



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

“Juegos didácticos interactivos como estrategia de aprendizaje para la enseñanza de lectoescritura en los estudiantes de 6° año paralelo "D" de egb de la UE "Miguel Ángel León Pontón" de la ciudad de Riobamba periodo 2020-2021”

**Trabajo de grado previo de obtención del título de
Licenciado en Ciencias de la Educación Básica.**

Autor:

Moisés Alonso Gallegos Donoso

Tutor:

Mgs. Bayardo Rogelio Vaca Barahona

Riobamba, Ecuador. 2021

CERTIFICACIÓN DE TUTORÍA

En calidad de tutor de tesis CERTIFICO:

QUE, el estudiante, **MOISÉS ALONSO GALLEGOS DONOSO**, ha elaborado y ejecutado el trabajo de investigación con el tema: **“JUEGOS DIDÁCTICOS INTERACTIVOS COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA LA ENSEÑANZA DE LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE 6º AÑO PARALELO "D" DE EGB DE LA UE "MIGUEL ÁNGEL LEÓN PONTÓN" DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA PERIODO 2020-2021”**.
Cumpliendo con las disposiciones reglamentarias, normas establecidas por la Unidad de Formación Académica y Profesionalización de la facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnológicas de la Universidad Nacional de Chimborazo, por lo que apruebo su presentación para que sea sometida a la defensa pública.

**BAYARDO
ROGELIO VACA
BARAHONA**

Firmado digitalmente por
BAYARDO ROGELIO VACA
BARAHONA
Fecha: 2021.09.10 18:05:25
-05'00'

.....
Mgs. Bayardo Vaca Barahona

C.I. 0602033037

TUTOR DE TESIS RESPONSABLE

MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Los miembros del tribunal de Graduación del proyecto de investigación con el título: **“JUEGOS DIDÁCTICOS INTERACTIVOS COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA LA ENSEÑANZA DE LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE 6° AÑO PARALELO "D" DE EGB DE LA UE "MIGUEL ÁNGEL LEÓN PONTÓN" DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA PERIODO 2020-2021”**. Presentado por Moisés Alonso Gallegos Donoso y dirigido por el Mgs. Bayardo Rogelio Vaca Barahona, una vez escuchada la defensa oral y revisado el informe final del proyecto de investigación con fines de graduación escrito en la cual se ha contestado el cumplimiento de las observaciones realizadas, remite la presente para uso y custodia en la biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnológicas de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Para constancia de lo expuesto firman:

Mgs. Bayardo Vaca B.

Tutor de Tesis

BAYARDO
ROGELIO VACA
BARAHONA

Firmado digitalmente por
BAYARDO RÓGELIO VACA
BARAHONA
Fecha: 2021.09.10 18:06:01
-05'00'

.....

Mgs. Patricia Vera Rubio.

Miembro del tribunal

 Firmado electrónicamente por:
PATRICIA
ELIZABETH
VERA RUBIO

.....

Mgs. Johana Montoya L.

Miembro del tribunal

JOHANA
KATERINE
MONTAYA
LUNAVICTORIA

Firmado digitalmente por KATERINE KATERINE
MONTAYA LUNAVICTORIA
Fecha: 2021.09.10 18:06:01
-05'00'

.....

Mgs. Fabiana de León

Miembro del tribunal

 Firmado electrónicamente por:
FABIANA MARIA
DE LEON
NICARETTA

.....

DERECHOS DE AUTORÍA

El presente trabajo de investigación presentado como requisito para la obtención de Título de Licenciatura en Ciencias de Educación es original y basado en el proceso de investigación previamente establecido por la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y tecnológicas.

Todos los fundamentos teóricos y resultados de la investigación son de exclusiva responsabilidad del autor y los derechos de autoría pertenecen a la Universidad Nacional de Chimborazo.



Handwritten signature in blue ink, reading "MOISÉS GALLEGOS D.", enclosed in a blue oval.

.....

Moisés Alonso Gallegos Donoso

C.I. 0604938993

CERTIFICADO ANTIPLAGIO



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



CERTIFICACIÓN

Que, el Sr. **GALLEGOS DONOSO MOISÉS ALONSO** con CC: **0604938993**, estudiante de la Carrera de **EDUCACIÓN BÁSICA**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "**JUEGOS DIDÁCTICOS INTERACTIVOS COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA LA ENSEÑANZA DE LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE 6º AÑO PARALELO "D" DE EGB DE LA UE "MIGUEL ÁNGEL LEÓN PONTÓN" DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA PERIODO 2020-2021**", que corresponde al dominio científico **FORTALECIMIENTO DE LA INSTITUCIONALIDAD DEMOCRÁTICA Y PARTICIPACIÓN CIUDADANA** y alineado a la línea de investigación **EDUCACIÓN SUPERIOR Y FORMACIÓN PROFESIONAL**, cumple con el 9%, reportado en el sistema Anti plagio nombre del sistema, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 30 de agosto de 2021

BAYARDO
ROGELIO VACA
BARAHONA

Firmado digitalmente por
BAYARDO ROGELIO VACA
BARAHONA
Fecha: 2021.08.31 09:53:32
-05'00'

Mgs. Bayardo Rogelio Vaca Barahona
TUTOR

AGRADECIMIENTO

En primer lugar agradezco a Dios por haberme brindado fortaleza y sabiduría para poder afrontar cada obstáculo que se ha interpuesto en mi preparación académica y profesional, por haberme regalado una buena salud para luchar por mis sueños, y darme la oportunidad de compartir momentos buenos y malos en el transcurso de mi vida universitaria junto a mis familiares y amigos.

Agradezco a mi madre, hermana y familia entera quienes han sido el pilar fundamental que con sus consejos han sabido guiarme por el camino correcto, han hecho de mí una persona con valores, principios y me han apoyado incondicionalmente en todo momento y a toda hora.

A la Universidad Nacional de Chimborazo, a la Facultad de Ciencia de la Educación, Humanas y Tecnologías, por haberme dado la oportunidad de ser parte de una gran familia universitaria, por brindarme una excelente educación de calidad y calidez.

A los docentes de la carrera de Educación Básica que han contribuido con mi formación académica, humana y moral, y a mi tutor el Mgs. Bayardo Rogelio Vaca Barahona por el constante apoyo y asesoramiento, gracias por la paciencia y por guiarme con sus conocimientos al realizar el proyecto de investigación y poder cumplir con este sueño. A mis amigos y compañeros quienes de una o de otra manera me han apoyado, muchas gracias, bendiciones.

Moisés Gallegos Donoso

DEDICATORIA

Este trabajo dedico a Dios y la Virgen Santísima que me ha bendecido y me han dado fortaleza para poder seguir adelante y permitirme culminar mis estudios con éxito, y lograr ser un gran profesional.

Para mi madre Leonor Donoso quién ha forjado a la persona que soy ahora y jamás a desmayado en verme triunfar, enseñándome que la humildad, la fe y la perseverancia mueven montañas, a mi hermana Alexandra de igual manera, que ha sabido guiarme, apoyarme en mis buenos y malos momentos, a mi hijo Moisés Alejandro quien es mi mayor bendición y mi más preciado tesoro, a mi esposa por regalarme al ser que más amo y apoyarme en mi carrera universitaria.

A mi tío Fabián Donoso por haberme enseñado a ser valiente, decidido y dedicado y brindarme su apoyo incondicional, y a toda mi familia, muchas gracias por extenderme la mano de una o de otra manera, para mis tres ángeles que desde el cielo me envían sus bendiciones a toda hora y sé que están felices por este logro.

Moisés Gallegos Donoso

INDICE GENERAL

CERTIFICACIÓN DE TUTORÍA	I
MIEMBROS DEL TRIBUNAL	II
DERECHOS DE AUTORÍA	III
CERTIFICADO ANTIPLAGIO	IV
AGRADECIMIENTO	V
DEDICATORIA	VI
ÍNDICE DE TABLAS	X
ÍNDICE DE GRÁFICOS	XI
RESUMEN	XII
ABSTRACT	XIII
CAPÍTULO I	1
INTRODUCCIÓN	1
1. MARCO REFERENCIAL	5
1.1. Planteamiento del problema	5
1.2. Justificación	7
1.3. Objetivos	8
<i>1.3.1. Objetivo general</i>	8
<i>1.3.2. Objetivos Específicos</i>	8
1.4. Antecedentes	9
CAPÍTULO II	11
2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	11
2.1. Juegos didácticos interactivos	11
<i>2.1.1. Beneficios de los juegos didácticos interactivos</i>	11
<i>2.1.2. Objetivos de la utilización de los juegos didácticos en las instituciones educativas</i>	12
<i>2.1.3. Características de los juegos didácticos</i>	13
<i>2.1.4. Juegos Didácticos Interactivos de la web para lectoescritura</i>	13

2.2.	Estrategia de aprendizaje para la enseñanza de lectoescritura	18
2.2.1.	<i>Proceso de enseñanza de la lectoescritura</i>	18
2.2.2.	<i>Causas de los problemas de la lectoescritura</i>	18
2.2.3.	<i>Problemas de lectura</i>	19
2.2.4.	<i>Problemas de escritura</i>	19
2.2.5.	<i>Causas en las dificultades de la lectoescritura</i>	20
2.2.6.	<i>Métodos de aprendizaje de la lectoescritura</i>	21
2.2.7.	<i>Procesos que intervienen en la lectoescritura</i>	22
2.2.8.	<i>Beneficios de las nuevas tecnologías para las dificultades de lectoescritura</i>	23
2.2.9.	<i>Estándares de Aprendizaje del Área de Lengua y Literatura</i>	24
CAPÍTULO III		27
3.	METODOLOGÍA	27
3.1.	Enfoque de la investigación	27
3.2.	Diseño de la investigación	27
3.3.	Tipo de investigación	27
3.4.	Población y Muestra	28
3.4.1.	<i>Población</i>	28
3.4.2.	<i>Muestra</i>	28
3.5.	Técnicas e Instrumentos de recolección de datos	28
3.5.1.	<i>Técnica</i>	28
3.5.2.	<i>Instrumentos</i>	28
3.6.	Técnicas de procedimientos para el análisis	29
3.7.	Técnicas de Análisis e interpretación de información	29
CAPÍTULO IV		30
4.	RESULTADOS Y DISCUSIÓN	30
4.1.	<i>Análisis e interpretación de datos</i>	30
CAPÍTULO V		49

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	49
5.1. Conclusiones	49
5.2. Recomendaciones	49
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	51

ANEXOS

Anexo 1.	XIV
Anexo 2.	XV
Anexo 3.	XVI
Anexo 4.	XIX

ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1. Indicadores de Calidad Educativa (Lectura).....</i>	<i>25</i>
<i>Tabla 2. Indicadores de Calidad Educativa (Escritura).....</i>	<i>25</i>
<i>Tabla 3. Participación Activa.....</i>	<i>30</i>
<i>Tabla 4. Tipos de Aprendizaje.....</i>	<i>32</i>
<i>Tabla 5. Juegos Didácticos Interactivos</i>	<i>33</i>
<i>Tabla 6. Ambientación de la Clase.....</i>	<i>34</i>
<i>Tabla 7. Desarrollo de la Lectura y la Escritura.....</i>	<i>36</i>
<i>Tabla 8. Orientación de Posturas para Leer y Escribir.....</i>	<i>37</i>
<i>Tabla 9. Pronunciación y Fluidez Lectora.....</i>	<i>39</i>
<i>Tabla 10. Pronunciación.....</i>	<i>40</i>
<i>Tabla 11. Rincón de Lectura</i>	<i>41</i>
<i>Tabla 12. Lectura Inferencial.....</i>	<i>43</i>
<i>Tabla 13. Metodología Activa</i>	<i>45</i>
<i>Tabla 14. Aplicación de estrategias didácticas.....</i>	<i>46</i>
<i>Tabla 15. Actividades lúdicas.....</i>	<i>47</i>

ÍNDICE DE GRÁFICOS

<i>Gráfico 1. El monstruo Comesílabas</i>	<i>14</i>
<i>Gráfico 2. Actividades de Lectoescritura</i>	<i>15</i>
<i>Gráfico 3. Juegos de Conciencia Fonológica</i>	<i>15</i>
<i>Gráfico 4. Sílabas trabadas.....</i>	<i>16</i>
<i>Gráfico 5. Comprensión lectora.....</i>	<i>17</i>
<i>Gráfico 6. BookSmart.....</i>	<i>18</i>
<i>Gráfico 7. Participación Activa.....</i>	<i>31</i>
<i>Gráfico 8. Tipos de Aprendizaje.....</i>	<i>32</i>
<i>Gráfico 9. Juegos Didácticos Interactivos</i>	<i>33</i>
<i>Gráfico 10. Ambientación de la Clase</i>	<i>35</i>
<i>Gráfico 11. Desarrollo de la Lectura y la Escritura.....</i>	<i>36</i>
<i>Gráfico 12. Orientación de posturas para leer y escribir.....</i>	<i>38</i>
<i>Gráfico 13. Pronunciación y Fluidez Lectora.....</i>	<i>39</i>
<i>Gráfico 14. Pronunciación.....</i>	<i>40</i>
<i>Gráfico 15. Rincón de Lectura</i>	<i>42</i>
<i>Gráfico 16. Lectura Inferencial.....</i>	<i>43</i>
<i>Gráfico 17. Metodología Activa</i>	<i>45</i>
<i>Gráfico 18. Aplicación de estrategias didácticas.....</i>	<i>46</i>
<i>Gráfico 19. Actividades lúdicas</i>	<i>48</i>

RESUMEN

Esta investigación tuvo como objetivo, analizar el contexto de aprendizaje de la lectoescritura relacionado con el uso de juegos didácticos interactivos en 6TO Año paralelo "D" de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Miguel Ángel León Pontón" de la ciudad de Riobamba periodo 2020-2021, el enfoque de esta investigación es mixto puesto que integra ambos enfoques “cualitativo” y “cuantitativo”, argumentando que al probar una teoría a través de dos métodos pueden obtenerse resultados más confiables que sustenten nuestra investigación. La población en estudio fueron los docentes de los Sextos grados, se utilizó como instrumento de recolección de datos una encuesta estructurada, la cual se aplicó por medio de formularios de google, y una ficha de observación que permite el análisis de una situación determinada, mediante indicadores que permiten recoger datos más reales y concretos.

Esta investigación aporta con hallazgos de relevancia en la práctica docente de la población en estudio tales como el uso de un aprendizaje activo relacionado directamente con el desarrollo de las destrezas de la lectura y escritura, con énfasis en el aprendizaje activo, usando como recursos didácticos juegos variados en diferentes momentos del aprendizaje. Concluimos que es importante estimular el proceso lector y escritor desde los niveles de educación básica elemental usando estrategias relacionadas con el contexto social y cultural del niño.

Palabras Claves: Lectoescritura, Juegos didácticos interactivos.

ABSTRACT

This research aimed to analyze the literacy learning context related to interactive didactic games in 6th Year "D" of Basic General Education of "Miguel Ángel León Pontón" Educational Unit of Riobamba city, period 2020 -2021. The focus of this research is mixed since it integrates both "qualitative" and "quantitative" approaches, arguing that testing a theory through two methods can obtain more reliable results that support our research. The study population was sixth-grade teachers. A structured survey was used as a data collection instrument, which was applied through google forms, and an observation sheet that allows the analysis of a specific situation through indicators that allow collecting more tangible and concrete data.

This research provides relevant findings in the teaching practice of the study population, such as the use of active learning directly related to the development of reading and writing skills, with an emphasis on active learning, using games as didactic resources. It was varied at different times of learning. We conclude that it is essential to stimulate the reading and writing process from the elementary basic education levels using strategies related to the social and cultural context of the child.

Keywords: Literacy, Interactive educational games.

Reviewed by:

Mgs. Lorena Solís Viteri

ENGLISH PROFESSOR

c.c. 0603356783

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

La investigación “Juegos didácticos interactivos como estrategia de aprendizaje para la enseñanza de lectoescritura en los estudiantes de 6° año paralelo "D" de EGB de la UE "Miguel Ángel León Pontón" de la ciudad de Riobamba periodo 2020-2021, corresponde al Dominio Científico: Desarrollo Socioeconómico y Educativo para el fortalecimiento de la Institucionalidad Democrática y Ciudadana y a la Línea de Investigación: Formación del personal docente y Ciencias de la Educación. El progreso de la calidad educativa, hoy en día la educación es un reto que se debe asumir como un deber y compromiso, todas las personas que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje en nuestro país. En este proceso se requiere de docentes que continuamente estén capacitándose y sean partícipes activos del proceso educativo, con alternativas que contribuyan a innovar en el aula al momento de poner en práctica los conocimientos adquiridos para asumir y poder llevar a la práctica el gran reto que servirá para la mejora de nuestra calidad de enseñanza, el primer paso que se necesita hacer, es conocer las propuestas formuladas por el Ministerio de Educación del Ecuador, concretamente a través del Currículo de EGB, e inmediatamente reflexionar sobre la misma, confrontándola con nuestras experiencias y con la práctica docente. Es el punto de partida indispensable para, desde él, protagonizar, en un futuro inmediato, un proceso de enseñanza-aprendizaje activo, innovador, justo y más significativo.

En el proceso educativo de lectoescritura los docentes buscan infinidad de recursos o materiales que aporten a alcanzar la destreza, objetivos del área y estándares de aprendizaje. Siguiendo diferentes corrientes metodológicas y pedagógicas examinamos que el juego es una herramienta que es llevada al aula, con unos objetivos claros y precisos, genera un ambiente propicio para que el proceso de enseñanza-

aprendizaje sea entretenido, efectivo y a la vez productivo, alcanzando el neuroaprendizaje a través de la motivación.

Partiendo desde esta consideración o reflexión nos damos cuenta que los docentes debemos aprovechar al máximo las grandes ventajas que nos conlleva la incorporación de juegos didácticos interactivos para introducirlos dentro de la planificación curricular como una estrategia de aprendizaje, el juego es fundamental al momento de despertar la atención y motivación por aprender en los estudiantes.

Es por esta razón que nos planteamos en esta investigación como objetivo general Analizar el contexto de aprendizaje de la lectoescritura relacionado con el uso de juegos didácticos interactivos en 6TO Año paralelo "D" de EGB de la UE "Miguel Ángel León Pontón" de la ciudad de Riobamba periodo 2020-2021”.

El juego tiene una función didáctica pero también tiene una función de aprendizaje, de incorporación o asimilación de la realidad (tan compleja para los niños). Mediante el juego el niño aprende, reconoce, se relaciona e interactúa con otros niños, lo que le ayuda a conocer su entorno, sus gustos, preferencias y limitaciones. Los juegos interactivos proveen un gran abanico de beneficios sensoriales que permitirá al niño agilizar el tiempo de aprendizaje eficaz (Educapeques, 2018).

La adquisición de la lectura y la escritura, son procesos que se aprenden de forma dinámica y constructiva. Ambos procesos requieren tener adquiridas ciertas habilidades psicológicas básicas, así como destrezas cognitivas y una adecuada construcción del pensamiento: como son la observación reflexiva, la identificación, la comparación, resolución de problemas, el análisis, la generalización, habilidades motrices concretas, la formulación de hipótesis y reglas, la clasificación. Así es como aprenden los niños a leer y escribir (Santamaría, 2018).

Dentro de los resultados más relevantes destacamos los siguientes: la mayoría de los docentes está muy de acuerdo en promover la participación activa en los estudiantes, esto es de vital importancia para que ellos logren construir su propio aprendizaje de una manera significativa, precisa y clara. De acuerdo a Cambridge Assessment en su artículo sobre aprendizaje activo (2019) éste incrementa el nivel de autonomía ya que le permite al estudiante controlar su proceso de aprendizaje alcanzando las habilidades necesarias para el aprendizaje a lo largo de la vida a través de un pensamiento metacognitivo.

La mayoría de los docentes están de acuerdo que se debe tomar en cuenta los diferentes tipos de aprendizaje para poder seleccionar estrategias didácticas acorde a la necesidad de cada estudiante, esto tendrá como objetivo principal un proceso de enseñanza-aprendizaje de calidad. De acuerdo a Mariano Gutierrez (2018) los estilos de aprendizaje favorecen la enseñanza de calidad para lo cual es fundamental adaptar las metodologías docentes a las características de los estudiantes que de esta forma desarrollaran el aprender a aprender.

Es importante después de haber realizado actividades de lectura trabajar con los estudiantes lo relacionado a ideas principales y secundarias así ellos lograrán interpretar el mensaje de la lectura, también les ayudará a mejorar su concentración y su léxico.

Si bien es cierto la mayoría de los docentes utilizan recursos didácticos interactivos, aún hay un porcentaje de ellos que no los utilizan frecuentemente sobre todo pensando en los estilos de aprendizaje y características de cada uno de los estudiantes.

Como recomendaciones hemos aportado con los siguientes puntos: En el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura es recomendable que los docentes utilicen recursos didácticos, esto con el fin de promover una educación más dinámica, justa e innovadora que permita al estudiante estar más despierto y concentrado al momento de aprender, pero también el docente debe conocer de las necesidades que tiene cada estudiante y de esta manera saber utilizar de forma concreta la metodología exacta. Después de investigar algunos juegos didácticos interactivos que aporten en el

mejoramiento del proceso de lectoescritura se recomienda a los docentes que utilicen para el mejoramiento de dicho proceso educativo, lo que se trata de reforzar con estos juegos es el problema encontrado, como es la lectura y la escritura, que son el pilar fundamental en el mundo de la educación. Es recomendable incentivar a la comunidad educativa, a realizar y participar en talleres, curso y capacitaciones, que promuevan la utilización de juegos didácticos interactivos, permitiendo así desarrollar una actitud de compromiso con el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura.

1. MARCO REFERENCIAL

1.1. Planteamiento del problema

La Unidad Educativa “Miguel Ángel León Pontón”, está ubicada en la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, es una institución de carácter educativa y pública. Se ha podido observar a través de las prácticas pre profesionales varios problemas de aprendizaje en los estudiantes de 6° Año de EGB paralelo “D”, en el proceso enseñanza–aprendizaje de la lectoescritura, entre los principales problemas identificados está, que los estudiantes no logran decodificar los morfemas en la lectura, esto impide tener una lectura con fluidez, claridad, y también perjudica en el proceso de escritura, en la codificación tanto de unidades sintácticas, como del trazo de cada uno de los morfemas, grafemas y lexemas. Todo esto hace que los estudiantes bajen de manera significativa sus calificaciones en dicho proceso de estudio.

Se debe agregar que todos estos problemas de lecto-escritura se los debe corregir dentro y fuera de los ambientes pedagógicos, utilizando de una manera adecuada recursos didácticos actuales que motiven al estudiante a mejorar en la situación problemática, como es la lectura; los juegos didácticos interactivos ofrecen un amplio abanico de posibilidades para fortalecer el proceso madurativo lector, desde el nivel fonológico hasta la comprensión lectora.

Los juegos didácticos interactivos deben ser parte de la vida del estudiante, estos ayudan a fomentan la capacidad cognitiva del niño, también ayudan en el desarrollo de distintas capacidades como: la memoria, autoestima, concentración y el desarrollo social entre otras. Además estos juegos didácticos son una técnica de enseñanza a través de la diversión y su finalidad es que los estudiantes aprendan algo específico de forma lúdica, también fomentan la capacidad mental y la práctica de conocimientos de una manera activa.

De acuerdo al currículo de Lengua y Literatura en su apartado epistemológico, precisa que en cuanto al desarrollo de la macro destreza de la escritura, esta debe tener: pertinencia y hacer uso del proceso metacognitivo de su aprendizaje. No se debe dejar de lado todo este proceso madurativo, con un ambiente de intercambio social donde la lectura y la escritura son herramientas comunicativas que permiten la retroalimentación en el grupo de los patrones lingüísticos y la práctica en el uso cotidiano de lenguaje.

El desarrollo de las destrezas lectoras debe estar íntimamente relacionado con la etapa madurativa del estudiante, sus intereses y el uso de recursos disponibles con énfasis en aquellos que causan una sensación de bienestar y gratificación en cada una de las actividades relacionadas con la lectura, sobre todo las disponibles en la web o actividades interactivas.

El currículo aborda el proceso de la escritura partiendo desde el pensamiento para organizarlo en sus ideas y pensamiento combinándolo con nuevos conocimientos enriqueciendo el vocabulario y la estructura sintáctica para llegar a la producción textual desde la fantasía o la ciencia.

1.2. Justificación

Esta investigación aporta al mejoramiento de la práctica educativa, relacionada con el desarrollo de las macrodestrezas de la lectura y la escritura, incrementando el uso de herramientas didácticas digitales en educación básica media, considerando que los estudiantes de ese nivel son nativos digitales, y su contexto natural de aprendizaje son las TIC. La trascendencia de los hallazgos productos de esta investigación radica en incrementar estrategias metodológicas innovadoras, para resolver una problemática de larga duración en el aula, el cual es las dificultades en la lectoescritura, debido a la falta de pertinencia con el contexto de aprendizaje de los estudiantes.

Las conclusiones serán de gran utilidad para los docentes que imparten el área de lengua y literatura en educación básica, puesto que están directamente relacionados con estándares de aprendizaje del área de lengua y literatura. El beneficio de esta investigación será tanto para docentes como para los estudiantes, ya que los docentes utilizaran herramientas didácticas actuales y los estudiantes incrementarían su motivación al aprendizaje de la lectoescritura.

La información recopilada en el marco científico y el estado del arte podrán ser utilizados por los docentes, para la actualización de conocimientos y competencias profesionales puesto que hemos seleccionado los más novedosos y actuales hallazgos de investigaciones publicadas en artículos científicos y académicos de alto prestigio. Esta investigación pretende llenar un vacío metodológico, relacionado con el uso de juegos didácticos interactivos, que están disponibles en la red y que no se aprovechan como recursos que promueven el neuroaprendizaje basado en la motivación.

Este trabajo es original puesto que en el espacio educativo identificado con el problema no se utiliza metodologías basadas en TIC, que incluyan juegos interactivos de la web, lo cual al proponer añadir este tipo de actividades dentro del proceso de clase marcará un ambiente de clase innovadora y original. Este estudio fue factible gracias a la alta cantidad de publicaciones científicas relacionadas con las dos variables en juego, lo que nos permitió fundamentar adecuadamente por un lado, y por otro la institución brindó las facilidades para la exploración de campo y su problemática.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Analizar el contexto de aprendizaje de la lectoescritura relacionado con el uso de juegos didácticos interactivos en 6TO Año paralelo "D" de EGB de la UE "Miguel Ángel León Pontón" de la ciudad de Riobamba periodo 2020-2021.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Examinar la práctica docente relacionada con la lectoescritura y el uso de los juegos didácticos interactivos en 6TO Año paralelo "D".
- Investigar juegos didácticos interactivos pertinentes para el aprendizaje de lectoescritura en el 6TO Año paralelo "D".
- Motivar el uso de juegos didácticos interactivos en el aprendizaje de lectoescritura en el 6TO Año paralelo "D".

1.4. Antecedentes

A nivel internacional y nacional existen varias investigaciones referentes al tema donde se han podido ubicar trabajos investigativos similares, que abordan la problemática en estudio, por ejemplo se puede citar:

El trabajo “Estrategias lúdicas para el proceso de enseñanza de lectoescritura en niños de preescolar del Colegio Instituto Moderno los Ángeles, de la autora Stephanie Cuadro Dejanón de la Universidad De Cartagena, quién llega a la conclusión que el proceso de enseñanza y aprendizaje de lectoescritura es el principal objeto de estudio para la educación. Quien recalca que el trabajo de forma directa con los estudiantes ayuda a diagnosticar los problemas que afectan en la formación de lectura y escritura de los estudiantes. El rol que cumple un docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje es fundamental al momento de formar niños y niñas, con el objetivo de lograr una educación de calidad que contribuirán en el desarrollo de la nación (Cuadro, 2017).

En el Ecuador, en la Universidad Espíritu Santo en el año de 2021, María Neira y Erwin Pulgarín elaboraron el artículo científico titulado “La Innovación Educativa como herramienta pedagógica en el proceso de enseñanza-aprendizaje en tiempos de pandemia de la Unidad Educativa Fiscal José Jesús Ocampo Salazar”, donde concluyen que para mejorar la calidad educativa se necesita docentes que estén totalmente inmiscuidos en el proceso de enseñanza- aprendizaje, con alternativas que contribuyan a innovar en el aula, por ejemplo los contenidos de lectura y escritura en los niños y niñas de los primeros niveles educativos. En época de pandemia esto se hace imprescindible debido al contexto de la educación virtual (Neira, Pulgarin.2021)

En todo proceso educativo los docentes buscamos infinidad de recursos que nos ayuden en la transmisión de los contenidos y en la aplicación y puesta en práctica de los

mismos. Siguiendo diferentes corrientes metodológicas y pedagógicas vemos que el juego es una herramienta que llevada al aula, con unos objetivos claros y precisos, genera un ambiente propicio para que el proceso de aprendizaje sea ameno, efectivo y a la vez productivo. Las tecnologías de la información y comunicación para el aprendizaje en el aula, son herramientas didácticas que debe utilizar un docente para enriquecer los procesos de aplicación del micro currículo, para generar un impacto positivo en los estudiantes, el docente debe conocerlos así como su propósito (Ortiz, 2017).

En la Universidad Nacional de Chimborazo, Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías, Patricia Anabel Moreno Guzmán en el año 2016, desarrollo un trabajo titulado “Recursos didácticos motivacionales y su relación con el proceso enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura para los estudiantes de 3ero “A” del CEB “Dr. Nicanor Larrea León” en el año lectivo 2015-2016”. Manifiesta en su apartado que es de vital importancia perfeccionar todos los procesos de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes, esto con el propósito de elevar su autoestima, confianza al momento del perfeccionamiento de su formación integral. Llegando así a la conclusión que los docentes deben tener presente que se aprende de mejor manera jugando en clase, utilizar el juego como un recurso introductorio, de repaso o refuerzo y contenidos nuevos a explicar, es fundamental para activar el conocimiento y motivar al estudiante (Moreno, 2016).

CAPÍTULO II

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. Juegos didácticos interactivos

El juego tiene una función didáctica pero también tiene una función de aprendizaje, de incorporación o asimilación de la realidad (tan compleja para los niños). Mediante el juego el niño aprende, reconoce, se relaciona e interactúa con otros niños, lo que le ayuda a conocer su entorno, sus gustos, preferencias y limitaciones. Los juegos interactivos proveen un gran abanico de beneficios sensoriales que permitirá al niño agilizar el tiempo de aprendizaje eficaz (Educapeques, 2018).

Los juegos didácticos interactivos son una estrategia pedagógica que ayudan a mejorar el rendimiento académico y también en la formación integral de los niños, enseñar de una manera lúdica los contenidos ayudara a que el niño despierte el interés por adquirir nuevos conocimientos que le serán útiles en situaciones educativas y del diario vivir.

2.1.1. Beneficios de los juegos didácticos interactivos

- **Agiliza la mente del niño**

Al estimular los canales de aprendizaje auditivo visual el cerebro establece conexiones neuronales apropiadas para el desarrollo cognitivo.

- **Estimula la memoria**

Dado que los niños precisan realizar una selección de su atención, el juego les favorece en cuanto al aumento en el nivel de concentración, llegando incluso a niveles nunca antes pensados para él.

- **El aprendizaje logra cruzar las fronteras de la escuela**

Esto ayuda a los niños a romper con el paradigma antiguo en donde se concebía a la enseñanza solamente dentro de un claustro de aprendizaje (la escuela) sino que con los juegos interactivos, el aprendizaje se puede producir en cualquier horario, cualquier día y con forma de juego.

- **Permiten compartir tiempo en familia**

Los juegos didácticos interactivos permiten compartir tiempo en familia, haciendo parte del aprendizaje del niño a cualquier familiar que se encuentre en el hogar.

- **El aprendizaje resulta entretenido**

La enseñanza mayormente no se consideraba como un momento de diversión pero, al incluir a los juegos interactivos como parte del aprendizaje, esto permite que el niño realice actividades, desafíos y invierta su tiempo jugando pero también aprendiendo. Los juegos deben ser utilizados de la mejor manera al momento de enseñar, ya que por medio del mismo canalizar los contenidos educativos para poder desarrollar el coeficiente intelectual de los estudiantes (Educapeques, 2018).

2.1.2. Objetivos de la utilización de los juegos didácticos en las instituciones educativas

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.

- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad (Rodas, 2014).

2.1.3. Características de los juegos didácticos

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes (Rodas, 2014).

2.1.4. Juegos Didácticos Interactivos de la web para lectoescritura

La utilización de juegos didácticos interactivos, tiene un gran impacto al momento de trabajar con los estudiantes, es por eso que presentamos a continuación varios juegos

que ayudaran a los estudiantes a desarrollar sus capacidades y son de gran aporte en el proceso de enseñanza de la lectoescritura.

- **Juego Online: El Monstruo Comesílabas**



Gráfico 1. El monstruo Comesílabas

Fuente: <https://www.aulapt.org>

Objetivo: reforzar la conciencia silábica en sílaba inicial, intermedia y final. Este tipo de tareas en las que el alumno tiene que jugar con los sonidos son especialmente interesantes para alumnos preceptores, con una baja competencia en conciencia fonológica o con dislexia (Pérez, 2021).

- **Juego Online: Actividades de Lectoescritura**



Gráfico 2. Actividades de Lectoescritura

Fuente: <https://www.aulapt.org>

El objetivo del juego: enfocado a la mejora de la lectoescritura en ruta fonológica y al fomento de la comprensión lectora mediante adivinanzas e inferencias, además de reforzar capacidades básicas como la memoria. El juego se divide en 5 mini-juegos:

- 1) ¿Dónde está el error? ,
- 2) Palabra oculta,
- 3) ¿Cuántas palabras eres capaz de memorizar?,
- 4) Adivinanzas,
- 5) Inferencias. (Pérez, 2021)

- **Juegos Online: Conciencia Fonológica**



Gráfico 3. Juegos de Conciencia Fonológica

Objetivo: trabajar la conciencia fonológica con alumnos de etapas superiores que no la tienen bien adquirida. Además están asociados juegos de: conciencia léxica, conciencia silábica, conciencia fonológica, autodictado (Pérez, 2021).

- **Juego Online : Dictado Visual / Sílabas Trabadas**



Gráfico 4. Sílabas trabadas

Objetivo en este nuevo juego, el alumno se enfrentará a escribir las palabras que le salen en las imágenes. Todas las palabras contienen sílabas trabadas. También se debe tomar en cuenta al escribir las palabras algunas están en singular y otras en plural (Pérez, 2021).

- **Fichas Online de comprensión lectora**

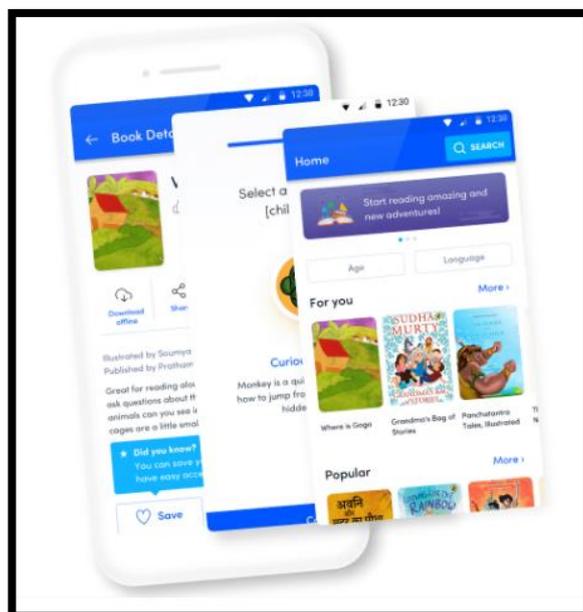


Gráfico 5. Comprensión lectora

Fuente: <https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com>

Objetivo: trabajar con ejercicios y actividades de comprensión lectora en casa y/o en la escuela, nos ayudará a erradicar este problema y a no permitir que más niños crezcan con este déficit de aprendizaje, ni mucho menos, a que lo arrastren durante años (Juegos Infantiles, 2016).

- **Aplicación Online: BookSmart**



Objetivo: mediante esta aplicación se busca incentivar a los niños el hábito de la lectura que es fundamental en la educación. Por ello es muy importante que los niños de inicial y primaria sigan desarrollando sus capacidades lectoras con libros e historias relevantes para ellos incluso desde sus hogares. En esta aplicación se puede encontrar más de 100 libros (Worldreader, 2020).

2.2. Estrategia de aprendizaje para la enseñanza de lectoescritura

2.2.1. *Proceso de enseñanza de la lectoescritura*

La adquisición de la lectura y la escritura, son procesos que se aprenden de forma dinámica y constructiva. Ambos procesos requieren tener adquiridas ciertas habilidades psicológicas básicas, así como destrezas cognitivas y una adecuada construcción del pensamiento: como son la observación reflexiva, la identificación, la comparación, resolución de problemas, el análisis, la generalización, habilidades motrices concretas, la formulación de hipótesis y reglas, la clasificación. Así es como aprenden los niños a leer y escribir (Santamaría, 2018).

2.2.2. *Causas de los problemas de la lectoescritura*

Se debe entender que no todas las personas tenemos el mismo ritmo de maduración y desarrollo intelectual y cognitivo, desde tempranas edades en el proceso de lectoescritura se debe desarrollar de una manera significativa los dos grandes procesos de leer y escribir, esto permitirá que el niño poco a poco vaya familiarizándose, potenciando sus habilidades con la ayuda del docente.

A este aspecto de la educación, se le denomina aprestamiento. El aprestamiento consiste en los ejercicios preparatorios para la lectoescritura, y resulta fundamental, puesto que es un período en el cual se podrán adquirir ciertas aptitudes que serán necesarias para aprender a leer y escribir en un proceso fluido y exitoso (Cruz, 2019).

2.2.3. Problemas de lectura

- Lectura lenta
- Falta de fluidez en palabras más complejas, la lectura es lenta y silábica, no llegando a automatizar el proceso.
- Errores de equivalencia fonológica (leer “seso” en vez de “queso”).
- Omitir palabras o trozos de palabras.
- Añadir palabras
- Sustituir algunos sonidos por otros (leer “maleta” en vez de “maceta”).
- Identificación de la primera letra o sílaba y cambiar la palabra (leer “camiseta” por “camioneta”).

2.2.4. Problemas de escritura

- Dificultades para expresarse por escrito: el niño utiliza frases cortas con pocas palabras, estructuras muy sencillas y lo que escribe está poco organizado.
- Omisión de letras o sílabas (Escribir “choolate” en vez de “chocolate”).
- Sustituciones de letras (escribir “ñeve” en vez de “nieve”).
- Frecuencia elevada de errores ortográficos: no es capaz de ir interiorizando las reglas ortográficas que se utilizan, confundiendo “b” con “v”, “g” con “j”, y no es capaz de realizar una correcta utilización de la “h”.
- Dificultad para separar palabras: en el momento de escribir frases puede unir palabras, sin saber distinguir las distintas unidades dentro de una frase. Por

ejemplo, en vez de escribir “La casa es roja”, puede escribir “La casa es roja” (López, s.f.).

2.2.5. Causas en las dificultades de la lectoescritura

- **Trastorno Específico del Lenguaje**

Existen dificultades marcadas en el lenguaje expresivo o comprensivo, que no se deben a alteración neurológica, psíquica ni sensorial, con una capacidad intelectual normal. Las personas con este trastorno tienen un nivel de lenguaje por debajo de lo esperado según su grupo de edad, pero mantienen un desarrollo normal en el resto de áreas.

- **Trastorno por Déficit de Atención con o sin Hiperactividad (TDAH)**

Se trata de un trastorno de carácter neurobiológico originado en la infancia que implica un patrón de déficit de atención, hiperactividad y/o impulsividad.

- **Trastorno procesamiento auditivo (TPA)**

Los niños con TPA tienen, por lo general, niveles de audición normal, pero presentan dificultades para entender o dar sentido a los sonidos que escuchan. Hay que tener claro que en este trastorno lo que está alterado es el entender los sonidos del lenguaje hablado, no el significado de éstos.

- **Dificultades procesamiento visual.** Las dificultades del procesamiento visual son complejas:
- **Dificultades de discriminación visual.** Problemas para ver la diferencia entre dos letras, formas u objetos parecidos.
- **Dificultades de discriminación visual figura-fondo.** Dificultad para separar una letra o forma del fondo en el que están.

- **Dificultades de cierre visual.** Dificultad para identificar un objeto cuando solo parte de él es visible. Los niños tienen problemas con el deletreo de las palabras, no la pueden reconocer si le falta alguna letra.
- **Dificultades de inversión (revertir) de letras y símbolos.** Se cambian letras o números cuando se escribe, o sustituyen letras al leer. Dificultad con la formación de las letras, lo que afecta a la lectura, la escritura y las habilidades matemáticas (Cruz, 2019).

2.2.6. Métodos de aprendizaje de la lectoescritura

Es importante manifestar que todos estos métodos de aprendizaje son parte del proceso de lectoescritura en los estudiantes, se debe trabajar de manera sistemática todos estos procesos, que en algunos casos será desarrollada o asimilada de una manera rápida mientras que en otros será un poco más demorado, pero siempre con el propósito firme de mejorar la lectura y escritura. Entre los métodos más utilizados están:

- **Método Alfabético o deletreo**

En éste se sigue el orden alfabético de las letras, cuyo estudio se basa en la pronunciación de su nombre. La lectura y escritura se van haciendo de forma simultánea. Este método pone especial énfasis en la lectura mecánica y posteriormente la expresiva, para finalmente interesarse por la comprensión.

- **Método fonético o fónico**

Se enseñan las letras mediante su sonido, utilizando láminas que con imágenes que inicien con la letra que se está estudiando. Luego se van combinando las letras y las sílabas y al contar con varias palabras, se construye la oración. Con la práctica se perfecciona la lectura mecánica, luego la expresiva, y finalmente la comprensión.

- **Método silábico**

Este método consiste en la enseñanza de las vocales, para posteriormente pasar a la enseñanza de las consonantes, para lo cual se van cambiando con las vocales y formando sílabas, y finalmente palabras. Con el silabeo se pasa con facilidad a la lectura mecánica, la expresiva y la comprensiva.

- **Método de palabras normales**

Este método parte de la palabra normal denominada “generadora o generatriz”, prevista previamente, y luego se presenta una figura que posea dicha palabra, y se escribe, primero por un adulto para posteriormente ser reproducida por el niño.

- **Método global**

Desde el primer momento se presentan las palabras con un significado global. Este método consiste en aplicar a la enseñanza de la lectura y escritura el mismo proceso que se sigue para enseñar a hablar (Cruz, 2019).

En resumen, la lectoescritura es un camino esencial para mejorar las competencias de lenguaje en los estudiantes, tanto en los años preescolares como durante la educación escolar inicial y posterior, y la relación entre lenguaje y lectoescritura es mucho más que una “calle de un solo sentido” – el lenguaje les proporciona una base desde la cual explorar y vivenciar el lenguaje escrito, que a su vez aumenta aún más las competencias de lenguaje (Justice, 2010).

2.2.7. Procesos que intervienen en la lectoescritura

Es importante conocer qué procesos intervienen en la adquisición de la lectura y escritura ya que, si tenemos algún problema en alguno de estos procesos o varios, sabremos si es necesario acudir a un especialista, para que lo valore, y en caso de ser necesario, trate.

- **Conciencia fonológica**

Nos permite “ver “que el lenguaje que oímos está compuesto por palabras, sílabas, fonemas. Así como la conciencia fonológica ayuda y beneficia a la adquisición de la lecto-escritura, la práctica de ésta, beneficia a la conciencia fonológica.

- **Conocimiento alfabético**

Es la capacidad que tenemos para que cuando vemos una palabra escrita, sepamos distinguir qué sonido se corresponde con cada letra del abecedario (grafema-fonema/letra-sonido).

- **Fluidez lectora**

La fluidez lectora se basa en la capacidad para leer rápido, con la correcta entonación. Para ello, se ha de aprender correctamente la conversión grafema-fonema (letra-sonido), de manera que podamos acceder más fácilmente a su significado y darle el valor que tiene dentro de la oración.

- **Mayor vocabulario**

Cuánto más vocabulario adquirimos, mayor mejora de la comprensión y fluidez lectora. Cuando vemos una palabra que conocemos, la leemos mediante la ruta visual, de reconocimiento automático, que es la vía más directa y rápida de la lectura.

- **Comprensión lectora**

En este proceso, se ven todos los demás involucrados, puesto que sí, no tenemos un vocabulario acorde a nuestra edad, no entendemos la conversión letra-sonido, no podremos comprender lo que leemos (Cruz, 2019).

2.2.8. Beneficios de las nuevas tecnologías para las dificultades de lectoescritura

Las nuevas tecnologías facilitan la búsqueda de información y elaboración de trabajos, favorecen el desarrollo de capacidades integrales para leer e interpretar la información que se está leyendo, requiriendo la creación de texto auténtico.

Tres aspectos fundamentales que pueden ofrecernos las nuevas tecnologías en este ámbito son:

- **Motivación**

Los recursos digitales pueden ser una buena herramienta para despertar la curiosidad y la motivación para aprender.

- **Adaptación a cada estilo de aprendizaje**

Como sabemos, existen diversos estilos de aprendizaje, algunas personas son más visuales, otras más auditivas, lectoras/escriptoras, o kinestésicas (experimentación). El lenguaje digital facilita, a quien lo utilice, todos esos estilos de aprendizaje, mediante imágenes (visual), vídeos (visual, auditivo), contenidos interactivos (lector/escriptor), y actividades (kinestésico).

- **Creatividad**

La tecnología pone a nuestro servicio innumerables herramientas para crear contenido o proyectos propios: blogs, webs, vídeos (Cruz, 2019).

2.2.9. Estándares de Aprendizaje del Área de Lengua y Literatura **Educación Básica General Media**

- **Estándar (Lectura)**

E.LL.3.4. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación fluida y comprensión de textos, en diversos contextos y con diferentes propósitos (MINEDUC, 2017).

INDICADORES DE CALIDAD EDUCATIVA

Tabla 1. Indicadores de Calidad Educativa (Lectura)

NO ALCANZADO	NIVEL DE LOGRO 1	NIVEL DE LOGRO 2	NIVEL DE LOGRO 3
E.LL.3.4.1.a. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación de textos.	E.LL.3.4.1.b. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.	E.LL.3.4.1.c. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos, al leer con fluidez y entonación en diversos contextos (familiares, escolares y sociales) y con diferentes propósitos (exponer, informar, narrar, compartir, etc.).	E.LL.3.4.1.d. Decodifica, comprende y elabora críticas y propuestas pertinentes en relación al contenido de los textos.

Fuente: Ministerio de Educación del Ecuador

- **Estándar (Escritura)**

E.LL.3.6. Produce textos con tramas narrativas, descriptivas, expositivas e instructivas, las integra cuando es pertinente y se apoya en diferentes formatos, recursos y materiales, incluidas las TIC, en las situaciones comunicativas que lo requieran (MINEDUC, 2017).

INDICADORES DE CALIDAD EDUCATIVA

Tabla 2. Indicadores de Calidad Educativa (Escritura)

NO ALCANZADO	NIVEL DE LOGRO 1	NIVEL DE LOGRO 2	NIVEL DE LOGRO 3
E.LL.3.6.1.a. Produce textos narrativos, descriptivos, expositivos e instructivos, mediante la	E.LL.3.6.1.b. Produce textos narrativos, descriptivos, expositivos e instructivos; autorregula la	E.LL.3.6.1.c. Produce textos narrativos, descriptivos, expositivos e instructivos; autorregula la	E.LL.3.6.1.d. Produce, por iniciativa propia, textos narrativos, descriptivos, expositivos e instructivos;

<p>aplicación del proceso de escritura.</p>	<p>escritura mediante la aplicación del proceso de escritura y el uso de estrategias y procesos de pensamiento; organiza ideas en párrafos con unidad de sentido, con precisión y claridad; utiliza un vocabulario, según un determinado campo semántico y elementos gramaticales apropiados en las situaciones comunicativas que lo requieran.</p>	<p>escritura mediante la aplicación del proceso de escritura y el uso de estrategias y procesos de pensamiento; organiza ideas en párrafos con unidad de sentido, con precisión y claridad; utiliza un vocabulario, según un determinado campo semántico y elementos gramaticales apropiados, y se apoya en el empleo de diferentes formatos, recursos y materiales, incluidas las TIC, en las situaciones comunicativas que lo requieran.</p>	<p>autorregula la escritura mediante la aplicación del proceso de escritura y el uso de estrategias y procesos de pensamiento; organiza ideas en párrafos con unidad de sentido, con precisión y claridad; utiliza un vocabulario, según un determinado campo semántico y elementos gramaticales apropiados, y se apoya en el empleo de diferentes formatos, recursos y materiales, incluidas las TIC, en las situaciones comunicativas que lo requieran.</p>
---	---	--	---

Fuente: Ministerio de Educación del Ecuador

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA

3.1. Enfoque de la investigación

El enfoque de esta investigación es mixto puesto que integra ambos enfoques “cualitativo” y “cuantitativo”, argumentando que al probar una teoría a través de dos métodos pueden obtenerse resultados más confiables que sustenten nuestra investigación.

3.2. Diseño de la investigación

El diseño de la investigación es no experimental puesto que no se manipula variables.

3.3. Tipo de investigación

De acuerdo a la función del propósito de investigación es básica, ya que no produce un nuevo conocimiento.

Por su nivel es exploratoria ya que analizamos los elementos del problema identificado.

De acuerdo a los medios para obtener los datos es de campo ya que recaudaremos la información directamente con los actores involucrados en el problema de investigación.

Según el tipo de inferencia es analítico ya que resaltamos los resultados con mayor relevancia y que afectan a la población objetivo.

Según el periodo temporal en el que se realiza es un estudio transversal ya que se realiza en una porción de tiempo del año lectivo.

De acuerdo al tiempo que se efectúa es sincrónico ya que se realiza en el tiempo presente.

3.4.Población y Muestra

3.4.1. Población

La población sujeta a estudio fueron los 7 docentes de 6to Año de la Unidad Educativa Miguel Ángel León Pontón.

3.4.2. Muestra

No se tomó muestra debida que se trabajó con la población total correspondiente a los docentes de sexto de básica.

3.5.Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

3.5.1. Técnica

- **Encuesta:** se recaudó la información a través de un formulario que contiene preguntas sobre sus criterios didácticos y a la práctica docente relacionado con las variables de estudio.
- **Observación:** Nos ayuda a tomar información y registrarla para su posterior análisis, la observación es un elemento fundamental de todo proceso de investigación ya que en ella el investigador se apoya para poder obtener el mayor número de datos.

3.5.2. Instrumentos

- **Cuestionario:** este cuestionario se estructuró en formularios de google y enviado a través de WhatsApp, contiene preguntas de opción múltiple.
- **Ficha de observación:** esta ficha de observación permite el análisis de una situación determinada, mediante indicadores que permiten recoger datos más reales y concretos.

3.6. Técnicas de procedimientos para el análisis

La información recaudada se consolidó en cuadros de doble entrada numérico porcentuales, donde se identificó las frecuencias asociadas a las cualidades, que están siendo materia de análisis en esta investigación, para proceder a interpretar y concluir sobre los hallazgos más relevantes.

3.7. Técnicas de Análisis e interpretación de información

Las preguntas de la encuesta y la ficha de observación, se analizaron siguiendo el orden de los elementos presentes en el problema identificado:

- A.** Contexto de la práctica docente relacionada a las metodologías activas.
- B.** Recursos didácticos preparados por los docentes relacionados con el juego.
- C.** Proceso de aprendizaje de la lectoescritura y su problemática.
- D.** Uso de recursos innovadores como los juegos didácticos interactivos relacionados con la lectoescritura.

CAPÍTULO IV

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Análisis e interpretación de datos

- Encuesta realizada a los docentes de los Sextos grados de la “Unidad Educativa Miguel Ángel León Pontón”

1.- Promueve la participación activa de los estudiantes para la construcción de sus propios aprendizajes.

Tabla 3. Participación Activa

Indicador	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa (%)
Muy de Acuerdo	5	71.4%
De Acuerdo	2	28.6%
En Desacuerdo	0	0%
Muy en Desacuerdo	0	0%
TOTAL	7	100%

*Fuente: Docentes de 6TO EGB de la UE “Miguel Ángel León Pontón”
Elaborado por: Moisés Gallegos D.*



Gráfico 7. Participación Activa

Fuente: Docentes de 6TO EGB de la UE "Miguel Ángel León Pontón"

Elaborado por: Moisés Gallegos D

Análisis: La encuesta se aplicó a 7 docentes de los sextos grados dando como resultado que el 71.4 % está “Muy de Acuerdo” en promover la participación activa de los estudiantes para la construcción de sus propios aprendizajes, y mientras el 28,6% esta “De Acuerdo” en la misma.

Interpretación: La mayoría de los docentes está muy de acuerdo en promover la participación activa en los estudiantes, esto es de vital importancia para que ellos logren construir su propio aprendizaje de una manera significativa, precisa y clara.

De acuerdo a Cambridge Assessment en su artículo sobre aprendizaje activo (2019) éste incrementa el nivel de autonomía ya que le permite al estudiante controlar su proceso de aprendizaje alcanzando las habilidades necesarias para el aprendizaje a lo largo de la vida a través de un pensamiento metacognitivo.

2.- Toma en cuenta los diferentes tipos de aprendizaje para seleccionar estrategias didácticas acordes a la necesidad de cada estudiante.

Tabla 4. Tipos de Aprendizaje

Indicador	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa (%)
Muy de Acuerdo	3	42.9%
De Acuerdo	4	57.1%
En Desacuerdo	0	0%
Muy en Desacuerdo	0	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: Docentes de 6TO EGB de la UE "Miguel Ángel León Pontón"

Elaborado por: Moisés Gallegos D

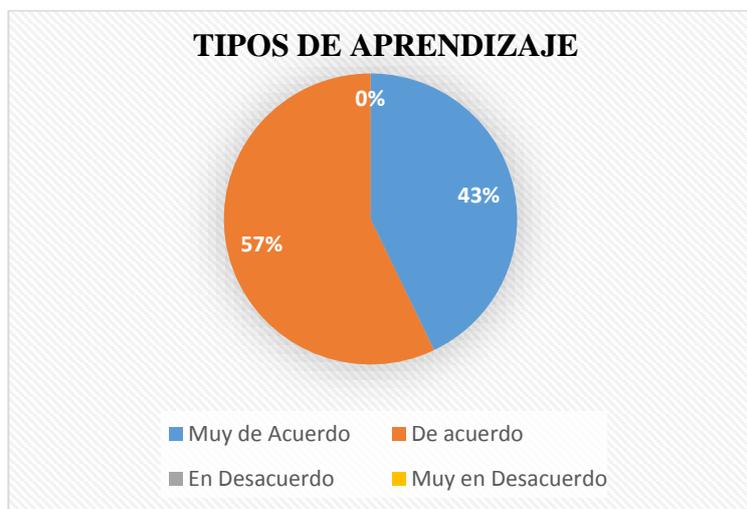


Gráfico 8. Tipos de Aprendizaje

Fuente: Docentes de 6TO EGB de la UE "Miguel Ángel León Pontón"

Elaborado por: Moisés Gallegos D

Análisis: La encuesta se aplicó a 7 docentes de los sextos grados dando como resultado que el 57.1 % esta "De Acuerdo" en que se debe tomar en cuenta los diferentes tipos de aprendizaje para seleccionar estrategias didácticas acordes a la necesidad de cada estudiante, y mientras el 42.9% esta "Muy De Acuerdo" en la misma.

Interpretación: La mayoría de los docentes están de acuerdo que se debe tomar en cuenta los diferentes tipos de aprendizaje para poder seleccionar estrategias didacticas acorde a la necesidad de cada estudiante, esto tendrá como objetivo principal un proceso de enseñanza-aprendizaje de calidad.

De acuerdo a Mariano Gutierrez (2018) los estilos de aprendizaje favorecen la enseñanza de calidad para lo cual es fundamental adaptar las metodologías docentes a las características de los estudiantes que de esta forma desarrollaran el aprender a aprender.

3.- Conoce acerca de juegos didácticos interactivos que aporten en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura.

Tabla 5. Juegos Didácticos Interactivos

Indicador	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa (%)
Muy de Acuerdo	3	42.9%
De Acuerdo	4	57.1%
En Desacuerdo	0	0%
Muy en Desacuerdo	0	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: Docentes de 6TO EGB de la UE "Miguel Ángel León Pontón"

Elaborado por: Moisés Gallegos D

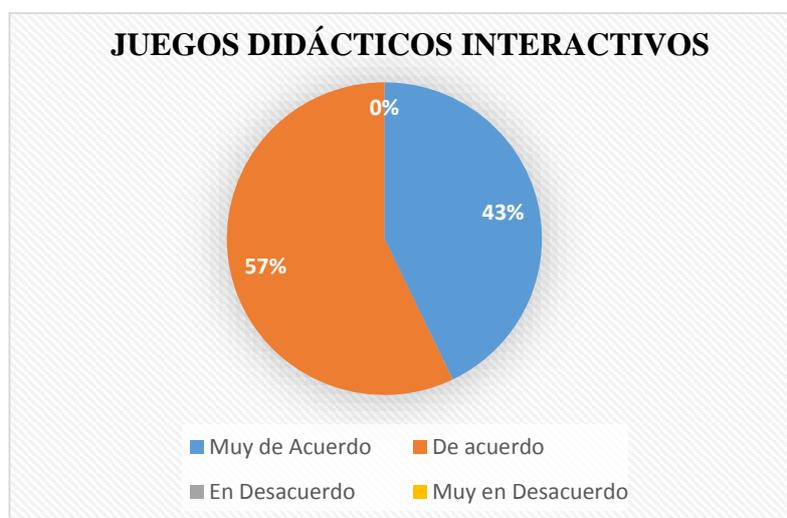


Gráfico 9. Juegos Didácticos Interactivos

Fuente: Docentes de 6TO EGB de la UE "Miguel Ángel León Pontón"

Elaborado por: Moisés Gallegos D

Análisis: La encuesta se aplicó a 7 docentes de los sextos grados dando como resultado que el 57.1 % esta "De Acuerdo" o conocen de juegos didáticos interactivos que aporten en el desarrollo del proceso de lectoescritura y mientras el 42.9 % esta "Muy De Acuerdo" en conocer la misma.

Interpretación: Los docentes en su totalidad conocen de juegos didáticos interactivos que aportan en el desarrollo del proceso de lectoescritura, esto ayuda a los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje que puedan tener un mejor entendimiento sobre las materias de estudio.

Bryan Montero (2017) define que la sociedad ha tenido una transformación y eso también incluye a la educación, las metodologías tradicionales quedaron en el pasado ya que lo unico que generaban era aburrimiento y desinterés por aprender, hoy en día la introducción de los juegos didáticos en la educación son el mejor recurso para poder llegar con el conocimiento a los estudiantes, y así lograr un climax de clase agradable, confiable y dinámico.

4.- Ambienta el espacio salón de clase con recursos didáticos que faciliten el aprendizaje de la lectura y la escritura en los estudiantes.

Tabla 6. Ambientación de la Clase

Indicador	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa (%)
Muy de Acuerdo	5	71.4%
De Acuerdo	2	28.6%
En Desacuerdo	0	0%
Muy en Desacuerdo	0	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: Docentes de 6TO EGB de la UE "Miguel Ángel León Pontón"

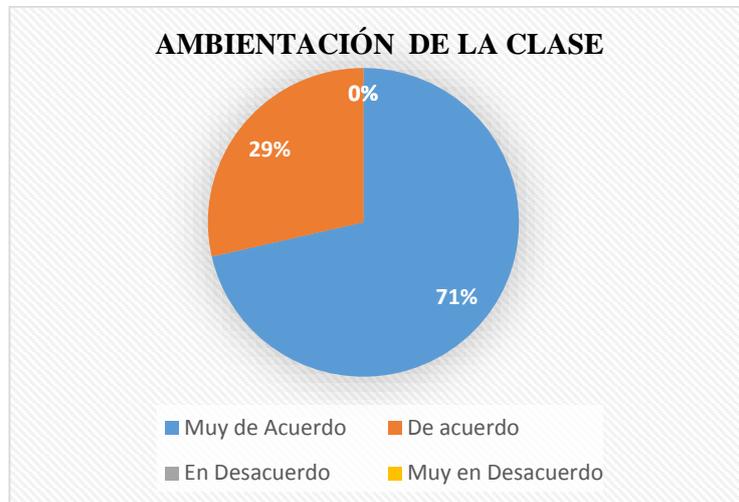


Gráfico 10. Ambientación de la Clase

Fuente: Docentes de 6TO EGB de la UE "Miguel Ángel León Pontón"

Elaborado por: Moisés Gallegos D

Análisis: La encuesta se aplicó a 7 docentes de los sextos grados dando como resultado que el 71.4 % esta "Muy de Acuerdo" que se debe ambientar el salón de clase con recursos didácticos para que faciliten el proceso de aprendizaje de la lectura y la escritura en los estudiantes , y mientras el 28.6 % esta "De Acuerdo" en la misma.

Interpretación: Es de vital importancia que los docentes ambienten el salón de clase utilizando juegos didácticos, esto facilitará que los estudiantas logren tener un mejor desempeño en el proceso de aprendizaje de la lectura y la escritura, además cabe recalcar que esto ayuda también que exista una buena relación entre los actores principales de la educación docente-estudiante.

La construcción de nuevos conocimientos surge gracias a la utilización de los materiales didácticos, pues se aplica una pedagogía, basada en la interacción y no sólo en adquirir conocimientos. Todo material didáctico es indispensable al momento de enseñar, los

docentes son los que intervienen de manera principal en el proceso de enseñanza – aprendizaje (Gabino, 2017).

5.- Utiliza juegos didácticos interactivos con la finalidad de promover el desarrollo de la lectura y la escritura.

Tabla 7. Desarrollo de la Lectura y la Escritura

Indicador	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa (%)
Muy de Acuerdo	3	42.9%
De Acuerdo	4	57.1%
En Desacuerdo	0	0%
Muy en Desacuerdo	0	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: Docentes de 6TO EGB de la UE “Miguel Ángel León Pontón”

Elaborado por: Moisés Gallegos D

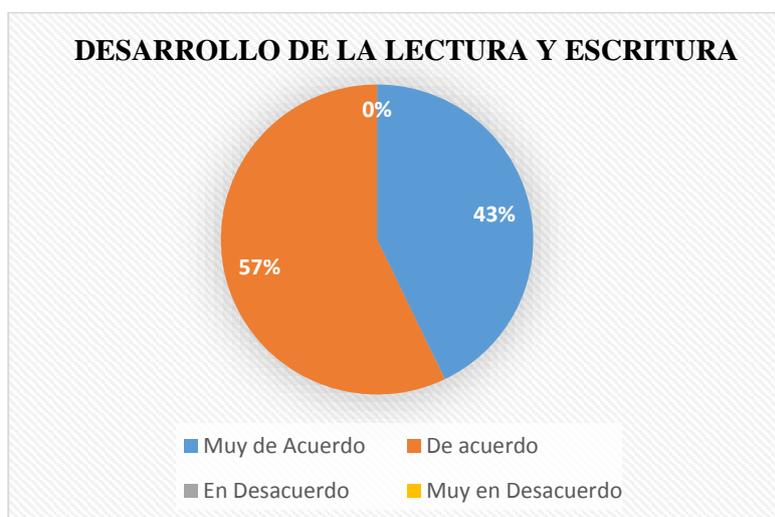


Gráfico 11. Desarrollo de la Lectura y la Escritura

Fuente: Docentes de 6TO EGB de la UE “Miguel Ángel León Pontón”

Elaborado por: Moisés Gallegos D

Análisis: La encuesta se aplicó a 7 docentes de los sextos grados dando como resultado que el 57.1 % esta “De Acuerdo” en utilizar juegos didácticos interactivos con la finalidad

de promover el desarrollo de la lectura y la escritura. y mientras el 42.9 % esta “Muy De Acuerdo” en la aplicación de la misma.

Interpretación: Los docentes en su totalidad conocen que la utilización de juegos didácticos interactivos ayudarán a promover el desarrollo de la lectura y escritura en los estudiantes, estos dos procesos son el pilar fundamental para el desarrollo de la educación. De acuerdo a (Trimiño, B., Zayas, Y., 2016) Las estrategias didácticas son de carácter general, comando en consideración que cada acción didáctica se concreta a partir del desarrollo profesional de los docentes, del diagnóstico de los alumnos y de las potencialidades de los contenidos, de la disponibilidad de medios de enseñanza, así como de las actividades y tareas de cada clase.

6.- Orienta a los estudiantes en cuanto a la forma de utilizar los lapiceros y la postura que debe ser adoptada al escribir y leer.

Tabla 8. Orientación de Posturas para Leer y Escribir

Indicador	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa (%)
Muy de Acuerdo	6	85.7%
De Acuerdo	1	14.3%
En Desacuerdo	0	0%
Muy en Desacuerdo	0	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: Docentes de 6TO EGB de la UE “Miguel Ángel León Pontón”

Elaborado por: Moisés Gallegos D

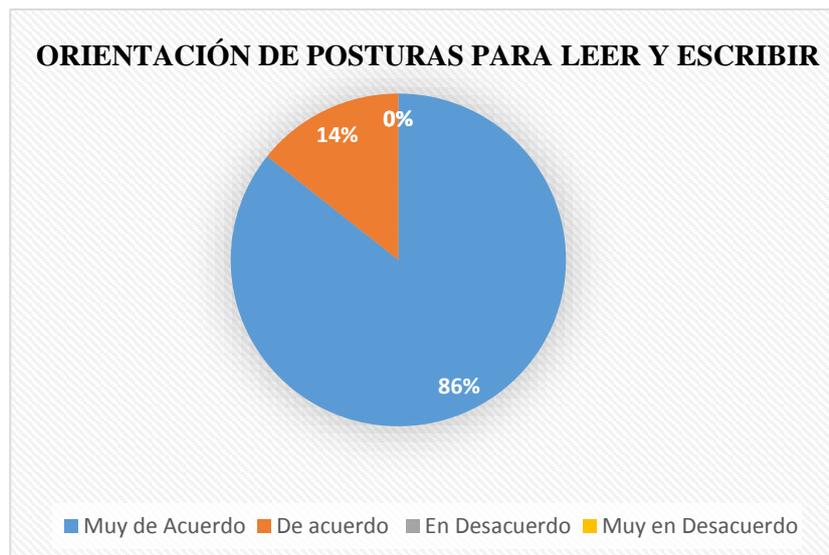


Gráfico 12. Orientación de posturas para leer y escribir

Fuente: Docentes de 6TO EGB de la UE "Miguel Ángel León Pontón"

Elaborado por: Moisés Gallegos D

Análisis: La encuesta se aplicó a 7 docentes de los sextos grados dando como resultado que el 85.7 % esta "Muy de Acuerdo" que se debe orientar a los estudiantes en cuanto a la forma de utilizar los lapiceros y la postura que debe ser adoptada al escribir y leer, mientras que el 14.3 % esta "De Acuerdo" en la misma.

Interpretación:

En su totalidad los docentes concuerdan que se debe orientar a los estudiantes al momento que utilizan sus lapiceros para escribir y también en la postura correcta que deben adoptar para leer, esto con el propósito que lograr tener un a buena caligrafía, ortografía y una gran fluidez al momento de leer.

De acuerdo a Openbook (2019), la mejor postura para leer es estando sentados en una silla o sobre una superficie acolchonada que nos mantega la columna rectos para evitar encorvarnos, pero recordando siempre que la espalda no debe estar rígida, es importante tomar descansos cada 15 minutos. La distancia que debe existir entre los textos y los ojos es de 30 a 40 centímetros, evitando de esta manera forzar la vista.

7.- Promueve a los estudiantes actividades de lectura para mejorar la pronunciación y la fluidez lectora.

Tabla 9. Pronunciación y Fluidez Lectora

Indicador	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa (%)
Muy de Acuerdo	7	100%
De Acuerdo	0	0%
En Desacuerdo	0	0%
Muy en Desacuerdo	0	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: Docentes de 6TO EGB de la UE “Miguel Ángel León Pontón”

Elaborado por: Moisés Gallegos D



Gráfico 13. Pronunciación y Fluidez Lectora

Fuente: Docentes de 6TO EGB de la UE “Miguel Ángel León Pontón”

Elaborado por: Moisés Gallegos D

Análisis: La encuesta se aplicó a 7 docentes de los sextos grados dando como resultado que el 100 % esta “Muy de Acuerdo” en promover actividades de lectura para mejorar la pronunciación y la fluidez lectora.

Interpretación: Es necesario explicar de manera clara palabras con sus significados, para aplicar los procesos elementales y liberar recursos cognitivos que permitan

al estudiante encargarse de los signos de puntuación, la prosodia y la comprensión de textos (Castejón, L, et al. 2019).

En su totalidad los docentes estan seguros que aplicando actividades de lectura ellos incentivan y asi logran mejorar la pronunciaci3n y la fluidez en la lectura de dichos estudiantes de una manera significativa y productiva, pero al mismo tiempo no lo aplican y es por eso que radica el problema de lectoescritura.

8.- Corrige a los estudiantes cuando pronuncian una palabra de forma inadecuada.

Tabla 10. Pronunciaci3n

Indicador	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa (%)
Muy de Acuerdo	5	71.4%
De Acuerdo	2	28.6%
En Desacuerdo	0	0%
Muy en Desacuerdo	0	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: Docentes de 6TO EGB de la UE "Miguel 1ngel Le3n Pont3n"

Elaborado por: Mois3s Gallegos D



Gr1fico 14. Pronunciaci3n

Fuente: Docentes de 6TO EGB de la UE "Miguel 1ngel Le3n Pont3n"

Elaborado por: Mois3s Gallegos D

Análisis: La encuesta se aplicó a 7 docentes de los sextos grados dando como resultado que el 71.4% esta “Muy de Acuerdo” en corregir a los estudiantes cuando pronuncian una palabra de forma inadecuada, mientras que el 28.6% esta “De Acuerdo” en la misma.

Interpretación: Los docentes son quienes forman a los estudiantes, y es por eso que al momento de escuchar pronunciar de una manera inadecuada las palabras intervienen para corregir en donde se esta cometiendo errores en su léxico.

El educador a más de centrarse en los problemas de pronunciación de los estudiantes, debe también ser el referente del desarrollo del aprendizaje del niño en general. Existen varios medios, herramientas que servirán para trabajar la didáctica del habla, y así el educador logrará que el niño sea el protagonista principal de su desarrollo personal (Herrera, Fernández, 2017).

9.- Dentro del salón de clase existe un rincón de lectura.

Tabla 11. Rincón de Lectura

Indicador	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa (%)
Muy de Acuerdo	6	85.7%
De Acuerdo	1	14.3%
En Desacuerdo	0	0%
Muy en Desacuerdo	0	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: Docentes de 6TO EGB de la UE “Miguel Ángel León Pontón”

Elaborado por: Moisés Gallegos D

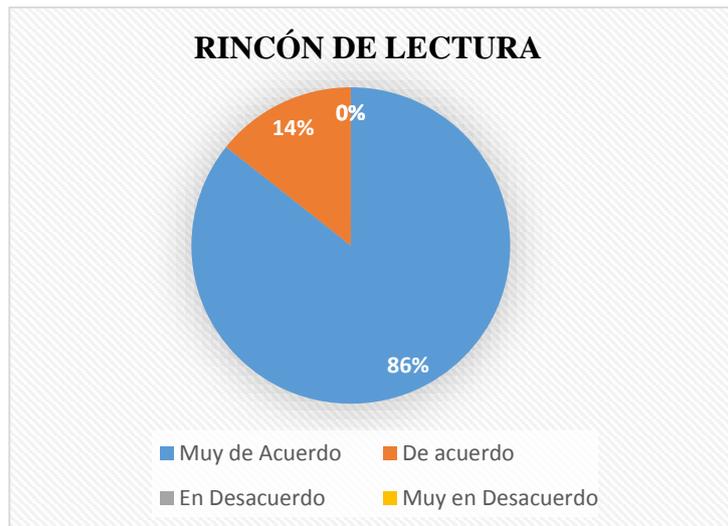


Gráfico 15. Rincón de Lectura

Fuente: Docentes de 6TO EGB de la UE "Miguel Ángel León Pontón"

Elaborado por: Moisés Gallegos D

Análisis: La encuesta se aplicó a 7 docentes de los sextos grados dando como resultado que el 85.7 % esta "Muy de Acuerdo" que dentro del salón de clase exista un rincón de lectura, mientras que el 14.3 % esta "De Acuerdo" en la misma.

Interpretación: En su totalidad los docentes expresan que cuentan con un rincón de lectura, con el proposito de incentivar a los estudiantes y docentes a fomentar el hábito de la lectura que es el principal eje para el desarrollo del aprendizaje.

De acuerdo a (Vicenta Ripalda et al., 2021) el rincón de lectura facilita al estudiante a ser reflexivo y a la vez a tener un criterio formado después de practicar la lectura. Para despertar el interés de los estudiantes por la lectura el docente tiene crear un ambiente de armonía y relajación dentro de su salón de clase, el docente tiene que ser: real, conciso, democrático, atento, respetuoso, y sobre todo muy dinámico.

10.- Realiza ejercicios donde después de leer los estudiantes plasmen en su cuaderno ideas principales y secundarias de la lectura.

Tabla 12. Lectura Inferencial

Indicador	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa (%)
Muy de Acuerdo	6	85.7%
De Acuerdo	1	14.3%
En Desacuerdo	0	0%
Muy en Desacuerdo	0	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: Docentes de 6TO EGB de la UE “Miguel Ángel León Pontón”

Elaborado por: Moisés Gallegos D

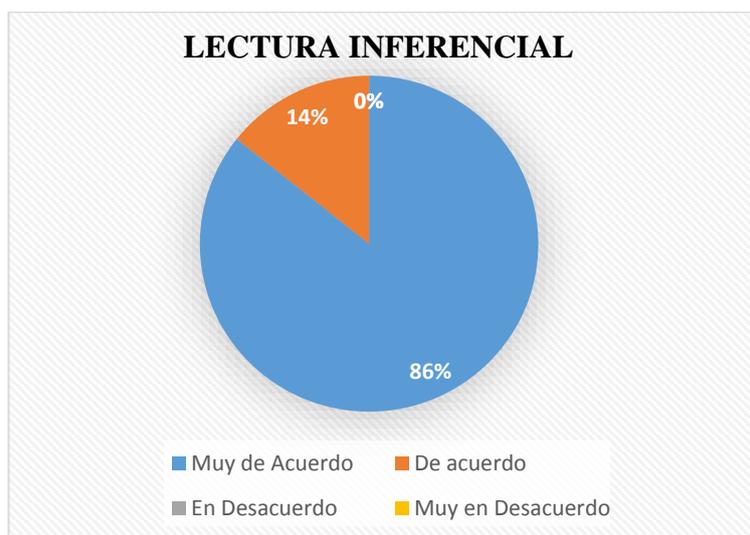


Gráfico 16. Lectura Inferencial

Fuente: Docentes de 6TO EGB de la UE “Miguel Ángel León Pontón”

Elaborado por: Moisés Gallegos D

Análisis: La encuesta se aplicó a 7 docentes de los sextos grados dando como resultado que el 85.7 % esta “Muy de Acuerdo” en realizar ejercicios donde después de leer los estudiantes plasmen en su cuaderno ideas principales y secundarias de la lectura, mientras que el 14.3 % esta “De Acuerdo” en la misma.

Interpretación: Después de leer es importante trabajar con los estudiantes lo relacionado a ideas principales y secundarias así ellos lograrán interpretar el mensaje de la lectura, también les ayudará a mejorar su concentración y su léxico.

La investigación: La lectura inferencial, una clave para potenciar la comprensión lectora (Ochoa et al., 2016) concluye que cuando se estimula el desarrollo de la comprensión lectora el éxito escolar se incrementa, así mismo los autores recomiendan que se debe estimular la comprensión desde edades tempranas conectando lo que lee el niño con su realidad circundante.

- **Ficha de observación realizada a los docentes de los Sextos grados de la “Unidad Educativa Miguel Ángel León Pontón”**

1.- Promueve la participación activa de los estudiantes al momento de enseñar.

Tabla 13. Metodología Activa

Indicador	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa (%)
SI	5	71.4%
NO	2	28.6%
A VECES	0	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: Docentes de 6TO EGB de la UE “Miguel Ángel León Pontón”

Elaborado por: Moisés Gallegos D

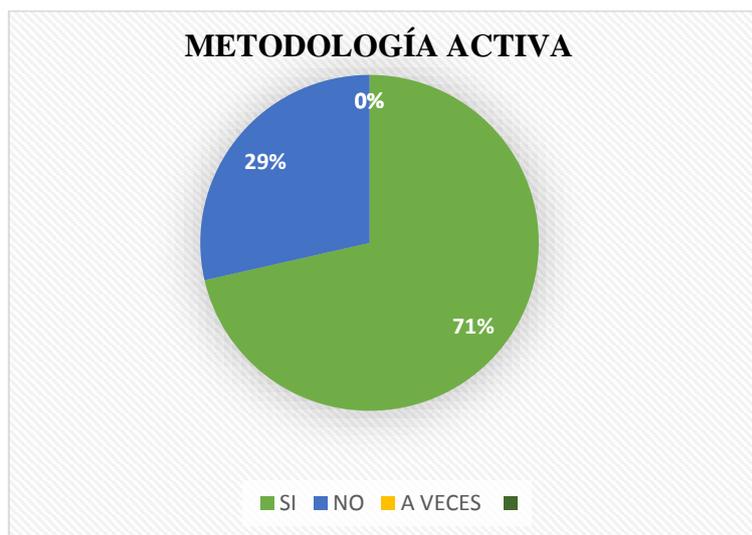


Gráfico 17. Metodología Activa

Fuente: Docentes de 6TO EGB de la UE “Miguel Ángel León Pontón”

Elaborado por: Moisés Gallegos D

Análisis: La ficha de observación se aplicó a 7 docentes de los sextos grados dando como resultado que el 71.4 % si promueve la participación activa en los estudiantes al momento de enseñar, mientras que el 28.6 % no promueve la participación activa.

Interpretación: se puede evidenciar con claridad que los docentes promueven la participación de los estudiantes al momento de impartir sus conocimientos, esto ayuda a

mantener una clase dinamizada, siempre y cuando se conozca del tema a tratar o se utilice las estrategias metodológicas adecuadas.

2.- Aplica estrategias didácticas, con el objetivo de mejorar el proceso de enseñanza– aprendizaje de la lectoescritura.

Tabla 14. Aplicación de estrategias didácticas

Indicador	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa (%)
SI	2	28.6%
NO	5	71.4%
A VECES	0	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: Docentes de 6TO EGB de la UE “Miguel Ángel León Pontón”

Elaborado por: Moisés Gallegos D

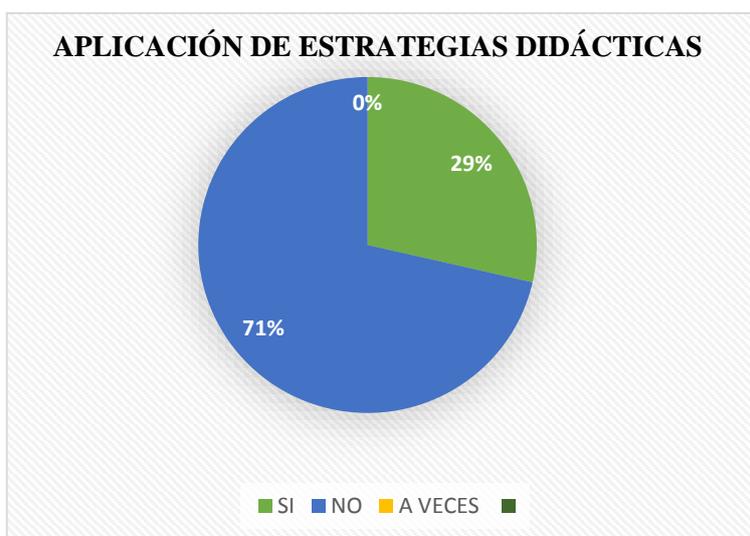


Gráfico 18. Aplicación de estrategias didácticas

Fuente: Docentes de 6TO EGB de la UE “Miguel Ángel León Pontón”

Elaborado por: Moisés Gallegos D

Análisis: La ficha de observación se aplicó a 7 docentes de los sextos grados dando como resultado que el 71.4 % no aplica estrategias didácticas que aporten en el mejoramiento

del proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura, mientras que el 28.6 % si promueve la misma.

Interpretación: los docentes son los encargados de llegar con el conocimiento a los estudiantes, la utilización de estrategias didácticas son de vital importancia al momento de canalizar la información, puesto que ayudan a comprender los temas a tratar y así se pueda cumplir con los objetivos educativos. Se ha podido evidenciar que la mayoría de docentes conoce de estrategias didácticas, pero que no las aplica al momento de enseñar, esto dificulta que el proceso de enseñanza-aprendizaje no camine de manera significativa y retrase a los estudiantes con problemas de lectura y escritura.

3.- Fortalece el desarrollo de la lectura y la escritura mediante actividades lúdicas, tales como: lectura de cuentos, juegos interactivos en la web, dictado, trabalenguas, rondas, sopa de letras, entre otras.

Tabla 15. Actividades lúdicas

Indicador	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Relativa (%)
SI	1	14.3%
NO	6	85.7%
A VECES	0	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: Docentes de 6TO EGB de la UE "Miguel Ángel León Pontón"

Elaborado por: Moisés Gallegos D



Gráfico 19. Actividades lúdicas

Fuente: Docentes de 6TO EGB de la UE "Miguel Ángel León Pontón"

Elaborado por: Moisés Gallegos D

Análisis: La ficha de observación se aplicó a 7 docentes de los sextos grados dando como resultado que el 85.7 % fortalecen el desarrollo de la lectura y la escritura mediante actividades lúdicas, mientras que el 14.3 % si fortalecen el desarrollo de la lectura y escritura mediante actividades lúdicas.

Interpretación: los juegos didácticos tienen como objetivo, facilitar que los docentes lleguen con el conocimiento a los estudiantes de una manera lúdica y práctica, puesto que las actividades lúdicas propicia el desarrollo de las capacidades multiples de los estudiantes, logrando asi motivar a los estudiantes que sean capaces de crear su propio conocimiento, pero se ha evidenciado que la mayoría de docentes no fortalecen el desarrollo del proceso de lectoescritura porque no utilizan las TIC que hoy en dia son de gran impacto en el sistema educativo.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- Si bien es cierto la mayoría de los docentes utilizan recursos didácticos interactivos, aún hay un porcentaje de ellos que no los utilizan frecuentemente sobre todo pensando en los estilos de aprendizaje y características de cada uno de los estudiantes.
- Se ha podido identificar que los juegos didácticos interactivos tiene como propósito fundamental dentro de la educación, fomentar entornos de enseñanza y aprendizaje de una manera dinámica y activa, a través del uso de las TIC, también ayudan a completar los procesos de los estudiantes de manera significativa, logrando así un mejoramiento en el proceso de la lectoescritura.
- Una vez analizado los resultados de la investigación se concluye que en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura, el docente no aplica juegos didácticos interactivos, es por eso que se expuso varios juegos didácticos de la web con la finalidad de que el docente motive a sus estudiantes a mejorar o a desarrollar capacidades y habilidades de una forma activa y participativa.

5.2. Recomendaciones

- En el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura es recomendable que los docentes utilicen recursos didácticos, esto con el fin de promover una educación más dinámica, justa e innovadora que permita al estudiante estar más despierto y concentrado al momento de aprender, pero también el docente debe conocer de las necesidades que tiene cada estudiante y de esta manera saber utilizar de forma concreta la metodología exacta.
- Después de investigar algunos juegos didácticos interactivos que aporten en el mejoramiento del proceso de lectoescritura se recomienda a los docentes que utilicen para el mejoramiento de dicho proceso educativo, lo que se trata de reforzar con estos juegos es el problema encontrado, como es la lectura y la escritura, que son el pilar fundamental en el mundo de la educación.

- Es recomendable incentivar a la comunidad educativa, a realizar y participar en talleres, curso y capacitaciones, que promuevan la utilización de juegos didácticos interactivos, permitiendo así desarrollar una actitud de compromiso con el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Cambridge Assessment.(2019). Aprendizaje Activo. *Cambridge Assessment International Education*.
<https://www.cambridgeinternational.org/Images/579618-active-learning-spanish-.pdf>
- Castejón, L. A., Soledad González-Pumariega, S., Cuetos, A. (2019, 02 de mayo). Enseñar fluidez lectora en el aula: de la investigación a la práctica. *Ocnos*, 18 (2), 75-84.
https://revista.uclm.es/index.php/ocnos/article/view/ocnos_2019.18.2.1961/pdf
- Cruz. M. (2019, 23 de abril). *La importancia de la Lectoescritura*. Incitandoacrecer.com. Consultado el 07 de Marzo del 2021.
<https://incitandoacrecer.com/aprendiendo/colegios-educacion/la-importancia-de-la-lectoescritura-en-ninos>
- Cuadro, S. (2017). *Estrategias lúdicas para el proceso de enseñanza de lectoescritura en niños de preescolar del Colegio Instituto Moderno los Ángeles*. [Trabajo previo a la obtención del título de Licenciada en pedagogía infantil]. Repositorio de la Universidad de Cartagena.
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/6598>
- Educapeques, (2018). *Juegos interactivos y sus beneficios en el ámbito educativo*. Educapeques.com. Consultado el 02 de Marzo del 2021.
<https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/juegos-interactivos.html>
- Gabino, M. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 58(1), 68-74.
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762017000100011&lng=es&nrm=iso
- Gutiérrez, M. (2018). Estilos de aprendizaje, estrategias para enseñar. Su relación con el desarrollo emocional y “aprender a aprender”. *Dialnet*, 31, 83-96.
<file:///C:/Users/Usuario/Downloads/DialnetEstilosDeAprendizajeEstrategiasParaEnsenar-6383448.pdf>
- Herrera, F., Fernández, G. (2017, 26 de septiembre). El educador en la atención a la pronunciación del niño en el sexto año de vida. *Atenas*, 4(40), 121-128.
<https://www.redalyc.org/journal/4780/478055150009/478055150009.pdf>

- Juegos Infantiles. (2016). *Juegos de comprensión lectora*. Juegos infantiles de El Bosque de las Fantasías. Consultado el 28 de abril del 2021. <https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/matematicas>
- Justice, L. (2010, enero). Desarrollo del Lenguaje y de la Lectoescritura. Enciclopedia-infantes.com. Consultado el 09 de Marzo del 2021. <https://www.encyclopedia-infantes.com/desarrollo-del-lenguaje-y-de-la-lectoescritura/segun-los-expertos/la-lectoescritura-y-su-impacto-en>
- López, D. (s.f.). *Problemas de lectura, dislexia y trastornos del aprendizaje*. Menteamente.com. Consultado el 09 de Marzo del 2021. <https://www.menteamente.com/blog-salud-mental/problemas-lectura-aprendizaje>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2017). *Estándares de Aprendizaje Área de Lengua y Literatura*. Consultado el 20 de Abril del 2021. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/estandares-educativos-lengua-y-literatura.pdf>
- Montero, B. (2017, 01 de abril). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la literatura. *Revista pensamiento matemático*, 7(1), 75-92. <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-AplicacionDeJuegosDidacticosComoMetodologiaDeEnsen-6000065.pdf>
- Moreno, P. (2016). *Recursos didácticos motivacionales y su relación con el proceso enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura para los estudiantes De 3ero"A" Del CEB "Dr.Nicanor Larrea León" en el Año Lectivo 2015-2016*. [Trabajo previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación]. Repositorio UNACH. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/3233>
- Neira, M., Pulgarín, E. (2021). La Innovación Educativa como herramienta pedagógica en el proceso de enseñanza-aprendizaje en tiempos de pandemia de la Unidad Educativa Fiscal José Jesús Ocampo Salazar. *Dialnet*, 6(1), 96-120. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7897552>
- Ochoa, J., Mesa, S., Pedraza, Y., Caro, E. (2017). La lectura inferencial, una clave para potenciar la comprensión lectora. *Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia*, 20, 249 - 263. https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/2456/1/PPS_1083_La_lectura_inferencial_clave.pdf

- Openbook. (2019,12 de noviembre). *¿Cuál es la mejor postura para leer?*. Openbook. Consultado el 20 de abril del 2021. <https://openbook.mx/cual-es-la-mejor-postura-para-leer/>
- Ortiz, Y. (2017, 20-30 de abril). *Recursos Educativos Digitales que aportan al proceso de enseñanza y aprendizaje*. [Ponencia]. VII Congreso Virtual Iberoamericano de Calidad en Educación Virtual y a Distancia, Ecuador. http://www.eduqa.net/eduqa2017/images/ponencias/eje3/3_28_Ortiz_Yorka_-_Recursos_Educativos_Digitales_que_aportan_al_proceso_de_ensenanza_y_aprendizaje.pdf
- Pérez, C. (2020, 02 de mayo). *Juego Online: Dictado Visual / Sílabas Trabadas*. PTAula. Consultado el 22 de abril del 2021. <https://www.aulapt.org/2020/05/02/dictado-visual-silabas-trabajas-juego-online/>
- Pérez, C. (2020, 13 de mayo). *Juego Online: Actividades de Lectoescritura*. PTAula. Consultado el 22 de abril del 2021. <https://www.aulapt.org/2020/05/13/25971/>
- Pérez, C. (2020, 20 de marzo). *Juegos Online De Conciencia Fonológica*. PTAula. Consultado el 22 de abril del 2021 <https://www.aulapt.org/2020/03/20/juegos-online-de-conciencia-fonologica/>
- Pérez, C. (2020, 21 de mayo). *Juego Online: El Monstruo Comesílabas*. PTAula. Consultado el 22 de abril del 2021. <https://www.aulapt.org/2020/05/21/juego-online-el-monstruo-comesilabas/>
- Ripalda, V., Macías, J., Sánchez, M. (01 de abril del 2020). Rincón de lectura, estrategia en el desarrollo del lenguaje. *Horizontes, Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 4(14), 127-138. <http://repositorio.cidecuador.org/jspui/handle/123456789/158>
- Rodas, J. (2014,19 de agosto). *Objetivos y características de los juegos didácticos*. Web Quest Ana Jimena. Consultado el 03 de Marzo del 2021. <https://sites.google.com/site/webquestanajimena/conclusion>
- Santamaría, M. (2018, 08 de junio). *Lectoescritura: cómo aprenden a leer y escribir los niños*. Guiainfantil.com. Consultado el 05 de Marzo del 2021. <https://www.guiainfantil.com/educacion/escritura/lectoescritura-como-aprenden-los-ninos-a-leer-y-escribir/>

Trimiño, B., Zayas-Quesada, Y. (2016). Estrategia didáctica para el fomento de la lectura en las clases. *Edusol*, 15(55), 54-62.

<https://www.redalyc.org/jatsRepo/4757/475753050015/html/index.html>

Worldreader. (2020). BookSmart [aplicación móvil]. Google Play Store.

<https://www.worldreader.org/>

Anexos

Anexo 1. Aprobación del perfil del proyecto



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

DECANATO



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

RESOLUCIÓN ADMINISTRATIVA No. 0392- DFCEHT-UNACH-2020

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

CONSIDERANDO:

Que, el Estatuto de la Universidad Nacional de Chimborazo, en su Art. 144, literal a) expresa: "Decano, máxima autoridad académica de la Facultad, responsable de la gestión estratégica";

Que, el Estatuto de la Universidad Nacional de Chimborazo, en su Art. 146, numeral 16, determina que es atribución del decano de la Facultad resolver las solicitudes de personal académico, administrativo y estudiantes que no sean competencia expresa de órganos de mayor jerarquía";

Que, el Reglamento de Titulación Especial de la Universidad Nacional de Chimborazo, en su Art. 16, numerales 4 y 5 determina: " 4) El Director de Carrera conjuntamente con la Comisión de Carrera, en un término de ocho días revisará y aprobará el perfil del Proyecto y enviará al Consejo de Facultad para la aprobación del perfil del proyecto, tutor y los miembros del tribunal. 5) Por la Comisión de Facultad aprobará el perfil del proyecto descrito en el numeral anterior en el término de ocho días, para que el estudiante continúe con la ejecución del proyecto de investigación y notificará a través de la resolución respectiva a cada estudiante, tutor y miembros del tribunal";

Que, la Comisión Directiva de la Facultad, mediante resolución No. **023-CD-FCEHT-16-07-2019**, con la finalidad de agilizar la aprobación del perfil del proyecto de investigación, la designación de tutor y tribunal, delega a la Señora Decana, que por medio de Resolución Administrativa de Decanato, apruebe en primera instancia este trámite, conforme a la presentación de las solicitudes de los estudiantes, las mismas que serán aprobadas definitivamente en la sesión inmediata subsiguiente de la Comisión Directiva de Facultad;

Que, mediante solicitud dirigida a la Señora Decana, el/a señor/ita: **Moises Alonso Gallegos Donoso**, estudiante/s de la carrera de **Educación Básica**, respaldado/s(a)/s en los documentos de la comisión de carrera que adjunta, solicita la aprobación del Perfil del Proyecto de Investigación;

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

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

RESUELVE:

1. Aprobar el perfil del proyecto, la designación de tutor y tribunal, según el siguiente detalle:

CARRERA	TEMA	ESTUDIANTE	TUTOR	MIEMBROS DEL TRIBUNAL
EDUCACIÓN BÁSICA	"JUEGOS DIDÁCTICOS INTERACTIVOS COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA LA ENSEÑANZA DE LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE 9º AÑO PARALELO "D" DE EGB DE LA UE "MIGUEL ÁNGEL LEÓN PONTÓN" DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA PERIODO 2020-2021"	GALLEGOS DONOSO MOISES ALONSO	MGS. VACA BARAHONA BAYARDO ROGELIO	MGS. VERA RUBIO PATRICIA ELIZABETH MGS. MONTOYA LUNAVICTORIA JOHANA KATERINE.

2. Dejar expresa constancia que para concluir con su proceso de titulación, el citado alumno/a deberá cumplir con lo señalado en el **REGLAMENTO DE TITULACIÓN ESPECIAL DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**, Artículo 5.- **Matrícula para la Unidad de Titulación Especial**, numerales 1) y 2) que expresa: "1) Aquellos estudiantes que se matricularon en la Unidad de Titulación Especial cursando el último nivel de la carrera, **lo podrán desarrollar en un plazo adicional que no excederá el equivalente a dos periodos académicos ordinarios**, para lo cual, deberán solicitar al Decano, las correspondientes prórrogas. 2) Aquellos estudiantes que terminaron su malla curricular y no iniciaron o no culminaron su trabajo de titulación, **deberán solicitar al Decano la correspondiente prórroga y matricularse en la Unidad de Titulación Especial**, para desarrollar y aprobar la opción de titulación escogida **en un plazo adicional que no excederá el equivalente a dos periodos académicos ordinarios**. El primer periodo adicional **no requerirá de pago por concepto de matrícula o arancel ni valor similar**. De hacer uso del **segundo periodo requerirá de pago por concepto de matrícula o arancel**, que establezca el Reglamento de Tasas y Aranceles de la UNACH." (El formato de negrillas y subrayado me corresponde).
3. En el caso de que se determinaren irregularidades en los documentos físicos originales, que deben presentar una vez que se retorne al trabajo presencial, el trámite quedará anulado conforme lo establecido en las **Directrices para la ejecución de teletrabajo durante la declaratoria de emergencia sanitaria en la Universidad Nacional de Chimborazo**.

Dada en la ciudad de Riobamba, a los dieciséis días del mes de septiembre del año 2020



Dra. Amparo Cazorla Basantes, PhD.
DECANA

Adjunto: Documentos de respaldo (Escaneados)
c.c. Secretaria de Subdecanato.
Elaborado: Mgs. Zoila Jácome.

Campus" La Dolorosa"

Av. Eloy Alfaro y 10 de Agosto

Teléfono: (593-3) 3730910 - Ext 2205

Anexo 2. Aprobación de la Institución para realizar el proyecto de investigación



Carrera de Ciencias de la Educación Básica
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
HUMANAS Y TECNOLOGIAS



Riobamba, 03 mayo de 2021
Of. No. 49 -EEB-UNACH.2021

Máster

Sr. Antonio Silva

DIRECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA MIGUEL ÁNGEL LEÓN PONTÓN

Presente.

De mi consideración:

Quienes integramos la Carrera de Educación Básica de la Universidad Nacional de Chimborazo, le saludamos atentamente, deseando éxitos constantes en su estratégica función.

La presente tiene como objetivo solicitar la colaboración para que él Sr. **GALLEGOS DONOSO MOISES ALONSO**, realice su proyecto de investigación en la institución de su acertada dirección titulado:

"Juegos didácticos interactivos como estrategia de aprendizaje para la enseñanza de lectoescritura en los estudiantes de 6º Año paralelo "D" de EGB de la UE "Miguel Ángel León Pontón" de la ciudad de Riobamba periodo 2020-2021"; permita la aplicación de instrumentos para la recolección de datos, cuya finalidad es conseguir el fortalecimiento de los resultados de investigación.

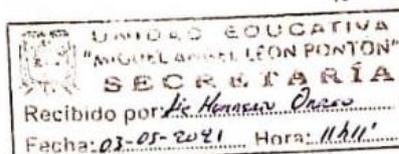
Agradecemos de antemano su gentil atención.

Firma de Ruth Tatiana Fonseca Morales
**RUTH TATIANA
FONSECA
MORALES**



Máster Tatiana Fonseca Morales
DIRECTORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

[Handwritten signature]
2021-05-04
Mgs. Tatiana Fonseca



Anexo 3. IRD- Instrumentos de Recolección de datos (utilizados en las variables de estudio).

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



Presentación

Estimados Docentes

Les saludos muy cordialmente en la oportunidad de solicitar su colaboración en el sentido de dar respuesta al instrumento anexo a lo presente, el cual tiene como propósito recabar información de apoyo para sustentar la investigación de tercer nivel titulada: "Juegos didácticos interactivos como estrategia de aprendizaje para la enseñanza de lectoescritura en los estudiantes de 6º Año paralelo "D" de EGB de la UE "Miguel Ángel León Pontón" de la ciudad de Riobamba periodo 2020-2021"

Agradezco su valioso aporte.

INSTRUCCIONES

- Lea cuidadosamente cada interrogante
- Marque con una (X) dentro de cada casillero correspondiente a la alternativa de su preferencia.
- Considere la selección de una sola de las siguientes alternativas.
 - ❖ **Muy de acuerdo**
 - ❖ **De acuerdo**
 - ❖ **En desacuerdo**
 - ❖ **En total desacuerdo**
- En caso de dudas consulte con el investigador.

Gracias por su colaboración

Estimado docente

Que tan de acuerdo está usted con cada uno de los siguientes enunciados para el mejoramiento del proceso de enseñanza de la lectoescritura en los estudiantes:

Ítems	Planteamiento	Muy de Acuerdo	De Acuerdo	En Desacuerdo	En total Desacuerdo
1	Promueve la participación activa de los estudiantes para la construcción de sus propios aprendizajes.				
2	Toma en cuenta los diferentes tipos de aprendizaje para seleccionar estrategias didácticas acordes a la necesidad de cada estudiante.				
3	Conoce acerca de juegos didácticos interactivos que aporten en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura.				
4	Ambienta el espacio salón de clase con recursos didácticos que faciliten el aprendizaje de la lectura y la escritura en los estudiantes.				
5	Utiliza juegos didácticos interactivos con la finalidad de promover el desarrollo de la lectura y la escritura.				
6	Orienta a los estudiantes en cuanto a la forma de utilizar los lapiceros y la postura que debe ser adoptada al escribir y leer.				
7	Promueve a los estudiantes actividades de lectura para mejorar la pronunciación y la fluidez lectora.				
8	Corrige a los estudiantes cuando pronuncian una palabra de forma inadecuada.				
9	Dentro del salón de clase existe un rincón de lectura.				
10	Realiza ejercicios donde después de leer los estudiantes plasmen en su cuaderno ideas principales y secundarias de la lectura.				



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

FICHA DE OBSERVACIÓN

Ficha de observación realizada a los docentes de los Sextos grados de la “Unidad Educativa Miguel Ángel León Pontón”.

Título: “Juegos didácticos interactivos como estrategia de aprendizaje para la enseñanza de lectoescritura en los estudiantes de 6° año paralelo "D" de EGB de la UE "Miguel Ángel León Pontón" de la ciudad de Riobamba periodo 2020-2021.

Nota de confidencialidad: La información recabada será utilizada únicamente para el desarrollo de la investigación, por lo tanto, la misma no será difundida.

N°	Indicador	Si	No	A veces
1	Promueve la participación activa de los estudiantes al momento de enseñar			
2	Aplica estrategias didácticas, con el objetivo de mejorar el proceso de enseñanza– aprendizaje de la lectoescritura.			
3	Fortalece el desarrollo de la lectura y la escritura mediante actividades lúdicas, tales como: lectura de cuentos, juegos interactivos en la web, dictado, trabalenguas, rondas, sopa de letras, entre otras.			

Los agregados incluidos son las actividades realizadas en clase de forma virtual y capturas de pantalla.

Anexo 4. Material de apoyo para docentes y estudiantes (Juegos didácticos interactivos)



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**

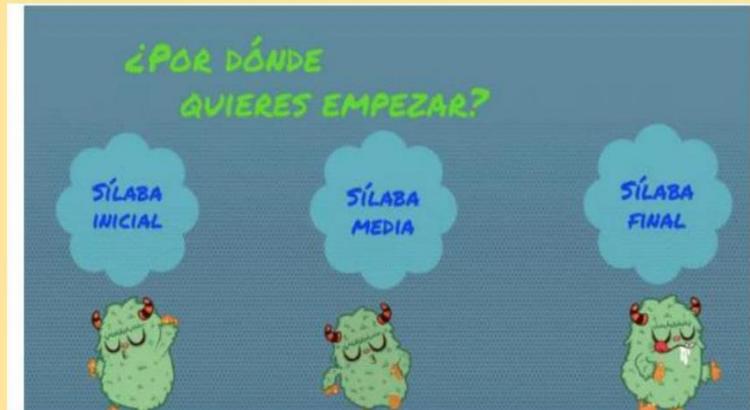
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**Material de apoyo en el proceso de
enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura.**

“JUEGOS DIDACTICOS INTERATIVOS DE LA WEB”

La utilización de juegos didácticos interactivos, tiene un gran impacto al momento de trabajar con los estudiantes, es por eso que presentamos a continuación varios juegos que ayudaran a los estudiantes a desarrollar sus capacidades y son de gran aporte en el proceso de enseñanza de la lectoescritura.

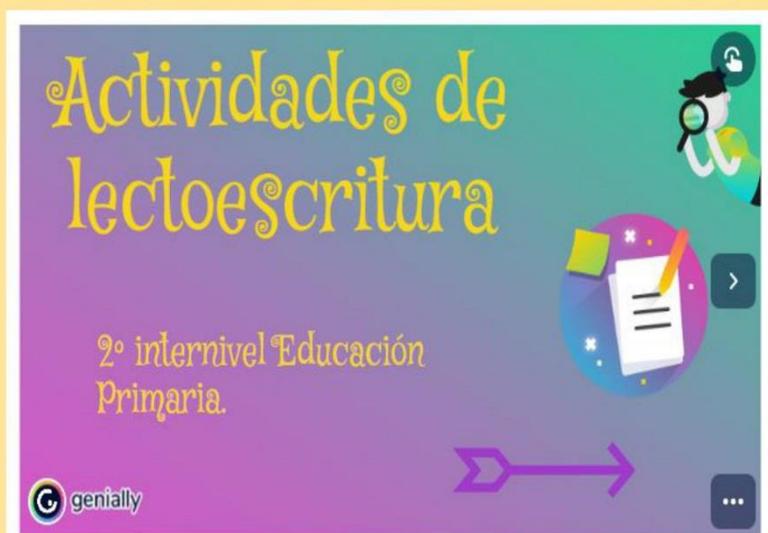
Juego Online: El Monstruo Comesílabas



Objetivo: Reforzar la conciencia silábica en sílaba inicial, intermedia y final. Este tipo de tareas en las que el alumno tiene que jugar con los sonidos son especialmente interesantes para alumnos preceptores, con una baja competencia en conciencia fonológica o con dislexia.

Fuente: <https://www.aulapt.org>

Juego Online: Actividades de Lectoescritura



El objetivo del juego: enfocado a la mejora de la lectoescritura en ruta fonológica y al fomento de la comprensión lectora mediante adivinanzas e inferencias, además de reforzar capacidades básicas como la memoria. El juego se divide en 5 mini-juegos:

- 1) ¿Dónde está el error? , 2) Palabra oculta, 3) ¿Cuántas palabras eres capaz de memorizar?, 4) Adivinanzas, 5) Inferencias.

Fuente: <https://www.aulapt.org>

Juegos Online: Conciencia Fonológica

SECCION DE JUEGOS DE CONCIENCIA FONOLÓGICA



- CONCIENCIA LÉXICA
- CONCIENCIA SILÁBICA
- CONCIENCIA FONOLÓGICA

INDICADOS PARA EINFANTIL, 1º PRIMARIA Y ALUMNOS CON DISLEXIA

aula
Blog de recursos para la elaboración de A.C.I.S.

Objetivo: Trabajar la conciencia fonológica con alumnos de etapas superiores que no la tienen bien adquirida. Además están asociados juegos de: conciencia léxica, conciencia silábica, conciencia fonológica, auto dictado.

Fuente: <https://www.aulapt.org>

Juego Online: Dictado Visual / Sílabas

Trabadas



Objetivo: en este nuevo juego, el alumno se enfrentará a escribir las palabras que le salen en las imágenes. Todas las palabras contienen sílabas trabadas. También se debe tomar en cuenta al escribir las palabras algunas están en singular y otras en plural.

Fuente: <https://www.aulapt.org>

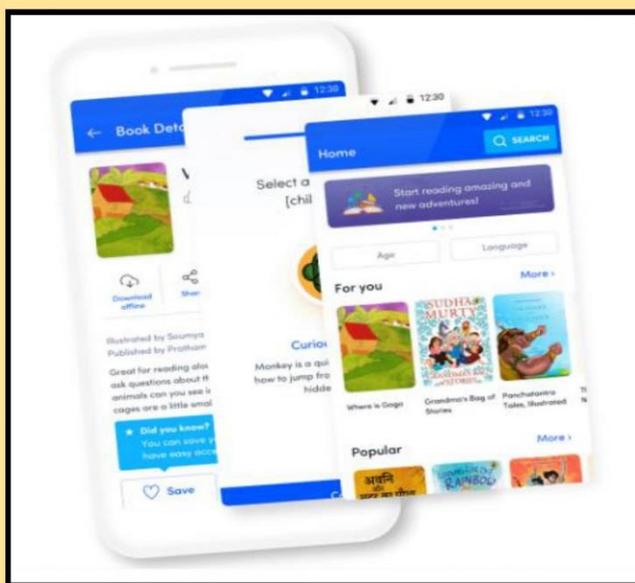
Fichas Online de comprensión lectora



Objetivo: trabajar con ejercicios y actividades de comprensión lectora en casa y/o en la escuela, nos ayudará a erradicar este problema y a no permitir que más niños crezcan con este déficit de aprendizaje, ni mucho menos, a que lo arrastren durante años.

Fuente: <https://juegosinfantiles.bosquefantasias.com>

Aplicación Online: BookSmart



Objetivo: mediante esta aplicación se busca incentivar a los niños el hábito de la lectura que es fundamental en la educación. Por ello es muy importante que los niños de inicial y primaria sigan desarrollando sus capacidades lectoras con libros e historias relevantes para ellos incluso desde sus hogares. En esta aplicación se puede encontrar más de 100 libros

Fuente: <https://www.worldreader.org>

**DEDICADO PARA LOS QUERIDOS
DOCENTES Y ESTUDIANTES DE MI LINDO
ECUADOR**