



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
INSTITUTO DE POSGRADO

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
GRADO DE:

MAGÍSTER EN EDUCACIÓN PARVULARIA, MENCIÓN
JUEGO, ARTE Y APRENDIZAJE.

TEMA:

ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DE ESTRATEGIAS
LÚDICAS “UN CUENTO CADA DÍA” PARA LA INICIACIÓN DE LA
LECTURA DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN
BÁSICA PARALELO A DE LA UNIDAD EDUCATIVA MILITAR N° 6
COMBATIENTES DE TAPI DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA. PROVINCIA
DE CHIMBORAZO. PERÍODO 2013-2014.

AUTOR:

Mónica Alexandra Freire Pazmiño

TUTOR:

M. Sc. Luz Elisa Moreno A.

RIOBAMBA-ECUADOR

2014

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.

Certifico que el presente trabajo de investigación previo a la obtención del Grado de Magíster en Educación Parvularia: Mención Arte, Juego y Aprendizaje con el tema: ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS “UN CUENTO CADA DÍA” PARA LA INICIACIÓN DE LA LECTURA DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO A DE LA UNIDAD EDUCATIVA MILITAR N° 6 COMBATIENTES DE TAPI DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA. PROVINCIA DE CHIMBORAZO. PERÍODO 2013-2014, ha sido elaborado por Mónica Alexandra Freire Pazmiño, con el asesoramiento permanente de mi persona, en calidad de tutor por lo que certifico que se encuentra apto para su presentación y defensa respectiva.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.

Riobamba, Diciembre de 2014



M. Sc. Luz Elisa Moreno A.
TUTORA

AUTORÍA.

Yo, Mónica Alexandra Freire Pazmiño, con cédula de identidad N. °171275166-6 soy responsable de las ideas, doctrinas, resultados y propuestas realizadas en la presente investigación y el patrimonio intelectual de la tesis de grado pertenece a la Universidad Nacional de Chimborazo



MÓNICA ALEXANDRA FREIRE PAZMIÑO.

C.I. 171275166-6

AGRADECIMIENTO.

Infinita gratitud a Dios por toda su inmensa bondad al concederme la vida.

Eterno reconocimiento a la Universidad Nacional de Chimborazo y toda su comunidad educativa por haberme abierto sus puertas; para consolidar mi propio proyecto de vida profesional.

Perdurable admiración a mis queridos Padres por haberme ayudado a la formación de un ser humano con muchos valores y ética profesional.

Extraordinario amor a mis hijos por, constituirse en mi principal fortaleza, inspiración y soporte espiritual en mis momentos más difíciles.

Con especial aprecio para la tutora M. Sc. Luz Elisa Moreno A. por todo su empeño y sabiduría que supo manifestar en la construcción de mi Tesis.

¡A todos mil gracias!

MÓNICA ALEXANDRA FREIRE PAZMIÑO.

DEDICATORIA.

El presente trabajo de investigación les ofrendo con todo mi amor a mis hijos y con admiración a mis queridos padres, quienes estuvieron siempre pendientes de mi desarrollo profesional; porque ellos representan el amor, la ternura y el sacrificio; gracias por haber hecho realidad el sueño de mi vida llegar a ser una excelente profesional con alta formación académica y una extraordinaria formación humanística.

MÓNICA ALEXANDRA FREIRE PAZMIÑO.

ÍNDICE GENERAL.

PORTADA	I
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.	II
AUTORÍA.	III
AGRADECIMIENTO.	IV
DEDICATORIA.	V
ÍNDICE GENERAL.	VI
ÍNDICE DE TABLAS	IX
ÍNDICE DE FIGURAS.....	XI
RESUMEN	1
SUMMARY	2
INTRODUCCIÓN.	3
CAPÍTULO I	7
1. MARCO TEÓRICO.....	7
1.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIONES ANTERIORES.	7
1.2. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA.	11
1.2.1. Fundamentación Epistemológica.	11
1.2.2. Fundamentación Filosófica.....	13
1.2.3. Fundamentación Sociológica.....	16
1.2.4. Fundamentación Pedagógica.	17
1.2.5. Fundamentación Psicológica.	18
1.2.6. Fundamentación Didáctica.	19
1.2.7. Fundamentación Axiológica.	21
1.2.8. Fundamentación Legal.	23
1.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.	28
1.3.1. Iniciación a la Lectura.	28

1.3.2. Memoria Visual.....	34
1.3.3. Memoria Auditiva.	51
1.3.4. Juegos recreativos.....	57
CAPÍTULO II.....	74
2. MARCO METODOLÓGICO.....	74
2.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	74
2.1.1. Diseño Cuasi experimental.....	74
2.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	74
2.2.1. De campo.	74
2.2.2. Descriptiva y Explicativa.....	74
2.3. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN.....	75
2.3.1. Método Científico.	75
2.3.2. Método Analítico-Sintético.	75
2.3.3. Método Inductivo- Deductivo.	77
2.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS.....	78
2.4.1. Técnicas.	78
2.5. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	78
2.5.1. Población y muestra.	78
2.6. PROCEDIMIENTOS PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.....	79
2.7. HIPÓTESIS.....	79
2.7.1. Hipótesis General.	79
2.7.2. Hipótesis específicas.	80
2.8. OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS.....	81
2.8.1. Operacionalización de la Hipótesis de Graduación 1.....	81
2.8.2. Operacionalización de la Hipótesis de Graduación Específica 2.....	82
2.8.3. Operacionalización de la Hipótesis de Graduación Específica 3.....	83
CAPÍTULO III.....	85
3. EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	85
3.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN (Antes).....	85
3.1.1. Síntesis de resultados de la guía de observación aplicada a los niños.....	100

3.2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN (Después).	103
3.2.1. Análisis e interpretación de resultados de la guía de observación (Después).....	118
3.3. COMPROBACIÓN DE LAS HIPÓTESIS.	121
3.3.1. Comprobación de las hipótesis específica1.	121
CAPÍTULO IV.....	134
4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	134
4.1. CONCLUSIONES	134
4.2. RECOMENDACIONES.	135
BIBLIOGRAFÍA	136
WEBGRAFÍA.....	142
ANEXOS	148

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1. POBLACIÓN.....	79
TABLA 2. CANCIONES INFANTILES LUEGO DE ESCUCHAR A LA MAESTRA CANTARLAS.....	85
TABLA 3. SONIDOS DE LAS VOCALES Y DEL FONEMA M.....	86
TABLA 4. ESCUCHA PALABRAS E IDENTIFICA EL SONIDO INICIAL DE LA VOCAL.....	87
TABLA 5. SONIDOS ONOMATOPÉYICOS DE ANIMALES, DE LOS INSTRUMENTOS MUSICALES, DE LA NATURALEZA Y LOS IMITA.....	88
TABLA 6. ESCUCHA CUENTOS ANTES DE INICIAR LA JORNADA DIARIA DE TRABAJO ESCOLAR.....	89
TABLA 7. OBSERVA TARJETAS POR VARIOS SEGUNDOS Y LUEGO RECUERDAN EN SECUENCIA.....	90
TABLA 8. DIFERENCIAN LAS LETRAS DE LOS NÚMEROS Y DE OTRO TIPO DE DIBUJO MEDIANTE LA OBSERVACIÓN.....	91
TABLA 9. ORGANIZA LOS GRAFISMO UNO A CONTINUACIÓN DEL OTRO Y ESCRIBE SU NOMBRE.....	92
TABLA 10. RESUELVE CON FACILIDAD LABERINTOS Y ROMPECABEZAS.....	93
TABLA 11. PERSONAJES DE CUENTOS MEDIANTE LA OBSERVACIÓN DE PICTOGRAMAS O FOTOGRAFÍAS.....	94
TABLA 12. RESPETA NORMAS Y REGLAS EN JUEGOS GRUPALES.....	95
TABLA 13. MOVIMIENTOS CORPORALES DE ACUERDO A LAS CANCIONES O CUENTOS.....	96
TABLA 14. MOVIMIENTOS CORPORALES DE ACUERDO A LAS CANCIONES O CUENTOS.....	97
TABLA 15. JUEGA CON PLACER CON LOS JUGUETES QUE ÉL O ELLA CONFECCIONAN EN CLASE.....	98
TABLA 16. MOVIMIENTOS CORPORALES DE ACUERDO A LAS CANCIONES O CUENTOS.....	99
TABLA 17. SÍNTESIS DE RESULTADOS DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS.....	100
TABLA 18. INTERPRETA CANCIONES INFANTILES LUEGO DE ESCUCHAR A LA MAESTRA CANTARLAS.....	103
TABLA 19. REALIZA SONIDOS DE LAS VOCALES Y DEL FONEMA M OBSERVANDO EL GRÁFICO.....	104
TABLA 20. ESCUCHA PALABRAS E IDENTIFICA EL SONIDO INICIAL DE LA VOCAL CON LA QUE EMPIEZA.....	105

TABLA 21. ESCUCHA SONIDOS ONOMATOPÉYICOS DE ANIMALES, DE LOS INSTRUMENTOS MUSICALES, DE LA NATURALEZA Y LOS IMITA.	106
TABLA 22. DISFRUTA AL ESCUCHAR CUENTOS ANTES DE INICIAR LA JORNADA DIARIA DE TRABAJO ESCOLAR.	107
TABLA 23. OBSERVA TARJETAS POR VARIOS SEGUNDOS LUEGO SE LAS RETIRA Y MENCIONAN LAS QUE RECUERDAN EN SECUENCIA.	108
TABLA 24. DIFERENCIAN LAS LETRAS DE LOS NÚMEROS Y DE OTRO TIPO DE DIBUJO MEDIANTE LA OBSERVACIÓN DE AFICHES, TARJETAS.	109
TABLA 25. COMIENZA A ORGANIZAR LOS GRAFISMOS UNO A CONTINUACIÓN DEL OTRO Y ESCRIBE SU NOMBRE.....	110
TABLA 26. RESUELVE CON FACILIDAD LABERINTOS Y ROMPECABEZAS DE ACUERDO A SU EDAD.	111
TABLA 27. DESCRIBE PERSONAJES DE CUENTOS MEDIANTE LA OBSERVACIÓN DE PICTOGRAMAS O FOTOGRAFÍAS.	112
TABLA 28. RESPETA NORMAS Y REGLAS EN JUEGOS GRUPALES.	113
TABLA 29. COORDINA MOVIMIENTOS CORPORALES DE ACUERDO A LAS CANCIONES O CUENTOS.	114
TABLA 30. JUEGA COMPARTIENDO IDEAS Y MATERIALES.	115
TABLA 31. JUEGA CON PLACER CON LOS JUGUETES QUE ÉL O ELLA CONFECCIONAN EN CLASES.	116
TABLA 32. JUEGA LA RAYUELA CON FACILIDAD RESPETANDO SU TURNO.	117
TABLA 33. RESULTADOS DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN (DESPUÉS).	118
TABLA 34. TABLA GENERAL.	122
TABLA 35. TABLA DE CONTINGENCIA.....	123
TABLA 36. CÁLCULO DEL CHI-CUADRADO.	124
TABLA 37. TABLA GENERAL.	126
TABLA 38. TABLA DE CONTINGENCIA.	127
TABLA 39. TABLA DEL CÁLCULO DEL CHI-CUADRADO.	128
TABLA 40. TABLA GENERAL.	130
TABLA 41. TABLA DE CONTINGENCIA.	131
TABLA 42. TABLA DEL CÁLCULO DEL CHI-CUADRADO.....	132
TABLA 43. POBLACIÓN.	189

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1. TÉCNICAS, INSTRUMENTOS Y SUJETOS DE LA INVESTIGACIÓN	78
FIGURA 2. OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS DE GRADUACIÓN 1.....	81
FIGURA 3. OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS DE GRADUACIÓN 2.....	82
FIGURA 4. OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS DE GRADUACIÓN 3.....	83
FIGURA 5. CANCIONES INFANTILES LUEGO DE ESCUCHAR A LA MAESTRA CANTARLAS.....	85
FIGURA 6. SONIDOS DE LAS VOCALES Y DEL FONEMA M.	86
FIGURA 7. ESCUCHA PALABRAS E IDENTIFICA EL SONIDO INICIAL DE LA VOCAL.	87
FIGURA 8. SONIDOS ONOMATOPÉYICOS DE ANIMALES, DE LOS INSTRUMENTOS MUSICALES, DE LA NATURALEZA Y LOS IMITA.	88
FIGURA 9. DISFRUTA AL ESCUCHAR CUENTOS ANTES DE INICIAR LA JORNADA DIARIA DE TRABAJO ESCOLAR.	89
FIGURA 10. PRESENTA UNA FOTOGRAFÍA Y ELLOS PUEDEN DESCRIBIR DE QUIÉN SE TRATA. .	90
FIGURA 11. DIFERENCIAN LAS LETRAS DE LOS NÚMEROS Y DE OTRO TIPO DE DIBUJO.	91
FIGURA 12. COMIENZA A ORGANIZAR LOS GRAFISMOS UNO A CONTINUACIÓN DEL OTRO Y ESCRIBE SU NOMBRE.....	92
FIGURA 13. RESUELVE CON FACILIDAD LABERINTOS Y ROMPECABEZAS.	93
FIGURA 14. DESCRIBE PERSONAJES DE CUENTOS MEDIANTE LA OBSERVACIÓN DE PICTOGRAMAS O FOTOGRAFÍAS.	94
FIGURA 15. RESPETA NORMAS Y REGLAS EN JUEGO GRUPALES.	95
FIGURA 16. COORDINA MOVIMIENTOS CORPORALES DE ACUERDO A LAS CANCIONES O CUENTOS.	96
FIGURA 17. JUEGA COMPARTIENDO IDEAS Y MATERIALES.....	97
FIGURA 18. JUEGA CON PLACER CON LOS JUGUETES QUE ÉL O ELLA CONFECCIONAN EN CLASES.	98
FIGURA 19. JUEGA LA RAYUELA CON FACILIDAD RESPETANDO SU TURNO.	99
FIGURA 20. RESULTADOS DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS (ANTES).	101
FIGURA 21. INTERPRETA CANCIONES INFANTILES LUEGO DE ESCUCHAR A LA MAESTRA CANTARLAS.	103
FIGURA 22. REALIZA SONIDOS DE LAS VOCALES Y DEL FONEMA M OBSERVANDO EL GRÁFICO.	104

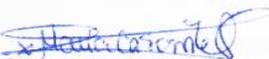
FIGURA 23. ESCUCHA PALABRAS E IDENTIFICA EL SONIDO INICIAL DE LA VOCAL CON LA QUE EMPIEZA.	105
FIGURA 24. ESCUCHA SONIDOS ONOMATOPÉYICOS DE ANIMALES, DE LOS INSTRUMENTOS MUSICALES, DE LA NATURALEZA Y LOS IMITA.	106
FIGURA 25. DISFRUTA AL ESCUCHAR CUENTOS ANTES DE INICIAR LA JORNADA DIARIA DE TRABAJO ESCOLAR.	107
FIGURA 26. OBSERVA TARJETAS POR VARIOS SEGUNDOS LUEGO SE LAS RETIRA Y MENCIONAN LAS QUE RECUERDAN EN SECUENCIA.	108
FIGURA 27. DIFERENCIAN LAS LETRAS DE LOS NÚMEROS Y DE OTRO TIPO DE DIBUJO MEDIANTE LA OBSERVACIÓN DE AFICHES, TARJETAS.	109
FIGURA 28. COMIENZA A ORGANIZAR LOS GRAFISMOS UNO A CONTINUACIÓN DEL OTRO Y ESCRIBE SU NOMBRE.....	110
FIGURA 29. RESUELVE CON FACILIDAD LABERINTOS Y ROMPECABEZAS DE ACUERDO A SU EDAD.	111
FIGURA 30. DESCRIBE PERSONAJES DE CUENTOS MEDIANTE LA OBSERVACIÓN DE PICTOGRAMAS O FOTOGRAFÍAS.	112
FIGURA 31. RESPETA NORMAS Y REGLAS EN JUEGOS GRUPALES.	113
FIGURA 32. COORDINA MOVIMIENTOS CORPORALES DE ACUERDO A LAS CANCIONES O CUENTOS.	114
FIGURA 33. JUEGA COMPARTIENDO IDEAS Y MATERIALES.....	115
FIGURA 34. JUEGA CON PLACER CON LOS JUGUETES QUE ÉL O ELLA CONFECCIONAN EN CLASES.	116
FIGURA 35. JUEGA LA RAYUELA CON FACILIDAD RESPETANDO SU TURNO.....	117
FIGURA 36. SÍNTESIS DE RESULTADOS DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS (DESPUÉS).	119

RESUMEN

El presente trabajo de investigación denominado: Elaboración y aplicación de una Guía de Estrategias Lúdicas “Un cuento cada día” para la Iniciación a la Lectura de los estudiantes del Primer Año de Educación Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Militar N.º 6 Combatientes de Tapi de la ciudad de Riobamba. Provincia de Chimborazo. Período 2013-2014; se constituye en un gran aporte para la Educación Inicial. El objetivo principal consistió en demostrar como la aplicación de la guía de estrategias lúdicas *UnCuento Cada Día*, desarrolla la iniciación a la lectura. El Marco Teórico, tomó como principal sustento la variable independiente: la memoria visual, misma que preserva algunas características de nuestros sentidos relacionados con la experiencia visual y la variable dependiente: La lectura consiste en el proceso de obtener y comprender ideas e información almacenada utilizando alguna forma de lenguaje. El diseño de la investigación es de carácter cuasi-experimental, mientras que el tipo de investigación es de campo, exploratoria y descriptiva; los métodos que se utilizaron son el analítico, sintético, explicativo, inductivo, deductivo, descriptivo, con lo cual se pudo llevar el proceso investigativo. Las principales técnicas que se utilizaron fueron la Guía de Observación aplicada a los estudiantes de la mencionada institución educativa, con la finalidad de auscultar criterios frente al desempeño profesional en el campo de la Lúdica en la iniciación de la Lectura (memoria visual, memoria auditiva y juegos recreativos). La población a quienes se les aplicó los instrumentos de investigación es a 30 niños. En el Marco Teórico se ubicó las respectivas fundamentaciones teóricas relacionadas con las dos variables de la investigación así: Guía de estrategias lúdicas y la Iniciación a la Lectura en los estudiantes del primer año de Educación Básica, con la finalidad de tener muy en claro los constructos teóricos que servirá para la conducción del trabajo científico. Luego se procedió con la aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas “Un cuento cada día”, finalmente se pudo determinar que la hipótesis general quedada comprobada y aceptada que dice: La aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas, *Un Cuento Cada Día* desarrolla la Iniciación a la Lectura en los estudiantes de Primer Año de Educación Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Militar n°6 “Combatientes de Tapi” la ciudad de Riobamba. Provincia de Chimborazo. Período 2013-2014

ABSTRACT

This research work called: Development and implementation of a playful strategies didactic guide "Un cuento cada día" for the reading starting to the students of the first year of basic education, classroom "A" in the military educational establishment N° 6 Combatientes de Tapi in Riobamba city period 2013 – 2014; becomes a great contribution to the preschool education. The main objective was to demonstrate how the implementation of the playful strategies didactic guide "Un cuento cada día" develops the initiation to the reading. The research design is quasi-experimental, while the research type is field, exploratory and descriptive; with which it was able to bring the research process. The main techniques used were the observation guide and interview, addressed to the boys and girls. The survey to the teachers of the previous mentioned educational institution, with the purpose of examining approaches to the performance in the field of the playful techniques In the introduction to the reading skill. This research instruments was applied to 30 children and 7 teachers. In the theoretical framework was necessary to locate the correct theoretical justifications related to the two variables of the research The reading in early education, the playful Strategies, the stories in early education, the Visual and Auditory Memory, with the only purpose of being very clear about the theoretical constructs that will serve us the guide of the scientific work. Then we proceeded with the implementation of the alternative guidelines, in the structure of the playful strategy guide, which consisted of tales in animated graphics, activities of the before, now and after the story, with a variety of critical activities at the beginning of the reading. With the implementation of the observation guide, interview and survey we were able to reach the following conclusions: Once we applied the Playful Strategy Guide "Un cuento cada dia," we evidence a significant change toward the beginning of the reading skill.



Mgs. Myriam Trujillo B.

COORDINADORA DEL CENTRO DE IDIOMAS



INTRODUCCIÓN.

La figura de la presente investigación consiste en el estudio que se realizó con el tema: Elaboración y aplicación de una Guía de Estrategias Lúdicas “Un cuento cada Día” para la iniciación a la lectura de los estudiantes del primer año de educación básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Militar N.º 11 Combatientes de Tapi de la ciudad de Riobamba. Provincia de Chimborazo. Período 2013-2014, a partir de la importancia que se reviste el tratamiento de la Lúdica considerada como estrategia didáctica para la iniciación a la Lectoescritura de los niños de primero de Educación Básica.

En el proceso enseñanza-aprendizaje el componente lúdico se convierte en una estrategia apropiada para el desarrollo del componente lúdico-educativo, entonces, el juego se convierte en el elemento esencial para el desarrollo intelectual-cognitivo, volitivo-conductual y afectivo motivacional, estas tres dimensiones posibilitarán un excelente desarrollo lúdico en las niñas y niños de este centro educativo fruto del presente estudio.

La principal motivación que permitió llevar adelante el siguiente objeto de investigación, es en realidad ver como en pleno siglo XXI, la niñez ha perdido la voluntad de querer leer un libro, una revista, un periódico; sin meditar sobre la importancia que tiene esta destreza del lenguaje: el placer de la lectura, el fundamento principal del triunfo escolar. Cabe mencionar que el asunto del aprendizaje de la lectura no es ningún proceso fácil al contrario está revestido de una serie de factores tales como: el aspecto cognitivo, sensorial, lúdico, emotivos, cultural social, etc. Todos estos factores se interactúan entre sí pero siempre y cuando haya la participación decidida de sus componentes educativos esto es los padres de familia, los docentes, las autoridades, el ambiente escolar, la comunidad, etc.

El principal problema que se evidenció en la Unidad Educativa Militar N° 6 “Combatientes de Tapi”, misma que se encuentra ubicada en la parroquia Velasco, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, mediante una observación realizada en la institución se ha detectado que en el Primer Año de Educación Básica los niños y niñas muestran dificultades para iniciarse en la lectura tomando en cuenta que es un requisito básico para que los niños y niñas aprendan a leer con gusto.

Entonces se formula el siguiente problema de investigación: ¿Cómo incide la aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas un Cuento cada Día, en el desarrollo de la iniciación a la lectura de los estudiantes de Primer Año de Educación Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Militar “Combatientes de Tapi”? Con la finalidad de dar respuesta a esta pregunta de la investigación se formuló el siguiente objetivo general que dice: Demostrar como la aplicación de la guía de estrategias lúdicas “Un Cuento cada día”, desarrolla la iniciación a la lectura de los estudiantes del Primer Año de Educación Básica. Para dicho efecto se planteó una hipótesis general que dice: La aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas, “Un Cuento Cada Día” desarrolla la Iniciación a la Lectura en los estudiantes de Primer Año de Educación Básica paralelo. En cuanto a la metodología que se utilizó tiene que ver con: con métodos, técnicas e instrumentos que ayudaron a llevar adelante la presente investigación.

La organización del texto está conformada por cinco capítulos tal y como a continuación se describen:

Capítulo I. Marco Teórico, en donde se abordarán aspectos relacionados con los antecedentes de investigaciones anteriores, la Fundamentación Científica y dentro de esta los fundamentos epistemológicos, pedagógicos, psicológicos, didácticos, axiológicos y finalmente la fundamentación teórica.

Capítulo II. Marco Metodológico, y contiene el Diseño de la Investigación, el Tipo de la Investigación, los Métodos de la investigación, las técnicas e instrumentos para la recolección de datos, la Población y la Muestra, el procedimiento para el Análisis e Interpretación de Datos, la Hipótesis, las variables con su respectiva Operacionalización.

El Capítulo III. Lineamientos Alternativos. Que consiste en la aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas “Un cuento cada día”, en la que se describe la parte concerniente a las actividades, para llevar adelante su socialización con los involucrados en el proceso educativo.

En el Capítulo IV, se detallan las conclusiones y recomendaciones, en repuesta a los objetivos propuestos en la presente Tesis.

En el Capítulo V. Exposición y discusión de resultados tanto de la encuesta dirigida a los docentes, padres de familia y una entrevista a los niños y niñas del centro educativo en estudio.

Capítulo VI. Conclusiones y Recomendaciones a las que se llegaron frente a la investigación. Bibliografía, Web grafía y los Anexos.

CAPÍTULO I
MARCO TEÓRICO.

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO.

1.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIONES ANTERIORES.

En cuanto hace relación a los antecedentes de campo constan los siguientes trabajos investigativos:

Tesis ejecutada en la Universidad de San Andrés, Buenos Aires, Argentina: “La formación docente en juego: Un análisis de la formación lúdica del profesor de Educación Inicial desde los lineamientos curriculares” Buenos Aires, Noviembre del 2007. Los estudios ponen en evidencia que a pesar de que los docentes valoran las actividades lúdicas, a medida que el alumno avanza en el sistema educativo se ofrecen menos posibilidades para jugar mostrando una brecha en cuanto al valor que se le da al juego desde el discurso y las prácticas docentes. Esta realidad implica que los docentes de la Unidad Educativa Militar N. ° 6 Combatientes de Tapi, de la ciudad de Riobamba, adopten las estrategias lúdicas como una verdadera posibilidad didáctica y pedagógica para el proceso enseñanza aprendizaje de iniciación a la lectura, a partir de su expresión cultural ya que la lúdica es una manifestación humana, y como parte de esta manifestación humana también está el juego como principal herramienta didáctica frente a la vida o dimensión humana de los niños.

Tesis averiguada en la Universidad de Chile, Facultad de Ciencias Sociales, Departamento de Educación: “El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa. Santiago, Chile 2006. La presente investigación pretende “proponer elementos del juego, desde el enfoque interaccional de la comunicación, que permitan implementarlo como una estrategia pedagógica, en una experiencia realizada con niños y niñas de entre 7 y 8 años en la Escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacón, perteneciente a la comuna de Santiago”.

Por lo que se infiere que el juego se convierte en una estrategia didáctica y pedagógica, que ayuda al fortalecimiento y desarrollo de las estrategias lúdicas en niños de primer año de Educación Básica, tendientes al fortalecimiento de la iniciación a la lectura a partir del entendimiento de que las palabras pueden convertirse en un relato, poesía, ocasionando placer y fortaleciendo sus propias emociones.

Tesis procesada en la Fundación Universitaria Católica del Norte Ituango –Antioquia-Colombia: “Las estrategias lúdico- didácticas como fuente para el mejoramiento de la lectoescritura en los alumnos del grado tercero de la institución educativa Luis María Preciado de Santa Rita” 2008. Dentro de las dificultades más relevantes sobresale la apatía a la lectura, bajo nivel de caligrafía y ortografía, poca comprensión lectora y mala producción de textos; situación que influye de manera negativa en el proceso de superación personal y nivel académico de los estudiantes.

El enlace que mantiene el trabajo de investigación citado, con el presente objeto de investigación, ayudará a fortalecer las estrategias lúdicas de inicio a la lectura; de tal manera que la iniciación a la lectura no tenga que atravesar por los problemas de apatía , un bajo nivel de caligrafía y ortografía, citados anteriormente y buscar nuevas y mejores estrategias de iniciación a la lectura ya que como es en el primer año se debe poner todo el empeño para que todo vaya de mejor manera, a partir progreso motor, lingüístico, emocional, cognitivo, social y lúdico de los niños.

Tesis elaborada en la Universidad de Camagüey “Ignacio Agramonte” Cuba: “Estrategia lúdica de balonmano, como opción recreativa para niños de 11-12 años de la comunidad Lenin-Albaisa del municipio”.

La presente investigación es un estudio de intervención comunitaria con el objetivo de aplicar una estrategia recreativa de balonmano como una opción más para que los niños disfruten del tiempo libre de forma placentera en la comunidad Lenin-

Albaisadel territorio camagüeyano. Se desarrolló en el período comprendido entre los meses de septiembre del 2009 a mayo del año 2010 en la comunidad de referencia. Como resultado relevante se muestra el diseño de los juegos pre-deportivos en correspondencia con el aprendizaje motriz de los elementos técnicos, se comprobándose a través de la práctica educativa la factibilidad práctica de la estrategia recreativa en el empleo del balonmano como opción en las actividades recreativa.

El mensaje del trabajo presentado es que para el desarrollo de las estrategias lúdicas para la iniciación a la lectura, no debe ceñirse únicamente a modos tradicionales sino utilizar diferentes formas de trabajo didáctico como en el caso anterior la estrategia lúdica de balonmano. Para el presente trabajo investigativo se ha considerado una Guía de Estrategias Lúdicas “Un cuento cada día”, que sin lugar a duda se buscarán en la creatividad de los niños los mejores cuentos para que ayuden al inicio de la lectura.

Tesis propuesta por la Universidad Estatal de Bolívar-Ecuador: “Estrategias Metodológicas de la Lectoescritura, de los niños y niñas del segundo año de Educación Básica de la Escuela “Manuel de Echeandía” de la ciudad de Guaranda, Provincia Bolívar en el período lectivo 2010 – 2011”. El presente trabajo de investigación, tiene como única finalidad constituirse en una alternativa de solución a tan complicada dificultad, donde se detectó que es necesaria la aplicación de estrategias metodológicas al desarrollo de la Lectoescritura, así como refuerzo de sus conocimientos haciéndole más fácil el estudio de la lengua y la literatura.

Este trabajo de investigación tiene mucha relevancia para el presente objeto de estudio ya que en el contexto universal observamos cómo los niños no quieren leer, dedicándose a otras actividades como menos relevancia y poca significación como el uso de objetos propuestos por la tecnología y que en la mayoría de los casos lo único

que hace es restar el tiempo a los niños pudiendo en estas horas desarrollar estrategias lúdicas actividades con las vocales, con la letra “L”, “M”, “S”, “P”, “T”, etcétera.

Tesis localizada en la Universidad Nacional de Chimborazo- Ecuador. “La lúdica y la incidencia en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los niños de 4 a 5 años del centro de educación inicial “Mapasingue” del cantón Guayaquil, Provincia del Guayas, en el período 2011 – 2012”. En el mundo actual las actividades lúdicas en los niños de 4 a 5 años del CEI “Mapasingue” del cantón Guayaquil son primordiales ya que por medio de la lúdica y la enseñanza se puede dar un proceso enseñanza-aprendizaje como recurso didáctico para que puedan introducirse en el mundo del aprendizaje, aproximándolos un nivel de conocimientos, integración en el medio social en el que viven, y hacerlos partícipes de una educación en la que ahora se desarrollan diariamente. Es por esto que radica la necesidad de esta investigación, porque está encaminado al entendimiento de los elementos de la lúdica de los niños, la recreación, el método lúdico como esencia de aprendizaje, su comportamiento y el despliegue para desenvolverse en las diferentes alternativas de su entorno social, familiar y profesional de cada niño hasta que es adulto.

Finalmente uno de los aspectos que se debe ir pensando seriamente es el relacionado con la práctica docente, con la finalidad de saber que necesitan los niños para llevar adelante el proceso enseñanza aprendizaje, es el caso de la atención que se debe prestar al desarrollo de las estrategias lúdicas a partir de la solución de problemas, de la necesidad de analizar y por supuesto transformar esa realidad, trabajar más en el aspecto cognoscitivo de los niños y toda esta situación se da mientras se diversifique las estrategias didáctica de iniciación a la lectura.

1.2. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA.

1.2.1. Fundamentación Epistemológica.

El pensamiento complejo, analizado y propuesto por Edgar Morín, desde su concepción de la complejidad humana, y sus escritos sobre método, educación, ciencia y conciencia de la complejidad, sociología y muchas otras de sus obras, ha introducido en las ciencias sociales un debate que implica no sólo a la cuestión epistemológica, sino a la filosofía misma del ser humano, su existencia y finalidad dentro del cosmos, su forma de ser y de existir como ser bio-ético-antropo-sociológico en un medio eco-social cósmico, que lo hace ciudadano del mundo y del universo mismo, con capacidades de conocimiento únicas, en relación con los demás seres vivientes conocidos, lo que acarrea un cambio radical en el paradigma dominante en el proceso de conocimiento. (Juárez, 2012).

La teoría de la complejidad comprende la teoría de los sistemas adaptativos complejos, la dinámica no lineal, la teoría de los sistemas dinámicos, la teoría del no-equilibrio y la teoría del caos. Edgar Morín la toma como punto de partida para la elaboración de su perspectiva sobre la epistemología de la complejidad, la cual servirá de amplia aplicación en el campo de las ciencias sociales y de la educación.

Es en este ámbito donde se inserta la expresión pensamiento complejo, concebida como el pensamiento que trata con la incertidumbre y es capaz de concebir la organización. Es el pensamiento apto para unir, contextualizar, globalizar pero al mismo tiempo para reconocer lo singular, individual y concreto. Ello requiere de una transformación de la enseñanza y propone la filosofía en todos los niveles como el vehículo innovador para enseñar a pensar. (Dolly Arancibia, 2014).

En lo que respecta a la complejidad, Morín la concibe como un "tejido de eventos, acciones, interacciones, retroacciones, determinaciones, que constituyen nuestro mundo fenoménico" (1997: 32) por ello se parte de la aceptación de algunos de sus

supuestos y de sus principios. Un enfoque de corte epistémico de esta teoría, con el desarrollo del ser como objeto de conocimiento, implica aceptar como supuestos válidos los siguientes:

- a) *La naturaleza múltiple y diversa de lo estudiado.* Cada persona es en sí misma un ser único de naturaleza multidimensional donde lo biológico, lo psicológico y lo social se conforman diferencialmente; por lo tanto, el desarrollo del ser es un proceso con múltiples aristas enmarcado en un momento y espacio únicos.
- b) *La configuración de elementos disímiles y contradictorios en diferentes unidades.* Este supuesto guarda relación con el carácter dialéctico en el desarrollo de la personalidad de cada quién (González 1996), así como del proceso de enseñanza-aprendizaje que lo involucra.
- c) *La presencia de lo imprevisto como forma de expresión.* Asumiendo la complejidad de la realidad, lo único que parece seguro es el cambio y con él el surgimiento de lo imprevisto, tanto en lo atinente al desarrollo del cualquier investigación social de por sí mismo, como a la actuación de los sujetos durante el proceso.
- d) *Una concepción abierta de la relación sujeto-objeto,* lo cual indica su estudio en el marco del ecosistema en el que se encuentra y, más aún, en un meta sistema abierto.(Castellanos Gómez, 2003).

Es de vital importancia la aplicación de la Guía Didáctica “Un cuento cada día”, ya que este tipo de estrategias permiten que los niños arranquen lo más pronto posible en la comprensión lectora, misma que facilite el análisis, la argumentación e interpretación de textos planteados en la guía.

1.2.2. Fundamentación Filosófica.

De acuerdo al pensamiento filosófico-educativo de Marx y Engels, toda obra humana, colectiva o individual, manifiesta la concepción de mundo y de universo que se profesa; es decir, toda actividad humana manifiesta la filosofía que se posee. Las actividades humanas, las obras de los hombres, manifiestan implícita o explícitamente una concepción filosófica, una visión de la realidad natural y social, misma que constituye su base, motor, axiología y teleología.

El fenómeno educativo como un quehacer fundamentalmente humano, no escapa a esta determinación, como no escapa tampoco a la determinación que las condiciones concreto-materiales e histórico-sociales ejercen sobre él, así como sobre las teorías filosóficas, sociales y psicopedagógicas que lo sustentan y le dan sentido. De cómo concibamos al hombre, a la naturaleza y a la sociedad, en su caracterología, origen, desarrollo, fines y valores, dependerá hacia dónde orientemos nuestras tareas, una de ellas, de vital importancia para el propio hombre, para la naturaleza y para la sociedad: la educación.

En este sentido, todo sistema educativo como propuesta o como proyecto, como modelo y como realidad presupone una determinada filosofía que es su base y guía.

Toda propuesta educativa, todo modelo pedagógico, tiene como sustento de su estructura y de su fisonomía una concepción específica del hombre, del mundo, de la sociedad, de la naturaleza y del fenómeno educativo mismo; según concibamos estas entidades, dependerán el manejo y la orientación del proceso educativo, del marco psicopedagógico que lo apoya, los métodos que utiliza, las técnicas y estrategias didácticas que aplica en el diario quehacer docente, en la práctica educativa, que es donde de una u otra forma, en uno u otro sentido, la propuesta, el modelo, el proyecto o el sistema educativo de una sociedad, región o institución, se hacen realidad.

Es en el campo de la filosofía en el que los binomios hombre-mundo, hombre-sociedad, hombre-educación, educación-sociedad, educación-historia, etc., encuentran cabal fundamentación. Al analizar dichas relaciones desde la perspectiva filosófica, encontramos más y mejores elementos para evidenciar la necesidad de la educación y conocer el ontos, el odos, el telos y el axios que la explican, así como las determinaciones históricas y sociales que le dan sentido y fisonomía.

Hablar del fenómeno educativo nos obliga necesariamente a una reflexión y análisis previos de su fundamentación filosófica, y a evidenciar su indisoluble relación; relación que frecuentemente se oculta con intención o no por parte de quien o quienes la manejan a los actores del hecho educativo: alumnos, maestros y padres de familia.

Así, la relación entre filosofía y educación es un hecho en cuanto que la primera es la base, sustento y orientación de la segunda, y en cuanto que es la teoría y la reflexión del quehacer docente a través de la filosofía de la educación, la cual constituye el análisis crítico y la reflexión científica acerca del quehacer educativo, de la práctica docente, de sus orígenes, procedimientos, fines y múltiples determinaciones para su conocimiento y transformación.

De esa manera las categorías, principios y fundamentos filosóficos encuentran su correlato en los postulados y principios psicopedagógicos enunciados. La filosofía que se propone y difunde se expresa en las teorías psicopedagógicas de los modelos educativos correspondientes, mismos que se hacen realidad sólo en la práctica docente del cotidiano quehacer educativo.(Educación., 2007).

El marxismo y la educación suponen la formación coherente y sistemática de individuos integralmente desarrollados, en la que se conjuga el alto nivel ideológico, la laboriosidad, el sentido de organización, la riqueza espiritual, la pureza normal y la perfección física.

Estas bases científicas en la formación educativa sobre sólidos principios marxistas fueron formuladas por Marx, Engels y Lenin así como Mao, quienes vinculaban el desarrollo integral del hombre con la reestructuración de las relaciones sociales y con el activo papel que corresponde en este proceso a la gente.

La labor de educación en el régimen marxista supone una actividad transformadora con sólidos cimientos marxistas basados fundamentalmente en la situación económica y social que es uno de los criterios básicos del marxismo la relación entre la producción y la superestructura en nuestro caso particular, la educación supone la construcción socialista de una nación. El conocimiento de la teoría marxista leninista permite al hombre comprender la perspectiva histórica y el desarrollo socioeconómico y político de la sociedad.

La principal tarea de la educación moral consiste en formar una posición activa del individuo en la vida, la actitud consciente hacia el deber social, el afán y la capacidad de contribuir a que las normas morales del socialismo pasen a ser normas de conducta cotidiana de las masas y de luchar contra las supervivencias del pasado y contra la influencia de la moral en el régimen burgués; incluye también la educación y autoeducación estética y física. (Rios Quispe, 2008).

Por lo tanto la Epistemología, ayuda a la construcción del conocimiento relacionado con la memoria visual, memoria auditiva y los juegos recreativos, esta trilogía hará posible alcanzar un correcto desarrollo lúdico e iniciación a la lectura. La práctica social debe revertirse al trabajo del aula, considerando su propio entorno sociocultural es decir a partir de los aspectos interrelacionados con el elemento social y cultural de una comunidad; en este caso de una comunidad de aprendizaje; de los niños en este espacio lúdico. Lo importante entonces es diversificar las estrategias lúdicas para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje de la lectura.

1.2.3. Fundamentación Sociológica.

Emile Durkheim, quien interesado en la Sociología de la Educación desarrolla un pensamiento sobre la infancia como un fenómeno pre social: “Un terreno casi virgen donde se debe construir partiendo de la nada y poner en ese lugar una vida moral y social” (Durkheim, 1975: 54). Este autor plantea la necesidad de una pedagogía moral que eduque y supere la supuesta naturaleza “salvaje” del sujeto infantil.

En este enfoque las niñas y los niños son vistos como “receptáculos” vacíos del accionar adulto (la idea de la tabula rasa) y, por lo tanto, se justifica la necesidad de controlar esa naturaleza “salvaje” a través del poder civilizatorio de la educación escolar. (David.B., 2007).

Max Weber, al contrario que Durkheim considera que las ciencias humanas no pueden aspirar a descubrir leyes universales pero sí pueden producir un conocimiento científico, aunque de distinta naturaleza, buscando y ofreciendo explicaciones causales de los fenómenos sociales. Estas explicaciones son posibles porque la conducta humana es básicamente racional. Los valores personales del sociólogo pueden afectar su trabajo pero esto no impide hacer ciencia.

El punto de partida son las acciones de los individuos que se entiende que son básicamente racionales respecto a sus fines y sus valores, ajustando sus conductas a sus valores y desestimando las consecuencias de esas conductas. Las personas pueden actuar orientadas según las tradiciones o costumbres sociales. Actuando racionalmente o siguiendo la tradición, la conducta de los individuos se hace relativamente regular o predecible, lo que permite hacer ciencia social. Según Weber, explicar en sociología es explicar por qué las personas actúan de la forma en que actúan, lo que implica entender qué significados dan ellos mismos a sus actuaciones.

Según Weber es posible hacer ciencia social, pero ésta no puede tener la forma de las ciencias naturales, pudiendo sólo ofrecer resultados abiertos e inconclusos, debido no solo al problema de los valores del sociólogo sino también por razón del objeto de estudio, las sociedades humanas, que no están delimitadas.(Sociologicus., 2001).

En definitiva la Sociología de Durkheim, apuntan en primer al arduo trabajo propuesto en lo que él denomina el método social, porque parte de un aspecto global denominado la ciencia social; indicando que la Sociología debería encargarse del estudio de las ciencias sociales como instituciones y más no de carácter particular es decir únicamente en los individuos. Todo esto se reafirma cuando en su estudio se relaciona al estudio de los hechos sociales y que por lógica el hecho educativo es considerado como un hecho social y este como parte de un conglomerado que se llama sociedad. En tal virtud las estrategias lúdicas para la iniciación a lectura se constituye en un hecho social y que por su importancia en el desarrollo de la niñez debe ser afrontado con el principio de Durkheim como gran teoría social cuya responsabilidad está en toda la institución educativa y que los resultados particulares en la iniciación a la lectura se verán en los niños que se educan en esta institución.

1.2.4. Fundamentación Pedagógica.

Se ha considerado lo que dice la Actualización y fortalecimiento curricular de la Educación Básica 2010, explica que en esta perspectiva pedagógica, la actividad de aprendizaje debe desarrollarse esencialmente por vías productivas y significativas que dinamicen la actividad de estudio, para llegar a la meta cognición por procesos tales como: el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño, el empleo de las tecnologías de la información y la comunicación y la evaluación integradora de los resultados del aprendizaje. (Ecuador M. d., 2010).

Es menester considerar lo que enuncia la Pedagogía Lúdica, misma que sostiene la necesidad de repensar con profundidad sobre la importancia del juego y del clima

lúdico, como ámbito de encuentro pedagógico e interacción didáctica. Para la Pedagogía Lúdica -el juego, actividad creadora- se convierte en una función educativa plena de sentido y significación. Dota de una singular ductilidad al docente que "se juega", se implica, en una experiencia libre y creadora. Le permite apelar, imaginariamente a su entorno y responder con nuevas acciones. La que los niños creen que deben regirse el intercambio y los procesos interactivos entre los jugadores. En definitiva para la Pedagogía Lúdica tiene mucha trascendencia el juego, considerada como una actividad innovadora para la iniciación en la gran aventura de lectura. (Bianchi Zizzias, 2013)

Se puede aprensionar que en los últimos años existe una gran preocupación por el tema de la lectura en la Educación Básica, la lectura ayuda al desarrollo del pensamiento ya que leer significa la comprensión, la interpretación y la relación con el texto y para ello se debe pensar en estrategias como en el presente objeto de investigación las estrategias lúdicas que ayuden a fortalecer el proceso de la lectura en el primer año de Educación Básica.

1.2.5.Fundamentación Psicológica.

Muchos psicólogos consideran al juego como liberador de tensiones, afectos y energía. Para los psicoanalistas, el juego le sirve al niño para transformar las situaciones no placenteras, en situaciones placenteras.

Como acto de libre elección, el juego, es una de las formas que tiene el ser humano de auto expresarse y auto explorar. Deberían utilizar los docentes de todos los niveles educativos (inicial, escolar y secundaria), pues al ser una actividad específica del niño o joven, es útil para el aprendizaje sistemático.

El juego es fundamental en la estructuración del pensamiento infantil, en la construcción del lenguaje y la representación objetiva de la realidad. El niño desborda

su sistema de adaptación al medio ambiente y juega; como cuándo aprende a usar la cuchara para comer y luego jugará con ella. El niño juega cuándo está relajado.

El prestigioso psicólogo infantil, Jean Piaget, clasificó al juego en tres tipos, a saber: Juegos de ejercicio o motor, Juegos simbólico o de ficción y Juegos reglados, también llamados socializados porque se juegan de a dos o más integrantes. Dentro de este tipo de juegos encontramos los pre-deportivos, los juegos de salón o mesa y los juegos de patio que tienen reglas para seguir y se reconoce a un ganador. Padres y docentes deben tener en cuenta las clasificaciones de juegos según las finalidades que ellos persiguen y es importante considerar los siguientes tipos de juegos, para estimular a los sujetos. (Burgos, 2008)

Por lo tanto la lúdica se reconoce como una dimensión del ser humano y es un factor decisivo para su desarrollo: a mayores posibilidades de expresión lúdica, corresponde mejores posibilidades de aprendizaje.

La capacidad lúdica de los niños se desarrolla articulando estructuras psicológicas cognitivas, afectivas y emocionales, mediante la socialización de elementos fundamentales que el docente de primer año de EGB debe aprovechar para elevar los resultados académicos en el aula. Es necesario no confundir lúdica con juego, ya que el juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego, es también imaginación, motivación y estrategia didáctica.

1.2.6. Fundamentación Didáctica.

Considera que la práctica docente requiere de un análisis del aquí y el ahora, de los factores que influyen en el aula para detectar las necesidades que tiene cada grupo y lograr el aprendizaje de los niños y niñas.

Ellos necesitan aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer,

aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora.

En cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos relacionados con lo lúdico, existen estrategias a través de las cuales se combinan lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional de los niños y niñas. Son dirigidas y monitoreadas por el docente para elevar el nivel de aprovechamiento del estudiante, mejorar su sociabilidad y creatividad y propiciar su formación científica, tecnológica y social. El elemento principal, del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos los niveles de la educación y que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para evitar que las actividades sean tediosas es necesaria la implementación de estrategias lúdicas. La lúdica puede contribuir para desarrollar el potencial de los niños y niñas, adecuando la pedagogía e información existente, para contribuir al mejoramiento del proceso educativo.

Metodológicamente, se utiliza al juego como instrumento de generación de conocimientos, no como simple motivador, en base a la idea de que, el juego, por sí mismo, implica aprendizaje. Se define la clase lúdica como un espacio destinado para el aprendizaje. Las actividades lúdicas son acciones que ayudan al desarrollo de habilidades y capacidades que el alumno necesita para apropiarse del conocimiento.

El salón es un espacio donde se realiza una oferta lúdica, cualitativamente distinta, con actividades didácticas, animación y pedagogía activa. La clase lúdica, no es un simple espacio de juego que resuelve las necesidades recreativas de los alumnos, sino un elemento importante en el contexto escolar, en función de una pedagogía creativa, más acorde con la formación integral del ser humano.

La convivencia, la comunicación, el trabajo cooperativo, la socialización, el análisis, la reflexión, el uso positivo del tiempo y la creatividad son los factores primordiales en una clase lúdica. Lo lúdico es una experiencia educativa, tanto para el profesor

como para el alumno, pensando en las diferentes necesidades de los niños y niñas y los diferentes momentos del proceso educativo. (Martínez González, 2008).

En concreto la Didáctica tiene como objeto principal el estudio de los procesos y elementos existentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es por tanto la parte de la Pedagogía que se ocupa de las técnicas y métodos de enseñanza relacionados con la Lúdica considerada una extraordinaria estrategia para el aprendizaje de la lectura.

De ahí la recomendación para que se trabaje con una Didáctica Lúdica, analizando que el proceso enseñanza-aprendizaje no es solamente el desarrollo cognitivo sino que también es un proceso afectivo y que de hecho tendrían su fundamento en la Lúdica, en otras palabras en el juego didáctico con lo que se puede desarrollar muchas destrezas en los niños y niñas pero básicamente se puede atender al desarrollo físico-biológico, socio-emocional, cognitivo verbal, y por supuesto la dimensión académica que es la máxima dimensión a donde podemos llegar.

1.2.7. Fundamentación Axiológica.

Explica que la Axiología es el sistema formal para identificar y medir los valores. La estructura de valores de las personas determina sus percepciones y decisiones. Por lo tanto, la Axiología es la ciencia que estudia cómo piensan los seres humanos. Concretamente estudia como las personas determinan el valor de las cosas. La axiología estudia tanto los valores positivos como los negativos analizando sus primeros principios.

Los valores son las cualidades que permiten ponderar los elementos éticos y estéticos de las cosas. En consecuencia, la Axiología es un pilar fundamental del desarrollo de la ética. La acción humana está organizada por valores y normas. Los valores son cualidades dotadas de contenido que están en las personas o cosas. (Caseres Ripol, 2011).

Se deben defender unos valores ético-morales universales que permitan la convivencia armónica entre las personas, como pertenecientes a la misma categoría: seres humanos.

Siguiendo a Camps (1994, 1998, 1999) estos valores universales éticos deben basarse en los derechos fundamentales del ser humano como la libertad, la honradez, la honestidad, el amor y la paz que la historia se encargó de llenar de contenido. Desde la educación se debe incidir en este aspecto, promoviendo valores que trasciendan a todas las culturas y que permitan la existencia y desarrollo de cada una de ellas a través de la educación; ésta ha de ser intercultural para construir una ciudadanía democrática que acepte como valor la realidad diversa en la que vive; que no discuta el valor de un determinado color de piel, una tradición o una lengua sobre otra, sino que participe en la discusión y actúe de forma responsable en defensa, de aquellas situaciones en las que peligre la justicia, la libertad, la paz, el respeto y la tolerancia.

Es por esto por lo que se debe tener un especial cuidado con los materiales utilizados para la educación en valores y por lo que consideramos necesario determinar el contenido axiológico de los cuentos con los que se recrean los niños desde su infancia. Estos les ayudan a construir su propia visión del mundo, y contenido en este mundo axiológico. (Salmerón Vílchez, 2004).

Por lo que se infiere que la Axiología como ciencia estudia no únicamente el tratado de los valores, sino también los principios del comportamiento de los niños y niñas en dirección a su propio desarrollo personal. Entonces habrá que fortalecer los valores individuales así como los valores colectivos y de ahí se extraen los valores colectivos y también los valores sociales y culturales. Finalmente los valores humanos dictaminan un modelo de conducta que ayudan a los seres humanos a conducirse por el camino del bien; evitando siempre rayar en el campo de los antivalores que es una clara muestra de oposición a las relaciones humanas, porque son nocivos, ya que no se valora nada ni a nadie.

1.2.8. Fundamentación Legal.

La presente investigación se realiza con la finalidad de dar cumplimiento a un proceso de graduación y que como tal debe cumplir con ciertos requisitos de orden legal para dicho efecto se utilizará el formato de la pirámide de Kelsen es decir ubicando en orden jerárquico los diferentes tipos de normas es decir de acuerdo a su importancia.

1.2.8.1. Constitución de la República del Ecuador

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado.

Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.-La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa. Individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 28.-La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones.

El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada.

La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive. (Ecuador. C. P., 2008).

1.2.8.2. Ley Orgánica de Educación Intercultural.

Art. 4.- Derecho a la educación.- La educación es un derecho humano fundamental garantizado en la Constitución de la República y condición necesaria para la realización de los otros derechos humanos. Son titulares del derecho a la educación de calidad, laica, libre y gratuita en los niveles inicial, básico y bachillerato, así como a una educación permanente a lo largo de la vida, formal y no formal, todos los y las habitantes del Ecuador. El Sistema Nacional de Educación profundizará y garantizará el pleno ejercicio de los derechos y garantías constitucionales. (Intercultural, 2011).

1.2.8.3. Ley Orgánica de Educación Superior.

FINES DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR.

Art. 3.- Fines de la Educación Superior.- La educación superior de carácter humanista, cultural y científica constituye un derecho de las personas y un bien público-social que, de conformidad con la Constitución de la República, responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos.

Art. 4.- Derecho a la Educación Superior.- El derecho a la educación superior consiste en el ejercicio efectivo de la igualdad de oportunidades, en función de los méritos respectivos, a fin de acceder a una formación académica y profesional con producción de conocimiento pertinente y de excelencia. Las ciudadanas y los ciudadanos en forma individual y colectiva, las comunidades, pueblos y nacionalidades tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo superior, a través de los mecanismos establecidos en la Constitución y esta Ley.

Art. 5.- Derechos de las y los estudiantes.- Son derechos de las y los estudiantes los siguientes:

- a) Acceder, movilizarse, permanecer, egresar y titularse sin discriminación conforme sus méritos académicos:
- b) Acceder a una educación superior de calidad y pertinente, que permita iniciar una carrera académica y/o profesional en igualdad de oportunidades: c) Contar y acceder a los medios y recursos adecuados para su formación superior; garantizados por la Constitución:
- c) Participar en el proceso de evaluación y acreditación de su carrera, entre otras. (Del pozo Barrezueta, 2010).

1.2.8.4. Reglamento del Instituto de Posgrado de la Universidad Nacional de Chimborazo.

TITULO III. DEL RÉGIMEN DE ESTUDIOS.

Art. 34.- La creación de carreras y programas de posgrado, serán aprobadas por el Consejo de Educación Superior, conforme los requisitos, plazos, formatos y demás exigencias establecidos en el Reglamento de Presentación y Aprobación de Carreras y Programas de Grado y Posgrado de las Universidades y Escuelas Politécnicas, a los cuales se debe someter la Universidad Nacional de Chimborazo.

Art. 35.- Los Estudios de: Especialización, Maestría, Doctorado PhD, se desarrollarán conforme a la planificación aprobada por el Consejo Directivo de Posgrado, H. Consejo Universitario y la SENESCYT. Pueden contemplar actividades académicas presenciales y de investigación y desarrollarse bajo la modalidad presencial y semipresencial.

Art. 36.- Definición y requisitos de los programas de cuarto nivel.

- a. Se entiende por programas de cuarto nivel, los estudios destinados a la especialización científica, investigación o entrenamiento profesional avanzado. Corresponden a este nivel: el título de Especialista, el Grado de Magister y Dr. PhD, que el presente reglamento norma;
- b. Para acceder a la formación de los programas de cuarto nivel se requiere tener título profesional de tercer nivel otorgado por una universidad o escuela politécnica, conforme a lo establecido en la Ley Orgánica de Educación Superior; y,
- c. Someterse al sistema de admisión del programa de cuarto nivel que imparte el instituto de Posgrado. (VADEMECUM., 2012).

1.2.8.5. Código de la Niñez y de la Adolescencia.

Art 37.-Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

- 1) Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;
- 2) Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar;
- 3) Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;
- 4) Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y,
- 5) Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes.

La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el décimo año de educación básica y gratuita hasta el bachillerato o su equivalencia. El Estado y los organismos pertinentes asegurarán que los planteles educativos ofrezcan servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derecho de los progenitores a elegir la educación que más convengan a sus hijos e hijas.

La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el décimo año de educación básica y gratuita hasta el bachillerato o su equivalencia. El Estado y los organismos pertinentes asegurarán que los planteles educativos ofrezcan servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derecho de los progenitores a elegir la educación que más convenga a sus hijos y a sus hijas.(Nacional, Código de la niñez y la adolescencia, 2003).

1.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.

1.3.1. Iniciación a la Lectura.

1.3.1.1. Iniciación a la lectura de los niños de 1. ° Grado de Educación General Básica. Definición.

En la lectoescritura, la conciencia del conocimiento psicolingüístico mediante el análisis fonológico, léxico, sintáctico y semántico, le permite al sujeto operar de manera intencional y reflexionar sobre los principios del lenguaje escrito. (Montealegre, 2006)

1.3.1.1. 1. Madurez lectora.

Sánchez Merchán, M. & Coveñas Rodríguez, Rafael. (2013) afirma:

Madurez Lectora es el estado desde el cual un niño puede, con éxito afrontar el aprendizaje de la lectura. Dado que el aprendizaje de la lectura requiere una adecuación del sistema nervioso, no es fácil encontrar la edad ideal para someter a los niños al proceso de aprendizaje. Hoy día está consensuado que el aprendizaje de la lectura debe afrontarse entre los 4 y 10 años y, para ello, el niño debe tener desarrolladas determinadas capacidades, lo que hemos denominado antes “madurez lectora”. Estas capacidades se valoran mediante test o escalas de psicomotricidad (lateralidad, estructuración espacial y esquema corporal) que se relacionan con la lectura. Pág. 54).(Sánchez Merchán, 2013).

1.3.1.1.2. Enfoque maduracional.

Castejón, J. & Navas, L. (2000) afirma:

La corriente maduracionista hace una descripción de las adquisiciones secuenciadas más habituales en todos los niños de la misma edad. Permite hacer comparaciones del desarrollo del niño con respecto a la norma.

Aunque no suelen tener en cuenta las peculiaridades individuales de cada niño, puesto que lo supeditan a un patrón estricto de desarrollo, parten de los aprendizajes como un objetivo en sí mismos al margen de su funcionalidad o de la importancia para la adaptación del individuo al medio. (Pág. 118). (Castejón, 2000).

1.3.1.1.3. Enfoque ambientalista o conductista.

De acuerdo con el Diccionario de psicología Científica y Filosófica al referirse a la expresión Ambientalista opina que: Esta expresión se refiere a toda teoría que da más importancia al ambiente que a lo innato para dar cuenta de las capacidades, facultades y estados de los animales y las personas. Influído por el empirismo, el ambientalismo subraya el papel del aprendizaje y en el caso del hombre la importancia de la sociedad. El conductivismo es el paradigma o enfoque más claramente ambientalista en psicología. Las teorías psicológicas ambientalistas acaban, como es el caso del conductismo, ofreciendo una "psicología sin sujeto", o del "sujeto vacío", por señalar que el comportamiento del sujeto es una simple función de las condiciones estímulares a las que ha sido sometido a lo largo de su vida. (Echegoyen Olleta, S/f).

1.3.1.1.4. Enfoque interaccionista.

En síntesis el enfoque interaccionista aspira a interpretar el fenómeno educativo en términos de procesos en la escuela, tales como juego de roles, comunicación, reacción

a la tensión, toma de decisiones, búsqueda de status, y fenómenos simbólicos similares. No le interesa ver la educación como un todo, o como un fenómeno intercultural; es una actividad simbólica en la cual los participantes constantemente hacen gestos ante lo que otros reaccionan. Estos gestos son simbólicos pues se refieren a algo distinto del gesto mismo, es decir, son gestos socialmente significativos. La escuela está llena de significados para los participantes y la educación es percibida como un proceso por el cual los participantes llegan a compartir estos significados. (Pág. 61). (Brigido, 2006).

1.3.1.2. Áreas de estudio.

Jiménez Gonzáles, J. & Artiles Hernández, C. (2001) afirma:

En cuanto al estudio de la madurez lectora, se pueden diferenciar varias etapas:

- Una primera donde el interés ha estado centrado en el estudio de la búsqueda de los universales de la lectura. Se ha insistido en la idea de que los procesos psicológicos que subyacen al aprendizaje de la lectura, son semejantes en cualquier lengua, y habido un interés por estudiar cuáles son estos procesos.
- La segunda etapa sea caracterizada por un intento de vincular las funciones psicológicas, admitidas en la etapa anterior, a la discusión de los métodos más adecuados para la enseñanza de la lectura.
- Una tercera etapa, centrada más directamente en la investigación sobre la problemática del proceso en el aprendizaje de la lectura.

Y, una última etapa, cuya característica fundamental ha sido la preocupación por la prevención del fracaso en el aprendizaje de la lectura y por el estudio del aprendizaje precoz de la lengua escrita. Esta última etapa es la que ha despertado mayor interés y

al mismo tiempo, en ella se ha centrado la polémica en torno al binomio madurez lectora versus enseñanza de la lectura. (Pág. 17). (Jiménez Gonzáles, 2001).

1.3.1.3. Madurez versus aprendizaje.

El proceso de darle sentido al mundo comienza desde la educación inicial, donde los niños desarrollan una sofisticada forma de entendimiento sobre los acontecimientos que los rodean. Este primer acercamiento, puede tener una gran influencia en la integración de nuevos conceptos e información, así como proveer una base para los nuevos conocimientos, en las siguientes etapas de su educación. El aprendizaje, como resultado de los procesos de maduración de las capacidades innatas, conduce al desarrollo psicológico pleno, de todas las funciones, siendo posible adiestrar la memoria, la atención, la voluntad, la capacidad de razonar, de manera que rindan el máximo de sus posibilidades, en las distintas personas.

Mientras los niños exploran el mundo a través de sus sentidos y movimientos, imágenes mentales o representaciones del mundo, se construyen en su cerebro a través de la repetición de experiencias. Estas incluyen ideas, sobre cómo su rostro tiene parecido con otros, cómo se mueven los objetos, y cómo el sistema de sonidos de su propio idioma es diferente al de otros

Así, el desarrollo de sus procesos intelectuales, sigue un orden de adquisición determinado, que define los diferentes estadios evolutivos. Destaca Piaget, que para que los niños aprendan, requiere de un estado de desequilibrio, que le sirve de motivación para aprender y que el aprendizaje no es acumulación de elementos nuevos sino, que se establecen conexiones a partir de los conocimientos que ya se tienen.

Aprender, entonces significa, adquirir en forma permanente al menos duradera, modos de respuesta nuevos, como resultado de la experiencia, donde un ambiente rico y estimulante es determinante en el desarrollo de los niños en edades tempranas.

Se requiere prestar especial atención a la relación, entre el aprendiz y su alrededor y aceptar que la manifestación de su madurez y las disposiciones al aprendizaje, estarán estrechamente ligadas a las oportunidades de aprendizaje, alcances y coacción disponibles en cada nuevo escenario. (Semprun Galue, 2012).

1.3.1.3.1. El niño y su madurez.

Monfort, M & Juárez Sánchez, A. (2003) afirma:

El estado de madurez se puede definir como el estado a partir del cual se puede iniciar con fruto el desarrollo de una función o el aprendizaje de una destreza. Resulta de la acción de tres factores básicos:

- **La maduración neurobiológica de los centros nerviosos** que intervienen en su control y estructuración. En el caso de funciones complejas, como el lenguaje, se puede distinguir entre los <<centros>> propios (actividades directamente relacionadas con la función simbólica lingüística y el lenguaje y no exclusivas de él: discriminación analítica, memoria estructuración temporal, etcétera) Esa maduración tiene un ritmo predeterminado, lo que algunos han dado en llamar <<reloj biológico>>.
- **La estimulación exterior**, cuyo papel es muy complejo, se divide en dos aspectos: la aportación de informaciones y la estimulación sensomotriz, indispensable a la misma evolución neurobiológica del cerebro.

- **Las experiencias realizadas por los niños**, en las que se efectúa la síntesis de los dos factores anteriores. Se aprecia, en efecto, que en la realidad observamos niños con una maduración aparentemente normal, que viven en un ambiente normalmente estimulador y que, sin embargo, son inmaduros por falta de experiencias, carencia provocada bien por su propia inhibición (dificultad de personalidad) o por restricciones del medio ambiente (represivo o sobre-protector). El ritmo de madurez es muy variable según los niños, primero por las diferencias básicas de ritmos de maduración, segundo por las complejas implicaciones exógenas. (Pág. 31). (Monfort, 2003).

1.3.1.4. Predictividad del lenguaje oral.

Bravo Valdivieso, L. (2011) afirma:

Entre los requisitos previos a la enseñanza de la lectura, que cumplen una función determinante para su éxito, está el lenguaje oral con la toma de conciencia de las diferencias auditivas entre las palabras para la determinación de su significado, es decir, el desarrollo de una conciencia fonémica. De ella depende la posibilidad de efectuar una pronunciación correcta y también de entender el significado de las palabras escritas.

Sin embargo, no todas alternaciones en el desarrollo del lenguaje tiene el mismo valor predictivo de la lectura. En primer lugar los déficits en el desarrollo de las destrezas semánticas y sintácticas.

Hay una fuerte conexión entre las dificultades lectoras y un déficit para reconocer los segmentos auditivos que componen las palabras, la evocación de la información fonológica para pronunciar correctamente y los déficits en la memoria verbal operacional.

En otros términos, en el desarrollo del procesamiento fonológico. También algunos niños presentan dificultades para recordar las direcciones o recados y tienen problemas para aprender y repetir palabras complejas, como ser las formadas por pseudo palabras. Todas estas deficiencias aparecen asociadas con las dificultades iniciales para leer. También hay otras destrezas verbales, como la velocidad para nombrar rápidamente letras, colores y objetos que predicen el aprendizaje de la lectura. (Pág. 153)(Bravo Valdivieso, 2011).

1.3.2. Memoria Visual.

Alfonso Sanabria, D. & Sánchez Lozano, C. (2003) afirma:

Es la capacidad de retener los estímulos después de que el original haya desaparecido o se haya ocultado. Según la teoría estructural se cuenta con tres tipos distintos de memoria. El estímulo atraviesa nuestros sentidos para llegar a la memoria sensorial (MS). En menos de un segundo, esta información desaparece o es transferida a la memoria a corto plazo (MCP), donde puede permanecer alrededor de 20 segundos. Si no desaparece en esta etapa, se dirigirá a la memoria a largo plazo (MLP), donde puede permanecer el resto de nuestra vida.

1.3.2.1. Memoria sensorial.

Se relaciona con la atención y la percepción. Existe una memoria sensorial para cualquier sentido. La memoria sensorial icónica es de tipo visual y hace referencia a la imagen que queda inmediatamente después de ver un objeto; la memoria ecoica es de tipo auditivo, y es la que permite que se perciba el lenguaje.

1.3.2.2. Memoria corto plazo.

Se refiere al almacenamiento por corto tiempo de la información necesaria para realizar tareas cognitivas como la comprensión y el razonamiento. Esta es la memoria

activa, también llamada memoria de trabajo. Cuando no se repasa la información se olvida en aproximadamente 15 0 18 segundos.

La memoria sensorial a corto plazo se puede potenciar mediante el entrenamiento. Es importante mantener activos todos los sentidos con el propósito de que con los años la capacidad se mantenga o continúe aumentando. A continuación se propone actividades que continuamente se puede poner en práctica en clase o en diferentes momentos para ejercitar la memoria visual.

Juegos de lotería con diferentes motivos. Consiste en que los niños observan primero las imágenes del cartón que les ha correspondido. Luego, a medida que quien dirige el juego muestra una ficha, los niños deben recordar las imágenes que unos segundos atrás había observado y decir rápidamente: es mía.

Presentar una lámina en la que se encuentren máximos seis dibujos sencillos de objetos. Permitirles a los niños observar durante un minuto dándoles la instrucción de recordar en su memoria todo lo que allí se encuentra.

Luego, quitarles la lámina y entregarles una hoja con igual cantidad de divisiones para que dibujen el mayor número de objetos que recuerden. También puede hacerlo de forma oral (que digan en voz alta lo que vieron).

Mostrar una imagen con varios elementos; puede ser una fotografía, paisaje o pintura. Luego de un tiempo de observación, tapparla o darle la vuelta y motivarlos a describir lo que recuerden.

Juego de memoria con fichas. Mostrar cuatro o cinco fichas. Observarlas durante 30 segundos, recortarlas y organizarlas nuevamente en otra hoja.

1.3.2.3. Memoria a largo plazo.

Es aquella en el que la información se almacena de forma permanente e inconsciente hasta el momento en el que se desea recuperar. Su capacidad es prácticamente ilimitada. (Págs. 141-142).(Alfonso Sanabria, 2003).

En definitiva la memoria visual tiene su principal fundamento en la experiencia visual del ser humano, ya que el conocimiento de personas, lugares, animales objetos, es única para cada persona, cuyo resultado final se relaciona con lo que se conoce como imagen mental.

Por consiguiente se tiene que cultivar con esmero lo que es la memoria visual, evitando incurrir en acciones por ejemplo: lesión cerebral, excesivo consumo de alcohol, entre otros. Pero también está comprobado que un excelente descanso reparador relacionado con el sueño permite el fortalecimiento de la memoria visual.

Para el desarrollo óptimo de la inteligencia, se tiene que desarrollar muchos ejercicios relacionados con el lenguaje con el fin de ir fortaleciendo la memoria a corto y largo plazo.

1.3.2.4. Percepción y discriminación visual.

Valverde Limbrick, H. (2005) afirma:

La percepción visual es una de las funciones más amplias del área cognoscitiva, en ella se han agrupado diversos conocimientos, habilidades y destrezas que los niños van desarrollando durante un proceso gradual.

En caso de existir dificultades visuales severas, es necesario enfocar los procesos de enseñanza y aprendizaje hacia el fortalecimiento de habilidades en otras áreas como son las auditivas, táctiles, olfativas y gustativas.

La discriminación visual está directamente relacionada con el desarrollo de la percepción y consiste en un proceso que permite a los niños distinguir los objetos por sus particularidades, diferencias y semejanzas.

Los primeros conceptos en la función de percepción y discriminación visual están relacionados con el cuerpo humano infantil. Desde antes de nacer, el ser humano se ha relacionado con su ambiente prenatal, por medio de su cuerpo experimenta sensaciones, es decir, su cuerpo le ha permitido obtener información de sí mismo y de su exterior inmediato.

1.3.2.4.1. Esquema corporal.

El cuerpo humano es entonces el punto de partida del aprendizaje, las experiencias parten del cuerpo para luego, en etapas posteriores, pasar al nivel gráfico. Es importante tener en cuenta esto, tanto para fomentar la experimentación directa de los niños con las personas y con objetos concretos como para evitar, el abuso de los cuadernos de trabajo, llamado en algunos contextos “hojas de aprestamiento”, y que constituyen solo la etapa gráfica de estos procesos.

Se ha propuesto tres elementos para lograr el adecuado conocimiento del cuerpo, ellos son: concepto, imagen y esquema corporal.

- Concepto corporal.

Es el conocimiento intelectual que tiene una persona de su propio cuerpo, así como de las funciones de cada una de sus partes. Es decir, los niños al mencionar el nombre de

cada una de las partes corporales y la función de cada una de ellas, van adquiriendo el auto concepto de su cuerpo.

- **Imagen corporal.**

Se refiere a la impresión que el niño tiene de sí mismo y de su cuerpo, característica como: activo, perezoso, bonito, feo, bueno, malo, capaz, incapaz, querido, en abandono, creativo, grueso, delgado, alto, bajo, etcétera.

Es necesario que los niños logren desde temprana edad, una imagen positiva de sí mismos, es decir, que se acepten tal cual son, que se sientan a gusto con su cuerpo y confíen en sus propias capacidades y características, por ejemplo: su voz, su riza, su llanto, su forma de caminar, de saltar, de pensar, de sentir, de relacionarse con las demás personas, etcétera. Que se les invite a tomar sus propias decisiones, a respetar la libertad, y los derechos de las demás personas y de otros seres vivientes, es parte de la formación en este aspecto.

- **Esquema corporal.**

Esquema se refiere a las acciones, posiciones y movimientos que puede realizar un sujeto con su cuerpo, así como el reconocimiento derecho o izquierdo en éste. El esquema es necesario para la relación de los niños con el ambiente y para ejecutar cualquier acción que requiera fuerza, equilibrio y coordinación entre sus partes corporales. Como puede notarse, el esquema corporal está directamente relacionado con el desarrollo psicomotor.

Los niños más pequeños logran, ante una solicitud, identificar sus partes: cabeza, pelo, ojos, boca, lengua, dientes, orejas, manos, ombligo, etc. Conforme crecen y se les estimula, identifican y nombran las partes más detalladas y sus funciones: dedos, uñas, pestañas cejas, mejillas, frente barbilla, párpados, labios, muelas, colmillos, etc.

Para desarrollar este aspecto en los niños, se pueden realizar actividades que favorezcan la toma de conciencia global de su cuerpo y sus posibilidades.

El manejo del esquema corporal supone entonces el auto comprensión no parcializada, sino dinamizada por la acción.

1.3.2.4.2. Relaciones espaciales.

Los niños se preparan para desarrollar una adecuada orientación de su cuerpo en el espacio, de manera que pueda ubicar la posición de sí mismo, de las demás personas, de los objetos en el nivel concreto, y de los símbolos gráficos. Las relaciones espaciales son determinadas, en la etapa infantil, a partir de diferentes niveles de relaciones: consigo mismo, consigo y los demás, de los objetos entre sí.

❖ Niveles de relaciones espaciales.

a) Consigo mismo (a).

Los niños inician la adquisición de las nociones espaciales en su propio cuerpo, es decir, identifica en su propio cuerpo los espacios arriba, abajo, adelante, atrás, sobre, bajo, derecha, izquierda, etcétera. Nuestro cuerpo tiene dos lados, los cuales pueden ser aparentemente iguales o haber diferencias evidentes entre ambas. Para diferenciar estos lados se les ha llamado derecho e izquierdo.

b) Consigo y las demás personas.

Es la ubicación espacial tomando como referencia el cuerpo de otra persona, por ejemplo en los siguientes casos:

- La silla está detrás de María Edelmira,
- Hay un grillo en la pierna derecha de Diego.

Otra forma de ejemplificar lo anterior es tomar como referencia el cuerpo de otros, para dar direcciones o señalar algo.

c) **Los objetos entre sí.**

Es la ubicación de un objeto a partir de otro, esta habilidad requiere mayor madurez, por parte de los niños. Encontramos ejemplos de esta relación espacial cuando el educando indica:

- La cortina, a lado derecho de la ventana, o
- La maceta, a lado izquierdo de la mesa.

En este nivel de relaciones se encuentra lo que llamamos “noción de objeto”, que se refiere propiamente a las características físicas, por ubicación o distancias de los objetos. Se dice que el niño desarrolla la “noción de objeto” cuando adquiere las siguientes destrezas de distinción o discriminación, por:

- **Color:** primarios, secundarios y terciarios.
- **Tamaño:** más grande, más pequeño en relación con otro objeto.
- **Forma:** irregulares, geométricas.
- **Grosos:** grueso, delgado con relación con otro objeto.
- **Distancia:** es variable, no es propia del objeto sino que está determinada por su distancia, con relación a otro elemento, cerca-lejos, en relación con otro objeto.

- **Longitud:** logro-corto en relación con otro objeto.
- **Temperatura:** caliente-frio-tibio con relación a otro objeto.
- **Material:**cuero, papel, cartón, metal, plástico, hule, vidrio, madera, corcho, cerámica, barro, tela lana, bambú, etcétera.

El dominio de estos conceptos permite al niño:

- Hacer clasificaciones.
- Moverse con propiedad entre y alrededor de los objetos del ambiente.
- Aplicar conceptos de: derecha-izquierda, arriba-abajo, adentro-afuera. adelante-atrás, abierto-cerrado, cerca-lejos-y otras en las etapas concreta y gráfica.
- Aplicar conceptos de: color, tamaño, forma, peso, grosor, distancia, longitud, temperatura en los niveles concreto gráfico.

Algunas de estas nociones solo pueden ser determinadas visualmente, sin embargo otras pueden ser percibidas también por medio del tacto sobre todo para el caso de las personas no videntes.

1.3.2.5. Constancia en la percepción.

Es la capacidad para percibir u mantener un objeto y sus características.

Ésta habilidad permite a la persona reconocer un objeto como parte de determinada categoría, ya sea por su color, forma, tamaño, textura, sabor u olor, independiente de su contexto.

Estas categorías pueden ser: clasificar, organizar, seleccionar, comparar, asociar, sierra visual, figura fondo, pareo de objetos, analogías, discriminación de palabras por configuración (silueta), etc.

La constancia en la percepción involucra destrezas de discriminación visual, táctil, gustativa y olfativa, así como la expresión oral para conocer el razonamiento infantil.

- **Clasificar.** Consiste en reconocer las semejanzas y diferencias entre dos elementos y agruparlos por criterios, las clasificaciones en la educación infantil pueden ser descriptivas, funcionales y categorías. Algunos ejemplos son:

a) Clasificación descriptiva.

Se refieren a criterios físicos en los objetos, por ejemplo:

- Figuras de madera.
- Figuras de color azul.
- Figuras de forma triangular.

b) Clasificaciones funcionales.

Se refieren a la interdependencia, entre los objetos, por ejemplo:

- Los objetos que se usan en el baño.
- Los objetos que pertenecen al perro.
- Los objetos que se usan en carpintería.

c) **Clasificaciones categóricas.**

Se refieren a una distinción más general, relacionada con tipos de seres o cosas, por ejemplo:

- Los animales
- Las prendas de vestir
- Los muebles.

Estas a su vez se pueden clasificar en subcategorías, por ejemplo los animales: salvajes, domésticos, del mar, de la tundra, etcétera.

- **Organizar.** Se refiere a la capacidad para ordenar elementos con sus características comunes, parciales o generales como cuando se organizan grupos de lápices para diferenciarlos de lapiceros o se agrupan por colores, tonalidades, o tamaños.
- **Seleccionar.** Se trata de elegir elementos pertenecientes a un todo, como cuando se arma un rompecabezas o se resuelve una asociación.
- **Comparar.** Se trata de realizar comparaciones al establecer semejanzas o diferencias entre elementos de uno varios grupos, por ejemplo: por colores y formas hasta llegar a combinar diferentes variables simultáneamente como se hace al comparar animales mamíferos, reptiles, carnívoros, ovíparos, etcétera.
- **Asociar.** Consiste en relacionar objetos o figuras por sus características físicas o por su significado, por ejemplo: asociar la figura de un bebé con un objeto que le puede pertenecer como: babero, pañal, abrigo, juguete, etcétera.

- **Cierre visual.** Este factor del área cognoscitivo lingüística consiste en tener la habilidad para separar, mentalmente, una figura de su fondo, es decir, del resto de las figuras que comprenden el ambiente o contexto de una imagen. Cuando se enfoca la atención en cierta imagen una parte del campo perceptual es el centro de atención, llamado la figura, mientras el resto del campo, es el fondo, apenas percibido desde la óptica de quien la mira. Dependiendo del foco de atención cualquiera de las partes puede ser la figura, la cual pasará a ser fondo cuando la atención se dirija a otra figura.

- **Pareo de objetos.** Esta habilidad consiste en establecer relaciones entre dos objetos o tarjetas por sus características , por ejemplo:
 - Pares de frutas
 - Pares de figuras de animales
 - Pares de sólidos geométricos
 - Pares de tarjetas con sus objetos
 - Pare de figuras en tarjetas.

- **Analogías.** Consiste en establecer relaciones determinadas entre dos objetos o acciones, no por sus características físicas sino por su significado, relacionar por ejemplo: animales con sus medios: ardilla-árbol, pez-agua, araña-tejido.

- **Discriminación visual de palabras por configuración.** Consiste en identificar o seleccionar palabras por la forma que representa al trazar sus bordes. Es decir, si se tienen varias palabras, algunas repetidas y otras diferentes entre sí y las encerramos dentro de una línea respetando sus salientes y entrantes, los niños pueden guiarse por es configuración para discriminarles como semejantes, iguales o diferentes. (Págs.73-81).(Valverde Limbrick, 2005).

-

1.3.2.6. Retentiva visual.

Esta habilidad consiste en producir un recuerdo en ausencia del estímulo visual, en la secuencia apropiada. Gracias a la memoria visual se puede reproducir una o varias escenas o elementos que se han percibido visualmente en un momento anterior.

1.3.2.7. Relaciones témporo-espaciales.

Se trata de la orientación en el tiempo y en el espacio que van logrando los niños para distinguir, por ejemplo, conceptos como: hoy, ayer, mañana y mañana, tarde, noche.

La noción de tiempo involucra dos datos importantes: duración y sucesión.

Estos conceptos requieren cierta madurez y su logro es paulatino, por lo que se recomienda, con los preescolares, enfatizar en el tiempo presente, por ejemplo, las etapas secuenciales que conforman la jornada educativa.

1.3.2.8. Causalidad física.

Dentro de la causalidad física se encuentra la noción de causa-efecto. Esta noción permite el análisis de los cambios que se produce en la materia, por ejemplo cuando realizamos mezclas de sustancias se analiza la causa del cambio físico en las mismas, por ejemplo, en elementos como: maicena con agua, masa en polvo con agua. La noción de causa efecto también se utiliza en el conocimiento social, por ejemplo, cuando aprendemos normas de seguridad, en este caso para evitar quemaduras, es necesario establecer las relaciones de causa y efecto de las mismas. Jugar cerca de la cocina (causa), puede causar quemaduras,(efectos).

1.3.2.9. Proceso lógico operatorio.

Se refiere a los procesos lógicos concreto de manipulación de objetos mediante los cuales, los niños llegan a adquirir destrezas numéricas, algunos de estos procesos

pueden ser: comparar conjuntos, establecer correspondencia biunívoca, clasificación simple, seriación, conservación de la cantidad, inclusión de clase.Óp. Cit.

1.3.2.9.1. Estimulación cognitiva.

Muñoz Marrón, Elena. (2009) afirma:

El estudio de la percepción se ha abordado principalmente desde dos enfoques: el fisiológico y el psicológico que estudia los mecanismos internos de los sistemas perceptivos, que van, en el caso de la visión, desde la formación de la imagen en la retina hasta los impulsos eléctricos que llegan al cerebro y como son procesados por éste. Este enfoque enfatiza la relación entre el estímulo y la activación neuronal.

1.3.2.9.2. Definición y bases fisiológicas del procesamiento perceptivo visual.

Por percepción entendemos la manera cómo se interpreta y se comprende la información que se ha captado a través de los sentidos. Para comprender los procesos perceptivos se considera tres aspectos que nos ayudará a entenderlos; en primer lugar, cómo recibimos la información; en segundo lugar, cómo agrupamos la información para determinar lo que representa; y por último, cómo combinamos toda esta información con nuestro conocimiento previo para que nos resulte comprensible. Intentaremos dar respuesta a estas tres fases en los siguientes apartados:

1.3.2.9.3. Bases fisiológicas de la percepción visual o cómo recibimos la información.

Toda la información la recibimos a través de los sentidos. Tenemos por un lado los cinco sentidos para recibir información del mundo exterior: vista, oído, tacto, gusto y olfato. Y por otro, y a veces olvidado, pero no por ello menos importante, el sentido que capta información procedente del interior de nuestro organismo, el sentido cenestésico, que nos permite sentir nuestras articulaciones y nuestros músculos. Antes

de dotar de significado al mundo, como ya hemos mencionado, el primer paso es captar la información que nos rodea a través de nuestros sentidos.

Por ello la primera función que debe realizar el sistema nervioso es la de transformar la energía del ambiente (física) en energía eléctrica, realizándose esta tarea en los receptores sensoriales mediante el proceso de transducción.

1.3.2.9.4. Sistema visual.

Los tres componentes principales del sistema visual son el ojo, el núcleo geniculado lateral del tálamo y el área receptora visual del lóbulo occipital, también denominada córtex estriado. El proceso perceptivo comienza en la retina, donde se forma una imagen.

La luz es absorbida por pigmentos visuales situados en los segmentos exteriores de los conos y bastones, y las reacciones químicas que se producen en estos segmentos convierten a la luz en señales eléctricas, llegando hasta las células ganglionares. El núcleo geniculado lateral, recibe información de la retina para transmitirla al córtex, pero también recibe información del propio córtex, por lo que se cree que una de las funciones del núcleo geniculado lateral es la de regular la información neuronal que se transmite desde la retina al córtex además de organizar la información que le llega. Algunas áreas del córtex estriado desde el tálamo continúan su trayectoria por vías diferentes hacia otras áreas (córtex extra estriado).

1.3.2.9.5. Distintos componentes de la percepción visual.

Uno de los resultados principales de los estudios realizados en torno al córtex extra estriado es la demostración de que ciertas áreas corticales procesan información acerca de características visuales concretas. El estudio de las consecuencias de las lesiones cerebrales focales en el cerebro humano ha documentado la presencia de segregación de los sistemas visuales. De manera que tenemos el córtex y temporal

medial (TM) para percibir el movimiento y el córtex inferotemporal (IT), para la forma, situado en la vía ventral.

1.3.2.9.6. Modelos cognitivos de la percepción visual.

En este apartado describiremos los modelos teóricos más importantes a partir de los cuales podemos entender las fases que sigue el procesamiento visual hasta alcanzar el conocimiento de los objetos. Entre ellos citaremos:

- Modelo de reconocimiento de objetos Warrington y Taylor (1973).
- Teoría computacional de Marr (1982).
- El modelo cognoscitivo de Humphreys y Riddoch (1987).
- Modelo de integración de características de Treisman (1987).

La perspectiva actual de los modelos de percepción visual se centra en el procesamiento de la información que se produce entre el análisis de las características visuales de los objetos y la identificación o reconocimiento de los objetos, constituyendo un procesamiento de abajo-arriba cuando el proceso empieza en los niveles superiores de integración cortical.

1.3.2.9.7. Alteraciones de la percepción visual.

Como ya se ha comentado el córtex temporal inferior es parte de un sistema que se origina en el córtex estriado occipital y es necesario para el reconocimiento de los objetos, la ruta o vía del “Qué” mientras que el córtex parietal posterior es parte de un sistema que se origina también en el estriado occipital y es necesario para apreciar la localización y la relación espacial entre los objetos, la ruta o vía del “Donde”. Desde este punto de vista podemos distinguir las dificultades perceptivas en dos líneas, una referente al espacio y la otra en relación al reconocimiento del objeto.

1.3.2.9.8. Dificultades viso espaciales.

Puede afectar a la localización visual de objetos, a la capacidad de búsqueda visual, al rastreo virtual y a un conjunto de habilidades viso perceptivas o viso constructivas implicadas en múltiples actividades de la vida diaria.

En general los problemas relacionados con las dificultades viso espaciales son debidos a la pérdida de referencias espaciales ya sea por problemas de pérdida del campo visual., por problemas perceptivos, por problemas atencionales o por dificultades de planificación vasomotora, y provocan una ineficaz búsqueda de información. El procesamiento viso espacial depende de un conjunto de procesos diferentes y las dificultades pueden estar causadas por deficiencia de cualquiera de ellos.

Dos son los aspectos del procesamiento espacial que se han estudiado principalmente: uno, las dificultades en localizar objetos simples en el espacio, que denominaremos problemas de localización espacial y dos, desórdenes del procesamiento espacial en tareas complejas, que denominaremos de análisis espacial.(Págs. 131-142). (Muñoz Marrón, 2009).

1.3.2.9.9. Agudeza visual.

Los niños corren libremente por el espacio a la vez que tienen que ir tocando cosas del color que el profesor indica: todos corriendo a...tocar color... (Amarillo, rojo, verde, etc.).

1.3.2.9.10. Seguimiento visual.

Por parejas, uno de los dos realiza una serie de acciones y el otro tiene que fijarse en lo que el primero realiza para luego explicarlas.

1.3.2.9.11. Memoria visual.

En grupos de cinco, los niños se sitúan de una determinada manera y en un determinado lugar. Uno del grupo observa cómo están situados y luego se da la vuelta para que los demás puedan cambiar de lugar y postura. Los niños vuelven a girar e intentan colocar nuevamente a sus compañeros en los lugares y posturas iniciales. Repetir con todos los niños.

1.3.2.9.12. Diferenciación figura/fondo.

Colocamos en un gran cajón objetos diferentes que puedan ser agrupados en varias categorías, por ejemplo: pelotas de tenis, anillos de diferentes colores, indiacas y pelotas de ping-pong. A la señal, los niños tienen que ir, coger un solo objeto y depositarlo en cada una de las esquinas del gimnasio en función del objeto de que se trate. (Días Liucea, 1999).

1.3.2.9.13. Factores que afectan a la memoria visual.

El sueño, los estudios han reportado aumentos de rendimiento después de un ataque de sueño en comparación con el mismo período de vigilia. Las implicaciones de esto son que el sueño refuerza y mejora la huella de la memoria. En un estudio reciente se demostró que la búsqueda visual en el descanso o el sueño son necesarios para aumentar la cantidad de asociaciones entre las configuraciones y los lugares de destino que se puede aprender en un día.

El daño cerebral, mala memoria después de un daño al cerebro generalmente se considera como el resultado de que la información se pierda o resulte inaccesible. Tal impedimento, se supone que se debe a la incorrecta interpretación de la información encontrada anteriormente como nueva.

Edad, los estudios han demostrado que con el envejecimiento, en términos de memoria a corto plazo, tiene impacto en su rendimiento. Cuando hay un retraso, o cuando la tarea es compleja disminuye la memoria visual.

A medida que envejecemos el rendimiento se deteriora en cuanto a configuraciones espaciales. (Avanzada, ¿Qué es exactamente la memoria visual?, 2011).

1.3.3. Memoria Auditiva.

1.3.3.1. Definición.

Braidot, Néstor. (2008). afirma:

La memoria auditiva es, sencillamente, la capacidad para recordar la secuencia de una información auditiva. Al ser un proceso cerebral, puede ser entendida como un sistema dinámico y activo que codifica y almacena información relacionada con las experiencias presentes y con los conocimientos previos sobre los sonidos. Por ejemplo, cuando escuchamos por primera vez un sonido, el cerebro lo identifica analizando sus peculiaridades físicas: frecuencias, intensidad y tiempo, que conforman lo que percibimos como tono, volumen y duración.

Luego, construye una imagen de la señal usando estos componentes para compararlos con otros que están almacenados. Si encuentra alguno similar, reconoce los sonidos que tienen significado en nuestra vida, por ejemplo, el tañido de una campana, el ruido del motor de un coche, las voces de las personas con las que nos relacionamos cotidianamente, o una melodía. Ahora bien: ¿De qué depende la permanencia de la información en la memoria auditiva? Si bien se sabe que el estado emocional, la personalidad y los intereses individuales tienen una gran influencia en la fijación de este tipo de recuerdos, queda bastante camino por recorrer para responder esta pregunta. (Pág. 160). (Braidot, 2008).

1.3.3.2. La percepción auditiva.

RibesAntuña, M. (2006) asevera:

No es lo mismo audición que percepción auditiva. Podemos decir que la percepción auditiva engloba a la audición, pero va más allá. La percepción auditiva abarca tres procesos:

- **Audición.** Este proceso se refiere a la audición funcional. Es decir, recibir un sonido que se produce en el entorno sin pretender asociarlo a su causa u origen.
- **Asociación.** Este proceso hace referencia al hecho de asociar el sonido escuchado a su significado y origen.
- **Integración.** Es el último proceso que tiene lugar en el acto de la percepción auditiva. Se refiere a integrar el sonido en nuestras estructuras ya existentes y en la memoria auditiva.

La percepción auditiva es definida como: la capacidad que permite el reconocimiento, la discriminación y la interpretación de los estímulos auditivos asociándolos a las experiencias interiores del mismo sujeto. El correcto desarrollo de la percepción auditiva tiene gran importancia en los años preescolares, ya que tiene una enorme influencia en los aprendizajes que se van a realizar en el centro educativo. Una buena percepción auditiva es fundamental para el aprendizaje de la lectoescritura.

Al terminar la etapa de educación infantil los niños deberían estar en condiciones de diferenciar y reconocer los distintos sonidos que se producen en el medio, así como de identificar de dónde procede el sonido y cuál es su causa.

También debería diferenciar y reconocer los elementos que forman parte del lenguaje articulado. Es decir, debe reconocer auditivamente los fonemas, aunque todavía no sea capaz de relacionar el fonema con su signo gráfico correspondiente.

Para que se produzca un desarrollo adecuado de estos aspectos, es preciso proporcionar a los niños desde el momento del nacimiento experiencias sonoras acordes con su edad. La música es fundamental desde el principio. Más tarde se pondrán a su alcance juguetes u otros objetos que produzcan sonidos diversos. Cuando son un poco mayores pueden seguir un ritmo determinado golpeado con un objeto. Al contarle un cuento pódennos cambiarle el tono, según sea el personaje. Cuando hablamos con los niños debemos intentar además vocalizar bien, aunque sin forzar el lenguaje.

Otro instrumento importante para el desarrollo de la percepción auditiva son las rimas infantiles. Los versos para niños enfatizan el ritmo normal del lenguaje, lo que les hace muy atractivas para el bebé inclusive antes que domine el lenguaje.

Además ayudan a la discriminación y reconocimiento de los elementos secundarios del discurso hablado: pausas, ritmo y tono. Cuando el niño ha adquirido el lenguaje podemos enseñarle canciones y rimas sencillas, con ello no solo favorecemos el desarrollo lingüístico, sino también los progresos en la percepción auditiva. (Págs. 78-79). (Ribes Antuña, 2006).

1.3.3.3. Función auditiva y memoria.

Méndez Sibaja, J. (2006) atestigua:

La capacidad de los niños para unir varias sílabas y formar una palabra, es muy importante en el momento de leer. Por eso en esta parte trataremos de entrenar esta capacidad en los niños y a la vez afirmar las destrezas en memoria auditiva.

Muchos niños podrán auditivamente unir dos sílabas y formar una palabra, pero no lo pueden hacer con tres o cuatro sílabas, es cuando se confunden y tratan de adivinar solamente; también puede hacerles difícil completar una oración o frase que se le dice incompleta a propósito.

A. EJERCICIOS.

Los ejercicios que a continuación exponemos son solamente ejemplos para que usted se oriente y prepare otros, con el fin de que el entrenamiento sea más consistente.

1. Explique a los niños que usted va a decir unas palabras a las que le falta un pedacito (sílabas) y que ellos deben completar esa palabra, o sea ponerle el pedacito que le falta; recuerde que no es un ejercicio escrito sino oral.

mantequi --- carrete --- escuela -- cami --
zapa -- cami -- cone -- maes- --
herma -- si -- mu -- ti

NÓ SE SI ESTO LE PUEDE CENTRAR

2. Explique a sus niños que usted va a decir algunas oraciones y que los niños deben completarlas porque les falta una palabra; recuerde que solo es un ejercicio oral.

Los peces viven en el -----

Con el lápiz escribo en mí -----

Por la calle pasan los-----

Todos los días voy a la-----

Por las noches me voy a la cama y me-----

En el día Luisa lava su-----

El papá de Rubén sale en la mañana para el-----

3. Diga palabras separadas en sus sílabas por unos tres segundos de tiempo. Explique a los niños que usted va a decir pedacitos de palabras para que ellos los junte y los forme la palabra completa. Recuerde que solo es un ejercicio oral.

ca-----sa	me-----sa
bo-----la	ri-----sa
fi-----la	ni-----do
pe-----lu-----ca	a----- ni-----llo
an-----te-----na	al-----tu-----ra
car-----te-----ro	mar-----ti-----llo
ver-----du-----ra,	etc.

4. El docente coloca a los niños en fila y les explica que va a iniciar con una historia que cada uno irá completando cuando le corresponda: (Vea ejemplo):

Docente: “Hoy fui al mercado, compré bananos”

1. ° niño: “Hoy fui al mercado, compré bananos y naranjas”

2. ° niño: “Hoy fui al mercado, compré bananos, naranjas y mangos”

El tercer niño de la fila repetirá lo anterior y dirá una fruta más, así hasta que termine el último niño de la fila.

Luego puede variar a historieta y decir otro en su lugar:

Durante mis vacaciones pude conocer Puntarenas.

Durante mis vacaciones pude conocer Puntarenas y Limón, etc.

Invente otras historietas en donde los niños puedan ir agregando un elemento.

5. Entrene a los niños en la repetición de frases u oraciones largas que usted pronuncia despacio y una sola vez. Pídale que repita lo que usted va a decir:
- Por la carretera pasaban muchos carros cargados de arena fina.
 - La escuela estaba adornada con hermosas flores de todos los colores.
 - El papá de Manuel compró libros de cuentos para sus hijos.

- El domingo por la mañana, Luís y su familia salieron de paseo a la montaña.

Todos los niños deben aprender a leer para que puedan disfrutar de los libros.

Invente otras oraciones largas que los niños la repitan cuando usted lo pida.

6. Diga a los niños que le presten atención a la serie de números que usted va a pronunciar para que él después los repita en el mismo orden: Use números dígitos y empiece a entrenar a los niños con una serie de tres después entrénelo con series de cuatro y así sucesivamente.

3----6----89----1----7

7----5----34----1----9

2----5----3----99----4----7----3

8----2----4----13----8----2----4

8----2----5----3----61----6----4----7----2

4----7----6----3----96----5----9----4----1

7. Puede pedir a los niños que escuchen dos, tres, cuatro o cinco palabras que usted pronuncia despacio, para que después la repitan en el mismo orden.

rosa----roca ----- carpeta----cartilla----cargado

cama----capa----calle -----paquete----tenedor

sapo----sala----saco -----argolla---- algodón

fideo----gato----gallo. (89-92). (Méndez Sibaja, 2006).

1.3.4. Juegos recreativos.

1.3.4.1. Introducción.

Las tendencias actuales del desarrollo del hombre como ser social están influidas por la preparación física y mental, el nivel cultural, la edad y el sexo, el temperamento, que naturalmente entran en contacto con el medio ambiente que lo rodea.

La palabra recreación es escuchada hoy en cualquier parte, la amplia variedad de su contenido permite que cada quien la identifique de diferente forma, sobre la base de la multiplicidad de formas e intereses en el mundo moderno puede constituir formas de recreación. Es por eso que muchas veces lo que para unos es recreación, para otros no lo es, por ejemplo el cuidado de los jardines para algunos resulta una actividad recreativa y para otros constituye su trabajo.

El desarrollo de las actividades recreativas deben caracterizarse por satisfacer los gustos e intereses, ya sea por actividades propias de la cultura física o actividades culturales y sobre todo por la variedad y la calidad de las ofertas, atendiendo a las diferentes edades, para lograr que la población alcance la satisfacción plena, que posibilite el uso del tiempo libre en actividades productivas.

La recreación es un fenómeno social, es un derecho del pueblo como forma cultural. La misma asegura las condiciones socioeconómicas y desempeña un gran papel por sus valores específicos en la opción y en ser una actividad de auto desarrollo que cumple la recreación (formación cultural integral), cualquier actividad que se realice en el tiempo libre y aporte características positivas a la personalidad, es considerado como recreativa, representa para el niño una contribución a su desarrollo físico, social, intelectual; para el joven, la acción la aventura e independencia, para el adulto un elemento higiénico y de descanso activo.

De forma general la necesidad de realizar juegos en las actividades físicas, deportivas-recreativas, para lograr que los niños hagan un correcto uso del tiempo libre, motiva la realización de acciones que por peculiares se concentren en un proceso que satisfaga estas necesidades contemporáneas de forma específica a escala mundial y nacional.

Es por ello que se puede plantear que la actividad recreativa es tan antigua como el propio hombre, pues desde las comunidades primitivas desarrolló un papel determinante en el desarrollo de la especie humana y propiamente de la sociedad en su conjunto, ya que a través de esta las familias, los pueblos, las ciudades y los países lograban despertar sentimientos de confraternidad, de unidad, de solidaridad y responsabilidad en las actividades que desarrollaban, fueron tan grandes e importantes que cuando se desarrollaban los juegos olímpicos antiguos, se paraban todas las guerras que existían y eran días de fiestas, de compartir las alegrías de los deportes, los enemigos eran amigos y todo estaba en función de los juegos, por lo que se puede ver el papel regulador de las actividades referente a los modos de actuación de los individuos y de la formación también de la personalidad.

El juego como medio constituye un importante elemento para el desarrollo armónico y multilateral del niño, pero además en un valioso elemento educativo de gran importancia para su desarrollo psíquico. En el transcurso del juego el niño salta, corre, lanza, atrapa y disfruta de la actividad, también se comunican, interactúan y cuando participan en los juegos de roles, posibilitan que el profesor aprecie la forma en que reflejan las relaciones con las personas que los rodean en el medio social y familiar en que se desenvuelven. El juego constituye en el niño su actividad central, hace activo lo que muchas veces sufre pasivamente. El niño juega no sólo para repetir situaciones placenteras, sino también, para elaborar las que le resultaron dolorosas. (Dominguez Dominguez, 2012).

1.3.4.2. Definición.

Llamamos juego recreativo a aquella actividad de tipo recreativa en la cual intervienen uno o más participantes y en la cual la principal función resulta ser proporcionar diversión y entretenimiento a quienes participan de la misma. Aunque, los juegos, pueden ostentar más de un fin, es decir, pueden cumplir un rol educativo, ayudar a profundizar los estímulos físicos y mentales y contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas de las personas.

Y cabe destacar también que los juegos, mayormente, conllevan un cierto grado de competencia. En tanto, en el caso que nos ocupa, el de los juegos recreativos, la competencia se encuentra minimizada al máximo, o sea, en este tipo de juego no es importante quién ganó, quien perdió, sino que lo esencial es el aspecto recreativo que se propone la actividad que se despliega y hacia ello se encuentra orientada en un ciento por ciento. Así es que el juego recreativo no supone productividad alguna y no debe ser una obligación para los participantes, sino por supuesto todo lo contrario, debe haber una necesidad o unas ganas naturales de participar para divertirse y entretenerse.

Jamás un juego recreativo se llevará en un marco en el que no prime la alegría, el entusiasmo y la libertad, y esto es lisa y llanamente porque la finalidad de los mismos es generar satisfacción en los individuos que participan, que se liberen las tensiones cotidianas que normalmente maltraen a las personas.

No existe un lugar específico en el cual realizar este tipo de juegos, pueden desarrollarse muy bien tanto al aire libre como en espacios cerrados. La principal diferencia que los juegos recreativos mantienen con los deportes es el afán de competencia que ostentan los segundos, en los cuales, el fin último es ganarle al oponente, mientras que en el juego recreativo no importa quién ganó sino divertirse, relajarse, pasar un tiempo en compañía y armonía. (ABC., 2015).

1.3.4.3. Características del juego recreativo.

El juego recreativo se caracteriza por una práctica abierta y lúdica que tiene unas características fundamentales: apertura en su interpretación y cambios en las reglas del juego. Para ello es importante:

- Predisposición de los participantes.
- Cambios constantes en las reglas y normas del ejercicio.
- Preparación de espacios útiles para la gran cantidad de prácticas que se puedan generar.
- Adaptación de las tareas al material disponible.

Todo esto da pie a una sucesiva incorporación de novedades en el funcionamiento de las distintas propuestas, cambios de rol durante el transcurso de la práctica, formación de equipos mixtos y heterogéneos en cuanto a edad y sexo, gran importancia de las relaciones intergrupales y de empatía que se van a generar, tratamiento pedagógico no directivo y rechazo de la especialización técnica.

Los aspectos sobre los que incidiremos para crear diferentes posibilidades de juego recreativo son:

- Adaptación de los materiales del juego a las características de cada grupo.
- Adaptación al espacio y necesidades de los niños.
- Dar la posibilidad a los participantes de cambiar las reglas.

De todos estos procesos de relación entre características y variables podemos obtener resultados que pueden funcionar y ser muy útiles para los niños.

Las variables con las que podemos jugar son: el material, el espacio donde se desarrolla el juego y las reglas.

En resumen, el juego recreativo se centra en el carácter del juego, el placer producido por la actividad física en sí, la ausencia de aprendizaje complejos, la búsqueda de la creatividad, la participación grupal y el factor de la salud.

Las posibilidades de juego recreativo se encuentran íntimamente ligadas al material, espacio de juego y reglas.

En la elaboración de juegos recreativos hay que tener en cuenta diferentes aspectos:

- ❖ **Estimulación motriz:** en el terreno de actividad físico-deportiva es importante la capacidad de los participantes de desarrollar ciertas habilidades como la agilidad, el tiempo de reacción, potencia, resistencia y equilibrio, entre otras. Estas habilidades se basan en elementos perceptivo-motrices y físico-motrices y son susceptibles de mejora mediante la práctica de los juegos recreativos. Este tipo de actividad es esencial para dar a los practicantes la capacidad de resolución de las demandas que estas exigen, como por ejemplo, conducir y manipular material, adaptarme a los diferentes medios, así como obtener éxito y percibirlo.

- ❖ **Adecuación del juego al nivel del niño:** es necesario hacer un análisis de qué necesita y que le interesa al niño para poder adaptar a cada una de las prácticas de manera óptima. No podemos realizar con ellos un esfuerzo agotador o por el contrario una actividad que no exija de toda su atención. También debemos tener en cuenta el equipamiento, el terreno, el material y la época del año.

- ❖ **Búsqueda de seguridad:** los juegos deben de ser seguros tanto en el terreno físico como psicológico. La seguridad psicológica implica un clima de confianza. Como siempre, la seguridad es un aspecto prioritario.

Para ello, debemos de contar con cinco condiciones: delimitación, protección, control, cuidado y compartir todo esto con los demás.(Atom., 2011).

1.3.4.4. Tipos de juegos recreativos.

Existe diversidad de tipos de juegos recreativos, pero se selecciona los más importantes tal y como a continuación se explicita:

1.3.4.4.1. De representación o mímica.

- Transmisión de mensaje mímico.

Cuatro o cinco alumnos son enviados fuera del salón. Una vez que han salido, el profesor o animador le dice al grupo que realizará una representación mímica de una determinada acción, por ejemplo: bañar a un elefante. Se llamará a la primera persona de afuera a quien se hará sentar de frente al que realiza la mímica. Deberá observar todos sus pasos, pues luego deberá repetirlos a uno de sus compañeros.

Desarrollada la acción completa por el director del juego será llamado el segundo alumno, quien recibirá las mismas instrucciones al anterior, y así sucesivamente se transmitirá la acción entre los alumnos que salieron, debiendo luego, en orden inverso, relatar oralmente lo que han representado.

Otros ejemplos: señora que lleva un monito al veterinario, dos señores viajando en colectivo o en tren, señor que ve poco y que está cazando mariposas.

- **Dígalo con mímica.**

Los alumnos divididos en grupos. Un alumno de cada grupo por vez pasará al frente y los del otro grupo deberán decirle el nombre de un libro, de una película, de un programa de televisión, el cual tendrá que representar solamente por medio de mímica. Según el tiempo se adjudica el puntaje. También se pueden tener las tarjetas preparadas y cada uno saca una tarjeta.

1.3.4.4.2. De ejercicio de la voluntad.

- **Limón, medio limón.**

Hay que pronunciar correctamente las palabras que le corresponden. Todos se enumeran correlativamente, comenzando el juego el profesor o animador, que puede adjudicarse el número cero. Entonces dirá por ejemplo: cero limones, medio limón, tres limones. En este caso deberá responder el que tiene el número tres.

Lógicamente, cada uno después de pronunciar su número de limones y medio limón, dirá el número de limones que desee, para hacer entrar en el juego a otro integrante. Quien en el momento que sea llamado, pronuncie incorrectamente algunas de las palabras del juego, sumará un punto en contra y a los 3 en contra recibirá su castigo o prenda.

Puede optarse por eliminar a cada participante que se equivoca, quedando en definitiva dos participantes, que por velocidad procurarán vencerse. En este caso el que pronuncia el número de un eliminado también queda eliminado.

- **Pedro llama a Pablo.**

Los alumnos en ronda. Uno es llamado "Pedro", el de su izquierda es "Pablo" y los

demás son numerados consecutivamente: uno, dos, tres, etc. Pedro dice: "Pedro llama a Pablo", éste le responde "Pablo llama a cinco", el alumno indicado dice: "Cinco llama a dos" y así sucesivamente. Quien se equivoca o se demora en contestar pasa a ocupar el último lugar a la derecha de Pedro y los demás se corren un lugar siendo numerados nuevamente, comenzando de nuevo Pedro el juego. Si Pedro o Pablo se equivocan también pasan al último lugar.

- **Ni sí ni no.**

Todos dialogan entre si unos 10 ó 15 segundos no pudiendo decir las palabras prohibidas, ya que el que la dice deberá entregar algo al alumno o la persona con quien habla. Se pueden tener tapitas plásticas de gaseosas para entregar, siendo el ganador quien tiene más tapitas al final.

1.3.4.4.3. De ejercitación sensorial.

¿Qué falta?

Se colocan sobre una mesa numerosos elementos de distinto carácter (tapitas, lapiceras, monedas, etc.). Los participantes (pueden estar separados en grupo) observarán desde sus asientos los objetos.

Al cabo de un determinado tiempo, todos deberán darse vuelta, mientras el profesor extrae un elemento de la mesa, ocultándolo. Una vez dada la señal correspondiente, todos volverán a mirar la mesa, ganando un punto quien primero diga que elemento falta.

Variante: ¿Cuántos recuerdo?

- **¿Qué fue lo que cambio de lugar?**

Sale uno del grupo, mientras se cambia un objeto o un alumno de lugar. Cuando vuelve debe descubrir que fue lo que cambio de lugar.

- **El SÍ da derecho:**

Sentados en ronda, el profesor o animador anota una palabra cualquiera en un papel, que guardará como un testimonio. Cada alumno del grupo hará la pregunta que desee, sea respondida con SI o NO. Si la respuesta del conductor es afirmativa, este participante tendrá derecho a formular una pregunta más. De lo contrario, preguntará el siguiente. Todos deberán ir deduciendo, cuál es la palabra elegida, ganando aquél que a su turno la acierte. Éste entonces actuará como conductor, eligiendo su palabra oculta.

1.3.4.4.4. Intelectuales o de ingenio.

- **Tutti-Frutti:**

Se puede jugar individual o en grupos. Cada participante tendrá una planilla en la cual se pondrán 5 ó 6 ítems (ejemplo: flores, animales, frutas, comidas, colores).

Luego se saca una tarjeta con una letra (si no se tienen las tarjetas, un grupo comienza a pensar el abecedario y el otro lo para en determinada letra), la cual será la de comienzo de cada palabra. Se comienza a completar cada ítem y el primero que termina dice ¡BASTA! debiendo dejar todos de escribir. Luego se sacan los puntajes de acuerdo a lo siguiente: Si el ítem fue completado por un solo grupo son 20 puntos, si dos o más completaron el ítem sin repetir 10 puntos, y si completaron alguno repetido 5 puntos.

1.3.4.4.5 .De reacción o de atención.

- **Agacharse y pararse.**

Los alumnos en fila (uno al lado del otro) escucharán las órdenes del profesor o animador cumpliéndolas caso contrario quedarán eliminados. El animador deberá confundirlos con órdenes como "Aga...pito", "Pa...pafritas", o con señas inversas a las órdenes que da.

- **Haz lo que yo digo y no lo que yo hago.**

Los alumnos en fila o en ronda, escucharán las órdenes del profesor o animador cumpliéndolas sin tener en cuenta lo que hace ya que será para confundirlos. Ejemplo: dice "aplaudir" y él se rasca las orejas; todos tendrán que aplaudir ya que el que se rasque las orejas o haga otro gesto quedará eliminado.(Blogger P. , 2012)

1.3.4.5. La creatividad y los juegos.

Gamboa Sarmiento, S. (2005) testifica:

En un intento por definir la naturaleza de un ambiente lúdico se encuentra una estrecha conexión con el concepto de juego, puesto que la característica principal de estos es su carácter lúdico y su estructura hace posible definir tales actividades de manera concreta. El fenómeno del juego ha sido analizado y definido desde diferentes disciplinas para las cuales significa una importante forma de expresión de la cultura humana. En la búsqueda de una correcta definición de este fenómeno, se han encontrado conexiones entre reflexiones que diferentes autores han realizado alrededor del concepto de juego.

Inmanuel Kant en *Crítica del juicio* relaciona el concepto de juego con el juicio de gusto el cual se fundamenta en los principios de autonomía y desinterés con que se abordan actividades que producen una sensación de satisfacción desinteresada y cuya motivación no está relacionada con conocimiento alguno, o con principios morales o funcionales. Así mismo el carácter autónomo del juego le permite no ser más que una representación o metáfora de un mundo.

Friederich Schiller en *cartas sobre la educación estética del hombre* introduce el concepto de impulso de juego en el hombre, el cual es una mezcla de un impulso sensible y un impulso formal, cuyo principio se fundamenta en el juego como un mecanismo para lograr la convivencia entre la naturaleza sensible y la naturaleza racional en los seres humanos, que son la base de toda expresión cultural.

Johan Huizinga en su obra *Homo Ludens*, considera el fenómeno del juego como una expresión de la cultura humana, sin ser racional, puesto que tal fenómeno no es exclusivo de los seres humanos. (Pág. 36).(Gamboa Sarmiento, 2005).

1.3.4.6. Juego, creatividad y aprendizaje.

Bernabeu, N. &Goldstein, A. (2009) afirman:

Piaget concibe el juego como una de las más importantes manifestaciones del pensamiento infantil: a través de la actividad lúdica los niños desarrollan nuevas estructuras mentales. Este autor distingue distintas clases de juego, en función de la etapa evolutiva de los niños.

- El juego motor o de ejercicio, sería el propio de las primeras etapas: chupar, aprehender, lanzar... a través de ello los niños ejercitan y desarrollan sus esquemas motores.

- El juego simbólico aparece en un segundo momento en el cual los niños son capaces de evocar, con ayuda de la imaginación, objetos y situaciones ausentes, consolidando así una nueva estructura mental: la posibilidad de ficción.
- El juego de reglas es el característico de una tercera y última etapa en la que los niños pueden ya acordar y aceptar ciertas reglas que comparte con otros jugadores. (Pág. 49). (Bernabeu, 2009).

1.3.4.7. Juego simbólico.

Regidor, R. (2005) afirma:

Entre los 3 y 7 años, y como desarrollo de la expresión corporal tiene lugar la utilización del juego simbólico de creación y de situaciones imaginarias. En el juego simbólico se usan objetos y situaciones como si estuvieran presentes.

Cualquier forma de realidad puede ser imaginada, con lo que las posibilidades de juego aumentan hasta el infinito. Juegos y juguetes agrandan y hacen más reales los personajes fingidos. Los niños se imaginan todo tipo de aventuras donde descubre que la realidad podría ser distinta a como es, y se vive en el juego todo aquello que se desea y está aún fuera del alcance: curar, comprender y vender, pilotar, cocinar o cazar elefantes...La representación simbólica es una condición previa para el desarrollo del lenguaje y de la inteligencia. La imaginación es la función básica utilizada en la actividad y juego simbólico.(Pág. 168). (Regidor, 2005).

1.3.4.8. El juego y sus dimensiones

Delgado Linares. I. (2011) afirma:

En los primeros años de nuestra vida el juego favorece nuestro desarrollo intelectual a distintos niveles. Todo lo que aprendemos a través del juego lo asimilamos de un modo más rápido y eficaz. Por este motivo se acentúa la importancia de la actividad

lúdica en un entorno educativo, ya que motivar a los niños resulta mucho más sencillo. Y es lógico; lo que más le gusta a los niños es jugar. No hay nada que le motive más. Por otro lado el juego es un instrumento muy valioso para facilitar y mantener la interacción entre iguales.

Las dimensiones del juego son las siguientes:

1. Dimensión afectiva emocional. Expresión y control emocional a través del juego. El juego es en sí mismo una actividad que provoca placer, satisfacción y motivación. Permite a los niños aprender a controlar la ansiedad que le produce ciertas situaciones de la vida cotidiana. Los niños a través del juego exterioriza sus emociones, su agresividad y su sexualidad, ya que algunas emociones en la vida cotidiana no tiene otra vía de escape. El juego estimula la autoestima y la autoconfianza en los niños.

El juego favorece autoconfianza y el desarrollo de la autoestima gracias a secuencias repetidas de éxito y de dominio del entorno en la actividad del juego. Hemos de tener en cuenta que en sus primeras fases el juego es placentero en sí mismo entre otras cosas porque realiza de un modo voluntario, puede empezar cuando los niños lo deseen y acabar cuando ellos se antojen. Ellos ponen las reglas es imposible perder.

2. Dimensión social. Integración, adaptación, igualdad y convivencia. El juego es el principal recurso que tienen los niños para iniciar sus primeras relaciones con sus iguales.

Conforme los niños se van relacionando con otros aprenden a asimilar conductas deseables como compartir, saludar, respetar los turnos y aprende también a no manifestar conductas indeseables como pegar a los otros e imponer su voluntad. El juego permite el autoconocimiento y el conocimiento del entorno y de las personas que lo comparten con nosotros. A nivel social el juego es básico porque

resulta ser un elemento socializador que nos ayuda a construir nuestra manera de relacionarnos con los demás. El juego permite a los niños conocer y respetar las normas, fomenta la comunicación, promueve la cooperación y facilita los procesos de inserción social. Además el juego es una vía de escape de la ansiedad ya que permite a los niños resolver conflictos de un modo lúdico. En este sentido el juego cumple además una función terapéutica.

3. **Dimensión cultural.** Transmisión de tradiciones y valores. Los niños imitan elementos del entorno en el que se mueve. Es su modo de adaptarse y conocer el mundo del adulto. El juego es una herramienta social que permite transmitir tradiciones y valores sociales a las generaciones venideras.
4. **Dimensión creativa.** La inteligencia creativa. El juego potencia la imaginación a través del juego simbólico. La creatividad permite la agilidad del pensamiento y desarrollo de habilidades. El juego desarrolla la imaginación y la creatividad y de paso la distinción de la fantasía a la realidad.

La creatividad consiste en ver lo que otros no ven y de realizar cambios en el entorno de un modo perceptible para los demás.

Existen entornos favorecedores de la creatividad que motivan a los niños. Un entorno lúdico es facilitador del pensamiento creativo porque desarrolla la autonomía de pensamiento y expresión, la capacidad productiva e inventiva.

5. **Dimensión cognitiva.** La inteligencia creativa. Los juegos manipulativos favorecen el desarrollo del pensamiento. El niño aprende que ciertos objetos encajan en otro, que cuando se caen suenan, que una cosa pueden ponerse sobre otras sin que se caigan y que podemos traspasar líquidos de un recipiente a otro. El niño también aprende a diferenciar colores, formas y texturas.

El juego simbólico favorece la empatía es decir la capacidad del niño para situarse en el lugar del otro. La empatía no es posible sin esa capacidad de descentramiento cognitivo que facilita el juego, permitiendo al niño –por un momento dado y en una situación determinada- se una persona diferente y actuar como tal.

Por otro lado el juego facilita el proceso de abstracción del pensamiento es decir, la creación de representaciones mentales.

El niño aprende a tener en cuenta los objetos y personas que no están presentes. Un paso importantísimo en el desarrollo del pensamiento: ser capaz de evocar lo que falta en un conjunto de objetos o personas.

Otro aspecto cognitivo muy importante que sucede en el juego es el dominio del lenguaje. El juego permite al niño expresarse verbalmente con otros niños y con personas adultas.

El desarrollo del lenguaje unido a la aparición del juego simbólico permite que los niños desarrollen su pensamiento, ajustarlo y aprender de sus errores. El juego facilita a los niños introducirse en el mundo adulto sin miedo o represalias.

6. **Dimensión sensorial.** A través del juego el niño puede descubrir una serie de sensaciones que no podría experimentar de otro modo. El juego permite la exploración de las propias posibilidades sensoriales y motoras y su desarrollo a través del ejercicio repetido.
7. **Dimensión motora.** Nadie se atreve a cuestionar la relación entre el juego y el desarrollo psicomotor, ya que es la dimensión, más evidente del juego. El niño aprende a coordinar los movimientos de su cuerpo y mantener el equilibrio. El juego facilita la adquisición del esquema corporal: identificación del cuerpo como

un todo diferente de las partes del cuerpo y reconocimiento de uno mismo como alguien diferente de los otros. El niño aprende relaciones causa-objeto: que lo que él hace modifica su entorno y produce unas reacciones en los demás y así se reconoce a sí mismo como agente causante de cambios. (Págs. 23-26).(Delgado Linares, 2011).

CAPÍTULO II.
MARCO METODOLÓGICO.

CAPÍTULO II
MARCO METODOLÓGICO.

CAPÍTULO II.

2. MARCO METODOLÓGICO.

2.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.

En virtud de sus particulares la presente investigación se puede definir como:

2.1.1. Diseño Cuasi experimental.

Admite tener una aproximación al diseño experimental, luego que este tipo de investigación ayudó a la aplicación correcta de las dos variables y por lo tanto la socialización de la Guía Didáctica con los niños y niñas pudiendo valorar el antes y el después de la aplicación de la misma así como la comprobación de la hipótesis en donde se evidencia sus causas así como sus posibles efectos.

2.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN.

De acuerdo a la naturaleza de este tema se aplica la investigación:

2.2.1. De campo.

Porque facilita la oportunidad de efectuarlo en el primer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Militar N° 6 “Combatientes de Tapi”, institución beneficiada de este tema investigativo, a partir de un proceso metódico, razonado, con rigurosas investigativa, en la recolección, tratamiento, análisis, presentación e interpretación de datos.

2.2.2. Descriptiva y Explicativa.

Se observó las causas y efectos para posteriormente buscar explicaciones referentes de la utilización de la Guía de Estrategias Lúdicas *UnCuento Cada Día*.

Primeramente permitió la explicación del objeto de estudio, ya que ayudó a conocer las principales causas y los efectos, la comprobación de las hipótesis, así como la explicación de las respectivas variables de estudio.

2.3. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN.

Los Métodos a utilizarse en el presente trabajo proyecto son:

2.3.1. Método Científico.

López, A. (2002) afirma:

Método Científico significa “camino a través del cual se desarrolla una actividad o se obtiene un objetivo”. Por tanto una actividad que se desempeña improvisadamente un objetivo que se alcanza sin la existencia de una ruta previamente trazada, corresponden al grupo de tareas que carecen de método. El método científico sostiene que cualquier actividad que se adopte en su nombre, debe reunir cuando menos, algunas de las características que identifican a la ciencia. (Pág. 79).(López, 2002)

Por consiguiente el método científico no es otra cosa que el camino para la explicación del fenómeno investigativo hasta la demostración de las hipótesis planteadas para el efecto; es decir contribuye a la solución del problema planteado.

2.3.2. Método Analítico-Sintético.

2.3.2.1. Método Analítico.

Rodríguez Moguel, E. (2005) afirma:

En este método se distinguen los elementos de un fenómeno y se procede a revisar ordenadamente cada uno de ellos por separado. A partir del método analítico se observan fenómenos singulares; con la inducción se formulan leyes universales;

mediante el método deductivo se aplican esas leyes a situaciones particulares; y a través de la síntesis, se integran conocimientos aparentemente no relacionados. (Pág. 30).(Rodríguez Moguel, 2005).

Este método se utiliza para detección y definición del problema relacionado con la forma como aprender a leer. Además permite la descomposición de un todo en sus partes es decir las estrategias lúdicas frente a la iniciación a la lectura, a partir de esta realidad poder comprender y proceder con su rearticulación.

2.3.2.2. Método Sintético.

Ibáñez Peinado, J. (2014) afirma:

Síntesis significa reconstruir, volver a integrar las partes del todo, lo que implica superar el análisis y conocer los aspectos desde una perspectiva global, perspectiva y conocimiento diferente del de sus partes individuales. Es un proceso de razonamiento tendiente a reconstruir un todo a partir de los elementos que se han separado por análisis. Su finalidad es la comprensión global de lo analizado en las partes que lo componen. La síntesis va de lo abstracto a lo concreto, es decir, es necesario agrupar los elementos individuales para obtener otra realidad. (Pág. 106).(Ibáñez Peinado, 2014).

Se utiliza cuando se proponga las posibles alternativas de solución como la Guía de estrategias lúdicas “Un cuento cada día”, para mejorar el lenguaje oral, y si el caso lo amerita, si son problemas físicos se buscará la ayuda de profesionales especializados para así poder ayudar a los niños. Por lo tanto el Método Sintético, permite la reconstrucción de sus elementos en un todo.

2.3.3. Método Inductivo- Deductivo.

2.3.3.1. Método Inductivo.

La palabra "inductivo" viene del verbo inducir, y éste del latín inducere, que es un antónimo de deducir o concluir.

La inducción va de lo particular a lo general. Empleamos el método inductivo cuando de la observación de los hechos particulares obtenemos proposiciones generales, o sea, es aquél que establece un principio general una vez realizado el estudio y análisis de hechos y fenómenos en particular.

La inducción es un proceso mental que consiste en inferir de algunos casos particulares observados la ley general que los rige y que vale para todos los de la misma especie.

En cuanto al Método Inductivo permite entrar en contacto con la formulación de Estrategias Lúdicas “Un cuento cada día” para la iniciación a la lectura en los estudiantes del primer año de Educación Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Militar N.º 6 Combatientes de Tapi, a partir de la investigación realizada con los mencionados niños llegando a la conclusión que hace falta estrategias lúdicas para mejorar el proceso de iniciación a la lectura.

Mientras que el Método Deductivo, ayuda a la aplicación de los diferentes instrumentos de la investigación, así como el proceso de comprensión sobre las necesidades generales sobre la lectura en los niños y niñas del mencionado plantel, así como también el proceso investigativo partiendo desde la observación hasta la comprobación de las hipótesis para luego adentrarnos en las conclusiones y sus respectivas recomendaciones.

2.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS.

2.4.1. Técnicas.

2.4.1.1. Técnicas de instrumentos de recolección de datos.

En la presente investigación las técnicas seleccionadas para la recolección de datos son las siguientes:

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	SUJETOS DE LA INVESTIGACIÓN
Observación	Ficha de observación	Niños

Figura 1. Técnicas, instrumentos y sujetos de la investigación

Fuente:Técnicas e instrumentos para la recolección de datos.

Elaborado por:Mónica Alexandra Freire Pazmiño

2.4.1.2. Observación.

Esta técnica nos ayuda a explorar situaciones poco conocidas, misma que nos permita recolectar información para encontrar la búsqueda a la solución de los problemas en la investigación. La Guía de Observación será aplicada a Preparatoria, que corresponde a 1. ° grado de E.G.B. y preferentemente se ofrece a los estudiantes de 5 años de edad.

2.5. POBLACIÓN Y MUESTRA.

2.5.1. Población y muestra.

De acuerdo a los objetivos de la presente investigación, sé seleccionó una población conformada de la siguiente manera:

Tabla 1.Población.

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD
Niños	30
Total	30

FUENTE Población

ELABORADO POR: Mónica Alexandra Freire Pazmiño

2.6. PROCEDIMIENTOS PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Para el procesamiento, análisis e interpretación de datos se procedió con la recolección de los datos obtenidos de la aplicación de la Guía de Observación realizada a 1.º grado de E.G.B. y preferentemente se ofrece a los estudiantes de 5 años de edad, de la Unidad Educativa Militar N.º 6 Combatientes de Tapi.

Con toda esta información se procedió a la tabulación pertinente para luego procesar la información con la ayuda de la hoja de cálculo Excel; con la finalidad de graficar las figuras y las tablas pertinentes, para luego proceder a las conclusiones y por supuesto al análisis del antes de la aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas “Un cuento cada día” así como el después en ambos instrumentos de investigación, con la finalidad de proceder con la comprobación de las hipótesis.

2.7. HIPÓTESIS.

2.7.1. Hipótesis General.

- La aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas, *Un Cuento Cada Día* desarrolla la Iniciación a la Lectura en los estudiantes de Primer Año de Educación Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Militar N.º 6 “Combatientes de Tapi” la ciudad de Riobamba. Provincia de Chimborazo. Período 2013-2014.

2.7.2. Hipótesis específicas.

- La aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas *Un CuentoCada Día*, a través de ejercicios de memoria visual, desarrolla el proceso de Iniciación a la Lectura en los estudiantes de Primer Año de Educación Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Militar N°6 “Combatientes de Tapi” la ciudad de Riobamba. Período 2013-2014.

- La aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas *Un CuentoCada Día*, a través de ejercicios de memoria auditiva desarrolla el proceso de Iniciación a la Lectura en los estudiantes de Primer Año de Educación Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Militar N°6 “Combatientes de Tapi” la ciudad de Riobamba. Período 2013-2014.

- La aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas *Un CuentoCada Día*, a través de juegos recreativos desarrolla el proceso de Iniciación a la Lectura en los estudiantes de Primer Año de Educación Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Militar N°6 “Combatientes de Tapi” la ciudad de Riobamba. Período 2013-2014.

2.8. OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS.

2.8.1. Operacionalización de la Hipótesis de Graduación 1.

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
INDEPENDIENTE. Memoria Visual.	Es la capacidad de retener los estímulos después de que el original haya desaparecido o se haya ocultado.	Cualitativa	Información. Imágenes viso-espacial. Almacén visual pasivo. Procesamiento visual activo.	TÉCNICA Observación INSTRUMENTO Guía de observación
DEPENDIENTE. Iniciación a la lectura.	En la lectoescritura, la conciencia del conocimiento psicolingüístico mediante el análisis fonológico, léxico, sintáctico y semántico, le permite al sujeto operar de manera intencional y reflexionar sobre los principios del lenguaje escrito. (Montealegre, 2006)	Cualitativa	Psicolingüístico. Fonología. Léxico. Sintáctico. Semántico. Lenguaje	TÉCNICA Observación INSTRUMENTO Guía de observación

Figura 2. Operacionalización de la Hipótesis de Graduación 1

Fuente:Operacionalización de la hipótesis

Elaborado por:Mónica Alexandra Freire Pazmiño

2.8.2. Operacionalización de la Hipótesis de Graduación Específica 2.

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORIA	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
INDEPENDIENTE Memoria Auditiva	Sistema dinámico y activo que codifica y almacena información relacionada con las experiencias presentes y con los conocimientos previos sobre los sonidos.	Cualitativa	Codifica y almacena información. Experiencias presentes/Conocimientos previos. Sonidos.	TÉCNICA Observación INSTRUMENTO Guía de observación
DEPENDIENTE. Iniciación a la lectura.	En la lectoescritura, la conciencia del conocimiento psicolingüístico mediante el análisis fonológico, léxico, sintáctico y semántico, le permite al sujeto operar de manera intencional y reflexionar sobre los principios del lenguaje escrito.	Cualitativa	Psicolingüístico. Fonología. Léxico. Sintáctico. Semántico. Lenguaje	TÉCNICA Observación INSTRUMENTO Guía de observación

Figura 3. Operacionalización de la Hipótesis de Graduación 2

Fuente:Operacionalización de la hipótesis

Elaborado por:Mónica Alexandra Freire Pazmiño

2.8.3. Operacionalización de la Hipótesis de Graduación Específica 3.

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORIA	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
INDEPENDIENTE. Juegos Recreativos.	Llamamos juego recreativo a aquella actividad de tipo recreativa en la cual intervienen uno o más participantes y en la cual la principal función resulta ser proporcionar diversión y entretenimiento a quienes participan de la misma.	Cualitativa	Actividad recreativa. Diversión. Entretenimiento.	TÉCNICA Observación INSTRUMENTO Guía de observación
DEPENDIENTE. Iniciación a la lectura.	En la lectoescritura, la conciencia del conocimiento psicolingüístico mediante el análisis fonológico, léxico, sintáctico y semántico, le permite al sujeto operar de manera intencional y reflexionar sobre los principios del lenguaje escrito. (Montealegre, 2006)	Cualitativa	Psicolingüístico. Fonología. Léxico. Sintáctico. Semántico. Lenguaje	TÉCNICA Observación INSTRUMENTO Guía de observación

Figura 4. Operacionalización de la Hipótesis de Graduación 3

Fuente:Operacionalización de la hipótesis

Elaborado por:Mónica Alexandra Freire Pazmiño

CAPÍTULO III.

EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.

CAPÍTULO III.

3. EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.

3.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN (Antes).

1. Interpretan canciones infantiles luego de escuchar a la maestra cantarlas.

Tabla 2. Canciones infantiles luego de escuchar a la maestra cantarlas.

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	25	83,33%
Casi nunca	1	3,33%
A veces	2	6,66%
Casi siempre	2	6,66%
Siempre	0	0,00%
TOTAL	30	100%

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Antes).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

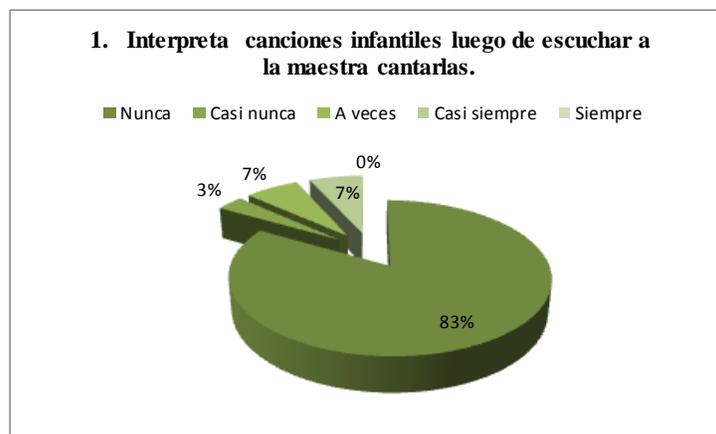


Figura 5. Canciones infantiles luego de escuchar a la maestra cantarlas.

Fuente: Exposición y discusión de resultados. (Antes).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Una vez que se ejecutó la Guía de Observación se pudo auscultar que la frecuencia Nunca, obtuvo el 83%, situación que es preocupante, con relación al 3%, Casi nunca, el 7% A veces y 7% Casi siempre, por lo que se infiere que el docente debe interpretar más canciones apropiadas para su edad y sobre todo acostumbrarles a escuchar las canciones para que de igual forma puedan reproducir. La importancia del canto radica en que los niños desde edades muy tempranas han sido arrullados por

canciones de cuna. Pero habría que averiguar por qué los niños no interpretan canciones después de escuchar a su maestra.

2. Realiza sonidos de las vocales y del fonema m observando el gráfico.

Tabla 3. Sonidos de las vocales y del fonema m.

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	27	90,00%
Casi nunca	1	3,33%
A veces	1	3,33%
Casi siempre	1	3,33%
Siempre	0	0,00%
TOTAL	30	100%

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Antes).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.



Figura 6. Sonidos de las vocales y del fonema m.

Fuente: Exposición y discusión de resultados.

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Aplicada la Guía de Observación se pudo averiguar que la frecuencia Nunca alcanzó el 90%, situación que se torna neurálgico, frente al 4%, Casi nunca, el 3% A veces y el 3% Casi siempre. Por lo que se concluye que se debe insistir en que para el aprendizaje normal de la lectura se debe seguir algunas etapas que ayudan al fortalecimiento de algunas destrezas cognitivas y verbales. El trabajo que realiza el

docente es arduo porque tiene que trabajar mucho en lo que es el sonido vocálico y consonántico. Y trabajar en el nivel fónico y fonológico del fonema m.

3. Escucha palabras e identifica el sonido inicial de la vocal con la que empieza.

Tabla 4. Escucha palabras e identifica el sonido inicial de la vocal.

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	25	83,33%
Casi nunca	2	6,66%
A veces	3	10,00%
Casi siempre	0	0,00%
Siempre	0	0,00%
TOTAL	30	100%

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Antes).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.



Figura 7. Escucha palabras e identifica el sonido inicial de la vocal.

Fuente: Exposición y discusión de resultados.

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Administrada la Guía de Observación se pudo examinar que la frecuencia Nunca, alcanzó el 83%, contexto que se torna impresionante, seguido por 7% Casi nunca y A veces el 10%. Por lo que se finiquita que se debería trabajar más en actividades de discriminación de sonidos en este caso de la vocal inicial de la palabra propuesta.

4. Escucha sonidos onomatopéyicos de animales, de los instrumentos musicales, de la naturaleza y los imita.

Tabla 5. Sonidos onomatopéyicos de animales, de los instrumentos musicales, de la naturaleza y los imita.

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	25	83,33%
Casi nunca	3	10,00%
A veces	2	6,66%
Casi siempre	0	0,00%
Siempre	0	0,00%
TOTAL	30	100%

Fuente: Exposición y discusión de resultados. (Antes).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

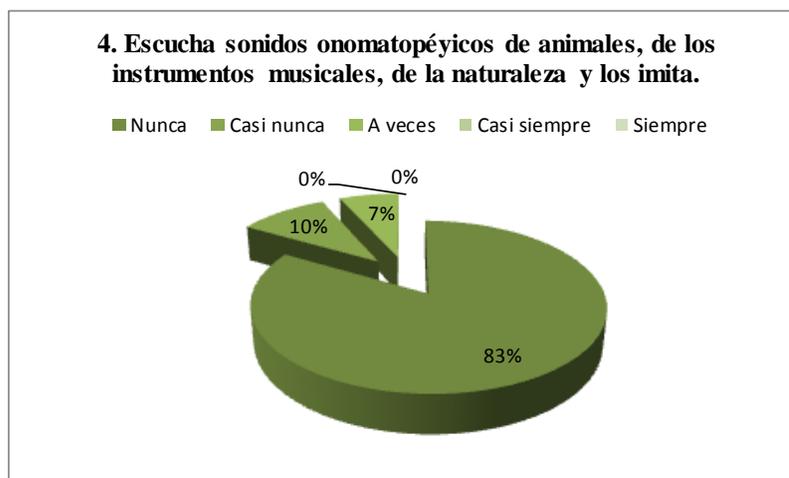


Figura 8. Sonidos onomatopéyicos de animales, de los instrumentos musicales, de la naturaleza y los imita.

Fuente: Exposición y discusión de resultados. (Antes).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Una vez aplicada la Guía de Observación se pudo sondear que la frecuencia Nunca, alcanzó el 83%, seguida por la frecuencia Casi nunca con el 10%, y A veces el 7% lo cual se estima neurálgico, por lo que se concluye que la música es una herramienta fabuloso para que el niño pueda expresar sus sentimientos. Lo importante es que la docente ayude a descubrir el mundo sonoro de los niños para lo que se debe observar las cualidades del sonido.

5. Disfruta al escuchar cuentos antes de iniciar la jornada diaria de trabajo escolar.

Tabla 6. Escucha cuentos antes de iniciar la jornada diaria de trabajo escolar.

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	25	83,33%
Casi nunca	3	10,00%
A veces	2	6,66%
Casi siempre	0	0,00%
Siempre	0	0,00%
TOTAL	30	100%

Fuente: Exposición y discusión de resultados.

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

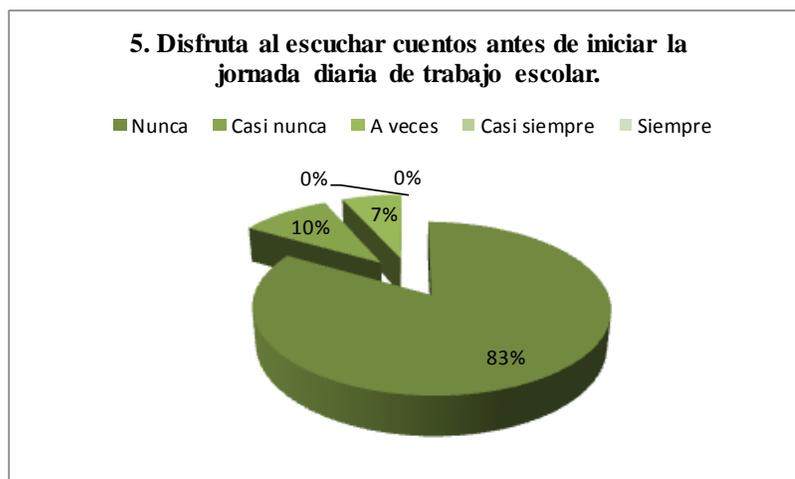


Figura 9. Disfruta al escuchar cuentos antes de iniciar la jornada diaria de trabajo escolar.

Fuente: Análisis e interpretación de la Guía de Observación.

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Administrada la Guía de Observación se pudo explorar que la frecuencia Nunca, alcanzó el 83%, cuya situación es alarmante, seguida por frecuencia Casi nunca con el 10% y A veces con el 7%; por lo que se infiere que se debe profundizar en actividades tendientes al desarrollo de cultivar los cuentos en los niños ya que se acostumbran a ser reflexivos, a luchar por sus temores, el crecimiento intelectual, mejora su vocabulario entre algunas de las estrategias de los beneficios de escuchar cuentos en esa edad.

6. Observa tarjetas por varios segundos luego se las retira y mencionan las que recuerdan en secuencia.

Tabla 7. Observa tarjetas por varios segundos y luego recuerdan en secuencia.

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	7	23,33%
Casi nunca	22	73,33%
A veces	1	3,33%
Casi siempre	0	0,00%
Siempre	0	0,00%
TOTAL	30	100%

Fuente: Exposición y discusión de resultados. (Antes).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

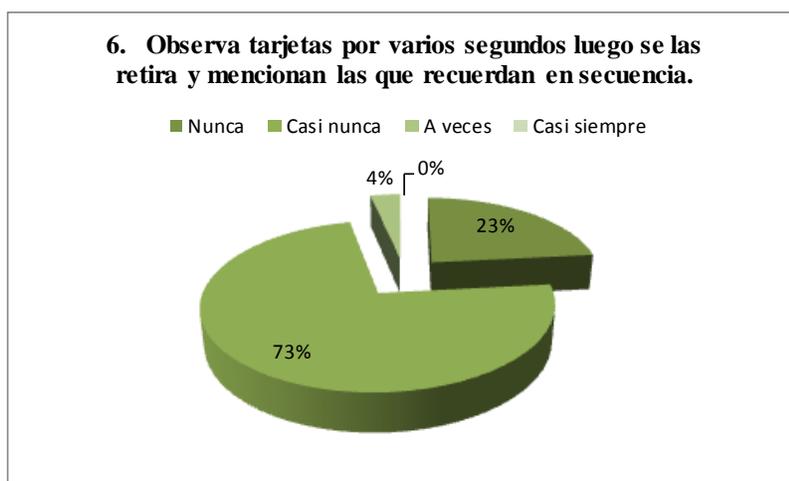


Figura 10. Presenta una fotografía y ellos pueden describir de quién se trata.

Fuente: Exposición y discusión de resultados.

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Dirigida la Guía de Observación se pudo investigar que la frecuencia Casi nunca, consiguió el 73%, situación que se torna preocupante, seguida por un 23% equivalente a Nunca y A veces el 4%, por lo que se colige que se debe fortalecer los diferentes juegos de memoria, con la finalidad de desarrollar la capacidad de memorizar y con ello seguir fortaleciendo su retentiva, la idea es trabajar en actividades interactivas.

7. Diferencian las letras de los números y de otro tipo de dibujo mediante la observación de afiches y tarjetas.

Tabla 8. Diferencian las letras de los números y de otro tipo de dibujo mediante la observación.

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	27	90,00%
Casi nunca	2	6,66%
A veces	1	3,33%
Casi siempre	0	0,00%
Siempre	0	0,00%
TOTAL	30	100%

Fuente: Exposición y discusión de resultados. (Antes).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.



Figura 11. Diferencian las letras de los números y de otro tipo de dibujo.

Fuente: Exposición y discusión de resultados. (Antes).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Ejecutada la Guía de Observación se pudo averiguar que la frecuencia Nunca, obtuvo el 90%, seguido por la frecuencia Casi nunca con el 7% y A veces el 3%, cuyo escenario es de mucha preocupación, por lo que se desprende que se debe trabajar más en el campo de los materiales escritos en interacción con los niños, para un mejor proceso del aprendizaje de la lectoescritura.

8. Comienza a organizar los grafismos uno a continuación del otro y escribe su nombre.

Tabla 9. Organiza los grafismo uno a continuación del otro y escribe su nombre.

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	6	20,00%
Casi nunca	22	73,33%
A veces	2	6,66%
Casi siempre	0	0,00%
Siempre	0	0,00%
TOTAL	30	100%

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Antes).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

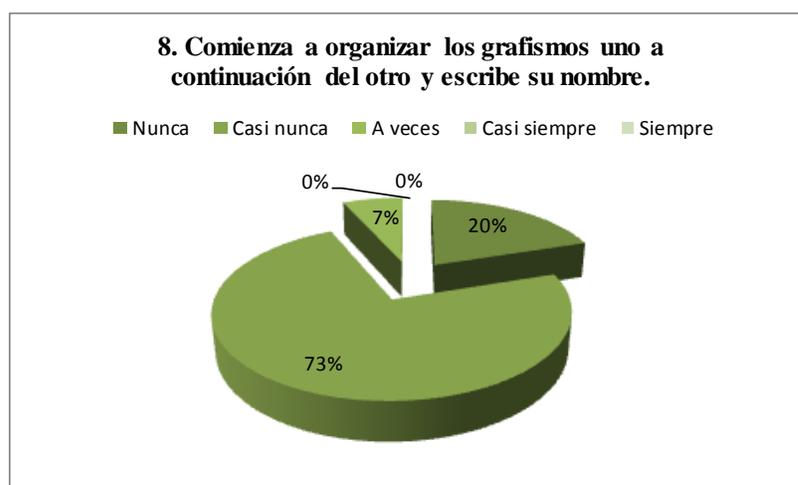


Figura 12.Comienza a organizar los grafismos uno a continuación del otro y escribe su nombre.

Fuente:Exposición y discusión de resultados. (Antes).

Elaborado por:Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Dirigida la Guía de Observación se pudo examinar que la frecuencia Casi nunca, logró el 73%, Nunca el 20% y A veces 7 %, cuyo contexto es alarmante, por lo que se desglosa que se debe ocuparse más en el trabajo enfocado a los trabajos de garabatos y dibujos, mismos que ayudan a su desarrollo intelectual. Esto significa que se debe profundizar estudios en la imitación y la creatividad de los niños.

9. Resuelve con facilidad laberintos y rompecabezas de acuerdo a su edad.

Tabla 10. Resuelve con facilidad laberintos y rompecabezas.

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	27	90,00%
Casi nunca	1	3,33%
A veces	2	6,66%
Casi siempre	0	0,00%
Siempre	0	0,00%
TOTAL	30	100%

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Antes).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.



Figura 13. Resuelve con facilidad laberintos y rompecabezas.

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Antes).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Aplicada la Guía de Observación se pudo examinar que la frecuencia Nunca, logró el 90%, Nunca el 20% y A veces 7% y Casi nunca el 3%, cuyo contexto es impresionante, por lo que se desprende que se debe trabajar mucho en la aplicación y diversidad de laberintos ya que para los niños se constituye en un verdadero pasatiempo ya que se distraen mucho buscando la salida del mismo. Les ayuda a ser niños persistentes en la tarea, solucionadores de problemas y sobre todo mucha concentración.

10. Describe personajes de cuentos mediante la observación de pictogramas o fotografías.

Tabla 11. Personajes de cuentos mediante la observación de pictogramas o fotografías.

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	26	86,66%
Casi nunca	2	6,66%
A veces	2	6,66%
Casi siempre	0	0,00%
Siempre	0	0,00%
TOTAL	30	100%

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Antes).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

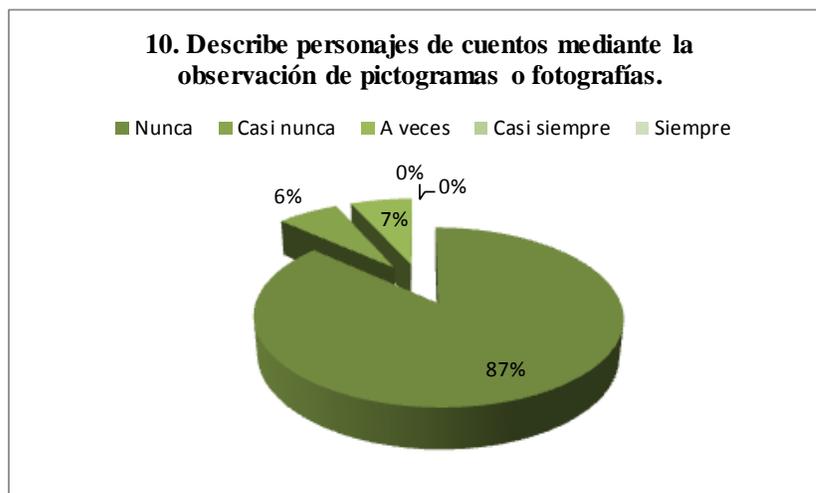


Figura 14. Describe personajes de cuentos mediante la observación de pictogramas o fotografías.

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Antes).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Aplicada la Guía de Observación se pudo sondear que la frecuencia Nunca, logró el 87%, Nunca el 6% y A veces 7%, cuyo contexto es extraordinario, por lo que se desprende que se debe trabajar en forma considerable sobre la importancia del pictograma, mismo que se considera como un signo claro y de tipo esquemático y que simboliza un objeto de la vida real.

11. Respeta normas y reglas en juegos grupales.

Tabla 12. Respeta normas y reglas en juegos grupales.

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	4	13,33%
Casi nunca	3	10,00%
A veces	23	76,66%
Casi siempre	0	0,00%
Siempre	0	0,00%
TOTAL	30	100%

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Antes).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

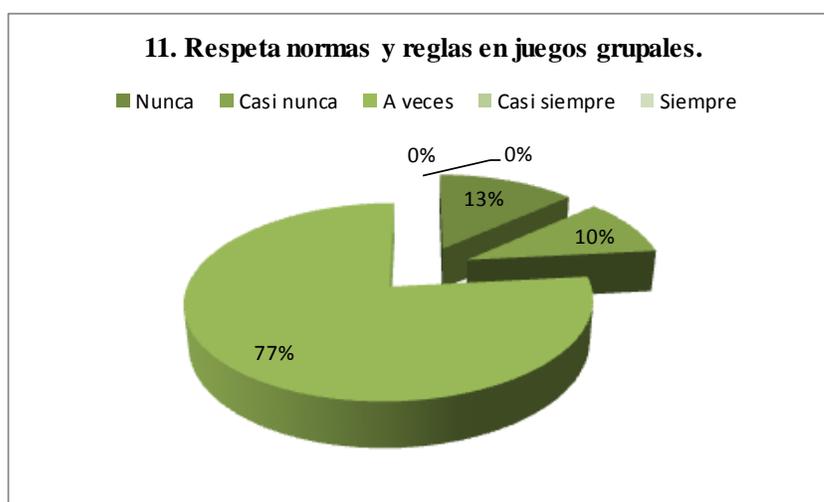


Figura 15. Respeta normas y reglas en juego grupales.

Fuente:Exposición y discusión de resultados (Antes).

Elaborado por:Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Aplicada la Guía de Observación se pudo sondear que la frecuencia Nunca, logró el 77%, casi nunca el 6% y Casi nunca 10 %, cuyo contexto es asombroso, por lo que se desase que se debe trabajar en forma urgente sobre lo que significa las reglas de juego esta actividad le va a permitir a los niños adaptarse al medio ambiente es decir al significado y relación de la escuela-familia, que desde cualquier enfoque es importante considerar esta relación para que los niños puedan desarrollar su sentido de responsabilidad y obediencia.

12. Coordina movimientos corporales de acuerdo a las canciones o cuentos.

Tabla 13. Movimientos corporales de acuerdo a las canciones o cuentos.

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	23	76,66%
Casi nunca	2	6,66%
A veces	5	16,66%
Casi siempre	0	0,00%
Siempre	0	0,00%
TOTAL	30	100%

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Antes).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

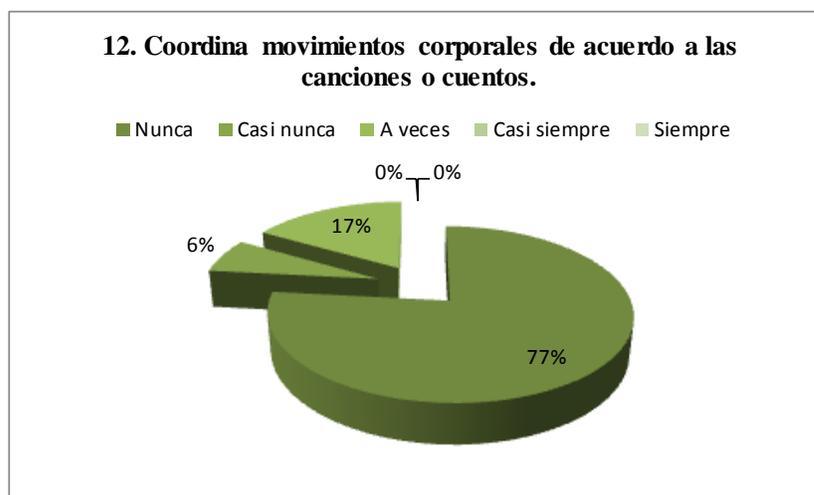


Figura 16. Coordina movimientos corporales de acuerdo a las canciones o cuentos.

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Antes).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Aplicada la Guía de Observación se pudo indagar que la frecuencia Nunca, logró el 77%, Casi nunca el 6% y A veces el 17%, cuyo argumento es admirable, por lo que se desprende que se debe ocuparse en forma apremiante sobre el movimiento corporal, con la finalidad de conocer su propio cuerpo, puede aprender a orientarse en forma espacial y entra en pleno contacto con todo el universo que lo rodea.

13. Juega compartiendo ideas y materiales.

Tabla 14. Movimientos corporales de acuerdo a las canciones o cuentos.

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	22	73,33%
Casi nunca	4	13,33%
A veces	4	13,33%
Casi siempre	0	0,00%
Siempre	0	0,00%
TOTAL	30	100%

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Antes).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.



Figura 17. Juega compartiendo ideas y materiales.

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Antes).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Administrada la Guía de Observación se pudo averiguar que la frecuencia Nunca, logró el 73%, Casi nunca el 14% y A veces el 13%, cuyo explicación es de preocupación, por lo que se desglosa que se debe poner todo el interés sobre el juego, considerado como la base fundamental para el desarrollo del niño, es excelente para el aprendizaje y su desarrollo integral, como ser humano.

14. Juega con placer con los juguetes que él o ella confeccionan en clase.

Tabla 15. Juega con placer con los juguetes que él o ella confeccionan en clase.

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	5	16,66%
Casi nunca	19	63,33%
A veces	4	13,33%
Casi siempre	2	6,66%
Siempre	0	0,00%
TOTAL	30	100%

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Antes).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

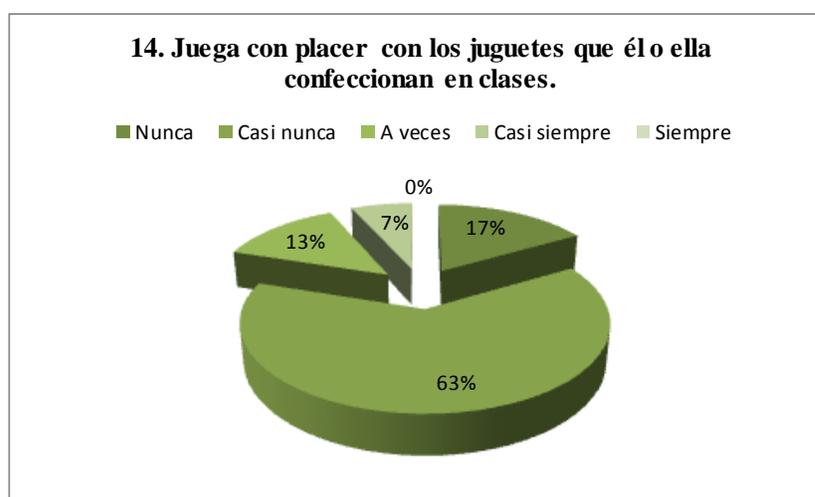


Figura 18. Juega con placer con los juguetes que él o ella confeccionan en clases.

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Antes).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Administrada la Guía de Observación se pudo averiguar que la frecuencia Casi nunca, logró el 63%, Nunca 17% y A veces el 13%, cuyo ilustración es de inquietud, por lo que se extrae que se debe poner todo el interés sobre, el juego y su importancia así como del juguete construido con sus propias manos para su entretenimiento y desarrollo de sus propias características personales y sirve para el aprendizaje, la exploración y el contacto con el mundo que le rodea.

15. Juega la rayuela con facilidad respetando su turno.

Tabla 16. Movimientos corporales de acuerdo a las canciones o cuentos.

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	14	46,66%
Casi nunca	13	43,33%
A veces	3	10,00%
Casi siempre	0	0,00%
Siempre	0	0,00%
TOTAL	30	100%

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Antes).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

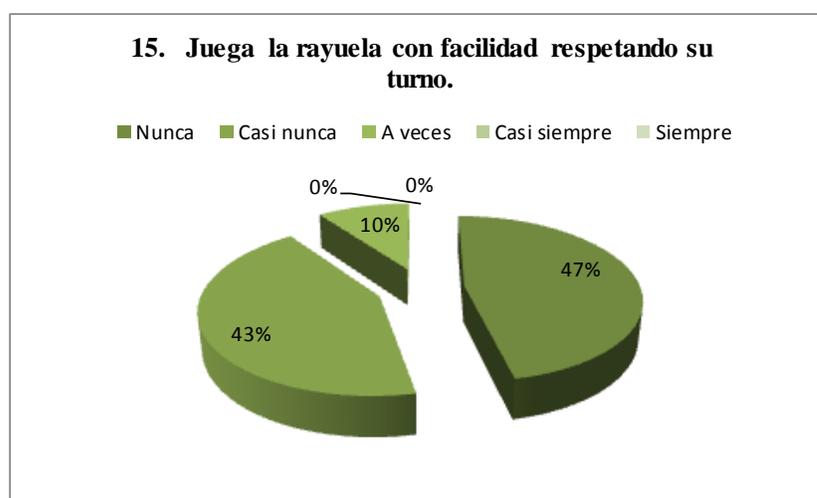


Figura 19. Juega la rayuela con facilidad respetando su turno.

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Antes).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Conducida la Guía de Observación se pudo investigar que la frecuencia Nunca, logró el 47%, Casi nunca el 43% y A veces el 10%, cuya ilustración es de inquietud, por lo que se desglosa que se debe orientar todo la ventaja sobre el juego y particularmente de la rayuela como una actividad recreativa muy divertida en donde los niños aprenden con mayor facilidad a escribir los números, por supuesto a contar, razona y en cierto modo mejora su equilibrio.

3.1.1. Síntesis de resultados de la guía de observación aplicada a los niños (Antes).

Tabla 17. Síntesis de resultados de la guía de observación aplicada a los niños.

N.º	PREGUNTAS	INDICADORES					F	%
		N	CN	AV	CS	S		
1	Interpreta canciones infantiles luego de escuchar a la maestra cantarlas.	25	1	2	2	0	25	83,33%
2.	Realiza sonidos de las vocales y del fonema m observando el gráfico.	27	1	1	1	0	27	90,00%
3	Escucha palabras e identifica el sonido inicial de la vocal con la que empieza.	25	2	3	0	0	25	83,33%
4.	Escucha sonidos onomatopéyicos de animales, de los instrumentos musicales, de la naturaleza y los imita.	25	3	2	0	0	25	83,33%
5.	Disfruta al escuchar cuentos antes de iniciar la jornada diaria de trabajo escolar.	25	3	2	0	0	25	83,33%
6.	Observa tarjetas por varios segundos luego se las retira y mencionan las que recuerdan en secuencia.	7	22	1	0	0	7	73,33%
7.	Diferencian las letras de los números y de otro tipo de dibujo mediante la observación de afiches, tarjetas.	27	2	1	0	0	27	90,00%
8	Comienza a organizar los grafismos uno a continuación del otro y escribe su nombre.	6	22	2	0	0	6	20,00%
9	Resuelve con facilidad laberintos y rompecabezas de acuerdo a su edad.	27	1	2	0	0	27	90,00%
10	Describe personajes de cuentos mediante la observación de pictogramas o fotografías.	26	2	2	0	0	26	86,66%
11	Respetar normas y reglas en juegos grupales.	4	3	23	0	0	4	13,33%
12	Coordina movimientos corporales de acuerdo a las canciones o cuentos.	23	2	5	0	0	23	76,66%
13	Juega compartiendo ideas y materiales.	22	4	4	0	0	22	73,33%
14	Juega con placer con los juguetes que él o ella confeccionan en clases.	5	19	4	2	0	5	16,66%
15	Juega la rayuela con facilidad respetando su turno.	14	13	3	0	0	14	46,66%
TOTAL							1009,95 %	

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Antes)

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño

3.1.1.1. Síntesis de resultados de la guía de observación aplicada a los niños (Antes).

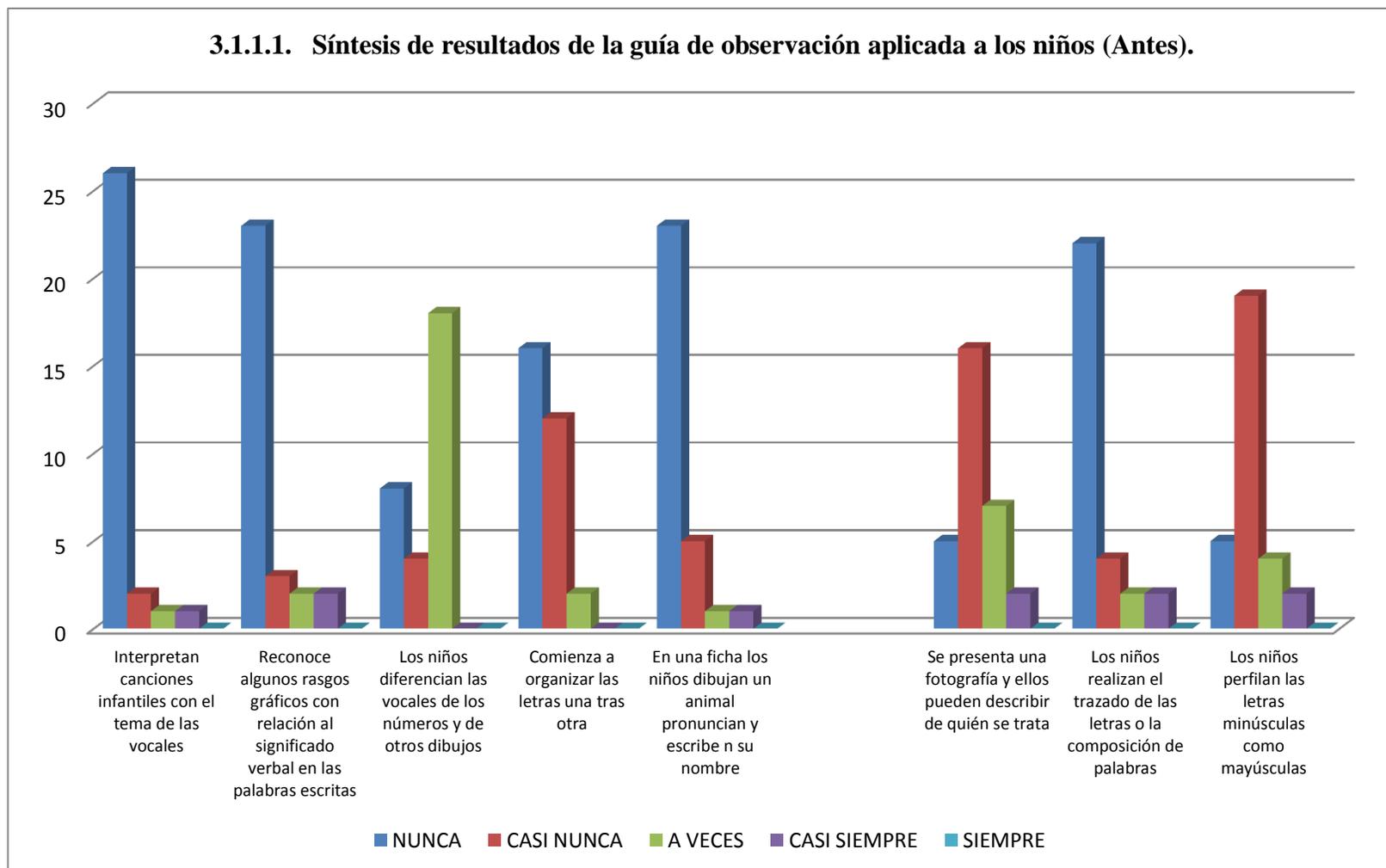


Figura 20. Resultados de la Guía de Observación aplicada a los niños (Antes).

Fuente:Exposición y discusión de resultados (Antes).

Elaborado por:Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Una vez analizados los resultados de la Guía de Observación, aplicada a los estudiantes del Primer Año de Educación Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Militar N.º 6 “Combatientes de Tapi”, (Antes de la aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas), se visualiza que en cuanto a la 2.º Pregunta, Realiza sonidos de las vocales y del fonema m observando el gráfico, el indicador Nunca, alcanza un porcentaje del 90,00%; a 7.º Pregunta. Diferencian las letras de los números y de otro tipo de dibujo mediante la observación de afiches, tarjetas, el indicador Nunca, alcanza un porcentaje del 90,00%; la 9.º Pregunta. Resuelve con facilidad laberintos y rompecabezas de acuerdo a su edad, el indicador Nunca alcanza un porcentaje de los 90,00%; consideradas como los porcentajes más altos de las 15 preguntas de la Guía de Observación.

Esta realidad hace suponer que en el diseño de la Guía de Estrategias Lúdicas “Un cuento cada día”, se debe fortalecer las estrategias lúdicas relacionadas con los sonidos de las vocales y trabajar más en el fonema m, así fijar estrategias que ayuden a diferenciar las letras de los números y otro tipo de dibujo; así como, llevar a la práctica una diversidad de laberintos y rompecabezas que existen, obviamente considerando la edad de los niños.

3.2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN (Después).

1. Interpreta canciones infantiles luego de escuchar a la maestra cantarlas.

Tabla 18. Interpreta canciones infantiles luego de escuchar a la maestra cantarlas.

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	0	0,00%
Casi nunca	0	0,00%
A veces	0	0,00%
Casi siempre	4	13.33%
Siempre	26	86,66%
TOTAL	30	100%

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Después).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

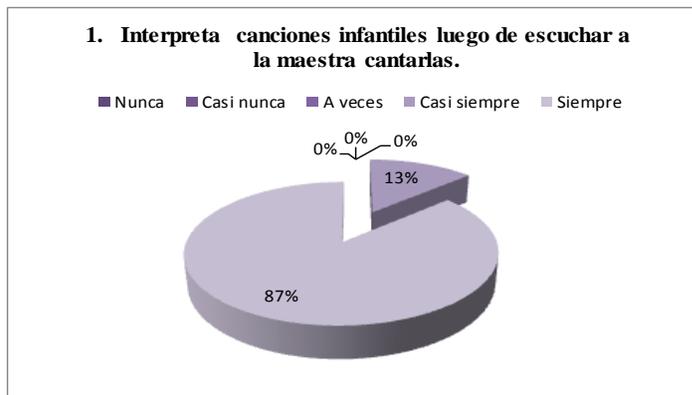


Figura 21. Interpreta canciones infantiles luego de escuchar a la maestra cantarlas.

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Después).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Una vez que se ejecutó la Guía de Observación se pudo auscultar que la frecuencia Siempre, obtuvo el 87% y un 13% Casi siempre; escenario que es muy propicia. Por lo que se infiere que la aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas “Un cuento cada día”, proveyó el efecto que se necesitaba para que los niños interpreten canciones infantiles con el tema de las vocales ya que las canciones para los niños es parte sustancial de su vida en sí mismo y el fundamento clave para el proceso enseñanza-aprendizaje. Sus beneficios son variados tanto por su letra, de sus canciones, el baile y el ritmo que le pone a su desarrollo personal.

2. Realiza sonidos de las vocales y del fonema m observando el gráfico.

Tabla 19. Realiza sonidos de las vocales y del fonema m observando el gráfico.

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	0	0,00%
Casi nunca	0	0,00%
A veces	0	0,00%
Casi siempre	2	6,66%
Siempre	28	93,33%
TOTAL	30	100%

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Después).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

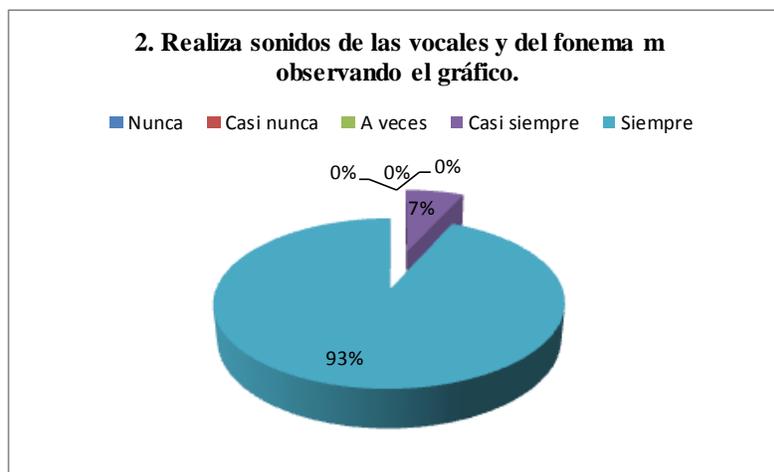


Figura 22. Realiza sonidos de las vocales y del fonema m observando el gráfico.

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Después).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Aplicada la Guía de Observación se pudo averiguar que la frecuencia Siempre, alcanzó el 93%, en tanto que casi siempre el 7%; situación que se torna animadora. Por lo que se concluye que una vez aplicada la Guía de Estrategias Lúdicas, mejoró significativamente el reconocimiento de algunos rasgos gráficos, con relación al significado verbal de las palabras escritas, esto expresa que mejoró la memoria verbal y la expresión verbal de los niños.

3. Escucha palabras e identifica el sonido inicial de la vocal con la que empieza.
Tabla 20. Escucha palabras e identifica el sonido inicial de la vocal con la que empieza.

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	0	0,00%
Casi nunca	0	0,00%
A veces	0	0,00%
Casi siempre	4	13,33%
Siempre	26	86,66%
TOTAL	30	100%

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Después).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.



Figura 23. Escucha palabras e identifica el sonido inicial de la vocal con la que empieza.

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Después).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Administrada la Guía de Observación se pudo explorar que la frecuencia Siempre, consiguió el 87%, seguido por el 13% Casi siempre; por lo que se concluye que una vez que se aplicó la Guía de Estrategias Lúdicas, los niños pueden perfectamente diferenciar la vocal de inicio. Las palabras con una sola vocal suelen ser enseñadas antes de las palabras compuestas por varias vocales, especialmente en preescolar. No se debe olvidar que cuando nos referimos a las vocales se debe indicar que son fonemas, y que por sí mismos pueden constituir sonidos, sílabas e incluso palabras, a diferencia de las consonantes. También cabe recordar que las vocales se constituyen en el fundamento principal de la lectoescritura.

4. Escucha sonidos onomatopéyicos de animales, de los instrumentos musicales, de la naturaleza y los imita.

Tabla 21. Escucha sonidos onomatopéyicos de animales, de los instrumentos musicales, de la naturaleza y los imita.

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	0	0,00%
Casi nunca	0	0,00%
A veces	0	0,00%
Casi siempre	5	16,66%
Siempre	25	83,33%
TOTAL	30	100%

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Después).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

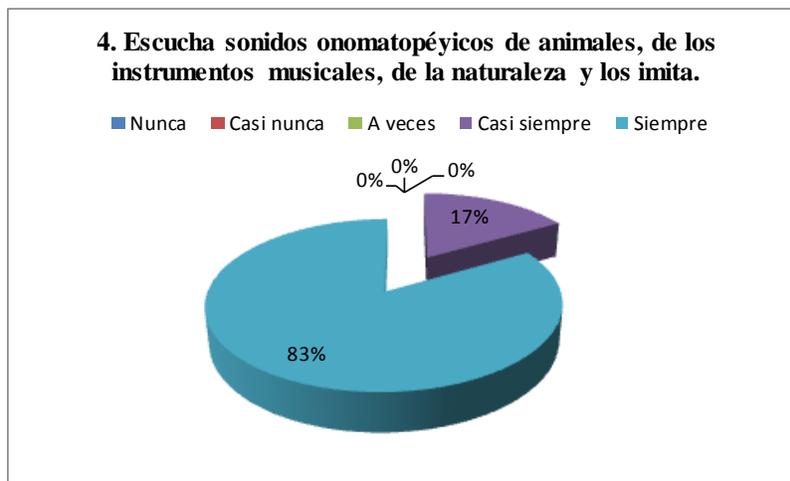


Figura 24. Escucha sonidos onomatopéyicos de animales, de los instrumentos musicales, de la naturaleza y los imita.

Fuente:Exposición y discusión de resultados (Después).

Elaborado por:Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Una vez administrada la Guía de Observación se pudo investigar que la frecuencia Siempre, alcanzó el 83%, mientras el 17%, Casi siempre; lo cual se estimamuy satisfactorio, por lo que se concluye que una vez aplicada la Guía de Estrategias Lúdicas, los niños se pueden escuchar sonidos mismos que son tomados del mundo exterior a través de su órgano de los sentidos como es el oído y reproducido por la voz humana como facultad única de reproducir sus ideas indefinidas.

5. Disfruta al escuchar cuentos antes de iniciar la jornada diaria de trabajo escolar.

Tabla 22. Disfruta al escuchar cuentos antes de iniciar la jornada diaria de trabajo escolar.

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	0	0,00%
Casi nunca	0	0,00%
A veces	0	0,00%
Casi siempre	0	0,00%
Siempre	30	100,00%
TOTAL	30	100%

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Después).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

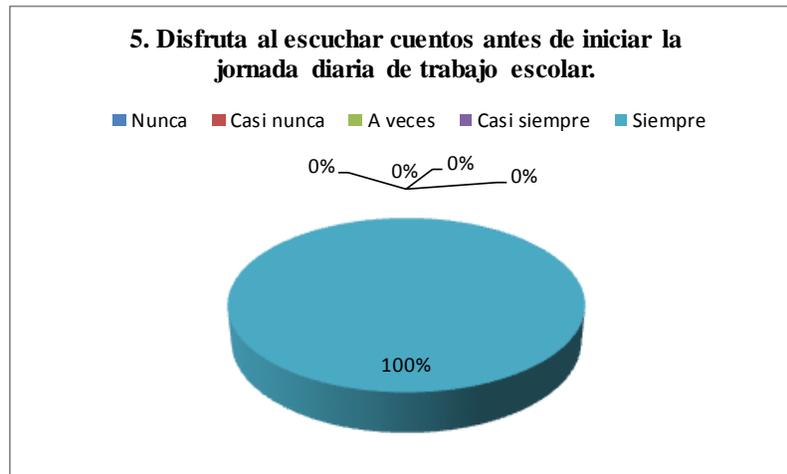


Figura 25. Disfruta al escuchar cuentos antes de iniciar la jornada diaria de trabajo escolar.

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Después).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Aplicada la Guía de Observación se pudo indagar que la frecuencia Siempre, logró el 100% cuyo escenario es muy satisfactorio, por lo que se infiere que una vez aplicada la Guía de Estrategias Lúdicas, los niños disfrutaban al escuchar cuentos antes de iniciar la jornada diaria de trabajo escolar, indicando que contar cuentos es muy importante en edades tempranas porque a más de ayudar a la lectura ayuda a la parte afectiva de los niños.

6. Observa tarjetas por varios segundos luego se las retira y mencionan las que recuerdan en secuencia.

Tabla 23. Observa tarjetas por varios segundos luego se las retira y mencionan las que recuerdan en secuencia.

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	0	0,00%
Casi nunca	0	0,00%
A veces	0	0,00%
Casi siempre	28	93,33%
Siempre	2	6,66%
TOTAL	30	100%

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Después).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.



Figura 26. Observa tarjetas por varios segundos luego se las retira y mencionan las que recuerdan en secuencia.

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Después).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Administrada la Guía de Observación se pudo poner en claro que la frecuencia Casi siempre consiguió el 93%, en tanto que el 7% Siempre; cuya situación es objetiva, por lo que se desprende que una vez Aplicada la Guía de Estrategias Lúdicas, se demostró la valor de tratar el tema de la imagen junto a la palabra, por lo que se destaca la necesidad de que los niños puedan recordar actividades realizadas con anterioridad, lo ayuda al fortalecimiento del lenguaje.

7. Diferencian las letras de los números y de otro tipo de dibujo mediante la observación de afiches, tarjetas.

Tabla 24. Diferencian las letras de los números y de otro tipo de dibujo mediante la observación de afiches, tarjetas.

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	0	0,00%
Casi nunca	0	0,00%
A veces	0	0,00%
Casi siempre	0	0,00%
Siempre	30	100,00%
TOTAL	30	100%

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Después).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

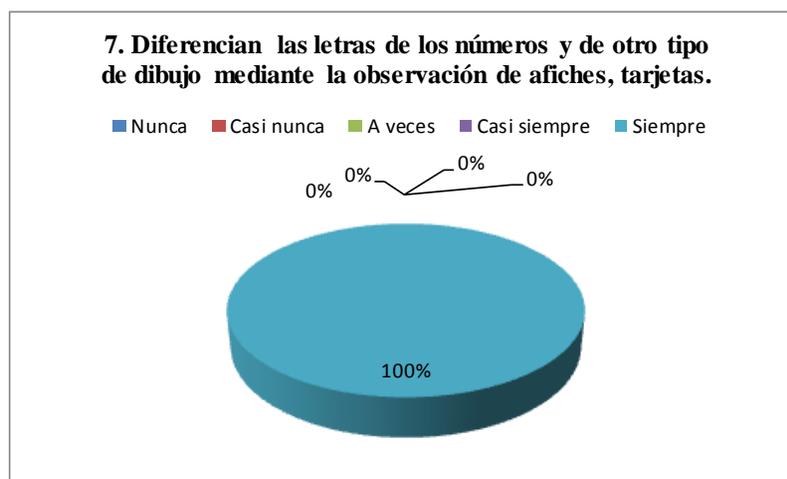


Figura 27. Diferencian las letras de los números y de otro tipo de dibujo mediante la observación de afiches, tarjetas.

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Después).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Aplicada la Guía de Observación se pudo averiguar que la frecuencia Siempre, obtuvo el 100%, cuyo escenario es de mucha valía, por lo que se desglosa que luego de haber aplicado la Guía de Estrategias Lúdicas, se pudo comprobar que los niños diferencian las letras de los números y de otro tipo de dibujo mediante los afiches y tarjetas. Estos ejercicios de hecho ayudan a la iniciación de lectura a los niños de preescolar

8. Comienza a organizar los grafismos uno a continuación del otro y escribe su nombre.

Tabla 25. Comienza a organizar los grafismos uno a continuación del otro y escribe su nombre.

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	0	0,00%
Casi nunca	0	0,00%
A veces	0	0,00%
Casi siempre	28	93.33%
Siempre	2	6,66%
TOTAL	30	100%

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Después).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

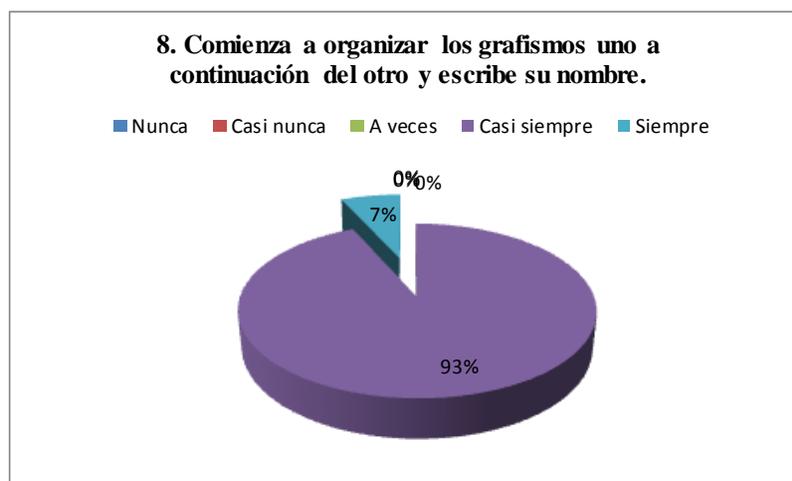


Figura 28. Comienza a organizar los grafismos uno a continuación del otro y escribe su nombre.

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Después).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Administrada la Guía de Observación se pudo reconocer que la frecuencia Siempre, logró el 7%, luego el 93 % Casi siempre; cuyo tenor es muy satisfactorio, por lo que se desprende que se debe seguir fortaleciendo en los niños el trabajo sobre la organización de los grafismos, la idea es que los niños van fortaleciendo el grafismo expresivo para el inicio a la lectura.

9. Resuelve con facilidad laberintos y rompecabezas de acuerdo a su edad.

Tabla 26. Resuelve con facilidad laberintos y rompecabezas de acuerdo a su edad.

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	0	0,00%
Casi nunca	0	0,00%
A veces	0	0,00%
Casi siempre	25	83,33%
Siempre	5	16,66%
TOTAL	30	100%

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Después).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

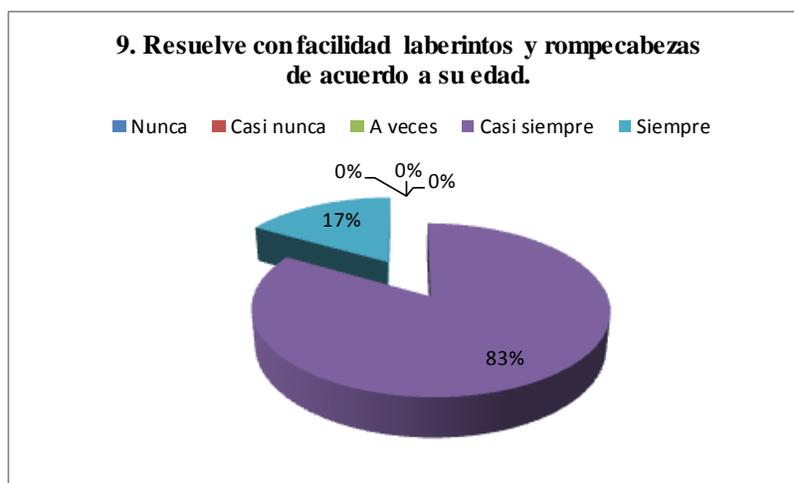


Figura 29. Resuelve con facilidad laberintos y rompecabezas de acuerdo a su edad.

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Después).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Dirigida la Guía de Observación se pudo reconocer que la frecuencia Siempre logró el 17%, luego el 83 % Casi siempre; cuyo contenido es muy agradable, por lo que se desprende que se debe seguir fortaleciendo en los niños la actividad relacionada con los laberintos y rompecabezas de acuerdo obviamente a su edad. De ahí la importancia de continuar trabajando en los laberintos y rompecabezas ya que son habilidades motoras finas y que de hecho ayudan al inicio de la lectura.

10. Describe personajes de cuentos mediante la observación de pictogramas o fotografías.

Tabla 27. Describe personajes de cuentos mediante la observación de pictogramas o fotografías.

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	0	0,00%
Casi nunca	0	0,00%
A veces	0	0,00%
Casi siempre	24	80,00%
Siempre	6	20,00%
TOTAL	30	100%

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Después).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

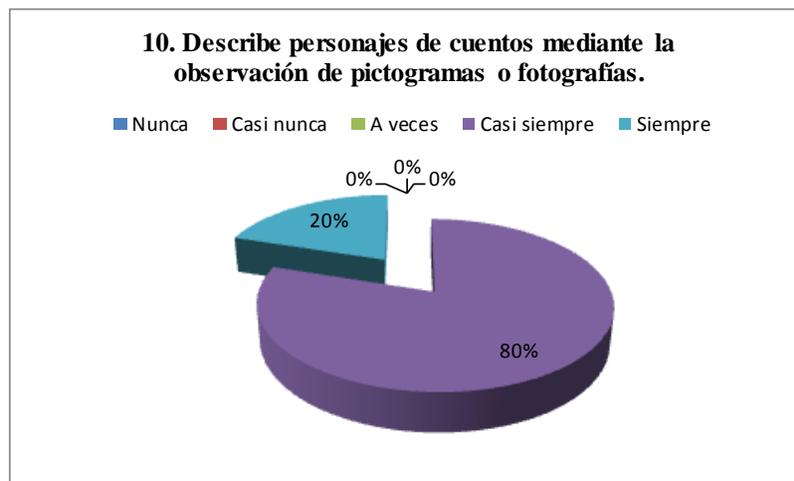


Figura 30. Describe personajes de cuentos mediante la observación de pictogramas o fotografías.

Fuente:Exposición y discusión de resultados (Después).

Elaborado por:Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Destinada la Guía de Observación se pudo estar al tanto que la frecuencia Siempre logró el 20%, luego el 80 % Casi siempre; situación que se vuelvemuy agradable, por lo que se desprende que se debe seguir contando y creando más cuentos capaz de que los niños puedan seguir describiendo a sus personajes utilizando técnicas tales como el pictograma.

11. Respeta normas y reglas en juegos grupales.

Tabla 28. Respeta normas y reglas en juegos grupales.

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	0	0,00%
Casi nunca	0	0,00%
A veces	0	0,00%
Casi siempre	27	90,00%
Siempre	3	10,00%
TOTAL	30	100%

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Después).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

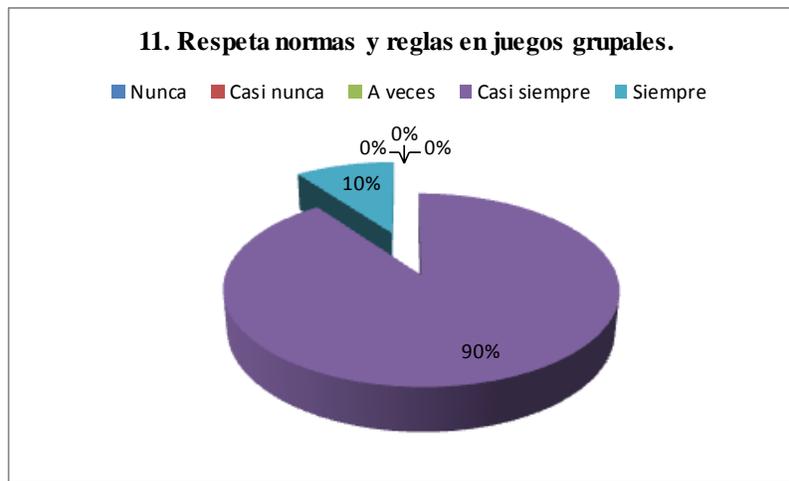


Figura 31. Respeta normas y reglas en juegos grupales.

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Después)

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Aplicada la Guía de Observación se pudo estar al tanto que la frecuencia Siempre logró el 10%, luego el 90 % Casi siempre; situación que se revierte muy interesante, por lo que se desprende que se debe seguir practicando el “juego limpio” que resulta ser una práctica de valores más que el cumplimiento de las propias reglas.

12. Coordina movimientos corporales de acuerdo a las canciones o cuentos.

Tabla 29. Coordina movimientos corporales de acuerdo a las canciones o cuentos.

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	0	0,00%
Casi nunca	0	0,00%
A veces	0	0,00%
Casi siempre	30	100,00%
Siempre	0	0,00%
TOTAL	30	100%

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Después).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.



Figura 32. Coordina movimientos corporales de acuerdo a las canciones o cuentos.

Fuente:Exposición y discusión de resultados (Después).

Elaborado por:Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Aplicada la Guía de Observación se pudo estar al tanto que la frecuencia Casi siempre logró el 100%, situación que se vuelve muy atractiva, por lo que se desprende que se debe seguir realizando actividades lúdicas como un recurso pedagógico de mucha importancia para su conducta la formación de su personalidad y la correcta actividad física.

13. Juega compartiendo ideas y materiales.

Tabla 30. Juega compartiendo ideas y materiales.

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	0	0,00%
Casi nunca	0	0,00%
A veces	0	0,00%
Casi siempre	0	0,00%
Siempre	30	100,00%
TOTAL	30	100%

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Después).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.



Figura 33. Juega compartiendo ideas y materiales.

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Después).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Destinada la Guía de Observación se pudo estar al tanto que la frecuencia Siempre logró el 100%, situación que se vuelve muy encantadora, por lo que se desglosa que se debe seguir realizando más juegos compartiendo ideas y materiales. La creatividad hará libre a los niños, misma que se refleja en cada material o en cada juego que ellos realizan.

14. Juega con placer con los juguetes que él o ella confeccionan en clases.

Tabla 31. Juega con placer con los juguetes que él o ella confeccionan en clases.

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	0	0,00%
Casi nunca	0	0,00%
A veces	0	0,00%
Casi siempre	0	0,00%
Siempre	100	100,00%
TOTAL	30	100%

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Después).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

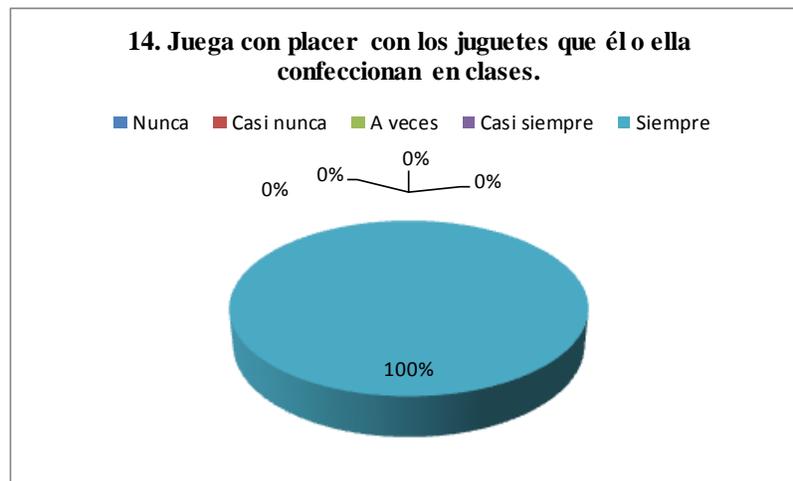


Figura 34. Juega con placer con los juguetes que él o ella confeccionan en clases.

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Después).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Aplicada la Guía de Observación se pudo estar al tanto que la frecuencia Siempre logró el 100%, situación que se vuelve muy encantadora, por lo que se desglosa que se debe seguir realizando más juegos con los juguetes que ellos confeccionan. De ahí se destaca la importancia de que los niños puedan seguir confeccionando sus juguetes ya que esta actividad ayuda a los niños a que puedan ampliar sus funciones: sociales, psíquicas y físicas, lo que ayuda al crecimiento armónico de los niños de este centro educativo.

15. Juega la rayuela con facilidad respetando su turno.

Tabla 32. Juega la rayuela con facilidad respetando su turno.

INDICADORES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	0	0,00%
Casi nunca	0	0,00%
A veces	0	0,00%
Casi siempre	0	0,00%
Siempre	30	100,00%
TOTAL	30	100%

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Después).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

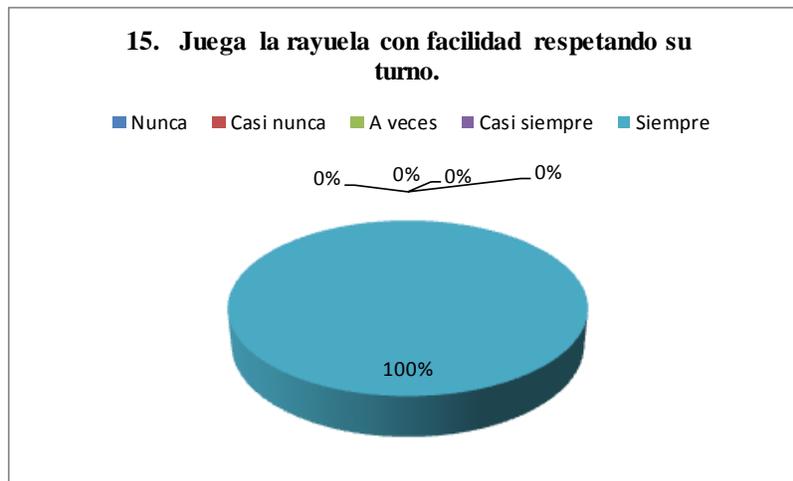


Figura 35. Juega la rayuela con facilidad respetando su turno.

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Después).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Consignada la Guía de Observación se pudo estar al tanto que la frecuencia Siempre logró el 100%, situación que se vuelve muy interesante, por lo que se desprende que se debe mantener este y otros tipos de juegos tradicionales, mismos que ayudan en forma significativa en el desarrollo de la lúdica de los niños.

3.2.1. Análisis e interpretación de resultados de la guía de observación (Después).

Tabla 33. Resultados de la guía de observación (Después).

N.º	PREGUNTAS	INDICADORES					F	%
		N	CN	AV	CS	S		
1	Interpreta canciones infantiles luego de escuchar a la maestra cantarlas.	0	0	0	4	26	26	86,66%
2.	Realiza sonidos de las vocales y del fonema m observando el gráfico.	0	0	0	2	28	28	93,33%
3	Escucha palabras e identifica el sonido inicial de la vocal con la que empieza.	0	0	0	4	26	26	86,66%
4.	Escucha sonidos onomatopéyicos de animales, de los instrumentos musicales, de la naturaleza y los imita.	0	0	0	5	25	25	83,33%
5.	Disfruta al escuchar cuentos antes de iniciar la jornada diaria de trabajo escolar.	0	0	0	0	30	30	100,00%
6.	Observa tarjetas por varios segundos luego se las retira y mencionan las que recuerdan en secuencia.	0	0	0	28	2	28	93,33%
7.	Diferencian las letras de los números y de otro tipo de dibujo mediante la observación de afiches, tarjetas.	0	0	0	0	0	30	100,00%
8	Comienza a organizar los grafismos uno a continuación del otro y escribe su nombre.	0	0	0	28	2	28	93,33%
9	Resuelve con facilidad laberintos y rompecabezas de acuerdo a su edad.	0	0	0	25	5	25	83,33%
10	Describe personajes de cuentos mediante la observación de pictogramas o fotografías.	0	0	0	24	6	24	80,00%
11	Respetar normas y reglas en juegos grupales.	0	0	0	27	3	27	90,00%
12	Coordina movimientos corporales de acuerdo a las canciones o cuentos.	0	0	0	30	0	30	100,00%
13	Juega compartiendo ideas y materiales.	0	0	0	30	0	30	100,00%
14	Juega con placer con los juguetes que él o ella confeccionan en clases.	0	0	0	30	0	30	100,00%
15	Juega la rayuela con facilidad respetando su turno.	0	0	0	30	0	30	100,00%
TOTAL							1389,97 %	

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Después).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

3.2.1.1. Síntesis de resultados de la guía de observación aplicada a los niños (Después).

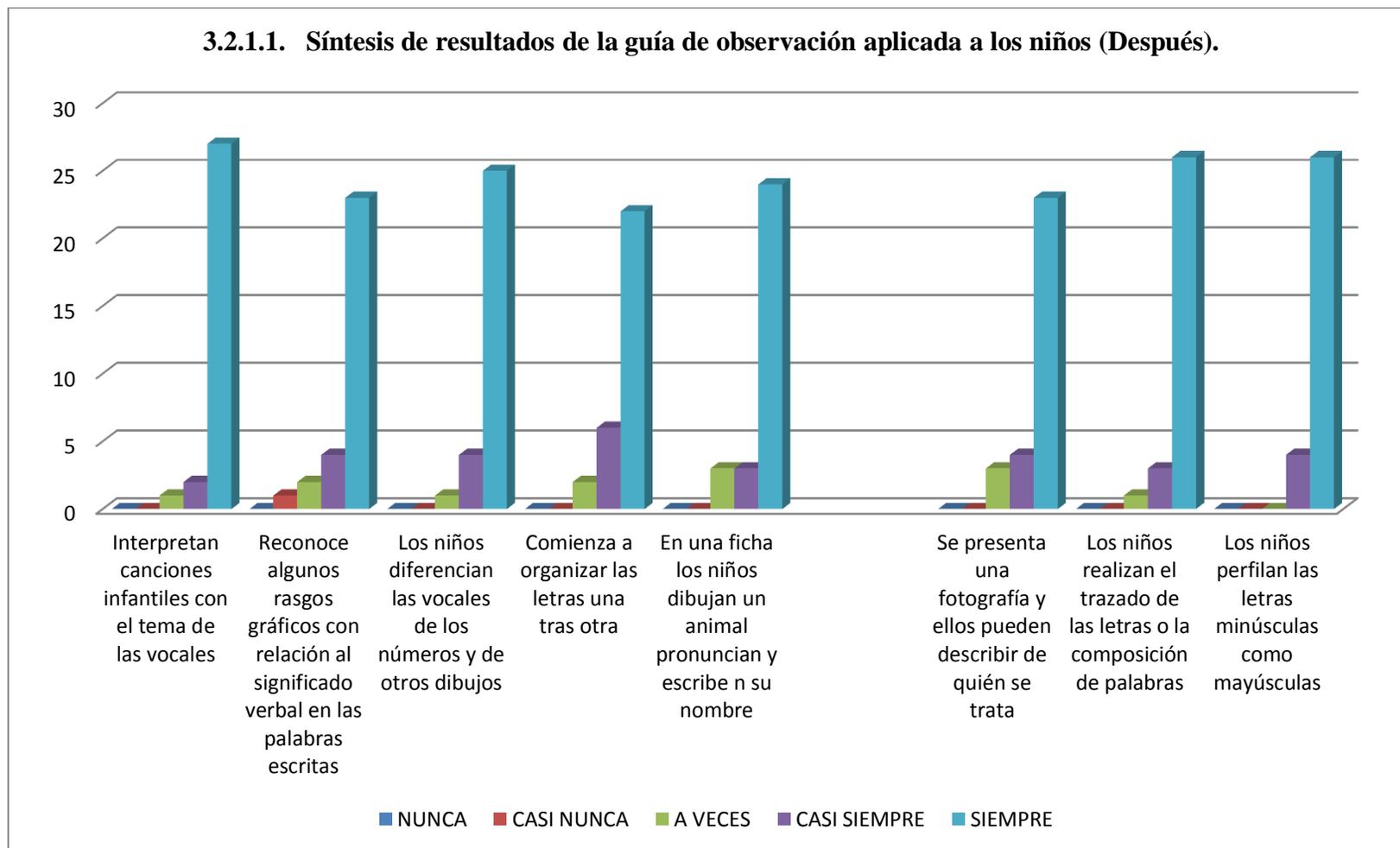


Figura 36. Síntesis de resultados de la guía de observación aplicada a los niños (Después).

Fuente: Exposición y discusión de resultados (Después).

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.

Una vez analizados los resultados de la Guía de Observación, aplicada a los estudiantes del Primer Año de Educación Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Militar N.º 6 “Combatientes de Tapi”, (Después), se piensa que en cuanto a la Pregunta 2, Realiza sonidos de las vocales y del fonema m observando el gráfico, el indicador Siempre alcanza un porcentaje del 93,33%, la pregunta N.º 7, Diferencian las letras de los números y de otro tipo de dibujo mediante la observación de afiches, tarjetas, el indicador Siempre alcanza un porcentaje del 100,00%, y, la Pregunta N.º 9, Resuelve con facilidad laberintos y rompecabezas de acuerdo a su edad, el indicador Siempre alcanza el indicador 83,33%.

Con la aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas “Un cuento cada día”, se mejoró en forma significativa el rendimiento académico de los niños; alcanzando un porcentaje total 1389,97 a diferencia del (Antes) con un porcentaje de 1009,95 %, lo cual significa que el resultado es muy halagador. El éxito de la Guía de Estrategias Lúdicas “Un cuento cada día”, consiste en la diversidad de estrategias relacionadas con las canciones infantiles, el sonido de las vocales, el trabajo con fonemas, saber escuchar palabras, escucha sonidos onomatopéyicos, disfruta los cuentos antes de iniciar la labor educativa, observa tarjetas y recuerda lo observado con facilidad, diferencia letras de los números, organiza grafismos, resuelve laberintos y rompecabezas, describe personajes de los cuentos, respeta normas y reglas de los juegos, coordina movimientos corporales, juega compartiendo ideas, materiales, juguetes confeccionados por ellos mismos, juega la rayuela con facilidad. La aplicación de todas estas estrategias ha permitido contar con estos resultados por demás exitosos.

3.3. COMPROBACIÓN DE LAS HIPÓTESIS.

3.3.1. Comprobación de las hipótesis específica 1.

1) MODELOLÓGICO.

- **H_i**: La aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas *Un Cuento Cada Día*, a través de ejercicios de memoria visual, desarrolla el proceso de Iniciación a la Lectura en los estudiantes de Primer Año de Educación Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Militar N°6 “Combatientes de Tapi” la ciudad de Riobamba. Período 2013-2014.
- **H_o**: La aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas *Un Cuento Cada Día*, a través de ejercicios de memoria visual, no desarrolla el proceso de Iniciación a la Lectura en los estudiantes de Primer Año de Educación Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Militar N°6 “Combatientes de Tapi” la ciudad de Riobamba. Período 2013-2014.

2) MODELO ESTADÍSTICO.

$$\chi_c^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

En el empleo de las diversas fórmulas se utilizó la siguiente simbología:

SIMBOLOGÍA.

χ_c^2 = “Chi” cuadrado calculado	f_o = frecuencia observada
χ_t^2 = “Chi” cuadrado teórico	f_e = frecuencia esperada
Σ = Sumatoria	α = nivel de significación
IC = intervalo de confianza	GL = grados de libertad

3) NIVEL DE SIGNIFICACIÓN.

$\alpha=0.05$
 IC= 95%

4) ZONA DE RECHAZO.

Columnas3, Filas 2

GL=(Columnas-1)

(Filas-1) GL=(3-1) (2-1)

GL=(2) (1)

GL=2 Leídate la tabla

$\chi_r^2=5,99$

5) REGLA DECISIÓN

Si $\chi_c^2 \geq \chi_r^2$ RechazolaHoyseacceptalaHi

Si $\chi_c^2 \leq \chi_r^2$ AceptalaHoy rechaza laHi

6) CÁLCULO DEL CHI CUADRADO.

Tabla 34. TABLA GENERAL.

UNIDADES	ALTERNATIVAS.						
	SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL
	F_r	%	F_r	%	F_r	%	
NIÑOS/AS	23	96%	5	63%	2	40%	30
DOCENTES	1	4%	3	38%	3	60%	7
TOTAL	24		8		5		37

Fuente: Comprobación de la hipótesis.

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

Tabla 35. TABLA DE CONTINGENCIA.

UNIDADES	ALTERNATIVAS						
	SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL
	f_c	f_e	f_c	f_e	f_c	f_e	
NIÑOS/AS	23	19,46	5	6,49	2	4,05	30
DOCENTES	1	4,54	3	1,51	3	0,95	7
TOTAL	24		8		5		37

Fuente: Comprobación de la hipótesis.

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

NIÑOS/AS

$$f_k(23) = \frac{(24)(30)}{37} = 19.46$$

$$f_k(5) = \frac{(8)(30)}{37} = 6.49$$

$$f_k(2) = \frac{(5)(30)}{37} = 4.05$$

DOCENTES

$$f_k(1) = \frac{(5)(7)}{37} = 4.54$$

$$f_k(2) = \frac{(2)(7)}{37} = 1.51$$

$$f_k(0) = \frac{(0)(7)}{37} = 0.95$$

Tabla 36. CÁLCULO DEL CHI-CUADRADO.

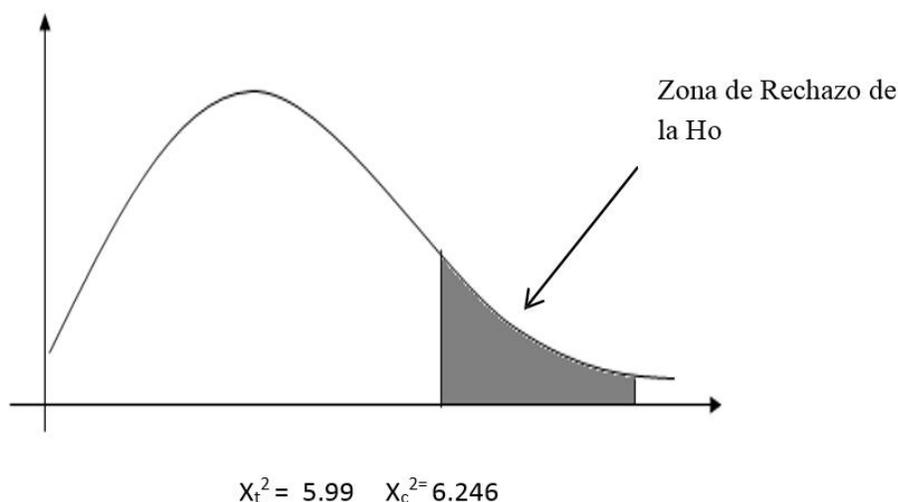
UNIDADES	ALTERNATIVAS	f_o	f_e	$f_o - f_e$	$(f_o - f_e)^2$	$\frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$
NIÑOS/AS	MUCHO	23	19,46	3,54	12,535	0,644
	POCO	5	6,49	-1,49	2,210	0,341
	NADA	2	4,05	-2,05	4,219	1,041
DOCENTES	SIEMPRE	1	4,54	-3,54	12,535	2,761
	A VECES	3	1,51	1,49	2,210	1,460
	NUNCA	3	0,95	2,05	4,219	0,000
						$\chi^2 = 6,246$

Fuente: Comprobación de la hipótesis.

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

VERIFICACIÓN.

Como $\chi_c^2 = 6.249$ es mayor que $\chi_t^2 = 5.99$ entonces se rechaza la hipótesis Nula (H_0) y se acepta la hipótesis de investigación (H_1) es decir: La aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas *Un Cuento Cada Día*, a través de ejercicios de memoria visual, desarrolla el proceso de Iniciación a la Lectura en los estudiantes de Primer Año de Educación Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Militar N°6 “Combatientes de Tapi” la ciudad de Riobamba. Período 2013-2014.



3.3.2. Comprobación de la hipótesis específica2.

1) MODELO LÓGICO.

- **Hi:**La aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas *Un CuentoCada Día*, a través de ejercicios de memoria auditiva desarrolla el proceso de Iniciación a la Lectura en los estudiantes de Primer Año de Educación Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Militar N°6 “Combatientes de Tapi” la ciudad de Riobamba. Período 2013-2014.
- **Ho:**La aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas *Un CuentoCada Día*, a través de ejercicios de memoria auditiva no desarrolla el proceso de Iniciación a la Lectura en los estudiantes de Primer Año de Educación Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Militar N°6 “Combatientes de Tapi” la ciudad de Riobamba. Período 2013-2014.

2) MODELO ESTADÍSTICO.

$$\chi_c^2 = \sum_f \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

En el empleo de las diversas fórmulas se utilizó la siguiente simbología:

SIMBOLOGÍA.

χ_c^2 = “Chi” cuadrado calculado	f_o = frecuencia observada
χ_t^2 = “Chi” cuadrado teórico	f_e = frecuencia esperada
Σ = Sumatoria	α = nivel designificación
IC = intervalo de confianza	GL = grados de libertad

3) NIVEL DE SIGNIFICACIÓN.

$\alpha=0.05$
IC= 95%

4) ZONA DE RECHAZO.

Columnas3, Filas 2

GL=(Columnas-1)

(Filas-1) GL=(3-1) (2-1)

GL=(2) (1)

GL=2 Leídate la tabla

$\chi_r^2=5,99$

5) REGLA DE DECISIÓN.

Si $\chi_c^2 \geq \chi_r^2$ Rechazala HoyseaceptalaHi

Si $\chi_c^2 \leq \chi_r^2$ Aceptala Hoyrechaza laHi

6) CÁLCULO DEL CHI CUADRADO.

Tabla 37. TABLAGENERAL.

UNIDADES	ALTERNATIVAS.						TOTAL
	SIEMPRE		A VECES		NUNCA		
	<i>F_r</i>	%	<i>F_r</i>	%	<i>F_r</i>	%	
NIÑOS/AS	19	95%	9	60%	2	100%	30
DOCENTES	1	5%	6	40%	0	0%	7
TOTAL	20		15		2		37

Fuente: Comprobación de la hipótesis.

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño

Tabla 38. TABLA DE CONTINGENCIA.

UNIDADES	ALTERNATIVAS.						TOTAL
	SIEMPRE		A VECES		NUNCA		
	f_c	f_e	f_c	f_e	f_c	f_e	
NIÑOS/AS	19	16,22	9	12,16	2	1,62	30
DOCENTES	1	3,78	6	2,84	0	0,38	7
TOTAL	20		15		2		37

Fuente: Comprobación de la hipótesis

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño

NIÑOS/AS

$$f_k(19) = \frac{(20)(30)}{37} = 16.22$$

$$f_k(9) = \frac{(15)(30)}{37} = 12.16$$

$$f_k(2) = \frac{(2)(30)}{37} = 1.62$$

DOCENTES

$$f_k(1) = \frac{(20)(7)}{37} = 3.78$$

$$f_k(6) = \frac{(15)(7)}{37} = 2.84$$

$$f_k(0) = \frac{(2)(7)}{37} = 0.38$$

Tabla 39. TABLA DEL CÁLCULO DEL CHI-CUADRADO.

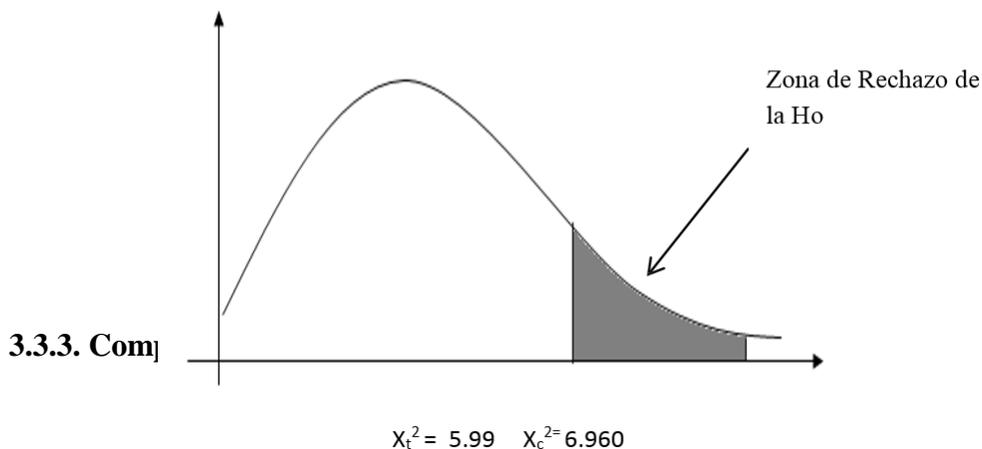
UNIDADES	ALTERNATIVAS	f_o	f_e	$f_o - f_e$	$(f_o - f_e)^2$	$\frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$
NIÑOS/AS	MUCHO	19	16,22	2,78	7,749	0,478
	POCO	9	12,16	-3,16	9,999	0,822
	NADA	2	1,62	0,38	0,143	0,088
DOCENTES	SIEMPRE	1	3,78	-2,78	7,749	2,048
	A VECES	6	2,84	3,16	9,999	3,524
	NUNCA	0	0,38	-0,38	0,143	0,000
						$\chi^2 = 6,960$

Fuente: Comprobación de la hipótesis.

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

VERIFICACIÓN.

Como $\chi_c^2 = 6.960$ es mayor que $\chi_t^2 = 5.99$ entonces se rechaza la hipótesis Nula (H_0) y se acepta la hipótesis de investigación (H_1) es decir: La aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas *Un Cuento Cada Día*, a través de ejercicios de memoria auditiva desarrolla el proceso de Iniciación a la Lectura en los estudiantes de Primer Año de Educación Básica paralelo "A" de la Unidad Educativa Militar N°6 "Combatientes de Tapi" la ciudad de Riobamba. Período 2013-2014



1) MODELO LÓGICO.

- **Hi:** La aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas *Un Cuento Cada Día*, a través de juegos recreativos desarrolla el proceso de Iniciación a la Lectura en los estudiantes de Primer Año de Educación Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Militar N°6 “Combatientes de Tapi” la ciudad de Riobamba. Período 2013-2014.
- **Ho:** La aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas *Un Cuento Cada Día*, a través de juegos recreativos NO desarrolla el proceso de Iniciación a la Lectura en los estudiantes de Primer Año de Educación Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Militar N°6 “Combatientes de Tapi” la ciudad de Riobamba. Período 2013-2014.

2. MODELO ESTADÍSTICO.

$$\chi_c^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

En el empleo de las diversas fórmulas se utilizó la siguiente simbología:

SIMBOLOGÍA

χ_c^2 = “Chi” cuadrado calculado	f_o = frecuencia observada
χ_t^2 = “Chi” cuadrado teórico	f_e = frecuencia esperada
Σ = Sumatoria	α = nivel de significación
IC = intervalo de confianza	GL = grados de libertad

3. NIVEL DE SIGNIFICACIÓN.

$$\alpha = 0.05$$

IC= 95%

4. ZONADE RECHAZO.

Columnas3, Filas 2

GL=(Columnas-1)

(Filas-1) GL=(3-1)

(2-1)

GL=(2) (1)

GL=2 Leída de la tabla

$\chi^2=5,99$

5. REGLA DE DECISIÓN.

Si $\chi^2_c \geq \chi^2_t$, Rechaza la H_0 y acepta la H_1

Si $\chi^2_c < \chi^2_t$, Acepta la H_0 y rechaza la H_1

6. CÁLCULO DEL CHI CUADRADO.

Tabla 40. TABLA GENERAL.

UNIDADES	ALTERNATIVAS.						TOTAL
	SIEMPRE		A VECES		NUNCA		
	F_r	%	F_r	%	F_r	%	
NIÑOS/AS	26	96%	3	38%	1	50%	30
DOCENTES	1	4%	5	63%	1	50%	7
TOTAL	27		8		2		37

Fuente: Comprobación de la hipótesis.

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño

Tabla 41. TABLA DE CONTINGENCIA.

UNIDADES	ALTERNATIVAS.						
	SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL
	F_r	%	F_r	%	F_r	%	
NIÑOS/AS	26	21,89	3	6,49	1	1,62	30
DOCENTES	1	5,11	5	1,51	1	0,38	7
TOTAL	27		8		2		37

Fuente: Comprobación de la hipótesis.

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño

NIÑOS/AS

$$f_k(26) = \frac{(27)(30)}{37} = 21.89$$

$$f_k(3) = \frac{(8)(30)}{37} = 6.49$$

$$f_k(1) = \frac{(2)(30)}{37} = 1.62$$

DOCENTES.

$$f_k(1) = \frac{(27)(7)}{37} = 5.11$$

$$f_k(5) = \frac{(8)(7)}{37} = 1.51$$

$$f_k(1) = \frac{(2)(7)}{37} = 0.38$$

Tabla 42. TABLA DEL CÁLCULO DEL CHI-CUADRADO.

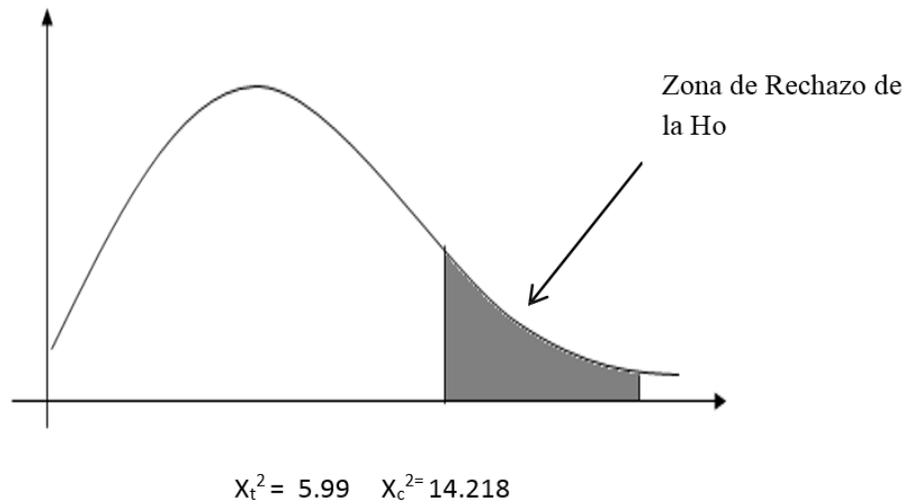
UNIDADES	ALTERNATIVAS	f_o	f_e	$f_o - f_e$	$(f_o - f_e)^2$	$\frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$
NIÑOS/AS	MUCHO	26	21,89	4,11	16,877	0,771
	POCO	3	6,49	-3,49	12,156	1,874
	NADA	1	1,62	-0,62	0,386	0,238
DOCENTES	SIEMPRE	1	5,11	-4,11	16,877	3,304
	A VECES	5	1,51	3,49	12,156	8,031
	NUNCA	1	0,38	0,62	0,386	0,000
						$\chi^2 = 14,218$

Fuente: Comprobación de la hipótesis..

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

VERIFICACIÓN.

Como $\chi_c^2 = 14.218$ es mayor que $\chi_t^2 = 5.99$ entonces se rechaza la hipótesis Nula (H_0) y se acepta la hipótesis de investigación (H_i) es decir: La aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas *Un Cuento Cada Día*, a través de juegos recreativos desarrolla el proceso de Iniciación a la Lectura en los estudiantes de Primer Año de Educación Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Militar N°6 “Combatientes de Tapi” la ciudad de Riobamba. Período 2013-2014.



3.3.4. Comprobación de la hipótesis general.

Una vez que han sido comprobadas y aprobadas las tres hipótesis específicas del trabajo, se puede determinar que la hipótesis general queda comprobada y aceptada que dice: La aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas, *Un Cuento Cada Día* desarrolla la Iniciación a la Lectura en los estudiantes de Primer Año de Educación Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Militar n°6 “Combatientes de Tapi” la ciudad de Riobamba. Provincia de Chimborazo. Período 2013-2014

CAPÍTULO IV.

4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

4.1. CONCLUSIONES

- Queda demostrado que la aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas, *Un Cuento Cada Día*, si desarrolla la Iniciación a la Lectura en los estudiantes de Primer Año de Educación Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Militar n°6 “Combatientes de Tapi” la ciudad de Riobamba. Provincia de Chimborazo. Período 2013-2014.
- Se logra determinar que con la aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas *Un Cuento Cada Día*, sobre la base de estrategias para el desarrollo de la memoria visual, misma que cumple un rol muy importante en su función psicológico y en el reconocimiento del camino a seguir por lo tanto si coadyuva con la iniciación a la lectura de los estudiantes de Primer Año de Educación Básica.
- Se comprueba que con la aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas *Un Cuento Cada Día*, a través de estrategias relacionadas con la memoria auditiva cuya fortaleza máxima consiste en el desarrollo del habla como del lenguaje; si se considera como entidad prioritaria, para el proceso de la iniciación a la lectura de los estudiantes de Primer Año de Educación Básica.
- Todo proceso educativo debe llegar al proceso de la evaluación de la actividad realizada, mismo que se refleja en el informe sobre el Taller de Socialización de la Guía de Estrategias Lúdicas *Un Cuento Cada Día*, en donde se verifica que a través de juegos recreativos si se desarrolla el proceso de iniciación a la lectura de los estudiantes de Primer Año de Educación Básica.

4.2. RECOMENDACIONES.

- Es menester sugerir que mientras más temprano se pueda iniciar con la lectura en los niños es mejor, ya que se considera como parte sustancial de las actividades lúdicas y por lo tanto se debe seguir pensando en el diseño de nuevo material lúdico: para el fortalecimiento del proceso de iniciación a la lectura de los estudiantes de Primer Año de Educación Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Militar n°6 “Combatientes de Tapi” la ciudad de Riobamba. Provincia de Chimborazo. Período 2013-2014.
- Se considera necesario continuar con el proceso de atención al desarrollo y diversificación de estrategias para la atención y la memoria visual. Estas capacidades más el respectivo ejercicio permitirán alcanzar una excelente lectura en los niños de Primer Año de Educación Básica.
- Se exhorta continuar fortaleciendo el ámbito lectura, buscando mejores estrategias para el desarrollo de la de la memoria auditiva; esto es cultivar la atención auditiva, permitiendo el niño ponga esmero a todo lo que escucha, así como escuchar una serie de cosas que escucha, etc.
- Se alienta que la evaluación frente a actividades educativas debe continuar con su proceso ya que esta actividad permite realizar un análisis crítico, reflexivo, pensante, sobre lo trabajado como en el presente caso la implementación de la Guía de Estrategias Lúdicas “Un cuento cada día”, en donde se pueda observar claramente lo positivo y lo negativo de la acción, así mismo permitirá medir lo planeado es decir hasta donde se cumplió la actividad; estas y otras acciones ayudarán llegar a la retroalimentación para mejorar el proceso de lectura en los niños de Primer Año de Educación Básica.

BIBLIOGRAFÍA

- Acosta Lluévano, R. M. (2007). La enseñanza de la lectura y escritura en el primer grado de Primaria. *Revista Electrónica UPN*, 3.
- Alfonso Sanabria, D. &. (2003). *Comprensión Textual. Primera Infancia y Educación Básica Primaria* . Colombia: Ecoe ediciones.
- Andalucía., F. d. (2009). Necesidad de la animación a la lectura. *Temas para la educación N.º 2*, 2-6.
- Avanzada, I. d. (2011). *¿Qué es exactamente la memoria visual?*
- Beltrán Llerena, J. &. (1995). *Psicología de la Educación*. España: Boixareu Universitaria.
- Bernabeu, N. &. (2009). *Creatividad y aprendizaje*. España: NARCEA, S.A. DE EDICIONES.
- Blogger. (18 de Noviembre de 2009). *Cuentos Ecuatorianos De Aparecidos* . Obtenido de <http://primercursodelcolegiosangabriel.blogspot.com/>
- Bolívar Gutiérrez, M. L. (2005). Estrategias y juegos pedagógicos para encuentros. Versión renovada. . En M. L. Bolívar Gutiérrez, *Estrategias y juegos pedagógicos para encuentros. Versión renovada*. (págs. 5-6). Bogotá-Colombia: Editorial Paulinas. .
- Braidot, N. (2008). *Neuromanagement*. Argentina: Ediciones Granica S.A.
- Bravo Valdivieso, L. (2011). La prevención de las dificultades del aprendizaje de la lectura en la etapa escolar inicial. *Revista de Investigación Educativa latinoamericana*, 153.
- Bravo, L. (2011). Yo te quiero siempre. *Alfaguara Infantil*, 3-24.
- Brigido, A. M. (2006). *Sociología de la educación*. Argentina: Editorial Brujas 1. ° Edición.
- Caseres Ripol, J. (2011). Ética, economía y política. Primera Edición. En J. Caseres Ripol, *Ética, economía y política*. (pág. 46). España: Editorial. ESIC.
- Castejón, J. L. (2000). *Unas Bases Psicológicas de la Educación Especial*. Alicante: Editorial Club UNiversitario.

- Córdova, S. (2010). Mi Libro. *Alfaguara Infantil*, 3-24.
- Cornejo, E. (2012). Porque existes tú. *Alfaguara Infantil*, 3-24.
- Covadonga López, A. (2001). *La lectura en la lengua extranjera*. Hamburg: Buske: Die Deutsche Bibliothek-CIP-c-Einheitsaufnahme.
- cristianas, D. (2014). Obtenido de <http://dinamicasojuegos.blogspot.com/2010/10/la-telarana-madeja-de-lana.html>
- Delgado Linares, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid-España: Ediciones Paraninfo, S.A.
- Delgado S, F. (2012). Un enano y un gigante. *Alfaguara Infantil 5.º Impresión*, 1-24.
- Días Liucea, J. (1999). *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas*. España: INO Reproducciones, S.A.
- Días, G. y. (7 de Enero de 2007). Universidad de los Andes Facultad de de Humanidades y Educación Escuela de Educación. *Estrategias didácticas para promover el placer por la lectura en el aula de preescolar*. Mérida, Provincia de Mérida, Venezuela: Universidad de los Andes.
- Díaz Mejía, H. Á. (2008). Hermenéutica de la Lúdica y Pedagogía de la modificabilidad simbólica. En H. Á. Díaz Mejía, *Hermenéutica de la Lúdica y Pedagogía de la modificabilidad simbólica*. (pág. 9). Bogotá-Colombia: Editorial. Cooperativa Editorial del Magisterio.
- Ecuador, M. d. (2010). *Actualización y fortalecimiento curricular de la Educación Básica 2010*. Quito-Ecuador: Ministerio de Educación Ecuador.
- Ecuador, M. d. (2010). *Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica*. Quito-Ecuador: Ministerio de Educación del Ecuador.
- Ecuador., C. P. (2008). *CONSTITUCION DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR*. Quito-Ecuador: Registro oficial # 449.
- Ecuador., M. d. (2010). *Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica*. Quito-Ecuador: Ministerio de Educación.
- Ecuador., M. d. (2010). *Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica*. Quito-Ecuador: Ministerio de Educación del Ecuador.

- Educación, M. d. (2010). *Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica*. Quito: Programa de formación continua del magisterio fiscal.
- Educación, M. d. (2010). Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica Primer Año. En M. d. Educación, *Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica Primer Año* (pág. 9). Quito-Ecuador: Ministerio de Educación.
- Educación., M. d. (2007). *Currículo institucional para la educación inicial de niños y niñas de de 3-4 y de 4-5 años*. Quito-Ecuador: PUBLIASORES MERCADERO Y COMUNICACIÓN GLOBAL.
- Feo Giraldo, E. (2010). *El cuento como estrategia pedagógica para generar aprendizajes significativos en los procesos de lectura en el grado primero, de la institución educativa San Luís sede Bellavista, de Florencia Caquetá*. . Florencia-Caquetá-Colombia: Universidad de la Amazonía Facultad de Ciencias de la Educación.
- Fierro Camino, E. M. (2012). *Tesis de Grado. Maestría en gerencia Educativa*. . Guaranda-Ecuador: Universidad Estatal de Bolívar.
- Gamboa Sarmiento, S. C. (2005). *Creatividad y entornos virtuales de aprendizaje*. Bogotá: ARFO Editores e Impresores Ltda.
- Gil, C. (19 de Abril de 2014). *Leyendo leyendo, disfruto y aprendo*.
- González, A. C. (2013). La cucarachita Martina. *Alfaguara Infantil*, 3-24.
- Heredia, M. F. (2013). El oso, el mejor amigo del hombre. *Alfaguara Infantil*, 3-24.
- Herrera Capita, Á. M. (2009). Las Estrategias de Aprendizaje. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, 1-3.
- Hildegardis Cremé de la Cruz, P. M. (2013). Propuesta de juegos para lograr la motivación de los alumnos hacia las actividades recreativas. *EFdeportes.com.revista digital*, 1.
- Ibáñez Peinado, J. (2014). *Métodos, Técnicas e Instrumentos de la Investigación Criminológica*. Madrid: DIKYN SON, S.L. .

- Intercultural, L. o. (31 de Marzo de 2011). Registro Oficial Órgano del Gobierno del Ecuador. *Ley Orgánica de Educación INtercultural*. Quito, Pichincha, Ecuador: Registro Oficial N.º 417.
- Jiménez Cobo, L. M. (2009). Animación a la lectura. *Innovación y Experiencias Educativas*, 1-2.
- Jiménez Gonzáles, J. E. (2001). *Cómo prevenir y corregir las dificultades en el aprendizaje de la lecto-escritura*. España: Editoriasl Síntesis S.A.
- López, A. (2002). *Metodología de la investigación contable*. México D.F.: International Thomsom Editores, S.A.
- Manzaneo, A. (2008). *Psicología del testimonio*. Madrid-España: Facultad de Psicología de la Universidad Complutense de Madrid.
- Martínez Urbano, N. (2011). El cuento en la educación infantil. *Revista Digital Innovación y experiencias educativas*, 4.
- Matesanz Santos, M. (2011). La lectura en la educación primaria: marco teórico y propuesta de intervención. En M. Matesanz Santos, *La lectura en la educación primaria: marco teórico y propuesta de intervención*. (pág. 2). Segovia-España: S/e.
- Méndez Sibaja, J. (2006). *Áreas de corrección para niños con problemas de aprendizaje y su control*. San José, Costa Rica.: Editorial Universitaria.
- Monfort, M. &. (2003). *El niño que habla*. España: Impresos y Revistas, S.A. (IMPRESA).
- Muñoz Marrón, E. (2009). *Estimulación cognitiva y rehabilitación neuropsicológica*. Barcelona-España: UOC.
- Murillo Mayorga, L. (2012). La importancia de la lectura de niños en edad escolar. *La Patria, Revista Domicil*.
- Nacional, C. (2003). *Código de la niñez y la adolescencia*. Quito-Ecuador: Ley # 100-Registro Oficial 737.
- Nacional, C. (2003). *Código de la Niñez y la Adolescencia*. Quito-Ecuador: Registro Oficial 737 .
- Nacional., C. (2008). Constitución Política del Ecuador. En C. Nacional, *Constitución Política* (pág. 27). Quito-Ecuador: Registro oficial N.º 449.

- Pavez Soto, I. (2012). Sociología de la infancia: las niñas y los niños como actores sociales. *Revista de Sociología*, N. ° 27 , 94-95.
- Perich, D. (1 de Enero de 2013). Los instrumentos musicales.
- Regidor, R. (2005). *Las capacidades del niño*. España: Ediciones palabra, S.A.
- Restrepo Oquendo, O. G. (10 de Mayo de 2008). Estrategias lúdico-didácticas como fuente para el mejoramiento de la lecto escritura en los alumnos del grado tercero. *Las Estrategias lúdico-didácticas como fuente para el mejoramiento de la lecto escritura en los alumnos del grado tercero de la institución educativa Luís María Preciado de Santa Rita*. Santa Rita, Ituango-Antioquia, Colombia: Fundación Universitaria Católica del Norte.
- Ribes Antuña, M. D. (2006). *Administración especial. Educador de educación infantil de la generalitat valenciana* . España: Editorial MAD, S.L.
- Rodriguez Moguel, E. (2005). *Metodología de la investigación*. México: Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.
- Sánchez Benitez, G. (2011). *Las estrategias de aprendizaje através del componente lúdico*. Alcalá de Henares: Suplementos Marco ELE.
- Sánchez Merchán, M. L. (2013). *Dislexia un enfoque multidisciplinar*. Alicante: Editorial Club Universitario.
- Valdivia Rodríguez, M. (2011). *Enseñanza de la lectura: los métodos para el primer grado*. Perú: Gaceta de Educación y Pedagogía.
- Valverde Limbrick, H. R. (2005). *Aprendo Haciendo. Material didáctico para la educación preescolar*. San José Costa Rica: EUNED Editorial Universidad Estatal a Distancia.
- Vásquez Navarrete, M. L. (2006). *Introducción a las técnicas cualitativas de investigación aplicadas en salud*. España: Servei de Pucbicacions Universitat Autònoma de Barcelona.

Viteri Hernández, M. V. (2012). Las Estrategias Metodológicas del Currículo de Educación Inicial motivan el interés por la iniciación a la Lectura, en las niñas y niños de cuatro a. En M. V. Viteri Hernández, *Las Estrategias Metodológicas del Currículo de Educación Inicial motivan el interés por la iniciación a la Lectura, en las niñas y niños de cuatro a cinco años, de la escuela “Mariano Negrete” de Machachi, año lectivo 2010-2011. Quito Ecuador.* (pág. s/p). Quito-Ecuador: Universidad Central del Ecuador.

Williams, R. (2013). Ángel de mi guarda. *ALFAGUARA INFANTIL*, 1-16.

WEBGRAFÍA

- Academia.edu. (2014). *Juegos recreativos educacion fisica*. Obtenido de Conociendo a mis compañeras:
http://www.academia.edu/8382693/Juegos_recreativos_educacion_fisica
- Adrián., C. d. (S/f). *Cuentos de Adrián*. Obtenido de El tren que quería volar:
<http://www.cuentosdeadrian.com/cuentosdeadrian/leer-tren.html>
- ASPAS, M. (15 de Mayo de 2014). *ASPAS Lee habla comunica*. Obtenido de Nuevo material: memoria secuencial auditiva:
<http://www.aspasleehablacomunica.com/nuevo-material-memoria-secuencial-auditiva/>
- Avanzada, I. d. (3 de Septiembre de 2011). *¿Qué es exactamente la memoria visual?* Obtenido de <http://oftalmologia-avanzada.blogspot.com/2011/09/memoria-visual-que-es-la-memoria.html>
- Bainbridge, C. (2014). *About.com. Superdotados*. Obtenido de Fluidez en la lectura:
<http://superdotados.about.com/od/glossary/g/What-Is-Reading-Fluency.htm>
- Barrios, C. (26 de Octubre de 2013). *la palabra en la mirada*. Obtenido de <http://lapalabraenlamirada.blogspot.com/2013/10/cuento-surrealista.html>
- BBmundo.com. (2013). *El inicio de la enseñanza de la lectura y escritura*. Obtenido de <http://www.bbmunodo.com/article/el-inicio-de-la-ense%C3%B1anza-de-la-lectura-y-escritura>
- Bianchi Zizzias, E. A. (s/d de s/m de 2013). *Club ensayos.com*. Obtenido de Club ensayos.com: <http://www.proyectoludonino.org/index.htm>
- Bittelman, R. (05 de Septiembre de 2013). *mejorar tu visión, mejorar la vida*. Obtenido de ¿Qué es la memoria visual?:
<http://www.saludalavista.com/2013/09/que-es-la-memoria-visual/>
- Blogger. (18 de Noviembre de 2009). *Cuentos Ecuatorianos De Aparecidos* . Obtenido de <http://primercursodelcolegiosangabriel.blogspot.com/>
- Burgos, B. E. (Febrero de 2008). *Psicología y Pedagogía*. Obtenido de El desarrollo Lúdico: <http://psicopedagogias.blogspot.com/2008/02/el-desarrollo-ldico.html>

- Canciones Infantiles.com.* (s.f.). Obtenido de http://pacomova.eresmas.net/paginas/canciones%20infantiles/barquito_chiquitito.htm
- ClubEnsayos.com. (21 de Marzo de 2012). *ClubEnsayos.com.* Obtenido de Actividades lúdica: <http://clubensayos.com/Temas-Variados/Actividades-Ludica/158626.html>
- cristianas, D. (2014). Obtenido de <http://dinamicasojuegos.blogspot.com/2010/10/la-telarana-madeja-de-lana.html>
- Cuentos infantiles, c. (2014). *Educa contando cuentos a los niños: un cuento infantilnurvo cada día.* Obtenido de <http://www.cuentosinfantilescortos.net/duermete-nino-cuentos-para-dormir/>
- Echegoyen Olleta, J. (S/f). *DICCIONARIO DE PSICOLOGÍA CIENTÍFICA Y FILOSÓFICA.* <http://www.torredebabel.com/Psicologia/Vocabulario/Ambientalismo.htm>.
- EducaciónInicial.com. (2010). *EducaciónInicial.com.* Obtenido de Panchito, el pajarito que quería volar: <http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/2000/2035.ASP>
- Educar, D. (s.f.). Obtenido de http://www.educ.ar/dinamico/UnidadHtml__get__4e56ae75-7a0b-11e1-807c-ed15e3c494af/index.html
- El Mesías, J. (2014). *Cuentos para dormir.* Obtenido de <http://cuentosparadormir.com/infantiles/cuento/el-cuentito>
- esqueleto., A. m. (2010). *Proyecto de innovación en psicomotricidad.* Obtenido de Paquito el payaso, baila, baila, baila: <http://amoverelesqueleto.webnode.es/products/paquito-el-payaso-baila-baila-baila/>
- esqueleto., A. m. (2010). *Proyecto de innovación en psicomotricidad.* Obtenido de Las partes del cuerpo: <http://amoverelesqueleto.webnode.es/products/las-partes-del-cuerpo/>
- esqueleto., A. m. (2010). *Proyecto de innovación en psicomotricidad.* Obtenido de Bailar con el globo: <http://amoverelesqueleto.webnode.es/products/bailar-con-el-globo/>

- Filastrocche.it. (s.f.). *La mar estaba salada*. Obtenido de <http://www.filastrocche.it/nostalgici/spagnolo/salada.htm>
- Godoy, M. (13 de Mayo de 2010). *Educación inicial*. Obtenido de ¡A escribir!: <http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/2500/2522.asp>
- GOEAR. (2006). *EL REY U - EDELVIVES*. Obtenido de El Rey U: <http://www.goear.com/lyrics/46859/el-rey-u-edelvives-letrilandia>
- Guiainfantil.com. (2013). *Guiainfantil.com*. Obtenido de Cinco ratoncitos. Canciones infantiles: http://www.guiainfantil.com/servicios/musica/Canciones/cinco_ratoncitos.htm
- Hoycinema. (21 de 07 de 2007). *Letras de canciones populares infantiles*. Obtenido de Canciones infantiles: <http://blogs.hoycinema.com/barbie/2007/07/21/letras-canciones-infantiles-populares/>
- Ibarra, M. (16 de Octubre de 2010). *Cuentos cortos infantiles*. Obtenido de La fiesta de las vocales: <http://www.losmejores cuentos.com/cuentos/infantiles814.php>
- Infantil.com, G. (2013). *Danza de las vocales: canciones infantiles*. Obtenido de Letra de la canción danza de las vocales: http://www.guiainfantil.com/servicios/musica/Canciones/danza__vocales.htm
- Infantil.NET., C. (2014). *Cuidado Infantil. NET*. Obtenido de Ejercicios de memoria visual para niños: <http://cuidadoinfantil.net/ejercicios-de-memoria-visual-para-ninos.html>
- Infantiles.com., C. (27 de Octubre de 2014). *Cuentos cortos infantiles*. Obtenido de La princesa Ana y el príncipe Fran: <http://www.cuentosinfantilescortos.net/cuento-la-princesa-ana-y-el-principe-fran/>
- Infantiles.net., C. (S/f.). *Cuentos Infantiles.net*. Obtenido de El zorro glorón: <http://www.cuentosinfantiles.net/cuentos-el-zorro-gloton.html>
- info., T. d. (13 de Junio de 2013). *Tipos de*. Obtenido de Tipos de lectura que existen: <http://tiposde.info/tipos-de-lectura-que-existen/>
- Inicial.com., E. (2010). *Canciones recreativas*. Obtenido de La gatita Carlota: <http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/4000/4036.asp>

- Innatia. (2014). *Lumosity*. Obtenido de Ejercicios de memoria visual:
<http://crecimiento-personal.innatia.com/c-metodos-tecnicas-estudio/a-ejercicios-memoria-visual.html>
- Innatia. (2014). *Trucos para memorizar*. Obtenido de Consejos prácticos para agilizar la memoria: <http://crecimiento-personal.innatia.com/c-metodos-tecnicas-estudio/a-trucos-para-memorizar.html>
- Key, S. (26 de Mayo de 2013). *7 nuevas tendencias de consumo*. Obtenido de 3 juegos para ser más creativos: <http://www.soyentrepreneur.com/25240-3-juegos-para-ser-mas-creativo.html>
- La animación, S. (11 de Enero de 2007). *Recursos para animación sociocultural, gestion de grupos y liderazgo grupal*. Obtenido de Juegos de creatividad: <https://animacionsociocultural.wordpress.com/2007/01/11/juegos-de-creatividad/>
- libro, L. (18 de Noviembre de 2009). Obtenido de <http://csglenguajelibro.blogspot.com/>
- Maestra, A. (17 de Noviembre de 2011). *Educ@ con TIC*. Obtenido de Actividades para trabajar el desarrollo socio afectivo: <http://maestraasuncion.blogspot.com/2011/11/actividades-para-trabajar-el-desarrollo.html>
- Marianista, Ä. (s.f.). *www.marianistas.org*. Obtenido de Juegos de conocimiento: http://www.marianistas.org/juegos/Juegos_de_conocimiento.pdf
- Martínez González, L. d. (s/d de s/m de 2008). *Scholarum*. Obtenido de Scholarum: <http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html>
- Muria, J. (04 de Febrero de 2000). *Juegos de fuerza*. Obtenido de Lo más nuevo-Índice: <http://www.jorgemuria.com/ociomasters/juegosdefuerza.htm>
- Música.com. (2014). *Viejas canciones infantiles*. Obtenido de La cucaracha: <http://www.musica.com/letras.asp?letra=1220805>
- Música.com. (s.f.). *MUSICA.COM > V > Viejas Canciones Infantiles >*. Obtenido de Carabí Hurí Carabí Hurá: <http://www.musica.com/letras.asp?letra=853895>
- Pacheco, M. (06 de Mayo de 2008). *Educación Comunitarias Virtuales de Aprendizaje Colaborativo*. Obtenido de Estrategias de Aprendizaje: <http://portal.educar.org/foros/estrategias-de-ensenanza>

- PEKEGIFS.COM. (14 de Octubre de 2014). *Cuentos cortos*. Obtenido de La media luna: <http://www.pekegifs.com/>
- Pérez Manzano, M. (S/f). *JUAN Y LAS SEMILLAS MÁGICAS*. Obtenido de <http://pacomova.eresmas.net/pictogramas/cuentojuan.htm>
- Recreativos., J. (30 de Enero de 2012). *Juegos recreativos*. Obtenido de Juegos recreativos de todo tipo: <http://juegosrecrea.blogspot.com/>
- Recreativos., J. (16 de Enero de 2012). *Juegos recreativos de todo tipo*. Obtenido de Lista de adivinanzas: <http://juegosrecrea.blogspot.com/>
- Reyes, P. (2014). *Copyright Scribd Inc* . Obtenido de Actividades Lúdicas: <http://es.scribd.com/doc/56163013/ACTIVIDADES-LUDICAS>
- Romero Futsal, R. (11 de Diciembre de 2011). *El entrenamiento a través del juego (1)*. Obtenido de La cadena: <http://rafaromerofutsal.blogspot.com/2011/12/el-entrenamiento-traves-del-juego-1.html>
- Romero Sánchez, R. (11 de Diciembre de 2011). *RafaRomeroFutsal*. Obtenido de EL ENTRENAMIENTO A TRAVÉS DEL JUEGO (1): <http://rafaromerofutsal.blogspot.com/2011/12/el-entrenamiento-traves-del-juego-1.html>
- Ruíz, T. (15 de Febrero de 2013). *Pdres en la escuela*. Obtenido de Canciones para primero de primaria: <http://www.padresenlaescuela.com/canciones-para-primero-de-primaria/>
- Sacristan, P. P. (8 de Septiembre de 2010). *Cuentos para dormir*. Obtenido de La trompeta de la alegría: <http://cuentosparadormir.com/infantiles/cuento/la-trompeta-de-la-alegria>
- Sacristán, P. P. (S/f). *www.rinconmaestro.es*. Obtenido de El gran palacio de la mentira: <http://www.rinconmaestro.es/tutoria/cuentos/cuentos24.pdf>
- Santos Ramos, Y. (12 de Octubre de 2012). *(Atom)*. Recuperado el 09 de Octubre de 2013, de <http://lectoescrituraenetapainicial.blogspot.com/>
- Semprun Galue, K. M. (29 de Abril de 2012). *Madurez Escolar*. Obtenido de Aprendizaje y Maduración: <http://investigacionmadurezescolar.blogspot.com/2012/04/aprendizaje-y-maduracion.html>

- Serafini, M. M. (Diciembre de 2009). *Construyendo con textos*. Obtenido de <http://construyendocontextos.webnode.es/blog/fases-de-la-lectura/>
- Slideshare. (07 de Junio de 2011). *Procesos de lectoescritura*. Obtenido de Procesos de lectoescritura en preescolar: <http://es.slideshare.net/ennovy81/procesos-de-lecto-escritura-en-preescolar>
- Televisa. (16 de Febrero de 2013). *Padres e hijos*. Obtenido de Tres juegos para estimular la memoria auditiva: <http://www.padresehijos.com.mx/asi-crece/667933/3-juegos-estimular-memoria-auditiva/>
- temprana., U. t. (6 de Febrero de 2013). *Actividades para incrementar la memoria visual y secuencial-visual*. Obtenido de Memoria Visual: <http://unaterapeutatemprana.blogspot.com/2013/02/actividades-para-incrementar-la-memoria.html>
- Uribe, M. (26 de Septiembre de 2013). *www.Moicorazondetiza.com*. Obtenido de Cuento: La leyenda del arco iris: <http://micorazondetiza.com/cuentos/la-leyenda-del-arco-iris#.U3ijN3a-X1U>
- Valda, J. C. (18 de Noviembre de 2010). *Grandes Pymes*. Obtenido de ¿Qué es una estrategia y cómo se elabora?: <https://jcvalda.wordpress.com/2010/11/18/que-es-una-estrategia-y-como-se-elabora/>
- Viterio, E. (14 de Junio de 2013). *Leyendas educativas para todas las edades*. Obtenido de <http://leyendascomilecuador.blogspot.com/>
- WIROOS. (10 de Noviembre de 2010). *3 cuentos cortos- Mi surrealismo*. Obtenido de <http://www.taringa.net/posts/arte/7889273/3-Cuentos-Cortos---Mi-Surrealismo.html>

ANEXOS

ANEXO 1.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
INSTITUTO DE POSGRADO.

TEMA PREVIA LA OBTENCION DEL TITULO DE MAGISTER EN
EDUCACIÓN PARVULARIA: MENCIÓN ARTE, JUEGO Y APRENDIZAJE.

TEMA:

ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS
“UN CUENTO CADA DIA” PARA LA INICIACIÓN A LA LECTURA DE LOS
ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO A
DE LA UNIDAD EDUCATIVA MILITAR N°6 COMBATIENTES DE TAPI DE
LA CIUDAD DE RIOBAMBA.PROVINCIA DE CHIMBORAZO. PERÍODO 2013-
2014.

AUTOR:

Mónica Alexandra Freire Pazmiño
RIOBAMBA-ECUADOR

2013



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

INSTITUTO DE POSTGRADO

INFORME DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

1. TEMA

Elaboración y aplicación de una guía de estrategias lúdicas “UN CUENTO CADA DÍA” para la iniciación a la lectura de los estudiantes del Primer Año de Educación Básica Paralelo A de la Unidad Educativa Militar N°6 Combatientes de Tapi de la Ciudad de Riobamba. Provincia de Chimborazo. Período 2013-2014.

2. PROBLEMATIZACIÓN.

2.1. UBICACIÓN DEL SECTOR DONDE SE VA A REALIZAR LA INVESTIGACIÓN.

La presente investigación se realizará en el Primer Año de Educación Básica Paralelo A de la Unidad Educativa Militar N° 6 “Combatientes de Tapi” que se encuentra ubicada en la parroquia Velasco, cantón Riobamba, en la provincia de Chimborazo.

2.2.SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.

Según Gardner “En la actualidad todos los sistemas educativos están inspirados para lograr despertar el interés de los alumnos en los primeros años mediante la presentación de actividades que resulten motivadoras, favorecen el desarrollo psicológico general. La inteligencia es por tanto, un flujo cerebral que nos lleva a elegir la mejor opción para solucionar una dificultad, y es una facultad para comprender, entre varias opciones cuál es la mejor.”

En la Unidad Educativa Militar N° 6 “Combatientes de Tapi” que se encuentra ubicada en la parroquia Velasco, cantón Riobamba, en la provincia de Chimborazo, mediante una observación realizada en la institución se ha detectado que en el Primer

Año de Educación Básica los niños y niñas muestran dificultades para iniciarse en la lectura tomando en cuenta que es un requisito básico para que los niños-as aprendan a leer con gusto.

La Unidad Educativa Militar N° 6 “Combatientes de Tapi” cuenta con 7 docentes parvularios quienes no aplican estrategias lúdicas para desarrollar la iniciación a la lectura en los niños-as provocando así el desinterés en ellos para adentrarse en el mundo de la lectura y así poder interactuar con facilidad en su entorno.

Los niños y niñas de la Unidad Educativa Militar N° 6 “Combatientes de Tapi” enfrentan situaciones de conflicto al no tener una correcta expresión oral, una adecuada discriminación auditiva y visual siendo así indispensable aplicar estrategias lúdicas que les permitan a los niños-as tener gusto por la lectura de una manera motivadora y divertida.

Se parte de la premisa de que la Educación General Básica, tiene como finalidad desarrollar: capacidades, habilidades, destrezas y competencias de los niños y niñas en edad que va desde los 5 años en adelante. En el contexto macro se evidencia que por parte especialmente de los padres y madres de familia demuestran un escaso interés por encaminarle a los niños y niñas al hábito de la lectura buscando las mejores estrategias para dicho efecto. En el campo del aprendizaje es muy generalizada la forma como se enseña a los niños y niñas a leer, sin percatarse de que cada niño o niña aprende a su propio ritmo y por lo tanto existe poca observación en cuanto al lenguaje.

2.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.

¿Cómo incide la aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas *Un Cuento Cada Día*, en el desarrollo de la iniciación a la lectura de los estudiantes de Primer Año de Educación Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Militar “Combatientes de

Tapi” de la ciudad de Riobamba. Provincia de Chimborazo. Periodo Lectivo 2013-2014?

2.4. PROBLEMAS DERIVADOS.

- ¿Cómo la aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas *UnCuento Cada Día*, a través de ejercicios de memoria visual desarrolla el proceso de iniciación a la lectura de los estudiantes de Primer Año de Educación Básica paralelo A de la Unidad Educativa Militar “Combatientes de Tapi” de la ciudad de Riobamba. Provincia de Chimborazo. Periodo Lectivo 2013-2014?

- ¿Cómo la aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas *UnCuento Cada Día*, a través de ejercicios de memoria auditiva desarrolla el proceso de la iniciación a la lectura de los estudiantes de Primer Año de Educación Básica paralelo A de la Unidad Educativa Militar “Combatientes de Tapi” de la ciudad de Riobamba. Provincia de Chimborazo. Periodo Lectivo 2013-2014?

- ¿Cómo la aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas *UnCuento Cada Día*, a través de los juegos recreativos desarrolla el proceso de la iniciación a la lectura de los estudiantes de Primer Año de Educación Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Militar “Combatientes de Tapi” de la ciudad de Riobamba. Provincia de Chimborazo. Periodo Lectivo 2013-2014?

2. JUSTIFICACIÓN.

En este año de educación básica se ha podido evidenciar que las actividades que se aplican en la iniciación a la lectura se tornan repetitivas y monótonas o en el peor de los casos no se las aplica, esta deficiencia puede obedecer a las siguientes causas:

El desconocimiento de las maestras en la importancia de cimentar las bases para que los niños y niñas afronten el proceso lector junto a la falta de actualización en estrategias lúdicas novedosas para la iniciación a la lectura.

El juego es un espacio propio del niño en el que el docente emplea simultáneamente su rol, actuando sobre los intereses infantiles, creando y ampliando espacios de juego, enriqueciendo y facilitando el recorrido hacia el conocimiento. La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento más aun cuando se trata de una correcta iniciación a la lectura.

Las consecuencias de una inadecuada forma de enseñar a leer desde el inicio de esta etapa implican dificultades no solamente en el nivel inicial sino en el futuro de la formación personal y profesional de los niños y niñas más cuando sabemos que la lectura es la base fundamental para el conocimiento de todas las ciencias.

La lectura se considera un instrumento del pensamiento, un medio de comunicación que abarca tanto los procesos productivos de la lengua (hablar y escribir) como los receptivos (escuchar y leer), el progreso de los aprendizajes posteriores depende de las destrezas y habilidades que los niños logren en la educación inicial. Por ello, la iniciación a la lectura tiene una especial importancia en este nivel educativo.

En la construcción de sus esquemas mentales el niño va configurando las formas de expresión que le sirven para transmitir al mundo su pensamiento y emociones, sin embargo es necesario para ello que exista una adecuada orientación metodológica y un acompañamiento permanente de padres y maestros, situación que no ha sido considerada en su real dimensión, por lo que las capacidades de los niños, han sido limitadas por la incipiente estimulación que se les ha dado.

La iniciativa que me llevó a realizar o escoger este tema fue el observar el poco desarrollo en la iniciación a la lectura en los niños y niñas de esta institución.

Surge entonces la factibilidad de construir una propuesta que facilite situaciones pedagógicas propicias para la aplicación de estrategias lúdicas para el desarrollo de hábitos lectores que potencialicen las capacidades para la comprensión lectora desde el nivel inicial.

Los beneficiarios de los resultados obtenidos en esta investigación serán sin duda principalmente los niños y niñas, docentes y padres de familia, en vista que contarán con una guía de estrategias lúdicas que favorecerá a adquirir experiencias en el ámbito lector.

Por esta razón, mediante esta sugerencia socioeducativa estoy presentando la propuesta de Elaboración y Aplicación de una Guía de Estrategias Lúdicas *UnCuento Cada Día* para la Iniciación a la Lectura la misma que contará con un conjunto de actividades lúdicas y contribuirá en el campo pedagógico incentivando en las maestras parvularios el cambio de actitud hacia el empleo de las mismas, para conseguir hábitos lectores base para una educación de calidad.

4. OBJETIVOS.

4.1. Objetivo General.

- Demostrar como la aplicación de la guía de estrategias lúdicas *UnCuento Cada Día*, desarrolla la iniciación a la lectura de los estudiantes del Primer Año de Educación Básica paralelo A de la Unidad Educativa Militar N°6 “Combatientes de Tapi” de la Ciudad de Riobamba. Provincia de Chimborazo. Período 2013-2014.

4.2. Objetivos Específicos.

- Determinar cómo la aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas *Un Cuento Cada Día* a través de ejercicios de memoria visual desarrolla el proceso de iniciación a la lectura de los estudiantes de Primer Año de Educación Básica paralelo A de la Unidad Educativa Militar “Combatientes de Tapi” de la ciudad de Riobamba. Provincia de Chimborazo. Periodo 2013-2014?
- Comprobar cómo la aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas *Un Cuento Cada Día*, a través de ejercicios de memoria auditiva desarrolla el proceso de la iniciación a la lectura de los estudiantes de Primer Año de Educación Básica paralelo A de la Unidad Educativa Militar “Combatientes de Tapi” de la ciudad de Riobamba. Provincia de Chimborazo. Periodo 2013-2014?
- Evaluar como la aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas *Un Cuento Cada Día*, a través de juegos recreativos desarrolla el proceso de iniciación a la lectura de los estudiantes de Primer Año de Educación Básica paralelo A de la Unidad Educativa Militar “Combatientes de Tapi” de la ciudad de Riobamba. Provincia de Chimborazo. Periodo 2013-2014?

5. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.

5.1. Antecedentes de investigaciones anteriores.

En cuanto hace relación a los antecedentes de campo constan los siguientes trabajos investigativos:

Tesis ejecutada en la Universidad de San Andrés, Buenos Aires, Argentina: “La formación docente en juego: Un análisis de la formación lúdica del profesor de Educación Inicial desde los lineamientos curriculares” Buenos Aires, Noviembre del 2007. Los estudios ponen en evidencia que a pesar de que los docentes valoran las

actividades lúdicas, a medida que el alumno avanza en el sistema educativo se ofrecen menos posibilidades para jugar mostrando una brecha en cuanto al valor que se le da al juego desde el discurso y las prácticas docentes.

Esta realidad implica que los docentes de la Unidad Educativa Militar N. ° 6 Combatientes de Tapi, de la ciudad de Riobamba, adopten las estrategias lúdicas como una verdadera posibilidad didáctica y pedagógica para el proceso enseñanza aprendizaje de iniciación a la lectura, a partir de su expresión cultural ya que la lúdica es una manifestación humana, y como parte de esta manifestación humana también está el juego como principal herramienta didáctica frente a la vida o dimensión humana de los niños.

Tesis averiguada en la Universidad de Chile, Facultad de Ciencias Sociales, Departamento de Educación: “El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa. Santiago, Chile 2006. La presente investigación pretende “proponer elementos del juego, desde el enfoque interaccional de la comunicación, que permitan implementarlo como una estrategia pedagógica, en una experiencia realizada con niños y niñas de entre 7 y 8 años en la Escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacón, perteneciente a la comuna de Santiago”.

Por lo que se infiere que el juego se convierte en una estrategia didáctica y pedagógica, que ayuda al fortalecimiento y desarrollo de las estrategias lúdicas en niños de primer año de Educación Básica, tendientes al fortalecimiento de la iniciación a la lectura a partir del entendimiento de que las palabras pueden convertirse en un relato, poesía, ocasionando placer y fortaleciendo sus propias emociones.

Tesis procesada en la Fundación Universitaria Católica del Norte Ituango –Antioquia- Colombia: “Las estrategias lúdico- didácticas como fuente para el mejoramiento de la lectoescritura en los alumnos del grado tercero de la institución educativa Luis María

Preciado de Santa Rita” 2008. Dentro de las dificultades más relevantes sobresale la apatía a la lectura, bajo nivel de caligrafía y ortografía, poca comprensión lectora y mala producción de textos; situación que influye de manera negativa en el proceso de superación personal y nivel académico de los estudiantes.

El enlace que mantiene el trabajo de investigación citado, con el presente objeto de investigación, ayudará a fortalecer las estrategias lúdicas de inicio a la lectura; de tal manera que la iniciación a la lectura no tenga que atravesar por los problemas de apatía , un bajo nivel de caligrafía y ortografía, citados anteriormente y buscar nuevas y mejores estrategias de iniciación a la lectura ya que como es en el primer año se debe poner todo el empeño para que todo vaya de mejor manera, a partir progreso motor, lingüístico, emocional, cognitivo, social y lúdico de los niños.

Tesis elaborada en la Universidad de Camagüey “Ignacio Agramonte” Cuba: “Estrategia lúdica de balonmano, como opción recreativa para niños de 11-12 años de la comunidad Lenin-Albaisa del municipio”. La presente investigación es un estudio de intervención comunitaria con el objetivo de aplicar una estrategia recreativa de balonmano como una opción más para que los niños disfruten del tiempo libre de forma placentera en la comunidad Lenin-Albaisa del territorio camagüeyano.

Se desarrolló en el período comprendido entre los meses de septiembre del 2009 a mayo del año 2010 en la comunidad de referencia. Como resultado relevante se muestra el diseño de los juegos pre-deportivos en correspondencia con el aprendizaje motriz de los elementos técnicos, se comprobándose a través de la práctica educativa la factibilidad práctica de la estrategia recreativa en el empleo del balonmano como opción en las actividades recreativa.

El mensaje del trabajo presentado es que para el desarrollo de las estrategias lúdicas para la iniciación a la lectura, no debe ceñirse únicamente a modos tradicionales sino utilizar diferentes formas de trabajo didáctico como en el caso anterior la estrategia lúdica de balonmano. Para el presente trabajo investigativo se ha considerado una

Guía de Estrategias Lúdicas “Un cuento cada día”, que sin lugar a duda se buscarán en la creatividad de los niños los mejores cuentos para que ayuden al inicio de la lectura.

Tesis propuesta por la Universidad Estatal de Bolívar-Ecuador: “Estrategias Metodológicas de la Lectoescritura, de los niños y niñas del segundo año de Educación Básica de la Escuela “Manuel de Echeandía” de la ciudad de Guaranda, Provincia Bolívar en el período lectivo 2010 – 2011”. El presente trabajo de investigación, tiene como única finalidad constituirse en una alternativa de solución a tan complicada dificultad, donde se detectó que es necesaria la aplicación de estrategias metodológicas al desarrollo de la Lectoescritura, así como refuerzo de sus conocimientos haciéndole más fácil el estudio de la lengua y la literatura.

Este trabajo de investigación tiene mucha relevancia para el presente objeto de estudio ya que en el contexto universal observamos cómo los niños no quieren leer, dedicándose a otras actividades como menos relevancia y poca significación como el uso de objetos propuestos por la tecnología y que en la mayoría de los casos lo único que hace es restar el tiempo a los niños pudiendo en estas horas desarrollar estrategias lúdicas actividades con las vocales, con la letra “L”, “M”, “S”, “P”, “T”, etcétera.

Tesis localizada en la Universidad Nacional de Chimborazo- Ecuador. “La lúdica y la incidencia en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los niños de 4 a 5 años del centro de educación inicial “Mapasingue” del cantón Guayaquil, Provincia del Guayas, en el período 2011 – 2012”. En el mundo actual las actividades lúdicas en los niños de 4 a 5 años del CEI “Mapasingue” del cantón Guayaquil son primordiales ya que por medio de la lúdica y la enseñanza se puede dar un proceso enseñanza-aprendizaje como recurso didáctico para que puedan introducirse en el mundo del aprendizaje, aproximándolos un nivel de conocimientos, integración en el medio social en el que viven, y hacerlos partícipes de una educación en la que ahora se desarrollan diariamente. Es por esto que radica la necesidad de esta investigación, porque está encaminado al entendimiento de los elementos de la lúdica de los niños,

la recreación, el método lúdico como esencia de aprendizaje, su comportamiento y el despliegue para desenvolverse en las diferentes alternativas de su entorno social, familiar y profesional de cada niño hasta que es adulto.

Finalmente uno de los aspectos que se debe ir pensando seriamente es el relacionado con la práctica docente, con la finalidad de saber que necesitan los niños para llevar adelante el proceso enseñanza aprendizaje, es el caso de la atención que se debe prestar al desarrollo de las estrategias lúdicas a partir de la solución de problemas, de la necesidad de analizar y por supuesto transformar esa realidad, trabajar más en el aspecto cognoscitivo de los niños y toda esta situación se da mientras se diversifique las estrategias didáctica de iniciación a la lectura.

5.2. Fundamentación teórica.

5.2.1. Fundamentación Epistemológica.

El pensamiento complejo, analizado y propuesto por Edgar Morin, desde su concepción de la complejidad humana, y sus escritos sobre método, educación, ciencia y conciencia de la complejidad, sociología y muchas otras de sus obras, ha introducido en las ciencias sociales un debate que implica no sólo a la cuestión epistemológica, sino a la filosofía misma del ser humano, su existencia y finalidad dentro del cosmos, su forma de ser y de existir como ser bio- ético-antropo-sociológico en un medio eco-social cósmico, que lo hace ciudadano del mundo y del universo mismo, con capacidades de conocimiento únicas, en relación con los demás seres vivos conocidos, lo que acarrea un cambio radical en el paradigma dominante en el proceso de conocimiento. (Juárez, 2012).

La teoría de la complejidad comprende la teoría de los sistemas adaptativos complejos, la dinámica no lineal, la teoría de los sistemas dinámicos, la teoría del no-equilibrio y la teoría del caos. Edgar Morin la toma como punto de partida para la

elaboración de su perspectiva sobre la epistemología de la complejidad, la cual servirá de amplia aplicación en el campo de las ciencias sociales y de la educación.

Es en este ámbito donde se inserta la expresión pensamiento complejo, concebida como el pensamiento que trata con la incertidumbre y es capaz de concebir la organización. Es el pensamiento apto para unir, contextualizar, globalizar pero al mismo tiempo para reconocer lo singular, individual y concreto. Ello requiere de una transformación de la enseñanza y propone la filosofía en todos los niveles como el vehículo innovador para enseñar a pensar.(Dolly Arancibia, 2014).

En lo que respecta a la complejidad, Morín la concibe como un "tejido de eventos, acciones, interacciones, retroacciones, determinaciones, que constituyen nuestro mundo fenoménico" (1997: 32) por ello se parte de la aceptación de algunos de sus supuestos y de sus principios. Un enfoque de corte epistémico de esta teoría, con el desarrollo del ser como objeto de conocimiento, implica aceptar como supuestos válidos los siguientes:

- e) *La naturaleza múltiple y diversa de lo estudiado.* Cada persona es en sí misma un ser único de naturaleza multidimensional donde lo biológico, lo psicológico y lo social se conforman diferencialmente; por lo tanto, el desarrollo del ser es un proceso con múltiples aristas enmarcado en un momento y espacio únicos.
- f) *La configuración de elementos disímiles y contradictorios en diferentes unidades.* Este supuesto guarda relación con el carácter dialéctico en el desarrollo de la personalidad de cada quién (González 1996), así como del proceso de enseñanza-aprendizaje que lo involucra.
- g) *La presencia de lo imprevisto como forma de expresión.* Asumiendo la complejidad de la realidad, lo único que parece seguro es el cambio y con él el surgimiento de lo imprevisto, tanto en lo atinente al desarrollo del cualquier

investigación social de por sí mismo, como a la actuación de los sujetos durante el proceso.

- h) *Una concepción abierta de la relación sujeto-objeto*, lo cual indica su estudio en el marco del ecosistema en el que se encuentra y, más aún, en un meta sistema abierto.(Castellanos Gómez, 2003).

Es de vital importancia la aplicación de la Guía Didáctica “Un cuento cada día”, ya que este tipo de estrategias permiten que los niños arranquen lo más pronto posible en la comprensión lectora, misma que facilite el análisis, la argumentación e interpretación de textos planteados en la guía.

5.2.2. Fundamentación Filosófica.

De acuerdo al pensamiento filosófico-educativo de Marx y Engels, toda obra humana, colectiva o individual, manifiesta la concepción de mundo y de universo que se profesa; es decir, toda actividad humana manifiesta la filosofía que se posee.

Las actividades humanas, las obras de los hombres, manifiestan implícita o explícitamente una concepción filosófica, una visión de la realidad natural y social, misma que constituye su base, motor, axiología y teleología.

El fenómeno educativo como un quehacer fundamentalmente humano, no escapa a esta determinación, como no escapa tampoco a la determinación que las condiciones concreto-materiales e histórico-sociales ejercen sobre él, así como sobre las teorías filosóficas, sociales y psicopedagógicas que lo sustentan y le dan sentido. De cómo concebamos al hombre, a la naturaleza y a la sociedad, en su caracterología, origen, desarrollo, fines y valores, dependerá hacia dónde orientemos nuestras tareas, una de ellas, de vital importancia para el propio hombre, para la naturaleza y para la sociedad: la educación.

En este sentido, todo sistema educativo como propuesta o como proyecto, como modelo y como realidad presupone una determinada filosofía que es su base y guía.

Toda propuesta educativa, todo modelo pedagógico, tiene como sustento de su estructura y de su fisonomía una concepción específica del hombre, del mundo, de la sociedad, de la naturaleza y del fenómeno educativo mismo; según concibamos estas entidades, dependerán el manejo y la orientación del proceso educativo, del marco psicopedagógico que lo apoya, los métodos que utiliza, las técnicas y estrategias didácticas que aplica en el diario quehacer docente, en la práctica educativa, que es donde de una u otra forma, en uno u otro sentido, la propuesta, el modelo, el proyecto o el sistema educativo de una sociedad, región o institución, se hacen realidad.

Es en el campo de la filosofía en el que los binomios hombre-mundo, hombre-sociedad, hombre-educación, educación-sociedad, educación-historia, etc., encuentran cabal fundamentación.

Al analizar dichas relaciones desde la perspectiva filosófica, encontramos más y mejores elementos para evidenciar la necesidad de la educación y conocer el ontos, el odos, el telos y el axios que la explican, así como las determinaciones históricas y sociales que le dan sentido y fisonomía.

Hablar del fenómeno educativo nos obliga necesariamente a una reflexión y análisis previos de su fundamentación filosófica, y a evidenciar su indisoluble relación; relación que frecuentemente se oculta con intención o no por parte de quien o quienes la manejan a los actores del hecho educativo: alumnos, maestros y padres de familia.

Así, la relación entre filosofía y educación es un hecho en cuanto que la primera es la base, sustento y orientación de la segunda, y en cuanto que es la teoría y la reflexión del quehacer docente a través de la filosofía de la educación, la cual constituye el análisis crítico y la reflexión científica acerca del quehacer educativo, de la práctica

docente, de sus orígenes, procedimientos, fines y múltiples determinaciones para su conocimiento y transformación.

De esa manera las categorías, principios y fundamentos filosóficos encuentran su correlato en los postulados y principios psicopedagógicos enunciados. La filosofía que se propone y difunde se expresa en las teorías psicopedagógicas de los modelos educativos correspondientes, mismos que se hacen realidad sólo en la práctica docente del cotidiano quehacer educativo.(Educación., 2007).

El marxismo y la educación suponen la formación coherente y sistemática de individuos integralmente desarrollados, en la que se conjuga el alto nivel ideológico, la laboriosidad, el sentido de organización, la riqueza espiritual, la pureza normal y la perfección física.

Estas bases científicas en la formación educativa sobre sólidos principios marxistas fueron formuladas por Marx, Engels y Lenin así como Mao, quienes vinculaban el desarrollo integral del hombre con la reestructuración de las relaciones sociales y con el activo papel que corresponde en este proceso a la gente.

La labor de educación en el régimen marxista supone una actividad transformadora con sólidos cimientos marxistas basados fundamentalmente en la situación económica y social que es uno de los criterios básicos del marxismo la relación entre la producción y la superestructura en nuestro caso particular, la educación supone la construcción socialista de una nación. El conocimiento de la teoría marxista leninista permite al hombre comprender la perspectiva histórica y el desarrollo socioeconómico y político de la sociedad.

La principal tarea de la educación moral consiste en formar una posición activa del individuo en la vida, la actitud consciente hacia el deber social, el afán y la capacidad de contribuir a que las normas morales del socialismo pasen a ser normas de conducta

cotidiana de las masas y de luchar contra las supervivencias del pasado y contra la influencia de la moral en el régimen burgués; incluye también la educación y autoeducación estética y física. (Rios Quispe, 2008).

Por lo tanto la Epistemología, ayuda a la construcción del conocimiento relacionado con la memoria visual, memoria auditiva y los juegos recreativos, esta trilogía hará posible alcanzar un correcto desarrollo lúdico e iniciación a la lectura. La práctica social debe revertirse al trabajo del aula, considerando su propio entorno sociocultural es decir a partir de los aspectos interrelacionados con el elemento social y cultural de una comunidad; en este caso de una comunidad de aprendizaje; de los niños en este espacio lúdico. Lo importante entonces es diversificar las estrategias lúdicas para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje de la lectura.

5.2.3. Fundamentación Sociológica.

Emile Durkheim, quien interesado en la Sociología de la Educación desarrolla un pensamiento sobre la infancia como un fenómeno pre social: “Un terreno casi virgen donde se debe construir partiendo de la nada y poner en ese lugar una vida moral y social” (Durkheim, 1975: 54). Este autor plantea la necesidad de una pedagogía moral que eduque y supere la supuesta naturaleza “salvaje” del sujeto infantil.

En este enfoque las niñas y los niños son vistos como “receptáculos” vacíos del accionar adulto (la idea de la tabula rasa) y, por lo tanto, se justifica la necesidad de controlar esa naturaleza “salvaje” a través del poder civilizatorio de la educación escolar. (David.B., 2007).

Max Weber, al contrario que Durkheim considera que las ciencias humanas no pueden aspirar a descubrir leyes universales pero sí pueden producir un conocimiento científico, aunque de distinta naturaleza, buscando y ofreciendo explicaciones causales de los fenómenos sociales. Estas explicaciones son posibles porque la

conducta humana es básicamente racional. Los valores personales del sociólogo pueden afectar su trabajo pero esto no impide hacer ciencia.

El punto de partida son las acciones de los individuos que se entiende que son básicamente racionales respecto a sus fines y sus valores, ajustando sus conductas a sus valores y desestimando las consecuencias de esas conductas. Las personas pueden actuar orientadas según las tradiciones o costumbres sociales. Actuando racionalmente o siguiendo la tradición, la conducta de los individuos se hace relativamente regular o predecible, lo que permite hacer ciencia social. Según Weber, explicar en sociología es explicar por qué las personas actúan de la forma en que actúan, lo que implicar entender qué significados dan ellos mismos a sus actuaciones.

Según Weber es posible hacer ciencia social, pero ésta no puede tener la forma de las ciencias naturales, pudiendo sólo ofrecer resultados abiertos e inconclusos, debido no solo al problema de los valores del sociólogo sino también por razón del objeto de estudio, las sociedades humanas, que no están delimitadas.(Sociologicus., 2001).

En definitiva la Sociología de Durkheim, apuntan en primer al arduo trabajo propuesto en lo que él denomina el método social, porque parte de un aspecto global denominado la ciencia social; indicando que la Sociología debería encargarse del estudio de las ciencias sociales como instituciones y más no de carácter particular es decir únicamente en los individuos. Todo esto se reafirma cuando en su estudio se relaciona al estudio de los hechos sociales y que por lógica el hecho educativo es considerado como un hecho social y este como parte de un conglomerado que se llama sociedad. En tal virtud las estrategias lúdicas para la iniciación a lectura se constituye en un hecho social y que por su importancia en el desarrollo de la niñez debe ser afrontado con el principio de Durkheim como gran teoría social cuya responsabilidad está en toda la institución educativa y que los resultados particulares en la iniciación a la lectura se verán en los niños que se educan en esta institución.

5.2.4. Fundamentación Pedagógica.

Se ha considerado lo que dice la Actualización y fortalecimiento curricular de la Educación Básica 2010, explica que en esta perspectiva pedagógica, la actividad de aprendizaje debe desarrollarse esencialmente por vías productivas y significativas que dinamicen la actividad de estudio, para llegar a la meta cognición por procesos tales como: el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño, el empleo de las tecnologías de la información y la comunicación y la evaluación integradora de los resultados del aprendizaje. (Ecuador M. d., 2010).

Es menester considerar lo que enuncia la Pedagogía Lúdica, misma que sostiene la necesidad de repensar con profundidad sobre la importancia del juego y del clima lúdico, como ámbito de encuentro pedagógico e interacción didáctica. Para la Pedagogía Lúdica -el juego, actividad creadora- se convierte en una función educativa plena de sentido y significación. Dota de una singular ductilidad al docente que "se juega", se implica, en una experiencia libre y creadora. Le permite apelar, imaginariamente a su entorno y responder con nuevas acciones. La que los niños creen que deben regirse el intercambio y los procesos interactivos entre los jugadores. En definitiva para la Pedagogía Lúdica tiene mucha trascendencia el juego, considerada como una actividad innovadora para la iniciación en la gran aventura de lectura. (Bianchi Zizzias, 2013)

Se puede aprensionar que en los últimos años existe una gran preocupación por el tema de la lectura en la Educación Básica, la lectura ayuda al desarrollo del pensamiento ya que leer significa la comprensión, la interpretación y la relación con el texto y para ello se debe pensar en estrategias como en el presente objeto de investigación las estrategias lúdicas que ayuden a fortalecer el proceso de la lectura en el primer año de Educación Básica.

5.2.5.Fundamentación Psicológica.

Muchos psicólogos consideran al juego como liberador de tensiones, afectos y energía. Para los psicoanalistas, el juego le sirve al niño para transformar las situaciones no placenteras, en situaciones placenteras.

Como acto de libre elección, el juego, es una de las formas que tiene el ser humano de auto expresarse y auto explorar. Deberían utilizar los docentes de todos los niveles educativos (inicial, escolar y secundaria), pues al ser una actividad específica del niño o joven, es útil para el aprendizaje sistemático.

El juego es fundamental en la estructuración del pensamiento infantil, en la construcción del lenguaje y la representación objetiva de la realidad. El niño desborda su sistema de adaptación al medio ambiente y juega; como cuándo aprende a usar la cuchara para comer y luego jugará con ella. El niño juega cuándo está relajado.

El prestigioso psicólogo infantil, Jean Piaget, clasificó al juego en tres tipos, a saber: Juegos de ejercicio o motor, Juegos simbólico o de ficción y Juegos reglados, también llamados socializados porque se juegan de a dos o más integrantes. Dentro de este tipo de juegos encontramos los pre-deportivos, los juegos de salón o mesa y los juegos de patio que tienen reglas para seguir y se reconoce a un ganador. Padres y docentes deben tener en cuenta las clasificaciones de juegos según las finalidades que ellos persiguen y es importante considerar los siguientes tipos de juegos, para estimular a los sujetos.(Burgos, 2008).

Por lo tanto la lúdica se reconoce como una dimensión del ser humano y es un factor decisivo para su desarrollo: a mayores posibilidades de expresión lúdica, corresponde mejores posibilidades de aprendizaje.

La capacidad lúdica de los niños se desarrolla articulando estructuras psicológicas cognitivas, afectivas y emocionales, mediante la socialización de elementos fundamentales que el docente de primer año de EGB debe aprovechar para elevar los resultados académicos en el aula. Es necesario no confundir lúdica con juego, ya que el juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego, es también imaginación, motivación y estrategia didáctica.

5.2.6. Fundamentación Didáctica.

Considera que la práctica docente requiere de un análisis del aquí y el ahora, de los factores que influyen en el aula para detectar las necesidades que tiene cada grupo y lograr el aprendizaje de los niños y niñas.

Ellos necesitan aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora.

En cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos relacionados con lo lúdico, existen estrategias a través de las cuales se combinan lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional de los niños y niñas. Son dirigidas y monitoreadas por el docente para elevar el nivel de aprovechamiento del estudiante, mejorar su sociabilidad y creatividad y propiciar su formación científica, tecnológica y social. El elemento principal, del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos los niveles de la educación y que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para evitar que las actividades sean tediosas es necesaria la implementación de estrategias lúdicas. La lúdica puede contribuir para desarrollar el potencial de los niños y niñas, adecuando la pedagogía e información existente, para contribuir al mejoramiento del proceso educativo.

Metodológicamente, se utiliza al juego como instrumento de generación de conocimientos, no como simple motivador, en base a la idea de que, el juego, por sí mismo, implica aprendizaje. Se define la clase lúdica como un espacio destinado para el aprendizaje. Las actividades lúdicas son acciones que ayudan al desarrollo de habilidades y capacidades que el alumno necesita para apropiarse del conocimiento.

El salón es un espacio donde se realiza una oferta lúdica, cualitativamente distinta, con actividades didácticas, animación y pedagogía activa. La clase lúdica, no es un simple espacio de juego que resuelve las necesidades recreativas de los alumnos, sino un elemento importante en el contexto escolar, en función de una pedagogía creativa, más acorde con la formación integral del ser humano.

La convivencia, la comunicación, el trabajo cooperativo, la socialización, el análisis, la reflexión, el uso positivo del tiempo y la creatividad son los factores primordiales en una clase lúdica. Lo lúdico es una experiencia educativa, tanto para el profesor como para el alumno, pensando en las diferentes necesidades de los niños y niñas y los diferentes momentos del proceso educativo. (Martínez González, 2008).

En concreto la Didáctica tiene como objeto principal el estudio de los procesos y elementos existentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es por tanto la parte de la Pedagogía que se ocupa de las técnicas y métodos de enseñanza relacionados con la Lúdica considerada una extraordinaria estrategia para el aprendizaje de la lectura.

De ahí la recomendación para que se trabaje con una Didáctica Lúdica, analizando que el proceso enseñanza-aprendizaje no es solamente el desarrollo cognitivo sino que también es un proceso afectivo y que de hecho tendrían su fundamento en la Lúdica, en otras palabras en el juego didáctico con lo que se puede desarrollar muchas destrezas en los niños y niñas pero básicamente se puede atender al desarrollo físico-biológico, socio-emocional, cognitivo verbal, y por supuesto la dimensión académica que es la máxima dimensión a donde podemos llegar.

5.2.7. Fundamentación Axiológica.

Explica que la Axiología es el sistema formal para identificar y medir los valores. La estructura de valores de las personas determina sus percepciones y decisiones. Por lo tanto, la Axiología es la ciencia que estudia cómo piensan los seres humanos. Concretamente estudia como las personas determinan el valor de las cosas. La axiología estudia tanto los valores positivos como los negativos analizando sus primeros principios.

Los valores son las cualidades que permiten ponderar los elementos éticos y estéticos de las cosas. En consecuencia, la Axiología es un pilar fundamental del desarrollo de la ética. La acción humana está organizada por valores y normas. Los valores son cualidades dotadas de contenido que están en las personas o cosas. (Caseres Ripol, 2011).

Se deben defender unos valores ético-morales universales que permitan la convivencia armónica entre las personas, como pertenecientes a la misma categoría: seres humanos.

Siguiendo a Camps (1994, 1998, 1999) estos valores universales éticos deben basarse en los derechos fundamentales del ser humano como la libertad, la honradez, la honestidad, el amor y la paz que la historia se encargó de llenar de contenido. Desde la educación se debe incidir en este aspecto, promoviendo valores que trasciendan a todas las culturas y que permitan la existencia y desarrollo de cada una de ellas a través de la educación; ésta ha de ser intercultural para construir una ciudadanía democrática que acepte como valor la realidad diversa en la que vive; que no discuta el valor de un determinado color de piel, una tradición o una lengua sobre otra, sino que participe en la discusión y actúe de forma responsable en defensa, de aquellas situaciones en las que peligre la justicia, la libertad, la paz, el respeto y la tolerancia.

Es por esto por lo que se debe tener un especial cuidado con los materiales utilizados para la educación en valores y por lo que consideramos necesario determinar el contenido axiológico de los cuentos con los que se recrean los niños desde su infancia. Estos les ayudan a construir su propia visión del mundo, y contenido en este mundo axiológico. (Salmerón Vílchez, 2004).

Por lo que se infiere que la Axiología como ciencia estudia no únicamente el tratado de los valores, sino también los principios del comportamiento de los niños y niñas en dirección a su propio desarrollo personal. Entonces habrá que fortalecer los valores individuales así como los valores colectivos y de ahí se extraen los valores colectivos y también los valores sociales y culturales. Finalmente los valores humanos dictaminan un modelo de conducta que ayudan a los seres humanos a conducirse por el camino del bien; evitando siempre rayar en el campo de los antivalores que es una clara muestra de oposición a las relaciones humanas, porque son nocivos, ya que no se valora nada ni a nadie.

5.2.8. Fundamentación Legal.

La presente investigación se realiza con la finalidad de dar cumplimiento a un proceso de graduación y que como tal debe cumplir con ciertos requisitos de orden legal para dicho efecto se utilizará el formato de la pirámide de Kelsen es decir ubicando en orden jerárquico los diferentes tipos de normas es decir de acuerdo a su importancia.

5.2.8.1. Constitución de la República del Ecuador

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado.

Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.-La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa. Individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 28.-La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones.

El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada.

La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive. (Ecuador. C. P., 2008).

5.2.8.2. Ley Orgánica de Educación Intercultural.

Art. 4.- Derecho a la educación.- La educación es un derecho humano fundamental garantizado en la Constitución de la República y condición necesaria para la realización de los otros derechos humanos. Son titulares del derecho a la educación de calidad, laica, libre y gratuita en los niveles inicial, básico y bachillerato, así como a una educación permanente a lo largo de la vida, formal y no formal, todos los y las habitantes del Ecuador. El Sistema Nacional de Educación profundizará y garantizará el pleno ejercicio de los derechos y garantías constitucionales. (Intercultural, 2011).

5.2.8.3. Ley Orgánica de Educación Superior.

CAPÍTULO 2.

FINES DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR.

Art. 3.- Fines de la Educación Superior.- La educación superior de carácter humanista, cultural y científica constituye un derecho de las personas y un bien público social que, de conformidad con la Constitución de la República, responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos.

Art. 4.- Derecho a la Educación Superior.- El derecho a la educación superior consiste en el ejercicio efectivo de la igualdad de oportunidades, en función de los méritos respectivos, a fin de acceder a una formación académica y profesional con producción de conocimiento pertinente y de excelencia. Las ciudadanas y los ciudadanos en forma individual y colectiva, las comunidades, pueblos y nacionalidades tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo superior, a través de los mecanismos establecidos en la Constitución y esta Ley.

Art. 5.- Derechos de las y los estudiantes.- Son derechos de las y los estudiantes los siguientes:

- d) Acceder, movilizarse, permanecer, egresar y titularse sin discriminación conforme sus méritos académicos:
- e) Acceder a una educación superior de calidad y pertinente, que permita iniciar una carrera académica y/o profesional en igualdad de oportunidades: c) Contar y acceder a los medios y recursos adecuados para su formación superior; garantizados por la Constitución:
- f) Participar en el proceso de evaluación y acreditación de su carrera, entre otras. (Del pozo Barrezueta, 2010).

5.2.8.4. Reglamento del Instituto de Posgrado de la Universidad Nacional de Chimborazo.

TITULO III. DEL RÉGIMEN DE ESTUDIOS.

Art. 34.- La creación de carreras y programas de posgrado, serán aprobadas por el Consejo de Educación Superior, conforme los requisitos, plazos, formatos y demás exigencias establecidos en el Reglamento de Presentación y Aprobación de Carreras y Programas de Grado y Posgrado de las Universidades y Escuelas Politécnicas, a los cuales se debe someter la Universidad Nacional de Chimborazo.

Art. 35.- Los Estudios de: Especialización, Maestría, Doctorado PhD, se desarrollarán conforme a la planificación aprobada por el Consejo Directivo de Posgrado, H. Consejo Universitario y la SENESCYT. Pueden contemplar actividades académicas presenciales y de investigación y desarrollarse bajo la modalidad presencial y semipresencial.

Art. 36.- Definición y requisitos de los programas de cuarto nivel.

- d. Se entiende por programas de cuarto nivel, los estudios destinados a la especialización científica, investigación o entrenamiento profesional avanzado. Corresponden a este nivel: el título de Especialista, el Grado de Magister y Dr. PhD, que el presente reglamento norma;
- e. Para acceder a la formación de los programas de cuarto nivel se requiere tener título profesional de tercer nivel otorgado por una universidad o escuela politécnica, conforme a lo establecido en la Ley Orgánica de Educación Superior;y,
- f. Someterse al sistema de admisión del programa de cuarto nivel que imparte el instituto de Posgrado.(VADEMECUM., 2012).

5.2.8.5. Código de la Niñez y de la Adolescencia.

Art 37.-Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

- 6) Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;
- 7) Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar;
- 8) Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;

9) Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y,

10) Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes.

La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el décimo año de educación básica y gratuita hasta el bachillerato o su equivalencia. El Estado y los organismos pertinentes asegurarán que los planteles educativos ofrezcan servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derecho de los progenitores a elegir la educación que más convengan a sus hijos e hijas.

La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el décimo año de educación básica y gratuita hasta el bachillerato o su equivalencia. El Estado y los organismos pertinentes asegurarán que los planteles educativos ofrezcan servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derecho de los progenitores a elegir la educación que más convenga a sus hijos y a sus hijas.(Nacional, Código de la niñez y la adolescencia, 2003).

5.3.FUNDAMENTACION TEORICA.

5.3.1. LA LECTURA.

La lectura consiste en el proceso de obtener y comprender ideas e información almacenada utilizando alguna forma de lenguaje o simbología. Una buena analogía la tenemos en el mundo de la computación, cuando hablamos de "leer" un determinado

programa o archivo; en este caso nos referimos al hecho de adquirir la información almacenada en algún dispositivo, utilizando un lenguaje o protocolo predeterminado. La lectura como un proceso mental, pero también social, debe tener su fundamento en la psicología de la educación.

5.3.2. LA LECTURA EN EL PRIMERO DE BASICA

5.3.2.1. Orientaciones para promover la lectura.

Para que la lectura y los libros sean parte de la vida de los niños y de sus padres, los docentes incorporarán una actividad de acercamiento a la lectura en cada sesión de Educación Inicial, conforme vaya practicando encontrará el momento adecuado de incluirla para comentar cómo pueden ellos realizarla en casa para que la lectura sea parte de las actividades familiares.

La práctica cotidiana de este tipo de juegos propicia que los niños aprendan a anticipar y se preparan para responder a lo que sigue, desarrollan las primeras formas de representación para entender el mundo y comienzan a disfrutar de la lectura

El gusto por la lectura tiene que ver con el gusto por la compañía y está vinculada a la capacidad de escuchar y percibir los tiempos y la emotividad que expresan los otros con las acciones.

5.3.3. Estrategias lúdicas

Son acciones sistemáticas e intenciones basadas en el juego que el docente ejecuta para hacer Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la

vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela.

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Según Jiménez (2002):

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego.

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

5.3.4. Los cuentos en Primero de Básica.

Los cuentos ayudan a los niños a crecer y superar los obstáculos. Les inculcan valores positivos y fomentan su seguridad e independencia. Les inducen a corregir sus actitudes problemáticas y fallos de comportamiento.

Son una poderosa y divertida herramienta para conducir a los hijos por el buen camino de la vida, iluminándoles con metáforas el trayecto.

Los cuentos son parte de la formación en la vida de los niños. Uno de los más ricos y sanos recuerdos que se conservan de la infancia es la voz de un ser amado arropándonos en la cama, acompañándonos en el inicio del sueño con el relato casi musical de un cuento. Así, progresivamente se disfruta del sonido de las palabras y poco a poco se disfrutará de lo que esas palabras dicen.

De los textos narrativos de tradición oral mencionados, el cuento es el que ha tenido mayor desarrollo, perdurabilidad y relevancia, sobre todo el cuento maravilloso o cuento de hadas. Cabe aclarar que con el transcurso del tiempo, y en la medida en que se fueron dirigiendo a los niños, estos cuentos han perdido buena parte de situaciones violentas y dramáticas.

Los niños disfrutaban especialmente estos cuentos porque los envuelven en una atmósfera de magia, aventura, acción, pasión, emoción y belleza. Son cuentos con vida y con alma. Son necesarios para la vida de los niños pues sólo ellos son capaces de brindar tanta maravilla a su mundo. Bruno Bettelheim, defensor de estos cuentos, señaló que los cuentos de hadas son a la vida del niño lo que los sueños son a los adultos, y amplió el concepto analizando que son una especie de escape de la realidad que le permite al niño subsistir en un mundo que le resulta complejo.

5.3.5. Memoria Visual.

Es la que ejerce su acción en las configuraciones y relaciones ante objetos perceptibles visualmente. Las imágenes (o preceptos) pueden ser discriminadas de los conceptos en el pensamiento. La forma de guardar y evocar los preceptos constituye buena parte de la práctica en este tipo de pensamiento visual cuya comprensión y uso va en aumento en nuestros días.

La memoria visual describe la relación entre el proceso perceptivo, la codificación, almacenamiento, y recuperación de las representaciones del procesamiento neural. La memoria visual se produce en un amplio rango de tiempo, que abarca desde los movimientos oculares hasta varios años atrás de recuerdos. La memoria visual es una forma de memoria que preserva algunas características de nuestros sentidos relacionados con la experiencia visual. Somos capaces de localizar información de

memoria visual que se parece a objetos, lugares, animales, o personas en una imagen mental.

5.3.6. Memoria Auditiva.

La memoria auditiva es la capacidad de evocar y recordar sonidos escuchados. Memoria Auditiva, consiste en la habilidad de recordar lo que se oye en la secuencia u orden apropiado. Significa el recuerdo de los objetos tocados, puede vincularse a la memoria motriz. Se desarrolla sobre todo en los invidentes, quienes adquieren una sensibilidad muy grande al tacto.

Mediante la discriminación auditiva se diferencian los parámetros del sonido entre aquellos producidos por su cuerpo, los objetos del entorno y los instrumentos escolares, a fin de que desarrollen sus capacidades auditivas de atención, concentración y memoria.

La educación auditiva pretende que los niños aprendan a escuchar. Existe una diferencia entre escuchar y oír. Oír, es tener abierto el canal auditivo, pero no el cerebral. Escuchar, supone un acto de concentración y atención en la música que suena y la puesta en marcha de las respuestas no solo físicas, sino afectivas e intelectuales que nos sugiere. Por la memoria auditiva recordamos las cosas que oímos, la imagen sonora de cada realidad.

6. HIPÓTESIS.

6.1. Hipótesis general.

La aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas, *Un Cuento Cada Día* desarrolla la Iniciación a la Lectura en los estudiantes de Primer Año de Educación Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Militar n°6 “Combatientes de Tapi” la ciudad de Riobamba. Provincia de Chimborazo. Período 2013-2014

6.2. Hipótesis específicas.

- La aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas *Un CuentoCada Día*, a través de ejercicios de memoria visual desarrolla el proceso de Iniciación a la Lectura en los estudiantes de Primer Año de Educación Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Militar N°6 “Combatientes de Tapi” la ciudad de Riobamba. Período 2013-2014.
- La aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas *Un CuentoCada Día*, a través de ejercicios de memoria auditiva desarrolla el proceso de Iniciación a la Lectura en los estudiantes de Primer Año de Educación Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Militar N°6 “Combatientes de Tapi” la ciudad de Riobamba. Período 2013-2014.
- La aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas *Un CuentoCada Día*, a través de juegos recreativos desarrolla el proceso de Iniciación a la Lectura en los estudiantes de Primer Año de Educación Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Militar N°6 “Combatientes de Tapi” la ciudad de Riobamba. Período 2013-2014.

7. OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS.

7.1 Operacionalización de la Hipótesis de Graduación 1.

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
INDEPENDIENTE. Memoria Visual.	Es la capacidad de retener los estímulos después de que el original haya desaparecido o se haya ocultado.	Cualitativa	Información. Imágenes viso-espacial. Almacén visual pasivo. Procesamiento visual activo.	TÉCNICA Observación INSTRUMENTO Guía de observación
DEPENDIENTE. Iniciación a la lectura.	En la lectoescritura, la conciencia del conocimiento psicolingüístico mediante el análisis fonológico, léxico, sintáctico y semántico, le permite al sujeto operar de manera intencional y reflexionar sobre los principios del lenguaje escrito. (Montealegre, 2006)	Cualitativa	Psicolingüístico. Fonología. Léxico. Sintáctico. Semántico. Lenguaje	TÉCNICA Observación INSTRUMENTO Guía de observación

Figura 1.Operacionalización de la Hipótesis de Graduación 1.

Fuente:Operacionalización de la hipótesis.

Elaborado por:Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

7.2. Operacionalización de la Hipótesis de Graduación Específica 2

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORIA	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
INDEPENDIENTE Memoria Auditiva	Sistema dinámico y activo que codifica y almacena información relacionada con las experiencias presentes y con los conocimientos previos sobre los sonidos.	Cualitativa	Codifica y almacena información. Experiencias presentes/Conocimientos previos. Sonidos.	TÉCNICA Observación INSTRUMENTO Guía de observación
DEPENDIENTE. Iniciación a la lectura.	En la lectoescritura, la conciencia del conocimiento psicolingüístico mediante el análisis fonológico, léxico, sintáctico y semántico, le permite al sujeto operar de manera intencional y reflexionar sobre los principios del lenguaje escrito.	Cualitativa	Psicolingüístico. Fonología. Léxico. Sintáctico. Semántico. Lenguaje	TÉCNICA Observación INSTRUMENTO Guía de observación

Figura 2.Operacionalización de la Hipótesis de Graduación 2.

Fuente:Operacionalización de la hipótesis.

Elaborado por:Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

7.3. Operacionalización de la Hipótesis de Graduación Específica 3

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORIA	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO
INDEPENDIENTE. Juegos Recreativos.	Llamamos juego recreativo a aquella actividad de tipo recreativa en la cual intervienen uno o más participantes y en la cual la principal función resulta ser proporcionar diversión y entretenimiento a quienes participan de la misma.	Cualitativa	Actividad recreativa. Diversión. Entretenimiento.	TÉCNICA Observación INSTRUMENTO Guía de observación
DEPENDIENTE. Iniciación a la lectura.	En la lectoescritura, la conciencia del conocimiento psicolingüístico mediante el análisis fonológico, léxico, sintáctico y semántico, le permite al sujeto operar de manera intencional y reflexionar sobre los principios del lenguaje escrito. (Montealegre, 2006)	Cualitativa	Psicolingüístico. Fonología. Léxico. Sintáctico. Semántico. Lenguaje	TÉCNICA Observación INSTRUMENTO Guía de observación

Figura 3.Operacionalización de la Hipótesis de Graduación 3.

Fuente:Operacionalización de la hipótesis.

Elaborado por:Mónica Alexandra Freire Pazmiño.

8. METODOLOGÍA.

8.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.

En virtud de sus particulares la presente investigación se puede definir como:

8.1.1. Diseño Cuasi experimental.

Admite tener una aproximación al diseño experimental, luego que este tipo de investigación ayudó a la aplicación correcta de las dos variables y por lo tanto la socialización de la Guía Didáctica con los niños y niñas pudiendo valorar el antes y el después de la aplicación de la misma así como la comprobación de la hipótesis en donde se evidencia sus causas así como sus posibles efectos.

8.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN.

De acuerdo a la naturaleza de este tema se aplica la investigación:

8.2.1. De campo.

Porque facilita la oportunidad de efectuarlo en el primer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Militar N° 6 “Combatientes de Tapi”, institución beneficiada de este tema investigativo, a partir de un proceso metódico, razonado, con rigurosas investigativa, en la recolección, tratamiento, análisis, presentación e interpretación de datos.

8.2.2. Descriptiva y Explicativa.

Se observó las causas y efectos para posteriormente buscar explicaciones referentes de la utilización de la Guía de Estrategias Lúdicas *UnCuento Cada Día*. Primeramente permitió la explicación del objeto de estudio, ya que ayudó a conocer las principales causas y los efectos, la comprobación de las hipótesis, así como la explicación de las respectivas variables de estudio.

8.3. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN.

Los Métodos a utilizarse en el presente trabajo proyecto son:

8.3.1. Método Científico.

López, A. (2002) afirma:

Método Científico significa “camino a través del cual se desarrolla una actividad o se obtiene un objetivo”. Por tanto una actividad que se desempeña improvisadamente un objetivo que se alcanza sin la existencia de una ruta previamente trazada, corresponden al grupo de tareas que carecen de método. El método científico sostiene que cualquier actividad que se adopte en su nombre, debe reunir cuando menos, algunas de las características que identifican a la ciencia. (Pág. 79).(López, 2002)

Por consiguiente el método científico no es otra cosa que el camino para la explicación del fenómeno investigativo hasta la demostración de las hipótesis planteadas para el efecto; es decir contribuye a la solución del problema planteado.

8.3.2. Método Analítico-Sintético.

8.3.2.1. Método Analítico.

Rodríguez Moguel, E. (2005) afirma:

En este método se distinguen los elementos de un fenómeno y se procede a revisar ordenadamente cada uno de ellos por separado. A partir del método analítico se observan fenómenos singulares; con la inducción se formulan leyes universales; mediante el método deductivo se aplican esas leyes a situaciones particulares; y a través de la síntesis, se integran conocimientos aparentemente no relacionados. (Pág. 30).(Rodríguez Moguel, 2005).

Este método se utiliza para detección y definición del problema relacionado con la forma como aprender a leer. Además permite la descomposición de un todo en sus partes es decir

las estrategias lúdicas frente a la iniciación a la lectura, a partir de esta realidad poder comprender y proceder con su rearticulación.

8.3.2.2. Método Sintético.

Ibáñez Peinado, J. (2014) afirma:

Síntesis significa reconstruir, volver a integrar las partes del todo, lo que implica superar el análisis y conocer los aspectos desde una perspectiva global, perspectiva y conocimiento diferente del de sus partes individuales. Es un proceso de razonamiento tendiente a reconstruir un todo a partir de los elementos que se han separado por análisis. Su finalidad es la comprensión global de lo analizado en las partes que lo componen. La síntesis va de lo abstracto a lo concreto, es decir, es necesario agrupar los elementos individuales para obtener otra realidad. (Pág. 106). (Ibáñez Peinado, 2014)..

Se utiliza cuando se proponga las posibles alternativas de solución como la Guía de estrategias lúdicas “Un cuento cada día”, para mejorar el lenguaje oral, y si el caso lo amerita, si son problemas físicos se buscará la ayuda de profesionales especializados para así poder ayudar a los niños. Por lo tanto el Método Sintético, permite la reconstrucción de sus elementos en un todo.

8.3.3. Método Inductivo- Deductivo.

8.3.3.1. Método Inductivo.

La palabra "inductivo" viene del verbo inducir, y éste del latín inducere, que es un antónimo de deducir o concluir.

La inducción va de lo particular a lo general. Empleamos el método inductivo cuando de la observación de los hechos particulares obtenemos proposiciones generales, o sea, es aquél que establece un principio general una vez realizado el estudio y análisis de hechos y fenómenos en particular.

La inducción es un proceso mental que consiste en inferir de algunos casos particulares observados la ley general que los rige y que vale para todos los de la misma especie.

En cuanto al Método Inductivo permite entrar en contacto con la formulación de Estrategias Lúdicas “Un cuento cada día” para la iniciación a la lectura en los estudiantes del primer año de Educación Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa Militar N.º 6 Combatientes de Tapi, a partir de la investigación realizada con los mencionados niños llegando a la conclusión que hace falta estrategias lúdicas para mejorar el proceso de iniciación a la lectura.

Mientras que el Método Deductivo, ayuda a la aplicación de los diferentes instrumentos de la investigación, así como el proceso de comprensión sobre las necesidades generales sobre la lectura en los niños y niñas del mencionado plantel, así como también el proceso investigativo partiendo desde la observación hasta la comprobación de las hipótesis para luego adentrarnos en las conclusiones y sus respectivas recomendaciones.

8.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS.

8.4.1. Técnicas.

8.4.1.1. Técnicas de instrumentos de recolección de datos.

En la presente investigación las técnicas seleccionadas para la recolección de datos son las siguientes:

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS	SUJETOS DE LA INVESTIGACIÓN
Observación	Ficha de observación	Niños

Figura 1. Técnicas, instrumentos y sujetos de la investigación

Fuente: Técnicas e instrumentos para la recolección de datos.

Elaborado por: Mónica Alexandra Freire Pazmiño

8.4.1.2. Observación.

Esta técnica nos ayuda a explorar situaciones poco conocidas, misma que nos permita recolectar información para encontrar la búsqueda a la solución de los problemas en la investigación. La Guía de Observación será aplicada a Preparatoria, que corresponde a 1. ° grado de E.G.B. y preferentemente se ofrece a los estudiantes de 5 años de edad.

8.5. POBLACIÓN Y MUESTRA.

8.5.1. Población y muestra.

De acuerdo a los objetivos de la presente investigación, se seleccionó una población conformada de la siguiente manera:

Tabla 43.Población.

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD
Niños	30
Total	30

FUENTE:Población

ELABORADO POR:Mónica Alexandra Freire Pazmiño

8.6. Técnicas y procedimientos para el análisis de resultados Una vez receptados los instrumentos de recolección de datos, se procederá a la tabulación pregunta por pregunta, determinando sus frecuencias simples para luego transformarlas en porcentajes luego se incorporara al sistema computable, para ubicarlos en cuadros estadísticos y barras para lo cual se utilizara la estadística descriptiva ya que se describirá los datos utilizando el sistema porcentual.

9. RECURSOS HUMANOS Y FINANCIEROS

9.1 Recursos Financieros

INGRESOS	GASTOS
CAJA 1000.00	Materiales de oficina 50.00
	Fotocopias 60.00
	Impresiones 120.00
	Transporte 20.00
	Imprevistos 150.00
	Derechos 280.00
	Tutor 100.00
	Material bibliográfico 150.00
TOTAL	930.00

9.2. Recursos Humanos

Se relacionan todos los participantes en la investigación.

Participantes

Autoridades

Docentes

PPFF

Estudiantes

Tutor-a.

10. MATRIZ LÓGICA

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL
<p>¿Cómo incide la aplicación de la guía de estrategias lúdicas, <i>Un CuentoCada Día</i>, en el desarrollo de la iniciación a la lectura de los estudiantes de Primer Año de Educación Básica paralelo A de la Unidad Educativa Militar Combatientes de Tapi de la ciudad de Riobamba. Provincia de Chimborazo. Período 2013-2014?</p>	<p>Demostrar como la aplicación de la guía de estrategias lúdicas, <i>Un cuento cada día</i> desarrolla la iniciación a la lectura de los estudiantes del Primer Año de Educación General Básica paralelo A de la Unidad Educativa Militar N°6 Combatientes de Tapi la Ciudad de Riobamba. Provincia de Chimborazo. Período Lectivo 2013-2014.</p>	<p>La aplicación de la guía de estrategias lúdicas, <i>Un cuento cada día</i>, desarrolla la iniciación a la lectura en los estudiantes de Primer Año de Educación Básica paralelo A de la Unidad Educativa Militar n°6 Combatientes de Tapi la ciudad de Riobamba. Provincia de Chimborazo. Período 2013-2014</p>
PROBLEMAS DERIVADOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICA
<p>¿Cómo la aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas <i>UnCuento Cada Día</i>, a través de ejercicios de memoria visual desarrolla el proceso de iniciación a la lectura de los estudiantes de Primer Año de Educación Básica paralelo A de la Unidad Educativa Militar Combatientes de Tapi de la ciudad de Riobamba. Provincia de Chimborazo. Período 2013-2014?</p> <p>¿Cómo la aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas <i>UnCuento Cada Día</i>, a través de ejercicios de memoria auditiva desarrolla el proceso de la iniciación a la lectura de los estudiantes de Primer Año de Educación Básica paralelo A de la Unidad Educativa Militar “Combatientes de Tapi” de la ciudad de Riobamba. Provincia de Chimborazo. Período Lectivo 2013-2014?</p>	<p>Determinar cómo la aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas <i>Un Cuento Cada Día</i> a través de ejercicios de memoria visual desarrolla el proceso de iniciación a la lectura de los estudiantes de Primer Año de Educación Básica paralelo A de la Unidad Educativa Militar Combatientes de Tapi de la ciudad de Riobamba. Provincia de Chimborazo. Período 2013-2014?</p> <p>Comprobar cómo la aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas <i>Un Cuento Cada Día</i>, a través de ejercicios de memoria auditiva desarrolla el proceso de la iniciación a la lectura de los estudiantes de Primer Año de Educación Básica paralelo A de la Unidad Educativa Militar Combatientes de Tapi de la ciudad de Riobamba. Provincia de Chimborazo. Período 2013-2014?</p>	<p>La aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas <i>Un CuentoCada Día</i>, a través de ejercicios de memoria visual desarrolla el proceso de Iniciación a la Lectura en los estudiantes de Primer Año de Educación Básica paralelo A de la Unidad Educativa Militar N°6 Combatientes de Tapi la ciudad de Riobamba. Provincia de Chimborazo. Período 2013-2014.</p> <p>La aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas <i>Un CuentoCada Día</i>, a través de ejercicios de memoria auditiva desarrolla el proceso de Iniciación a la Lectura en los estudiantes de Primer Año de Educación Básica paralelo A de la Unidad Educativa Militar N°6 Combatientes de Tapi la ciudad de Riobamba. Provincia de Chimborazo Período 2013-2014.</p>
<p>¿Cómo la aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas <i>UnCuento Cada Día</i>, a través de los juegos recreativos desarrolla el proceso de la iniciación a la lectura de los estudiantes de Primer Año de Educación Básica paralelo A de la Unidad Educativa Militar Combatientes de Tapi de la ciudad de Riobamba. Provincia de Chimborazo. Período 2013-2014?</p>	<p>Evaluar como la aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas <i>Un Cuento Cada Día</i>, a través de juegos recreativos desarrolla el proceso de iniciación a la lectura de los estudiantes de Primer Año de Educación Básica paralelo A de la Unidad Educativa Militar Combatientes de Tapi de la ciudad de Riobamba. Provincia de Chimborazo. Período 2013-2014?</p>	<p>La aplicación de la Guía de Estrategias Lúdicas <i>Un CuentoCada Día</i>, a través de juegos recreativos desarrolla el proceso de Iniciación a la Lectura en los estudiantes de Primer Año de Educación Básica paralelo A de la Unidad Educativa Militar N°6 Combatientes de Tapi la ciudad de Riobamba. Provincia de Chimborazo. Período 2013-2014.</p>

11. CRONOGRAMA

ACTIVIDADES	DURACIÓN							
	Mayo	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero	Marzo
Presentación del tema	X							
Información básica		X	X					
Información bibliográfica		X	X					
Formulación del proyecto		X						
Formulación marco teórico		X	X					
Elaboración de instrumentos de investigación				X				
Ejecución trabajo de campo				X	X			
Aplicación de instrumentos				X	X			
Análisis de datos						X		
Organización y tabulación de datos						X		
Análisis e interpretación de datos						X		
Preparación del informe						X		
Redacción del informe borrador							X	
Revisión del borrador							X	
Aprobación del borrador del informe							X	
Informe final y anillado								X
Presentación y sustentación								X

BIBLIOGRAFÍA

- Díaz Mejía, Héctor Ángel. (2008). *Hermenéutica de la Lúdica y Pedagogía de la modificabilidad simbólica*. Bogotá-Colombia. Editorial. Cooperativa Editorial del Magisterio. Pág. 9.
- Olvera Landeros, Gabriela. (2012). *Aprender, Enseñar y Evaluar*. Estados Unidos de América. Editorial: Copyrigh. Pág. 41.

ANEXO 2



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
INSTITUTO DE POSGRADO

**GUÍA DE OBSERVACIÓN REALIZADA A LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL
 PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO “A” DE LA UNIDAD
 EDUCATIVA MILITAR N.º 6 COMBATIENTES DE TAPI DE LA CIUDAD
 DE RIOBAMBA. PROVINCIA DE CHIMBORAZO. PERÍODO 2013-2014.**

Nombre estudiante:

FECHA:

CRITERIO/ COMPORTAMIENTO OBSERVABLE	N	CN	AV	CS	S
1. Interpreta canciones infantiles luego de escuchar a la maestra cantarlas.					
2. Realiza sonidos de las vocales y del fonema m observando el gráfico.					
3. Escucha palabras e identifica el sonido inicial de la vocal con la que empieza.					
4. Escucha sonidos onomatopéyicos de animales, de los instrumentos musicales, de la naturaleza y los imita.					
5. Disfruta al escuchar cuentos antes de iniciar la jornada diaria de trabajo escolar.					
6. Observa tarjetas por varios segundos luego se las retira y mencionan las que recuerdan en secuencia.					
7. Diferencian las letras de los números y de otro tipo de dibujo mediante la observación de afiches, tarjetas.					
8. Comienza a organizar los grafismos uno a continuación del otro y escribe su nombre.					
9. Resuelve con facilidad laberintos y rompecabezas de acuerdo a su edad.					
10. Describe personajes de cuentos mediante la observación de pictogramas o fotografías.					

11. Respeta normas y reglas en juegos grupales.					
12. Coordina movimientos corporales de acuerdo a las canciones o cuentos.					
13. Juega compartiendo ideas y materiales.					
14. Juega con placer con los juguetes que él o ella confeccionan en clases.					
15. Juega la rayuela con facilidad respetando su turno.					