	Encuesta	Cuestionario Preguntas abiertas
Participación estudiantil	Interacción	Trabajo colaborativo durante las actividades	¿Los estudiantes trabajan en equipo durante actividades lectoras?	Encuesta	Cuestionario Preguntas abiertas
	Interés	Atención y entusiasmo en las actividades	¿Los niños muestran entusiasmo cuando realizan actividades lúdicas?	Encuesta	Cuestionario Preguntas abiertas



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
 CARRERA: EDUCACIÓN BÁSICA

PERÍODO ACADÉMICO: 2025 - 25

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES: DEPENDIENTE

DIMENSIONES	SUBDIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Iniciativa propia	Autonomía lectora	Elección libre de textos	¿El estudiante elige voluntariamente textos para leer?	Encuesta	Cuestionario Preguntas abiertas
	Participación voluntaria	Lectura sin presión externa	¿Lee por iniciativa propia durante el tiempo libre?	Encuesta	Cuestionario Preguntas abiertas
Curiosidad por la lectura	Interés	Deseo de conocer nuevas historias	¿Muestra interés por descubrir nuevos cuentos?	Encuesta	Cuestionario Preguntas cerradas
	Atención	Concentración durante la lectura	¿Mantiene la atención durante las actividades lectoras?	Encuesta	Cuestionario Preguntas abiertas
Placer emocional	Disfrute	Expresión de emociones positivas	¿El estudiante disfruta las actividades de lectura?	Encuesta	Cuestionario Preguntas abiertas
	Empatía	Identificación con personajes	¿Expresa emociones frente a los personajes de la historia?	Encuesta	Cuestionario Preguntas abiertas
Persistencia	Continuidad	Finaliza actividades lectoras	¿Termina las lecturas iniciadas?	Encuesta	Cuestionario Preguntas abiertas

Anexo 9. Evidencias fotográficas de estudio de campo



Descripción: Aplicación de juegos lúdicos con el *Cuento Elmer* del autor David Mckee.



Descripción: Aplicación de instrumento de recolección de datos